



Abwärts

(Shortcut 02)



Kopien und Ausdrücke 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.



von
Michael
Greiss



Abwärts

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

Einführung

Die Spieler: bis 9 Personen

Die Dauer: bis 1 Stunde

Der Plot: Die Spielercharaktere sind auf dem Weg aus einem beliebigen, aber sehr hohen, Hochhaus und benutzen den Fahrstuhl. Doch dieser bleibt auf halbem Wege hängen und es ist keine Hilfe in Reichweite.

☞ *Achtung Spielleiter:* Diese Zwischensequenz kann in die meisten Stadtabenteuer eingebunden werden. Dabei ist es wichtig, daß das gewählte Gebäude ziemlich hoch ist, damit die gähnend schwarze Leere unter dem Fahrstuhlkorb schreckeinförsend wirken kann. Es lohnt sich auf jeden Fall in dieser Zwischensequenz Licht- und Toneffekte zur stimmungsvollen Untermauerung einzusetzen.

Bei diesem Plot ist es am spannendsten, wenn die Spielergruppe keine Kletterausrüstung oder ähnliches dabei hat. Außerdem ist der Zwischenfall ärgerlicher, wenn bereits Büroschluß ist und das Gebäude damit so gut wie menschenleer. So ist ein Maximum an Improvisation möglich.

Um die Charaktere in den Fahrstuhl zu bekommen, könnte beispielsweise das Treppenhaus verschlossen, bewacht oder durch Bauarbeiten

blockiert sein. Eventuell ist es sinnvoll einige Nichtspielercharaktere (siehe auch den Abschnitt *Angst- & Schreiatacken*) im Aufzug mitzuschicken. Diese können den Plot durch hysterische Anfälle oder als Bauernopfer mit heroischem Mut würzen.

Der Fahrstuhl

Nach einer wie auch immer gearteten Erledigung begeben sich die Spielercharaktere in den Aufzug, um das besuchte Hochhaus wieder zu verlassen. Nachdem jemand aus der Gruppe das Zielstockwerk gewählt hat, setzt sich der Aufzug in Bewegung. Nach einer Weile kommt der Fahrstuhlkorb zu einem plötzlichen Halt (*mögliche Gründe: Erdbeben, Stromausfall, Sabotage, Defekt*). Das Licht verlöscht und wird nach einer kurzen Weile von einem flackernden Notlicht ersetzt. Das Bedienungspaneel und der Notfallknopf des Fahrstuhls reagieren auf Eingaben nicht mehr. Wird die Aufzugtür mit gesammelter Kraft geöffnet (*Mindeststärke 120*) kann man die Wand des Schachts erkennen. Ein Blick ins Halbdunkle nach oben und unten zeigt, daß der Fahrstuhl genau zwischen zwei Stockwerken hängt. Auch im Schacht flackern nur die Notbeleuchtungsbirnen in trüber Mattheit. Jetzt heißt es warten oder klettern ...

Entweder Wartesaal-Langeweile ...

Zäh verrinnen die Minuten und dehnen sich quälend zu Stunden. Es sind keine Geräusche von außen zu hören. Ab und an geht das Notlicht für einige Zeit aus, um dann wieder hektisch blinkend zum Leben zu erwachen. NPC-Aufzuginsassen könnten hier durch gezielte Panikanfälle entscheidend zur guten Stimmung beitragen. Sollte niemand zum Klettern zu animieren sein, wird sich der Aufzug dann irgendwann wohl wieder in Bewegung setzen (*Gähn-attacke!*).

☞ *Achtung Spielleiter:* Um die Befürworter der Warteoption auf Trab zu bringen, empfiehlt sich das folgende Ereignis: Aus der Decke des Fahrstuhlschachts könnten sich Brocken oder Bröckchen lösen und auf das Dach prasseln. Dieses Geräusch könnte sich bei entsprechender Beschreibung durch den Spielleiter wie Schritte, Trampeln oder ein gewagter Sprung anhören. Mit dieser Maßnahme sind auch die meisten

Endlich
Wochenende!
Nix wie nach
Hause!

Zoe Hutmacher,
Technikerin

Sehr unange-
nehm! Wer von
Ihnen hat nicht
geduscht? Es
stinkt hier
greulich nach
Körpersäften!

Edwin Schreyer,
Gentleman

überevorsichtigen Spieler zu ködern. Sollte das nicht genug sein, so kann in der Folge auch noch ein Zugseil plötzlich nachgeben und die Kabine fällt einige Meter in die Tiefe, um danach wieder abrupt zu stoppen.

Sollten Personen im Aufzug sein, die aus irgendwelchen Gründen nicht klettern können, so müssen die unternehmungslustigeren Insassen nach Abschluß ihrer Kletterpartie improvisieren. Steighilfen lassen sich aus zusammengeknöteten Vorhängen und Teppichen (umliegende Büros) oder Wasserschläuchen (Feuerlöschkästen) herstellen.

... oder Kletter-Action!

Da nach geraumer Zeit mit Rufen, Klopfen und dem Drücken der Notfalltaste keine Hilfe zu bekommen war, entschließen sich die Insassen, die Kabine kletternd zu verlassen. Die Fahrgastzelle des Aufzugs hat zwei Ausgänge: die normale Tür und eine kleine Notluke im Dach. Die Schleuse im vorderen Bereich kann mit vereinter Kraft aufgestemmt werden (*Mindeststärke 120, 16 Strukturpunkte*). Die in 2,30 Metern Höhe vorhandene Deckenluke ist einfacher zu öffnen (*Mindeststärke 55, 12 Strukturpunkte*). Durch die geöffnete Vordertür blickt man auf die nackte Titanstahlbetonwand des Transportschachts. Durch die schmalen Zwischenräume kann man erkennen, daß der Fahrstuhl zwischen zwei Stockwerken hängt. Aber selbst ein begabter Schlangemensch könnte sich nicht durch die Schlitz auf der Vorderseite hindurchzwängen. Immerhin sind diese kleinen Öffnungen wenigstens als Nottoilette nutzbar.

Klettert man durch die Deckenluke auf die Oberseite, so gelangt man auf das Dach des Aufzugs. Neben der Klappe ist ein kleiner Werkzeugkasten zu finden (Inhalt siehe Abschnitt *Verfügbare Werkzeuge*).

Verfügbare Werkzeuge

Im Fahrstuhl sind drei Haltestangen aus dekorativem Leichtmetall vorhanden, die nur mit relativ dünnen Halterungen an der Wand befestigt sind. Diese können jeweils mit einem gesammelten Kraftaufwand von *Stärke 105* herausgerissen werden. Zwei Stangen sind jeweils ein Meter und eine Stange zwei Meter lang (*Typ Schlagwaffe/Keule, Schaden 1W6-1*) und halten jeweils einer Maximalzugbelastung von 370 Kilogramm stand.

Auf dem Dach des Aufzugs ist ein kleiner Werkzeugkasten festgeschweißt. Darin befinden sich ein kleiner Hammer, zwei Schraubenzieher, zwei verschieden große Zangen und ein 2 Meter langes Seil mit je einem Karabinerhaken an beiden Enden (*Zugkraft bis 629 Kilogramm*).

Mögliche Kletterwege

Den eingeschlossenen Personen stehen nach sorgfältigem Umsehen zwei Wege offen:

Die Aufzugkabel oder die Installationskabel an der Schachtwand.

a) Die Zug- und Haltekabel der Kabine sind schwer zu erklettern, da diese mit einer fettigen Substanz versehen sind, die auftretende Reibungskräfte minimieren soll. Um auf die Höhe der nächsten Stockwerktür zu kommen, müssen deshalb fünf Proben auf die Fertigkeit *Klettern* mit einem Modifikator von +35 erfolgreich absolviert werden. Ist man auf der Höhe des entsprechenden Ausgangs, so kann man erkennen, daß sich dort am unteren Türende ein kleiner Betonvorsprung befindet. Diesen könnte man mit einem beherzten Sprung vom Aufzugkabel aus erreichen. Um sich dort festkrallen zu können, ist eine erfolgreiche Probe auf *Springen* und *Geschicklichkeit* nötig. Nach einer weiteren positiven *Stärkeprobe* hat der Kletterer sich auf den schmalen Betonstreifen hochziehen können. Nun ist es ein leichtes die Türen aufzudrücken (*Mindeststärke 87, 14 Strukturpunkte*) und man steht im rettenden Flur. Von hier aus ist das Treppenhaus ausgeschildert und leicht zu finden.

b) Einer der Hauptkabelkanäle für das gesamte Gebäude ist an der rückwärtigen Schachtwand verlegt. Der dicke Kabelstrang ist nur von einem dünnen Schutzgitter umhüllt. Vom Dach des Aufzugs kann man mit der erfolgreich angewendeten *Wahrnehmungsfertigkeit* einen kleinen vergitterten Schacht erkennen, der vom Hauptstrang abweicht und in der Wand verschwindet. Dazu muß man nur den Kabelkanal emporklettern. Wagemutige Personen können das Gitter mit einer erfolgreichen Probe auf *Springen* (Modifikator -15) erreichen. Wird das Schutzgitter plötzlich einer Belastung von mehr als 85 Kilogramm ausgesetzt, so lösen sich die Halterungen aus der Wand mit einem pfeifenden Knall. Die Gitterfragmente sausen mit dem auslösenden Objekt in die Tiefe. Mit dem Seil aus dem Werkzeugkasten vom Aufzugdach könnte man vorher eine provisorische Seilsicherung errichten, um ein solches Unglück zu verhüten.

Um den kleinen abzweigenden Schacht zu erreichen, muß man 4 *Kletterproben* erfolgreich absolvieren. Nach der zweiten Kletterprobe muß man allerdings die etwaige Seilsicherung ausklinken, da das Seil nicht mehr an Länge bietet.

Das Gitterfenster des Schachts läßt sich mit minimalem Kraftaufwand öffnen. Der winzige Kriechgang (klastrophobische Cha-



Warum ich? Ich könnte jetzt im Bett liegen und fressen.

Ingolf Gotthaus, Bürohengst

Die Seile sind ja voller Schmierfett. Ohne mich, meine lieben Mitgefängenen.

Edwin Schreyer, Gentleman

Ob man diese blutige Sauerei noch mal sauberkriegt? Zum Glück habe ich Schichtende.

Louise Prentzbach, Reinemachefrau

In dem Scheißaufzug funktioniert ja nix. Kurzschiessen ist hier nicht!

Zoe Hutmacher, Technikerin

Ich habe Hunger!

Ingolf Gotthaus, Bürohengst

raktere können hier vom Spielleiter optimal gequält werden) führt nach drei Metern in einen weiteren Versorgungsschacht. Dort läßt sich der vergitterte Boden leicht abnehmen und man kann direkt in einen öffentlichen Flur springen. Das rettende Treppenhaus ist ausgeschrieben und leicht zu finden.

Rotalarm! Absturz!

Sollte es den Spielern gelingen, den Aufzug zum Absturz bringen zu lassen, so treten die folgenden Alarmvorrichtungen in Gang:

Kabine

In der Kabine werden Gravprallkissen aktiviert. Die Passagiere werden in der momentanen Position in die Fahrstuhlmitte gedrückt und dort fixiert, bis die Kabine zum Stillstand gekommen ist.

Nach einer Minute Leerlauf erlöschen die aktivierten Prallfelder dann wieder.

Fahrstuhlschacht

In jedem Stockwerk wird für die zu schnelle Kabine ein bremsendes Gravfeld aktiviert. Dieses bremst den frei fallenden Fahrstuhl stark ab.

Schachtboden

Auf dem Boden des Fahrstuhlschachts ist ein großes Gravkissen installiert, das sich bei der schnellen Annäherung des Aufzugs aktiviert. Dies trägt nochmals zur Bremsung bei.

Verletzungen der Insassen

Fallen die Charaktere mit der Kabine bis zum Schachtboden, so erleidet jeder Insasse 1W4 Verletzungen (*jeweils 1W4-1 TP Schaden*).

Personen, die auf dem Fahrstuhldach sind, bekommen 1W6 Verletzungen (*jeweils 1W6-1 TP Schaden*). Außerdem wird eine Probe auf die *Geschicklichkeit* erforderlich. Mißlingt diese, so fallen sie beim Aufprall am Boden vom Dach und haben eine 25%-Chance von einem umherfliegenden Trümmerstück getroffen zu werden (*zusätzlich 1W8 TP Schaden*).

Nach der Landung ...

Nachdem die Kabine auf dem Boden des Schachts angekommen ist, entdecken die Charaktere ein grellgelb gestrichenes Wartungsschott, das sie zu einem der Treppenhäuser führt.

Angst- & Schreiattacken

Um den Spielablauf etwas bunter zu gestalten kann der geneigte Spielleiter nach Belieben die nachfolgenden Büropsychopaten als weitere Fahrstuhlbenutzer einbauen.

Ingolf Gotthaus

Stark verfetteter Büroangestellter einer kleinen Softwarefirma.

Aussehen: 1,68 m groß, schwarzes und schütteres Haar, braune Augen, ansehnliche Fettpolster, trägt einen aus der Mode gekommenen dreiteiligen Anzug.

Eigenschaften: fett, träge, feige, hat Angst vor großen Höhen.

Ingolf Gotthaus:

STK 32, GES 43, WIK 28, KON 52, AUS 45, ERF 72, GEW 169, INT 69. "Ausweichen" 11%, "Computerbedienen" 78%, "Ernährungslehre" 46%, "Klettern" 30%, "Springen" 18%. Spezial: "Panik vor großer Höhe" 99%.

B 3 m/Phase (in Todesangst: 5 m/Phase), SB 0, GZ 33, PP 7, Basis-TP 9, keine Rüstung.

Ausrüstung: Plastikkoffer mit unwichtigen Dokumenten und leerem Einwickelpapier von diversen Süßigkeiten, kombinierter Dosen- und Flaschenöffner.

Louise Prentzbach

Angestellte der für dieses Gebäude zuständigen Reinigungsfirma.

Aussehen: 1,72 m groß, braunes Haar, blaue Augen, trägt einen schmutzabweisenden Overall in Dunkelblau.

Eigenschaften: forsch, unhöflich, dumm, hat Angst vor Dunkelheit und unkontrollierbaren Situationen (Schreiattacken!).

Luise Prentzbach:

STK 56, GES 67, WIK 44, KON 61, AUS 37, ERF 58, GEW 63, INT 42. "Ausweichen" 17%, "Klettern" 40%, "Reinigungsgeräte bedienen" 84%, "Springen" 22%.

Spezial: "Panik vor Dunkelheit und unkontrollierbaren Situationen" 98%.

B 6 m/Phase, SB 0, GZ 49, PP 10, Basis-TP 11, keine Rüstung.

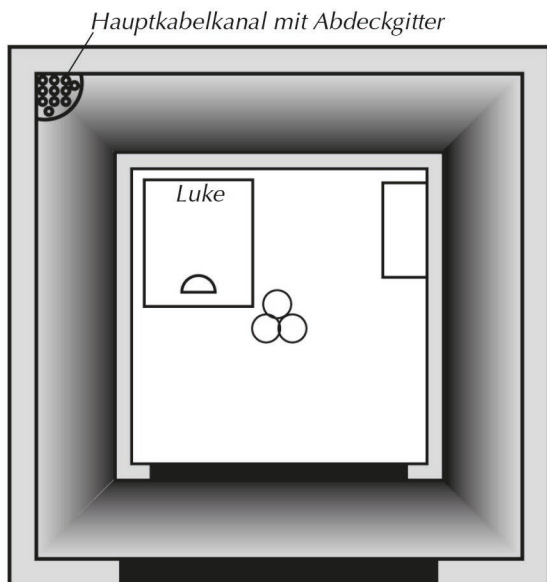
Ausrüstung: Overall, Generalschlüssel für Zugangstüren (für den Aufzug nicht verwendbar), Beutel mit sauren Bonbons.

Endlich draußen ...

Egal ob die Charaktere den waghalsigen oder den langweiligen Weg aus der Kabine gewählt haben, es gibt für die Bewältigung keine Erfahrungspunkte. Dazu war diese Zwischensequenz leider zu kurz. Natürlich kann der Spielleiter die Entlohnung im Rahmen des Gesamtabenteuers nach Wunsch vornehmen.

Karten

Nachfolgend ist das Kartenmaterial zum Aufzug und zur Schachtumgebung zu finden.



Der Fahrstuhl

Die Kabine hat eine Seitenlänge von 8 Metern. Auf dem Kabinendach befindet sich links die Notausstiegsluke und rechts der Werkzeugbehälter. In der Mitte sind die Halterungen für die Stahlseile verankert.

Der Schacht

Der Aufzugsschacht hat eine Seitenlänge von 10 Metern. Die Distanz bis zum Schachtboden ist 324 Meter.

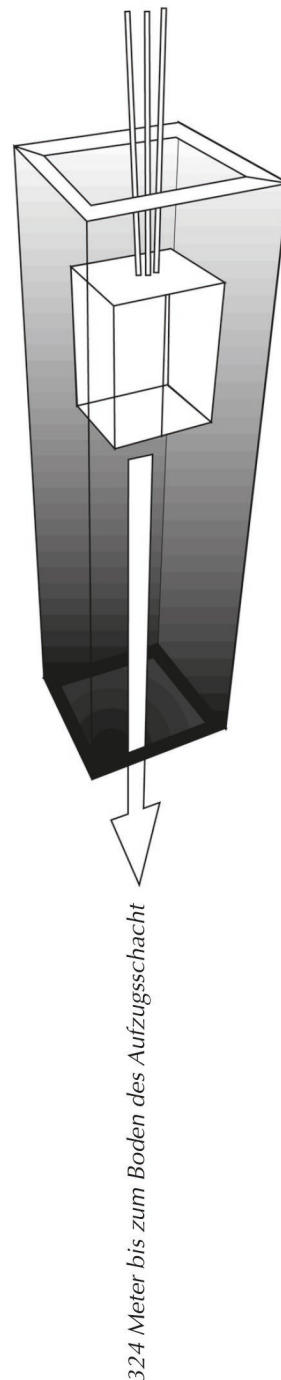
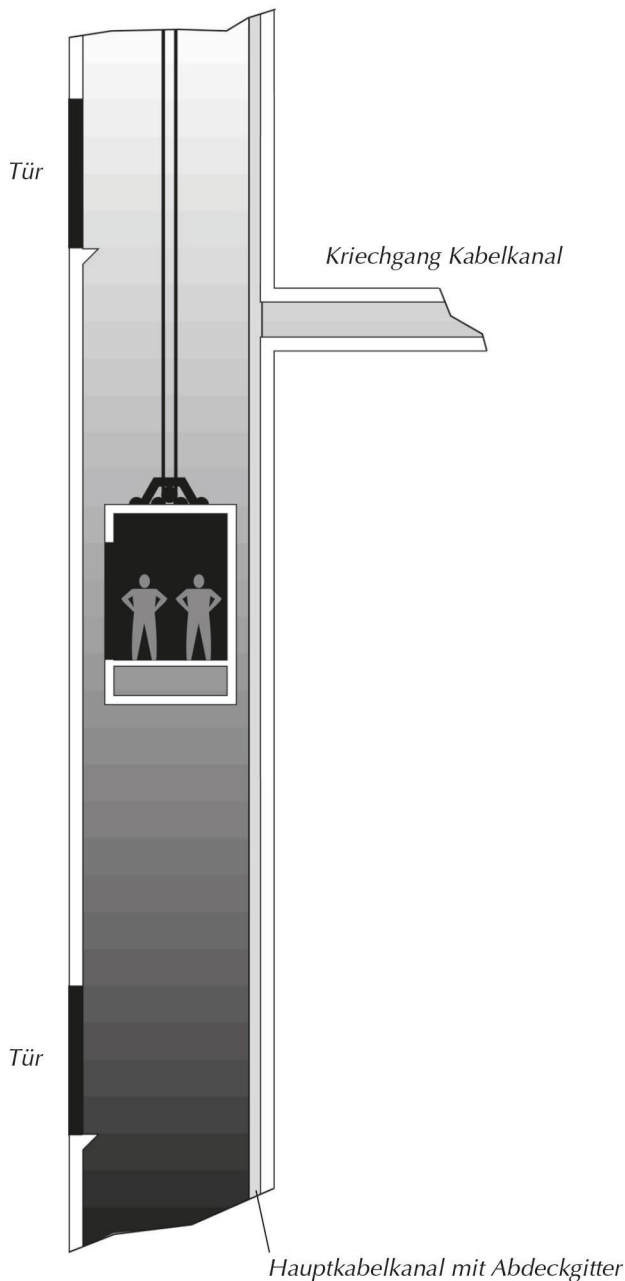
Fertigkeitsproben

Die Angaben zu den nötigen Proben sind auf Seite 2 unter dem Abschnitt *Mögliche Kletterwege* zu finden.



*Mein Gott!
Es geht
abwä ä ä ä ä ...*

*Lou Finckelstein,
Med-Tech*



*Flackerndes
Notlicht kann
eine romantische
Note haben. Ich
sagte: KANN!*

*Art Bodenheimer,
Polizist*

Space Gothic · Shortcut 02 · Abwärts