

# Pen & Paper 3

## Endstation... Alle ausbrechen!

### Kapitel 1.

#### Chaos

Die Vier und ihre Begleiterin Vanessa stehen mitten auf der Landstraße, nicht weit der Paviansschanze. Der Wagen aus Richtung Brücke fährt mit Vollgas auf sie zu. Recht schnell erkennen die Fünf einige offensichtlich gut ausgerüstete Gestalten auf der Fahrerbank.

#### Was tun die Spieler?

**Halten sie an,** werden die 5 Fremden versuchen, die Spieler gefangen zu nehmen. Sie können hier gern versuchen, dies zu verhindern. Allerdings stehen ihnen 4 kräftige Kerle in voller Kampfmontur gegenüber.

#### Kämpfer der Reinen Offensive

INI	8
AT	14
PA	13
LE	55

Schaden: Faust	1w +2
Schaden Klinge	1w + 6
Schaden Gewehr	1w20 + 5

Sollte es ihnen, trotz allem gelingen, die Vier zu besiegen. Können sie sich an ihren Sachen bedienen und finden darunter allerhand nützliches. (Waffen, Kleidung usw.)

Als sie die Typen geplündert haben, hören sie eine Durchsage über das Funkgerät im Wagen, dass sie sofort zurückkehren sollen, da die Vagabunden in ihrer Richtung mit mindestens 4 Wagen gesichtet wurden.

Fliehen sie weiter, werden sie recht schnell eingeholt. Der Wagen beginnt sie zu Rammen. Halten sie nicht an, kommt es zum Unfall (alle bekommen 2 w20 Plus 10 Schaden) und die Vier erwachen erst wieder in **Endstation** auf.

Wenn sie nicht zu Rande kommen, erscheinen vier Wagen am Horizont. Laut schreiende Männer sitzen darauf und schießen in die Luft und auf unsere Fünf, als sie die Gruppe sehen. Sie werden in Richtung der Brücke getrieben, wo ihnen vier Fahrzeuge entgegenkommen.

Sie passieren sie und sie stehen schon kurz nach der Brücke vor einem großen Tor. Plötzlich fliegt eine Gasgranate durchs Wagenfenster und alle verlieren das Bewusstsein. und wachen erst wieder in **Endstation** auf.

---

## UMFRAGE 1

Wer ist bei ihnen, als die vier wieder zu sich kommen?

1. Vanessa
  2. Divan der Würger
  3. Der kleine Sergej
-

## **Kapitel 2.**

### **Am Anfang steht Ende**

Die Vier kommen wieder zu sich und realisieren, dass sie an die Wand gekettet in einem Raum sitzen. Sie haben dicke Metallschellen um ihren Hals. Es ist sehr dunkel und sie können nur einen fahlen Lichtstrahl sehen, der durch ein Loch in der Decke in den Raum fällt.

#### **1. Vanessa**

Mitten im Raum liegt der Regungslose Körper von Vanessa. Sie sieht nicht weiter äußerlich verletzt aus, aber reagiert auf keinerlei Zurufe oder Ähnliches.

Die Vier können sie allerdings mit ihren Füßen erreichen und finden bei ihr eine Haarnadel. Jemand mit passendem Talent könnte sich damit befreien. Gelingt ihm dies, kann er sich umsehen und auch die anderen befreien.

Dann kommt jemand in den Raum und ist völlig empört, er schnappt sich Vanessa sofort und ruft nach einem Arzt. Seine Begleiter sprechen die anderen sofort auf den Zwischenfall an.

Dann weiter...

#### **2. Divan der Würger**

Die vier sehen zunächst nichts. Dann entscheidet ein Wurf, dass einer der Vier etwas in der Ecke bemerkt. Die anderen nehmen es aber nicht wahr und es dürfte eine Diskussion entbrennen. Der Spieler mit der niedrigsten geistigen Gesundheit wird dazu angehalten, bitte auszuspielen, dass er etwas panisch wird.

Dann tritt Divan aus dem Schatten. Er sieht die Vier lange an und tritt auf einen zu. Ganz ruhig. dann dreht er sich um und verlässt den Raum. Kurz danach öffnet sich die Tür.

Dann weiter...

### 3. Der kleine Sergej

Als die vier erwachen, sitzt bereits ein kleiner Junge in der Mitte des Raumes. Er glotzt sie lächelt an und grinst fast aufdringlich nett.

Er verrät ihnen gern, wer er ist und sie können versuchen, ihn zu überreden, dass er sie befreit. Gelingt es ihnen, bekommen sie einen kleinen Bonus auf geistige Gesundheit, weil sein freundliches Gemüt sie aufheitert.

Scheitert es, geht die Tür einfach auf und es geht weiter.....

---

### Weiter nach Abstimmung

Starov betritt den Raum. Er wirkt freundlich und offen. Er klärt die vier auf, wie die Dinge in Endstation so laufen und erklärt ihnen, dass sie vorerst als Füchse in der Stadt unterwegs sind. Eine Art Anwärterrolle. Sie dürfen keine Waffen bei sich tragen und haben nur bedingten Zugang zu allen Räumlichkeiten. Dann löst er ihre Fesseln und sie können ins Freie treten.

Sie stehen mitten in Endstation. Der Ort brummt förmlich. Es herrscht ein reges Treiben. Überall wird gehandelt, es fahren Fahrzeuge rein und raus und es gibt Unmengen an Läden.

Die Jungs haben die Gelegenheit, sich umzusehen, mit Leuten zu sprechen und einfach ein wenig den Flair der Stadt einzusatmen,

Nach einer guten Weile kommt ein etwas ergrauter Mann in Ende 50 an ihnen vorbei. Er blickt ihnen direkt in die Augen und lässt dann eine Notiz fallen. Als einer der Vier sie sich schnappen will, greift plötzlich eine kleine Hand danach...

Es ist Sergej. Der kleine Frechdachs schnappt sich den Zettel. Bedrängen die vier ihn, greift sofort eine der umstehenden Wachen ein. **WICHTIG** er weist die Vier darauf hin, dass es sich bei dem Fremden um Professor Winterapfel oder so handelt (Winterkorn).

Sergej will ihnen den Zettel geben, dafür will er aber etwas von ihnen. Die Vier sollen ihm eine kleine Puppe besorgen. Die will er seiner Schwester schenken, weil sie Geburtstag hat. So eine Puppe gibt es bei einem Händler gleich um die Ecke. Der hat sogar einen Laden.

## **Bei Plunder & Pfund**

Der Händler (Sven Pfund) ist ein junger Mann. In seinem Laden herrscht ein buntes Gewirr aus allerhand Überbleibseln der einst zivilisierten Welt. Darunter auch eine Puppe, die im Schaufenster ausliegt. Es gibt verschiedene Varianten, um an die Puppe zu kommen:

### **Handeln/Feilschen**

Handeln sie erfolgreich, will Sven Pfund ein von ihnen einen Witz hören. Einen guten Witz. So einen, über den der Spielleiter lachen muss. Sonst gibts nix!

### **Überreden**

Wenn die Spieler ihn überreden, wird er ihnen anbieten, dass sie ihm das Geld auch später geben können.

### **Bedrohen sie ihn**

Müssen sie das Ganze wirklich gut ausspielen. Es kann ihnen gelingen, ihn so sehr einzuschüchtern, dass er ihnen die Puppe freiwillig gibt. Das hat später aber Konsequenzen!

### Andere kreative Möglichkeiten

Böse ist Böse und gut ist gut. Sie müssen immer mit den Konsequenzen leben, aber alles ist möglich.

Sobald sie mit der Puppe zurückkehren, steht Sergej an einem kleinen Brunnen. Er sieht die Vier und freut sich. Als sie ihm die Puppe geben, gibt er ihnen ein Viertel des Zettels.

Es folgt lamentieren und verhandeln, ob sie den Jungen einfach schnappen können oder einer (Schmorf) sagt, dass er ihn einfach schnappt!

Und dann:

-----

### UMFRAGE 2

**Was verlangt Sergej nun von den Vieren?**

- 1. Sie sollen ihm einen Frosch aus dem Brunnen fangen**
- 2. Sie sollen sich mit irgendwem auf dem Platz prügeln**
- 3. Sie sollen ihm bei einer Liebesangelegenheit helfen**

----- PAUSE





**Nach der Pause ankündigen, dass die Vier jemandem begegnen, den sie bereits kennen. Wer ist das? Macht Vorschläge.**

**(NICHT PROFESSOR WINTERKORN)**

## Kapitel 3.

### Wo ist Waltraud

#### 1.

Sergej erzählt ihnen, dass er in der Yps etwas über Wetterfrösche gelesen hat. Jetzt will er auch so einen. Zum Glück, hört man unten im Brunnen ne ganze Menge Gequake. Es ist also an den vieren zu sehen, wie sie den Frosch kriegen bzw. ob sie sogar runterklettern.

Sollte jemand nach unten gehen, findet er dort eine goldene Kugel, die in der Hand eines Skelettes im Prinzessinnenkleid liegt. Die Kugel kann mit einer passenden Probe genommen werden. Der Spieler verliert bei Misserfolg GG.

Alle anderen Arten führen recht schnell zum Erfolg und bei dem Frosch, findet sich eine kleiner Angelhaken, der in seinem Fuß steckt. Den können sie erbeuten.

#### 2.

Es ist relativ egal wen sie auswählen. Allerdings stehen verschieden starke gegner zur Auswahl. Der Stärkste:

#### Kämpfer der Reinen Offensive

INI	8
AT	14
PA	13

LE	55
Schaden: Faust	1w +2
Schaden Klinge	1w + 6
Schaden Gewehr	1w20 + 5

Dem Kampf sehen alle im Umkreis gebannt zu. es kommt ganz auf den Gegner an, wie das läuft. Einige dreckige Tricks führen dazu, dass die Zuschauer begeistert einige Konservendosen an den Ringrand rollen. Die gelten in Endstation als Währung und sind natürlich von Interesse, wenn die Spieler zum Beispiel auf Pump die Puppe gekauft haben.

Wenn sie den Kampf gewinnen, kommt Starov dazu und klopft den Jungs lobend auf die Schultern, Er erkennt ihren Sieg absolut an und ist beeindruckt. Er verspricht ihnen eine große Zukunft in Neuanfang!

### 3.

Der kleine Sergej ist etwas unbeholfen, was die Damenwelt betrifft, aber ist unglaublich in seine Lehrerin verschossen. Er hat ihr sogar einen Liebesbrief geschrieben, den er sich aber nicht zu überbringen traut. Das sollen jetzt die Jungs für ihn tun.

Allerdings müssen sie sehr genau aufpassen, dass ihr Mann nichts davon merkt.

Die Lehrerin steht nicht weit von ihnen entfernt vor einer Art Kiosk und unterhält sich. Ihr Mann neben ihr, den Arm um sie gelegt.

Es gibt diverse Arten den brief zuzustellen. In Jedem Szenario, in dem sie mit der Frau sprechen, wird diese dem Überbringer als Dank einen Kuss aufdrücken, was sein Charisma dauerhaft um 1 erhöht.

Außerdem gibt sie ihnen einen Zettel, auf dem ein einzelnes Wort steht:

“Busscheibeneinschlagshammerhalterungssystemvertriebsgesellschaftsvorstand”

Wenn sie ihr den Zettel nur in die Tasche stecken, bleibt dabei der andere Zettel zwischen ihren Fingern hängen.

Im Notfall verfolgt sie die Jungs, und gibt ihnen den Zettel.

### **Dann geht es weiter.....**

Wieder bei Sergej, gibt dieser ihnen das dritte Stück Zettel. Es fehlt also nurnoch eines.... ausgerechnet das, auf welchem das Ziel der Rute eingezeichnet ist.

Es gibt also nurnoch eine letzte Aufgabe zu bewältigen. Und diesmal will Sergej von ihnen seinen Flummi zurück. Den hat seine Mutter Waltraud eingesackt und ihm eigentlich versprochen, aber die ist jetzt im “Hammerwerfer” (Eine Kneipe im Zentrum) und da darf er natürlich nicht rein.

**Am Hammerwerfer** angekommen stehen die Vier zunächst vor einem Türsteher. Dieser fragt nach dem passenden Codewort....

- Haben die vier den Angelhaken, finden sie an der Seite des Lokals eine Tür, die sie mit dem haken knacken können.
- haben sie sich geprügelt, können sie die Wache bestechen oder Starov kommt dazu und bürgt für sie.
- Haben sie das Codewort auf dem Zettel, kommen sie einfach rein.

### **In der Bar kommt dann das Wimmelbild, auf dem sie Waltraud finden müssen!**

Sind sie fündig geworden, sprechen sie Waltraud an und diese ist sehr betrunken. Daher rückt sie den Flummi auch sehr schnell lallend raus.

Als die Vier den Hammerwerfer verlassen, begegnet ihnen ???

Ab hier Impro. In jedem Falle warnt die Person die Jungs irgendwie, dass es nicht ratsam ist hierzubleiben. Das kann eine Drohung sein, ein netter Hinweis oder auch ein panischer Appell. Außerdem sollen sie sich schleunigst ihre Stifte zurückbesorgen... denn da ist was an denen, das sie interessieren dürfte.

Dann haut die Person ab, und die Vier holen sich ihr letztes Stück Zettel. Das führt sie dann zu einer Tür am Stadtrand. Dort wimmelt es von Wachen, und sie müssen behutsam vorgehen.

An der Tür angekommen, finden sie diese verschlossen, aber es scheint nicht schwer, die Tür zu öffnen.

### **Im Lagerraum**

Im Inneren des Lagerraums finden die Vier ihre gesamten Sachen wieder. Sie haben Zeit sich wieder einzukleiden und auszurüsten, als sie eine Stimme hinter einer Metalltür hören, die verschlossen ist.

**Es ist Professor Dr. Winterkorn. Er berichtet ihnen davon, dass man ihn gefangen hält und zur Arbeit als Arzt zwingt. Er habe keine Möglichkeit zur Flucht entdeckt und brauche dringend ihre Hilfe.**

Als sie an den spannenden Punkt des Virus kommen, bricht ein Alarm aus. Draußen scheint plötzlich etwas loszubrechen und man hört Stimmen und Geschrei. Plötzlich hört man eine laute Durchsage:

---

### **UMFRAGE 3**

**Was ist die Durchsage?**

- 1. "Achtung Bürger von Endstation! Wir werden angegriffen. Zu den Waffen!"**
- 2. Nur ein wildes Geräuschechaos und ein Wimmern**

**----- Pause**

## Kapitel 4.

### Lieber ein Ende mit Schrecken...

#### 1.

Nachdem die Durchsage endet, sind auch schon die ersten Schüsse zu hören. Plötzlich hören sie hinter der Metalltür Geräusche und es klingt, als ob jemand Prof. Dr. Winterkorn aus dem Raum zerrt.

Sie bekommen die Tür einfach nicht auf und das Chaos draußen wird immer lauter und deutlicher hörbar. Treten sie ins Freie, wird das Chaos offensichtlich. Auf der Mauer stehen Unmengen von bewaffneten Frauen und Männern und feuern darüber hinweg ins Ungewisse. In der Dämmerung flimmern die Mündungsfeuer bedrohlich.

Im Chaos rennt plötzlich Person XXX auf sie zu. Sie erklärt ihnen, dass die Vagabunden angreifen und es an der Zeit ist, zu verschwinden. Er/sie wisse wo es ins Freie geht und sie sollten schnell folgen.

Sie kommen an den Rand der Siedlung, wo ein kleiner Gang seitlich unter die Mauer führt. Als sie davorstehen, hören sie plötzlich Sergej rufen....

Sie entscheiden dann, ob sie ihn mitnehmen, oder zurücklassen.

#### 2.

Als das Geräusch endet, springt die Tür relativ zügig aus und es kommen zwei Wachen in den Raum. Diese sind völlig überrascht und als sie ihre Waffen auf unsere Gruppe richten, Fallen von hinten einige Trauernde über die Wachen her und gehen danach sofort auf unsere Vier zu,

Während all das geschieht, hören die Vier hinter der Metalltür nur wildes gepolter. Als die Trauernden näher kommen, öffnet sich plötzlich die Metalltür und...

Starov steht dahinter. Er treibt sie an, ihm zu Folgen. Der Raum ist karg eingerichtet. Ein Schreibtisch, ein Stuhl, Bett. Auf der anderen Seite steht ebenfalls eine Tür offen. Starov scheint hektisch und weist sie an, dass es Zeit sei zu verschwinden. Die Tür lies sich nicht mehr ganz schließen, weil bereits das Bein eines trauernden dazwischensteckte. So ist Eile geboten! Kaum im freien, Strömen immer mehr Trauernde über die Straßen. Drei sind direkt bei unserer Gruppe.

Starov springt dazwischen und brüllt die Gruppe an, in Richtung Mauer zu rennen. Dort warte Sergej und sie sollen ihn retten. Er müsse noch Menschen holen. Als ihn plötzlich ein Trauernder in die Hand beißt, bevor er ihm den Schädel zermatscht...

Nun ist wichtig was die Vier tun:

#### Versuchen sie ihn zu retten -

Könnte dies gelingen, wenn sie ihm schnell die Hand abtrennen. Dann ist aber Eile geboten, die Wunde zu schließen bzw. zu versorgen. Sie verlieren dabei soviel Zeit, dass sie es nicht schaffen Sergej zu retten.

#### Retten sie ihn nicht -

Schaffen sie es zu Sergej zu retten. Es bleibt an ihnen, ihm vom Tod seines Vaters zu erzählen. Tun sie dies nicht, hat das im nächsten Abenteuer Konsequenzen.

Erzählen sie ihm davon, bricht er umgehend in Tränen aus und kann allein nicht mehr gehen....

Sie entscheiden, ob sie ihn zurücklassen. Das hat aber folgen....



## Weiter nach Abstimmung.....

Am Rand der Siedlung angekommen, finden sie einen Weg durch die Mauer. Allerdings passt Schmorf nicht durch. Sie müssen also sehen, wie sie weiterkommen.

haben sie Sergej dabei, weiß der sofort, wo ein anderer Weg ist und es ist recht leicht für Schmorf nach Draußen zu kommen.

Ansonsten müssen sie das Loch entweder weiter öffnen oder mit Seilen klettern. Die gehen dabei allerdings kaputt, wenn das Klettern kein kritischer Erfolg ist.

## Auf der anderen Seite der Mauer...

Sie können nun entscheiden wohin sie gehen. Vor ihnen liegt ein Wald. Sind sie vorher Divan dem Würger begegnet, wird dieser ihnen über den Weg laufen. Wenn sie Sergej nicht dabei haben, kommt es zum Kampf.

## Divan der Würger

INI	8
AT	16
PA	13

LE	89
Schaden: Faust	1w +2
Schaden Würgen	<p>2w6 + 2 Pro Runde die gewürgt wird</p> <p>Nur ein gelunegener Angriff, der ihn über 20 Lebenspunkte kostet, oder ein kritischer Treffer, halten ihn vom Würgen ab.</p> <p>Dafür wird auf jeden Schadenswurf gegen ihn 1w6 addiert solange er würgt, da er sich nicht wehren kann.</p>

Haben sie Sergej dabei, nimmt er ihnen den Jungen ab und sie haben einen sehr mächtigen Freund gewonnen, wie es scheint.

Gehen sie dann weiter, sehen sie:

#### Wenn Starov lebt:

Wie dieser mir Prof. Dr. Winterkorn in einem Wagen an ihnen vorbeirauscht. Der Professor scheint nicht unbedingt begeistert davon und wehrt sich. Plötzlich überschlägt sich der Wagen und der bleibt am Straßenrand liegen.

#### Wenn Starov tot ist:

Sehen sie, wie einige wild gekleidete Männer den Professor auf die Ladefläche eines Wagens zerrren und dann zur Vorderseite des Wagens gehen. Als plötzlich Trauernde aus dem Unterholz auftauchen entsteht Chaos und die Männer eröffnen sofort das Feuer.

**ENDE**