

anduin

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

Ausgabe 64
September 2001

Plug & Play

Ein sci-fi Abenteuer für Alternity, BESM und andere

Dreiecksbeziehungen

Ein Abenteuer für drei Shadowrun-Gruppen

Rezensionen

Drakon, Matrix, Dragon Lords, u.v.m.

Hakims Kochecke

Leckere Rezepte für Eure Rollenspielrunde

Der alte Schrottplatz

Ein universell einsetzbarer Schauplatz

Jim
20010508



DREIECKSBEZIEHUNGEN

- EIN SHADOWRUN-ABENTEUER FÜR 3 GRUPPEN -

HINTERGRUND-STORY

Marvin Sullivan arbeitet seit 25 Jahren treu für die Shiawase Corporation und hat vor kurzem das Smartgun III System entwickelt. Daher ist Marvin von Shiawase enttäuscht, weil er bei der Beförderung hintergangen worden ist und klagt deshalb das Smartgun III - System, mit dem er in die Schatten abtaucht. Nun heuert er Gruppe A an, die ihn vor der Rache des Shiawase Konzerns beschützen soll bis er einen anderen Konzern gefunden hat bei dem er sich mit Hilfe der Erfindung einkaufen kann.

Währenddessen heuert Angela Sullivan Gruppe B an. Sie ist eine rassistische, machtgierige Frau, die vorgibt ihren „geliebten“ Mann zu suchen, aber in Wirklichkeit ist sie nur hinter der Erfindung her, weil ihr Liebhaber aus einem anderen Konzern (Yamatetsu) stammt und ihr eine bessere Anstellung versprochen hat. Neben Gruppe B, die sie persönlich anheuert, hat sie auch noch einen Leibwächter, Skar, einen Ork-Strasensamurai, der äußerst schnell und ziemlich schlagkräftig ist. Skar, angestellt bei Global-Security, ist von Yamatetsu beauftragt, Angela zu beschützen und vor allem: Das Smartgun III System sicherzustellen. Er begleitet die Runner um notfalls eingreifen zu können.

Henry Svenson, der Sicherheitsbeauftragte von Shiawase, heuert nun Gruppe C an, um das Smartgun III - System zurückzubringen. Die Shadowrunner heuert er nicht an, weil er zu begrenzte Möglichkeiten hat, sondern nur, weil so der Konzern sich im Hintergrund halten kann und weil Shadowrunner im Untergrund besser agieren können. Er ist zwar ein arroganter und rücksichtsloser Typ, aber auch nicht dumm und hat daher ständig ein Team aus Sicherheitskräften bereit, das die Gruppe überwacht und eingreifen kann.

Marvin und Gruppe A begeben sich als erstes zu einem gemieteten Haus in der Kastanienallee. Von dort fahren sie, nach kurzem Aufenthalt, anschließend in das Blockhaus, das Marvin von seinem alten Schulfreund Roy Cook zur Verfügung

gestellt wurde. In dem Blockhaus vereinbart Marvin ein Treffen mit Ares am nächsten Tag. Bis dann verbringen Marvin und Gruppe A die Zeit in besagtem Blockhaus. Am nächsten Tag begeben sie sich zum Treffen, das jedoch scheitert, weil eine Gruppe von Runnern das Treffen gewaltsam beendet. Nach diesem gescheiterten Treffen liegt es an Gruppe A, einen neuen Unterschlupf zu finden, in dem sie die Zeit bis zum nächsten Treffen ausharren können. Die Gruppen B und C können Marvins Spur durch Hinweise, die sie zum Beispiel an den Aufenthaltsorten finden, verfolgen und sogar auf Gruppe A treffen, wenn sie schnell genug an den jeweiligen Aufenthaltsorten aufkreuzen. Gruppe A wird jedoch bis jetzt jedesmal die Flucht ermöglicht, bis zum letzten Treffen, wo alle Gruppen aufeinandertreffen.

DAS ANHEUERN DER GRUPPEN

Startzeit: 15.00 Uhr, um 17.00 Uhr Treffpunkt der einzelnen Gruppen mit ihren Auftraggebern.

GRUPPE A:

1. ANWERBUNG:

Den Runnern wird von einer Connection (Schieber, oder ähnliches, im Zweifelsfalle von Marvin persönlich) ein Angebot unterbreitet: Es geht um eine Art Leibwächterjob für ein paar Tage, bei dem viele Nuyen herauspringen. Wenn sie näheres erfahren wollen sollen sie um 17.00 Uhr in die Trollbar kommen.

17.15 Uhr, Trollbar: Ein ungefähr 1,8m großer, schlanker Mann betritt die Bar. Er trägt einen Anzug und sieht sich beim Betreten der Bar vorsichtig um. Er begibt sich schließlich zum Barkeeper, Sam, der ihn ins Hinterzimmer verweist. Die Runner begeben sich nun entweder von selbst ins Hinterzimmer, oder werden von Sam dazu aufgefordert. Im Hinterzimmer sitzt Marvin an einem Tisch und wartet auf die Runner. Sobald alle anwesend sind, beginnt er etwas

nervös die Runner zu informieren. „Tja, also ich habe so etwas noch nie gemacht und ... also mein Name ist Leroy Miller, und ich brauche ihre Hilfe, da ich in Gefahr bin. Doch bevor ich ihnen näheres sagen kann brauche ich ihre Zustimmung.“ Sollten die Runner jetzt nach der Bezahlung fragen (tun sie im Normalfall immer), so werden ihnen 50.000 Nuyen geboten. Der Betrag ist bis auf 75.000 Nuyen verhandelbar von denen es bis zu 10.000 Nuyen als Vorschuss gibt. Nehmen die Runner an, so erhalten sie die weiteren Informationen: Marvin hat eine Erfindung gemacht und will nun zu einem anderen Konzern wechseln (er erzählt aber nicht an welchen Konzern er sich wenden will), da seine Erfindung nicht gebührend belohnt wurde (er sagt aber vorsichtshalber nicht, worum es sich genau bei der Erfindung handelt!). Er befürchtet nun aber Versuche seiner alten Firma die Erfindung zurückzuholen und ihn zu beseitigen. Nur unter enormen Druck oder wenn die Runner abspringen sollten gibt er den Firmennamen Preis. Daher sollen ihn die Runner beschützen, bis er sich in einen anderen Konzern eingekauft hat. Er sagt ihnen, dass er momentan in seiner zweiten Wohnung haust, die keiner kennt, nicht einmal seine Frau, das untreue Biest, aber er fühlt sich auch dort nicht mehr sicher. Die Runner sollen ihn dort um 18:30 Uhr abholen (dann können sie noch die nötige Ausrüstung mitbringen) und überreicht ihnen die Adresse, Kastanienallee 17. Außerdem will er auf dem Weg dorthin von mindestens zwei Runnern begleitet werden. Auf Fragen wohin er dann will sagt er ihnen, dass er einen Unterschlupf außerhalb von Seattle kennt, geht jedoch auf keine weiteren Fragen ein, da er den Runnern noch nicht traut. Danach verläßt er die Bar mit den Runnern, die ihn begleiten.

Die Runner, die Marvin begleiten kommen um 18.00 Uhr in der Kastanienallee an. Marvin beginnt dort sofort seine Sachen zusammenzupacken und ein paar Telefonate zu führen. Die anderen Runner haben nun ungefähr 30 Minuten um dann zu besagter Adresse zu gehen. Die Fahrzeit dorthin beträgt ungefähr 30 Minuten.



2. IN DER KASTANIENALLEE:

Das gemietete Gebäude ist ein Reihenhauses (rechts und links schließt sich ein Gebäude an) und besitzt einen kleinen Vorgarten. Das Haus besteht aus Erdgeschoß und erstem Stock.

Um 18.25 Uhr kommt Leroy Miller dort an und stellt sich als Marvin Sullivan vor. Den Decknamen hat er benutzt, damit man seine Schritte schlechter verfolgen kann, besonders die Anheuerung der Runner. Dort angekommen packt Marvin schnell noch ein paar Sachen zusammen und dann läßt er sich zu seinem neuen Unterschlupf eskortieren.

Was sonst noch passieren kann: Dieser Ort ist auch eine Begegnungsmöglichkeit der Gruppen. Falls Gruppe B oder C schnell genug diesen Unterschlupf herausfinden, besteht die Möglichkeit, dass sie vor dem Abrücken von Marvin mit Gruppe A dort eintreffen. Dies sollte aber nur dann der Fall sein, wenn eine der beiden Gruppen wirklich schnell an diesen Aufenthaltsort kommt, denn ansonsten findet hier schon der Showdown statt - und das wollen wir ja noch nicht.

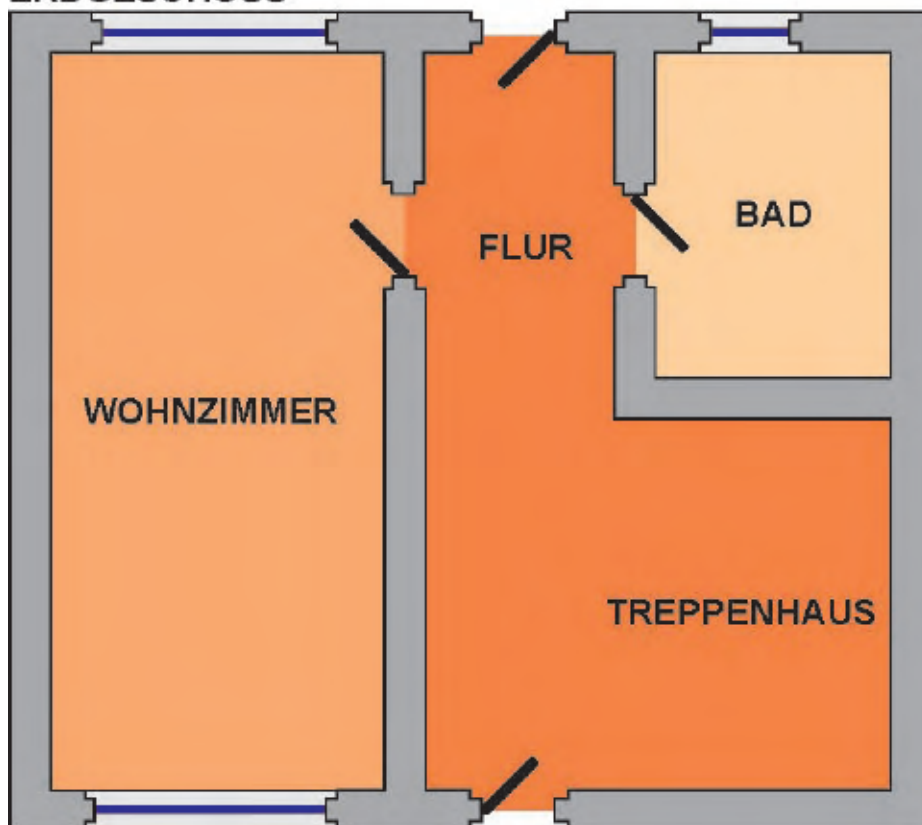
3. DAS BLOCKHAUS:

Marvin dirigiert die Runner in NO-Richtung aus der Stadt. Die Straße führt sie in ein Waldgebiet, an einem kleinem Fluss entlang. Der Weg wird zunehmend schlechter und steigt stetig an. Außerdem ist es bereits Abend und es wird zunehmend dunkler, da der Himmel sehr bewölkt ist. Kleine Regenschauer tragen auch nicht zur Verbesserung der Sicht bei, so dass die Charaktere bald nichts mehr sehen, was sich nicht im Scheinwerferlicht des Wagens befindet. Nach ca. 2,5 Stunden Fahrzeit kommt ihr an einen Canyon und vor euch erhebt sich ein unbewaldeter Hügel auf dem ein Blockhaus steht. Hinter dem Blockhaus erhebt sich eine imposante Felswand. Schauen sich die Runner die Felswand genauer an, so können sie bei erfolgreichen „Gebrauche Wildnis“ Probe, die durch die Sicht erschwert wird, einen schmalen Weg erkennen, der sich in der Felswand empor schlängelt, und von unten nicht sichtbar ist. Die holprige Straße scheint die einzige zu sein die zum Haus führt. Vom Haus aus hat man einen guten Blick über die ankommende Straße sowie über den Fluss. Das Haus ist Innen noch größer als es von draußen scheint. Im Inne-

ren befinden sich vier Doppelzimmer, eine Küche, ein großes Bad, ein WC sowie ein geräumiges Wohnzimmer. Im Wohnzimmer befindet sich hinter einem Bild eines stolzen Jägers mit seiner Beute, ein geräumiger, in die Wand eingelassener Safe. Außerdem befindet sich in dem Raum ein Waffenschrank. Dieser enthält: 4 Schrotflinten Defiance T-250 mit 20 normalen Magazinen

Was sonst noch passieren kann: Was bis 16.00 Uhr am nächsten Tag passiert, hängt von den anderen beiden Gruppen ab. Schaffen sie es vor 16.00 Uhr bei der Blockhütte aufzukreuzen, so kommt es zwangsläufig zu einer Konfrontation der beiden Gruppen. Bei den ersten Verletzungen der Runner aus Gruppe A wird Marvin darauf drängen zu fliehen. Er führt sie zielstrebig zu einem

ERDGESCHOSS



und 10 Magazinen mit Flechettenmunition. Weiter enthält er 4 Gewehre vom Typ Remington 950 mit 20 normalen Magazinen. Außerdem befindet sich noch eine Schwere Armbrust mit einem Köcher (40 Pfeile) im Schrank. Jeweils 3 Schrotflinten und 3 Gewehre sind unbenutzt, die anderen, auch die Armbrust, zwar benutzt, aber in sehr gutem Zustand. Während die Runner nun die Hütte inspizieren, erklärt Marvin, dass er sich an die Arbeit macht um einen neuen Arbeitsplatz zu finden und fängt sogleich an zu telefonieren. Nach ungefähr zwei Stunden (es ist mittlerweile 24.00 Uhr) erhalten die Runner von Marvin die Nachricht, dass er ein Treffen mit dem Konzern Ares vereinbart hat und zwar morgen Abend um 19.00 Uhr in einer Lagerhalle am Hafen.

schmalen Weg hinter dem Haus, der sich den Felsen hinauf schlängelt. Die Runner müssen zweimal eine modifizierte Reaktionsprobe mit Mindestwurf 8 ablegen um nicht auszurutschen, bei Misserfolg stecken sie eine leichte körperliche Verletzung ein. Endlich oben angekommen sehen sie eine kleine bewaldete Hochebene. Marvin führt sie in den Wald zu einer kleinen Scheune in der sich ein großer alter Jeep befindet. Nun sollte es ein Leichtes sein zu fliehen.

4. DAS LAGERHAUS

Das Lagerhaus liegt in der Hafengegend. Dabei handelt es sich um ein altes Lager für Container und andere Transportgüter. Das Gebäude besteht aus einem Stahlgerüst das mit Wellblech umgeben ist (Barrierenstufe 4). Zum Hafenbecken hin ist ein großes



Schiebetor aus Wellblech, in das noch eine normale Türe eingelassen ist. Auf der Hinterseite befindet sich noch ein kleiner Büroraum neben dem eine weitere Tür eingelassen ist. Im Büroraum befinden sich ein paar Aktenschränke und Tische, alles in desolatem Zustand, total verstaubt und die Fensterscheiben des Büroraums milchig. Im Lagerhaus selbst befinden sich zwei Laufstege, vom Büro zum Tor, über denen ein fahrbarer Kran montiert ist. Jeweils am Anfang und am Ende der beiden Stege befindet sich ein Kontrollkasten für den Kran. Ein Kontrollkasten beim Büro kann mit einer Elektronik (4) Probe (Grundzeitraum 20 Minuten) wieder instand gesetzt werden, der andere läßt sich nur durch einen kompletten Austausch der Elektronik (ein paar Kabel) betriebsbereit machen, genau wie ein Kasten am Tor: Dauer 4 Stunden geteilt durch die Anzahl der Erfolge einer Elektronikprobe (5). Im anderen Kasten am Tor ist lediglich eine Sicherung kaputt. Eine Elektronikprobe (3) reicht um das zu erkennen.

Soviel zu den örtlichen Gegebenheiten. Die Runner sind im Normalfall um 18.45 Uhr dort, es sei denn, sie legen Wert darauf früher da zu sein. Um Punkt 19.00 Uhr fährt ein schwarzer Mercedes vor dem Lagerhaus vor und es steigen vier Personen aus, drei Leibwächter und ein Angestellter von Ares. Sie betreten dann das Lagerhaus und gehen auf Marvin zu. Nach der Vorstellung zieht sich Marvin mit dem Angestellten, ohne Leibwächter oder Runner in das Büro zurück, wo sie zu verhandeln beginnen. Diese Verhandlungen sind aber auf jeden Fall zum Scheitern verurteilt, da sie gewaltsam unterbrochen werden! Die ideale Lösung dafür wäre, wenn eine der beiden anderen Runnergruppen im Lagerhaus aufkreuzt, was den beiden Gruppen auch ermöglicht werden sollte! Falls beide Gruppen nicht bei diesem Treffen aufkreuzen, so werden sie von einem Shiawase Eingreiftrupp angegriffen. Auch diesmal gelingt den Runnern die Flucht dank der Leibwächter, denn diese sind von Ares ausgerüstet! Die Leibwächter schießen nur auf die Angreifer und nicht auf Marvin oder dessen Runner, es sei denn sie werden von ihnen angegriffen.

5. UNTERSCHLUPF

Marvin weiß nun keinen sicheren Unterschlupf mehr und bittet die Runner einen

für ihn zu organisieren. Wo die Runner ihn unterbringen bleibt ihnen überlassen. Diesen neuen Unterschlupf können die anderen Gruppen nur dann ausfindig machen, wenn sie ein oder mehrere Mitglieder der Gruppe A erkannt haben und sich über ihre Gepflogenheiten informieren. Eine Connection verrät unter Umständen auch den Standort von Gruppe A, wenn sie ihn weiß, je nach Stufe und Bezahlung der Gruppen. Von diesem Unterschlupf aus vereinbart Marvin ein weiteres Treffen mit Ares, das am nächsten Tag stattfinden soll. Wann und wo das Treffen stattfinden soll entscheiden wiederum die Runner (Ares ist durch den Anschlag beim letzten Treffen nun überzeugt, dass Marvin die Wahrheit gesagt hat und vertraut ihm - schließlich wollen sie das Smartgun III - System). Falls die Runner aus irgendwelchen Gründen keinen Vorschlag für den Treffpunkt haben sollten, so stellt Ares eine alte Fabrikhalle zur Verfügung (über die genauen Gegebenheiten entscheidet der/die Spielleiter). Die Uhrzeit ist beliebig, muss jedoch mit den anderen Gruppen abgestimmt werden! Marvin verhandelt nun ungefähr eine Viertelstunde mit dem Angestellten von Ares, bevor er die Runner auszahlt und mit den Leuten von Ares mitgeht. Sofern nichts dazwischen kommt und es sollte mindestens eine Gruppe dazwischenkommen!

Was passieren kann: Gruppe B und Gruppe C sollte das Aufkreuzen beim Treffpunkt ermöglicht werden, im Zweifelsfall durch eine Connection, die entsprechend bezahlt werden muss. Wenn es zu einer Schießerei kommt, werden die Bodyguards von Ares auf jeden Fall versuchen ihren Angestellten und Marvin zu beschützen. Wie viele Bodyguards von Ares anwesend sind, bleibt dem/den Spielleitern überlassen. Die Zahl sollte jedoch angepasst werden, je nachdem wie viele Runner auf beiden Seiten verwundet sind, und ob sich Gruppen verbünden. Mit den Bodyguards sollte das Gleichgewicht zwischen den Parteien hergestellt werden, um das ganze etwas spannend zu machen.

GRUPPE B:

1. ANWERBUNG:

Den Runnern wird einzeln von Skar, dem Leibwächter von Angela Sullivan, Bescheid gegeben (er ruft sie an, kommt zu ihnen

nach Hause, spricht sie auf der Straße an,...), dass ein lohnenswerter Job zu vergeben ist. Genaue Infos gibt es beim Treffen mit Mr. Johnson heute um 17.00. Treffpunkt ist der Stadtpark, wo sie von einem Lieferwagen abgeholt werden.

Um 17.15 Uhr kommt ein schwarzer Lieferwagen, der von Skar gesteuert wird, zum Treffpunkt. Sobald alle Runner eingestiegen sind (wer um 17.20 Uhr nicht da ist hat Pech gehabt, denn wer will schon derart unzuverlässige Runner?), fährt der Lieferwagen zum Haus von Marvin und Angela. Das Haus liegt in einer Oberschichtgegend, ist jedoch im Vergleich zu den anderen Bauten „normal“. Der Lieferwagen hält vor dem Haus und die Runner werden von Skar hineingeleitet. Innen ist das Haus zwar nicht luxuriös eingerichtet, aber doch deutlich über Mittleschichtniveau. Skar geleitet die Runner ins Arbeitszimmer von Marvin, in dem Angela die Runner schon erwartet (natürlich im Minirock und geschminkt bis zum geht nicht mehr). Angela spielt den Runnern nun sehr überzeugend vor, dass sie ihren Mann vermißt, der vor ein paar Tagen verschwunden ist. Die Runner sollen nun ihren Mann, den sie so sehr vermißt zurückbringen. Auch hier beläuft sich das Angebot auf 50.000 Nuyen, die auf 75.000 Nuyen verhandelbar sind mit wiederum 10.000 Nuyen im Voraus. Sie erzählt den Runnern, dass Shiawase glaubt ihr Mann sei mit einer wichtigen Erfindung geflohen, aber sie glaubt, daß ihr Mann wahrscheinlich entführt worden sei, weil ihr treuer und fürsorgender Mann ihr immer alles erzählt und sie nichts von irgendeiner Erfindung wisse (dabei hat ihr Mann seit einiger Zeit herausgefunden, dass sie einen Liebhaber hat und will deswegen alleine ein neues Leben bei einer neuen Firma anfangen). Den einzigen Hinweis den sie den Runnern mit auf den Weg geben kann, ist, daß sie einige Ungereimtheiten auf dem gemeinsamen Konto entdeckt hat. Seit ungefähr einem halben Jahr fehlen monatlich ungefähr 1.500 Nuyen auf ihrem Konto. Falls ein Runner auf die dumme Idee kommen sollte Angela anzumachen stellt sich Skar ihm in den Weg und verteidigt sie im Notfall bis zum eigenen Tod. Er läßt auch keine Beleidigungen oder Drohungen durchgehen. Die Runner sollten nun in Erfahrung bringen, wofür Marvin die 1.500 Nuyen verwendet hat. Die schnellste Methode wäre eine pas-



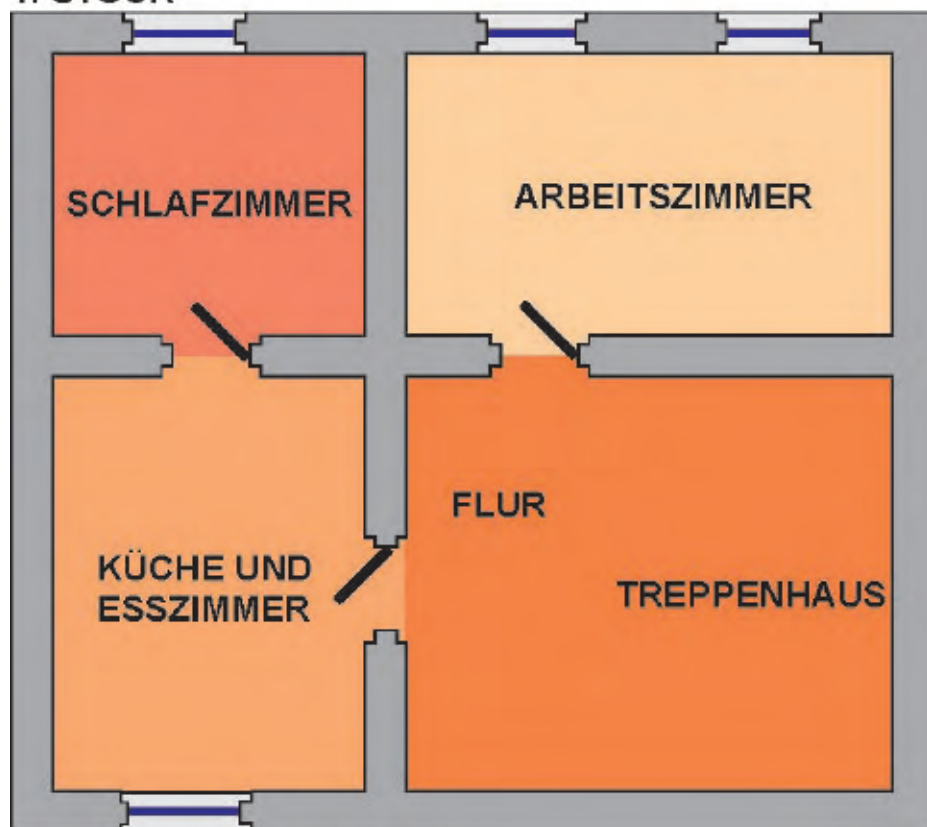
sende Connection, oder ein Besuch der Bank mit Angela, denn schließlich ist es ein gemeinschaftliches Konto. Haben die Runner keine entsprechende Connection (ein Waffenschieber tut's da nicht!) und kommen nicht auf die Idee mit dem Bankbesuch, so kann auch ein Decker die Infos besorgen, aber das dauert in jedem Fall länger! Falls alle Stricke reißen und die Runner gar nichts herausbekommen, so hilft ihnen Skar bzw. Angela weiter (das ist nur als Notlösung gedacht, damit die Gruppe wieder im Rennen ist, wenn auch an letzter Stelle). Der Zeitablauf sollte so geregelt werden, daß die Gruppe frühestens um 18.15 Uhr in der Kastanienallee auftauchen kann und das auch nur wenn sie besonders

Schrankwand ist ein Barfach, mehrere verschiedene Gläser und Flaschen und ein paar Bücher. Oben in der Küche/Eßzimmer ist ein Eßtisch und eine Kochnische mit Kühlschrank. Im Schlafzimmer steht ein Doppelbett, ein Schrank und ein Nachttischchen. Im Arbeitszimmer steht ein großer Schreibtisch unter dem Fenster, und an der Wand ein Aktenschrank. Welche Informationen die Runner dort finden hängt davon ab, ob Marvin Zeit hatte alles zu verräumen, oder nicht. Im Normalfall, also ohne Zwischenfall in der Kastanienallee, finden die Runner nur ein paar Zettel mit Telefonnummern, die schlampig in den Papierkorb gesteckt wurden. Die Telefonnummern ergeben jedoch keine weiteren Hinweise, da

Angestellten von Ares gehört (über diese Info bietet sich die Möglichkeit an, die Runner zum Lagerhaus zu locken, falls sie den Faden verlieren sollten; sie könnten zum Beispiel den Angestellten von Ares anrufen und anpeilen und anschließend bis zum Lagerhaus beschatten - genaueres später). Falls Marvin und Gruppe A aus der Kastanienallee fliehen müssen, so hat Marvin keine Zeit mehr die Zettel wegzuschmeißen, sie liegen offen auf dem Schreibtisch, ganz oben ein Zettel mit der Nummer von Ares (rot unterstrichen!). Der Name „Ares“ steht über der Nummer.

Was passieren kann: Die Gruppe, die als zweites ankommt, hat unter Umständen nur die Nummern im Vidphon zur Verfügung. Bei der Überprüfung dieser Nummern taucht nur der Name von Roy Cook auf, der Rest sind Konzernnummern mit entsprechender Sicherheit. Falls das Vidphon bei der Schießerei zerstört werden sollte (es gibt ja schließlich Runner, die mit Granaten oder kiloweise C-12 um sich werfen), haben die Runner nur die Möglichkeit über eine Telefongesellschaft an die Nummern zu kommen.

1. STOCK



schnell gearbeitet haben!

2. IN DER KASTANIENALLEE:

Treffen die Runner auf Gruppe A, so bietet sich eine Verfolgung zu Marvins Unterschlupf an, ansonsten muß das Gebäude durchsucht werden. Im Vorgarten, Treppenhaus und Bad ist nichts besonderes zu finden (Spilleiterentscheidung über die genauen Gegebenheiten). Unten im Wohnzimmer ist ein Trideogerät, eine Sitzgruppe mit kleinem Tisch und eine Schrankwand. In der

Marvin sich nur dort bewerben wollte, die Telefonnummer von Ares ist nicht dabei. Untersuchen die Runner das Vidphon, so finden sie heraus, dass Marvin alle Nummern auf diesen Zetteln angerufen hat und zusätzlich zwei Nummern, die auf keinem der Zettel steht, die von Ares und die von Roy Cook. Versuchen die Runner nun herauszubekommen, wem die Vidnummern gehören, so finden sie problemlos den Namen „Roy Cook“ heraus und bei der anderen Nummer bestenfalls, dass sie einem

3. VERFOLGUNG VON MARVIN

Die Runner sollten sich nun an die Arbeit machen Informationen über die jeweiligen Aufenthaltsorte von Marvin herauszubekommen. Der erste Aufenthaltsort nach dem Abzug aus der Kastanienallee ist das Blockhaus von Marvin's Schulfreund Roy Cook. Infos über diesen Aufenthaltsort bekommen die Runner entweder durch eine Verfolgung oder über das Ausfindigmachen von Roy Cook's Zweitwohnsitz. Mit einer Beinarbeit von 10 erfahren die Runner es von Roy Cook. Eine anschließende Gebräuche (4) Probe mit 6 Erfolgen lässt sie den Zweitwohnsitz in Erfahrung bringen. Inwieweit die Runner von Connections Informationen über das Blockhaus bekommen, bleibt den Spielleitern überlassen, jedoch sollten sie nicht geschenkt werden, denn es muss nicht zu einem Zwischenfall im Blockhaus kommen!

Der nächste Punkt, an dem die Runner Marvin abfangen können, ist beim Treffen mit Ares, im Lagerhaus. Hier soll es zu einem Zwischenfall kommen, das heißt es sollte den Runnern ermöglicht werden dort aufzukreuzen. Sie haben schließlich die Telefonnummern und Zettel aus der Kastanienallee. Eine Information von einem Schieber,



oder einer anderen Connection könnte auch hier weiterhelfen, sollte jedoch als letzte Möglichkeit in Betracht gezogen werden (Falls es Gruppe B nicht möglich sein sollte im Lagerhaus aufzutauchen, was jedoch kaum möglich ist - sofern sich die Runner nicht gerade besonders anstellen - wird der Zwischenfall durch einen Shiawasetrupp durchgeführt. Die Gruppen bekommen in diesem Fall natürlich eine Rüge von ihren Auftraggebern!).

Nach der hoffentlich gelungenen Flucht von Marvin und Gruppe A (Ares und Co ist natürlich auch geflohen - jedoch nicht munitionssparend!) ist das Abenteuer recht frei gestaltet, denn den nächsten Unterschlupf bestimmt Gruppe A! Aus diesem Grund sind von diesem Unterschlupf keinerlei Beschreibungen oder Informationen in diesem Text, er muss also selbst gestaltet werden. Gruppe B und C können diesen Unterschlupf zum Beispiel ausfindig machen, wenn sie einen Runner aus der anderen Gruppe erkannt haben und nun Rückschlüsse ziehen, wo er sich verstecken würden oder dessen Connections anzapfen (je nach Bezahlung und Stufe wird die Connection dann das Versteck verraten, oder nicht). Kennen sich die Runner nicht, so kann das Versteck nur per Zufall (ein Runner aus Gruppe A versteckt sich bei einer seiner Connections, die jedoch einem Runner aus einer anderen Gruppe gegenüber loyaler ist) oder durch besonders gute Aktionen (anbringen eines Peilsenders an Marvin) ausfindig gemacht werden. Aber nicht verzweifeln, denn dieser Unterschlupf soll Gruppe A, genau wie das Blockhaus, die Gelegenheit bieten sich auszuruhen. Dasselbe gilt auch für Gruppe B und C, denn sie werden auch die eine oder andere Wunde abgekriggt haben.

Nun zum Schluss: Dieser findet an einem von Gruppe A bestimmten bzw. von Ares festgelegten Ort statt. Auch hier müssen die örtlichen Gegebenheiten vorher festgelegt werden. Von diesem Treffen erfahren die Gruppen B und C auf jeden Fall, denn es stellt den Showdown dar. Kommen die Runner durch Hinweise auf die Verbindung mit Ares und können dann den Treffpunkt ausfindig machen, so können sie unter Umständen vor Gruppe A und Ares dort sein (hängt natürlich auch davon ab, wann Gruppe A dort aufkreuzen will!). Falls die Runner keine entsprechende Idee haben und dem Treffen nicht auf die Schliche kommen, bekommen sie einen Tipp von

einer Connection (wie üblich) - kostenpflichtig natürlich! Mit diesem Tipp haben sie jedoch nicht die Möglichkeit vor den anderen am Treffpunkt zu sein, sie platzen also mitten in die Verhandlungen.

So, den Rest machen jetzt eure Spieler, wobei es mehrere Möglichkeiten gibt:

- Gruppe B oder C ziehen sich zurück oder werden getötet: In diesem Fall sind sie aus dem Rennen und es gibt nur noch die anderen Gruppen. Ziehen sich die Gruppen B und C zurück, so hat Gruppe A ihren Auftrag erfüllt und Marvin ist in Sicherheit.
- Gruppe A wird getötet: Ares wird versuchen mit Marvin zu fliehen, gelingt die Flucht, so haben Gruppe B und C verloren (A natürlich auch).
- Ares wird eliminiert: Pech gehabt, das Spiel steht unentschieden und geht in die nächste Runde. Das sollte natürlich tunlichst vermieden werden, zum Beispiel mit passendem Nachschub, denn Ares hat viele Leute und noch mehr Munition.
- Marvin wird getötet: Gruppe A hat in diesem Fall versagt und kann nur noch versuchen die Akten, die Marvin bei sich hatte Ares zuzuschancen (20.000 Nuyen Belohnung). Für Gruppe B ist das Spiel noch offen, denn sie sollten zwar Marvin finden und zurückbringen, jedoch ist Angela nur an der Erfindung interessiert und gibt sich daher auch gerne mit den Akten ab. Bei Gruppe C ist es ähnlich, jedoch fällt die Prämie weg, die es für das Zurückbringen des lebenden Marvin gegeben hätte.
- Die Aktentasche wird zerstört: Damit sind die Daten über das Smartgun III - System futsch, der Auftrag ist jedoch noch nicht verloren/erfüllt, da Marvin der Konstrukteur des Systems ist und daher die Daten rekonstruieren kann.
- Marvin wird getötet und die Aktentasche zerstört (z. B. durch eine Antipersonenrakete oder einen Sixpack Handgranaten): In diesem Fall haben alle verloren. Gruppe A gelang es nicht Marvin zu beschützen, Gruppe B und C konnten die Erfindung nicht sicherstellen und Ares hat keinen neuen Mitarbeiter. Ares wird sich jetzt natürlich zurückziehen.

Neben diesen offensichtlichen Möglichkeiten gibt es sicher noch etliche andere, z. B. könnten die Runner ein gewaltlose Lösung finden, indem sie sich absprechen. Ja, ja,

diese Variante ist äußerst unwahrscheinlich oder eher unmöglich, daher haben wir sie auch nicht weiter ausgeführt, genau wie alle anderen möglichen/unmöglichen Lösungen, auf die irgendwelche abgespaceten Spieler kommen könnten. Falls bei euch solche Verrückten mitspielen, die sich nicht an das Schema halten, gibt es nur eins: Lasst euch selber was einfallen!

GRUPPE C:

1. ANWERBUNG:

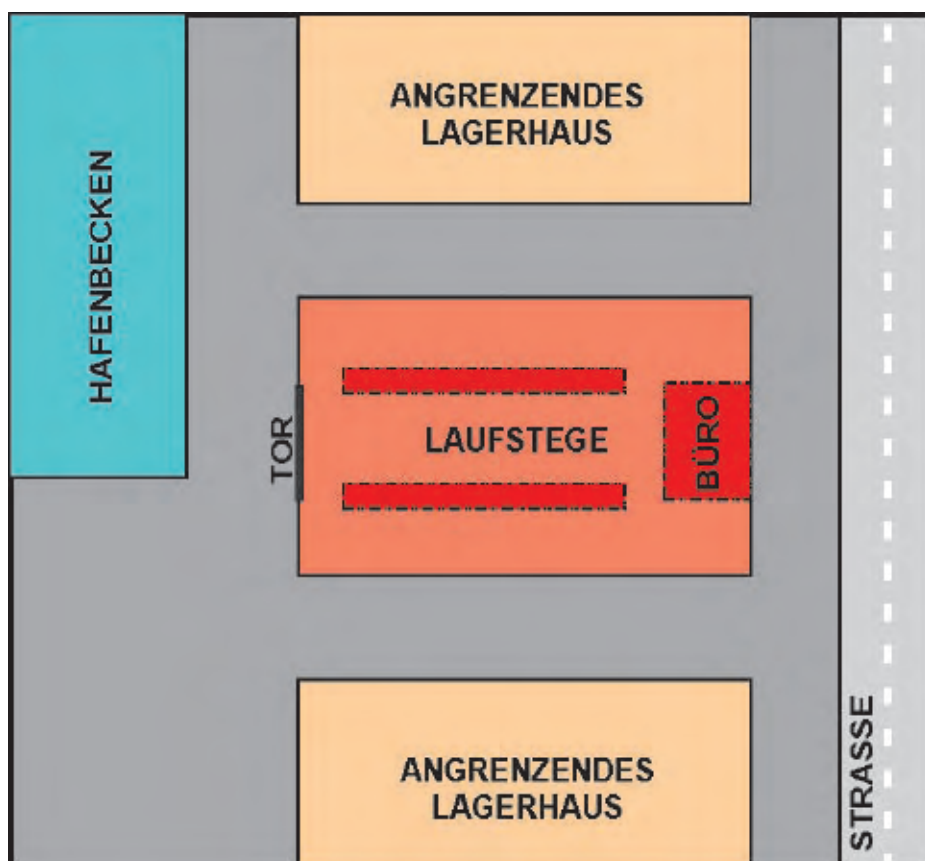
Gruppe C wird per Email oder Telefonanruf (kein Bild!) ein lukrativer Run offeriert. Falls sie Interesse haben, sollen sie um 16.00 Uhr in die Bar Blue Moon kommen.

In der Bar wartet seit 15.45 Uhr Henry Svenson, der Sicherheitsbeauftragte von Shiawase. Um 16.15 Uhr spricht er die Runner an und bitte sie sich zu ihm an den Tisch zu setzen. Die Runner werden kurz darüber informiert, dass ein Angestellter sich mit einem Prototypen abgesetzt hat und er zurückgeholt werden soll (natürlich mit dem Prototypen). Die Bezahlung beläuft sich hier auf 50.000 Nuyen für den Prototypen und 25.000 Nuyen für den Angestellten (tot gibt's bloß 15.000 Nuyen). Als Vorschuss gibt's auch hier 10.000. Sind die Runner soweit einverstanden gibt Svenson ihnen folgende Informationen:

Der Entführte oder Geflüchtete heißt Marvin Sullivan und ist Angestellter der Firma Shiawase. Nun bekommen die Runner noch die Adresse der Sullivans und gefälschte Ausweise von Shiawase, die allerdings keiner konkreten Überprüfung standhalten. Schließlich weist Svenson die Runner an sich unverzüglich an die Arbeit zu machen. Achtung es gibt keine Informationen über das Smartgun III System!

MARVIN'S ARBEITSPLATZ

Als erstes sollten sich die Runner Marvins Arbeitsplatz anschauen. (ihnen wird nur der Schreibtisch gezeigt und nicht der Entwicklungsort des Smartgun III Systems). Auf dem Schreibtisch ist nichts zu finden außer Bleistiften, Kugelschreibern und Papier, auf dem zum Teil Berechnungen zu finden sind. Die einzige Informationsquelle ist der Papierkorb, in dem sich ein zum Teil bekritzelter Zettel befindet. Auf diesem Zettel befindet sich die durchgepauste Adresse von Marvins gemietetem Haus, da Marvin sich diese vorsichtshalber auf einem Zettel, der über



letzterem lag, notiert hat. Die Durchsuchung des Computers ergibt keine Hinweise über den Aufenthaltsort von Marvin, jedoch lassen sich mit einer Computerprobe (8) Informationen über die Entwicklung finden (es sollte jedoch dabei kein Firmenangestellter zuschauen!). Gelingt dem Charakter anschließend eine Cybertechnologieprobe (5), so erfährt er, dass es sich bei der Erfindung um eine Feedbackschleife handelt, die Informationen über ein Induktionspad an die Augen weiterleitet (siehe SR III Buch). Eine andere Informationsquelle ist, wie bei Gruppe B der Zahlungsverkehr von Marvin. Mit einer geeigneten Connection bekommen die Runner die Kontoauszüge von Marvin und können nach gelungener Intelligenzprobe (6) feststellen, daß seit 6 Monaten monatlich 1500 Nuyen an einen gewissen John Carrigan überwiesen worden sind. Kriegen die Runner nun dessen Adresse heraus, so können sie durch freundliches Nachfragen, Bestechung oder Drohungen, in Erfahrung bringen, dass Marvin ein Haus in der Kastanienallee gemietet hat. Fragen die Runner bei Angela nach, so bekommen sie keine Informationen von ihr, denn schließlich weiß sie ja gar nicht wo Marvin ist und außerdem will sie ja nicht, dass Shiawase ihn findet. Sie spielt

nun wieder die verstörte Ehefrau und versucht Informationen aus dem Runnern herauszubekommen, die sie dann an Gruppe B weiterleiten kann. Falls die Runner zu aufdringlich werden sollten, oder gar versuchen durch Gewalt oder Entführung an Informationen zu kommen, so wird Angela ein Notsignal mit Peilsender aktivieren, der Skar und Gruppe B unverzüglich zu ihrem derzeitigen Standort führen wird. Falls die Gruppe C auf keine der Informationsquellen stoßen sollte, bietet sich hier als Notlösung ein Tip von Henry Svenson an, der die Runner mit einem gewaltigen Anschiss wieder in die richtige Richtung schickt.

2. KASTANIENALLEE

Informationen gibt es in der Kastanienallee, wie bei Gruppe B beschrieben: Ein paar Zettel mit Telefonnummern und gespeichert Nummern im Vidphon. Falls die Runner nicht auf die Spur von Roy Cook oder Ares stoßen, so kriegen sie die entscheidenden Infos von Shiawase, wie zum Beispiel, wann und wo das Treffen stattfindet, oder die Lage des Blockhauses. Wie die Runner den Unterschlupf von Marvin und Gruppe A nach dem Lagerhaustreffen ausfindig machen, bleibt ihnen überlassen.

Was Passieren kann: Treffen die Runner

auf Gruppe A, so bietet sich eine Verfolgung zu Marvins Unterschlupf an, ansonsten muß das Gebäude durchsucht werden. Falls hier Gruppe B und C aufeinandertreffen, so können sie sich entweder verbünden, sich gegenseitig umbringen (unserer Meinung nach am wahrscheinlichsten) oder sie können sich schlicht und einfach ignorieren.

3. VERFOLGUNG VON MARVIN

Da die Verfolgung hier genauso oder zumindest fast genauso abläuft, wie bei Gruppe B, waren wir ganz einfach zu faul alles noch mal abzutippen. Lest also einfach den entsprechenden Teil von Gruppe B nochmals und denkt euch ein C statt ein B. Das Abenteuer ist ab hier eh sehr frei gestaltet, so dass ab hier eh keine Einzelheiten mehr aufgeführt werden können.

ERGÄNZUNGEN:

Sollten irgendwelche Runner nicht erscheinen wollen, so werden ihnen unverbindlich 1000 Nuyen geboten, wenn sie zu dem Treffpunkt kommen. Das sollte die Runner schon anlocken, aber vielleicht werden sie auch mißtrauisch, in jedem Fall aber werden sie verwirrt! Die Bezahlung beläuft sich, wie gesagt, auf 50.000 bis 75.000 Nuyen. Sofern der Spielleiter/die Spielleiter einverstanden ist, ist es auch möglich, statt dem Geld Cyberware oder Bioware zu erhalten, eventuell sogar das Smartgun III System.

PERSONENLISTE:

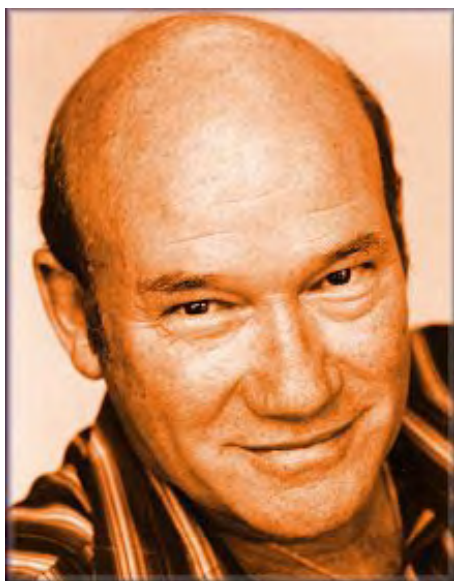
MARVIN SULLIVAN

(falscher Name Leroy Miller):

Stellvertretender Abteilungsleiter in der Cyberware-Forschungsabteilung der Firma Shiawase Corporation. Marvin ist 49 Jahre Alt und ca. 1,82m groß. Er wiegt ungefähr 72kg. Er hat braune Augen und braune Haare.

SPIELWERTE

| | |
|---------------|-------|
| Konstitution | 3 |
| Schnelligkeit | 4 |
| Stärke | 2 |
| Intelligenz | 6 (8) |
| Willenskraft | 4 |
| Charisma | 3 |
| Reaktion | 5 (6) |



Initiative 6+1W6
 Kampfpool 8
 Karmapool 2

AKTIONSFERTIGKEITEN:

Gebräuche (Konzern): 4 (6), Computer: 5, Elektronik: 6, Unterricht: 4, Pistolen: 4, Biotech: 6

WISSENSFERTIGKEITEN:

Cybertechnologie: 10, Physik: 4, Chemie: 3, Medizin: 8

CYBERWARE:

Chipbuchse 0,2
 Enzephalon Stufe IV 1,75
 Datenbuchse 0,2
 Wissenssoftverbindung 0,1
 Gesamtverlust 2,25

AUSRÜSTUNG:

Kleidung von Vashon Island 3/2, Aktenkoffer 8/6, Colt Manhunter 16(S), 3 Magazine reguläre Munition, HM 9M mit Lasermarkierer, Laptop mit Satellitenanschluss, Armtelefon

BEINARBEIT:

- 2 Marvin Sullivan ist der richtige Name
- 3 Verheiratet mit Angela Sullivan
- 4 Arbeitet bei Shiawase
- 5 Stellvertretender Abteilungsleiter in der Cyberware-Forschungsabteilung
- 6 Schleust Monatlich 1.500 Nuyen von seinem Konto ab
- 7 Diese 1.500 Nuyen gehen auf ein Konto von John Carrigan

- 8 Er ist von Shiawase geflohen und hat einen Prototypen gestohlen
- 9 Er weiß, dass er von seiner Frau betrogen wird
- 10 Er hat einen alten Schulfreund, Roy Cook, dem er alles anvertraut
- 15 Bei dem Prototypen handelt es sich wahrscheinlich um ein Smartgun III System

ANGELA SULLIVAN:



Seit 30 Jahren mit Marvin Sullivan verheiratet, 1,75m groß, dunkelblond, grüne Augen und verdammt gut aussehend. Da Marvin sehr lange und hart arbeitet hat sie sich seit längerer Zeit einen Verehrer zugelegt. Da Marvin nun trotz der Erfindung nicht weitergekommen ist, ist Angela endgültig davon überzeugt, dass er ein Versager ist.

SPIELWERTE

Konstitution 3
 Schnelligkeit 4
 Stärke 3 (6)
 Intelligenz 5
 Willenskraft 4
 Charisma 6 (8)
 Reaktion 4
 Initiative 4+1W6
 Kampfpool 6
 Karmapool 1

AKTIONSFERTIGKEITEN:

Pistolen: 4, Karate: 8, Verführen: 6, Gebräuche (Straße): 4 (6), Diplomatie: 5, Auto: 3

WISSENSFERTIGKEITEN:

Haushalt: 4, Kochen: 1, Yoga: 3

ADEPTENKRÄFTE:

Zerschmetternder Hieb M
 Gesteigertes Attribut Stärke +3
 Todeskralle 5
 Essenz 6

AUSRÜSTUNG:

Tres Chic Kleidung, Handtelefon, Schlagring (+2 Powerniveau), Fokus Charisma steigern (Goldene Brosche, erhöht Charisma um 3), Ares Predator 15(S) mit 3 Magazinen (reguläre Munition)

HENRY SVENSON:



Sicherheitsbeauftragter der Shiawase Corporation. Er ist arrogant und rücksichtslos und hat sich mit diesen Eigenschaften in der Firma hochgearbeitet. Er ist 36 Jahre alt, 1,89m groß und wiegt ungefähr 89kg. Er hat lange dunkelbraune Haare, zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden, rote Augen (Cyberaugen).

SPIELWERTE

Konstitution 5 (7)
 Schnelligkeit 5 (9)
 Stärke 6
 Intelligenz 4
 Willenskraft 5
 Charisma 5
 Reaktion 4 (14)
 Initiative 14+3W6
 Kampfpool 9
 Karmapool 3



AKTIONSFERTIGKEITEN:

Pistolen: 7, Auto: 6, Maschinenpistolen: 7, Verhör: 6, Rotormaschinen: 6, Wurfaffen: 4, Heimlichkeit: 4, Gebräuche (Sicherheit): 5 (7), Cyberimplantatwaffen: 6, Elektronik: 5

WISSENSFERTIGKEITEN:

Sicherheitsprozeduren: 10, Konzernsicherheit: 10

CYBERWARE:

Cyberaugen 0,2
(Infrarot, Blitzkomp., Restlicht)
Dermalpanzerung (2) 1
Nagelmesser einziehbar 0,2
Reflextrigger 0,2
Reflexbooster (2) 3
Smartgun II 0,5

BIOWARE:

Muskelverstärkung (4) 3,2
Essenzverlust 5,1

AUSRÜSTUNG:

Kleidung von Vashon Island 3/2, Aktenkoffer 8/6, Colt Manhunter 16(5), 3 Magazine reguläre Munition HM 9M mit Lasermarkierer, Laptop mit Satelliten-Anschluss, Armteléfono

BEINARBEIT:

- 2 Sicherheitsbeauftragter der Firma Shiawase
- 3 Ein sehr gefährlicher Man
- 4 Er ist sehr vercybert
- 5 Arbeitet zur Zeit an der Wiederbeschaffung eines geflohenen Mitarbeiters
- 6 Soll einen Prototypen zurückbringen
- 7 Er hat eine Gruppe Runner angeheuert
- 8 Bei dem Mitarbeiter handelt es sich um Marvin Sullivan
- 15 Bei dem Prototypen handelt es sich angeblich um ein Smartgun III System

SKAR:

Skar ist der Leibwächter, der Angela von Yamatetsu zugeteilt worden ist. Er ist ein Ork, 1,96m hoch, stämmig und wiegt 107kg. Er hat ein ungepflegtes Äußeres, Stoppelbart, Herman Monster Frisur, braune, kurze Haare und ein typisches Orkgesicht.

SPIELWERTE

Konstitution 10 (14)
Schnelligkeit 6 (15)
Stärke 7 (9)
Intelligenz 5 (7)
Willenskraft 6
Charisma 2
Reaktion 5 (25)
Initiative 25+6W6
Kampfpool 13
Karmapool 4

AKTIONSFERTIGKEITEN:

Pistolen: 7, Auto: 6, Maschinenpistolen: 7, Schwere Waffen (LMG): 6 (8), Wurfaffen: 4, Heimlichkeit: 4 (8), Gebräuche: 4, Cyberimplantatwaffen: 6, Athletik: 4 (8)

WISSENSFERTIGKEITEN:

Sicherheitsprozeduren: 5, Taktik kleiner Einheiten: 7, Waffentheorie: 6

CYBERWARE:

Move by Wire System (4) 3,23
Cyberschädel 0,38
verstärkte Panzerung - 8/8
Panzer am Kopf, insgesamt +1/+2
2x Cyberarm Gyrostabilisator 0,75
6 Punkte Rückstoßkompensation
2x direktes neurales Interface 0,05
2x Halbnatürlicher Überzug -
2x erhöhte Stärke +3 pro Arm -
insgesamt +1 Stärke
2x Cyber Squirt -
Smartverbindung II 0,25
Dermalpanzerung (2) 0,5
Schädelbombe (Flächenbombe) -
8T Schaden, wenn Skar stirbt
Essenzverlust 5,96

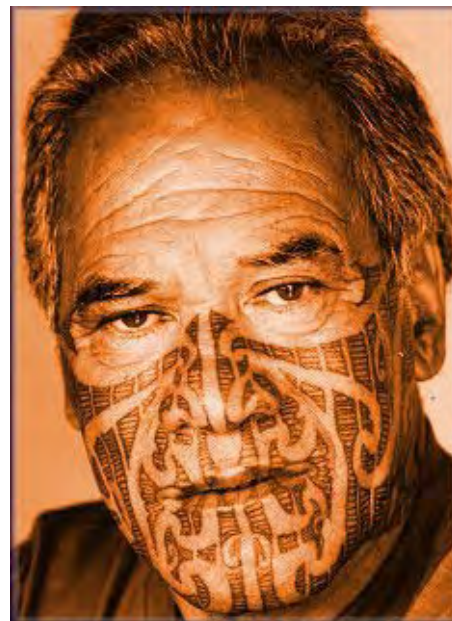
BIOWARE:

Thrombozytenfabrik 0,4
Orthoskin (3) 1,5
Hyperschilddrüse 1,4
Zerebralbooster (2) 0,8
Schadenskompensator (9) 1,8

AUSRÜSTUNG:

Mittlere Sicherheitsrüstung 6/5 im Kampf mit Helm +1/+2 (Gesamt 9/10, Kopf 10/12) Ingram Valiant mit 100(S) Standardmunition 6 Magazine, Schockpolster, Gasventil IV, Smartgunverbindung, zwei MPs HK 227 mit Standardmunition, Gasventil IV, Smartgunverbindung, vier IPE Offensivgranaten, Ares Predator mit Standardmunition

JOHN CARRIGAN:



John ist ein Makler und vermietet bevorzugt die Bruchbuden in seiner Nähe an zwielichtige Gestalten, die zahlen und nicht gefragt werden wollen. Vor seinem Büro lungert meistens eine Strassengang herum, nämlich seine! Hier läßt sich ein kleiner Zusammenstoß arrangieren, um Gruppe B oder C etwas zu schwächen oder zu beschäftigen, wenn dies notwendig werden sollte. Die Ganger sollten daher so angepasst werden, daß sie kein allzu großes Hindernis darstellen.

ROY COOK:

Roy ist ein alter Schulfreund von Marvin. Er stellt Marvin lediglich die Blockhütte zur Verfügung, ansonsten spielt er hier keine Rolle. Bei Gebräuche (4) Probe mit 6 Erfolgen erfahren die Runner die Lage der Blockhütte, ansonsten erfahren sie nur seine normale Wohnadresse.

ABSPANN

So, das wahr's. Wir wünschen euch viel Spaß mit unserem Abenteuer. Bei Fragen und Anregungen schickt einfach eine Mail an: nova@fagamo.de oder an sparky@fagamo.de

[stefan krause und florian werunsky]

[www.fagamo.de]