

KURZSCHOCKER ABENTEUER



SUPERHELD

Wir befinden uns auf der Erde, jetzt oder in einigen Jahren. Die DNA einiger Menschen mutiert und ermöglicht ihnen die Nutzung von teilweise fantastischen Fähigkeiten. Die restliche Menschheit reagiert auf diese Minderheiten mit Angst und manchmal sogar offener Gewalt.

Die Mutant High ist ein Internat für junge Mutanten, in dem sie lernen ihre Kräfte unter Kontrolle zu bekommen und zudem eine vernünftige Schulbildung erhalten. Nach Außen hin stellt sich die Mutant High als Schule für besonders begabte Schüler dar.

Spielercharaktere:

Die Spielercharaktere sind Schüler der Mutant High. Ihre Kräfte sind meist noch nicht weit fortgeschritten. Sonstige Traits sollten für einen normalen Schüler und Teenager glaubwürdig sein.

Es ist äußerst selten, dass Mutanten mehr als eine vorteilhafte (Superhelden-) Fähigkeit haben. Allerdings könnte auch die Schwäche eine besondere Kraft sein, z. B. ein auffälliges Äußeres, ein abnormales Verhalten oder eine Fähigkeit, die der Schüler noch nicht unter Kontrolle hat.

Style

Die Spielercharaktere sind die Guten. Junge Menschen, die kein Interesse daran haben, andere Menschen zu töten oder ihnen Schaden zuzufügen. Im Gegenteil: Ihnen ist sehr wohl bewusst, dass sie mit ihren Fähigkeiten in der Öffentlichkeit nicht auffallen sollten. Oder, wenn es sich nicht vermeiden lässt, dann wenigstens positiv. Genauso wenig sollten sie, solange sie unter Zivilisten sind, offen mit Waffen herumfuchteln. Es sind normale Teenager, die zufällig fliegen, Materie verdampfen oder Gedanken lesen können. Sie sind zwar anders, aber nicht mordlüsternd. Hier unterscheidet sich Mutant High von anderen Wushu-Settings, in denen Gewaltbereitschaft und Feuerzauber normalerweise erwünscht sind.

Auf der anderen Seite ist und bleibt es Wushu und dementsprechend sind die Spielercharaktere immer kompetenter und besser als alle Spielleiterfiguren. Wie in einem guten Actionfilm sollten sie das Zepter in die Hand nehmen und versuchen, die Geheimnisse um die ungewöhnlichen Explosionen zu lüften, auch wenn normale Teenies das vielleicht nicht täten. Der Spielleiter kann das zu Be-

KURZSCHOCKER#11

MUTANT HIGH – FEUER IN BOSTON

Ein ABENTEUER FÜR WUSHU!

TEXTE & ENTWICKLUNG:
MICHAEL SCHARPF

REDAKTION: Amel.tk
ANDREAS MELHORN

GRAFIK & LAYOUT: rollenspiel-almanach.de
DOMINIK DISSLIN

LEKTORAT:
KERSTIN HOPPSTOCK

www.rollenspiel-almanach.de/kurzschocker

ginn des Abenteuers ruhig erwähnen, wenn er meint, dass die Spieler sonst vielleicht Motivationsprobleme haben.

Schulflug nach Boston

Eine Gruppe von 20 Schülern der Mutant High macht mit zwei Lehrern einen Ausflug nach Boston, um dort einige Museen zu besuchen. Am letzten Tag steht die fröhlich schnatternde Schülergruppe gegen 17:00 Uhr an der Bushaltestelle, um sich wieder Richtung Flughafen bringen zu lassen. Von dort aus soll der Heimweg angetreten werden. Der Bus ist allerdings überfüllt und einige der Schüler (die Charaktere) müssen zusammen mit einem der Lehrer auf den nächsten warten.

Soweit kein Problem. Der Bus kommt tatsächlich genau 5 min später und bald schon sind die Nachzügler auf dem Weg Richtung Flughafen.

Feuer in Boston

Die Fahrt verläuft zunächst ruhig. Hinter den Charakteren schwatzen drei Teenager über ihre neue Spielekonsolen. Doch dann explodiert mitten auf der Kreuzung vor ihnen ein Auto in einem gigantischen Feuerball. Eine wahre Flammenwand rollt über den Bus ihn hinweg. Die Frontscheibe platzt nach innen; Splitter und Ausläufer der Feuerwolke verletzen den Busfahrer schwer und auch weiter hinten im Bus erwischt es mehrere Fahrgäste. Der Lehrer, der mit den Schülern gefahren ist, steht unter Schock. Er blutet am rechten Arm, doch eine Untersuchung zeigt nur eine kleine Schnittwunde.

Nachdem sich der Rauch verzogen hat, sehen die Schüler etliche verletzte Passanten auf der Straße liegen. Einige brüllen vor Schmerzen, andere leichter Verwundete irren unter Schock ziellos umher. Jetzt sollten sich die Charaktere auf das besinnen, was sie letztes Jahr im Erste-Hilfe-Kurs gelernt haben. Eile ist geboten, sonst sterben Leute. Nach einigen Minuten erreichen Feuerwehr und Polizei das Geschehen, sperren die Straße ab und kümmern sich um die Verletzten und die Bergung des Fahrzeugs. Zu diesem Zeitpunkt ist auch der Lehrer wieder ansprechbar und telefoniert sogleich mit seinem Kollegen im anderen Bus. Sie einigen sich darauf, dass die erste Gruppe schon vorausfährt. Keiner von den Nachzügler wurde ernsthaft verwundet, also können sie auch allein nachkommen. Schließlich werden von allen Zeugen

die Personalien aufgenommen und die Charaktere, obwohl sie so schnell wie möglich die Stadt verlassen wollen, werden zusammen mit ihrem Lehrer aufs Revier gebracht und dort vernommen.

Auf dem Revier heißt es erst einmal warten. Nach über zwei Stunden werden die Charaktere in das Büro von Detective Franklin gebracht und dort zum Hergang des Unfalls befragt. Ihr Lehrer kommt mit in das Büro.

Detective Franklin

Der Detektiv ist ein hellhäutiger Amerikaner mit braunem, schulterlangem Haar und ebenso braunen Augen. Er ist umgänglich, kann aber durchgreifen wenn nötig. Er könnte auch zu einem hilfreichen NSC werden, wenn die Spieler ihn einbinden.

Mitten im Gespräch klopft es an der, von einer Jalousie verdunkelten, Glastür zum Büro, die gleich darauf von einem hektischen Polizisten daraufhin wird. Er ruft Detective Franklin nach draußen: „Es gab einen weiteren Vorfall“, sagt er. Franklin schließt die Tür sorgfältig hinter sich, doch neugierige Schüler können sie leicht wieder ein wenig öffnen, um die Gespräche im Hauptraum des Reviers zu belauschen (falls sie es nicht tun, nimmt ihnen der Lehrer die Arbeit ab - auch er will wissen, was vor sich geht). So erfahren sie, dass ein weiteres Auto in die Luft geflogen ist.

Auf dem Schreibtisch liegen offen ein paar Akten und auch der Computer ist zugänglich, weil Franklin vergessen hat sich auszuloggen. Die Charaktere können beides untersuchen. Ihr Lehrer würde zwar wegsehen, wenn sie anfangen in den Papieren zu wühlen (und sich später genau berichten lassen), sie aber nicht aktiv unterstützen.

Auf diese Weise und durch intensives Lauschen können die Charaktere Folgendes in Erfahrung bringen:

- Die Explosion auf der Kreuzung war bereits die dritte; die vierte ereignete sich gerade eben.
 - Die erste Explosion gab es gestern gegen 17:30 Uhr. Der Fahrer hieß Frank Dublin. Er war 35 Jahre alt, verheiratet und hatte drei Kinder. Der Wagen hatte das Bostoner Kennzeichen A72I.
 - Die zweite Explosion geschah heute Morgen, gegen 6:30 Uhr. Die Fahrerin war Henna Boldwin (28 Jahre alt, verheiratet). Kennzeichen des Wagens: T23F, wieder aus Boston.
 - Der Fahrer des Wagens, der vor den Augen der Schüler um 17:18 Uhr explodierte, hieß Simon Parker (32 Jahre, Bostoner Kennzeichen B54S, ledig).
 - Die Explosionen ereigneten sich in einem Umkreis von 5 Meilen.
 - In allen Fällen hat sich das Benzin des Wagens ohne erkennbaren Grund entzündet.
 - Es gibt eine Person, die bei allen drei Explosionen gesehen wurde: ein Junge von ca. 16 Jahren. Er wirkte wie ein zufälliger Passant, fiel aber jedesmal unterschiedlichen Zeugen durch seine Ruhe auf. Er verließ den Ort der Explosion, ohne erschreckt zu wirken oder sich um die Verletzten zu kümmern.
 - Alle Opfer haben für die Firma Turbo Gas gearbeitet.
- Einige dieser Informationen (ohne genaues Alter der Fahrer, Kennzeichen usw.) sind auch über Berichterstattungen im Fernsehen oder eine Internetrecherche zu erfahren.

Franklin kehrt nach einer knappen halben Stunde zu den Schülern zurück, bringt sein Gespräch mit ihnen schnell zu Ende und entlässt sie sehr bald. Er reicht dem Lehrer seine Karte, falls ihnen doch noch etwas einfallen sollte und lässt sich noch einmal bestätigen, dass sie unter den angegebenen Adressen und Handynummern in der nächsten Zeit erreichbar sind.

Der nächste freie Flieger zum Heimatort der Schüler geht erst am nächsten Abend, was ihnen etwas Zeit für Nachforschungen lässt:

- Die Firma Turbo Gas hat eine kleine Niederlassung in Boston, die in relativer Nähe zu den Anschlägen liegt.
- Die Belegschaft besteht aus 10 Personen.
- Turbo Gas baut und betreibt Tankstellen in Boston und Umgebung.
- Die neuste Tankstelle entsteht mitten in einem Wohngebiet.
- Dazu musste ein alter Wohnblock abgerissen werden.
- Einige Mieter des Wohnblocks weigerten sich die Wohnung zu verlassen. (Die Namen kann man auf einer Internetseite nachschlagen.)
- Es kam sogar ein Mieter bei Beginn der Abrissarbeiten ums Leben.
- Der Tote ist Bob Miller. Er hinterlässt eine Frau und einen Sohn.
- Einige der Mieter kamen wieder in Boston unter. Neue Adressen können über das Telefonbuch in Erfahrung gebracht werden.

Jugendbanden

Diese Chance sollte sich kein Wushu-Spieler entgehen lassen und je nach Lust und Laune ein paar Mooks auf die Spieler hetzen oder sogar einen Nemesis von mittlerer Stärke einbauen. Außerdem ist es ein guter Vorgesmack auf die kommenden Ereignisse.

Auf Informationssuche

Viele Wohngebiete in Boston sind öde und in schlechten Zustand. Riesige Wohnblöcke mit zehn und mehr Stockwerken stehen dicht gedrängt. Dazwischen gibt es nur wenig Platz für Grünanlagen, die in teils erbärmlichen Zustand sind. Entweder nutzen die Anwohner sie als Hundeklo oder Hobbymechaniker bauen dort ihre Autos oder Motorräder um.

Eine willkommene Abwechslung bietet jeder Ortsfremde, der den dort ansässigen Jugendbanden in die Finger kommt. Manchmal bitten sie sogar höflich um Wegzoll, bevor sie ihre Schlagringe und Baseballschläger zum Einsatz bringen.

Informationen, die man von ehemaligen Mietern oder aus der Wohnung der Millers erhalten kann:

- Bob Miller, stellte sich einem Bagger in den Weg. Der Baggerfahrer übersah ihn und fügte ihm so schwere Verletzungen zu, dass er kurze Zeit später verstarb. Das ist jetzt 3 Wochen her.
- Der Sohn, Isedor Miller, ist bzw. war bekannt dafür ständig Unfug zu treiben. Er hat Tiere mit kochendem Wasser verbrüht, Plastiksachen zum Schmelzen gebracht und ständig irgendetwas angezündet. (Diese Informationen lassen sich auch durch Mitschüler bestätigen, oder durch seine Schulakte.)
- Isedor ist leider nicht in seinem neuen Zuhause anzutreffen. Seine Mutter geht davon aus, dass er sich bei Freunden herumtreibt. Seit dem Tod seines Vaters hat sie ihn gar nicht mehr unter Kontrolle. Gelegentlich kommt er noch heim, um seinen Computer zu

benutzen.

Auch dort finden sich weitere Informationen:

- Eine Liste der Mitarbeiter von Turbo Gas, inkl. Kennzeichen und Fahrzeugtyp.
- Eine Mail von einem gewissen Wolf. „Wie besprochen heute um Mitternacht an der Hauptgeschäftsstelle von Turbo Gas. Wir bringen alles mit.“
- Eine Datei, in der der junge Mutant Isedor seine Fähigkeit beschreibt. Dort erfahren die Schüler, dass er einen Hitzestrahler aussenden kann, der Dinge zum Schmelzen und Flüssigkeiten zum Kochen bringt oder sie gar entzündet.
- Der Strahl ist anscheinend unsichtbar, man sieht nur bei genauer Betrachtung ein Flimmern in der Luft.
- Ebenfalls vermerkt ist, dass die von ihm benötigte Zeit vom Volumen des zu erhitzenden Gegenstandes abhängig ist.

Isedor Miller

Personenbeschreibung:

1,80m groß, 16 Jahre alt, weißer amerikanischer Jugendlicher, trägt blaue Jeans und ein rotes T-Shirt.

Isedor hasst Turbo Gas mit jeder Faser. Aber der Junge ist kein Monster, sondern nur ein wütender Teenager, der die Verantwortung unterschätzt, die ihm seine Kräfte bringen. Er wird damit aufhören, sobald ihm die Charaktere bewusst machen, was es bedeutet Unschuldige zu töten

Traits:

- Hitzestrahler [4]
- Computer [3]
- Schüchtern [1]
- Chi [3]

Wolf

Personenbeschreibung:

Kolumbianer, 1,85m groß, ca. 30 Jahre alt. Schwarze, kinnlange Haare, Lederhose, Tribble-Tattoos im Gesicht.

Gangboss. Prestige geht über alles, wird er angezweifelt oder droht sein Gesicht vor den Kumpels zu verlieren, greift er zu Gewalt.

Traits:

- Feuerwaffen [4]
- Nahkampf [3]
- Einbrechen [3]
- Motorradkampf [2]
- Chi [3]

Mooks

Seine Mitkämpfer haben eine Gefahrenstufe von 10.

Wolf

Wer ist dieser Wolf? Falls die Schüler den Kontakt zu Detektiv Franklin gehalten haben, kann er ihnen mitteilen, dass es in der Gegend eine kolumbianische Gang namens „Street Wolves“ gibt, die von einem gewissen „Wolf“ angeführt wird. Sie stehen im Verdacht hinter einer Einbruchsserie zu stecken. Bei diesen Übergriffen wurden die Gebäude zuerst geplündert und anschließend verwüstet. Um alle Spuren zu verwischen, hatte man mit einer Sprengladung die Einrichtung zu Kleinholz verarbeitet oder sogar ganze Gebäude zerstört. Dabei kam jemand zu Tode.

Auf der Suche nach einer Möglichkeit Turbo Gas nachhaltig zu schädigen, trat Isedor mit Wolf in Kontakt. Sie handelten einen Deal aus: Isedor versprach beim Kampf gegen eine befeindete Gang zu helfen im Gegenzug

will Wolf mit ihm in das Hauptgebäude von Turbogas einbrechen und dieses mit einer Sprengladung dem Erdboden gleich machen. Die Wolves wollen gegen die andere Gang einen Motorradkampf anzetteln, bei dem Isedor nach und nach die Maschinen der feindlichen Gangmitglieder sprengt.

Während die Charaktere Franklin nach Wolf befragen, teilt er ihnen außerdem mit, dass noch ein oder zwei weitere Autos explodiert sind - je nachdem wie viel Zeit bereits vergangen ist (eines am nächsten Morgen und ein weiteres am Abend).

Showdown

Die Charaktere gehen zu dem Treffen an der Turbo-Gas-Zentrale und sehen dort entweder die Street Wolves in das Gebäude einbrechen oder es verlassen - je nachdem wann die Schüler dort ankommen. Wolf hat sechs Gangmitglieder mitgebracht, die mit Feuerwaffen und Totschlägern bewaffnet sind und auch den Sprengstoff transportieren. (Sie verwenden eine in kleine Päckchen verpackte Substanz, die durch Elektrozünder, aber auch durch Hitze oder Einschläge von Pistolenkugeln zur Explosion gebracht werden kann. Sie hat also alle guten Eigenschaften eines Action-Film-Sprengstoffs.) Sie wollen zusammen mit Isedor einbrechen, die Ladungen platzieren und zünden, sobald sie sich in einer sicheren Entfernung zum Gebäude befinden. Isedor will die Explosion unbedingt sehen. Stoßen die Kolumbianer auf ernsthafte Hindernisse, fliehen sie auf ihren Motorrädern und lassen Isedor zurück. Dieser wird dann im Alleingang versuchen die Ladungen mit seiner Fähigkeit zu zünden. Prinzipiell ist der Teenager kein böser Mensch, nur verbittert und zurzeit nicht zurechnungsfähig. Die Charaktere sollten die Möglichkeit bekommen zu versuchen, ihn wieder zur Besinnung zu bringen.

Gegenüber der breiten Straße liegt eine Turbo-Gas-Tankstelle, die für zusätzlichen Feuerzauber genutzt werden kann

Wie der Showdown ausgeht, liegt an den Charakteren. Wir hoffen ja auf eine richtig wushumäßige Endschlacht oder Verfolgungsjagd mit fliegenden Kugeln und explodierenden Gebäuden - aber das liegt nicht bei uns.

DAS WUSHU REGELWERK

IN DEUTSCHER SPRACHE GIBT ES HIER:

Wushu Open 1.2 Regelwerk:

<http://www.rollenspiel-almanach.de/2008/06/02/kurzschocker5-mystic-new-york-das-schwarze-schwert/>

oder

Wushu Open Reloaded:

<http://wushu-rpg.wetpaint.com/>