



Black Sun

**Ein Abenteuer für Shadowrun V2.01 D von Christian Boisten
© 1997 nach einer Idee und einem Abenteuer von Onkel.P.
Die Rechte liegen beim Autor.**

Danksagung

Nachdem ich mit BLACK SUN mein bisher 10tes Abenteuer für SHADOWRUN geschrieben habe, muß ich mich, auch wenn es vielleicht übertrieben klingt, an dieser Stelle bei ein paar Leuten bedanken. Mein persönlicher Dank geht an:

Meinen Eltern A. & P. Boisten sowie meinen Freund und "persönlichen Lektor" Sascha Kaufmann.

Besonderen Dank an

Onkel.P für seine bereitwillige Zustimmung zur Neugestaltung seiner Idee. Ich hoffe, dir gefällt, was ich aus deiner Idee gemacht habe.

Biohazard, Sepultura & Nailbomb, Fear Factory, Pantera, Suicidal Tendencies, Machine Head, Such a Surge, Ice-T & BodyCount, Tito & Tarantula, Die Krupps, Tortured Souls, Daniel Licht (Soundtrack "Hellraiser - Bloodline"), Eric Serra ("The Professional" & "Das fünfte Element"), Filter & The Cristal Method ((Can't You) Trip Like I Do) und Marilyn Manson & Sneaker Pimps (Long Hard Road Out Of Hell - beides aus dem Soundtrack zu "The Spawn"), die Macher des Soundtracks von "The Rock"- Nick Glennie-Smith, Hans Zimmer & Harry Gregson-Williams + alle anderen, deren Musik mich inspiriert und bei Laune hält.

Wenn dann jemand zu euch sagt : Seht, hier ist der Messias !, oder : Seht, dort ist er !, so glaubt es nicht! Denn es wird mancher falsche Messias und mancher falsche Prophet auftreten, und sie werden Zeichen und Wunder tun, um, wenn möglich, die Auserwählten irrezuführen. Ihr aber, seht euch vor !
Markus 13, 21-23

Seelenretter: Ein Prolog

Ein leichtes Raunen ging durch die Bänke des großen Versammlungsraumes, in dem sich alle Mitglieder der Kommune versammelt hatten, um Red Beats Worten zu lauschen. Die schweren Doppeltüren des hölzernen, kirchenähnlichen Raumes wurden aufgestoßen. Urplötzlich war alles still. In dem gewaltigen Raum, der mit etwa 150 Menschen gefüllt war, wurde es schlagartig so still, daß man eine Nadel hätte fallen hören.

Red Beat schritt mit hoch erhobenem Kopf durch den Mittelgang, gefolgt von seinen beiden Leibwächtern. Sein weiter Mantel flatterte um seinen dünnen Körper, der in feinste Seide gekleidet und mit goldenen Ketten behängt war. Langes, schwarzes Haar floß seine Schultern hinunter. Seine stechenden braune Augen schienen den Raum nach potentiellen Ungläubigen abzusuchen.

Der Elf betrat die Kanzel und sah einen Augenblick lang auf die wartende Gemeinde hinab, während sich seine beiden Leibwächter vor der Kanzel postierten. Dann holte er tief Luft.

"Geliebte BRÜDER und SCHWESTERN, vernehmt meine geheiligten Worte! Mutter Erde ist krank! Und wir alle wissen es! Wir alle haben alles in unserer Macht stehende getan, um Mutter Erde geistig zu stabilisieren und das Ende der Welt - DIE VERNICHTUNG - zu verhindern. Doch die Menschen jenseits der Grenze - IM SODOM SEATTLE - leben weiterhin in Schande und verunreinigen uns alle, indem sie sich CYBERWARE implantieren lassen und andere gottlose Dinge tun." Beat betrachtete die Menge, blickte für einen kurzen Augenblick in die angstfüllten Gesichter derer, die an seinen Lippen hingen, bevor er erneut ansetzte.

"Ich habe lange darüber meditiert, wie das Übel zu bekämpfen sei und bin zu folgendem Schluß gekommen. 20 edle Männer aus eurer Mitte haben sich bereiterklärt, Bruder Trevor ins SODOM SEATTLE zu folgen und dort mit der Reinigung zu beginnen, um unser aller Seelen zu retten. Dort stehen sie, die SEELENRETTER." Alles folgte Beats ausgestrecktem Arm, der auf die Tür zeigte, in der Trevor und 20 weitere Elfen standen, die alle schwerbewaffnet waren.

"Sie werden die Retter unserer Seelen sein, die Retter der Welt und der Mutter Erde! Sie werden unsere Botschaft an die Bewohner des SODOMS SEATTLE sein, von ihrem lasterhaften Tun abzulassen oder vom Angesicht der Erde AUSGEMERZT zu werden !"

Zur Unterstützung seiner Worte riß Beat beide Arme hoch und breitete sie weit aus, so als wollte er die Gemeinde umfassen. Jubel und Freudengeschrei erhob sich, gepaart mit Lobpreisungen Beats als wahrem Propheten und einzigm Messias. Gegen der Lärm in der Halle schrie Beat :

"Gehet dahin, meine Kinder !"

Trevor verneigte sich tief, drehte sich dann um und gab der Gruppe ein Zeichen. Die Männer gingen zu den wartenden Fahrzeugen und verstekten die Waffen. Schließlich wurden die Motoren angelassen und der kleine Konvoi verließ die schwerbefestigte Ranch im Salish-Shidhe Council in Richtung Seattle.

Einleitung

BLACK SUN spielt in der Welt des **Shadowrun**. Längst wird die Welt nicht mehr von Machtblöcken, sondern von Megakonzernen beherrscht, die verbissen um jeden Marktanteil kämpfen. Die Technologie ist so weit fortgeschritten, daß Menschen mit Maschinen und Computern verschmelzen können. Die Menschen sind wieder in der Lage, Magie zu wirken. Das Abenteuer spielt im Metroplex Seattle des Jahres 2057, kann jedoch auch überall sonst in der

Welt stattfinden, sofern der Spielleiter es wünscht und gewisse Veränderung vornimmt, um das Abenteuer auf seine neue Umgebung abzustimmen. Es ist ausgelegt für vier bis sechs Spieler.

Der Glauben der Society of the Black Sun

Der hier vorgestellte Glauben der Society of the Black Sun hat keine Entsprechung in irgendeiner Religion und ist auch nicht als versteckter Hinweis oder Seitenhieb auf irgendeine Religion oder Glaubensrichtung gedacht. Der hier vorgestellte Glauben entstammt schlicht und ergreifend der Phantasie von Red Beat, der als eine sehr mächtige Person erdacht wurde und seine "Religion" und die Androhung totaler Vernichtung als Mittel zur Machtsicherung und -erweiterung missbraucht.

Die Tatsache, daß in diesem Zusammenhang das Wort "Gott" fällt oder andere höhere Wesen herangezogen werden, ist kein Beweis für die Existenz eines Gottes im Shadowrun-Universum.

Handlungsüberblick

Die **Society of the Black Sun** ist eine Vereinigung von Elfen, die von dem Magier **Red Beat** angeführt wird. Beat hat seine "Jünger" um sich geschart und läßt sich von ihnen wie ein Messias anbeten. Auf der schwer befestigten Ranch der Society im Salish-Shidhe Council leben etwas über 150 Menschen, die ihm fanatisch ergeben sind. Die Gesellschaft hat ihren Namen nicht ohne Grund.

Beats persönlicher Religion zufolge, als deren höchster Prophet er sich selbst sieht, ist die elfische Rasse auserwählt, den kümmerlichen Rest der Welt zu retten. Damit sind jedoch nur alle anderen Elfen gemeint, die Beat gerne als "Verleitete" bezeichnet. Normale Menschen, Orks, Trolle, Zwerge und Drachen werden bald in einer Form des jüngsten Gerichts vernichtet werden, das einsetzen wird, wenn die Elfen beweisen, daß sie ihrer neuen Position gerecht werden können.

Das Gericht wird Platz für die auserwählte elfische Rasse schaffen, deren reinste Vertreter die Herrschaft der Welt übernehmen werden. Bis dahin müssen die Elfen, so Beats Vorstellung, mit den anderen Rassen zusammen auf dem Planeten leben. Ihre Fähigkeit, die Welt zu regieren, müssen sie durch die Wiederherstellung der Erde und eigene Reinheit unter Beweis stellen.

"Rein" zu sein bedeutet in diesem Fall nicht nur frei von Schuld, sondern auch frei von Cyberware zu sein. Beats Religion zufolge bildet die Gemeinschaft aller auf der Erde vorhandenen Seelen (in die er interessanterweise auch alle anderen Rassen einschließt) die Mutter Erde. Indem man sich Cyberware implantieren läßt, verschmutzt man neben seiner eigenen Seele auch die Gemeinschaft und damit Mutter Erde. Als Resultat würde Mutter Erdes Geist verschmutzt, der sie bis jetzt davon abgehalten hat - trotz der Umweltverschmutzung - zu kollabieren.

Bei jeder Sonnenfinsternis zeige sich die Verschmutzung des Geistes offenkundig und zwinge die Mitglieder der Society of the Black Sun, sich zum Gebet zu versammeln und Mutter Erde zum weiterleben zu animieren. Die Mitglieder der Society of the Black Sun glauben tatsächlich, sie hätten durch ihre Versammlungen und Gebete anlässlich einer Sonnenfinsternis die Erde schon mehr als einmal von der vorzeitigen, völligen Vernichtung bewahrt.

Beat und seine Jünger wollen in einer reinen Welt leben. Beat ist jedoch davon überzeugt, daß die Kraft der Society of the Black Sun bald nicht mehr ausreichen wird und das härtere Maßnahmen erforderlich wären, um den Geist der Mutter Erde zu entlasten.

Die Vorstellung Beats ist, daß bevor man in einer reinen Welt leben kann, muß zuerst die geistige Gesundheit der Mutter Erde hergestellt und gewährleistet werden. Dazu müssen jene, die sich Cyberware implantieren lassen und damit Mutter Erde beschmutzen, gnadenlos ausgemerzt werden.

Eine Gruppe von 20 Männern findet sich unter der Bezeichnung der "**Seelenretter**" zusammen, um mit der Reinigung im "gottlosen Moloch Seattles" zu beginnen. Sie sind alle paramilitärisch ausgebildet und werden von einem Magier namens **Trevor** angeführt.

In den folgenden Wochen beginnen die "Seelenretter" mit der Reinigung Seattles, indem sie Anschläge auf Cyberkliniken, Straßendocs und alle, die offen Cyberware tragen, verüben.

Die Spieler werden selbst zum Ziel der Seelenretter und auf diese Weise in den Run hineingezogen. Als sie herausfinden wollen, wer hinter der ganzen Sache steckt, treffen die Spieler nicht nur auf die Seelenretter, sondern auch auf **Lone Star** und das **UCAS FBI**.

Alternative Konzepte

Das vorliegende Abenteuer kann auch im Rahmen einer **alternativen Kampagne** gespielt werden, sofern die Spieler diesmal keine Schattenläufer spielen wollen. Möglichkeiten sind z.B. :

1. Die Spieler sind Polizisten und gehören zu **Lone Star**. Man beauftragt sie damit, die sich häufen den Mordfälle zu klären. Die einzige Gemeinsamkeit aller Opfer ist ihre Verbindung zu Cyberware. Anleitung zur Erschaffung entsprechender Charaktere finden sich auf **Seite 117 des Shadowrun Kompendiums**.
2. Wollen die Spieler nicht die Rolle von **Lone Star Polizisten** übernehmen, gibt es noch eine andere Möglichkeit, auf der Seite des Gesetzes zu arbeiten. Da die Seelenretter ursprünglich aus dem Salish-Shidhe Council kommen und terroristische Aktivitäten an den Tag legen, sind sie ein Fall für das **UCAS FBI**. Die Regeln auf **Seite 117 des Shadowrun Kompendiums** können zur Erschaffung von FBI-Charakteren herangezogen werden.
3. Die Spieler übernehmen die Rolle eines **Fernsehteam**s, das über die Morde berichten soll, dabei den Seelenrettern auf die Spur kommt und damit selbst in die Schußlinie gerät. Regeln zur Erschaffung eines Fernsehteam findet sie im **Shadowrun Kompendium, S. 114**.
4. Der Spielleiter verwandelt das Abenteuer in eine Episode einer **Doc Wagon** Kampagne, in der die Spieler die Rolle eines Doc Wagon HTR-Teams übernehmen. Bei den Terroranschlägen und Morden, die die Seelenretter verüben, ergeben sich viele Möglichkeiten, die Spieler in diese Angelegenheit zu verwickeln. Regeln zu DocWagon finden sie auf **Seite 110 des Shadowrun Kompendiums**.

Vorspiel

Die Hintergrundgeschichte von **Black Sun** erlaubt es dem Spielleiter, die von den Seelenrettern ausgeführten Bombenanschläge und Morde als Nachrichtenbeiträge in die Abenteuer einzustreuen, die vor **Black Sun** stattfinden. Die Spieler könnten aus der Ferne Zeuge einer Bombenexplosion in einer Straßenklinik werden, die ihnen bekannt ist und / oder in ihrer Nähe liegt.

Eine noch direktere Beziehung ließe sich aufbauen, indem Connections der Spieler, die sichtbare Cyberware tragen, tot aufgefunden werden oder sich hilfesuchend an die Spieler wenden, weil es bereits einen Anschlag auf sie gegeben hat, der jedoch fehlschlug.

Wieder eine andere Möglichkeit wären Gerüchte, die der Spieler in seiner Stammkneipe aufschnappt, die u.U. (- wenn es sich z.B. um einen Treffpunkt für Verchromte handelt) auch Ziel eines Anschlages wird, entweder in An- oder in Abwesenheit der Spieler.

Ob und wie der Spielleiter die o.g. Informationen nutzt oder eigene Varianten daraus entwickelt, mit denen er die Spieler in die Handlungen von **Black Sun** hineinziehen kann, ist allein seine Sache.

Schuß aus dem Nichts

Sag's Ihnen ins Gesicht:

Es ist 6.30 Uhr morgens. Die Straßen rund ums Armadillo sind verhältnismäßig leer, noch nicht einmal Squatter oder Chipheads sind zu sehen. Dunkle Wolken bedecken den Himmel, aus denen es unablässig regnet. Puyallup ist schon deprimierend genug - auch ohne dieses Mistwetter.

Auf dem Weg zum Vordereingang der Bar läuft ein Ork an euch vorbei. Der halbnatürliche Überzug seines Cyberschädel ist zur Hälfte abgerissen, so daß das stahlblaue Metall darunter zum Vorschein kommt. Da ihr sowas schon öfter gesehen habt, ist sowas nichts neues. Auch den Ork stört es offensichtlich nicht, denn er setzt seinen Weg fort, ohne euch zu beachten.

Ihr habt die Tür der Bar fast erreicht, da hört ihr plötzlich hinter euch das Geräusch eines Körpers, der auf den nassen Boden aufschlägt. Als ihr euch umdreht, seht ihr den Ork in einer großen Pfütze liegen. Ihr geht näher heran und stellt fest, das ihm jemand den halben Kopf weggeschossen hat. Er ist tot. Aber weit und breit ist niemand zu sehen. Ein Heckenschütze? Es war kein Schuß zu hören.

Der Gedanke allein reicht aus, euch einen kalten Schauer den Rücken hinunterlaufen zu lassen. Ein Lone Star Streifenwagen passiert gerade eine naheliegende Querstraße. Plötzlich stoppt er und setzt zurück, um in die Straße einzubiegen, auf der ihr euch aufhaltet.

Wenn ihr den Cops nicht erklären wollt, daß ihr den Ork nicht gegeckt habt, solltet ihr jetzt ganz schnell verschwinden.

Hinter den Kulissen:

Arrangieren sie ein normales Treffen über den Schieber der Spieler und bitten sie diese so, um 6.30 Uhr ins Armadillo zu kommen, um Mr. Johnson zu treffen und den Run zu besprechen. Es ist beabsichtigt, daß die Spieler den Termin nicht einhalten können.

Der Streifenwagen, der auf die Spieler zukommt, ist ein **Chrysler-Nissan Patrol I (Rigger Handbuch, S. 10)**, der mit zwei **Straßencops (SR II, S. 211** mit Panzerjacken (5/3), Ruger Super Warhawk (Lasermarkierer, 2 Schnellader Normalmunition) und einer Mossberg CMDT (Interner Lasermarkierer, 2 Ersatzmagazine Normalmunition)) besetzt ist.

Der Streifenwagen braucht zu lange, um die Spieler sofort einzuholen. Wenn die Spieler losrennen, lassen die Polizisten die Sirene aufheulen und beschleunigen. Wenn der Spielleiter es wünscht, kann der Streifenwagen die Spieler ein paar Blocks weit jagen, bevor die Spieler endlich verschwinden können. Die erste Gasse, die für den Streifenwagen zu eng ist, beendet die Verfolgungsjagd. Bis die Polizisten Verstärkung gerufen haben, sollten die Spieler längst weg sein. Machen sie es ruhig spannend. Erst wenn die Spieler besondere Tricks verwenden (sich magisch tarnen oder über eine Feuerleiter auf ein altes Dach klettern, um über andere, angeschlossene

Dächer (u.U. mit hinüberspringen o.ä. Stunts) zu entkommen.

Die Polizisten können keine brauchbare Personenbeschreibung liefern, weil sie die Spieler wegen des Regens und der schnellen Bewegungen der Spieler nie richtig sehen konnten. Deshalb wird diese kleine Begegnung auch ohne weitere Folgen bleiben, außer das die Spieler wahrscheinlich mit einem unheimlichen Schrecken davonkommen und über diesen seltsamen Vorfall lange grübeln werden.

Genau das sollen sie. Wenn die Spieler nachforschen, wer erschossen wurde, werden sie erfahren, daß es sich um einen Ork-Straßensamurai namens Crunch handelte, mit dem die Spieler nie zu tun hatten. Das sollte alles noch etwas seltsamer machen.

Inszenieren sie als nächstes einen wütenden Anruf vom Schieber der Spieler, der wissen will, warum sie nicht zur verabredeten Zeit im Armadillo aufgetaucht sind. Lassen sie den nächsten Auftrag wieder ganz normal verlaufen. Machen sie bei **Bombenstimmung** weiter.

Keine Panik:

Sollten die Spieler wirklich so dumm sein, ein Feuergefecht mit Lone Star zu beginnen, haben sie bald wirklich Ärger am Hals. Nur wenn sie möglichst schnell möglichst weit laufen, bleibt die Begegnung ohne negative Folgen. Da Lone Star keine Verdächtigen, keine Augenzeugen und keine schlüssigen Beweise hat (und es sich bei dem Toten um Straßenabschaum handelt, dessen Identität man zu allem Überfluß auch nicht feststellen kann), gelangt man dort zu der Ansicht, der Fall sei den Aufwand nicht wert und legt ihn zu den Akten.

Bombenstimmung

Sag's Ihnen ins Gesicht:

Wieder ein Tag ohne Job geht zuende. Ihr beschließt, euer letztes Geld im "The Chromed God" im Bitter Lake Bezirk von Downtown Seattle auf den Kopf zu hauen. Wie es scheint, seid ihr etwas zu früh. Normalerweise ist vor dem "The Chromed God" der Teufel los, spätestens wenn die ersten Schattenläufer hier auftauchen. Im Inneren ist kaum jemand zu sehen. Jaja, ihr seid zu früh, aber was soll's!? Der Eingang der Bar liegt in einem Durchgang auf der rechten Seite der Fensterfront.

Ihr betretet den Durchgang und steuert die Tür an.

KABOOOM.

Eine Detonation erschüttert das Gebäude. Die Tür der Bar fliegt auf euch zu.

Die Fensterfront des "The Chromed God" explodiert in einem gewaltigen Feuerball, der die Überreste der Möbel und Gäste auf die Straße hinaussprengt und in kleinen, brennenden Fetzen auf den Asphalt regnen lässt. Der Geruch verbrannten Fleisches macht sich breit. Die wenigen Überlebenden schreien fürchterlich.

Hinter den Kulissen:

Da das "The Chromed God" ein bevorzugter Treffpunkt vercyberter Schattenläufer ist, ist es damit das perfekte Ziel. Den Spielern, die an der Spitze der Gruppe die Bar betreten wollten, kommt die schwere Metalltür entgegen, die durch die Explosionsdrücke aus dem Türrahmen gerissen wird.

Der oder die Spieler müssen eine Reaktionsprobe (10) ablegen. Mit einem Erfolg kann er die Arme hochreißen und das Gesicht schützen (Schaden reduziert sich auf 8M-Bet.). Mit zwei Erfolgen kann der Spieler rechtzeitig in Deckung zu springen. Ansonsten muß der / die Spieler eine Schadenswiderstandsprobe gegen 8S-Bet. bestehen (die Tür ist schließlich schwer).

Alle Spieler müssen eine Schadenswiderstandsprobe gegen einen 6M-Bet. Schaden ablegen, der vom Explosionsknall herrührt. Mit einem Dämpfer reduziert sich der Schaden auf 3L-Bet., da die Spieler selbst für Dämpfer zu nahe dran sind, um völlig unbeschadet davonzukommen. Die Ladung bestand immerhin aus 4 kg C 12 (Schadenscode 24 T).

Die Spieler können für die Leute, die sich zum Zeitpunkt der Explosion im "The Chromed God" aufgehalten haben, wenig tun - es sei denn, sie leisten erste Hilfe. Die wenigen Überlebenden sind fürchterlich zugerichtet (abgerissene Gliedmaßen, Verbrennungen dritten Grades usw. - ein Bombenanschlag ist nun einmal ein brutaler Terrorakt und soll auch in seiner vollen Grausamkeit dargestellt werden) und schreien verzweifelt um Hilfe (- das ist der Stoff, aus dem Alpträume sind).

Der Spielleiter kann die ganze Sache noch grausamer und vor allem persönlicher machen, indem er festlegt, daß die (überlebenden oder toten) Opfer Leute sind, die die Spieler kennen (Connections, Chummers, usw.).

Die Spieler sollten verschwinden, sobald Lone Star und DocWagon auftauchen, da sie sonst viel zu erklären hätten. Bei Lone Star sind die naheliegensten Verdächtigen meistens diejenigen, die sich zur Tatzeit am Tatort befanden. Die Spieler sollten es diesmal leichter haben zu entkommen, da sich Schaulustige am Explosionsort versammeln und die Menschenmenge ein Verschwinden erleichtert.

Da die Seelenretter zu diszipliniert sind, um Spuren oder Slogans am Tatort zurückzulassen, werden die Spieler kaum etwas finden, sollten sie am nächsten Tag zum Explosionsort zurückkehren. Es werden viele Lone Star Polizisten da sein, FBI-Leute, Fernsehtteams und Experten der Feuerwehr, die den Explosionsort untersuchen.

Lassen sie die Spieler im Unklaren, wer für den Anschlag verantwortlich ist. Bis jetzt ist alles eine Anhäufung verschiedener Zufälle und dabei soll es zunächst bleiben. Die Medien fallen natürlich über diese Sache her und stellen in ihren Reportagen Zusammenhänge zu anderen Bombenanschlägen her, die in letzter Zeit auf Straßenkliniken und Cyberinstitute verübt wurden.

Wenn der Spielleiter es wünscht, kann er hier ein weiteres Abenteuer einschieben, bevor die Spieler es im nächsten Abschnitt **Nur ein weiteres Opfer** zum ersten Mal mit den Seelenrettern persönlich zu tun bekommen.

Keine Panik:

Hier kann nur etwas schieflaufen, wenn die Spieler noch vor Ort sind, wenn Lone Star aufkreuzt und die Spieler verhören will, diese sich widersetzen und es zu einem Kampf zwischen Spielern und Lone Star kommt. Sind die Spieler noch da, wenn der Star auftaucht, geben sie ihnen die Möglichkeit, unerkannt in der Menge zu verschwinden. Problematisch wird die Sache vor allem, wenn die Spieler wegen der ersten Begegnung in **Schuß aus dem Nichts** bereits gesucht werden.

Nur ein weiteres Opfer

Sag's Ihnen ins Gesicht:

Das Telecom piept. Als du den Anruf entgegennimmst, füllt das angsterfüllte Gesicht eines Elfen den Bildschirm.

"Bist du (Straßename des Spielers)? Dein Kumpel (Name einer Connection des Spielers) hat gesagt, du könntest mir helfen. Ich stecke in Schwierigkeiten und brauche sofort eure Hilfe. Ich kann auch zahlen, wenn ihr mich nur beschützt."Der Elf sieht sich hastig um, die Datenbuchse in seinem Kopf glitzert."Wir treffen uns in einer halben Stunde in der Gasse hinter dem Downfall in Redmond. Ich denke ihr wißt, wo das ist."Der Bildschirm wird schwarz.

Nachdem die Spieler in der Gasse hinter dem Downfall angelangt sind:

Ihr betretet die Gasse, von der aus man zur Hintertür des Downfall gelangen kann, einer als sicher geltenden Kneipe, die vor allem von Magiern bevorzugt wird. Die Gasse ist leer, spärlich beleuchtet und voller Müll. Ein Müllcontainer verdeckt die Sicht auf die Hintertür, über der ein Notlicht brennt.

Seltsame Geräusche sind zu hören.

Lassen sie die Spieler eine Wahrnehmungsprobe machen (siehe Hinter den Kulissen) :

Ihr umrundet den Müllcontainer und seht einen schwarzgekleideten Elfen, der sich über einen anderen Elfen beugt und ihm ein Überlebensmesser in die Brust rammt.

Hinter den Kulissen:

Ivory ist ein Decker, der, nachdem ein paar Freunde von ihm getötet worden waren, Nachforschungen angestellt hat und über ein paar Querverweise auf die Spur der Society of the Black Sun gekommen ist. Da diese jedoch kein Computersystem unterhält, mußte Ivory seine restlichen Erkundigungen persönlich einholen. Dabei kam er zwar hinter die Verbindung zwischen den Seelenrettern und dem Schieber Dyner, erregte aber dabei die Aufmerksamkeit der Seelenretter, die einen Ki-Adepten losschickten, um Ivory zum Schweigen zu bringen.

Ivory hatte jedoch seine Verfolger bemerkt und eine Connection angerufen, um an schwerbewaffnete Schattenläufer heranzukommen, die ihn beschützen könnten. Die Connection verwies ihn an die Spieler, die jedoch leider zu spät eintreffen.

Wenn die Spieler sich dem Hintereingang nähern, lassen sie sie eine Wahrnehmungsprobe (6) machen, bei der Audioverstärker den Mindestwurf auf (4) verringern.

Erfolge	Ergebnis
0	Dem Spieler fällt nichts auf.
1	Der Spieler hört ein Geräusch, das ihm vage bekannt vorkommt, er aber nicht einordnen kann.
2+	Jemand hackt mit einer schweren Klinge auf Fleisch ein.

Sobald Bill (siehe unten) die Spieler wahrnimmt, wird er auf sie schießen und dann versuchen, vor ihnen wegzulaufen. Im Laufen ruft er über Funk Verstärkung, die den Spielern irgendwo auflauern wird, wenn sie Bill weiter verfolgen (die Gruppe von Seelenrettern ist weiter unten zu finden). Geben sie den Spielern während des Laufens keine Gelegenheit, Bill von hinten zu erschießen.

Schöpfen sie die Modifikatoren für Laufen und teilweise Deckung (der Verfolgte schlägt Haken, taucht hinter Müllcontainer, schießt selbst auf die Spieler - usw.) voll aus. Ziehen sie die Verfolgungsjagd in die Länge und lassen sie Bills Freunde auftauchen, wenn die Spieler es am wenigsten erwarten (- das ist schließlich der Sinn eines Hinterhalts).

Die Schießerei mit den vorhandenen Seelenrettern sollte schnell und brutal gespielt werden. Die Seelenretter sind Fanatiker und werden eher sterben, als sich zu ergeben. Machen sie sich keine Sorgen um Lone Star. Schließlich sind das hier die Redmond Barrens.

Ivory ist schon tot, als die Spieler an der Hintertür ankommen. Bill hat ihm insgesamt 13 Stiche beibringen können, bevor die Spieler aufgetaucht sind. Seine Datenbuchse wurde gewaltsam aus dem Schädel entfernt und dem zu diesem Zeitpunkt bereits schon toten Elfen beide Cybераugen ausgestochen. Wenn ein Spieler die Leiche näher betrachtet, wird eine Willensprobe (5) fällig. Patzt der Spieler, ist der Eindruck der Leiche zu stark und er muß sich übergeben.

Ivorys Cyberdeck ist völlig zerstört. Wenn ein technikbegabter Spieler eine Computer (B/R) (8) Probe ablegt, gelingt es ihm bei einem Erfolg, das Cyberdeck rudimentär zu laufen zu bringen. Alle Dateien sind zerstört oder schwerst beschädigt. Von den Programmen funktioniert nichts mehr. Mit einer Computer (6) Probe und mindestens einem Erfolg kann der Spieler eine Datei öffnen, von der allerdings nur zwei Worte lesbar sind : BLACK SUN.

Damit haben die Spieler wenigstens schon mal etwas, wonach sie ihre Connections fragen können. Mehr zur Society of the Black Sun im Abschnitt **Beinarbeit**.

Was den Spielern auch weiterhelfen wird, sind die Medallions der Seelenretter. Sollten die Spieler mit den Fanatikern fertiggeworden sein und die Medallions mitnehmen, können bestimmte Connections ihnen weiterhelfen. Mehr dazu im Abschnitt **Beinarbeit**.

Lassen sie nach diesem Zwischenfall ein oder zwei ereignislose Tage verstreichen, in denen die Spieler nach den Seelenrettern suchen können, sie aber nicht finden werden. Die Spieler könnten die Zeit damit verbringen, ihre Ausrüstung aufzustocken, neue einzukaufen oder ähnliche Dinge zu erledigen. Das sollte dem Spielleiter Gelegenheit geben, die Treffen mit Schiebern einmal voll auszuspielen.

Bill:(Elfischer Ki-Adept (Killer))

Kon.: 4(6) Sch.: 7 St.: 5(8) Ch.: 6 I.: 5 W.: 5E.: 6 M.: 6R.: 6(8) In.: 6(8) + 2W6

Würfelpools:Kampf : 8 Professionalität: 4 Initiationsstufe: 0

Fertigkeiten: Auto (3), Bewaffneter Kampf (9), Feuerwaffen (7), Gebräuche (Elfen) (4), Heimlichkeit (4), Sprengstoffe (B/R) (5), Waffenloser Kampf (5), Wurfwaffen (3), Ki-Kräfte: Gesteigertes körperliches Attribut (Kon +2, Stärke +3), gesteigerte Reaktion (2), gesteigerte Reflexe (1), Todeskralle (M)

Ausrüstung: Panzerkleidung (3/1), Panzerjacke (5/3), Kopfset-Telefon, Phillips Taktikom, Vergrößerungsbrille (2) mit Infrarot und Blitzkompenator, 2 Offensivgranaten

Waffen: Überlebensmesser, Wallacher Streitaxt, Fichetti Executive Action (Lasermarkierer, Schalldämpfer, Tarnholster, 6 Ersatzmagazine, Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv), H&K MP 5 TX (Interner Lasermarkierer, verb. Gasventil (3), Schockpolster, Schalldämpfer, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv), Mossberg CMDT (Interner Lasermarkierer, 8 Ersatzmagazine Normal)

Die Seelenretter, die Bill zu Hilfe kommen:

Diese vier, von Bill über Funk zu Hilfe gerufen, werden den Spielern irgendwo auflauern. Der Scharfschütze wird dabei immer möglichst weit weg bleiben und dem Rest der Gruppe Rückendeckung geben, sollten die Spieler die Oberhand bekommen und die Seelenretter sich zurückziehen müssen. Damit ist gewährleistet, daß mindestens einer (der Scharfschütze) entkommt, um den Rest der Seelenretter auf die Spieler zu hetzen (siehe **Werden wir persönlich**).

Bogenschütze:

Kon.: 5 Sch.: 7 St.: 6 Ch.: 5 I.: 5 W.: 5 E.: 6 R.: 6 In.: 6 + 2W6

Würfelpools: Kampf : 8 Professionalität: 3

Fertigkeiten: Auto (2), Bewaffneter Kampf (7), Elektronik (B/R) (2), Feuerwaffen (5), Gebräuche (Elfen) (4), Heimlichkeit (6), Projektilwaffen (Bögen) (8), Sprengstoffe (B/R) (4), Waffenloser Kampf (6)

Ausrüstung: Panzerkleidung (3/1), Panzerjacke (5/3), Phillips Taktikom, Vergrößerungsbrille (2) mit Infrarot und Blitzkompensator, Medallion*, 2 IPE-Offensivgranaten, 2 AFR-7 Blendgranaten
Waffen: Cougar Qualitätsmesser lang, Ruger Thunderbolt (Interner Lasermarkierer, Schalldämpfer, Tarnholster, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv), Ranger X Kompositbogen (Lasermarkierer, Str. (6), 50 Pfeile)

Seelenretter:

Kon.: 5 Sch.: 6 St.: 5 Ch.: 6 I.: 4 W.: 5 E.: 6 R.: 5 In.: 5 + 2W6

Würfelpools: Kampf : 8 Professionalität: 3

Fertigkeiten: Auto (2), Bewaffneter Kampf (5), Feuerwaffen (6), Gebräuche (Elfen) (4), Geschütze (Raketenwerfer) (7), Heimlichkeit (4), Waffenloser Kampf (5)

Ausrüstung: Panzerkleidung (3/1), Panzerjacke (5/3), Phillips Taktikom, Vergrößerungsbrille (2) mit Infrarot und Blitzkompensator, Medallion*, 2 Offensivgranaten, 2 Rauchgranaten

Waffen: Überlebensmesser, Ruger Super Warhawk (Lasermarkierer, Tarnholster, 8 Schnelllader Normal), H&K MP 5 TX (Interner Lasermarkierer, verb. Gasventil (3), Schalldämpfer, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv), Enfield AS-7 (Interner Lasermarkierer, 8 Ersatzmagazine Normal)

Seelenretter: Kon.: 5 Sch.: 6 St.: 5 Ch.: 6 I.: 4 W.: 5 E.: 6 R.: 5 In.: 5 + 2W6

Würfelpools: Kampf : 8 Professionalität: 3

Fertigkeiten: Auto (2), Bewaffneter Kampf (5), Feuerwaffen (6), Gebräuche (Elfen) (4), Geschütze (Raketenwerfer) (7), Heimlichkeit (4), Waffenloser Kampf (5)

Ausrüstung: Panzerkleidung (3/1), Panzerjacke (5/3), Phillips Taktikom, Vergrößerungsbrille (2) mit Infrarot und Blitzkompensator, Medallion*, 2 Offensivgranaten, 2 Rauchgranaten

Waffen: Überlebensmesser, Ares Viper Slivergun (Interner Schalldämpfer, Lasermarkierer, Tarnholster, 8 Ersatzmagazine Flechettemunition), H&K MP 5 TX (Interner Lasermarkierer, verb. Gasventil (3), Schalldämpfer, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv), AK 98 (Lasermarkierer, verb. Gasventil (3), Schockpolster, Schalldämpfer, Entfernungsmesser, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv, 35 Minigranaten)

Scharfschütze:

Kon.: 5 Sch.: 6 St.: 5 Ch.: 5 I.: 6 W.: 5 E.: 6 R.: 6 In.: 6 + 2W6

Würfelpools: Kampf : 7 Professionalität: 4

Fertigkeiten: Auto (2), Bewaffneter Kampf (5), Feuerwaffen (8), Gebräuche (Elfen) (4), Heimlichkeit (6), Waffenloser Kampf (5), Wurfwaffen (4)

Ausrüstung: Panzerkleidung (3/1), Panzerjacke (5/3), Phillips Taktikom, Vergrößerungsbrille (2) mit Infrarot und Blitzkompensator, Medallion*, 2 IPE-Offensivgranaten, 2 Rauchgranaten

Waffen: Überlebensmesser, Colt Manhunter (Interner Lasermarkierer, Schalldämpfer, Tarnholster, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv), H&K MP 5 TX (Interner Lasermarkierer,

verb. Gasventil (3), Schalldämpfer, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv), FN HAR (Interner Lasermarkierer, verb. Gasventil (3), Schockpolster, Schalldämpfer, Zweibein, Zielfernrohr (Infrarot, Lichtverstärker, Vergrößerung 3), 6 Ersatzmagazine Normalmunition)

Keine Panik:

Es besteht natürlich die Gefahr, daß die Spieler im Hinterhalt aufgerieben werden. Der Spielleiter sollte dann die Würfel etwas manipulieren oder eine andere Partei auftauchen lassen, die die Seelenretter zum vorzeitigen Verschwinden zwingt. Diese Partei könnte Lone Star sein, aber dann müßten die Spieler wieder schnell verschwinden, wenn sie keine Fragen beantworten wollen oder wegen eines früheren Vorfalls gesucht werden. Es könnte aber auch eine Straßengang sein, die eine Schießerei auf ihrem Territorium nicht gerne sieht. Wichtig ist, daß die Spieler langsam aber sicher auf die Spur der Society of the Black Sun gesetzt werden.

Werden wir persönlich

Sag's Ihnen ins Gesicht: (einem Spieler vorlesen)

Was für ein Scheißtag! Du bist den ganzen Tag auf der Suche nach 'nem einträglichen Run durch die Stadt gelaufen und nichts, absolut gar nichts ist dabei herumgekommen. Die Verrückten, mit denen ihr vor ein paar Tagen zu tun hattet, haben sich nicht blicken lassen. Du bist nun wieder in deiner Wohnung und ein geruhssamer Abend steht bevor.

Der Blick in den Kühlschrank verheißt nichts Gutes. Es ist nur noch eine selbsterwärmende Suppe da. Toll, aber was soll's. Du schnappst dir also deine Suppe, den dazu passenden Löffel und läßt dich auf deinem Sofa vorm Trideo nieder. Nach dem Abreißen der Lasche braucht die Suppe einen Moment, um heiß zu werden. Du schaltest den Trideo ein. Urban Brawl - die Mountain Dragons gegen Seattle Screamers. Wenigstens etwas.

Der Löffel fällt runter. Mist. Du bückst dich, um den Löffel wieder aufzuheben. Plötzlich explodiert das Trideogerät, Funken sprühen, der Geruch verbrannten Plastiks breitet sich aus. Instinktiv läßt du dich sofort auf den Boden fallen. Die Wand rechts und links des Gerätes bekommt Löcher, du hörst Kugeln durch eines der Fenster hinter dir schlagen. Querschläger heulen durch den Raum. Eine vollautomatische Garbe zerfetzt das Sofa. Graue Polsterfetzen regnen auf dich herab.

Geschosse werden von der Tischplatte abgelenkt und schlagen in die Wand. Der Plastikteller mit Suppe wird getroffen und hoch in die Luft geschleudert, so daß der Inhalt als feiner Regen auf dich niederfällt.

Plötzlich ist alles wieder ruhig.

Hinter den Kulissen:

Die Seelenretter sind den Spielern irgendwie auf die Spur gekommen und nehmen jedes Teammitglied einzeln unter Feuer, wenn dieses es am wenigsten erwartet. Die in **Sag's Ihnen ins Gesicht** vorgestellt Variante ist natürlich nur eine von vielen. Die Seelenretter können dem betreffenden Spieler überall auflauern. Sollte es dabei zur direkten Konfrontation kommen (zum Kampf zwischen Seelenretter und Spieler), sollte es nur ein Seelenretter sein, der den Spieler angreift. Bei mehreren sollte der Spieler die Möglichkeit zur Flucht oder zur Verständigung seiner Teamkammeraden erhalten. Die Seelenretter nehmen keine Rücksicht auf Unbeteiligte, d.h. die Sache kann böse enden, wenn der / die Freund(in) der Spielerin oder des Spielers gerade im Weg

stehen.

Dieser Abschnitt soll den Spielern vor Augen führen, daß sie selbst nun das Ziel sind und sich nicht mehr aus allem heraushalten können. Die Spieler sollten nun richtig motiviert sein, um die Seelenretter zu finden und unschädlich zu machen. Haben sie das Medallion schon herumgezeigt, werden sie als nächstes von **Davis** angesprochen. Mehr dazu im nächsten Abschnitt **Spaziergang im Park**.

Sollten die Spieler die Spur des Medallions der Society of the Black Sun noch nicht aufgenommen bzw. ihre Connections noch nicht deswegen aufgesucht haben, wird es spätestens jetzt Zeit für etwas **Beinarbeit**.

Keine Panik:

Die Konfrontation mit den Seelenrettern sollte nicht tödlich verlaufen. Sollte es allzu schlecht für den Spieler aussehen, kann der Spielleiter Lone Star, eine gerade vorbeikommende Straßengang oder eine Connection des Spielers vorbeikommen lassen, die ihm entweder hilft oder als Kugelfang dient.

Der Spielleiter kann seinem Spieler jedoch auch die Möglichkeit geben, die anderen Spieler zu Hilfe zu rufen. Der Spieler muß dann nur solange durchhalten, bis seine Chummer eintreffen.

Spaziergang im Park

Sag's Ihnen ins Gesicht:

Der Lake Forest Park in Snohomish ist bei schönem Wetter vielleicht der perfekte Platz für ein Picknick, aber wenn es so stark regnet wie heute, ist auch hier alles grau und verlassen. In der näheren Umgebung ist nichts zu sehen, außer einem Norm, der auf einer Parkbank sitzt und einen aufgespannten Regenschirm in der Hand hält. Es ist alles so, wie eure Connection es euch gesagt hat.

Als ihr euch dem Norm nähert, steht dieser langsam auf und begrüßt euch.

"Guten Tag. Ich bin Dr. Davis. Wie es aussieht, haben wir ein gemeinsames Problem. Wie wäre es, wenn wir uns bei einem kleinen Spaziergang darüber unterhalten würden ?"

Was Davis weiß:

"Die fragliche Gruppe nennt sich die "Society of the Black Sun" und hat ihr Hauptquartier auf einer schwerbewachten Ranch irgendwo im Salish-Shidhe Council. Es sind religiöse Fanatiker, die dem schwer nachvollziehbaren Glauben anhängen, Cyberware vergifte die Seele des Einzelnen und damit auch eine Form von höherem Wesen, das es zu schützen gilt. Über den Anführer weiß man so gut wie nichts, außer das er seine Leute fest im Griff hat und von ihnen wie ein Prophet verehrt wird."

Wie es scheint, ist eine Gruppe dieser Leute ist in den Metroplex gekommen, um die Implantation von Cyberware zu verhindern bzw. all diejenigen umzubringen, die sich Cyberware implantieren lassen. Sie haben bestimmt von den Terroranschlägen der letzten Zeit gehört, oder !? Wir gehen davon aus, daß es diese Leute waren, die die Anschläge verübt haben.

Ein guter Freund von mir erzählte mir kurz vor seinem Tod von einem Schieber namens Dyner, den er mit drei anderen Elfen gesehen haben will, die alle ein seltsames Medallion um den Hals trugen. Ich kenne niemanden namens **Dyner**, aber vielleicht können sie etwas damit anfangen.

Ich vertrete außerdem eine Gruppe von Ärzten, die durch die Aktionen der Gruppe bedroht sind und biete ihnen 10.000 ¥ als Kopfgeld, wenn sie es schaffen, diese Terroristen aufzuhalten.

Hinter den Kulissen:

Nachdem die Spieler begonnen haben, sich auf der Straße nach BLACK SUN zu erkundigen, werden sie von einer ihrer Connections gebeten, an einem bestimmten Tag zu einer bestimmten Uhrzeit in den Lake Forest Park in Snohomish zu gehen und dort einen Mann namens **Davis** zu treffen.

Davis ist ein **Straßendoc (SR II, S. 211)**, alle Fertigkeiten +1, Feuerwaffen (4), mit gefüttertem Mantel (4/2) und Colt Manhunter (Interner Lasermarkierer, Tarnholster, Normalmunition)) und gleichzeitig Sprecher einer Gruppe von Straßendocs, die sich Angesichts der Bedrohung durch die Terroristen zusammengetan haben. Durch einen Freund (der eine Connection der Spieler ist) hat er von dem Anschlag auf die Spieler erfahren und will ihnen helfen, die Terroristen aufzuhalten.

Der Decker Ivory (siehe **Nur ein weiteres Opfer**) hatte ebenfalls zu Davis' Freundeskreis gehört und hatte ihn über seine Nachforschungen auf dem Laufenden gehalten, da Ivory der Zusammenhang zwischen Cyberware und den Terroristen bereits aufgefallen war und er Davis' Praxis als potentielles Ziel erkannt hatte. Davis informierte weitere Kollegen, die wieder andere Kollegen informierten, so daß sich diese zu einer Interessengemeinschaft zusammenfanden, um ihren Besitz und ihre Patienten zu schützen. Zu diesem Zweck hat die Interessengemeinschaft ein Kopfgeld ausgesetzt, das allerdings nicht verhandelbar ist. Aber dafür sind es 10.000 ¥ pro Spieler.

Zeigt ein Spieler Davis ein Medallion, das er einem toten Seelenretter abgenommen hat, so kann Davis damit nichts anfangen. Ivory sagte zwar etwas von einem Medallion, hat es aber nicht näher beschrieben.

Fragen die Spieler hingegen nach dem Freund, so wird Davis ihnen erzählen, daß man einen Elfen namens Ivory in der Gasse hinter dem Downfall in Redmond aufgefunden hat.

Die Spieler können nun ihre Connections nach Dyner befragen. Informationen dazu finden sie im Kapitel **Beinarbeit**. Die Informationen dort werden die Spieler zum folgenden Kapitel **Fragen wir Dyner führen**.

Keine Panik:

Hier sollte eigentlich nichts schiefgehen können. Sollten die Spieler Davis etwas antun, ist das in etwa so, als würden sie sich mit ihrem eigenen Gewehr in den Fuß schießen. Die Seelenretter werden es früher oder später nochmal versuchen und diesmal vielleicht mehr Glück haben. Außerdem erfahren die Spieler nichts und haben Lone Star wegen des Mordes an einem Straßendoc auf dem Hals, von der Vereinigung der Straßendocs, die jetzt ein Kopfgeld auf die Spieler aussetzen, ganz zu schweigen.

Fragen wir Dyner

Sag's Ihnen ins Gesicht:

Dyners Adresse, 429 Reagan Drive in Ravenna Bezirk Downtown Seattles, ist ein älteres, vierstöckiges Haus, das sich von den anderen in seiner Umgebung kaum unterscheidet. Die Fenster im Erdgeschoß wurden zugemauert, alle anderen mit Ausnahme des Obergeschosses sind dunkel. Einziger Zugang scheint ein großes Rolltor und die Metalltür rechts daneben zu sein.

Hinter den Kulissen:

Dyners Haus zu überfallen ist nur eine der Möglichkeiten, mit dem Schieber in Kontakt zu kommen. Die Spieler könnten ein normales Treffen mit ihm vereinbaren und bei dieser Gelegenheit versuchen, den Elfen auszuhorchen. Dieser wird es allerdings sofort merken und das Treffen abbrechen. Die Spieler müssen das Treffen schon in einen Hinterhalt verwandeln und Dyners Leibwächter kaltstellen, bevor sie ihn dazu bringen können, auszupacken.

Der Grundriß aller Etagen in Dyners Haus entsprechen dem Grundriß der **großen Wohnung (Asphaltdschungel, S. 46)**. Das Erdgeschoß und die zwei Stockwerke darüber haben keine Terrasse und keine Innenwände (d.h. es sind große, leere Räume). Da, wo sich im Grundriß die Wohnungstür befindet, befindet sich hier ein Fahrstuhl, der alle Geschosse miteinander verbindet.

Das Erdgeschoß hat nur zwei Eingänge : Ein großes Rolltor und eine Metalltür (beide Barriere 8) rechts daneben. Das Rolltor ist groß genug, damit ein Wagen ins Gebäude fahren kann und ist nur von innen zu öffnen. Die Metalltür hat ein Magschloß (9) mit ID Scanner (Handabdruck) (8). Wird die Tür gewaltsam geöffnet, ertönt ein Piepser in Dyners Tasche und benachrichtigt ihn, daß jemand die Tür geöffnet hat. Auf dem Weg zurück zu seinem Haus ruft Dyner etwa fünf (+) Straßensamurai (**SR II, S. 62**) zusammen, die ihm helfen sollen, mit den Eindringlingen fertig zu werden.

Mit dem gewaltsamen Öffnen der Tür wird außerdem eine Selbstschußanlage aktiviert, die in der Mitte des Raumes unter der Decke hängt. Die Selbstschußanlage hat einen 360 Grad Schwenkbereich, eine Intelligenz von (5), Feuerwaffen (5), Barriere 10, und ist mit zwei Ares MP LMG (Interner Lasermarkierer, Gasventil (2), Schockpolster, +4 Punkte Rückstoßkompensation zusätzlich, 350 Schuß Gurtmunition pro Waffe) bestückt. Das Erdgeschoß, das als Garage genutzt wird, bietet keinen toten Winkel. Alle Fenster sind zugemauert, der einzige Ausgang ist der Fahrstuhl nach oben.

Im ersten und zweiten Stock ist Dyners Lager. Hier stehen jede Menge Kisten mit Waffen, Munition und Sprengstoffen herum. Was die Spieler hier finden, ist Sache des Spielleiters. Sie sollten jedoch vorsichtig sein, was sie ihre Spieler dort finden lassen.

Der dritte und vierte Stock entspricht wieder vollständig der **großen Wohnung (Asphaltdschungel, S. 46)** ohne Terrasse. Im dritten Stock leben die Leibwächter, im vierten Dyner.

Wenn die Spieler die Selbstschußanlage auslösen, stehen die Chancen nicht schlecht, daß jemand in der Umgebung die Schüsse hört und Lone Star ruft. Da Ravenna zur Einstufung C gehört, dauert es etwas, bis die Jungs in Blau auftauchen. Wie lange genau liegt beim Spielleiter.

Dyner: (Elfischer Schieber)

Dyner ist selbst für die Schatten eine zwielichtige Persönlichkeit mit mehr als zweifelhaftem Ruf. Er verkauft Waffen und Ausrüstung an so ziemlich jeden, wobei er terroristische Gruppen zu

bevorzugen scheint. Dyner ist ein kleiner, dicklicher Elf mit blauen Augen und schmierig blonden Haaren. Er wird den Spielern niemals freiwillig Auskunft über die Society of the Black Sun geben und sich stattdessen hinter seinen vier Leibwächtern verstecken. Dyner hat besondere Angst vor Trollen und Magiern.

Kon.: 3 Sch.: 3 St.: 2 Ch.: 6 I.: 5 W.: 4 E.: 3 R.: 4 In.: 4 + 3W6

Würfelpools: Kampf : 6 Professionalität: 3

Fertigkeiten: Auto (2), Bewaffneter Kampf (3), Computer (5), Elektronik (5), Feuerwaffen (3)[6], Gebräuche (Konzern) (5), Gebräuche (Policlubs) (5), Gebräuche (Straße) (6), Verhandlung (8)

Spezielle Fertigkeiten: Ausrüstung beschaffen (5), Einschätzen (Wert von High-Tech) (5)

Cyberware: Retinamodifikation Blitzkompensation, Displayverbindung, Headmemory 300 Mp (FIFF), Induktionsdatenbuchse, Feste Talentleitung (Feuerwaffen) (6)

Bioware: Synapsenbeschleuniger (2) (Konstitutionsindex 1,6)

Ausrüstung: Armante Panzerkleidung (3/1), Armante gefütterter Mantel (4/2), maßgeschneiderte Körperpanzerung (3) (4/1), zusammen (7/3), Kopfset-Telefon, Taschensekretär, Mitsubishi Nightsky (Rigger Handbuch, S. 25)

Waffen: Messer, Fichetti Executive Action (Lasermarkierer, Tarnholster, 2 Ersatzmagazine Normal), AK 97 MP (Lasermarkierer, verb. Gasventil (3), Schockpolster, Schalldämpfer, 2 Ersatzmagazine Normal, 1 Ersatzmagazin APDS)

Dyners Leibwächter: (4 - alles Elfen)

Kon.: 5(7) Sch.: 5(7) St.: 4(6) Ch.: 4 I.: 5W.: 4E.: 0,2 R.: 6(10)In.: 6(10) + 3W6

Würfelpools: Kampf : 7 Professionalität: 3

Fertigkeiten: Auto (6), Bewaffneter Kampf (5), Feuerwaffen (7), Gebräuche (Straße) (4), Heimlichkeit (4), Waffenloser Kampf (4, Cyberwaffen) (6)

Cyberware: Retinamodifikation Blitzkompensation, 2 Cybersporne, Dermalverkleidung (2), Reflexbooster (2), Reflextrigger, Smartgunverbindung II

Bioware: Muskelverstärkung (2) (Konstitutionsindex 1,6)

Ausrüstung: Panzerkleidung (3/2), Panzerjacke (5/4), maßgeschneiderte Körperpanzerung (3) (4/2), zusammen (7/4), Funkgerät

Waffen: Cougar Qualitätsmesser kurz, Ares Predator (Interne Smartgun II, Schalldämpfer, Tarnholster, 2 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine APDS), Colt M 23 (Interne Smartgun II, verb. Gasventil (3), Schockpolster, 2 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine APDS)

Sobald die Spieler Dyner in die Hände bekommen haben, gibt es für den Spielleiter zwei Möglichkeiten : Er läßt die Spieler eine Verhörprobe gegen die Willenskraft Dyners +1 machen (der +1 Modifikator resultiert aus der Angst vor Trevor) oder die Spieler schüchtern Dyner auf ihre eigene unvergleichliche Art ein. Im letzteren Fall muß der Spielleiter dann das Rollenspiel der Spieler bewerten. Über kurz oder lang wird Dyner auspacken und den Spielern sagen, wo sie die Seelenretter finden können :

In einer Wohnung des Appartementhauses Nr. 34 an der 194ten Straße in Kingsgate, Redmond.

Wenn der Spielleiter es wünscht, kann er die Adresse beibehalten und aus dem Appartementhaus ein ehemaliges Restaurant, ein altes Krankenhaus oder sogar einen ehemaligen Body Shop daraus machen. Die entsprechenden Grundrisse finden sie im **Asphaltdschungel**.

Eine weitere Möglichkeit wäre das **Taetzel-Building (Seattle Sourcebook, S. 134)**, dessen Grundriß im Abenteuer **Mercurial (S. 62 - 64)** dargestellt wird. Das **Mietversteck** aus **Mercurial (S. 29)** wäre ebenfalls eine mögliche Alternative.

Dyner weiß nichts über die Bewaffnung oder die Stärke der Seelenretter, wird jedoch versuchen, sie

zu warnen, sobald er die Gelegenheit dazu bekommt. Wenn die Spieler gegen die Seelenretter vorgehen wollen, ist es Zeit für **Showdown**.

Keine Panik:

Sollte es so aussehen, als würden die Spieler in Dyners Haus von der Selbstschußanlage aufgerissen werden und es nicht zum Fahrstuhl schaffen, kann der Spielleiter ihnen einen zusätzlichen Ausgang verschaffen, der sie retten wird. In diesem Fall befindet sich - welch Zufall - eine Bodenklappe in unmittelbarer Nähe der Spieler, die in den Keller führt. Damit sitzen die Spieler erst einmal zwar im Keller fest, sind dort aber in Sicherheit, bis Dyner auftaucht und die Selbstschußanlage deaktiviert. Seine Leibwächter werden daraufhin das Haus durchsuchen, aber nicht den Keller.

Sollten die Spieler angesichts Dyners Streitmacht ins Hintertreffen geraten, kann der Spielleiter auch hier helfend eingreifen. Die Spieler finden in Dyners Lager (sofern sie es dorthin schaffen) eine Panther Sturmkanone oder eine ähnlich gefährliche Waffe, die ihnen aus der Klemme hilft.

Showdown

Sag's Ihnen ins Gesicht:

Das ist also Kingsgate, Redmond Barrens. Das Appartementhaus Nr. 34 an der 194ten Straße ist wie die meisten anderen Häuser in seiner Umgebung eine geschwärzte Ruine. Das Erdgeschoß sieht irgendwie unbewohnbar aus. Im Erdgeschoß sind alle Fenster sind von innen mit Plastik- und Metallplatten verbarrikadiert, ebenso der Haupteingang. Die Fenster im ersten, zweiten und dritten Stock sind verdunkelt. In den ausgebrannten Trümmern des vierten und fünften Stockwerks glaubt ihr eine Wache zu sehen.

Hinter den Kulissen:

Das Appartementhaus Nr. 34 an der 194ten Straße besteht pro Etage aus zwei **großen Wohnungen (Asphaltdschungel, S. 46)**, deren Eingänge in einen Flur führen, an dessen Ende sich ein Fahrstuhl bzw. Treppenhaus befindet, mit dem man ins Erdgeschoß gelangt. Das Erdgeschoß entspricht von der Fläche und dem Grundriß her zwei großen Wohnungen nebeneinander, ist aber völlig verwüstet. Es stehen nur noch Teile der Innenwände, überall liegt Schutt und Müll. Der Spielleiter kann das Erdgeschoß nach seinen Vorstellungen gestalten, um den Seelenrettern / den angreifenden Spielern genügend Deckung zu geben, um das Feuergefecht interessant zu gestalten.

Als Vorsichtsmaßnahme haben die Seelenretter im Erdgeschoß Stolperdrähte mit Granaten daran installiert. Eine solche Vorrichtung hat Tarnstufe 8. Alles weitere (Schadenscode, Regeln usw.) entspricht dem einer gewöhnlichen Offensivgranate. Die Anzahl der Vorrichtungen sowie ihre genaue Lage sind Sache des Spielleiters.

Die Seelenretter haben je einen Scharfschützen und einen Raketenschützen abgestellt, um in den Trümmern des vierten und fünften Stocks zu patrouillieren und die Gegend zu überwachen. Diese Wächter können von den Spielern nach erfolgreicher Wahrnehmungsprobe (6) gesehen werden.

Wenn die Spieler sich unvorsichtig dem Gebäude nähern, werden die Seelenretter sie sehen und alle anderen verständigen, die im Erdgeschoß einen Hinterhalt vorbereiten werden.

Trevor hat zur Unterstützung zwei Luftelementare (4) beschworen, die das Haus auf der astralen

Ebene bewachen.

Wie der Spielleiter die Spieler ins Haus kommen läßt und wie hart der Kampf gegen die Seelenretter wird, ist Sache des Spielleiters. Er sollte allerdings darauf achten, daß die Seelenretter nicht zu schnell das Handtuch werfen. Vergessen sie nicht, daß es sich hier um religiöse Fanatiker handelt, die eher sterben als aufgeben würden.

Limitieren sie den Kampf nicht auf das Erdgeschoß. Die Seelenretter könnten sich zurückziehen und in einem der oberen Geschosse einen neuen Hinterhalt für die Spieler vorbereiten. Die Raketenwerfer eignen sich übrigens nicht zum Einsatz in geschlossenen Räumen, aber wenn einer der Raketenschützen auf die Straße entkommt und ein- oder mehrere Spieler ihm folgen, hätte er dort genug Platz, um den Raketenwerfer zu benutzen.

Das Ganze entwickelt sich schnell zum urbanen Krieg, wenn erst einmal Lone Star aufkreuzt. Der Kampf im Haus (zwischen Spielern und Seelenrettern) kann übrigens auch dann noch weitergehen, ohne von den Cops gestört zu werden. Die Scharfschützen und die beiden Raketenschützen sind dann eben auf dem Dach und beharken Lone Star, die hinter ihren Fahrzeugen in Deckung gehen und das Feuer (mit mäßigem Erfolg) erwiedern.

Schnell tauchen die ersten Polizeihubschrauber am Himmel auf, um von Scharf- und Raketenschützen beschossen und als Feuerball auf die nächste Straße zu stürzen.

Da jedoch Kingsgate ein Squatter-Bezirk ist, liegt es wieder beim Spielleiter, ob und wann Lone Star auftaucht.

Soll der Run zur richtigen Herausforderung werden, taucht Lone Star natürlich mitten im schönsten Feuergefecht auf. Nachdem die ersten Cops von den Seelenrettern umgenietet wurden, wird das Haus von mehreren Einheiten umzingelt, die aufs SWAT-Kommando und Schwebepanzer warten.

Bis dieses eintrifft (und das kann dauern), können die Spieler ihren Kampf mit den Seelenrettern austragen. Haben die Spieler den Kampf überlebt, müssen sie nur noch Lone Star entkommen.

Der Spielleiter kann seinen Spielern die Flucht auf verschiedene Arten ermöglichen. Die Spieler könnten z.B. eine verschüttete Tür zum Keller finden, in dem sie sich verstecken können, bis Lone Star wieder weg ist (etwa 6-12 Stunden). Der gleiche Keller könnte jedoch auch eingestürzt sein und durch den eingestürzten Teil einen Zugang zur Kanalisation bieten, die die Spieler benutzen könnten.

Die waghalsigste Methode wäre sicherlich, die Spieler ein- oder mehrere Conner Enterpistolen finden zu lassen. Die Spieler schießen den Enterhaken zu einem benachbarten Haus und hängeln sich bzw. rutschen am Seil hinüber. Regeln zu **Hangeln und Festhalten** befinden sich auf Seite 51 des **CyberTechnology Quellenbuches**.

Wenn die Spieler es geschafft haben, Lone Star zu entkommen, ist es Zeit für **Nach dem Run**.

Die "Seelenretter":

Die Seelenretter haben schon lange auf diesen "Einsatz" trainiert und sowohl hochmotiviert als auch hochgerüstet. Alle tragen ein Medallion, auf dem das Zeichen der Society of the Black Sun - eine Sonnenfinsternis - zu sehen ist. An den Medallions, die mit einem * gekennzeichnet sind, hat Trevor einen Spruch Reflexe +1 steigern verankert.

Die Seelenretter sind insgesamt 21. Die hier angegebenen Zahlen gelten abzüglich der Seelenretter, die Bill im Abschnitt **Nur ein weiteres Opfer** zu Hilfe gekommen sind. Sollten irgendwelche dieser Seelenretter überlebt haben, müssen sie vom Spielleiter Abschnitt **Nur ein weiteres Opfer** entnommen und an dieser Stelle hinzugefügt werden.

Trevor: (Elfischer Magier und Anführer)

Kon.: 4 Sch.: 4 St.: 3 Ch.: 6 I.: 6 W.: 6 E.: 6 M.: 8R.: 5In.: 5 + 2W6

Würfelpools: Kampf : 8Magie : 8(10) Astral : 2 Astralkampf : 9 Professionalität: 4 Initiationsstufe: 2

Fertigkeiten: Auto (3), Beschwören (8), Bewaffneter Kampf (5), Feuerwaffen (5), Führung (4), Gebräuche (Elfen) (4), Heimlichkeit (4), Hexerei (8), Magietheorie (5), Militärtheorie (4), Verhandlung (3), Waffenloser Kampf (4)

Zaubersprüche: Heilung: Heilen (4), Blindheit (2), Reflexe +1 steigern (4)

Illusion: Chaos (3), Körpermascot (3), Unsichtbarkeit (4)

Kampf: Energieblitz (6), Feuerball (5), Manablitz (5), Schlaf (4), Todeshand (3)

Manipulation: Binden (4), Entzünden (2), Flammenbombe (4), Gedanken beherrschen (2),

Kugelbarriere (5), Levitation (4), Mob-Laune (3), Säurestrom (4), Zauberbarriere (3)

Wahrnehmung: Feinde erkennen (vergrößert) (4), Wahrheit analysieren (3)

Ausrüstung: Panzerkleidung (3/1), Panzerjacke (5/3) oder Teirlüstung (6/4), Kraftfokus (2), Kopfset-Telefon, Datensichtgerät Handgelenk 100 Mp, hermetische Bibliothek auf Chip (Beschwören (6), Hexerei (6), Magietheorie (6)), Blitzkompensationsbrille mit Infrarot und Vergrößerung (2), Phillips Taktikom, Medallion*, 2 IPE-Offensivgranaten

Waffen: Stilett (wie Messer), Katana (Waffenfokus Stufe 1), Browning UltraPower (Interner Lasermarkierer, Schalldämpfer, Tarnholster, 4 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv), Remington Roomsweeper (Lasermarkierer, Tarnholster, 25 Schuß Flechette), H&K 227 (Interner Lasermarkierer, verb. Gasventil (3), Schockpolster, Schalldämpfer, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv)

Tomtom: (Elfischer Ki-Adept (Krieger) und Trevors Vertreter)

Kon.: 6(7) Sch.: 7 St.: 6(7) Ch.: 4 I.: 5 W.: 5E.: 6 M.: 10R.: 5(7) In.: 5(7) + 4W6

Würfelpools: Kampf : 8 Professionalität: 4 Initiationsstufe: 4

Fertigkeiten: Athletik (3), Auto (3), Bewaffneter Kampf (8), Feuerwaffen (8), Führung (3), Gebräuche (Elfen) (4), Heimlichkeit (6), Militärtheorie (2), Waffenloser Kampf (8), Wurfwaffen (4)

Ki-Kräfte: Geschärzte Sinne (Blitzkompensation, Infrarot), gesteigertes körperliches Attribut (Kon +1, Stärke +1), gesteigerte Reaktion (2), gesteigerte Reflexe (3), Schmerzresistenz (1), Todeskralle (M)

Ausrüstung: Panzerkleidung (3/1), Panzerjacke (5/3) oder Vollrüstung (8/6), Kopfset-Telefon, Phillips Taktikom, 2 IPE-Offensivgranaten, 2 AFR-7 Blendgranaten

Waffen: Messer, Katana, Ares Viper Slivergun (Interner Schalldämpfer, Lasermarkierer, Tarnholster, 8 Ersatzmagazine Flechettemunition), Beretta Modell 70 (Interner Schalldämpfer, interner Lasermarkierer, verb. Gasventil (3), Schockpolster, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzm. Explosiv), Enfield AS-7 (Interner Lasermarkierer, 8 Ersatzmagazine Normal)

Julian: (Elfischer Ki-Adept (Athlet))

Kon.: 5(7) Sch.: 6 St.: 6(8) Ch.: 3 I.: 4 W.: 4E.: 6 M.: 7R.: 5(9)In.: 5(9) + 2W6

Würfelpools: Kampf : 6 Professionalität: 3Initiationsstufe: 1

Fertigkeiten: Athletik (8), Auto (3), Bewaffneter Kampf (5), Beidhändigkeit (5), Feuerwaffen (6), Gebräuche (Elfen) (4), Heimlichkeit (4), Waffenloser Kampf (8), Wurfwaffen (5)

Ki-Kräfte: Gesteigertes körperliches Attribut (Kon +2, Stärke +2), gesteigerte Reaktion (4), gesteigerte Reflexe (1), Mystische Panzerung (1)

Ausrüstung: Panzerkleidung (3/2), Panzerjacke (5/4) oder Teiltrüstung (6/5), Phillips Taktikom, Vergrößerungsbrille (2) mit Infrarot und Blitzkompenator
Waffen: 4 Shuriken, 2 Unterarm-Schnappklingen, 2 Morrissey Alta (Interner Lasermarkierer, Schalldämpfer, Tarnholster, 6 Ersatzmagazine Normalmunition pro Waffe), Ingram Super Mach 100 (Lasermarkierer, 3 Pkt. Rückstoßkompensation, 8 Ersatzmagazine Normalmunition), Ares MP LMG (Interner Lasermarkierer, verb. Gasventil (3), Schockpolster, 250 Schuß Gurtmunition)

Douglas: (Elfischer Ki-Adept (Krieger))

Kon.: 6 Sch.: 6 St.: 6(8) Ch.: 5 I.: 4 W.: 4 E.: 6 M.: 8R.: 5(8) In.: 5(8) + 2W6

Würfelpools: Kampf : 7 Professionalität: 3 Initiationsstufe: 2

Fertigkeiten: Auto (3), Bewaffneter Kampf (6), Feuerwaffen (6), Gebräuche (Elfen) (4), Heimlichkeit (5), Projektilwaffen (4), Waffenloser Kampf (9), Wurfwaffen (8)

Ki-Kräfte: Gesschoßbeherrschung, Geschoßparade, gesteigertes körperliches Attribut (Stärke +2), gesteigerte Reaktion (3), gesteigerte Reflexe (1), Todeskralle (S)

Ausrüstung: Panzerkleidung (3/1), Panzerjacke (5/3) oder Teiltrüstung (6/4), Phillips Taktikom, Vergrößerungsbrille (2) mit Infrarot und Blitzkompenator, 2 IPE-Offensivgranaten, 2 AFR-7 Blendgranaten

Waffen: 10 Wurfmesser, Messer, Schwert, Ares Predator (Lasermarkierer, Schalldämpfer, Tarnholster, 6 Ersatzmagazine Normal), Ares Crusader (Lasermarkierer, verb. Gasventil (3), Schalldämpfer, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv), Colt M22 A2 (Lasermarkierer, verb. Gasventil (3), Schockpolster, Schalldämpfer, Entfernungsmeßscher, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv, 35 Minigranaten)

Bogenschützen: (2)

Kon.: 5 Sch.: 7 St.: 6 Ch.: 5 I.: 5 W.: 5 E.: 6 R.: 6 In.: 6 + 2W6

Würfelpools: Kampf : 8 Professionalität: 3

Fertigkeiten: Auto (2), Bewaffneter Kampf (7), Elektronik (B/R) (2), Feuerwaffen (5), Gebräuche (Elfen) (4), Heimlichkeit (6), Projektilwaffen (Bögen) (8), Sprengstoffe (B/R) (4), Waffenloser Kampf (6)

Ausrüstung: Panzerkleidung (3/1), Panzerjacke (5/3) oder Teiltrüstung (6/4), Phillips Taktikom, Vergrößerungsbrille (2) mit Infrarot und Blitzkompenator, Medallion*, 12 kg C 12 + Zünder, 2 IPE-Offensivgranaten, 2 AFR-7 Blendgranaten

Waffen: Cougar Qualitätsmesser lang, Ruger Thunderbolt (Interner Lasermarkierer, Schalldämpfer, Tarnholster, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv), Ranger X Kompositbogen (Lasermarkierer, Str. (6), 50 Pfeile)

Raketenschützen: (2)

Kon.: 6 Sch.: 5 St.: 6 Ch.: 4 I.: 5 W.: 5 E.: 6 R.: 5 In.: 5 +2W6

Würfelpools: Kampf : 8 Professionalität: 3

Fertigkeiten: Auto (2), Bewaffneter Kampf (5), Feuerwaffen (6), Gebräuche (Elfen) (4), Geschütze (Raketenwerfer) (7), Heimlichkeit (4), Waffenloser Kampf (5)

Ausrüstung: Panzerkleidung (3/1), Panzerjacke (5/3) oder Teiltrüstung (6/4), Phillips Taktikom, Vergrößerungsbrille (2) mit Infrarot und Blitzkompenator, Medallion*

Waffen: Cougar Qualitätsmesser lang, Ruger Super Warhawk (Lasermarkierer, Tarnholster, 8 Schnelllader Normal), H&K 227 (Interner Lasermarkierer, verb. Gasventil (3), Schalldämpfer, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv), Arbelast II MAW (Festvergrößerungssystem, Rucksack mit 10 Raketen) oder Mehrzweckraketenwerfer (mit 10 SAM)

Scharfschützen: (4)

Kon.: 5 Sch.: 6 St.: 5 Ch.: 5 I.: 6 W.: 5 E.: 6 R.: 6 In.: 6 + 2W6

Würfelpools: Kampf : 7 Professionalität: 4

Fertigkeiten: Auto (2), Bewaffneter Kampf (5), Feuerwaffen (8), Gebräuche (Elfen) (4), Heimlichkeit (6), Waffenloser Kampf (5), Wurfwaffen (4)

Ausrüstung: Panzerkleidung (3/1), Panzerjacke (5/3) oder Teirlüstung (6/4), Phillips Taktikom, Vergrößerungsbrille (2) mit Infrarot und Blitzkompensator, Medallion*, 2 IPE-Offensivgranaten, 2 Rauchgranaten

Waffen: Überlebensmesser, Colt Manhunter (Interner Lasermarkierer, Schalldämpfer, Tarnholster, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv), H&K MP 5 TX (Interner Lasermarkierer, verb. Gasventil (3), Schalldämpfer, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv)

Dragunov Drake I: (2x)

Das Präzisionsgewehr der russischen Armee. Das vorliegende Modell besitzt ein Infrarot- / Lichtverstärker- Zielfernrohr (3), einen Lasermarkierer, ein Zweibein, einen Schalldämpfer, ein Schockpolster und ein verbessertes Gasventil (3). + 6 Ersatzmagazine Normal.

Typ:	Tarnstufe:	Munition:	Modus:	Schaden:	Gewicht:	Preis:	Verfügbar.:	Index:
SSG	-	25(S)	HM/SM	14S	7,5	3000,-	14/30 T.	5

H&K PSG-5: (1x)

Das PSG-5 ist die letzte Neuentwicklung des PSG Gewehrs. Das vorliegende Modell hat ein Zeiss-Kombi Zielfernrohr (Entfernungsmeßgerät, Infrarot, Lichtverstärker, Vergrößerung 3), einen internen Schalldämpfer, ein verbessertes Gasventil (3) und ein Zweibein. + 6 Ersatzmagazine Normal.

Typ:	Tarnstufe:	Munition:	Modus:	Schaden:	Gewicht:	Preis:	Verfügbar.:	Index:
SSG	-	20(S)	HM/SM/AM	14S	5,5	4000,-	14/30 T.	5

FN HAR: (1x)

Die von den Seelenrettern verwendeten FN HARs besitzen einen internen Lasermarkierer, ein verbessertes Gasventil (3), ein Schockpolster, einen Schalldämpfer, ein Zweibein und ein Zielfernrohr (Infrarot, Lichtverstärker, Vergrößerung 3). + 6 Ersatzmagazine Normal.

Typ:	Tarnstufe:	Munition:	Modus:	Schaden:	Gewicht:
Sturm	-	35(S)	HM/SM/AM	8M	7,5

Seelenretter:

Kon.: 5 Sch.: 6 St.: 5 Ch.: 6 I.: 4 W.: 5 E.: 6 R.: 5 In.: 5 + 2W6

Würfelpools: Kampf : 8 Professionalität: 3

Fertigkeiten: Auto (2), Bewaffneter Kampf (5), Feuerwaffen (6), Gebräuche (Elfen) (4), Geschütze (Raketenwerfer) (7), Heimlichkeit (4), Waffenloser Kampf (5)

Ausrüstung: Panzerkleidung (3/1), Panzerjacke (5/3) oder Vollrüstung (8/6), Phillips Taktikom, Vergrößerungsbrille (2) mit Infrarot und Blitzkompensator, Medallion*, 2 Offensivgranaten, 2 Rauchgranaten

Waffen: Überlebensmesser, Seco LD 120 (Interner Lasermarkierer, Schalldämpfer, Tarnholster, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv), H&K MP 5 TX (Interner Lasermarkierer, verb. Gasventil (3), Schalldämpfer, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv), Ares MP LMG (Interner Lasermarkierer, verb. Gasventil (3), Schockpolster, 250 Schuß Gurtmunition)

Seelenretter:

Kon.: 5 Sch.: 6 St.: 5 Ch.: 6 I.: 4 W.: 5 E.: 6 R.: 5 In.: 5 + 2W6

Würfelpools: Kampf : 8 Professionalität: 3

Fertigkeiten: Auto (2), Bewaffneter Kampf (5), Feuerwaffen (6), Gebräuche (Elfen) (4), Geschütze (Raketenwerfer) (7), Heimlichkeit (4), Waffenloser Kampf (5)

Ausrüstung: Panzerkleidung (3/1), Panzerjacke (5/3) oder Vollrüstung (8/6), Phillips Taktikom, Vergrößerungsbrille (2) mit Infrarot und Blitzkompensator, Medallion*, 2 Offensivgranaten, 2 Rauchgranaten

Waffen: Überlebensmesser, Beretta 200 ST (Lasermarkierer, Schalldämpfer, Tarnholster, 6

Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv), H&K MP 5 TX (Interner Lasermakierer, verb. Gasventil (3), Schalldämpfer, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv), Mossberg CMDT (Interner Lasermakierer, 8 Ersatzmagazine Normalmunition)

Seelenretter:

Kon.: 5 Sch.: 6 St.: 5 Ch.: 6 I.: 4 W.: 5 E.: 6 R.: 5 In.: 5 + 2W6

Würfelpools: Kampf : 8 Professionalität: 3

Fertigkeiten: Auto (2), Bewaffneter Kampf (5), Feuerwaffen (6), Gebräuche (Elfen) (4), Geschütze (Raketenwerfer) (7), Heimlichkeit (4), Waffenloser Kampf (5)

Ausrüstung: Panzerkleidung (3/1), Panzerjacke (5/3) oder Vollrüstung (8/6), Phillips Taktikom, Vergrößerungsbrille (2) mit Infrarot und Blitzkompensator, Medallion*, 2 Offensivgranaten, 2 Rauchgranaten, 35 Minigranaten

Waffen: Überlebensmesser, Ares Predator (Lasermakierer, Schalldämpfer, Tarnholster, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv), H&K MP 5 TX (Interner Lasermakierer, verb. Gasventil (3), Schalldämpfer, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv), Samopal vz 88 V (Interner Lasermakierer, verb. Gasventil (3), Schockpolster, Schalldämpfer, Zielfernrohr (2), Unterlaufgranatwerfer, Entfernungsmeß, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv)

Seelenretter:

Kon.: 5 Sch.: 6 St.: 5 Ch.: 6 I.: 4 W.: 5 E.: 6 R.: 5 In.: 5 + 2W6

Würfelpools: Kampf : 8 Professionalität: 3

Fertigkeiten: Auto (2), Bewaffneter Kampf (5), Feuerwaffen (6), Gebräuche (Elfen) (4), Geschütze (Raketenwerfer) (7), Heimlichkeit (4), Waffenloser Kampf (5)

Ausrüstung: Panzerkleidung (3/1), Panzerjacke (5/3) oder Vollrüstung (8/6), Phillips Taktikom, Vergrößerungsbrille (2) mit Infrarot und Blitzkompensator, Medallion*, 2 Offensivgranaten, 2 Rauchgranaten, 35 Minigranaten

Waffen: Überlebensmesser, Colt Manhunter (Interner Lasermakierer, Schalldämpfer, Tarnholster, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv), H&K MP 5 TX (Interner Lasermakierer, verb. Gasventil (3), Schalldämpfer, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv), H&K G12 A3z (Interner Lasermakierer, verb. Gasventil (3), Schockpolster, Schalldämpfer, Unterlaufgranatwerfer, Entfernungsmeß, 6 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv)

Keine Panik:

Sie brauchen als Spielleiter keine Angst zu haben, von den Geschehnissen überfordert zu werden. Die einzigen Kampfsequenzen, die ausgewürfelt werden müssen, sind solche, die die Spieler betreffen.

Alle anderen (wie Lone Star gegen die Seelenretter z.B.) bleiben ihrer Phantasie und Erzählkunst

überlassen (d.h. wenn die Seelenretter z.B. einen Lone Star Helikopter abschießen, brauchen sie es nicht auszuwürfeln. Schildern sie den Spielern einfach, wie der Heli ins nächste Wohnhaus kracht und alles in Flammen aufgeht).

Geben sie den Spielern genug Zeit, mit den Seelenrettern selbst fertigzuwerden. Normale Straßencops sind nun mal keine schwerbewaffneten Sturmtruppen. Außerdem besitzen die Seelenretter durch ihre (im Vergleich mit Lone Star) hervorragenden Waffen und ihre erhöhte Stellung einen nicht zu unterschätzenden taktischen Vorteil.

Der Spielleiter kann - aus Gründen der Realitätsnähe - nach kurzer Zeit das erste SWAT-Team auftauchen lassen. Damit der SWAT jedoch die Party nicht verdirbt, kann er durch gezielten Raketenbeschuß vorzeitig ausgeschaltet werden. Bis das nächste Team aufkreuzt, kann es einige Zeit dauern (vor allem, wenn just in dieser Nacht - welch Zufall - in einem anderen Stadtteil ein Gangkrieg losbricht und hier ebenfalls Polizisten in der Klemme sitzen).

Gleiches kann man übrigens mit Schwebepanzern machen. Lassen sie ruhig einen GMC Banshee auftauchen und die Spieler mit seiner überwältigenden Feuerkraft in Deckung zwingen. Kurz nachdem der Banshee einen Teil des Hauses verwüstet hat, wird er von einer SAM getroffen und teilt das Schicksal des Helikopters - er stürzt ab.

Sollten die Spieler zu leichtes Spiel haben, lassen sie Lone Star schlecht aussehen. Ein Scharfschütze schafft es dann (z.B.), gleich mehrere Cops auszuschalten und die anderen festzunageln, so daß sich mehr Seelenretter um die Spieler kümmern können.

Sollten die Spieler einen schlechten Tag erwischt haben und von den Seelenrettern fertiggemacht werden, machen sie die Lone Star Cops kompetenter. Die Seelenretter müssen sich dann verstärkt um Lone Star kümmern, was den Spielern einen Vorteil verschaffen wird.

Wenn die Spieler lieber vorher unbedingt abhauen wollen und sich davon nicht abringen lassen, sollten sie ihnen die Flucht ermöglichen. Sie können dabei auf die zuvor genannten Möglichkeiten zurückgreifen oder sich selbst etwas einfallen lassen.

Diese Mechanismen sollten es ihnen ermöglichen, das Ende des Abenteuer ausgeglichen und doch als Herausforderung für die Spieler gestalten zu können. Ob sie die o.a. Möglichkeiten wahrnehmen oder nicht, bleibt ihnen überlassen.

Nach dem Run

Wenn die Spieler lebend aus dem Appartementhaus entkommen sind und Lone Star erfolgreich ausweichen konnten, ist das Abenteuer beendet. Da sich die Seelenretter auch beim vorzeitigen Rückzug der Spieler nicht ergeben werden, sterben sie alle im Kampf gegen Lone Star.

Das Komitee der Straßendocs hat einen Magier beauftragt, den Spielern astral zu folgen. Von der Aussage dieses Beobachters, den die Spieler nicht sehen können (- auch die Spieler sind keine Übermenschen, die alles merken), wird es abhängen, ob die Spieler ihre Belohnung bekommen oder nicht.

Es wird den Spielern vielleicht möglich sein, die Ranch der Society im S-S-Council zu finden, aber es wird ihnen nichts bringen. Red Beat ist zu gut geschützt, um ein Ziel der Spieler werden zu können. Ob oder wann die Spieler Red Beat gegenüberstehen werden, ist eine andere Geschichte, die ein anderes Mal erzählt werden wird.

Lone Star und das FBI, das den Star unterstützt hat, werden sich die Siegesmedallie für die Auslöschung der Terroristen an die Brust heften, so daß die Spieler ungesehen in den Schatten verschwinden können. Die wahren Helden stehen eben nur selten im Rampenlicht. Das gilt natürlich nur, wenn die Spieler etwas heldenhaftes getan haben, nicht wenn sie vorzeitig abgehauen sind.

Durch das Komitee der Straßendocs wird die Wahrheit (ob heldenhaft oder nicht) an die Straße weitergeben, wo man die Spieler entweder für ihren Mut mehr respektieren (die Reputation der Spieler würde steigen) oder für ihre Feigheit auslachen (Reputation würde sinken) wird.

Der Spielleiter kann das umsetzen (oder auch nicht) wie er es für richtig hält.

Karma:

Für BLACK SUN wird folgendes Karma vergeben :

Überlebt: 1

Gefahr: 7

Zusätzlich sollte der Spielleiter weitere Karmapunkte gemäß den **SR II Regeln, S. 190** verteilen.

Beinarbeit

Folgende Informationen können die Spieler über ihre Connections erlangen.

BLACK SUN:

Mindestwurf: 8 (wenn das Vorzeichen des Medallions Erfolge bringt, senken diese den Mindestwurf um ihre Höhe, da Medallion und Black Sun direkt zusammenhängen.)

Passende Connection: Jede Stammesconnection; jede Connection, die im Salish-Shidhe Council lebt oder lange genug dort gelebt hat; Metamenschenrechtlerin; u.U. auch Reporter - oder Regierungsconnections (Spielleiterentscheidung)

Erfolge	Ergebnis
0	"Nie gehört, Chummer."
1-2	"Ich habe schon mal was von einer Society of the Black Sun gehört, aber das sind angeblich ein paar verdrehte Elfen, die im S-S-Council für sich allein leben."
3	"Es heißt, die Society of the Black Sun sei gar nicht so harmlos, wie alle sagen. Man sagt, die Leute würden von einem unheimlichen Typen angeführt, der Cyber für ein Werk des Teufels hält."
4+	"Angeblich ist die Ranch, auf der die Society lebt, eine Festung. Sie wird von einer paramilitärischen Sicherungstruppe bewacht. Bis jetzt ist jedoch noch niemand aufgetaucht, der drin war und wieder rausgekommen ist. Irgendwie unheimlich."

Das Medallion:

Mindestwurf: 8 (wenn das Stichwort BLACK SUN Erfolge bringt, senken diese den Mindestwurf um ihre Höhe, da Medallion und Black Sun direkt zusammenhängen.)

Passende Connection: Jede Stammesconnection; jede Connection, die im Salish-Shidhe Council lebt oder lange genug dort gelebt hat; Taliskrämerin; Metamenschenrechtlerin; u.U. auch Reporter - oder Regierungsconnections (Spielleiterentscheidung)

Erfolge	Ergebnis
0	"Sieht interessant aus. Was ist das ?"
1	"Ist eine elfische Arbeit."(Bei einem magischen (mit * markiertem) Medallion, das von einem magisch aktiven Taliskrämer / Charakter untersucht wird : Jemand hat einen Spruch daran verankert.")
2	"Die Abbildung ist interessant - soll wohl eine Sonnenfinsternis sein."(Bei einem magischen (mit * markiertem) Medallion, das von einem magisch aktiven Taliskrämer / Charakter untersucht wird : Jemand hat einen Spruch "Reflexe steigern" daran verankert.")
3+	"Könnte das etwas mit der Society of the Black Sun zu tun haben ?"(siehe dazu die o.a. Informationen.)

Dyner:

Mindestwurf: 4

Passende Connections: Jede Straßen-, und Terroristenconnection, jede Militär - oder Schieber-Connection, Lone Star (Spielleiterentscheidung)

Erfolge	Ergebnis
0	"Noch nie von ihm gehört."
1	"Dyner ist ein Schieber, aber einer von der schleimigen Sorte."
2	"Dieser Typ verscherbelt alles an jeden. Macht dicke Geschäfte mit Gangs und allen möglichen Terrorgruppen. Wohnt in Ravenna, glaube ich."
3	"Ja, hat ein Haus in Ravenna, Downtown. Ist am Reagan Drive, müßte 429 sein. Aber sei vorsichtig, er hat immer Leibwächter bei sich."
4+	"Reagan Drive 429, Ravenna, Downtown. Soll sein Haus mit ein paar richtig fiesen Überraschungen für unerwünschte Besucher gespickt haben. Also seid vorsichtig."

Christian Boisten



Shadowrun und Matrix sind eingetragene Warenzeichen der FASA Corporation.
Copyright © für Logo und Artwork by FASA.