



Angriff der Rhabarbermänner



Ein Abenteuer für
Lite – Supers

Angriff der Rhabarbermänner

Dr. Hunkels Trognon, ein verrückter Spacepear-Wissenschaftler will die Spacepearheit auf eine neue Bewusstseinsstufe heben. Selbst für Spacepear-Verhältnisse gilt dies als unakzeptabel, weshalb er auf die abgelegene Erde geflohen ist. Hier versucht er, Menschen mithilfe eines mutierenden Smoothies in Gemüse mit Schwarmverstand zu verwandeln, das unter seiner Kontrolle steht.

Zunächst versuchte er, Orange Citys großen Superhelden das Grüne Gespenst unter seine Kontrolle zu bringen, scheiterte aber an dessen großer Willenskraft. Stattdessen konzentriert er sich nun darauf, Statisten zu entführen, und sich eine Armee willenloser Gemüsesklaven zu züchten.

Impressum

Autor: Onno Tasler

Layout: Jürgen Mang

Lektor: Onno Tasler

Kontakt

Mich kannst du per Mail direkt über mail@jcgames.de kontaktieren. Das Grundregelwerk und das Forum für Lite findest du auf:

<https://jcgames.de/lite/>

jcgames
freie Rollenspiele

Inhalt

Böses Gemüse.....	3
Verfolgungsjagd, das UFO, Turbulenzen.....	3
Das Geheimlabor.....	4
Die Space-Aubergine.....	5

Lizenz



Dieses Werk steht unter der Creative Commons-Lizenz Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International.

Böses Gemüse

Die Charaktere halten sich gerade in einem türkischen Gemüseladen auf, um sich für eine Feier einzudecken. (Das Abenteuer geht davon aus, dass die Charaktere bereits eine Superheldengruppe bilden und feiern wollen, aber ein zufälliges Zusammentreffen am Ort eines Ereignisses ist ebenfalls vollkommen genregerecht.)

Neben ihnen befinden sich noch folgende Statisten im Laden:

- Ali Özbek, der Verkäufer den nichts aus der Ruhe bringt
- Meike Bethmann, eine ältliche Polizistin kurz vor der Pensionierung
- Ulrike von Guben, mit ihren beiden Kindern Thaddäus-Kevin und Leonie-Chantalle
- Michael Meyer, ein gesundheitsbewusster, gemütlicher und molliger Hippie

Während niemand etwas böses ahnt, springen plötzlich mehrere Rhabarberstangen aus dem Regal und mutieren zu Rhabarbermännern!

Insgesamt befinden sich doppelt so viele Rhabarbermänner im Laden wie Spielercharaktere. Es handelt sich um Handlanger, die das Ziel haben, möglichst viele der Statisten zu entführen.

Rhabarbermänner

Profil	2 + durchschnittliche Stufe der Gruppe
Bewaffnung	Schwarmverstand, Laserkarabiner

Verfolgungsjagd, das UFO, Turbulenzen

Verfolgungsjagd

Wenn die Charaktere nach drei Runden noch nicht alle Rhabarbermänner besiegt haben, fährt ein schwarzer Lieferwagen vor und nimmt so viele Statisten mit, wie die Rhabarbermänner Erfolge übrig haben.

Die Charaktere können den Wagen verfolgen: Passives Hindernis, 5 Erfolge. Der Wagen fährt zum Südbahnhof.

Das UFO

Falls die Helden den Wagen verlieren oder die Rhabarbermänner vollständig besiegen, finden sie ein Rhabarberfunkgerät. Mit der Energiesignatur können sie ein abgestürztes UFO orten: Passives Hindernis, 2 Erfolge.

Das UFO sieht wie eine fliegende Untertasse aus, die innen an den Chic der 1950er erinnert. Den größten Teil nimmt der Operationssaal ein, zu dem auch die Glaskuppel auf der Spitze des UFOs gehört. Die Brücke befindet sich vom Eingang direkt rechts, der Maschinenraum links.

Im UFO finden sie das Grüne Gespenst mehr tot als lebendig in einem Stasisfeld. Wenn befreit, erzählt er den Helden, wie er gefangen und wie an ihm experimentiert wurde, bevor er sie bittet, sich um Dr. Hunkels Trognon zu kümmern – er selbst ist zu verwundet und muss zunächst in ein außerirdisches Rehaprogramm.

Im UFO findet sich ein Hinweis auf dem Anrufbeantworter, dass Dr. Trognon in seine neue Residenz unter dem Südbahnhof umgezogen ist.

Turbulenzen

Falls die Gruppe sämtliche andere Spuren verloren hat, erfahren sie über Medien oder das Supernet von seltsamen Pflanzenturbulenzen rund um den Südbahnhof, z.B.:

- Ungewöhnlich schnell wachsende Pflanzen
- Pflanzen ändern ihre Farbe
- Pflanzen greifen Menschen und Tiere an

Das Geheimlabor

Versteckt unter dem Südbahnhof befindet sich auf einem verlassenem Bahnsteig das Geheimlabor von Dr. Hunkels Trognon. Man kann den Bahnsteig noch erkennen, obwohl er von diversen Moosen und Rankpflanzen überwuchert wurde. Zudem stehen überall chemische Apparaturen herum, von denen es zischt und blubbert, während bunte Flüssigkeiten durch Rohre fließen.

Der Doktor selbst arbeitet an einer Reihe von Bildschirmen am entgegengesetzten Ende des Bahnsteigs, wo er Werte abrufen und eingibt. Zusätzlich laufen schwerbewaffnete Rhabarbermänner herum. In Pods auf der anderen Seite der Schienen sieht man in einer smoothiartigen Flüssigkeit menschenähnliche Gestalten schwimmen.

Misserfolge beim Versuch, die Gefangenen zu befreien, sorgen dafür, dass diese als vollkommen mutierte Rhabarbermänner aus den Pods entstehen und die Gruppe angreifen.

Insgesamt befinden sich zwanzig Rhabarbermänner (plus die Gefangenen in den Pods) im Raum, aber wenn die Helden etwas warten, für Ablenkung sorgen oder sonstwie überraschend angreifen, bleiben davon bloß so viele übrig, wie Spielercharaktere anwesend sind.

Dr. Hunkels Trognon	
Detektiv	6
Athlet	2
Ingenieur	8
Reporter	4
Zähigkeit	6
Bewaffnung	
Mikrowellenwerfer P+2	

Rhabarbermänner	
Profil	2 + durchschnittliche Stufe der Gruppe
Bewaffnung	Schwarmverband, Laserkarabiner

Die Space-Aubergine

Wenn Dr. Trognon überwunden wird, aktiviert er den Teleporter und flieht damit auf sein Raumschiff, eine Space-Aubergine.

Die Aktivierung verursacht schwere Zugangslücke im und am Südbahnhof. Die Helden können versuchen, das Teleporttor zu schließen (passives Hindernis, 3 Erfolge) oder Trognon folgen (passives Hindernis, 1 Erfolg).

Auf dem Raumschiff ist ihnen Dr. Trognon hilflos ausgeliefert und ergibt sich.



Dr. Hunkels Trognon, ein verrückter Spacepear-Wissenschaftler will die Spacepearheit auf eine neue Bewusstseinssebene heben. Selbst für Spacepear-Verhältnisse gilt dies als unakzeptabel, weshalb er auf die abgelegene Erde geflohen ist. Hier versucht er, Menschen mithilfe eines mutierenden Smoothis in Gemüse mit Schwarmverstand zu verwandeln, das unter seiner Kontrolle steht.

Lite

Lite ist ein genreunabhängiges, einfaches und erzählerisches Rollenspiel. Es reduziert die Werte auf ein Minimum und bietet eine erzählerische Konfliktlösung mit nur einem Würfelwurf, ohne Details zu unterschlagen. Zudem bindet Lite die Spieler aktiv in die Abenteuergestaltung ein.