

Army Of Gods

InitializingArea ONE..... Load

-

Vorgeschichte:

Die Zeit war lang in der sich keine größere Connection mehr gemeldet hat. Mehr Zeit zum Nichts tun – mehr Zeit zum Spaß haben - mehr Zeit für Training. Aber wer trainiert schon, meistens hängt man eh in den Clubs rum. Man trifft immer die gleichen Gesichter. Langsam wäre es an der Zeit, dass hier wieder mal was los ist, die Kasse klumpert und Credstäbe den Besitzer wechseln. Anscheinend herrscht Flaute in der Branche. Dennoch gibt es genug Ärger auf der Straße. Knight Erant und Lone Star tauchen immer öfter in euren Revieren auf. Natürlich nur um die Sicherheit der Bevölkerung zu gewährleisten. Doch ihr wißt es besser ☹ sie wollen nur Spaß. Am Fenster stehend und auf die Straße starrend denkt ihr an den letzten Run, den Adrenalinkick, die Spannung, den Erfolg und die...die Toten. Das Wasser läuft in Rinnsalen die Scheibe herunter. Der Regen sammelt sich in Schlaglöchern auf der Straße; bunt schimmert das von Öl und Dreck verschmutzte Wasser. Wie leergefegt wirken die Barrens. Vereinzelt hetzt jemand von einem überdachten Gehsteig- abschnitt zum nächsten. Die Hauseingänge sind voll von Leuten, die Schutz vor dem Regen suchen. Penner liegen durch Lumpen halb zugedeckt in den Ecken – Chipheads betteln sich durch den Haufen. Mitten auf der Straße macht ein streunender Hund über die Reste einer anscheinend erst frisch überfahrenen Teufelsratte her. Kinder spielen im Regen mit den Lone Star –Wracks der letzten Straßenschlacht.

Initializing Area Two..... Load

Anruf von Schieber:.....Loading **Data**

...Hydiho,..... na gibt's was neues bei euch.....

...Ich weiß ja nicht ob ihr Kohle braucht.....

...Hätte run in der hinterhand.....

Club penumbra :.....loading data

Astral: der club leuchtet wie ein bengalisches feuer

- ⚡ lange schlange vor dem eingang
- ⚡ türsteher (2 trolle)

die decke verliert sich in der dunkelheit. Knisternde laserstrahlen zeichnen zickzackmuster in die luft. Die wände sind wandernde sternfelder. Übergroße trideo- schirme zeigen flackernde szenen von der tanzfläche. Tische umgeben in balkonreihen die tanzflächen. Die musik ist laut und schwerfällig; hämmernd die bässe, vibrierend der boden. Die tänzer zucken und drehen sich wie glieder-puppen, die von drähten gehalten und bewegt werden. Die meisten gäste sind im penumbra stil gekleidet; leuchten-des neon über schwarz, silbrige monochroms, auf den lichtpunkten wie sterne glitzern; luminiszierende gesichtsbemalung. Die männer bevorzugen fließende shogun blusen und bauschige hosen. Frauen neigen zu kimonos und engsitzenden kleidern. Bei den frisuren gibt der samuraistil den ton an, straff in den nacken zurück-

gekämmt und dort zu einem knoten gebunden; oder der geishastil, auf dem kopf zu komplizierten wellen auf-getürmt. Die meisten leute sehen aus, als hätten sie eine behandlung in einem der besseren bodysalons hinter sich.

Kredstäbe funkeln immer und überall.

Kontakt mit Johnson:.....Loading data

...Treffen im club penumbra – 24 uhr

...nachfragen an der theke nach johnson

...johnson sitzt an einem er tische in der oberen balkon-reihe, ansonsten ist die komplette reihe leer obwohl der club randvoll ist.

...vor sich einen white-lady-drink betrachtet er euch, als würde er jeden von euch analysieren.

...er deutet mit seiner rechten hand auf die freien plätze, und deutet euch sich zu setzen.

Übergabe des auftrages:.....loading data

...meine herren, ich wette sie sind sehr gespannt, auf welcher begründung dieses treffen beruht!

...nun ich würde sagen, um die stimmung etwas aufzu-lockern – was würden sie gerne trinken (5 min. später erhält jeder sein getränk)

(...wie ich vorhin gerade festgestellt habe, ist hre gruppe nicht komplett. Wie ich sehe fehlt ihr holzfäller! Das ändert natürlich die voraussetzungen! Ich bin davon aus- gegangen, daß doch jemand mit spezieller erfahrung auf gewissen gebieten anwesend ist um die problematik dementsprechend einschätzen zu können....aber wie ich sehe haben sie ihre gruppe doch durch eine äquivalente persönlichkei ergänzt. Mister marine es freut mich sie wieder zu sehen...) nur auf spezielle gruppe zugeschnitten

...aber nun würde ich sagen kommen wir langsam zum geschäftlichen.

...meine herren! Ich biete ihnen die möglichkeit, die momentan schlechte situation auf ihrem marktbereich durch einen kleinen auftrag zu verbessern.

Auftragsziel:.....loading data

...ihr auftrag wird sein zu gewährleisten, daß nichts und niemand arbeit und prozeß unterbrechen wird hinzu-kommt, daß den dort wirkenden personen kein schaden zugefügt werden darf...

...honorar: 20.000 Y

5.000 Y im voraus

5.000 Y kampfbonus P 30.000 Y pro prs.

...hardware: es muß auf eigene reserven zurückgegriffen werden.

...optic – hardware ist verfügbar

...erreichen: in 5 tagen 15 uhr treffpunkt am pier 25

!!! charakter macht ärger bei auftragserteilung:

.....roter punkt erscheint auf der stirn des betreffenden (andere anwesende können es sehen) !!!

...bei verlassen des clubs (intelligenzprobe)

... euch fällt auf, dass ihr euch die ganze zeit mit normaler lautstärke unterhalten habt!!

Johnson adjectives:loading data

Astral: sehr sicheres auftreten

Körperlich: Norm , 1,85 meter

Anzug nach neuester Konzernmode

Anstecknadel von KFK Kono Furata Ko

Keine offensichtliche Bewaffnung

Initializing.....area three.....load

Abfahrt:.....loading data

Von außen sah das gefährt größer aus als es in wirklichkeit war. Der man bgs – tf3 hatte seitlich das konzernlogo von KFK. Normal passen in so einen wagen bis zu zwölf personen, aber ihr hattet schon platz-probleme. Dicht gedrängt hockt ihr im hinteren teil des wagens. Die einzige beleuchtung ,die ihr habt ist das rote notlämpchen. Die möglichkeit in die nacht hinaus zu sehen ist euch durch verdunkelte scheiben verwehrt. Die fahrt ist lang. Bereits nach kurzzeit vermißt ihr die bequemlichkeit eures heimischen sofas. Anscheinend hat man hier die stoßdämpfer vergessen. Nach einigen stunden fahrt auf einer teststrecke für geländewagen wird der wagen langsamer und bleibt schließlich stehen.

Die heckklappe öffnet sich.Durch die ritzen kommt licht herein, als wäre es draußen taghell. Als ihr das fahr-zeug verläßt, steht ihr mitten auf einer riesigen wald-lichtung. Riesige flutlichtanlagen machen die nacht zum tag. auf der lichtung ist reger betrieb. Konzerntruppen laufen in staffeln das gelände ab. Auf einer provisorisch angelegten landebahn wird gerade eine c-260 titan entladen, während zwei federated boing commuter ii 2050 darauf warten. Riesige zelte bieten dem personal unter-schlupf und dienen wahr-scheinlich aufgrund der antennen als commandozentrale.

Ein ares dragon setzt gerade zur landung an. Die aufge-wirbelte luft zwingt euch die hände schützend vor´s gesicht zu halten. Ein weiteres luftschrappen ertönt als ein dornier intercity über eure köpfe hinwegfliegt.

Euch fällt auf, daß alles um eine weiße kreisrunde fläche aufgebaut ist, die einen durchmesser von 60 meter hat. Vier gelbjacken überfliegen die szenerie, ebenso sind drohnen unterwegs.

(... intelligenz: (rigger) in der luft befinden sich zwei aerodesign condor ii und am boden zwei winter systems steel lynx...)

(...Ihr seid total überwältigt von dem anblick und stellt euch die frage, was ihr hier überhaupt wollt...)

...intelligenz: auf euch kommt eine glitzernde persönlichkeit auf zu...

Treffen mit mr. Masaki:.....loading data

Adjectives masaki:.....loadin data

Astral: ...astrale scannung:

Masaki huscht ein lächeln über die lippen

(man erkennt nichts initiat: 7)

körperlich: ... mensch, 1,70 meter ,militärhaarschnitt

silbrig glitzernder anzug

...guten tag meine herren mein name ist masaki, ich stehe ihnen die nächsten 2 stunden für fragen zur verfügung.

...ihnen wurde ein zelt zugeteilt in dem sie sich kurz frisch machen und vorbereiten können.

...die truppen werden nicht bleiben, sie dienen nur dazu das gelände bis zum zeitpunkt "silverangel" zu sichern.

Nur die kampfdrohnen werden sie unterstützen, falls nötig, was hoffentlich nicht der fall sein wird. Ab diesem moment sind sie für die sicherheit verantwortlich. Die lichtung darf von nichts und niemanden erreicht werden. Und nun entschuldigen sie mich, ich habe noch vorbereitungen zu treffen.

Silverangel.....loading data

...die truppen verlassen langsam das gelände und zwei hughes airstar starten. Das gelände ist nach einer viertelstunde wie leergefegt. Masaki taucht bei euch auf....

...meine herren es wäre soweit. Bitte gehen sie ihren zu- geteilten aufgaben nach.

Beim verlassen eures zelt es fällt euch auf, daß die weiße plane verschwunden ist und den blick auf einen riesigen ritualekreis freigibt.

Die luft um den kreis scheint als würde sie kochen. Eine gruppe von 12 leuten begibt sich von einem anderen zelt richtung ritualekreis.

Nachdem ihr eure position eingenommen habt, beginnt die lichtung in einem strahlendem blau zu leuchten.

...intelligenz: die luft riecht nach Ozon!!

...astral: ein schutzschild der macht

von unbekannter stärke

angriff.....loading data

...nach 2 stunden: 3 killermannril.....loading data

..... 1stunde : 1 piasma.....loading data

.....1stunde : 1 gefiederte schlange.....loading data

gefiederte schlange.....loading data

kons.: 10 willens.: 7

schn.: 4x2 reaktion: 4

st .: 19 initiative: 2w6 +7

ch . : 3 schaden: 12 t

int. : 4 reichweite: +2

killermannril.....loading data

kons.: 9 willens.: 4

schn.: 4x5 reaktion: 4

st .: 8 initiative: 2w6

int.: 2 schaden : 8s

piasma.....loading data

kons.: 9 willens.: 3

schn.: 4x5 reaktion: 4

st.: 11 initiative: 1-2 w6

int.: 2 schaden: 7s

reichweite : +1

magiezusammenbruch.....loading data

...intelligenz: das licht, das von der gewirkten magie

erzeugt wird flackert. Schreie dringen bis zu euch

durch – das blaue licht erlöscht. Ein starker

windstoß läßt die blätter der bäume rauschen.

Waldlichtung.....loading data

Die lichtung ist in rauch getaucht. Das flackern der noch funktionierenden flutlichtanlagen gibt dem schauplatz einen gespenstischen eindruck. Rauchschwaden sinken zu boden. Ein schwaches stöhnen dringt vom ritualekreis an eure ohren. Zwei schwarze schemen gleiten anscheinend durch die nebelschwaden auf euch zu. Es ist masaki und einer seiner kollegen. Schwere brandwunden zeichnen ihre gesichter, von ihrer kleidung steigt rauch auf. Als masaki etwas sagen will ...läßt er einen schrei los, der sogar dem tode den kampf ansagt und bricht wie sein kollege zusammen Þ tod.

Ritualekreis.....loading data

...wo am anfang der ritualereis war, steigen vom boden nur noch rauchschwaden auf. Euren schritten weicht der nebel aus und ihr erhascht einen blick auf die stellen-weise verbrannte erde. Der aufsteigende rauch verdeckt wie ein teppich den boden der lichtung.

...intelligenz: an manchen stellen seht ihr leblose körper am boden liegen. Die restlichen zehne magier liegen verteilt um den ritualekreis. Ihre körper sind durch schwere ver- brennungen gekennzeichnet. Kurzgesagt sie sind durch wie schwarze steaks.

...intelligenz (rigger) : die drohnen liegen leicht beschädigt und inaktiv am boden – eine pro typ isz zer-sört.

Die euch umgebende luft fängt an zu knistern. Das laub in den bäumen fängt an zu rauschen. Eine frische luftbrise kommt auf, doch anstatt weiter vor sich hin zu säuseln wird sie immer stärker. Immer schneller nimmt das ganze orkanartige ausmaße an. Die planen der zelte fangen an zu schlagen, leere kanister fliegen durch die luft. Das knarzen der flutlichtmasten

gibt dem nahenden sturm einen jammernden ton. Inmitten des ehemaligen ritual-kreises bildet sich eine enorme windhose mit demselben durchmesser wie der kreis. Wie ein riesiger staub-sauger nimmt der rüssel den rauch und alles umherfliegende in sich auf.

Ein riesen knall – der rüssel hat sich aufgelöst und ein dröhnendes lachen hallt durch den wald. Der rauch ist verschwunden.

...intelligenz: ebenso die leichen der magier.

Alles ist totenstill.

...intelligenz: der rizualkreis hat sich komplett in den boden eingebrannt.

Anscheinend hat er den ganzen rauch verursacht.

Inmitten des rizualkreis liegt ein blauer Kristall.

Blauer kristall.....loading data

Der kristall ist ellipsenartig. Weiße linien durchziehen ihn wie lebensadern. Sein intensives blau scheint zu pulsieren, als würde er sein eigenes leben besitzen.

Astral: in ihm ist die pure macht gebündelt

...kraftfokus st: 9...

Initializing.....area four.....load

Flucht.....loading data

...fluchtfahrzeuge:

- man bgs – tf3 : - mannschaftstransporter
- federated boing commuter 2050

- dornier intercity

...die piloten sind unaufmerksam und bemerken die runner erst wenn sie das fahrzeug betreten haben. Sie leisten leichten widerstand räumen dann aber doch die kabinen...

die flucht verläuft ohne probleme.

Home sweet home.....loading data

Singleplayer modus.....loading data

Völlig erschöpft vom letzten run, quälst du dich die letzten stufen zu deiner wohnung hinauf. (reaktion) Bei dem versuch deine wohnungstür zu öffnen haut es dich fast auf die fresse. Der versuch die karte durch den schlitze zu ziehen war ein schwerer fehler. Wo früher einmal anscheinend eine tür war, gähnt jetzt nur noch ein riesen loch in der wand.

Wohnung.....loading data

...alles durchwühlt...

...das wohnzimmer ist dunkel – anscheinend hat jemand die jalousien geschlossen.das licht geht auch nicht.

...jemand packt dich von hinten an der schulter und drückt dich mit vehemenz auf den nächstgelegenen stuhl.

...eine schreibtschlampe blendet auf – sie strahlt dir direkt ins gesicht.

Text of enemy.....loading data

...an ihrer stelle würde ich nichts unternehmen...

...sie sind nicht der einzige in dieser situation, ich würde sagen ihre kollegen haben das selbe vergnügen wie sie in diesem moment...

...ich geh mal davon aus, daß sie ziemlich erschöpft sind von ihrem letzten kontrakt...

...ich würde mal sagen, sie haben etwas in ihrem besitz was uns gehört...

...es wäre sehr ratsam es uns wieder zukommen zu lassen..

...

...

...wir geben ihnen eine frist von 2 tagen, wenn nicht...

naja...

daten enemies.....loading data

1 norm

2 trolle daten siehe fight of survive

big meeting.....loading data

...momentane besprechung über den gelaufenen run...

intelligenz: schwere stiefel sind auf der treppe zu hören.

...5 sek. Später: ein riesiger knall läßt die die grund-

mauern des gebäudes erzittern. Putz

rieselt von der decke. Schreie hallen

durch das gebäude, gebrüllte befehle

dringen an eure ohren. In der wohnung

werden türen aufgetreten. Der lärm

schüssen erfüllt den raum um euch.

(5 pers. 4 norm 1 troll)

Elimination (großes reinemachen).....loading data

Activities of characters.....loading data

Activities of enemies.....loading data

ERROR ! ERROR !.....not enough memory.....

...failure reading data.....

initialize fight of survive.....loading data

enemies: norm 2x hk-227 1x ak-97 2x betäubungs-
schlagstock

kons 7 verhör 5

willens 5 wurfwaffen 6

schnel 6 waffenloser nahkampf 4

stärke 5 feuerwaffen 4

intelli 4 balistik 4

charis 4 stoss 2

reaktion 5 initiative 2w6

troll

kons 11 feuerwaffen 6

willens 5 waffenloser nahkampf 4

schnell 6 balistik 4

stärke 9 stoß 2

intelli 2 charis.: 1

reaktion 4 initiative 2w6

speak enemies.....loading data

...kein verhör möglich da schädelbombe...!!

initialize.....area five.....load

the endloading data

karma.....loading data

...gespräch johnson : 1point

...verhalten waldlichtung: 4 point

...verhalten verhör : 3 point

...endkampf : 1point

credits.....loading data

30.000 Y + 5.000 Y = 35.000 Y

es besteht die möglichkeit sowohl den dornier als auch den man bgs – tf 3 zu behalten al auch zu verkaufen.

Der man bgs – tf 3 kann behalten.

Eine drohne pro typ kann behalten werden.

-

Viel Spaß bei diesem Run

Kurzfassung:

Auftragsziel: bewachung eines rizuals

Waldlichtung: kampf : - killermannril

- piasma

- gefiederte schlange

Entdeckung des blauen kristalls

Flucht: flucht mit hilfe eines konzrnfahrzeugs

- man bgs – tf3

- dornier intercity

- federated boing commuter 2050

Daheim: ärger mit konzern

Treffen mit chummern

Diskussion: Mögliche rückgabe des kristalls

Belohnung: 35.000 ky

9 karmapunkte maximal erreichbar

-

Daten zur erstellung der schäden und modi

1. entfernung feststellen
2. situationsbedingte modifikatoren
3. erfolgsprobe angreifer
4. schadenswiderstansprobe
5. erfolgsvergleich
6. schaden anrechnen

1.entfernungsmodifikatoren

mindestwurf 4 5 6 9

typ kurz mittel weit extrem

feuerwaffen

hold-out-pistole 0 – 5 6 – 15 16 – 30 31 – 50

leichte pistole

schwere pistole 0 – 5 6 – 20 21 – 40 41 – 60

mp 0 – 10 11 – 40 41 – 80 81 – 150

taser 0 – 5 6 – 10 11 – 12 13 – 15

schrotflinte 0 – 10 11 – 20 21 – 50 51 – 100

s-schützgewehr 0 – 40 41 – 80 81 – 200 201 - 400

sturmgewehr 0 – 15 16 – 40 41 – 100 101 – 250

leichtes mg 0 – 20 21 – 40 41 – 80 81 – 150

schwere waffen

mittleres mg 0 – 40 41 – 150 151 – 300 301 – 500

schweres mg 0 – 40 41 – 150 151 – 400 401 – 800

sturmkanone 0 – 50 51 – 150 151 – 450 451 – 1.3

granatwerfer 5 – 50 51 – 100 101 – 150 151 – 300

raketenwerfer 20 – 70 71 – 150 151 – 450 451 – 1.5

beispiel für schadensbestimmung

schaden : 8m

8 : powerniveau : stellt den mindestwurf dar den der an-

gegriffene werfen muß + modifikatoren

- panzerung wird vom mindestwurf abge -

zogen

m : schadensniveau : - steigerung des niveaus pro zwei

erfolge (angreifer)

- senken - - - - (angegriffener)

vergleichende probe : = : anzahl der überschüssigen nettoerfolge wird zum niveauwechsel

Schaden kästchen

Leicht 1

Mittel 3

Schwer 6

Tödlich 10

Salvenmodus z.b. 9m
Powerniveau steigt um 3
Schadensniveau steigt auf nächste stufe
-> 12 s

Automatikmodus
powerniveau steigt um 1 pro kugel
schadensniveau steigt pro 3 kugeln

Explosivgeschosse:
owerniveau steigt um 1

Flechettgeschosse:
die panzerung des angegriffenen gilt als verdoppelt

Gelgeschosse:
powerniveau wird um 2 gesenkt
schadensniveau ist dasselbe gilt aber nur als betäubungsschaden