

anduin

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

Ausgabe 65
Oktober 2001

Jagd auf einen Roboter

Ein Abenteuer für Shadowrun

Quest - Die Suche

Ein universelles Fantasy-Abenteuer

Krankheiten im Rollenspiel

Weil nicht nur Monster den Helden das Leben schwer machen

Rezensionen

Kobolds ate my baby, Harry Potter, Die Simpsons, u.m.

Die Geschichte der Folter

1. Teil: Die historische Sicht





JAGD AUF EINEN ROBOTER

- EIN SHADOWRUN ABENTEUER -

DER ANFANG

Das Abenteuer spielt 2057 zur Zeit des Konzernkrieges. Die Runner warten im Flughafen in einem Restaurant auf den Johnson, der sie sprechen will. Er hat sie nämlich mitten in der Nacht wachgeklingelt und zum Flughafen beordert. Nun wartet das Team schon eine Viertelstunde auf den Kerl. Plötzlich steht ein dicklicher Elf mit Schnurrbart und Militärklamotten am Tisch und setzt sich ohne vorher zu fragen. Er stellt sich als Leutnant Davis von der CAS Luftwaffe vor und zeigt den Runnern seinen Militärausweis. Mit einer Wahrnehmungsprobe (gegen 2) erkennen die Runner seine Stimme als die vom Telefon wieder. Er fragt die Runner, ob sie sich zutrauen, in eine Ares Space Niederlassung einzudringen und ein Top-Secret Projekt zu stehlen. Wenn nicht, dann nicht. Wenn ja, dann kommt er zur Sache.

DER AUFTRAG

>>>> *In einer Ares Niederlassung in der Nähe von Norfolk werden die Geräte für die Weltraumstation „Daedalus“ gewartet - darunter auch ein Weltraumkonstruktionsroboter, der mit neuester Technik auf dem Sektor der Satelliten-Wartung ausgestattet ist. Wenn Ares ihn auf die Daedalus bringt, könnte es bald eine Flotte von Spionagesatelliten ohne großen Aufwand betreiben. Das würde unsere Geheimdienstabteilung um Jahre zurückwerfen, was unweigerlich zur Folge hätte, dass Ares unsere Regierung in der Tasche hat. Der Roboter soll mit einem Spaceshuttle zur Daedalus gebracht werden, wo er von seinem Erfinder Dr. Gothmy installiert werden soll. Das Shuttle wird in drei Tagen zur Daedalus abfliegen. Unser Militär kann die Konzernzone aber erst in vier Tagen besetzen. Sie müssen den Roboter stehlen, das Spaceshuttle in die Luft jagen oder auf eine andere Art außer Gefecht setzen und Dr. Gothmy entweder zur Zusammenarbeit mit der Spionagebehörde überreden oder ihn töten. Die Regierung bezahlt 250.000 Nuyen für die Erfüllung aller Aufträge. Sie können nun noch ihre Ausrüstung hohlen und etwas einkaufen. Wir fliegen in drei Stunden am Schalter vier ab.<<<<<*

DIE ANKUNFT

Nach dreißig Minuten Suborbitalflug landet ihr am Norfolk Airport an der Grenze der CAS. Ihr schleppt eure Koffer mit Waffen und Ausrüstung durch die Zoll Sperre. Als ihr die Laserabtastung durchschreitet kommen drei finster dreinblickende Trolle mit Ruhmetall MGs drohend auf euch zu. Als sie euch gerade abführen wollen zieht Davis den Militärausweis aus der Tasche und ihr könnt passieren. Die Runner können sich in der Stadt umsehen und zum letzten Mal ihren Vorrat an Ausrüstung auffrischen. Oder sie fahren gleich mit Davis nach Cleverwood - der Ortschaft, die dem Ares Gelände am nächsten liegt. In der Stadt werden die Runner nicht behelligt solange Davis bei ihnen ist. Wenn die Runner zu lange Norfolk erkunden drängt Davis zur Eile. Er will nach höchstens drei Stunden losfahren.

CLEVERWOOD

Cleverwood ist eine Kleinstadt mit 9.800 Einwohnern. Es gibt ein Einkaufszentrum und ein Angelgeschäft. Einige Schmuggler treffen sich öfters in der Kneipe „One Trogs Eyes“. Hier kann man Connections knüpfen und Synthetikbier saufen - auch die Sojapizza ist sehr beliebt. Im Hotel „Marktplatz“ schließlich können sich die Runner ein Zimmer mieten. Arkan isst hier regelmäßig Brötchen. Wenn die Runner sich mit Davis treffen wollen finden sie ihn beim Rathaus. Das CAS Militär hat eine 120 Mann starke Truppe für den Einsatz in vier Tagen nahe der Stadt zusammen gezogen. Ares hat darum seine Sicherheit verstärkt. Es führen drei Straßen aus der Stadt eine nach Norfolk, eine zum nächsten Dorf und eine zur Ares Anlage. Davis stellt den Runnern sein Auto (einen Fort Pickup) zur Verfügung und drängt sie einen der Aufträge zu erfüllen. Wenn sie einen erfüllt haben sollen sie ihn am Brunnen vorm Rathaus treffen und es beweisen. Wenn das Shuttle in die Luft fliegt verlangt er keinen Beweis. Er gibt ihnen den Tip sich abends oder morgens im Restaurant des Hotels mit Arkan zu treffen um Informationen aus dem Piloten herauszukitzeln.

AUFTRAG EINS: „DR. GOTHMY“

Nachdem die Runner von Arkan oder jemand anderem erfahren haben wo Dr. Gothmy wohnt können sie zu seiner Villa im Nachbardorf fahren. Die Fahrt dauert zwanzig Minuten und auf halber Strecke bricht ein Unwetter los. Blitze zucken und Hagel donnert auf das Dach eures Wagens. Von der Herbstsonne, die noch vor wenigen Minuten am Himmel stand, ist kaum noch etwas zu sehen. Plötzlich tauchen die Umrisse eines Gebäudes im viktorianischen Stil vor euch auf. Das muss Gothmys Villa sein. Der Hagel schlägt euch blaue Flecken als ihr durch das Unwetter zur Tür rennt. Wenn die Runner klingeln wird der Leibwächter öffnen und fragen was sie wollen. Wenn sie das Schloß knacken (Schlösser knacken oder Stärke Wurf gegen 2) schläft der Wächter auf einem Stuhl im Flur. Der Leibwächter ist ein dicker Troll mit einem Colt Manhunter. Neutzen sie die Werte für den Trollpassant (aus „Asphaltschungel“), aber erhöhen sie die Stärke +1. Die Runner können im Haus einen Plan der Ares Anlage finden, wenn sie das Büro durchsuchen. Im Schlafzimmer vergnügt sich Gothmy mit der Prostituierten Simone Dickens. Auf der Treppe zum zweiten Stockwerk lauert ein zweiter Trollwächter mit einem Gummiknüppel. Das Büro und die Toilette liegen im zweiten Stock. Seltsamerweise wird die Toilette von einem Ork in Schwarzem Kampfanzug verteidigt. Der Orkninja benutzt ein Kantana als Waffenfokus und hat die Adeptenkräfte „Schmerzresistenz“, „Todesfinger“ und „Gesteigerte Reflexe“. Seine Werte sind die eines Orksöldners, nur ohne Cyberwaren und mit Magie und Essenz 6. In den Stiefelschäften hat er je ein Monofilamentmesser und am Gürtel hängt eine Streetline Spezial Pistole (85Schuß). In der Toilette hat Dr. Gothmy die CD mit dem Robotersteuerungssystem versteckt. Sie wird nur entdeckt, wenn die Runner alle Schranktüren öffnen. In der letzten, die von den Runnern geöffnet wird, ist eine doppelte Wand eingebaut, in der sich die CD verbirgt. Die CD ist durch ein Teerbaby gesichert. Außerdem sind zwei Aufspürer im System. Wenn die Runner ins Schlafzimmer kommen, ist



Gothmy gerade dabei, sich wieder anzuziehen. Wenn sie ihn bedrohen ergibt er sich ohne Gegenwehr. Simone drückt auf den Alarmknopf und zwei weitere Ninjas (diesmal Menschen) erscheinen (gleiche Modifikationen wie beim Ork nur eben auf menschliche Söldner) nach zwei Minuten. Wenn die Runner trotz Unwetter die Umgebung der Hauses erkunden, werden sie auf die beiden stoßen. Die Menschen sitzen in einem Jackrabbit, der auf einem Waldweg nahe der Gothmy Villa geparkt ist. Im Kofferraum liegt ein Scharfschützengewehr. Wenn die Runner Simone Dickens ausfragen wird sie ihnen nichts Nützliches verraten. Dr. Gothmy gibt vor, das Angebot der Regierung anzunehmen und wird den Runnern folgen. Wenn sie in der Stadt sind, zieht er eine Tränengasgranate aus der Tasche und wirft sie zwischen die Autositze. Er springt aus dem Wagen und rennt weg. Die Runner sind für zwölf Minuten blind und können Gothmy nicht verfolgen. Als sie wieder sehen können steht LT. Davis vor ihnen und berichtet:

>>>> Der Kerl ist weggerannt. Unsere Truppen verfolgen ihn schon und CAP. Nathan ist im Astralraum auf der Suche nach dem Kerl. Ares will die Rakete schon früher starten und ist schon bereit! Wenn Gothmy das Konzerngelände erreicht ist alles zuspät. Hier ist etwas Sprengstoff und ein Timer. Ihr habt 90 Minuten Zeit, dann startet das Shuttle. Schnell beeilt euch!<<<<

Er gibt den Runnern die Schlüssel für ein neues Auto (einen Kübeljeep).

AUFTRAG ZWEI: „DIE RAKETE“

Ihr fahrt über ein Holzbrücke, die über einen vom Unwetter aufgewühlten Fluß führt. Die Scheinwerfer eures Wagens beleuchten ein rostiges Eisenschild, das an einer Straßenlaterne hängt. In blutroten Buchstaben steht da: „Ares Raumfahrtanlage 3“. Ein besonders heller Blitz zuckt über den Himmel und vor euch erkennt ihr ein ovales Tal, das von dichtem Wald umrahmt wird und durch Stacheldraht begrenzt ist. In der Mitte des Tals steht eine riesige Halle, neben der sich ein runder Turm, in dem das Spaceshuttle hängt, erhebt. Es ist nur durch einen Fahrstuhl zu erreichen, der sich in einem Bauturm befindet. Um das riesige Gebäude herum hat sich ein kleines Dorf aus Wellblechhütten gebildet. Plötzlich steht ein muskulöser Mann in Uniform vor euch

auf dem Weg. Er legt mit einem M23 auf euch an. Die Runner stehen einem normalen Soldat gegenüber, der jeden ohne Passierschein angreift. Die Straße ist durch eine Schranke versperrt, die nur mit einem Schalter im Wachhaus zu öffnen ist. Das Wachhaus ist zwischen Bäumen versteckt und durch ein Kabel mit der Schranke verbunden. Wenn die Runner es betreten wollen müssen sie eine Chipkarte haben, was zu diesem Zeitpunkt eigentlich nicht möglich ist. Von der Schranke aus gibt es zwei Möglichkeiten: entweder die Runner folgen der Straße oder sie schlagen sich in die Büsche, um sich an die Ares Anlage heranzupirschen.

IM WALD

Ihr brecht durch dichtes Unterholz. Immer wieder stolpert ihr und dornige Zweige schlagen euch ins Gesicht. Bald ist eure Kleidung vollkommen zerrissen und ihr naß bis auf die Knochen. Es kommt euch vor, als ob ihr beobachtet würdet und immer, wenn ihr unaufmerksam werdet, hört ihr irgendwo einen Ast knacken.

Nachdem die Runner 20 Minuten durchs Gestrüpp geirrt sind: Das Herz schlägt euch bis zum Hals als ihr das gespenstische Heulen hört. Doch plötzlich ist es still - sogar das Unwetter scheint leiser zu werden. Ihr stolpert auf eine Lichtung. Vor euch liegt das Wrack eines Autos aus den 20ern. Die zerbrochenen Scheiben glänzen im Mondlicht. Euer Herz bleibt fast stehen als sich vor euch ein Watcher manifestiert. Der kleine Geist stottert:

>>>> Captain Nathan vom Magischen Aufklärungsdienst schickt mich ich soll euch warnen ihr seid im Revier eines Gabriels-hunds.<<<<

Wenige Sekunden nachdem der Geist sich aufgelöst hat ertönt wieder das Heulen und der Sturm braust wieder mit voller Stärke. Nach weiteren zwölf Minuten. Ihr könnt schon die Lichter des Shuttleturms sehen, als hinter euch ein ohrenbetäubendes Heulen ertönt. Ihr springt herum und seht in die blutunterlaufene Augen eines riesigen vercyberten Gabrielshunds. Ihr könnt auf seinem Halsband die Aufschrift >>>>ARES SPACE WACHTIER<<<< erkennen. Die Runner müssen gegen das Monstrum kämpfen, wenn sie überleben wollen. Es wird ein harter Kampf, aber die Runner sollten gewinnen. Im Wald leben noch einige große Eulen und Hirsche. Ares patrouilliert im Wald mit einem Banshee-Kampfpanzer und

mehreren normalen Soldaten. Wenn die Runner durch den Wald flüchten holt Ares auch noch zwei Kampf- und eine Beobachtungsdrohne.

AUF DER STRASSE

Ihr geht die schlammige Straße entlang. Der Wald ist neben euch wie eine Mauer und der Regen weicht euch bis auf die Haut auf. Zum Glück ist der Hagel nicht mehr ganz so schlimm wie noch vor einer Stunde. Ihr seid fast am Ziel. Vor euch liegt der tiefste Punkt des Tals. Plötzlich raschelt es im Gebüsch neben der Straße und eine Kampfdrohne zischt heraus. Es ist eine Ares Sentinel Drohne mit zusätzlichem Raketenwerfer. Nachdem die Runner die Drohne besiegt haben können sie in Richtung Tal weitergehen. Wenn sie im Wald Deckung suchen geht es mit Nathans Watcher weiter. Die Runner können sich entscheiden: Drohne oder Gabrielshund. Ihr geht weiter den Blick nach allen Seiten gerichtet. Ihr wollt euch nicht noch mal überraschen lassen. Kurz vorm Eingang zum Dorf stehen drei Leute aus der Straße. Die Runner müssen entweder im Wald weitergehen (beim Gabriels-hund) oder gegen zwei normale Soldaten und einen Orkkampfmagier antreten. Egal wie, sie kommen immer zum Aresstützpunkt in der Mitte des Tals.

DIE GEBÄUDE

Das Hauptgebäude ist in drei Bereiche unterteilt: der erste ist das Labor. Hier werden alle Proben aus dem Weltraum analysiert und neue Techniken erforscht. Es arbeiten neun Konzernwissenschaftler hier, die von vier normalen Soldaten und einem ehemaligen Militäroffizier beschützt werden. Jeder Kämpfer hat einen Betäubungsschlagstock und eine Altmyr SP. Der zweite Bereich ist eine Kantine, in der sich vier Wissenschaftler und ein Barkeeper mit Trollmodifikationen aufhalten. Einer der Wissenschaftler ist ein Zwerg. Der dritte Bereich ist eine Roboterwerkstatt - leider werden hier nur alte Modelle aufbewahrt. In Bereich 3 hält sich niemand auf. Es gibt einen Zugang zum Roboterkontrollsystem, wie auf Gothmys CD aufgezeichnet. Die Werkstatt und das Labor haben direkten Zugang zur Rakete.

Die Kaserne besteht aus drei Bereichen: der erste ist ein Trainingsraum mit Dummies und Zielscheiben. Der zweite und kleinste ist ein Waschraum. Hier duscht gerade ein junger Elf. Der dritte ist ein Schlafraum mit



30 Betten. In der gesamten Kaserne sind immer zwölf Leute, von denen einer duscht und die Hälfte schläft.

Radargebäude: in jedem Bereich arbeiten fünf Funker. Das Überwachungssystem funktioniert wegen dem Hagel nicht. Das Gebäude wird von zwei Söldnern und einem Gangschamanen bewacht.

Die Rakete wird von einem runden Turm gehalten, der nur vom Hauptgebäude aus betreten werden kann. Allerdings ist die Kanzel des Shuttles auch von einem stabilen Bauturm mit Fahrstuhl zu erreichen. Die Runner können den Sprengstoff am Fuß des Turms, in der Kanzel und im Kerosintank der Trägerrakete anbringen. Das Gerüst wird von zwei normalen Soldaten, vier Söldnern (einer ist ein Troll) und einem Rigger, der eine Sentineldrohne wie die von der Straße steuert, bewacht. Jeden Tag von 14:00-16:30 Uhr ist Arkans hier anzutreffen.

In den alten Lagerhäuser wird der Roboter gelagert und gewartet. Eine Forschergruppe ist rund um die Uhr im Einsatz. Die drei Lagerhäuser sind mit acht Wachen gesichert: zwei Wächter sind Orksöldner und einer ist ein Zwergensamurai. Der Rest sind normale Soldaten.

In fünf Häusern leben die Wissenschaftler und Astronauten der Anlage. Ein Magier patrouilliert das Gelände im Astralraum.

Zudem gibt es drei kleine Wachhäuser. In jedem ist befindet sich ein normaler Soldat. In der Hütte an der Schranke steht ein Panzerkombi mit Ares Space Logo.

IN GEFANGENSCHAFT

Ihr hört ein ohrenbetäubendes Donnern und hinter euch breitet sich ein Flammenkreis aus! Ihr könnt den Waldrand gerade noch erreichen, bevor euch die Druckwelle erfaßt und ihr durch die Luft geschleudert werdet. Nach drei Stunden. Ihr schlagt ihr die Augen auf und seht in die Gesichter von Gothmy und Simone Dickens. Die Runner sind in einem der Wellblechhäuser eingesperrt und werden von Gothmy nach ihrem Auftraggeber befragt. Die Runner sind mit schmutzigen Kabeln an Tische gefesselt. Lassen sie alle Spieler würfeln. Der Runner mit der niedrigsten Zahl kann sich befreien. Charakter mit implantierten Klingen können sich auch befreien ohne zu würfeln. Im Raum befinden sich ein Zwergencyberzombie mit zwei Breitschwertern, ein Konzernwissenschaftler mit einem M23 und ein normaler Soldat. Die Runner werden nur

vom Wissenschaftler bewacht, die anderen sind damit beschäftigt, den GMC Banshee mit einer codegesicherten Kiste zu beladen. Wenn alle Runner befreit sind werden sie vom Cyberzombie angegriffen. Gothmy und der Soldat sind schon im Schwebepanzer, Simone Dickens nimmt die Codekarte für die Kiste und rennt weg. Es sollte ein harter Kampf werden, aber die Runner nicht umbringen. Wenn der Cyberzombie tot ist, starten Gothmy und der Soldat den Panzer, um zu flüchten. Kurz darauf stürmen einige Soldaten in das Lagerhaus. Sie werden von einem jungen Mensch mit blondem Bart angeführt. Seine Haare sind zu einem fettigen Pferdenschwanz gebunden und er hat einige kleinere Schnittwunden im Gesicht. Er spricht mit dänischem Akzent und stellt sich als Captain Nathan vor. Er ist der Militärmagier der Eingreiftruppe. Er erzählt den Runnern das Ares nach der Explosion der Rakete die Stadt angriff. Die CAS Regierung verhängte den Ausnahmezustand und sperrte das Gebiet ab. Der Ares Konzernvorstand brach alle Verbindungen zu Anlage 3 ab und erklärte alle Bewohner für entlassen. Die 120 Mann starke Einsatz Truppe stürmt nun die Ares Niederlassung. Der Roboter befindet sich in der codegesicherten Kiste und die Runner müssen Simone Dickens finden, um sie zu öffnen. Sie können auch Captain Nathan helfen und die Ares Anlage überfallen, was sie bei ihrem Auftrag aber nicht weiterbringt.

AUFTRAG DREI: „SIMONE DICKENS“

Ihr rennt ins Treppenhaus der Mietskaserne in der Simone Dickens eine Wohnung gemietet hat. Auf halbem Weg kommen euch zwei Bewaffnete entgegen. Es sind von Ares angagierte Schläger, die die Codekarte aus der Speerzone holen sollen. Wenn die Runner schwer bewaffnet sind werden sie als gegnerisches Team erkannt und angegriffen. Wenn nicht, können sie gehen und müssen sich auf dem Rückweg mit den beiden auseinandersetzen. Die Wachen tragen beide eine Uzi III, einen gepanzerten Mantel und einen Predator II. Beide sind von den Werten her Gangmitglieder nur ohne Cyberwaren.

Ihr rennt beunruhigt die Treppe herauf. Als ihr bei Simones Wohnung im dritten Stockwerk ankommt bemerkt ihr, dass die Tür eingeschlagen wurde. Benutzen sie den

Gebäude-Archetyp „Appartment“ aus dem Asphalttschungel.

DAS WOHNZIMMER

Als ihr durch die Reste der Tür steigt seht ihr einen riesigen Troll der das Wohnzimmer durchsucht und dabei einige Möbel ruiniert. Der Troll trägt ein offenes Hemd mit grün-rotem Tropenmuster und Boxershorts. Seine Arme sind durch Cyberprothesen ersetzt worden. Die Pupille seines rechten Auges ist eine Glühbirne. Wenn die Runner in der Tür stehen bleiben bemerkt er sie nicht. Nach einiger Zeit ruft der Troll:

>>>> *Pig hier is' se' nich'!!* <<<<

Dann bemerkt er die Runner und muss eine Überraschungssprobe ablegen. Wenn ein oder mehrere Runner ins Zimmer gehen, werden sie vom Troll (er heißt Ed Walker) angegriffen. Ed ist ein Ki-Adept und Initiant des zweiten Grades. Er folgt dem Weg des Athleten.

Attribute:

KONST:6 SCHN:3 STÄ:9(11)

CHAR: 2 INT: 3 WILL: 4

ESSENZ:4.8 MAGIE: 4

Ausrüstung: 2 Predators, Hemd, Boxershorts, Armbandtelefon, BTL Chips, Zigarre
Cyberware: Zwei Cyberarme mit Schmutzgefächern (darin liegen die BTLs und die Predators), Augenlampe

Adeptenkräfte: Kälteresistenz: 4, Rebell Jell: 2, Todestritt: 5

Wenn Ed mehr als drei Leute in der Unterzahl ist springt er aus dem Fenster. Wenn Ed mittleren Schaden erleidet, wird er von Pig im Astralraum unterstützt.

DAS SCHLAFZIMMER

Ihr schleicht durch die Tür ins nächste Zimmer dort seht ihr Simone Dickens (sie ist gefesselt) und eine große dünne Elfe im schwarzen Kampfanzug. Die Elfe (sie heißt Nadina ICE Toromovski) greift sofort mit ihrer Ramington 190 an.

Attribute: wie Leibwächter nur mit Intelligenz: 2 (sie ist geistig zurückgeblieben) und Elfenmodifikationen.

Ausrüstung: Ramington 190 (mit zwei Ersatztrommeln), neun Wurfmesser, Kampfanzug (1/2), Gelpanzer (3/0), Sonnenbrille, Zungenpiercing, Packung Kondome (8), zwei Colt American (je 8 Schuss)
Cyberware: siehe Regelbuch
Körpergröße: 2,30



Gewicht: 73kg
Nadina kämpft bis zum Tod.

DAS BADEZIMMER

Als ihr das Badezimmer betretet stolpert ihr fast über einen dünnen alten Mann, der am Boden liegt. Er liegt in einem Hermetischen Kreis, der dem Element Feuer geweiht ist. Der kleine alte Mensch trägt eine Krawatte, die so breit ist wie ein Spaten. Auf der Krawatte ist ein glückliches Schwein abgebildet. Er trägt eine Schirmmütze mit der Aufschrift „Rodeoclub Norfolk“. Seine dreckigen Haare werden von einer rosa Kinderhaarklammer zusammengehalten. Der Mann trägt Lederhosen und Turnschuhe. Über seinem durchsichtigen Plastikunterhemd trägt er einen ärmellosen Trenchcoat. „Pig“, der Magier des Aresteam, flüchtet mit einem Levitieren-Zauber durch den Belüftungsschacht, wenn sein fleischlicher Körper angegriffen wird. Er schickt denn Runnern aber noch seine beiden Elementare „Skinner“ und „Full“ entgegen. Wenn Pig im Astralraum angegriffen wird hat er die Werte eines Straßenmagiers.

Skinner Full
Kraftstufe: 1 3
Angriffsschaden: 1w6+1 1w6-1
Kräfte: Feuerstrahl, Todeshauch, Verkohlen

DER BALKON

Hier steht nur ein Klappstuhl aus Plastik. Wenn ein Runner vom Balkon springen will und er weder ein Ki-Adept noch ein Troll ist, dann machen sie ihn darauf aufmerksam, dass er es nicht überleben würde. Wenn Ed hier runtergesprungen ist, ist das Gelände zertrümmert. Sollten die Runner auf dem Balkon laut sein wird eine alte Orkfrau vom Balkon über ihnen einen Blumentopf herunterwerfen.

DER WANDSCHRANK

Wenn die Runner Simone Dickens befreit haben fällt ihnen ein großer Wandschrank im Schlafzimmer auf. Wenn einer der Runner den Schrank betritt muss er eine Probe mit vier Würfeln gegen drei machen. Wenn es ein Erfolg ist, entdeckt er im obersten Schrankfach eine Kiste. Wenn er nach der Kiste, greift fällt sie runter und die Codekarte rollt heraus. Wenn die Runner den Schrank nicht beachten, müssen sie Simone entweder foltern oder sie zu Nathan bringen, damit er ihr Straffreiheit garantiert. Sonst verrät sie das Versteck nicht.

DER BELÜFTUNGSSCHACHT

Wenn die Runner auf die Toilette klettern können sie den Belüftungsschacht erreichen und sich hochziehen. Nach drei Metern ist der Schacht mit einem Gitter versperrt, das mit einer Stärkeprobe gegen drei geöffnet werden kann. Nur der Runner, der zuerst in den Schacht geklettert ist, kann es versuchen. Wenn der Runner es schafft kommt er zu einem Loch, das ins Treppenhaus führt. Wenn die Runner noch weiter herumkriechen kommen sie zu einem Gitter durch das man ins Esszimmer einer Orkfamilie sehen kann.

Nach dem Run wird Simone Dickens aus der Speerzone gebracht. Nathan berichtet, dass Davis Dr. Gothmy gestellt hat und dabei erschossen wurde. Gothmy ist an seinen Verletzungen erlegen. Nathan gibt den Runnern den Auftrag in die Ares Anlage 3 einzudringen und den Roboter herauszuholen. Als Ausrüstung gibt es für jeden Runner eine Chipkarte, um die Schranke zu öffnen, einen Lastwagen und eine Aresuniform.

AUFTRAG VIER: „DER ROBOTER“

Ihr fahrt mit dem Lastwagen in Richtung Anlage 3: Der Wald neben euch ist mit Bombenkavernen durchsetzt. Als ihr das Tal erreicht, könnt ihr sehen wie 20 Leute in Areskleidung einen CAS Schützenpanzer auseinandernehmen. Die Runner werden nicht beachtet und können mit der Chipkarte das Wachhäuschen öffnen. Wenn sie die Arestypen angreifen gelten für alle die Werte eines Lohnsklaven. Das Wachhaus besteht aus drei oberirdischen Räumen und zwei Unterirdischen.

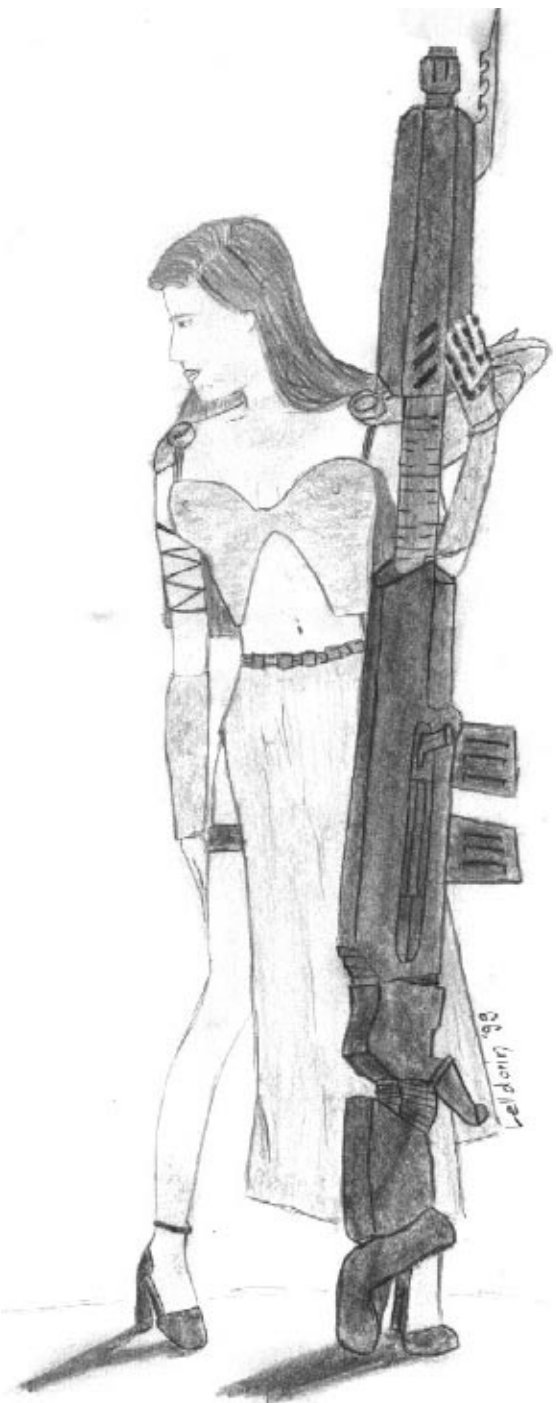
RAUM EINS

Der Eingangsraum des Erdgeschosses ist ungefähr fünf Quadratmeter groß und mit einem Tisch mit vier Stühlen eingerichtet. An der Wand hängt ein Sicherungskasten. Auf einem kleinen Schreibtisch steht ein code-

gesichertes Terminal, das mit der Schranke verbunden ist. Die Runner kennen den Code nicht und müssen in die Gelb-Vier Matrix des Terminals decken, um die Schranke zu öffnen. Von diesem Raum aus kann man Raum zwei und drei betreten.

RAUM ZWEI

Eine kleine Kammer mit Regalen an drei Wänden. Der Fußboden wird fast vollständig von einer Luke eingenommen. Die Luke





führt in den Keller eins. Wenn die Runner die Regale untersuchen finden sie: 2 Medikits, 5 Nachfüllsätze für Medikits, 3 Magazine mit je 30 Schuß für ein M23, 2 Flaschen Erdbeersaft, 4 Packungen Joghurt und eine Taschenlampe.

RAUM DREI

Ein Schlafraum mit zwei Doppelbetten und einem Nachttisch. Auf dem Nachttisch steht ein Simsinnspieler. Ein Bett ist blutverschmiert. Wenn ein Runner das Bett untersucht findet er die Leiche eines normalen CAS Soldaten, der vermutlich von Aresleuten getötet wurde. Im Bett links oben sind zwei Walter Palm Pistolen mit Reservemagazinen versteckt.

KELLER EINS

Nachdem die Runner eine kurze Holzleiter heruntergestiegen sind kommen sie in einen kleinen Raum. An der linken und an rechten Wand stehen je fünf Schränke, die mit Kleidung und Privatsachen gefüllt sind. An der Decke hängen drei Neonröhren von denen eine kaputt ist. Die Wand, die der Leiter gegenüber liegt, wird fast vollständig von einer schweren Metalltür mit der Aufschrift „Luftschutzbunker“ ausgefüllt. Einer der Schränke ist mit einem Chipkartenschloss gesichert. Wenn die Runner ihn öffnen finden sie einen leichten Panzerkombi (3/4) mit Ares Space Logo.

KELLER ZWEI

Der Luftschutzbunker ist mit einem Luftfilter und drei Stahlbänken eingerichtet. In diesem Raum haben sich drei Ares Gardisten, zwei normale Soldaten und ein ehemaliger Armeeeoffizier verschanzt. Ein normaler Soldat ist schwer verletzt. Wenn die Runner Ares Uniformen tragen werden die Soldaten sie nicht angreifen. Der Offizier bittet die Runner einen Nachfüllsatz für sein Medikit von oben zu holen. Wenn die Runner wieder oben sind werden sie von zwei Dobermännern angegriffen. Die Hunde wurden von einigen Wissenschaftlern aus ihrem Zwinger gelassen und streifen nun in der Gegend herum. Es sind insgesamt acht Dobermänner und ein Rottweiler. Wenn die Runner sich im Wald aufhalten muss der Spielleiter mit zwei W6 würfeln: ist das Ergebnis eine zwei, fünf oder elf werden die Runner von einem Dobermann angegriffen. Wenn der SL eine acht würfelt werden die Runner vom Rottweiler angegriffen.

DER WEG ZUM ROBOTER

Die Runner müssen auf der Straße bleiben, weil der Lastwagen für schmale Waldwege zu breit ist. Wenn die Runner eine Vorhut in den Wald schicken, treffen sie auf die oben genannten Hunde. Wenn noch kein Runner im Wald war findet die Begegnung mit dem Gabrielshund, aber ohne den Watcher, statt. Auf der Straße treffen die Runner auf zwei Sentinel Wachdrohnen. Die Drohnen sind völlig harmlos und nur mit Scheinwerfern ausgerüstet, aber das müssen die Runner ja nicht wissen...

FINALE 1

Die Lagerhäuser sind mit einem Schloss gesichert. Der Schlüssel ist in Pilot Arkans Besitz. Arkans hat sich nach dem Beginn der Kämpfe auf den Resten des Bauturms versteckt. Er ist mit einem Sportgewehr bewaffnet und schießt auf jeden, den er als Regierungsbeamten erkennen kann. Wahrscheinlich kennt Arkans die Gesichter der Runner und wird sie darum erkennen. Wenn einer der Runner den Panzerkombi trägt und alleine zu Arkans hochklettert wird er für eine Ares Wache gehalten. Arkans wird dem Runner den Schlüssel geben, wenn der Runner es verlangt. Nachdem er die vermeintliche Wache getroffen hat wird Arkans den Luftschutzbunker aufsuchen. Wenn Arkans die Runner noch nie gesehen hat wird er sie für Ares Angestellte halten und ihnen den Schlüssel nach einigem diskutieren überlassen. Wenn alle Runner Arkans bekannt sind und keiner den Panzerkombi trägt wird er die Runner angreifen und es kommt zum Kampf. Arkans Gewehr hat 25 Schuß panzerbrechende Munition mit denen er sparsam umgeht. Egal wie, die Runner sollten es schaffen, den Schlüssel zu bekommen. Wenn sie es absolut nicht schaffen, müssen die Runner auf's Dach des Lagerhauses klettern und ein Dachfenster einschlagen, damit sie rein kommen. Das Klettern ist eine Stärkeprobe gegen drei. Wenn ein Runner oben ist kann er andere hochziehen. Das Einschlagen ist, wenn kein Glasschneider oder ähnliches benutzt wird, eine Stärkeprobe gegen vier. Wenn die Runner eine Hiebwaaffe einsetzen wird die Probe um zwei erleichtert.

FINALE 2

Während die Runner ins Lagerhaus eindringen schickt Ares seine letzten Männer aus der Stadt los um den Roboter zu zerstören. Zur gleichen Zeit landet in der Nähe

des Tals ein Hubschrauber mit Gilbert W. Doger, einem hohen Regierungsagenten, an Bord. Doger soll den Runnern den Roboter abnehmen. Als ihr das Lagerhaus betretet fällt euch sofort die CD auf, die vor euch auf dem Fußboden liegt auf. Sie trägt die Aufschrift „Roboter Betriebssystem“. Gerade als ihr euch ans Verladen der Kiste mit dem Roboter machen wollt, zersplittert über euch ein Fenster und ein junger Mann in Ares Space Uniform springt hindurch. Er trägt in jeder Hand eine Mini-Uzi. Der Typ ist ein Straßensamurai, der als Söldner für Ares arbeitet. Er wird für den Konzern nicht sein Leben oder seine Gesundheit opfern.

Ausrüstung: zwei Mini-Uzi (je 15 Schuß), Körperpanzerung, Langschwert
Cyberware: Cyberaugen, Cyberohren, Dermalpanzerung, Nagelklauen, Smartlink, Datenbuchse, Cyberbein, Kunstmuskeln (Delta), Retinauhr (Delta), Kiemenimplantat (Delta).

Alle anderen Cyberwares sind Alphaware. Die Nagelklauen sind momentan defekt

Es greifen noch vier andere Aresleute plus die feindlichen Runner, die Auftrag drei überlebt haben, an.

DAS ARES TEAM

Ein Söldner, ein Wolfsschamane, ein elfischer ehemaliger Konzernmann und ein Zwergenleibwächter. Alle Aresleute sind mit M23s und Colt Manhunter bewaffnet. Der Elf hat einen Cyberarm und seine Cyberaugen haben Affenschädel als Pupillen - außerdem schwingt er eine Wallachaxt. Der Zwerg und der Schamane tragen Gelpanzer. Für den Schamanen gelten Straßenschamanen Werte. Die Runner sollten den Kampf überleben, wenn auch nur knapp.

FINALE 3

Euer Lastwagen biegt um die letzte Kurve vor Cleverwood, als ihr plötzlich die schwarze Limousine bemerkt, die vor euch auf der Straße steht. Vorm Wagen stehen eine riesige Frau im schwarzen Kampfanzug, ein spindeldünner junger Mann mit einem Scharfschützengewehr, ein dicker Troll im Regenmantel und ein grauhaariger Typ in einem Smoking. Den Grauhaarigen kann man am besten als „schleimig“ bezeichnen. Es handelt sich um Doger. Der Troll fordert euch auf anzuhalten. Wenn die Runner nicht stoppen schießt der Scharfschütze die Reifen kaputt. Der Mann im Smoking stellt



sich als G. W. Doger vor und fordert euch auf die Kiste auszuladen und ihm die Codekarte zu geben. Wenn die Runner die Codekarte nicht besitzen kommt Nathan in diesem Moment dazu und brüllt den Grauhaarigen an sich aus seinen Fellen rauszuhalten. Die Frau springt vor und hebt Nathan am Hals hoch. Nathan schnappt nach Luft und fängt an zu zucken, als die Frau noch weiter zudrückt. Als er tot ist nimmt Doger Nathan die Codekarte ab und steckt sie ein. Ihr habt die Kiste ausgeladen und auf den Boden gestellt, als ihr Rotorengeräusche über euch hört. Ein Hubschrauber landet auf der Straße und zwei Männer springen heraus. Die beiden heben die Kiste mit dem Roboter mit Hilfe einer Seilwinde in den Helikopter. Danach springen alle bis auf den Troll in die Maschine. Der Helikopter verschwindet wieder in der Dunkelheit. Wenn die Runner Ärger machen werden sie nicht getötet, aber bedroht. Wenn sie unbedingt kämpfen wollen, werden sie wohl an Dummheit sterben. Wenn sie sich ergeben bleibt nicht der Troll sondern die Frau zurück. Die Frau stellt sich als Elisabeth Thorn vor und sagt den Runnern sie sollen keine Tricks versuchen, ansonsten tut sie was der Troll tut. Der Troll stellt sich den Runnern als Dave Ruprecht Jr. - Stellvertreter von Mister Doger - vor. Er bittet die Runner ins Auto und fährt mit ihnen nach Norfolk, wo es gleich zum Flughafen und ab ins Flugzeug geht.

DAS ENDE

Beinahe hättet ihr den Anschlussflieger nach Seattle verpasst, aber nach drei Stunden Flugreise seid ihr nun endlich wieder in der Eingangshalle des Sea Tac Airports. Draußen fällt der erste Schnee. Die Runner haben keine Belohnung erhalten, aber wenn sie die CD noch haben, kriegen sie einen Anruf vom Mitsuhamas Büro Seattle. Die Sekretärin sagt, dass der Konzern Interesse am Roboter-Betriebssystem hat und bietet den Runnern 15.000 pro Person.

KARMA

Überleben: 4
 pro erfüllten Auftrag: 1
 (max. 5 - „Gefangenschaft“ gilt als Auftrag)
 Im Besitz der CD: 1
 Simone Dickens lebt noch: 2

sonst die normale Verteilung

HAUPTDARSTELLER

ARKANS

Der Pilot des Space Shuttles und Informationsquelle über die Anlage 3.

Werte: Rigger

DAVIS

Der Mr. Johnson in diesem Abenteuer. Hat Kontakte zur Kommunalpolitik von Norfolk und Umgebung. Stirbt während des Abenteuers.

Werte: Elfischer Decker mit Stärke und Charisma 5

DR. GOTHMY

Fiesling und Ziel einer Episode des Abenteuers. Stirbt im Kampf gegen Davis.

Werte: Konzernwissenschaftler

NATHAN

Dänischer Magier und Johnson der späteren Episoden. Wenn er das Finale überlebt dient er als Connection und wird an die CAS Botschaft in die Stadt der Runner versetzt und zum Commander befördert.

Werte: Straßenmagier mit Gebräuche (Militär): 5 statt (Straße)

SIMONE DICKENS

Eine Prostituierte aus Cleverwood, die mit Dr. Gothmy befreundet ist. Simone ist das Ziel einer Episode.

Werte: Elf Passant mit Fertigkeit Auspeitschen (Domina): 4

NORMALE SOLDATEN

Als Passanten ihrer Rasse mit Stärke: +2, Konstitution: +1 und Schnelligkeit: +1

Außerdem haben normale Soldaten die Fertigkeiten Militärtheorie und Gebräuche (Militär) jeweils 4.

Als Ausrüstung: ein M23, ein Messer und ein Kampfanzug

NORMALER OFFIZIER

Immer acht Soldaten werden von einem Offizier angeführt.

Werte: Konzerngardist

Ausrüstung: wie normaler Soldat

NORMALER GRENARDIER

Spezialisten im Bereich Sprengstoff.

Werte wie Passant der jeweiligen Rasse mit Intelligenz +1 und Reaktion +2

BEINARBEIT:

ARKANS

1: Lage der Anlage 3 und Lage von Gothmys Anwesen. Informationen über den Berufstag.

2: Informationen über Dr. Gothmy und das Projekt mit den Satelliten.

3: Lage des Roboters und Zeiten des Raketentrainings.

4: Informationen über die Sicherheit der Anlage.

5: Druckt den Runnern eine genaue Karte der Sicherheitszone aus.

CAS-MILITÄR

1: Wiederholung des Auftrags.

2: Kleine Hilfestellung.

3: Insider-Informationen, die für die Runner als nicht so wichtig eingestuft wurden.

ARES-TELEFONHOTLINE

1: „Wir sind nicht gestattet ihnen darüber Informationen zu geben“.

2: Anlage 3 wird von einem Dr. Gothmy geleitet

3: Sie gehört einem der Hauptaktionäre.

4: ...und zwar Arthur Vogel.

5: Die Satelliten werden gebraucht um Damine Knight zu überwachen.

SCHATTENLAND

1: „Da is'n ganz großes Projekt am Laufen...“

2: „Geht um Satelliten - die Arespinkel wollen sich ausspionieren!“

[philipp neitzel]

