Die Brücke

(Shortcut 04)

Kopien und Ausdrucke des vorliegenden Dokuments dürfen zum eigenen Gebrauch angefertigt werden.
Darüber hinausgehende Reproduktionen stellen, sofern sie vom Herausgeber nicht ausdrücklich genehmigt worden sind,
einen Verstoß gegen das Urheberrecht dar und werden von der Fantastische Spiele GbR strafrechtlich verfolgt.

Die Brücke

von
Michael Greiss

Fantastische Spiele GbR

Willkommen im Reich der Shortcuts für **Space Gothic®**.

Die Shortcut-Downloads enthalten entweder Hintergrundmaterial für den Spielleiter oder sind als vollwertige Module angelegt.
Ob die Abenteuer-Dateien in eine andere Kampagne integriert oder als eigenständiges Event genutzt werden, bleibt dem Spielleiter natürlich selbst überlassen.
Die Angaben zur Anzahl der Spieler und der voraussichtlichen Dauer des Moduls haben sich im Laufe der Testspiele als Eckwerte herauskristallisiert. Natürlich kann der Spielleiter alle vorgefundenen Elemente und Werte nach Wunsch ändern.
Auf *www.spacegothic.de* finden sich unter der Rubrik *Service* weitere *Shortcuts* zum freien Download.
© Fantastische Spiele 2003

Heute fahre ich mal in die Stadt. Vielleicht ist Pete ja zu Hause.

Erhard Hemrick, Ex-Techniker

Einführung

Die Spieler: bis 1 Person
Die Dauer: bis 3 Stunden
Der Plot: Solomodul nach Motiven der Geschichte *Ein Vorfall an der Owl-Creek-Brücke* von *Ambrose Bierce*. Spieler sollten jetzt bitte nicht weiterlesen, um sich den Spaß nicht zu verderben!

Achtung Spielleiter: Dieses Abenteuer für einen Spieler greift die Fähigkeit des Gehirns auf, Todeserfahrungen in spannende Geschichten umzuwandeln.
Bitte beachten Sie, daß der Plot dem Spieler am Ende keinerlei Erfolgsgefühl vermittelt. Er wird zwangsläufig mit seinem Scheitern konfrontiert, da der Tod unausweichlich ist. Ein vorgefertigter bzw. abgelegter Charakter sollte hier Verwendung finden!
Erhard Hemrick (Charakterklasse Techniker) hatte in der Vergangenheit Glück und konnte aus einem profitablen, illegalen Auftrag genug Geld für einen frühen Ruhestand ziehen. Er lebt in der Kleinstadt Braeburn in einem schmucken Häuschen.
An einem schönen Sommertag beschließt er nach dem Frühstück seinen Freund Pete Hahlwerg in der nahe gelegenen Stadt Lost Heaven zu besuchen. In der Stadt kommt er an eine Straßensperre und wird von gewaltätigen Ordungshütern ohne Umschweife aufgehängt. Damit ist der Plot eigentlich schon beendet. Das sterbende Hirn produziert jedoch eine spannende Geschichte des Entkommens, die mit dem Öffnen der heimischen Haustür endgültig erlischt.
Für die auftretenden NSC werden keine Spielwerte mitgeliefert, da es sich ja nur um ein letztes Gedankenspiel handelt. Der Spielleiter hat dabei die wichtige Aufgabe diese Täuschung bis zum Ende aufrecht zu halten! Die Pointe ist hierbei das wichtigste Element!

Mist! Scheint so, als ob die Unruhen hier stärker sind, als ich angenommen hatte.

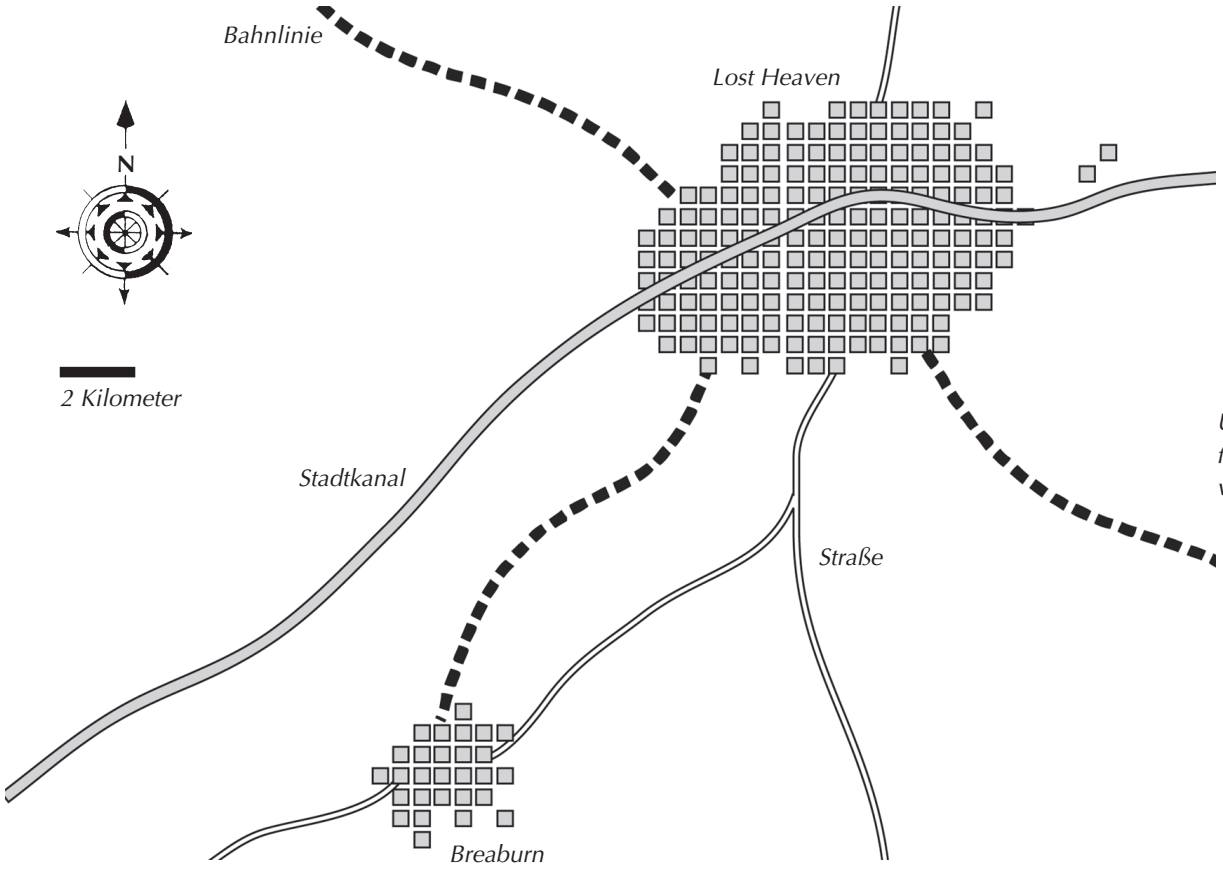
Erhard Hemrick, Ex-Techniker

Besuch in Lost Heaven

Die Sonne brennt angenehm auf den Innenraum des Cabrio-Volksgleiter Standard. Der Magen von Erhard Hemrick ist von einem delikaten Frühstück wohl gefüllt. Mit einem undefinierbaren Glücksgefühl ausgestattet, fegt der Ruheständler die Zufahrtsstraße nach *Lost Heaven* entlang. Das wageneigene VMTV blubbert halblaut etwas von Plünderungen im Stadtbezirk. Glücklicherweise lebt Pete nicht in der Stadtmitte, also muß man darauf nicht so sehr achten.
Hemrick bemerkt beim Näherkommen mehrere Rauchwolken, die über der Stadt hängen. Er lenkt seinen Gravgleiter in Richtung der westlichen Bezirke in der Nähe des Stadtkanals.
Nach kurzer Fahrt befindet er sich auf der letzten Rechtskurve vor der Brücke über den Kanal. Er muß plötzlich scharf bremsen, als eine unvermutete Straßensperre den Weg blokkiert (*Geschicklichkeitsprobe kann nach Belieben verlangt werden*).

Achtung Spielleiter: Die Straßensperre besteht aus einer faltbaren Plastiksperre, einem PTF Standard und 12 lebenden Polizisten. Etwas seitlich liegen vier tote Ordnungshüter unter Planen.
Sollten Würfelwürfe notwendig werden, so haben die Polizeiangestellten generell eine 60%-Chance auf alles Anfallende.

Sobald der Wagen zum Stehen gekommen ist, nähern sich drei schwerbewaffnete Polizisten. Einer ruft: "*Fahrzeugkontrolle! Ihre Papiere, Bürger!*"



Umgebungskarte für das Stadtgebiet von Lost Heaven.

Der Ordnungshüter schiebt die ID-Karte in das Lesegerät und fordert nach kurzem Datenstudium: "*Bürger Hemrick, bitte aussteigen!*"

Sollte der Charakter der Aufforderung nicht nachkommen wollen oder fängt er an zu argumentieren, werden ihn die Polizisten mit Gewalt herausbefördern.
Wird der Versuch einer Fahrerflucht unternommen, feuert das PTF treffsicher auf das Antriebsaggregat des Volksgleiters.

Nachdem der Charakter neben dem Wagen steht, ertönt von hinten eine sich überschlagende, wütende Stimme: "*Das ist bestimmt einer von den Schweinen! Macht ihn fertig! Die Sau muß hängen!*"
"*Wieso? Der ist laut Papieren ganz harmlos. Laß es gut sein.*"
"*Fresse, Du Gutmensch! Frank war der Vorgesetzte! Er liegt jetzt mit perforiertem Hirn da drüben! Ich befehle jetzt! Der Arsch baumelt gleich an der Brücke!*"
"*Aber ...*"
"*Willst Du neben dem Schwein hängen? Bewegung, Mann!*"

Achtung Spielleiter: Erklärungen, Bitten und sonstige Wortmeldungen des Charakters werden von den Wachhabenden ignoriert. Die Hände werden mit Plastikbändern auf den Rücken gefesselt. Danach bringen ihn die Polizisten auf die Brücke. Sollte der Charakter sich versuchen zu wehren, so wenden die anwesenden Gesetzeshüter brutalstmögliche Gewalt an, bis der Widerstand gebrochen ist.

Die Brücke

Trübes, stinkendes Wasser gurgelt unter der schäbigen Brücke hindurch. Der ehemals klare Stadtkanal ist ein Sammelbecken für Müll und Abwässer geworden.
Der gefesselte Techniker wird auf die Brücke gezerrt. Dort legt ihm ein häßlich grinsender Polizist ein zerschundenes Plastikseil um den Hals. Die Schlinge wird sorgfältig zugezogen und am anderen Ende an der Brücke befestigt. Mit groben Kolbenstößen wird der Charakter an den Rand der niedrigen Brüstung gedrängt. Durch ein Loch zwischen den Füßen kann das Opfer die dreckigen Wassermassen vorbeiziehen sehen.
"*Noch ein letztes Wort, Drecksack?*"
"*Los, los! Beeil' Dich gefälligst!*"

Ein heftiger Stoß von einer Schulter bringt Hemrick ins Wanken und er fällt auf das Wasser zu. Die Schlinge zieht sich ruckartig zu und ein brennender Schmerz ist am gequälten Hals zu spüren. Die Luft wird knapp ...

Achtung Spielleiter: In diesem Moment fängt der Charakter an zu sterben. Der reale Teil des

***Q**uatsch! Wir hängen das Schwein einfach auf! Irgendwer muß bezahlen! Und wenn es ein Unschuldiger ist!*

Klaus Oblomov, Polizist

Moduls ist damit zu Ende. Die im Folgenden geschilderten Abläufe entstehen nur noch in der erlöschenden Fantasie des Opfers!

Die Flucht

Chef, der Zivilist ist ins Wasser gestürzt. Was jetzt?

Herbert Winter, Polizist

Plötzlich löst sich überraschend der Druck um den Hals des Opfers, als das Seil an einer angescheuerten Stelle durchreißt.
Der Techniker Hemrick fällt 2 Meter tief und taucht ins Wasser ein. Prustend und um Luft ringend kommt er wieder an die Oberfläche. Die Hände sind gefesselt und die Henkerschlinge liegt noch um den Hals.

Die Fesseln

Um sich im trüben Wasser besser bewegen zu können, ist der Charakter gezwungen, sich die Fesseln abzustreifen. Dazu sollte eine Probe auf *GES* mit einem +10 Modifikator gelingen. Mißlingt die Probe kritisch, so schluckt der Charakter einiges an Brackwasser.

Verdammt! Versenkt den Looser endgültig. Los, los, feuert endlich alle!

Klaus Oblomov, Polizist

Achtung Spielleiter: Nach zwei Versuchen sollte der Charakter es automatisch schaffen, um das Drama nicht unnötig in die Länge zu ziehen.

Das Wasser

Die trübe, grob wasserhaltige Brühe schützt den Schwimmer gut vor Entdeckung. Die zahlreichen Stücke Treibmüll bieten eine relativ gute Deckung vor den ins Wasser peitschenden Salven. Nach ungefähr 60 Metern Schwimmstrecke erreicht der Techniker eine geschützt liegende Treppe auf der linken Flußseite.

Die Polizisten

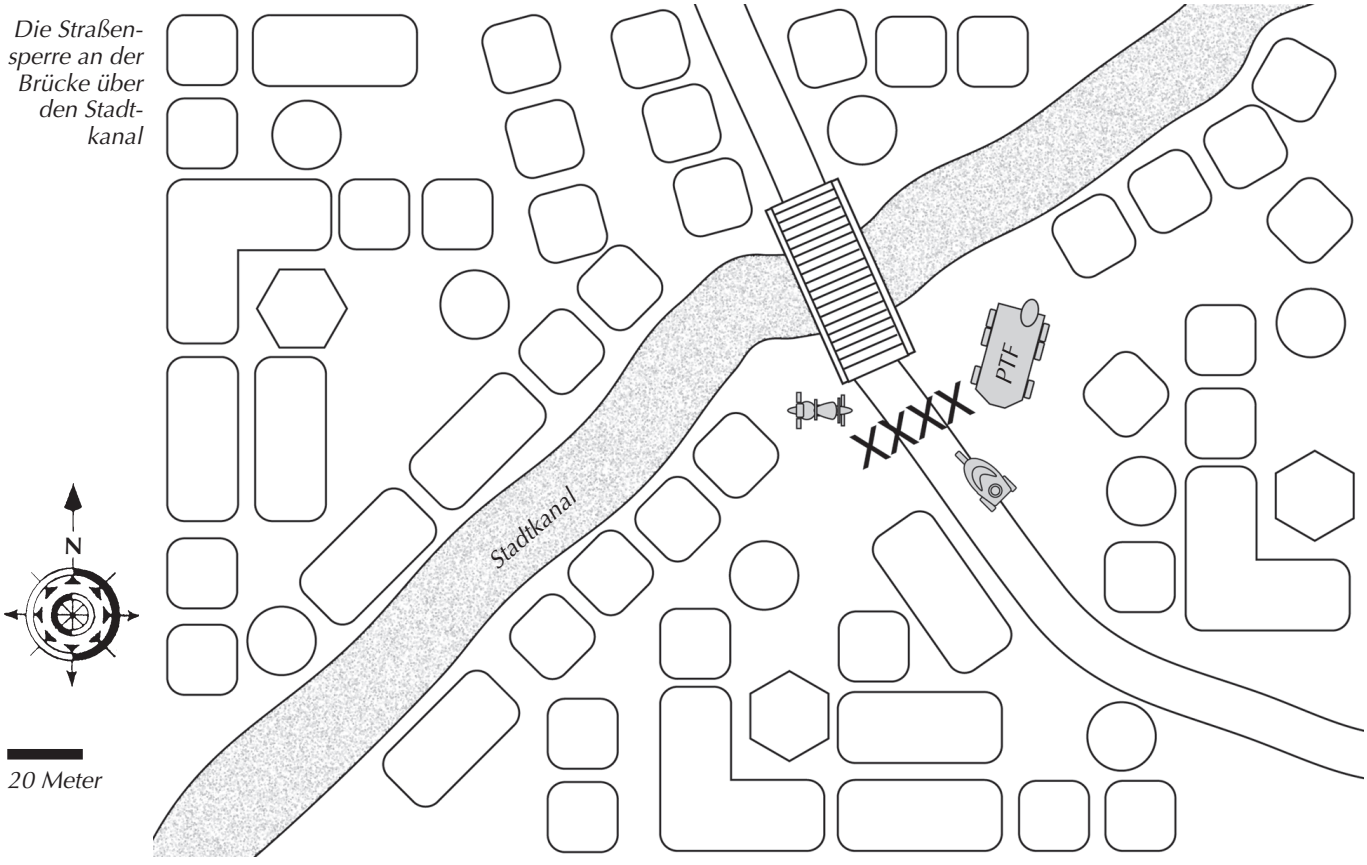
Die auf der Brücke stehenden Ordnungshüter sind von dem Sturz überrascht und einen Moment wie gelähmt. Der Rädelsführer beginnt zu brüllen und befiehlt allen Männern das Feuer zu eröffnen. Um den Flüchtenden herum kocht das Wasser von Kugeleinschlägen.

Achtung Spielleiter: Ob der Charakter von dem wildem Feuern getroffen wird, müssen Sie selbst entscheiden.
Es wäre allerdings realistisch, wenn wenigstens zwei Streifschüsse ins Ziel gehen. Diese sollten aber keinen großen Schaden verursachen.

Heimwärts

Der erste Schritt ist bewältigt. Hemrick treibt im Wasser und hat sich von den Fesseln befreit. In diesem Stadium sind zwei Optionen vom Spieler wählbar.
Entweder der Charakter schwimmt weiterhin im Stadtkanal Richtung Südenwesten oder er benutzt die kleine Treppe, um der stinkenden Brühe zu entkommen.

Die Straßensperre an der Brücke über den Stadtkanal



Im Stadtkanal

Der Inhalt des Kanals treibt mit mittlerer Geschwindigkeit in südwestlicher Richtung. Die Schüsse werden mit zunehmender Entfernung weniger und verstummen dann ganz. Da die Polizisten den Flüchtigen nicht mehr ausmachen können, bleibt ihre Verfolgung halbherzig und wird nach einigen Minuten abgebrochen. Erhard Hemrick kann den Kanal dann an jeder gewünschten Stelle verlassen. Die gute Nachricht ist, er lebt. Die schlechte ist, er ist nass und stinkt bestialisch.

Wie geht es weiter?

Um nicht weiter aufzufallen, wäre es geschickt sich neue Kleidung zu verschaffen. Leider ist die ID-Karte mit dem Bankguthaben bei den Polizisten zurückgeblieben.
Entweder der Charakter stiehlt sich passende Stücke oder er mimt den stinkenden Bettler und sammelt eine Plastikplane als Decke aus dem Fluß auf. Er hat auch die Möglichkeit sich an einem Wasserhahn notdürftig zu reinigen.

Achtung Spielleiter: Jetzt gibt der Spieler die Richtung vor. Da es sein persönlicher Todestraum ist, ziehen Sie die Zügel nicht so straff an und improvisieren Sie munter drauflos.

Die Treppe

Nach ungefähr 60 Metern erreicht Hemrick im Schmutzwasser paddelnd eine kleine Steintreppe auf der linken Flußuferseite. Es ist ihm problemlos möglich sich diese Treppe hochzuziehen. Der seitliche Steinhandlauf schützt den Techniker optimal vor den peitschenden Schüssen der Polizisten. Am oberen Ende der Treppe angelangt, muß Hemrick einen kurzen Sprint einlegen, um in die Deckung der Häuser zu kommen. Im Laufen sieht er, daß sich einzelne Polizisten in seine Richtung bewegen.

Wie geht es weiter?

Das Wechseln der Kleidung ist wohl zum gegenwärtigen Zeitpunkt, das Geringste aller Probleme. Die herannahenden Polizisten sind nicht mehr weit entfernt. Ein schnelles Umblicken fördert naheliegende Hauseingänge zu Tage. Betritt Hemrick einen der Eingänge so umfängt ihn ein muffiger Geruch nach altem Essen und Urin. Im Halbdunklen ist eine Treppe zu erkennen, die nach oben und unten führt.

Achtung Spielleiter: Prinzipiell ist es egal welchen Weg der Charakter wählt. Die Polizisten untersuchen zwar hörbar die Umbegung, trauen sich jedoch wegen der Unruhen nicht in die Häuser selbst hinein. Nach einiger Zeit des Stöberns ziehen sich die gewaltbereiten Ordnungshüter wieder an die Brücke zurück.

Im Keller des gewählten Hauses kann Hemrick nach kurzem Umsehen alte Arbeitskleidung in seiner ungefähren Größe finden.

Wege aus der Falle

Nachdem Erhard Hemrick sich aus dem Fluß ge- und der Verfolgung entzogen hat, wird sicherlich ein gewisser Tatendrang erwachen. Nachfolgend sind einige Ansätze und weiterführende Varianten aufgeführt.

Die Straßensperre

Der Charakter kann sich sehr leicht in eine Position bringen, aus der er die Sperre ungesehen beobachten kann. Ein Hausdach in der näheren Umgebung beispielsweise ist für einen versierten Techniker leicht zu erreichen, da Schlösser keine Schwierigkeit darstellen.
Man kann die Polizisten erkennen, die an der Sperre weiterhin Wache schieben. Hemricks Gravgleiter steht auf der Seite und ist mit Haltekrallen gegen jegliche Benutzung gesichert.

Die Rücklage

Die Polizei hat die ID-Karte des flüchtigen Technikers in Besitz genommen. Paranoide Naturen könnten jetzt vermuten, daß die Ordnungshüter, um Spuren zu vertuschen, in *Breaburn* auftauchen und sich dort intensiv umsehen.
Erhard Hemrick, ein von jeher mißtrauischer Mensch, hat dort in seinem Garten eine Kreditkarte mit einem sehr hohen Geldbetrag deponiert, die ihm in Notfällen weiterhelfen kann. Jetzt, ohne Papiere und Geld, wäre diese Karte überlebenswichtig für das weitere Vorgehen.

Pete Hahlwerg

Der beste Freund von Hemrick wohnt ganz in der Nähe. Der verzweifelte Techniker beschließt diesen zu besuchen. Mit Schrecken sieht er allerdings, daß der gesamte Wohnblock, in dem sein Freund wohnt, in hellen Flammen steht. Die Feuerwehr kämpft gegen das Feuer und die Polizei drängt Schaulustige zurück. Erhard Hemrick kann seinen Freund unter den Umstehenden nicht erspähen. Jetzt ist er wirklich auf sich allein gestellt, da er in dieser Stadt niemanden kennt dem er noch vertrauen würde.

Soweit die Füße tragen

Da der Gravgleiter nicht mehr zur Verfügung steht und Hemrik seinen besten Freund nicht erreichen kann, ist er gezwungen sich entweder zu Fuß oder mit öffentlichen Verkehrsmitteln in seinen Heimatort durchzuschlagen. Zu Fuß und querfeldein benötigt Hemrik 1W4+10 Stunden Zeit. Mit der Schnellbahn erreicht er *Breaburn* in 30 Minuten. Beide Wege sind ohne Gefahr zu beschreiten.

Shortcuts

Dieser Alptraum nimmt gar kein Ende. Ich hoffe, ich wache gleich auf ...

Erhard Hemrick, Techniker

Ich brauche diese verdammte Kreditkarte. Mit Geld bekomme ich die Situation wieder unter Kontrolle.

Erhard Hemrick, Techniker

Achtung Spielleiter: Egal für welche Variante sich der Spieler entscheidet, es ist letztendlich nur wichtig, daß er nach Hause zurückkehrt. Dabei ist es egal, wie lange sich der Spieler dabei Zeit läßt.

***L**uft!*
Ich bekomme keine Luft!

Erhard Hemrick, Techniker

Das Ende des Traums

Endlich ist er wieder in *Braeburn*. Vorsichtig bewegt sich Hemrick auf sein Wohnviertel zu. Er beobachtet sein Haus mehrere Stunden von verschiedenen Positionen aus.
Die Anzeige der Alarmanlage, die von ihm selbst gebaut wurde, blinkt regulär jede Stunde zweimal kurz auf. Ein sicheres Zeichen, daß sich niemand am Haus zu schaffen gemacht hat. Auch der Garten ist menschenleer. In den Straßen vor und hinter dem Haus parken keine Lieferwagen, sondern nur Gravgleiter, deren Innenräume nicht besetzt sind.

Die Kreditkarte
Schlußendlich wird Hemrick versuchen sich der Kreditkarte zu bemächtigen. Diese ist im Sockel eines kleinen Steinvogels in seinem Garten verborgen.
Er pirscht sich vorsichtig, über das Nachbargrundstück, an seinen Garten heran. Endlich erreicht er den Vogel und kann die ersehnte Karte greifen, ...
... als er auf die Knie fällt und verzweifelt nach Luft ringt.

Schlußpunkt
Seine Hände sind auf den Rücken gebunden. Der Schmerz im Hals und in den Lungen brennt grausam. Unter sich kann Hemrick die trübe, mit Abfall durchsetzte Brühe des Stadtkanals erkennen. Das rauhe Lachen der Polizisten klingt in seinen Ohren, als er in blutrotes Vergessen taucht.

Achtung Spielleiter: Damit ist das Leben von Erhard Hemrick beendet. Bitte setzen Sie den Schlußpunkt abrupt und ohne Zögern.
Bitte nicht vergessen, den Spieler zu trösten wenn dieser sich von seiner Überraschung erholt hat. Er wird es wahrscheinlich nötig haben.