



HADOWRUN

BLACK

PAGES #2

Einleitung

Die Shadowrun Black Pages erscheinen einmal im Monat und zwar an jedem zweiten Freitag und beinhalten sämtliche Artikel, die auf meiner Homepage in eben diesem Monat veröffentlicht worden sind (Mir gefällt es nun einmal besser alles schön aus drucken zu können und außerdem spart offline lesen eine Menge Geld ((ich hab' allerdings immer noch nicht genug davon))). Das gesamte Material ist geschrieben von den jeweiligen im Titel genannten Autoren und selbigen haben selbstverständlich die Copyrights auf das verfaßte Material.

Legaler Unfug

Damit es jeder versteht:

Shadowrun is a Trademark of FASA Corporation. Used without permission. Any use of this name or any other Trademark or Copyright of any other company should not be construed as a challenge in any way to said Trademark or Copyright. Feel free to reproduce and distribute this document at no profit to yourself or others and with due acknowledgement of the author.

In dieser Ausgabe:

- 3 - Dealer's Paradise #1
- 5 - Besser als der Rest #1
- 6 - Besser als der Rest #2
- 8 - Locations #1
- 8 - Locations #2
- 9 - Maximum Firepower
- 10 - Rigger's Heimarbeit #2
- 11 - Downtown Traffic
- 12 - Leute #1
- 13 - Leute #2

Dealer's Paradise #1

Alex "Sal" Luerken <s.a.l.@usa.net>

Kleines Vorwort:

Die in Shadowtech vorgestellten Regeln für den Gebrauch bzw. Mißbrauch von Drogen sind im großen und ganzen okay, jedoch vernachlässigen sie den Aspekt, daß man sehr wohl länger als 10 Monate drogenabhängig sein kann und trotzdem nicht automatisch den Löffel abgibt. Der zweite, mir nicht ganz einleuchtende Punkt ist, wie ein Charakter durch den Gebrauch der Substanz immun gegen selbige werden soll.

Gut, er spürt nicht mehr die selben Effekte wie beim ersten Mal und langsam gewöhnt sich der Körper an die Substanz, aber er wird trotzdem nicht immun. Vielmehr braucht der Süchtige immer mehr von der Substanz, um noch etwas zu fühlen oder zu erleben, er wird also nicht immun.

Kommen wir zu den erweiterten Regeln.

Immunität:

Der Charakter wird nicht immun gegenüber der Substanz, sondern braucht immer mehr von der Droge um seine Bedürfnisse zu stillen. Jedesmal, wenn der Charakter seinen Toleranz - Test versiebt, erhöht sich die benötigte Dosis um den Basiswert und der Toleranzwert erhöht sich um einen Punkt.

Beispiel:

Ein Charakter benötigt eine Dosis Heroin alle 8 Stunden, verpatzt er den Test das erste Mal, gewährt ihm die Verabreichung einer Dosis nicht mehr den gewünschten Kick, er muß zwei Dosen konsumieren, um den gleichen Effekt wie vorher zu verspüren. Patzt er ein zweites Mal, benötigt er schon die dreifache Ausgangsmenge.

Essenzverlust und Verlust von Schadenskästchen

Der Verlust von Kästchen des Schadensmonitor kann durch einen erfolgreichen Test gegen halben Abhängigkeitswert vereitelt werden. Je nachdem, ob der Charakter psychisch oder physisch abhängig ist, würfelt er mit Willenskraft bzw. Konstitution gegen den psychischen bzw. physischen Abhängigkeitswert der Droge. Dabei verliert er bei einem mißlungenem Test entweder ein Kästchen des Betäubungs - bzw. des körperlichen Monitors. Die Tests sind einmal im Monat fällig.

Beispiel:

Ein Charakter ist schon länger heroinabhängig und seine Abhängigkeitswerte sind bereits auf 9m und 7p gestiegen. Er würfelt zwei Tests, einmal Konstitution (5) und einmal Willenskraft (4), er verpatzt den Konstitutionstest und sein körperlicher Monitor sinkt um ein Kästchen.

Die Beschreibung der Drogen gliedert sich in folgende Punkte:

Abhängigkeit: wie schnell wird man von der Droge abhängig bzw. wie leicht kommt man davon wieder runter.

(W) steht für psychische, (K) für physische Abhängigkeit.

Toleranz: siehe Shadowtech

Stärke: siehe Shadowtech

Geschwindigkeit: Zeit bis zum Einsetzen der Wirkung

Einnahme: wie wird die Droge konsumiert (spritzen, inhalieren, Hautkontakt, schlucken etc.)

Wirkungsdauer: erklärt sich von selbst, die Dauer der Wirkung

Effekte: Sofort nach Konsum der Droge eintretende Effekte

Nachwirkungen: das kleine Problem, wenn die Droge nachläßt

Abhängigkeitseffekte: Auswirkung, die sich durch den ständigen Konsum der Droge ergeben

Barbiturate

Abhängigkeit: 4W, 3K

Toleranz: 3

Stärke: 5

Dauer: 10 min.

Einnahme: Schlucken

Wirkungsdauer: 3w6 Std.

Verfügbarkeit: 4/3Std.

Straßenindex: 0.8

Legalität: 6-MA

Kosten: 5 ¥

Effekte: Charisma -1, Schnelligkeit -2, Intelligenz -2, Willenskraft -1, Schwerfälligkeit, Schlafbedürfnis, Ruhe

Nachwirkungen: Schnelligkeit -1, Konstitution -2, Intelligenz -1, Kopfschmerzen, Übelkeit, Irritation

Valium

Abhängigkeit: 2W, 2K

Toleranz: 5

Stärke: 5

Dauer: 10 min.

Einnahme: Schlucken

Wirkungsdauer: 1w6+2 Std.

Verfügbarkeit: 4/3 Std.

Straßenindex: 0.9

Legalität: 6-MA

Kosten: 5 ¥

Effekte: Charisma -1, Schnelligkeit -3, Intelligenz -2, Willenskraft -1, Steifheit, Schläfrigkeit

Nachwirkungen: Schnelligkeit -1, Konstitution -2, Intelligenz -1, Kopfschmerzen, Irritation

Heroin

Abhängigkeit: 5W,5P

Toleranz: 3

Stärke: 3

Dauer: 1 Runde

Einnahme: Injektion, Inhalation

Wirkungsdauer: 1w3 Std.

Verfügbarkeit: 5/2 Std.

Straßenindex: 2.5

Legalität: 3-MA

Kosten: 20 ¥

Effekte: Konstitution -2, Willenskraft +2, Schnelligkeit -1, Intelligenz -1, Charisma -2, Wirklichkeitsverluste

Nachwirkungen: extremer Stress

Permanente Nachwirkungen: Konstitution -1 (Konstitution (5)), Charisma -1 (Willenskraft (6))

Abhängigkeitseffekte: Konstitution -1 pro Monat (Konstitution (5)), Charisma -1 (Konstitution (6)), je ein zusätzlicher Test, ob Schadenskästchen beider Monitore verloren werden.

Besser als der Rest ?!?!

Alex "Sal" Lürken <s.a.l.@usa.net>

Okay, der Titel dieses Artikel mag manchen Spieler und Spielleiter etwas abschrecken, trotzdem hat meine Erfahrung (hört sich mächtig geschwollen an), einige Dinge hervorgebracht, die meine Art und Weise ein Gruppe zu leiten doch erheblich verändert hat. Jedenfalls gottähnlich bin ich noch nicht (zwar auf dem Weg dorthin) und der große Sack des Allwissenden ist leider auch an mir vorbeigezogen, trotzdem hier nun einige kleine Beschreibungen, wie sich mein Stil ein Spiel zu leiten beschreiben läßt.

Sei fair (oder versuche es zumindest)

Wir alle haben einmal einen schlechten Tag, nicht nur Spieler auch Spielleiter befällt dieses Übel. Ich kann hier nicht für jeden sprechen, jedoch neige ich dazu ein wenig unfair zu sein, wenn der Tag schon schlecht beginnt und ich mit mehr oder minder schlechter Laune zum Spielen fahre. Eben, wenn einer dieser Tage ist, die Bücher haben den 10 Tonnen-Status erreicht und beginnen trotzdem sich langsam in ihre Bestandteile zu zerlegen, der Kaffee ist alle, schlecht geschlafen, schlecht gesch**ssen, egal. Es geht einem schlecht. Ihr versteht mich.

Auf jeden Fall ist dies auch einer der Tage, an denen die Spieler teils teils schwer zu leiden haben, denn

irgendwo muß ich meine miese Laune nun einmal auslassen, und warum also nicht an meinen Spielern.

Versteht mich nicht falsch, in meinen Spielen ist so gut wie kein Spieler gestorben, zwar sind viele mehr oder minder nicht mehr fähig ein Leben als Shadowrunner zu bestreiten, aber getötet habe ich schon lange niemanden mehr. Ich glaube, ich komme etwas vom Thema ab. Gut, back to the basics.

Jeder, der Rollenspiele spielt, wird schon einmal in der Situation gewesen sein, daß man lieber den Meister beschießt, als sein Würfelpech zu zugeben. Ich kann mich an einige Situationen erinnern, wo meine persönliche Waffe bzw. mein Held (Helden spielen DSA, und ich hasse diese Korrekturhilfen, die aus DSA DAS machen, man muß sie auf die brutalste Art übertölpeln) den Bach runter gegangen wäre, hätte ich aus der 18 oder 19 eine 8 gemacht. Ich billige jeden Spieler dies zu, so lange er es so geschickt anstellt, daß ich es nicht merke und es nicht deutlich die Überhand nimmt. Schließlich beschieße ich meine Spieler ja auch, in dem mein liebevoll ausgearbeiteter Oberbösewicht einfach nicht das Zeitliche segnet, sondern just in dem Moment in dem, die Spieler ihm endgültig den Gar ausmachen wollen, ein DocWagon - Team heranrauscht und die Spieler mit schwerer Muni verscheucht. Diese kleinen Würfelbetrügereien sollten jedoch nicht ausarten, auf keiner Seite des Meisterschirm, selbst an schlechten Tagen nicht.

Ein weiterer Punkt ist, zumindest in meiner Gruppe, der ewige Geldfaktor. Ich halte meine Spieler ziemlich arm, denn wer kein Geld hat, ist immer darauf aus Geld in die Finger zu bekommen (merkwürdige Parallelen zur realen Welt tun sich hier auf). So sind meine Spieler selten in der Lage im Luxus zu leben und jeder erfolgreiche Run wird mit einer gebührenden Party gefeiert (real und im Spiel). Doch wird es immer Dinge, Ausrüstungsgegenstände, Cyberware, Waffen, Fahrzeuge etc. geben, die meine Spieler nie in ihrem Leben aus eigener Hand in die Chromfinger bekommen werden und doch ihr gesamtes Shadowrunner-Leben danach trachten, diese Traumwerke in die Finger zu bekommen. Ergo. Sie bekommen ihre Wünsche erfüllt, natürlich nicht übermäßig oft (kleine Geschenke erhalten die Freundschaft), aber es kann durchaus einmal sein, daß gerade der eben geschlagene Bösewicht, einen niegelnelneuen RollsRoyce Phaeton fährt und das gute Stück steht jetzt verlassen in dieser einsamen dunklen Tiefgarage. Warum nicht. Soll der Spieler ihn doch haben. Oder ein anderes Beispiel: Einer meiner Spieler ist/war der extremste Pearl Jam - Fan, den dieser Erdenball je hervorgebracht hat, und spielte deshalb (ihr habt es erraten) einen Musiker. Also hat er im Laufe seiner Karriere mehrere Konzerte spielen dürfen, natürlich mit seiner eigenen Band, nebst Gage, Plattenboß etc.. Die Runner hatten übrigens den Auftrag, die miesen Machenschaften des Plattenboßes zu untergraben und seinen Betrug der Yakuza zu beweisen.

Wünsche gehen eben in Erfüllung, so lange man nur fest daran glaubt.

Respektiere Deine Feinde

Ein wahrer und durchaus auch für Rollenspiele äußerst relevant. Denn es gibt immer noch viele Meister, die in stundenlanger Arbeit NPC's ausarbeiten, die eh als Kanonenfutter sobald die Spieler, die Bühne betreten, die Bühne schon wieder verlassen. Warum ?

Wenn ich mir schon die Arbeit machen und einen NPC ausarbeite, was voraussetzt das er einen Charakter hat (dafür steht das C in NPC übrigens), kann ich es selten übers Herz bringen ihn/sie einfach so sterben zu lassen, dafür habe ich mir schließlich nicht die ganze mühe gemacht. Ich muß zugeben, daß ich zu meiner DSA - Zeit viele Orks und Goblins, als Kanonenfutter verwendet habe, jedoch bei Shadowrun ist das eine ganz andere Sache geworden. Zwar versorgt uns Fasa bzw. Fanpro mit diesen netten kleinen Connections, aber vielmehr als Zahlen sind sie letztendlich auch nicht. Deshalb liebe Meister, gebt euren NPC's Charakter, schließlich sind die Gegenspieler und Freunde der Spieler auch nur (Meta)menschen und haben ein eigenes Leben, wie jeder der Rollenspiele spielt ebenfalls eines hat. Mit Sorgen und Ängsten und dem ganzen Pipapo. Warum als sollte der Lone Star Cop sich auf ein Feuergefecht mit den Spielern einlassen, vielleicht hat er Frau und Kinder oder steht kurz vor der Pensionierung und hat nur noch ein paar Tage abzureißen. Oder die 0815 - Konzernwache, die lieber seinen Job riskiert und den Runnern hilft zu ihrem Ziel zu gelangen, als den Löffel abzugeben, vielleicht will er selber Shadowrunner werden oder bewundert die mutigen Kerle, die in den Schatten laufen.

Die Spieler werden wesentlich vorsichtiger mit dem Umgang ihrer Waffen sein, wenn sie wissen, daß ihre Gegner, die gleichen Probleme plagen, wie sie selbst.

Aus diesem Grund werden in nächster Zeit einfache Charakterbeschreibungen in den Black Pages erscheinen, ganz ohne irgendwelche Zahlen, reine, weiße Beschreibungen.

Danke, Blackjack für die Idee.

Besser als der Rest #2

Alex "Sal" Luerken <s.a.l.@usa.net>

Tu was

Es ist ein gutes Jahr her, seit ich das letzte Mal vor und nicht hinter dem Meisterschirm gesessen haben (die meiste Zeit verlangen ein paar Psychopaten, die mich gefesselt und geknebelt haben, ihre Gruppe zu meistern), aber während dieser Zeit muß sich einiges verändert haben oder mein Langzeitgedächtnis beginnt aufgrund stetigem Mensaessen langsam vor sich hin zu gammeln. Es geht um die schönen Momente im Leben eines jeden Meisters, wenn seine Spieler schon wieder nicht das tun, was er sich ausgedacht hat oder einfach nur fragend aus dem Fenster, Zimmer (passendes einsetzen _____) starren und nichts tun. Wenn ich jetzt wirklich kräftig nachdenke, war habe ich damals genauso dämlich bzw. gar nicht gehandelt, aber zumindest hoffe ich, falls ich mal wieder in den Genuß komme, meinerseits einen Meister zur Weißglut zu treiben, daß ich dann nicht darstehen werde, das große, mit rotem Edding™ gemalte, Fragezeichen auf der Stirn und lediglich etwas wie: "Eh, mmhh, na, ach, ääääh, nein" stammele. Dreimal auf Holz geklopft, soll bekanntlich helfen.

Aber es geht nicht nur um diesen einen Punkt, es geht um vielmehr. Ich kann nicht für jeden SM (SM ist eine schöne Abkürzung, hört sich irgendwie nach s***m*** an) sprechen, aber in meiner Runde, nicht das ich das Problem schon erfolgreich gelöst habe, wird nach dem Konzept gespielt, daß generell alles möglich ist. Es gibt keinen festen Handlungsstrang, dem die Spieler folgen müssen, keine festen Abläufe und vor allem, keine geplanten Runs. Nicht die Spieler vernachlässigen die Planung eines Runs, das ist meine Aufgabe. Ich denke jeder kennt das, jeder der anfängt zu meistern oder dies noch nicht lange macht, kennt folgende Situation.

In nächtelanger Arbeit und nach dem Verlust horrender Geldmengen in Form von Nahrung und Alkohol steht das fertige Produkt dar. Ein Run. Ein echter, niegelagelter Run. Mit allem Drum

und Dran. Man hat sich die Mühe gemacht und Gebäudepläne gezeichnet, den gesamten Plot aufgeschrieben, die NPC und ihre Werte schlummern nach liebevoller Ausarbeitung unter Zuhilfenahme der Charaktererschaffungstabelle (ziemlich langes Wort) in einem extra dafür vorgesehenem Ordner und man schläft seelenruhig auf dem gerade vollbrachtem Werk ein. Kommen wir zur Phase ZWEI. Man packt seine Sachen, schleppt sich mit Doppelzentner schweren Büchern zum Spielen, immer noch den Plot im Kopf und nach eventuellen Fehlern suchend und fährt los. Kommt an, packt aus und beginnt den Run mit seinen Spielern anzugehen. Und was passiert. Nichts. Wenigstens garantiert nicht das, was man sich vor wenigen Stunden noch aus den Fingern gesogen hat und im Schweiß seines Angesichts zu Papier gebracht hat, wo man mit eigenem Blut geschrieben hat. All diese schönen Plätze, die man in den kleinsten Details beschrieben hat. Eben all das, was Mühe bereitet hat, ignorieren die Spieler. Da paßt ihnen das Entgelt für den Run nicht, oder das Ziel stimmt nicht, oder die Socken des Johnsons passen nicht zu seinem Anzug. Auf jeden Fall, die ganze Mühe war umsonst. Weitere Möglichkeiten wären, daß die Spieler, den Plot bzw. die Erfüllung ihres Auftrags auf eine ganz andere Art erfüllen und man steht da, wie der Ochs vom Berge (was macht der Ochs eigentlich vor dem Berg, wer mir darauf Antwort geben kann, möge mir eine Mail schicken) und weiß nicht mehr ein noch aus.

Ich habe es vor langer Zeit aufgegeben, jeglichen Unfug auszuarbeiten, denn meistens bleibt die Hälfte der Ereignisse ungespielt oder verstaubt irgendwo in dunklen Ecken. Den Spieler sind niemals berechenbar, NIEMALS, vielleicht im nächsten Jahrhundert, aber unter Garantie nicht in diesem. Ein Ausweg aus dem Dilemma wäre, die Spieler in die gegebene Gradlinigkeit des Runs hineinzuzwängen, jedoch kann man dann auch mit sich selber spielen, da die Charaktere bestimmt keine Eigeninitiative an den Tag legen werden, kaut man ihnen jeden Bissen in kleinen Stücken vor. Was auch nicht Sinn eines Rollenspiels ist. Daher habe ich meist, wenn ich zum Spielen unterwegs bin, eine kleine Vorstellung (oder keine) davon, was meine Spieler heute erleben werden. Es hängt vollkommen von ihnen ab. Kümmern sie sich um einen neuen Auftraggeber oder verbringen sie lieber ihre Zeit mit Pokern und Saufen. Jeder ist ein freier Mensch und warum sollte ein Schattenläufer nicht auch über seinen Tagesablauf frei entscheiden können.

Natürlich habe ich ein bis zwei Runs in petto, jedoch selten richtig ausgearbeitet oder gar aufgeschrieben. In meinem Ordner fliegen viele wilde kleine Zettel herum, auf denen meine Ideen stehen. Finden die Spieler einen Johnson,. Gut, dann greife ich in meine Wundertüte(Ordner) und zaubere eine Idee heraus und improvisiere den Rest. Wie gesagt die Handlung bestimmen die Spieler, nicht ich. Ich bin vielmehr lediglich das Auge der Spieler und beschreibe was sie sehen, Arme, Beine und der ganze Rest gehören den Spielern, also sollen sie auch damit agieren. Ich will nicht behaupten, daß dies die beste Methode ist, seine Spieler zu unterhalten, aber bis zu diesem Moment trägt sie Früchte und hat mich noch nicht enttäuscht. Es kommt zwar ab und an zu kleinen Ungereimtheiten, aber die sollte man als allwissender, gottähnlicher SM meistern können.

Tu endlich was

Kommen wir zum ersten Punkt zurück.

Ein weiterer oben erwähnter Aspekt an dem Phänomen SPIELER ist ihre rudimentär in den Genen (vielleicht sind es Metagene und die Magie wird dies schon richten) veranlagte in Schüben auftretende Lethargie oder besser gesagt Unfähigkeit zu handeln. Es ist wahrscheinlich der kleine Pappkarton der meine Sichtweise von denen der Spieler trennt. Aber kennt man das nicht. Ein wildes Feuergefecht. Keine der Parteien schenkt der anderen Auch nur einen Meter und alles, was die Spieler sagen, sobald ihre Handlung an der Reihe ist. „Ich komme aus meiner Deckung kurz, nur kurz hoch, und schieße auf den Bösewicht und ducke mich dann wieder hinter meiner Deckung.“

Na, wie spannend, wenn jeder Actionfilm so ablaufen würde, wäre ich Dauergast in der Heimatfilmvorstellung.

Mal ehrlich, jeder von uns hat einige, wenn nicht viele, einschlägige Actionfilme gesehen oder davon gehört. Und das einzige, was kein guter Actionheld macht ist, aus seiner Deckung hervor zugucken und einen Schuß abzugeben und sich erneut hinter der Deckung zu verschanzen. Oder ich habe die falschen Filme gesehen. Meiner Meinung nach, sollten Feuergefechte oder allgemein kämpfe in Rollenspielen, das pure Adrenalin wiedergeben. Man muß den Schweiß und die Angst, das Cordit in der Luft, das Peitschen der Schüsse förmlich riechen und hören können. Feel the fight. Warum nicht

z.B. sich kurz umsehen und den Fernseher in der Wohnung in Richtung der Gegenpartei schmeißen oder den Gegner mit Granaten beschmeißen, bis er eine Transportfirma für Granaten aufmachen kann. Nein, der normale Spieler schmeißt eine Granate, kommt einmal hoch und schießt einmal. He, ich hab gute zehn Schuß in meiner Bleispritze und die soll der Bösewicht auch bekommen, alle auf einmal. Ansonsten welcher normale Spieler würde sich eine Tausender - Box Muni kaufen.

Ausgehend von seinem Verhalten in Feuergefechte würden 100 Schuß für den Rest seines Lebens vollkommen genüge tun. Genauso eine Kneipenschlägerei. Warum sich an dem großen Kerl, die Finger brechen, wenn ein gut gezielter Schlag mit dem Tisch oder einem Stuhl einen weitaus größeren Effekt erzielt.

Meine Spieler haben durch die lange Zeit ihres Martyriums mit mir als Meister gelernt, daß sie alles tun können, wenn sie nur wollen. Ihrer Phantasie und auch meiner sind keine Grenzen gesetzt. Weiterhin weiß oder ahnt jeder Spieler aus meiner Gruppe, daß es nicht mein erklärtes Ziel ist jeden möglichst schnell und hart unter die Erde zu bringen. Denn A: ich mache mir viel zu viel Mühe mit den Spielern Charaktere zu erschaffen (siehe auch Charaktererschaffung) und B: irgendwann, nach dem dritten oder vierten Charakter, der Luzifer besuchen gegangen ist, verläßt jeden Spieler der Mut und er widmet sich wieder dem netten Spiel mit den kleinen, unterentwickelten Aventurieren. Ergo, würde ich dann nach einiger Zeit alleine darstehen, und das wollen wir ja nicht.

So lautet meine Devise dann auch: Hart und fair muß es sein.

Locations #1

Alex "Sal" Lürken <s.a.l.@usa.net>

Danny's Palace

Kleines Nobelrestaurant / Danny Jäger / Vorurteile gegen Norms

Information: Man sollte es vielleicht nicht glauben, aber Danny's Palace gehört zu den besten Restaurants im Sprawl und gilt als Geheimtyp der örtlichen Shadowrunner-Gemeinde. Nicht umsonst, denn Danny ist selber mehr als 10 Jahre durch die Schatten gelaufen. Neben typischen Feinschmeckerspezialitäten scheut sich Danny nicht selber in der Küche zu stehen und seine geheimen Spezialburger für gute Freunde zu brutzeln. Es empfiehlt sich als Norm nur in Begleitung von Freunden, die Danny kennen ins Palace zu gehen, ansonsten kann es schnell passieren, daß man mit blutiger Nase auf der Straße landet. Denn Danny ist und bleibt ein gut drei Meter großer Troll mit einem immensen Potential an Muskelmaße. Das Palace eignet sich übrigens vortrefflich für ein Treffen mit einem Johnson, sollte man sich nicht an dem vorwiegend aus Orks und Trollen bestehenden Publikum, stören.

Dikken Sak

Kleiner Laden / Ervin Draschoski / keine Vorurteile

Information: Falls man irgend etwas repariert haben möchte ist man bei dem Zwerg Ervin Draschoski genau richtig, wenn sonst niemand es hinbekommen sollte, er bekommt es hin, und das mit Garantie. Allerdings sollte der Kunde schon seine Atemmaske aufbehalten, da Ervin ein wahrer Fanatiker ist, was Duftbäume angeht, so daß mehr als 1000 (in Worten: TAUSEND) dieser bunten Exemplare von der Decke 'runter baumeln. Seine Preise sind fair und Stammkunden erhalten immer einen kleinen Rabatt, so wie natürlich die üblichen Weihnachtspräsente.

Locations #2

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Norrega Plains

Kleiner Nachtclub / Arthur McComick / keine Vorurteile

Klein, aber fein. Das Norrega Plains unterscheidet sich von den üblichen Bumsschuppen darin, daß der

horizontale Anteil das Nachsehen hat. Man geht nicht ausschließlich ins Norrega, um sich von den jungen Damen und Herren verwöhnen zu lassen, obwohl selbst in diesem Bereich nur vortreffliche Ware vorzufinden ist, sondern, um gepflegt einen guten Wein oder andere edle Alkoholsorten zu konsumieren. Denn hier wird noch echter, kein synthetischer Alkohol zu vernünftigen Preisen ausgedient und die Bar und die anliegenden Kellerräume sind sehr gut ausgestattet, so daß kaum ein Wunsch unerfüllt bleiben muß.

Dementsprechend trifft man sich, um gesehen zu werden und gleichzeitig in privater, dem frühen 19.ten Jahrhundert angepaßtem Ambiente, ein bißchen Spaß außerhalb des streßigen Alltags zu genießen. Der Besitzer (siehe Leute #2) besitzt ein ausgedehntes Netz an Kontakten und der ein oder andere Johnson verbringt gerne seine spärlich bemessene Zeit im Norrega Plains.

Chip's Autohaus

Großer Laden (eigentlich mehr ein Schrottplatz) / Chip Willis / Vorurteile gegen Pinkel

Ein richtiges Autohaus betreibt Chip eigentlich nicht, vielmehr verkauft und kauft er Fahrzeuge annähernd jeder Art und auch seine Vorurteile gegenüber Schlipsträger basieren lediglich auf der Dummheit selbiger seine Schrotthaufen für gutes Geld zu kaufen. Die meisten seiner Spitzenwagen schaffen selten mehr als 500 Kilometer und manchem Pinkel ist der Wagen bereits auf dem Nachhauseweg im wahrsten Sinne des Wortes unter dem Arsch zusammengebrochen. Jedoch macht Chip einen Unterschied, wem er seine Gefährte verkauft.

Während er es liebt den reichen Yuppies die Penunzen aus dem Ärmel zu leiern, wird er keinem fleißigem Mittel - oder Unterschichtler einen schlechten Wagen verkaufen. Nehmt von den Reichen und gebt den Armen, so lautet Chip's Motto. Wahrlich ein gebrauchter Westwind wird für den einen gut 75.000 und für den anderen nur 25.000 Nuyen kosten. Sollte wirklich einmal einer der Pinkel unzufrieden mit seinem Neukauf sein, so verweist Chip dann meist nur auf seinen wahren Boß, der sich allzu gern mit den Problemen anderer auseinandersetzt.

Die einzige zu klärende Frage wäre nur, wo soll Don Callinto den Pferdekopf abliefern lassen.

Maximum Firepower

Alex "Sal" Luerken <s.a.l.@usa.net> ; Based on Maximum Firepower by Branson Hagerty

Der folgende Artikel basiert auf der englischen Vorlage von Branson Hagerty (besucht seine Homepage, ihr werdet suchen und mehr finden als ihr zu fragen gewagt habt. Danke an Blackjack, daß ich seine Ideen auf meiner Page posten darf.

Hier also die Regeln. Die Idee bei der ganzen Sache ist, daß die Shadowrun Feuerwaffen-Regeln irgendwie nicht gerade realistisch sind. Jeder der schon einmal mit einer Pistole geschossen hat, wird mir bestätigen können, daß man mit Sicherheit mehr als zwei Schüsse in drei Sekunden abfeuern kann, vollautomatische Waffen entleeren ihr Magazin in weniger als einer Sekunde, wofür ein durchschnittlicher Shadowrunner glatte sieben Sekunde brauchen würde.

Eine anderer Punkt ist, daß Feuergefechte in denen einem die Munition nur so um die Ohren pfeift viel mehr Spaß machen, die Spannung steigern, kurz gesagt einfach viel, viel besser sind (welcher vernünftige Shadowrunner würde sich schon eine 1000er Munitionsbox kaufen, in seinem gesamten Runnerleben würde er es wohl kaum schaffen die Muni aufzubrauchen. Das Bild, wie jemanden sich mit einer Pistole in jeder Hand in einen anderen Korridor wirft, weg von den bösen Jungs, und sein Magazin im Flug entleert, gibt viel mehr Thrill, als "ich komme hoch und schieße, ich komme hoch und schieße, ich komme hoch und schieße etc. etc. etc.....

Einzelmodus

Bei Pistolen und Gewehren mit Einzelmodus kann der Charakter maximal soviele Schüsse gleich seiner Feuerwaffen-Fertigkeit in einer seiner Phasen abfeuern, jeder Schuß wird einzeln bewertet. Der

Rückstoß ist verdoppelt und erhöht sich normal. Sturmkanonen, Mörser und alles andere große bekommt weiterhin einen Schuß pro Aktion.

Beispiel:

Joe Runner hat eine Feuerwaffen-Fertigkeit von 6 und entscheidet sich die maximale Anzahl an Schüssen mit seinem Warhawk abzugeben. Der Grundmindestwurf ist 4, ergo sind seine Mindestwürfe: 6,8,10,12,14,16

Halb-Automatic:

Ein Charakter feuert eine beliebige Anzahl an Schüssen, wobei jeder Schuß einzeln bewertet wird. Rückstoß ist normal.

Beispiel:

Joe Runner feuert 10 Schüsse mit seinem Colt Manhunter ausgestattet mit Rückstoßkompensation (1) Sein Basismindestwurf ist 4, ergo sind seine Mindestwürfe: 4,4,5,6,7,8,9,10,11,12.

Feuerstoß

Ein Charakter kann eine beliebige Anzahl von 3 Schuß-Feuerstößen verschießen, jeder Feuerstoß wird einzeln gewertet. Rückstoß erhöht sich normal

Beispiel:

Joe Runner ballert 4 Feuerstöße aus seiner MP (mit Rückstoßkompensation (2)). Basismindestwurf ist 4, also sind seine Mindestwürfe 4,7,10,13.

Vollautomatisches Feuer

Ein Charakter kann eine beliebige Anzahl an Feuerstößen mit mindestens 4 Kugeln verschießen, jeder Feuerstoß wird einzeln gewertet, natürlich wird der Rückstoß normal berechnet.

Beispiel:

Joe Runner feuert zunächst 6 Kugeln, dann 9 und nochmal 6 mit seinem Sturmgewehr mit Rückstoßkompensation (3). Grundmindestwurf ist 4, seine Mindestwürfe sind 7,16,22

Anmerkung:

Das System scheint komplizierter als es ist, doch im Gegenteil es läuft eher recht gut. Es gibt zwei Möglichkeiten das System zu handhaben. Der Spielleiter kann entweder, während der Spieler schon den achten Schuß würfelt, dem 3 Schuß widerstehen (Blackjack's Variante) oder er läßt den Charakter nur einmal würfeln und sieht nach wieviele Erfolge der Spieler bei jedem Schuß haben würde.

Rigger's Heimarbeit #2

Alex "Sal" Lürken <s.a.l.@usa.net>

Mercedes T200/T300/T500/560

"Die neue Serie von Mercedes Benz: die T-Klasse. Ein völlig neues Design, sportlich flach, aber trotzdem breit und sehr komfortabel. Was kann man sich mehr wünschen, als einen neuen Mercedes T. Selbstverständlich in allen gängigen Modifarben erhältlich"

>>>>[Er soll sogar den Elch-Test (TM) auf Antrieb und ohne weiteres Tuning bestanden haben.]<<<<
-- Dakota (12:33:46/12-12-97)

Mercedes T

Handling:	3/8
Geschwindigkeit:	50/120 für den 200er und den 300er 80/210 für den 500/560er
Rumpf/Panzerung:	2/3 (200er) 3/3 (300er) 5/5 (500er) 5/6 (560er)

Signatur:	4
Pilot:	4
Sitze:	2 Einzelsitze vorn, Dreierückbank hinten
Zuladung: im Font:	alle = 2LE
im Kofferraum	200er = 7LE
	300er = 8LE
	500er = 9LE
	560er = 10LE

■ alle Modelle sind mit APPS, Sicherheitshochleistungsreifen und verbesserter Aufhängung(1) ausgerüstet

■ die 200/300er Modelle haben einen Turbolader I, die 500/560er Modelle einen Turbolader II

Preis: 200er = 85000 ¥
 300er = 100000 ¥
 500er = 125000 ¥
 560er = 150000 ¥

Downtown Traffic

Alex "Sal" Lürken <s.a.l.@usa.net>

Die S-Bahn fuhr los und ich sah mir mit raschen Blicken die Leute in der Bahn an. Zum großen Teil gehörten die der Gattung der fleißigen Arbeiter an, die der saure Regen, der draußen in dicke Bindfäden vom Himmel fiel, genau so zugesetzt hatte wie mir. Sie beachteten mich nicht und ließen ihre Blicke mal hier, mal dorthin wandern nur um den Eindruck zu erwecken an irgendwelchen anderen Dingen interessiert zu sein, als an mir oder den anderen Fahrgästen. Mein Vorteil dachte ich mir und wischte mir einen Tropfen aus dem Gesicht, der sich seinen Weg durch meine tiefenden Haare gefunden hatte.

Sie würden nicht wissen, geschweige denn ahnen, was ihn mir vorging. Wie auch sie waren nicht auf die Arbeit angewiesen, die ich so sehr haßte, daß ich den Tag immer wieder fluche als alles begann. Verstehen Sie mich nicht falsch, es ist nicht meine Berufung. Es ist einfach eine Art von Arbeit wie, na, zum Beispiel Brötchen backen oder wie ein Schreibtischjob. Es gibt Leute, die mich dafür bezahlen, genauso wie jede dieser Drohnen dafür bezahlt wird. Also, wo ist das Problem ? Sehen Sie es gibt keines. Es ist lediglich so, daß nicht jeder diese Art von Arbeit ausführen kann. Nicht jeder hat die Voraussetzungen, nicht jeder den Mut. Doch ich bin einer der wenigen und habe die harte Ausbildung bestanden. Ich bin gestählt, stark gemacht, trainiert, um diesen Job zu erledigen. Ich. Ja, genau ich. Die Bahn fuhr eine scharfe Kurve, so daß eine der Drohne mit seinem nassen Mantel meine Hand berührte. Widerlich. Das sich Menschen so gehen lassen. Aber auch er, der sein Hemd und seinen Anzug schon abends zurecht legt, damit ihm morgens nichts mehr passieren kann, dessen Leben geplant ist, bis ins letzte Detail. Auch er ahnt nichts.

Ich schaue auf meine Uhr. Eine goldene Swatch. Kein billiges Imitat und echt Gold. Wer meinen Job durchführt, der kann sich diesen Luxus leisten. Ich habe auch ein großes Luxusapartment mit der modernsten Ausstattung, die es so auf dem Markt gibt. Alles High-Tech. Ich sage, es wird Licht und es wird Licht. Ich sage, ich will Kaffee und ich bekomme brühwarmen, echten Bohnenkaffee. Die Fahrt dauert 4 Minuten und 23 Sekunden und laut meiner Uhr sind davon schon 3 Minuten und 43 Sekunden verstrichen. Noch 40 plusminus 5 Sekunden und die Türen des Waggonen werden sich öffnen und ein Strom von Drohnen wird den Zug verlassen und eine weiterer wird ihn besteigen. Sie werden rempeln, stoßen, fluchen.

Noch 27 Sekunden. Das Warten, meinen viele, ist das Schlimmste. Mir gefällt das Warten. Es ist wie eine Sinfonie. Die Ruhe vor dem Sturm. Ich spüre die Streicher, wie sie langsam das Tempo steigern, wie die Paukenspieler ihre Schlegel in die Hand nehmen, die Becken vibrieren und werden in wenigen Sekunden aneinanderkrachen.

Noch 19 Sekunden.

Ich stehe auf. Mein Mantel klebt aufgrund der Nässe etwas an den Plastiksitzen fest. Der Paukenspieler holt aus. Ich sehe sie. Sie hat keine Ahnung, nicht einmal, daß ich seit zwei Tagen, wie ein Schatten an ihr klebe.

Der Zug beginnt in die Haltestelle einzufahren. Ich ziehe meine Guardian. Sofort schüttelt sich die Elektronik in der Waffe mit der in meinem Körper fröhlich die Hände. Die Schlegel rasen auf die Felle der Pauke zu. Ich drücke dreimal ab. Zweimal in den Brustkorb. Sie wird von ihrem Sitz gerissen und ihr feines Chanel - Kostüm trinkt sich blutrot. Zunächst nur um die Einschußlöcher herum, dann immer schneller, als ihr schon fast toter Körper mehr und mehr rote Flüssigkeit in Richtung der neuen Öffnungen in ihrem Körper pumpt. Der dritte Schuß trifft ihren Hals knapp unterhalb des Kinns. Ihr Gesicht klappt nach hinten, da ein gutes Stück der tragenden Halsmuskulatur hinter ihr die Wand herunterrutscht nicht mehr an der richtigen Stelle weil. Sie versucht noch ihre schlanken Finger auf die Wunden zu pressen. Ihr Blick erfüllt mit der Gewißheit, daß ihr Körper bereits mehr Blut in die falsche Richtung pumpt, als gut und gesund für sie wäre.

Die Türen öffnen sich und erst jetzt nehme ich die Schreie wahr, die rings um mich herum nicht stoppen wollen. Die Becken krachen aufeinander und ich höre laut und deutlich den Tusch, die Fanfare ertönt. Eine Biene landet auf meinem Nacken und ich muß sie wohl verschreckt haben, da sie sofort zusticht. Meine Beine geben nach und mein Blickfeld zerplatzt in schillerndem Weiß. So grell, daß ich die Augen versuche zu schließen. Eine Schaukel, die in sanften Bewegung hin und herschwingt und ein kleiner Junge, der zu seiner Mutter rennt. Ich höre mich wimmern „Mama, Mama, mich hat eine Biene gestochen“ und lande mit dem Gesicht auf dem Bahnsteig. Die schwere Pistole rutscht aus meiner Hand und ich nehme noch wahr, wie der kleine Chip in meiner linken Schläfe unter dem Gewicht und der Wucht des Aufpralls meines Körpers zusammengeknickt wird und in der Mitte durchbricht.

Leute #1

Alex "Sal" Lürken <s.a.l.@usa.net>

Wreck It Family

Bulldog

Archetyp: Ork Straßensamurai

Information: Bulldog erfüllt das typische Bild eines Straßensamurais nicht ganz, denn das Einzige, was er wirklich bis zur Professionalität beherrscht ist, Leute einschüchtern, fertigmachen und allgemein sein Umfeld mit seiner Sturheit und Dummheit zu nerven. Doch sollte niemand den Fehler begehen und ihn unterschätzen, da unter der hohlen Schale ein gebranntes Kind der Straße steckt, das sehr wohl weiß wie man sich in den entsprechenden Situationen zu verhalten und zu verteidigen hat. Bulldog ist drogensüchtig und scheut auch nicht vor Selbstexperimenten mit neuen Designerdrogen zurück.

Wolf

Archetyp: Ehemaliger zwergischer Söldner

Information: Nachdem Wolf seinen Kommandanten erschossen, seinen direkten Vorgesetzten aus dem Flugzeug geschmissen hatte, blieb Wolf keine andere Wahl als die Fremdenlegion zu verlassen. Seitdem ist er ständig auf der Hut, da es so scheint, als ob sein Vorgesetzter den Sturz aus 100 Meter Höhe überlebt hat. Er arbeitet mit Bulldog seit einem Jahr zusammen, mehr um ihn vor sich selbst zu schützen und einen besseren Metamenschen aus ihm zu machen. Wolf ist der heimliche Anführer der Wreck It Family und weitgehend auch der vernünftigste und professionellste der Runner. Sein einziges Problem ist, daß er nach einer unglücklichen Begegnung mit Monodraht und der daraus resultierenden Verletzung, Morphium abhängig ist, nicht um die Schmerzen zu betäuben, sondern da es ihn härter, stärker und widerstandsfähiger macht. Er ist ganz einfach abhängig.

Crash

Archetyp: Menschlicher Decker

Information: Sein Äußeres mag jedem Beobachter das Grinsen aufs Gesicht treiben, doch auch Crash, der Decker der Wreck It Family ist nicht zu unterschätzen, denn er ist bis unter die Halskrause

vercybert, so daß nur noch ein paar kleine Punkte von der Cybermantie abhalten. Als Decker ist er gesundes Mittelmaß, immer darauf bedacht nicht nur im Cyberspace seinen Mann zu stehen, sondern auch die reale Welt heil zu überstehen. Auch er ist drogenabhängig und ist derjenige der Gruppe, der zusammen mit Bulldog kleine Drogenparties durchzieht. Spindeldürr, schwächlich, fast blind ohne die geklebte Hornbrille ähnelt er eher einem Verkäufer im Stuffer Shack, als einem Shadowrunner, doch seine Erfahrung ist nicht zu unterschätzen.

Fonsie

Archetyp: Menschlicher Rigger

Information: Falls irgendjemandem einmal ein nachtschwarzer Mercedes Kombi wie aus dem nichts überholt haben sollte, der in waghalsigen Manövern selbst auf einer vollen Autobahn noch überholt, hat es mit Fonsie zu tun gehabt. Dieser Mercedes ist sein ein und alles und wehe der Taube, die es wagen sollte ihm einen hübschen weißen Fleck auf den Lack zu setzen. Sie kann sicher sein das sich alle Systeme auf sie ausrichten werden, und mindestens Lenkraketen auf sie abgefeuert werden. Als einziger nicht drogenabhängig, hat Fonsie nicht viel Verständnis für seine Kollegen. Zumindest einem kleinen Kasten Bier ist er nicht abgeneigt, was sich leider auch zu seinem Bedauern in dem leichten Bauchansatz widerspiegelt. Doch der kleine dicke Mann ist Schwarzgurtträger im Karate und so mancher Wirt endete mit einem blauen Auge und einer leeren Kasse, nachdem er meinte, daß 30 Bier nun wirklich genug sind.

Leute #2

Alex "Sal" Luerken <s.a.l.@usa.net>

In the Club

Gateway

Archetyp: Troll - Türsteher

Information: Blond gelockte lange Haare, kaum Warzen im Gesicht und ein Ausdruck in den Augen, der so mancher Troll - Dame das Herz brechen würde. Gateway stellt das absolute Gegenteil des stupiden, häßlichen, grobschlächtigen Ich-hau-euch-kaputt-Trolltyps dar, so lange, ja, so lange er den Mund hält. Was er an äußerer Schönheit und Eleganz aufzuwarten hat, kann den herben Nachteil seiner mangelnden Bildung und seiner Unfähigkeit auch nur einen vollständigen Satz herauszubringen, nicht ausmerzen. Mutter Natur hat kräftig gespart, als es um die Verteilung von Hirnmasse ging. Er kann weder lesen, noch rechnen, seine Hauptaufgabe ist vielmehr gut und bedrohlich auszusehen. Und gerade dafür bewundern ihn die jungen Troll - Ladies und mancher gehörnte Lover ist mit einer blutigen Nase aus dem Club geflogen.

Sheila

Archetyp: Menschliche verwöhnte Göre

Information: Ein knapper Meter 60 mit feuerroten Haaren, ständig herumwirbelnd und kreischend erzählend, dazu eine dicke Hornbrille, deren Gläser aus Flaschenböden bestehen und vorstehende, schiefe Zähne. Sheila scheint Frankenstein's Labor frisch entstiegen zu sein. Was die Natur ihr nicht geben konnte, haben ihre Eltern wettgemacht. Als Kind reicher Eltern ist Sheila gewohnt, daß zu bekommen, was sie haben will. Und zu allem übel, ist ihr neuer Schwarm kein anderer als Gateway, in dessen starken Armen sie zu gern versinken würde. Jedoch stößt sie bei Gateway mit ihren Avancen nur auf Abneigung. Ihr naives, penetrantes Graben tötet ihm den letzten Nerv. Gateway weiß von ihrer Herkunft und läßt sich ab und zu von ihr verführen, mit dem Hintergedanken mächtig viel Nuyen aus ihr heraus zu holen. Sheila ahnt, daß Gateway sie nur benutzt, doch bekanntlich macht

Liebe blind und bei Sheila's Blindheit ist selbst die dicke Brille keinen Pfifferling wert. Sheila hat Gateway bis jetzt ein einziges Mal herumgekriegt und zerrt seit diesem Ereignis von ihren Erinnerungen.

Bridge Stoned

Archetyp: Ork - Türsteher

Information: Schwarz, breit, stark, mehr gibt es zu Bridge eigentlich nicht zu sagen. Seine Nase nimmt mittlerweile fünfzig Prozent seines Gesichtes ein und die langen, ungepflegten, für einen Farbigen ungewöhnlich glatten Haare, können seinem Äußerem nichts Gutes tun. Bridge hat den Job als Türsteher erst seit ein paar Monaten und hofft schnell etwas besseres zu finden, jedoch aus Angst vor seinem Verfolger muß er sich sehr bedeckt halten. Leider war die junge Frau, die ihm das Herz brach, die Freundin eines Gangkumpels, und er brach ihr dafür das Genick. Er ist jetzt auf der Suche nach Bridge, um ihm den gleichen 360 Grad Blickwinkel zu verschaffen, wovon Bridge selbstredend nicht begeistert ist. Bridge's Temperament ist sein größter Nachteil. Jeden Abend schwört er sich den Job an den Nagel zu hängen und in eine andere Stadt zu flüchten. Er hat einen extremen Haß Gateway gegenüber und würde diesem 'aalglatten Schönling' einmal gehörig die Fresse polieren, sein Problem ist, er hat keine Chance gegen Gateway. Über kurz oder lang wird dieser Größennachteil nicht mehr darin hindern ein wenig Gesichtschirurg zu spielen.

Sureface

Archetyp: Menschlicher Rocker

Information: Sureface trägt das Abzeichen der Dynamite Devils seit sieben Jahren mit Stolz und Ehrfurcht, da das Abzeichen das einzige ist, was bereits über zwei Generationen in Sureface's Familie weitergegeben wird. Die Gang steht über allen Belangen, bis zu dem Abend, als er diesen Trog mit seiner Freundin erwischt hatte. Sureface rastete aus und brach ihr das Genick und verpaßte ihren Lover nur, weil er seine Kettensäge holen wollte. Sein Gemüt ist nicht das ruhigste. Womit seine Probleme erst anfangen, da man nicht die Tochter seines Bosses vögelt und ihr das Genick bricht. Deshalb ist Sureface auf der Flucht und gleichzeitig auf der Suche nach dem Ork, der ihm die Suppe eingebrockt hat. In seinem von BTL zerlöcherem Hirn malt er sich aus, daß er sobald er Bridge umgelegt hat, die Gang ihn mit offenen Armen empfangen wird. Womit er nicht ganz unrecht hat, bloß an den Armen werden zusätzlich dreißig Zentimeter rostfreien Stahl dran sein, die auf einen Schleifstein warten.

Arthur McComick

Archetyp: Menschlicher Clubbsitzer

Information: In den Mittvierzigern hat Arthur eine Menge erlebt, hinter sich gebracht und weiß eine Menge davon zu erzählen. Ihm gehört der Club, wobei er sich nicht scheut selbst hat an zu legen, falls in irgendwelchen Bereichen Not am Mann ist. Es kursieren Gerüchte, Arthur hätte früher unter dem Straßennamen „Stiner" viele hochdotierte Runs durchgezogen, doch angesichts des dicklichen, kleinen Mannes mit der Halbglatze kann man sich ihn nur sehr schwer als gefürchteten Shadowrunner vorstellen. Trotzdem oder gerade deswegen, je nachdem welcher Seite man Glauben schenken möchte, hat er sich ein weites Netz von Kontakten aufgebaut, das manchem Schieber den Ruf ablaufen würde, so daß er hier und dort einen kleinen Run vermittelt. Befragt man ihn nach seinem Erfolg oder den Gerüchten, wird er lediglich antworten, er wäre nur ein einfacher Geschäftsmann, der ein bißchen Glück gehabt und seine Träume erfüllt hat. Er steht unter dem persönlichen Schutz der Mafia und sollte wirklich jemand so dumm sein und gegen ihn vorgehen, wird er bald merken, daß kleine Männer extrem unangenehm werden können. (siehe auch Norrega Plains in Locations #2)