

anduin

Das kostenlose monatliche eZine für Rollen-, Brett- und Kartenspiele

Ausgabe 62
Juli 2001

EXTRA
LANG!

Insel der 1.000 Schlangen

Der 2. Teil des DSA-Abenteuers

Myranor

Die Völker des Guldenslands

Twist

Ein Shadowrun-Abenteuer

Rezensionen

Blutige See, Evo, Carcassonne, u.v.m.

Systemübersicht

Eine nicht vollständige Übersicht



TWIST

- EIN SHADOWRUN ABENTEUER MIT DEM BESONDEREN DREH... -

EINLEITUNG

Die Tatsache, dass eine Welle von Banküberfällen die Stadt überflutet ist nicht das größte Problem der Bullen. Die größte Sorge ist, wohin das Geld verschwindet. Gerüchte machen die Runde, dass die gestohlenen Nuyen direkt in die Kasse einer Untergrundarmee fließen, die das Ziel hat, die Polizei auszulöschen. Und die Bullen bekommen langsam kalte Füße...

Als sich die Runner mit ihrem Johnson treffen wird er ihnen nicht direkt auf die Augen binden, dass der Auftraggeber die örtliche Polizei ist. Aber er wird die Situation erklären und die Gerüchte wiedergeben. Damit können sich die Runner ihr eigenes Bild machen. Die Runner erhalten außerdem die Adresse einer Bar, in der sich die Nixes treffen - einer der Gang, die für die Überfälle verantwortlich sind. Dann erklärt der Johnson die drei Aufgaben der Runner:

1. Die Nixes infiltrieren
2. Herausfinden, wo die Untergrundorganisation ihre Basis hat
3. Diese in die Luft sprengen und zurückkehren

DAS ABENTEUER

Die Nixes hängen meistens in einer dreckigen alten Bar am Rande der Stadt herum, die sich „Fred's Pit“ nennt. Sie sehen aus wie eine typische Straßengang, doch alle Mitglieder sind in den späten Zwanzigern oder frühen Vierzigern. Und, obwohl sie sich wie durchgedrehte Drogenjunkies benehmen, sind Raufereien sehr selten und man sieht sie nie Drogen einwerfen. Wenn die Runner sich genauso benehmen wie die Nixes werden sie kaum Anschluss finden. Vielmehr sollten sie versuchen, sich als gewiefte Einbrecher auszugeben, die zuverlässig sind und nicht sofort zur Waffe greifen. Dies könnte zum Beispiel durch eine geflüsterte Unterhaltung über einen fiktiven geplanten Banküberfall geschehen, denn der Anführer der Nixes hört mit entsprechender Ausrüstung den Laden ab. Es kann aber zwei oder mehr Nächte dauern, bis die Runner angesprochen werden.

Dann wir Frengo, der Anführer der Nixes, Kontakt mit den Runnern aufnehmen und sie fragen, ob sie ‚mitfeiern‘ wollen. Sollten die Runner zusagen, so sollen sie Frengo in ihrem eigenen Gefährt stadtauswärts folgen, bis sie zu einem alten Theaterhaus kommen, aus dem laute Musik dröhnt und grelle Lichteffekte erstrahlen. Aus dem Inneren des Theaters wurden alle Sitze entfernt und es sind keine Menschen anwesend. Sheena, ein Mitglied der Nixes und Staßenshamanin, wird eine Kugel um die Runner zaubern, so dass der Lärm nur noch abgedämpft erklingt. Wenn die Runner sich umsehen, erkennen sie auch ein paar Boxen, aus denen diffuser Partylärm erschallt. Es ist wichtig, dass den Runnern bewusst wird, dass dieser Ort nicht das Hauptquartier der bis dato namenslosen Untergrundorganisation ist!

Frengo wird dann seine Maske eines Drogenjunkies fallen lassen und ganz normal mit den Runnern sprechen. Er erklärt, dass eines seiner Mitglieder Hilfe bei einem Raubüberfall benötigt und dass die Runner für ihre Dienste bezahlt werden würden. Er möchte sie also anheuern, doch zuvor müssen die Runner zwei Dinge schwören: a) sie dürfen niemanden während des Überfalls töten und b) sie dürfen niemanden von diesem Auftrag oder dem Treffen erzählen. Wenn die Runner sich nicht daran halten, hat Frengo viele Freunde, die sie das bedauern lassen werden. Wenn die Runner zusagen wird er sie im Voraus bezahlen, ihnen erzählen, wo sie die Gangmitglieder finden und ihnen mitteilen, dass sie nun „Teil von etwas Großem sind. Etwas sehr Großem“.

Das Gangmitglied, das die Runner treffen, sieht gar nicht nach einer schmutzigen Gang aus. In einem billigen Hotelzimmer findet das Treffen statt und die Runner stellen fest, dass sich direkt gegenüber eine Bank befindet. Wie praktisch. Dreamline, so der Name des Gangmitglieds, wird den Runnern seinen Plan erläutern: Man werde die Bank wenige Augenblicke bevor sie geschlossen wird (17:30 Uhr) stürmen und die 4 Wachen möglichst ohne Gewalt überwältigen. Während die Runner dann die Kunden und das Personal überwachen wird Dreamline in den Bankrechner hacken und

das Geld auf einen Credstick laden. Die Runner sollten dabei feststellen, wie gut organisiert und ausgerüstet die Nixes sind. Alle sind mit modernsten Waffen (alle nicht tödlich) ausgestattet und Dreamlines Ausrüstung ist nur vom Besten. Zudem scheinen die Mitglieder eine gute Erziehung zu haben und ...hmm... nett zu sein. Nach dem Überfall zieht man sich zu dem alten Theater zurück.

Wie der Überfall verläuft ist ganz dem Spielleiter und den Spielern überlassen. Am besten machen die Runner einen schnellen und sauberen Job und verschwinden, bevor die Polizei eintrifft. Sollten die Runner aber jemanden töten, so ist die Sache erledigt. Beenden Sie das Abenteuer - die Nixes verstehen bei dieser Angelegenheit keinen Spaß!

Falls der Überfall aber gut verläuft, so werden sie nach dem Rückzug zum Theater für die nächste Nacht einen weiteren Auftrag erhalten. Wieder wird Dreamline ihr Partner sein. Auf diese Art sollten die Runner in den nächsten zwei Wochen einige Banküberfälle durchführen müssen. Weiter unten finden Sie in paar Tipps, wie man etwas Abwechslung in die Überfälle bringen kann, aber den Runnern darf ruhig etwas langweilig werden. Die Nixes laden nicht jeden in ihr Hauptquartier ein, sondern wollen Gewissheit haben, dass man den Runnern trauen kann. Sie werden daher noch nicht einmal erwähnen, wo das Geld eigentlich hin geht.

Nach dieser Zeit aber wird Frengo die Runner eines Abends fragen, ob sie das Geld persönlich ins Hauptquartier von SAVIOR, ihrer übergeordneten Organisation, bringen wollen. Der Name Savior sollte den Runnern für eine Organisation, welche die Polizei auslöschen möchte, etwas seltsam vorkommen. Frengo wird Sheena als Eskorte mitschicken und die Runner werden von Gridlock im Frachtraum eines Van (natürlich ohne Fenster) gefahren. Aber nachdem Sie der Spielleiter sind, kann ich Sie ja darüber informieren, dass der Van in das tiefste und schmutzigste Randgebiet der Stadt fahren wird, dort in eine alte Parkgarage einfährt, sich in die dritte untere Ebene begibt und parkt. Wenn die Runner ausstei-



gen sehen sie viele weitere unterschiedliche Vans auf dieser Ebene.

Die Gruppe wird zu einem Aufzug geführt, der von dort aus nur noch weiter nach oben fahren kann. Doch Gridlock presst seinen Daumen auf eine kaum sichtbare Schaltfläche und der Aufzug bewegt sich tiefer hinab. Die Fahrt dauert etwa eine Minute, nach der die Türen lautlos aufgehen. Dahinter erblicken die Runner einen grottenartigen fußballstadiongroßen Raum, der mit etwa 200 Leuten jeder Altersklasse und Tonnen von Lebensmitteln gefüllt ist.

Tja, die Bullen haben sich umsonst die Hosen vollgemacht: Savior ist keine Antipolizei-Organisation, sondern eine Gruppe von Mächtegern-Robin Hoods. Die verschiedenen Gruppen haben die gestohlenen Nuyen dazu verwendet, Lebensmittel zu kaufen und sie in die Armengenden der Stadt zu schaffen.

An diesem Punkt haben die Runner folgende Möglichkeiten:

1. Sie jagen die Basis trotzdem in Luft (und erweisen sich als wirkliche Arschlöcher...)

2. Sie versuchen die Polizei davon zu überzeugen, dass Savior nichts gegen sie um Schilde führt. Dazu müssen sie Beweise sammeln, wie z.B. Aufnahmen wie die Leute Lebensmittel statt Waffen kaufen. Jedenfalls werden die Bullen die Beweismittel ‚ausversehen‘ vernichten, löschen oder sonstwie entwerfen. Ja, richtig, die Polizei interessiert es nicht, was die Leute wirklich tun. Die Runner werden auf Sgt. Orval Brazer persönlich treffen, der ihnen klar macht, dass die Waffen dann wohl zur Tarnung in den Lebensmittel versteckt werden und auf diese Weise in der ganzen Stadt verteilt werden. Sie sollen die Basis also immer noch in die Luft jagen. Tun sie dies nicht, so haben die Runner zwar ein paar Bonuspunkte wegen ihrer Moral verdient, ihre Reputation aber dennoch beschädigt.

3. Die Runner können sich mit Samantha

Brooks treffen, der Leiterin von Savior, die sich bei der Ankunft der Runner vorgestellt hat. Wenn sie ihr einfach die Sachlage erklären ist sie zunächst tierisch angestunken, dass ihre Gruppe infiltriert werden konnte. Nachdem sie aber die Runner weder töten kann, noch sie auf Ewig gefangenhalten, muss sie einen anderen Weg finden, mit der Situation fertig zu werden. Sie informiert die Runner daher, dass auf der anderen Seite der Stadt eine ähnliche aber kleinere Untergrundbasis existiert, die früher von Savior benutzt wurde. Sie erlaubt den Runnern, diese verlassene Basis in die Luft zu jagen, um dadurch den Anschein zu erwecken, die Runner hätten ihren Auftrag erledigt. Im Gegenzug müssen die Runner sich ver-

pflichten, absolutes Stillschweigen über Savior zu bewahren. Wenn die Runner einwilligen gibt sie ihnen einen Chip mit den nötigen Informationen. Gridlock wird die Runner dann dorthin fahren, wo sie hinwollen, sie ausladen, ihnen ins Gesicht spucken und abhauen. Wenn die Runner die alte Basis zerstören sind die Bullen zufrieden. Der Run ist vollendet.

DIE ÜBERFÄLLE

Die Tatsache, dass die Nixes in Wirklichkeit ganz nette Typen sind, sollte möglichst subtil rüber gebracht werden. Die Runner sollten ein seltsames Gefühl entwickeln, aber nicht sofort mit der Nase auf die Tatsachen gestoßen werden.

Die Banküberfälle finden in unterschiedlichen Teilen der Stadt statt. Je nachdem, in welcher Stadt gespielt wird, können auch andere Läden oder Banken in anderen Städten überfallen werden. Die Banken und Geschäfte werden nicht unbedingt nach der möglichen Beute, sondern eher nach schwacher Sicherung ausgewählt. Dennoch hat jedes Objekt zumindest Kameraüberwachung. Meistens wird es Dreamline gelingen, die Kamera über die Matrix auszuschalten, aber man kann sie auch leicht überwinden, in dem man sie von der Wand ballert oder einfach Masken trägt.

Nachdem der Überfall begonnen hat haben die Runner maximal ein bis zwei Minuten, bevor die Polizei eintrifft. Bei mindestens einem Überfall werden die Bullen bereits vor Ort sein. Dreamline wird dann darauf drängen, dass die Mission abgebrochen wird. Bei mindestens einer weiteren Tour wird einer der Wachleute ein Ex-Bulle sein, der sehr schnell zur Waffe greift und in einem Schusswechsel wie von Sinnen auf die Runner schießt. Und ebenfalls mindestens einmal wird einer der Kunden versuchen, den Helden zu spielen und mit einer kleinen Waffe das Feuer auf die Runner eröffnen. Dabei ist immer zu bedenken, dass die Runner niemanden töten dürfen!

KOMPLIKATIONEN

Nach etwa einer Woche in der Untergrundgruppe wird Sgt. Orval Brazer den Runnern einen ziemlich inkompetenten Überwacher an die Seite stellen. Der Johnson wird die Runner sehr überraschend darüber informieren, dass ihr Auftraggeber (er





wird nicht direkt Orvals Namen nennen) will, dass sie sich mit einem Bullen (er wird wirklich ‚Bullen‘ sagen) namens Stuart Pugs treffen und mit ihm die bisherigen Erfolge besprechen. Wenn sie sich mit Pugs treffen (in einer heruntergekommenen Bar außerhalb des Gebietes der Nixes), wird er reichlich betrunken sein. Er fordert, dass die Runner ihm alle Informationen über den Fall geben. Die Runner sollten ihn relativ einfach als kompletten Idioten einschätzen können und erkennen, dass er die ganze Mission gefährden wird. Am besten wäre es daher, ihm einfach erfundene Informationen zu geben, mit denen er auch ohne Rückfrage zufrieden ist. Er wird sich dann aufmachen, um diese Informationen an Ort und Stelle zu prüfen, was einige Zeit dauern kann (je nachdem wie gut die Runner gelogen haben). Sollten sie ihm aber die Wahrheit erzählen wird er das Theater und einige der Nixes äußerst auffällig beobachten und dadurch auf sich und die Runner (die er bei einer Befragung durch die Nixes sofort als seine ‚Freunde‘ nennt) aufmerksam machen. Die Runner werden also früher oder später einen Weg finden müssen, sich seiner zu entledigen, ohne ihren Auftraggeber oder die Nixes aufmerksam zu machen.

Kurze Zeit später werden die Nixes einen ‚neuen Rekruten‘ namens Pelter mit den Runnern und Dreamline losschicken. Obwohl er auf den ersten Blick ganz normal wirkt, wird er beim nächsten Überfall die Aversion der Nixes gegen das Töten ausnutzen. Er schnappt sich einen Kunden als Geisel, setzt ihr einen Revolver an den Kopf und verlangt von Dreamline, dass er ihm die gestohlenen Nuyen aushändigt. Dreamline bekommt Panik und ist kaum in der Lage, etwas zu unternehmen (er ist ein Decker, kein Verhandlungsprofi). Die Runner müssen die Situation also klären. Pelter ist relativ intelligent und immun gegen einfache psychologische Spielchen. Die Runner könnten versuchen, ihn zu überwältigen (wollen wir nur hoffen, dass der Revolver nicht losgeht) oder ihm einfach das Geld geben. Sollte Pelter oder die Geisel sterben, so wird Frango den Runnern die Hölle heiß machen, wenn er von dem Vorfall erfährt. Dreamline schlägt daher vor, die ganze Sache zu verschweigen. Unglücklicherweise sieht Frango aber den Überfall im Fernsehen und erfährt so oder so, was geschehen ist. Die Runner können ihre Haut eigentlich nur retten, indem sie ihn beschul-

digen. Immerhin hat Frango einen solchen Verräter in die Gruppe eingeschleust und ist damit auch für das Geschehene verantwortlich. Zähneknirschend wird Frango daraufhin die Sache fallen lassen und nie wieder ein Wort darüber verlieren.

NACHWORT

Jeder, der etwas mit Savior zu tun hat und die Runner nach der ganzen Sache trifft, wird sie komplett ignorieren. Sollte aber irgendwann in der Zukunft Savior ein paar Runner benötigen, werden sie jene kontaktieren, von denen sie wissen, dass sie gut sind. Stay tuned...

PERSONEN

FRENGO

Bevor Frango zum Anführer der Nixes wurde war er Mitglied einer Theatertruppe. Ehrlich! Und seine Schauspielkünste setzt er auch jetzt noch ein, um aller Welt zu zeigen, dass er nichts weiter als ein einfacher Gangleader ist - und nicht der Robin Hood der Stadt. Obwohl er schlecht im Kampf ist, kann er mit seinen Waffen gut umgehen: Schauspielkunst, Manipulationstalent und Verhandlungsgeschick. Er wird von seiner Gang verehrt und jeder würde sein Leben für ihn geben.

SHEENA

Sheena ist eine sehr mächtige Magierin, obwohl sie nur einen Bruchteil ihrer Fertigkeiten öffentlich zeigt. Sie verabscheut das Töten, ist aber mehr als gewillt, ihre Sache und ihren Anführer zu verteidigen. Sie redet mit niemanden außer Frango, mit dem sie eine unausgesprochene romantische Beziehung zu haben scheint.

DREAMLINE

Es ist so gut wie unmöglich mit Dreamline über etwas anderes als Computer zu reden - es ist fast so als würde er binär denken. Im Kampf ist er eine Niere, er hasst Gewalt und möchte nur mit seinem Job fertig werden, um Zuhause endlich an den neuen Programmierertools arbeiten zu können.

GRIDLOCK

Gridlock mag die Runner nicht und wäre sehr viel froher, wenn die Nixes unter sich bleiben würden. Daher sucht er stets den

Beweis, dass die Runner den Nixes schaden und nicht helfen wollen.

SGT. ORVAL BRAZER

Nur dank seiner Verbindungen zu höheren Persönlichkeiten der Stadt verdankt es Orval, dass er immer noch seinen Polizeidienst macht. Aber wahrscheinlich braucht es nur noch einen einzigen Fehltritt und seine Karriere ist beendet. Darum ist er auch extrem versessen darauf, diesen Job erfolgreich hinter sich zu bringen.

STUART PUGS

Stuart hat sich im Laufe der Jahre dumm gesoffen. Doch auch vor seiner Karriere als Alkoholiker war er nicht das hellste Licht. Wenn die Runner nicht aufpassen, wird er die ganze Mission gefährden. Er hat keinen Sinn fürs Subtile und sein Eifer nach Anerkennung in der Polizei bringt ihn des Öfteren dazu, idiotische Dinge zu tun.

PELTER

Pelter ist ein Meister der Verkleidung und hat viel Zeit damit verbracht, das schnelle Zeihen seiner Waffe zu trainieren. Er interessiert sich nicht für die Probleme anderer Leute und würde jemanden eher erschießen als mit ihm zu verhandeln. Zudem ist er ein guter Schauspieler und die meisten seiner negativen Eigenschaften werden bis zum Überfall kaum auffallen.

SAMANTHA BROOKS

Samantha ist der festen Überzeugung, dass das Töten kein Mittel sein kann, um Gutes zu tun. Daher ist es den Nixes und den anderen für sie arbeitenden Gangs verboten, jemanden zu töten. Jeder, der sich nicht daran hält, wird sofort aus der Organisation geworfen und dann durch nicht tödliche aber angsteinflößende Methoden dazu gebracht, die Stadt zu verlassen. Sie wird wohl eines Tages dank des ganzen Stresses an einem Herzanfall sterben, doch bis dahin hält sie sich mit diversen Drogen über Wasser, die aber bereits zeitweise Auswirkungen auf ihre Entscheidungsfähigkeit haben. Vielleicht liegt es daran, dass sie die Runner so leicht vom Haken lässt.

[branson hagerty]

[übersetzung: tommy heinig]