



Kampf der Titanen

von Simon Desha.
Die Rechte liegen beim Autor.

Ihr Mann ist tot und läßt Sie grüßen.

Johann Wolfgang von Goethe: Faust, der Tragödie erster Teil.

I. Showtime: Ein Prolog

Sie gingen in Stellung. Das Fuchi-Angriffsteam, gekleidet in schwarze, gepanzerte Kampfanzüge und bewaffnet mit halbautomatischen Schrotflinten, Sturmgewehren und Maschinenpistolen pirschte sich in zwei Gruppen an das Haus heran. Die Führung der beiden Gruppen, die das zweistöckige Haus außerhalb von München stürmen sollten, waren zwei in schwarze Vollrüstungen gekleidete Norms, beide größer, breiter und massiger als der Durchschnitt. Wären sie größer, würden sie glatt als Trolle durchgehen. Der Geheimdienst hatte gemeldet, daß dieses Haus der Treffpunkt des Polyclubs " Die stählerne Faust " war und das alle Führungsmitglieder zu einer Besprechung hergekommen waren. Fuchi Deutschland hatte beschlossen, an diesen rechtsradikalen Chaoten, die immer wieder Fuchi Niederlassungen zum Ziel ihrer Anschläge machten, ein Exempel zu statuieren. Aus diesem Grund waren zwei Spezialisten aus Japan eingeflogen worden, die nun die beiden Angriffsteams leiteten. Die Namen, mit denen sie die Konzerngardisten anredeten, waren Honokai und Manuji. Den Männern war beim Anblick der beiden Männer etwas mulmig, denn keiner von beiden schien Mimik zu besitzen. Wenn sie sprachen, klang das mehr nach dem mechanischen Krächzen einer Computerstimme als nach menschlichen Lauten. Außerdem bewegten sich beide trotz ihrer Körperfülle fließend und elegant wie flüssiges Quecksilber. Unheimlich.

Die Einsatzbefehle kamen. Beide Gruppe verließen ihre Deckung und stürmten vor. Ziel von Gruppe eins war die Vordertür, während sich Gruppe zwei bei der Hintertür Zutritt verschaffen sollte. Schrotflinten donnerten und zerfetzten die Schlässer. Dann wurden die Türen eingetreten. Die Gardisten stürmten durch die Vordertür in den dahinterliegenden Flur. Entsetzte Schreie waren zu hören, bevor diese vom Gedonner einer Ares HVAR verschluckt wurden, die auf eine Sentry Selbst-schußanlage montiert war, die die Gardisten im Flur überrascht hatte. Innerhalb von Sekunden verwüstete die Feuerkraft der HVAR den Flur und riß die vorgestürmten Gardisten in blutige Fetzen.

Als die Gardisten die Hintertür eintraten, detonierte eine Sprengfalle mit einer Ruhrmetall Richt-mine und zerriß fünf Gardisten auf einen Schlag. Der Rest stürmte in die zerstörte Küche und feuerte blindlings auf alles, was ihnen in die Quere kam. Honokai, der die Vordertür genommen hatte, riß eine Handgranate ab und warf sie in den Flur. Die Explosion brachte die Sentry zum Schweigen.

Manuji übernahm die Spitze der verbliebenen Einsatzgruppe zwei und ließ seine Leute Zimmer für Zimmer durchsuchen. Als seine Leute den Keller untersuchten, lösten sie erneut eine Bombenfalle aus, die drei der Gardisten das Leben und einen weiteren seine Beine kostete. Die dezimierten Gruppen trafen sich im Erdgeschoß und stürmten die Treppen hinauf in den ersten Stock. Als die ersten Gardisten den ersten Treppenabsatz erreicht hatten, eröffneten mehrere in Tarnfarben ge-kleidete Personen das Feuer. Automatische Sturmgewehr-, Maschinenpistolen- und Schrotgarben empfingen die Gardisten wie ein tödlicher Hagelschauer. Kurz darauf detonierte eine in der Treppe versteckte Handgranate und tötete zwei weitere Gardisten, die sich gerade zurückziehen wollten.

Honokai und Manuji standen kurze Zeit überrascht da und sahen zu, wie die Gardisten auf der Treppe zerfetzt wurden. Dann kam Leben in beide. Sie stürmten die Treppen hinauf und eröffneten ihrerseits das Feuer, jeder mit einer Ares HVAR in der einen und einer Franchi SPAS-22 Schrotflinte in der anderen Hand. Der gewaltige Feuerzauber trieb die Verteidiger aus ihren Stellungen, die sofort von Honokai und Manuji hinterücks niedergeschossen wurden. Die beiden stapften den Flur entlang und mähten alles nieder, was sich ihnen in den Weg stellte. Der Kugelhagel der Terroristen, der ihre Vollrüstungen zerfetzte, schien sie nicht im geringsten zu interessieren. Als Manuji das Magazin seiner HVAR wechselte, stürmte ein Terrorist schreiend heran und schlug sein umgedrehtes Sturmgewehr auf Manujis Kopf. Der Kolben brach ab. Völlig verblüfft sah der Ter-rorist, wie ein Stück Haut an Manujis Kopf abblätterte und blankes, stahlblaues Metall darunter zum Vorschein kam. Manuji war sichtlich unbeeindruckt.

Aus seinem Unterarm glitten Cybersporne, mit denen er dem Mann mit einer eleganten Bewegung den Kopf vom Rumpf trennte. Manuji registrierte, daß mittlerweile alle Gardisten und die meisten der Terroristen tot waren. Honokai trat eine Tür ein, feuerte und betrat den Raum. Seine Chance-jetzt oder nie. Manuji riß eine IPE-Handgranate ab und warf sie zu Honokai ins Zimmer. Honokai blickte auf die Handgranate hinab und schien vor Überraschung erstarrt. Manuji machte kehrt und verließ so schnell wie möglich das Haus. Er hatte noch nicht ganz die Treppe erreicht, als die Granate detonierte. Das schwere donnernde Geräusch, das folgte, verriet ihm das Honokai zu Boden gegangen war. Manuji schloß das hinter dem Haus parkende Messerschmidt Motorrad kurz und verschwand in Richtung München. Er hatte noch viel zu erledigen, bevor er endlich sterben konnte.

II. Einleitung

Kampf der Titanen 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 nicht nur mit Maschinen und Computern verschmelzen, sondern sogar den Tod überlisten können.

Diese Cyberzombies sind mehr Maschine als Mensch und werden durch cybertechnologische und vor allem magische Tricks am Leben erhalten. Es gibt nicht viele von ihnen, doch das macht sie nicht ungefährlicher. Im Gegenteil.

Das Abenteuer handelt von zwei dieser Zombies, die einander hassen und bekämpfen, weil der eine

ein konzerntreuer Killer und der andere eben diesem Konzern den Rücken gekehrt hat. Dabei scheut der Konzern nicht davor zurück, Frau und Kind des anderen in die Sache hineinzuziehen. Hier treten die Spieler auf den Plan.

Das Abenteuer spielt im Deutschland des Jahres 2057, in Düsseldorf, das jetzt zum gewaltigen Rhein-Ruhr Megaplex gehört und ist ausgelegt für vier bis sechs Spieler. Wie sie sich leicht vorstellen können, sind Kampffertigkeiten diesmal überlebenswichtig.

III. Handlungsüberblick

Achim Brosch und Kai Bujankitsch waren schon immer die besten Freunde. Beide waren in ihrer Jugend in derselben Straßengang und wurden als Erwachsene professionelle Schattenläufer, die zuerst national, dann international tätig waren und viel Geld verdienten. Für sie war der Traum eines jeden Schattenläufers wahr geworden. Ihre Konten in der Schweiz beweisen es.

Mit ihrem letzten Shadowrun bissen sie jedoch mehr ab, als sie kauen konnten. Ein Auftrag für eine Extraktion aus einem unscheinbaren Forschungsgelände in der Provinz Nagano im Japanischen Königreich. Auftraggeber war Ares.

Die unscheinbare Forschungsanlage entpuppte sich als Fuchs Privatklinik für Delta-Cyberware. Das Team sah sich plötzlich schwersten Sicherheitsmaßnahmen gegenüber und wurde bis auf Kai und Achim vollständig aufgerieben. Beide waren mehr tot als lebendig und gräßlich verstümmelt, als die Wachmannschaften sie bargen.

Fuchi machte den beiden Todgeweihten ein Angebot. Sie sollten ihren Auftraggeber verraten und dürfen dafür weiterleben. Nicht als Krüppel, sondern als neue, cybermechanisch wiederhergestellte Menschen, die aber bis zu ihrem tatsächlichen Tod unter Kontrolle des Konzerns bleiben müssen.

Außerdem versicherte man Achim, seine Frau und Kinder nicht zu beheligen und sogar eine Rente zu zahlen. Sie willigten ein. Das folgende Projekt bekam den Namen "Titan".

Man wandelte beide in Cyborgs um und versah sie zusätzlich mit einem Zerebralbooster und einem Mnemoverstärker, um den induzierten Gedächtnissimulator zu unterstützen. Außerdem veränderte man ihr Gedächtnis mit einem programmierbaren ASIST-Biofeedback, um sie zu willigeren Vollstreckern zu machen. Im Gegensatz zu Kai wurde bei Achims Gehirnwäsche geschlampt.

Es fiel nicht weiter auf, aber nach etwa einem Monat waren alle Erinnerungen wieder da. Achim hielt sich zurück und spielte mit, denn eine Flucht war zu diesem Zeitpunkt praktisch unmöglich. Er hoffte und wartete auf eine Gelegenheit.

So lebten beide weiter und bildeten Fuchs erstes Cyborg-Angriffsteam, dem sich so schnell nichts in den Weg stellen konnte. Sie führten verschiedene Missionen für Fuchi aus und lebten auf Abruf in der Anlage in Nagano unter den Namen Honokai (Kai) und Manuji (Achim).

Im Dezember des Jahres 2057 werden die Fuchi SimSinn Studios in München Ziel mehrerer Anschläge des Policlubs der Eisernen Faust. Nachdem mehrere Versuche, den Terroristen beizu-kommen fehlschlagen, entscheidet sich Fuchi dazu, ein Exempel zu statuieren und schickt Titan 001 und Titan 002 alias Manuji und Honokai alias Achim Brosch und Kai Bujankitsch los.

Die beiden spüren die Terroristen auf und töten sie alle in einem einzigen, wahnwitzigen Feuergefecht. Die sie begleitenden Konzerngardisten werden alle getötet. Da ergreift Achim seine

Chance zur Flucht. Er setzt sich ab, stiehlt ein Motorrad und bricht in Richtung München auf.

Auf dem Weg zu seiner Familie wird ihm die Gefahr bewußt, in die er sie mit seiner Flucht ge-bracht hat. Er kontaktiert einen Schieber in München, der ihm hilft, an sein Geld in der Schweiz zu kommen und lädt den gesamten Betrag auf mehrere normale und einen Platincredstick. Der Schieber hilft Achim auch, innerhalb kürzester Zeit die Cortexbombe entfernen zu lassen, die Fuchi ihm im-plantiert hatte.

Über den Schieber in München kontaktiert er eine alte Freundin im Rhein-Ruhr Megaplex, die Schieberin Mayday. Er beauftragt sie, Schattenläufer einzukaufen, die seine Familie in einen sicheren Unterschlupf bringen sollen.

Mayday heuert die Spieler an. Als diese an der Wohnung ankommen, treffen sie dort einen Gangschläger an, der gerade dabei ist, alle Wertsachen zu stehlen. Quetschen die Spieler ihn aus, sagt er ihnen, daß die Frau und ihr Junge gekidnappt und in eine andere Wohnung verschleppt wurden.

Fuchi hat schnell reagiert, als die Nachricht von Achims Flucht sie erreichte.

Haben die Spieler die Frau befreit und sie in Sicherheit gebracht, bekommen sie einen Anruf von Achim Brosch, der ihnen einen Treffpunkt nennt, an dem die Spieler und seine Frau ihn treffen sollen. Inzwischen ist es Fuchis Magiern gelungen, Achim aufzuspüren.

Und so kommt es, daß Kai mit einem schwerbewaffneten Team aus Schattenläufern in das traute Wiedersehen hineinplatzt und es zum Showdown zwischen Titan 001 und 002 kommt, während die Spieler sich mit den Schattenläufern herumschlagen.

Zuletzt bittet Achims Frau die Spieler, sie und ihren Sohn in Sicherheit zu bringen, möglichst zum Flughafen Frankfurt, von wo aus sie in die Schweiz fliegen will, wo sie in Sicherheit wäre.

IV. Ein ganz normaler Morgen

Als ihr durch die Fußgängerpassagen der Düsseldorfer Altstadt zu eurem Treffpunkt tigert, seht ihr nur wenige Passanten. Für die Menschenmassen, die man hier sonst gewohnt ist, ist es einfach noch zu früh. Euer Ziel ist die Oro Verde Bar in der Mertensgasse, wo ihr eine Frau namens Mayday treffen sollt. Die Oro Verde Bar ist eine urige Kneipe im Stil eines mexikanischen Saloons. Ein Schild verkündet, daß der Laden 24 Stunden offen ist. In der hinteren Ecke sitzt euer Kontakt, so wie ihn euer Schieber beschrieben hat : Etwa 1,80m groß, 70 kg schwer, mit langen, rot-schwarze Haare, blauen Cybераugen und einem Körperbau, der sich sehen lassen kann. Sie trägt Geschäftskleidung und einen langen Duster.

Zwei Tische weiter sitzen drei Orks, zwei Männer und eine Frau. Die Frau ist groß, hat langes, dunkelblaues Haar und rote Augenschilder. Alle drei scheinen sehr kräftig zu sein und sind in schwarzes Kunstleder gekleidet.

Nachdem ihr euch zu eurem Kontakt an den Tisch gesetzt habt, fragt der elfische Barmann euch, ob ihr etwas trinken wollt. Nachdem er die Drinks serviert hat, schließt er die Eingangstür ab, hängt ein Schild mit der Aufschrift " Komme gleich wieder " in die Fensterfront und verschwindet in einen Nebenraum. Frau Schmidt stellt einen White-Noise Generator auf den Tisch und beginnt:

" Ich habe sie kommen lassen, damit sie einen kleinen Job für mich erledigen. Sie sollen zu einer

Adresse fahren, die ich ihnen noch nennen werde und eine dort lebende Frau und ihr Kind in Sicherheit bringen. Sie sollen ihr nichts tun - sie sollen sie auch nicht kidnappen, sondern an einen sicheren Platz ihrer Wahl bringen, und das so schnell wie möglich. Wenn sie dort sind oder etwas Unvorhergesehenes passiert, rufen sie die Telekomnummer 4235892 an und fragen nach Mayday. Ich biete ihnen 5000 ECU pro Person. Nun ?

Nachdem die Spieler und Mayday über den Preis einig geworden sind:

" Die Adresse ist Ellerstraße 12, der Name Andrea Brosch. Lassen sie sie die wichtigsten Sachen mitnehmen. Wenn sie sich weigert, sagen sie ihr einfach, eine Freundin ihres Mannes schickt sie. Nennen sie notfalls meinen Namen - Mayday. Sie sollten sich sofort auf den Weg machen und keine Zeit mit Vorbereitungen verschwenden. "

Hinter den Kulissen:

Mayday (siehe Die Darsteller) trifft die Spieler in der Oro Verde Bar in Düsseldorf. Verwenden sie die Bar auf Seite 13 des Asphaltenschungels. Es sind nur der Barkeeper (SR II, S. 203 mit Elfen-Modifikationen und einer Altmeyer SP unterm Tresen) und Maydays Leibwächter (siehe Die Darsteller) anwesend. Diese werden allerdings nur aktiv, wenn die Spieler Ärger machen.

Mayday bietet den Spielern 5000 ECU pro Nase, wenn diese zur Ellerstraße 12 in Düsseldorf fahren und dort eine Frau namens Andrea Brosch aufsuchen. Die Spieler sollen diese dann dazu bringen, die wichtigsten Dinge zusammenzupacken und ihnen in ein von den Spielern ausgewähltes, sicheres Versteck zu folgen. Dabei soll keinerlei Gewalt angewendet werden. Der Preis ist verhandelbar. Machen sie eine vergleichende Erfolgsprobe auf Verhandlung oder eine andere passende Fertigkeit. Dabei erhöht jeder Erfolg der Spieler die Summe um 100 ECU. Jeder Erfolg Maydays reduziert die Summe wieder um den selben Betrag.

Die Spieler sollten sofort nach Düsseldorf Oberbilk aufbrechen. Auf Wunsch bekommen sie die Hälfte des ausgehandelten Betrages als Vorschuß.

Keine Panik:

Alles, was hier schiefgehen kann, ist das die Spieler Ärger machen oder den Auftrag ablehnen. Im ersten Fall bekommen sie es mit Maydays Leibwächtern und dem Barkeeper sowie der Polizei zu tun, die bei einer Schießerei verständigt wird. Lehnen die Spieler den Auftrag ab, können sie Wege beschreiten, sie dazu zu zwingen. Die Steuerfahndung hat ihre Konten eingefroren, um die Herkunft des Geldes zu überprüfen (jemand hat ihnen einen kleinen Tip gegeben); Mayday weiß etwas über einen anderen Run der Spieler und erpreßt sie damit -usw.

V. Ein einfacher Job?

Sag's Ihnen ins Gesicht:

Die Häuser in der Ellerstraße sind aneinandergereihte mehrstöckige Wohnböcke, die einen heruntergekommenen Eindruck machen. Beide Straßenseiten sind mit Autos völlig zugeparkt. Ansonsten sind nur wenige Passanten zu sehen.

Hinter den Kulissen:

Die Haustür des Hauses mit der Nummer 12 ist mit einem Magschloß Stufe 4 gesichert, das den

Spielern keine Probleme bereiten dürfte. Sollten die Spieler klingeln, wird weder jemand über die Gegensprechanlage antworten noch die Tür öffnen. Wenn die Spieler das Haus betreten haben, werden sie nach dem Namen Brosch suchen müssen. Pro Etage gibt es drei Wohnungstüren, neben denen Namensschilder angebracht sind. Die Wohnung der Broschs ist im zweiten Stock.

Wenn die Spieler klingeln, röhrt sich nichts. Die Tür ist angelehnt. Die Wohnung sieht verwüstet aus. Es ist eine durchschnittliche Wohnung (Asphaltdschungel, S. 45).

Je nachdem, wie laut die Spieler beim Eintreten sind, wird Viktor sie bemerken und sie mit Schüssen aus seinen Sandler TMPs oder mit Schlägen seiner Schwerter begrüßen. Victor ist ein Gossenpunk, der sich für einen Straßensamurai hält. Er ist BTL süchtig und durchwühlt die Wohnung gerade nach wertvollen Gegenständen. Er gehört zu den Entführern von Andrea Brosch und ihrem Kind und wurde durch seine Sucht unvorsichtig (- und woher sollte er wissen, dass sich ein paar Schattenläufer für die Frau interessieren würden).

Victor: (1,87 m groß, 80 kg schwer, neongrüne Augenschilder, giftgrüne Haare)

Kon.: 5(7) Sch.: 5(7) St.: 5(7) Ch.: 2 I.: 3 W.: 4 E.: 0,6

Reaktion: 4(5) Initiative: 4(5) +2W6

Würfelpools: Kampf: 6

Professionalität: 2

Fertigkeiten: Bewaffneter Kampf (5), Computer (2), Feuerwaffen (5), Heimlichkeit (5), Gebräuche (Straße) (5), Motorrad (7), Waffenloser Kampf (6), Wurfwaffen (4)

Spezielle Fertigkeit: Beidhändigkeit (5)

Cyberware: Cybерауен (Lichtverstärker, Infrarot, Blitzkompensation), Cyberunterarm (links, einziehbaren Sporn, gold-metallic), Chipbuchse, Dermalpanzer (2), Kunstmuskeln (2), RigIt!

Formel 1, verstärkte Reflexe (2)

Ausrüstung: Kunstlederkleidung (schäbig), Panzerjacke, Cowboystiefel, BTL-Chips, 1

Offensivgranaten, 1 AFR-7 Blendgranaten, Suzuki Aurora Motorrad (parkt in der Nähe des Hauses)

Waffen: 2 Schwerter, Streetline Special (Tarnholster, 2 Ersatzmagazine), 2 Sandler TMP (

Lasermarkierer, verb. Gasventil (2), Schockpolster, Schalldämpfer, je 2 Ersatzmagazine Normal, je 1 Ersatzmagazin Explosivmunition, Tarnholster)

Sollten die Spieler Victor aus Versehen geeken, lassen sie sie in seiner Tasche einen Zettel mit der Adresse des Unterschlups der Entführer finden. Um sein vorzeitiges Ableben zu verhindern, könnte der Spielleiter es einrichten, dass die Sandler im richtigen Moment eine Ladehemmung haben oder sich nach dem ersten Schuss (der danebengeht) in ihre Bestandteile auflösen (- auch als Warnung für unsere Schattenläufer - kauft immer Qualitätsware, Chummers). Um die Adresse seiner Chummer zu erfahren, müssen die Spieler Victor verhören. Das können sie mittels einer Verhörprobe tun oder versuchen, Victor so einzuschüchtern, dass er freiwillig auspackt. Bei letzterer Variante bestimmt der Spielleiter die Wirkung und den Erfolg der Spieler, was weniger von geschickt geworfenen Würfeln, sondern einfach von gutem Rollenspiel abhängen sollte. Je nachdem, wie erfolgreich die Spieler waren, bekommen sie nicht nur die Adresse, Raiffeisenstraße 7 in Düsseldorf-Ratingen, sondern auch Anzahl und Beschreibung seiner Chummer. Wenn die Spieler in Andrea Broschs Wohnung fertig sind, sollten sie sofort nach Ratingen aufbrechen. Sollten die Spieler Mayday anrufen und ihr von den Vorkommnissen berichten, wird diese sie auffordern, Andrea Brosch zu retten und dann wie abgesprochen in ein sicheres Versteck zu bringen.

Keine Panik:

Eigentlich sollte hier alles ohne Probleme ablaufen. Weigern sich die Spieler, Andrea Brosch zu be-freien, lassen sie sie erneut mit Mayday über den Preis verhandeln oder lassen sie Mayday den Preis direkt um 1000 ECU erhöhen.

VI. Mayday schickt uns

Sag's Ihnen ins Gesicht:

Die Gegend um die Raiffeisenstraße in Düsseldorf Ratingen Süd ist noch trostloser als Oberbilk. Die Häuser, die parallel zur Bahnstrecke liegen, machen nicht nur den Eindruck, sondern sind herunter-gekommen und teilweise schon baufällig. Dreck und Müll säumen die Straßen, die jetzt leergefegt sind - wenn man mal von den Chipheads absieht, die sich an einigen Ecken herumdrücken. Haus Nummer sieben ist in einem guten Zustand, obwohl es sicherlich schon bessere Zeiten gesehen hat. Die Haustür ist fest verschlossen, die Gardinen der Fenster zugezogen.

Nähern sich die Spieler durch den Hinterhof:

Einige Meter neben der Haustür führt ein dunkler Durchgang in einen müllübersäten Hinterhof, in dessen hinteren Bereich zwei ausgebrannte Autowracks stehen. Eine Treppe führt zu einer Kellertür hinunter. Vor ihr sind mehrere Motorräder und ein Auto geparkt.

Hinter den Kulissen:

Die Haustür ist mit einem Magschloß (6) gesichert und besteht aus verstärktem Material (Barriere 8). Eine Microkamera (Tarnstufe 8) über der Tür ist mit einem Überwachungsmonitor im Inneren der Wohnung verbunden. Außerdem sind die Haustür und die Kellertür mit einer Alarmanlage verbunden. Um diese auszutricksen, müssen die Spieler eine Wahrnehmungs (6) Probe ablegen, um die Alarmdrähte zu sehen und eine Elektronik (5) Probe ablegen, um die Anlage auszuschalten.

Wenn die Spieler durch den Keller eindringen, kommen sie im Flur vor der Erdgeschoßwohnung aus. Die Fenster des Erdgeschosses liegen generell höher als normal (etwa 1,70 m) und sind nicht vergittert, sondern an die Alarmanlage angeschlossen. Der Spielleiter kann die Sache einfacher machen und eines der Fenster einen Spalt offen stehen lassen.

Die Wohnung entspricht einer großen Wohnung (Asphaltdschungel, S. 46 ohne Terrasse). Die Tür wird ebenfalls videoüberwacht, ist verstärkt (Barriere 8) und mit einem Magschloß (6) ausge-stattet. Vorm Kellereingang parken ein Messerschmidt A200 (Rigger, S. 41), ein Suzuki Aurora (Rigger, S. 42) und ein Ford Imago (Rigger, S. 16).

Die Wohnung ist billig eingerichtet. Andrea Brosch und ihr ein Jahr altes Kind werden im Schlafzimmer festgehalten und von Zwor bewacht. Da die Entführer die Anweisung haben, der Frau auf keinen Fall ein Haar zu krümmen, wird ihr nichts passieren, wenn die Spieler loslegen. Es kann allerdings sein, daß Zwor sie als Schutzschild benutzt, um unbehelligt das Haus verlassen zu können. Anschließend weiß er nicht mehr, was er mit ihr anfangen soll und stößt sie in den Hauseingang, um so schnell wie möglich zu verschwinden.

Verwenden sie für Andrea Brosch die Konzernsekretärin (SR II, S. 206), für ihren Sohn Tobias Werte zwischen 1 und 2 ohne Fertigkeiten. Er ist schließlich erst ein Jahr alt und kann gerade mal sprechen. Andrea Brosch ist 1,79m groß, 69 kg schwer, hat brünette Haare, braune Augen und recht attraktiv.

Andrea Brosch wird sich weigern, irgendwohin zu gehen, bevor die Spieler ihr sagen, wer sie ge-schickt hat und was das Ganze überhaupt soll. Hier ist wiederum gutes Rollenspiel gefragt. Lassen sie die Spieler Andrea und ihren Sohn in eine sichere Unterkunft bringen und bewachen. Im Spawl sollte es nicht so schwer sein, einen Platz für solche Zwecke zu finden. Machen sie die Spieler ruhig nervös. Ein Pizzalieferant, der sich in der Adresse geirrt hat und sich plötzlich bis den an die Zähne bewaffneten Spielern gegenüberstellt, wäre nur eine Möglichkeit unter vielen. Seien sie kreativ.

Geben sie den Spielern und Andrea Brosch Zeit, sich zwischenmenschlich näherzukommen und vielleicht sogar eine Freundschaft aufzubauen. Vergessen sie dabei nicht, daß Andrea keine Ahnung hat, was überhaupt los ist. Sie hält ihren Mann für tot. Die Spieler sollten Mayday verständigen, daß das Problem gelöst ist und eine Nummer hinterlassen, unter der sie erreichbar sind. Ein bis zwei Tage später wird Mayday die Spieler anrufen und ein Treffen zwischen Brosch und seiner Frau verein-baren. Machen sie beim Abschnitt VII weiter.

Die Entführer:

Egon: (1,79m, 80 kg, Totenkopf-Iris, kurze schwarze Haare)

Kon.: 4(6) Sch.: 5(6) St.: 5(6) Ch.: 3 I.: 5 W.: 4 E.: 1,1

Reaktion: 5(7) Initiative: 5(7) +2W6

Würfelpools: Kampf : 7

Professionalität: 2

Fertigkeiten: Auto (4), Bewaffneter Kampf (6), Computer (3), Elektronik (3), Feuerwaffen (6), Heimlichkeit (5), Gebräuche (Straße) (4), Verhör (2), Waffenloser Kampf (6)

Cyberware: 2 Cyberarme (Konstitution +2, Schnelligkeit +3, Stärke +3, metallic, links schwere Pistole, rechts zwei einziehbare Sporne, Smartgun), Cybераugen Zeiss System I, Reflexbooster (1), Telefon

Ausrüstung: Kunstlederkleidung (3/1), Sicherheitsmantel (4/2), Datensichtgerät Handgelenk (200 Mp), Medkit, Zigaretten

Waffen: H&K Caveat (Interne Smartgun, Tarnholster, Schalldämpfer, 1 Ersatzmagazin Normal, 1 Ersatzmagazin Explosiv), AK 97 (Interne Smartgun, Schalldämpfer, verb. Gasventil (3), 2 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazines Explosiv)

Zwor: (2,00m, 150 kg, braune Augen, hellblaue Haare)

Kon.: 5 Sch.: 3(6) St.: 4(7) Ch.: 4 I.: 5 W.: 5 E.: 0,8

Reaktion: 4(6) Initiative: 4(6) +2W6

Würfelpools: Kampf : 6

Professionalität: 2

Fertigkeiten: Bewaffneter Kampf (4), Feuerwaffen (6), Geschütze (4), Gebräuche (Konzern) (4), Heimlichkeit (5), Motorrad (6), Waffenloser Kampf (4)

Cyberware: Datenbuchse, Kunstmuskeln (3), Reflexbooster (1)

Bioware: Orthoskin (2) (Body Index 1, Orthoskin liefert +1 Stoß / +1 Ballistik)

Ausrüstung: Diamond Back Stiefel (1/1), gefütterter Mantel (4/2), Taschensekretär, Zigaretten

Waffen: Unterarmschnappklingen, Colt Manhunter (Lasermarkierer, Schalldämpfer, Tarnholster, Ersatzmagazin Explosivmunition), UZI III (Lasermarkierer, verb. Gasventil (2), Schalldämpfer, 2 Ersatzmagazine mit Normalmunition)

Ronny: (1,84m, 70 kg, grüne Augen, Glatze)

Kon.: 4(6)[7] Sch.: 6(8)[9] St.: 5(7)[8] Ch.: 4 I.: 4 W.: 3 E.: 1,3

Reaktion: 7(8) Initiative: 7(8) +2W6

Würfelpools: Kampf : 6 Hacking : 6

Professionalität: 2

Fertigkeiten: Auto (5), Bewaffneter Kampf (6), Computer (4), Computertheorie (3), Elektronik (3), Feuerwaffen (6), Gebräuche (Straße) (5), Heimlichkeit (4), Motorrad (5), Verhandlung (4), Waffenloser Kampf (5), Wurfwaffen (3)

Cyberware: Chipbuchse, Datenbuchse, Dermalpanzerung (2), 4 einziehbare Sporne (2 pro Arm), Smartgunverbindung, Telefon, Talentleitung (3), verstärkte Reflexe (1)

Bioware: Hyperschilddrüse, Hochleistungsgelenke, Muskelverstärkung (2) (Body Index 3,6)

Ausrüstung: Kunstlederkleidung (3/1), Panzerjacke (5/3), Handset-Telefon, Talentsofts (Japanisch, Biotech, Cybertech)

Waffen: 3 Wurfmessner, Monofilamentschwert, Browning MaxPower (Interne Smartgun, Schalldämpfer, Tarnholster, 2 Ersatzmagazine Normalmunition), Altmeyer SP (Externe Smartgun, Patronengurt mit 20 Schuß Schrot und 10 Minigranaten)

Andy: (1,91m, 99 kg, schwarze Iris, kurze braune Haare)

Kon.: 3 Sch.: 2(4) St.: 3(5) Ch.: 2 I.: 5 W.: 4 Magie: 1 E.: 1,15

Reaktion: 4(6) Initiative: 4(6) +2W6

Würfelpools: Kampf : 5 Magie : 5(7)

Professionalität: 2

Fertigkeiten: Beschwören (5), Feuerwaffen (4), Gebräuche (Konzern) (3), Gebräuche (Straße) (4), Heimlichkeit (4), Hexerei (5), Magietheorie (4), Motorrad (5), Waffenloser Kampf (4)

Cyberware: Cybераugen (Lichtverstärkung, Infrarot, Blitzkompensation, Entfernungsmeßgerat, Kamera), Cyberhand (rechts), einziehbare Nagelmesser (an beiden Händen), Reflexbooster (1)

Bioware: Muskelverstärkung (2)

Zaubersprüche: Manablitz (5), Feuerball (4), Wahrheit analysieren (5), Heilen (5), Panzer (5)

Ausrüstung: Normale Kleidung, gefütterter Mantel (4/2), Materialien zur Elementarbeschwörung (4), Kraftfokus (2), Kategoriefokus Heilen (2), Trauma-Patch, BuMoNa-Magiervertrag

Waffen: Seco LD-120 (Interner Lasermarkierer, Tarnholster, Schalldämpfer, 2 Ersatzmagazine mit APDS-Munition), Beretta Modell 70 (Interner Lasermarkierer, interner Schalldämpfer, Schockpolster, Ersatzmagazin mit APDS-Munition)

Keine Panik:

Da die Entführer wie die Spieler die strikte Anweisung haben, der Frau und ihrem Kind nichts zu tun, wird Andrea Brosch und ihrem Sohn nichts passieren. Belohnen sie durchdachtes Vorgehen mit dem Vorteil der Überraschung. Dummes Vorgehen hingegen - naja, das können sie sich wohl denken.

VII. Das Treffen

Sag's Ihnen ins Gesicht:

Eine Nachricht von Mayday erreicht euch. Sie will, daß ihr mit Andrea Brosch und ihrem Sohn am Abend des selben Tages zum Burgplatz in der Düsseldorfer Altstadt kommt. Ihr werdet dort ab 19.00 Uhr erwartet. Mayday und ihre Leute werden sich zur Verstärkung in der Nähe aufhalten.

Hinter den Kulissen:

Lassen sie die Spieler ruhig Vorbereitungen treffen. Neben geschickt versteckten Waffen der unmit-telbaren Begleitung Andrea Brosch's und ihres Sohnes wären kugelsichere Westen für die beiden angebracht. Eine besonders gute Idee wäre ein Wagen mit dem Rest des Teams und schwereren Waf-fen (Sturmgewehre, Schrotflinten usw.), der als Rückendeckung auf der

Uferstraße parkt. Die Spieler haben einen ganzen Tag Zeit, sich die Örtlichkeiten anzusehen. Sobald die Zeit gekommen ist beginnen sie den nächsten Abschnitt.

VIII. Glückliches Wiedersehen?

Sag's Ihnen ins Gesicht:

Der Burgplatz liegt an der Wasserseite der Düsseldorfer Altstadt und wird durch eine wenig befahrene Straße, die den umliegenden Geschäften und Restaurants als Zulieferweg dient, von der Uferpromenade getrennt. Alles wird von Straßenlaternen beleuchtet, die entlang der Straße und der Promenade stehen. Auf dem Rhein sind heute abend nur wenige Frachtschiffe zu sehen, die träge vorüberziehen. Um den Platz herum befindet sich die Fußgängerzone der Altstadt. Als ihr dort eintrefft, sind immer noch viele Menschen in den Straßen der Altstadt unterwegs. Am Platz selbst ist jedoch wenig los. Jenseits des Platzes steht ihr Mayday und ihre Leibwächter neben einem Typen stehen, der als abgebrochener Troll durchgehen könnte und in einen langen Mantel mit Hut gekleidet ist. Als ihr euch der Gruppe nähert, dreht sich der hünenhafte Norm langsam zu euch um und sieht Andrea an. Diese schrekt zurück und wird kreideweiß, als hätte sie einen Geist gesehen. Der Norm (?) scheint keine Mimik zu besitzen und steckt Andrea eine riesige Hand entgegen, die diese zur zaghafte ergreift.

" Ja, ich bins ", flüstert die Stimme, die sich mehr nach Computer klingt als nach Mensch. Andrea gibt euch ihren Sohn, dann entfernen sich die beiden ein Stück und unterhalten sich leise. Mayday hält euch mit den Worten zurück: " Er wird ihr nichts tun. Er ist ihr Ehemann ! "

" NEIN ", schreit Andrea plötzlich und wirft sich dem Mann an die Brust. Sie schluchzt laut während ihr Mann ihr übers Haar streicht und ihr tröstende Worte zuflüstert. Als sie sich wieder ge-fangen hat, spricht der Mann weiter. Er scheint ihr etwas zu erklären und gibt ihr etwas.

Machen sie eine Pause, bevor sie weiterlesen:

Plötzlich schießt ein Lieferwagen die Uferstraße hinunter und kommt mit quietschenden Reifen auf dem Platz zum Stehen. Mit der Geschmeidigkeit einer Katze schiebt sich der hünenhafte Norm sofort zwischen Andrea und den Lieferwagen und lässt Mantel und Hut fallen. Darunter kommt eine mattschwarze Vollrüstung mit etlichen Magazintaschen zum Vorschein. An einer Seite baumelt eine Ares HVAR, an der anderen eine Franchi SPAS-22 Schrotflinte. An seinem Gürtel hängen mehrere IPE-Offensivgranaten nebst einer Wallacher Streitaxt.

Dem Lieferwagen entsteigt ein anderer Hüne, der fast der Zwillingsbruder von Andreas Mann sein könnte. Hinter ihm drängen einige Schattenläufer ins Freie.

" Du hast die Wahl. Ergib dich oder stirb ", murmelt der Neuankömmling. Andreas Mann dreht den Kopf nach ihr : " Andrea, ich liebe dich ! LAUFT ! " Lange Cybersporne fahren aus seinen Unterarmen, als er sich mit einem langen Hechtsprung auf seinen Zwilling wirft. Mit einem Donnerschlag gehen beiden zu Boden und kämpfen. Die Schattenläufer der Gegenseite stehen unschlüssig herum, bis der Zwilling schreit:

" SCHNAPPT SIE ! TÖTET DIE SCHATTENLÄUFER ! ICH WILL DIE FRAU ! "

Hinter den Kulissen:

Will ein magischer Charakter Andreas Mann askennen, lassen sie ihn eine Wahrnehmungsprobe (6)

durchführen, die mindestens zwei Erfolge haben muß. Ist das geschafft, hat der Spieler die Maskierung durchbrochen, die die Fuchi Magier angelegt haben, und sieht die Aura Achim Broschs. Diese ist völlig schwarz und kalt. Achim Brosch ist ein Cyborg. Achim gibt seiner Frau den Credstab mit dem Geld, das er als Schattenläufer verdient hat und gibt ihr die Anweisung, in die Schweiz zu ihren Eltern zu fahren. Er kann nicht mitkommen, da er sowieso sterben wird. Diese Erkenntnis führt bei Andrea zu einem Tränenausbruch.

Machen sie diese Szene gefühlvoll, bevor sie Kai und seine Schergen auftauchen lassen. Die Spieler werden kaum dazu kommen, sich mit Kai persönlich anlegen zu müssen (obwohl das sicherlich auch eine Möglichkeit für den Spielleiter wäre, um herauszufinden, aus welchem Stoff seine Spieler nun wirklich gemacht sind), denn Kai und Achim werden sich gegenseitig töten. Wie und wann sie das in Szene setzen, bleibt ihnen überlassen. Ob sich Achim mit seinem Zwilling in die Luft sprengt oder sie sich gegenseitig mit ihren Feuer- oder Cyberwaffen töten sowie alles, was irgendwo dazwischen liegt, bleibt dem Spielleiter überlassen. Ob es Kai gelingt, Achim zu töten und die Spieler nun gegen Kai antreten müssen, ist ebenfalls allein seine Sache.

Machen sie es ruhig dramatisch. Sie können den Kampf z.B. fortlaufen lassen, bis die Spieler die Gegenseite fertig gemacht haben und zum Platz zurückkehren, um nach Achim zu sehen. Die Spieler müssen Andrea Brosch natürlich zurückhalten.

Die Spieler werden von den Schattenläufern verfolgt, die den Auftrag haben, Andrea und ihren Sohn lebend einzufangen und die Spieler töten. Ob die Spieler den offenen Kampf oder die Flucht bevorzugen, ist Sache der Spieler. Vergessen sie jedoch nicht, daß sie sich in einer Fußgängerpassage voller Menschen befinden, was sich bei einer wilden Schießerei als hinderlich erweisen könnte. Eine Karte der Gegend um den Platz wäre von Vorteil. Die Gegenseite wird Andrea am Leben lassen, bis sie merken, daß ihr Auftraggeber tot ist. Dann werden sie ihr den Credstab abnehmen und sie töten, um überhaupt einen Gewinn gemacht zu haben. Kai, der andere Cyborg, wollte die Frau und die Spieler haben, um keine losen Enden zu hinterlassen.

Irgendwann wird die Polizei auftauchen. Eine Streife besteht aus zwei bis vier Straßen-Cops (SR II, S. 211 mit Panzerjacken (5/3), Walter Securas und H&K 227 MPs) in einem Volkswagen Integra Security (Rigger, S. 32). Die Cops werden gegen die beiden miteinander kämpfenden Cyborgs kaum Chancen haben, sollte einer der beiden sie als Bedrohung empfinden, aber eine Schießerei bringt vor allem eins : Mehr Cops und irgendwann SEK und Kampfmagier. Auf Wunsch des Spielleiters wird Detleff, der Rigger der Gegenseite, seinen geriggen GMC Bulldog Kurier (Rigger, S. 18) verlassen oder damit die Verfolgung der Spieler aufnehmen - entweder um die Fußgängerzone herum oder mitten hindurch.

Roy: (1,76 m groß, 66 kg schwer, graue Augenschilder, blonde Haare)

Kon.: 3 Sch.: 6(9) St.: 6(9) Ch.: 1 I.: 3 W.: 4 E.: 0,95

Reaktion: 6(10) Initiative: 6(10) +3W6

Würfelpools: Kampf : 6

Professionalität: 3

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

Cyberware: Cyberaugen Zeiss System II (Lichtverstärker, Infrarot, Blitzkompensation), Chipbuchse, 4 Einziehbare Sporne, Reflexbooster (2), Telefon

Bioware: Muskelverstärkung (3) (Body Index 2,4)

Ausrüstung: Verschlissene Tres Chic Kleidung, Panzerjacke, BTL-Chips, Offensivgranate

Waffen: Wallacher Streitaxt, Browning UltraPower (Lasermarkierer, Schalldämpfer, Tarnholster, 2 Ersatzmagazine Explosivmunition), H&K MP 5 TX (Lasermarkierer, Gasventil (2),

Schockpolster, Schalldämpfer, 3 Ersatzmagazine Normalmunition)

David: (1,63 m groß, 79 kg schwer, elfenbeinfarbene Iris, lange, violette Haare)

Kon.: 4(6) Sch.: 5(8)[9] St.: 4(7)[8] Ch.: 5 I.: 5 W.: 3[4] E.: 0,1

Reaktion: 5[7] Initiative: 5[7] +3W6

Würfelpools: Kampf : 6

Professionalität: 3

Fertigkeiten: Auto (3), Bewaffneter Kampf (5), Computer (5), Computertheorie (5), Elektronik (5), Feuerwaffen (8), Gebräuche (Konzern) (5), Geschütze (4), Heimlichkeit (4)

Cyberware: Datenbuchse DB Business, Dermalpanzerung (2), Kunstmuskeln (3),

Retinamodifikation Infrarot, Smartgunverbindung II, Talentleitung (4)

Bioware: Adrenalinpumpe (1), Synapsenbeschleuniger (2), Traumadämpfer (K. I. 3,25)

Ausrüstung: Panzerkleidung / gefütterter Mantel Tres Chic, Kopfset-Telefon, Verstärkerbrille (Lichtverstärker, Vergrößerung x20), Zigaretten, BuMoNa-Vollvertrag, Talentsofts (Japanisch, Sprengstoffe, Rotormaschinen, Auto), 2 Flashpacks

Waffen: Jagdmesser, Browning MaxPower (Interne Smartgun II, Schalldämpfer, Tarnholster, 2 Ersatzmagazine APDS-Munition), Colt M 23 (Interne Smartgun II, verb. Gasventil (3), 2 Ersatzmagazine APDS)

Joachim: (1,99m, 100 kg, gelbe Iris, weiße Rastalocken)

Kon.: 4(7) Sch.: 6(9) St.: 4(7) Ch.: 4 I.: 4 W.: 3 E.: 1,3

Reaktion: 6(8) Initiative: 6(8) +3W6

Würfelpools: Kampf : 6

Professionalität: 3

Fertigkeiten: Auto (5), Bewaffneter Kampf (3), Elektronik (5), Feuerwaffen (6), Gebräuche (Straße) (5), Heimlichkeit (4), Sprengstoffe (2), Verhandlung (4), Wurfwaffen (4)

Cyberware: Cyberaugen (Lichtverstärker, Infrarot, Blitzkompensation), Chipbuchse, Dermalpanzerung (3), verstärkte Reflexe (3)

Bioware: Muskelverstärkung (3), Schadenskompensator (1) (Body Index 2)

Ausrüstung: Lederkleidung, Panzerjacke, Handgelenk-Telefon, 2 BTL-Chips, 2 Offensivgranaten

Waffen: Überlebensmesser (Dikote), Ares Viper Slivergun (Lasermarkierer, interner

Schalldämpfer, Tarnholster, Ersatzmagazin mit Normalmunition), Samopal vz 88 V (

Lasermarkierer, verb. Gasventil (3), Schockpolster, Zielfernrohr (2), 2 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine EX-Explosivmunition)

Ross: (1,69 m groß, 89 kg schwer, grüne Augen, schwarze Mohawksichel)

Kon.: 5(8) Sch.: 3(5) St.: 6(8) Ch.: 4 I.: 5 W.: 4 E.: 0,3

Reaktion: 6(7) Initiative: 6(7) +2W6

Würfelpools: Kampf : 6

Professionalität: 3

Fertigkeiten: Auto (4), Bewaffneter Kampf (6), Computer (4), Computertheorie (4), Elektronik (4), Feuerwaffen (8), Geschütze (5), Gebräuche (Konzern) (6), Motorrad (6), Sprengstoffe (6), Verhandlung (5), Waffenloser Kampf (6), Wurfwaffen (5)

Cyberware: Cyberaugen Zeiss System I, Chipbuchse, Datenbuchse, Datensoftverbindung, Dermalpanzer (3), Einziehbare Nagelmesser, Headmemory 150 Mp, Smartgunverbindung, verstärkte Reflexe (2)

Bioware: Hochleistungsgelenke, Muskelverstärkung (2), Symbionten (2) (Body Index 2,9)

Ausrüstung: Panzerkleidung, Panzerjacke (Armante), Kopfset-Telefon, 2 IPE Offensivgranaten, 1 Rauchgranate, BuMoNa-Vollvertrag, Fuchi Cyber 4 mit RV 2

Waffen: Wurfmesse, Stiefelmesser, H&K P 48 (Tarnholster, Ersatzmagazin Explosivmunition),

Ares Predator II (Interne Smartgun, Schalldämpfer, Tarnholster, 2 Ersatzmagazine Explosiv-, 2

Ersatzmagazine APDS-Munition), H&K MP 7z Urban Combat Smart (Interne Schalldämpfer, interne Smartgun, Gasventil (3), Tarnholster, 2 Ersatzmagazine Explosiv-, 2 Ersatzmagazine APDS-Munition)

Detleff: (1,77 m groß, 67 kg schwer, rote Augenschilder, kurze, rote Haare)

Kon.: 4 Sch.: 6 St.: 4 Ch.: 3 I.: 4 W.: 5 E.: 0,15

Reaktion: 5(7) / 5(9)* Initiative: 5(7) +2W6 / 5(9) +3W6*

Würfelpools: Kampf : 7 Steuer : 9

Professionalität: 2

Fertigkeiten: Auto (8), Bewaffneter Kampf (4), Computer (4), Elektronik (4), Feuerwaffen (6), Gebräuche (Straße) (5), Geschütze (4), Heimlichkeit (4), Motorrad (6), Sprengstoffe (4), Wurfwaffen (6)

Cyberware: Cybерауен Zeiss System II, Datenbuchse, Fahrzeugsteuereinrichtung (2), Reflexbooster (1), Smartgunverbindung

Ausrüstung: Overall, Panzerjacke, Stiefel, Kontrollrig mit 2 Ports, Handgelenk-Telefon, Medkit, Kiste mit 20 Offensivgranaten, 2 kg C 4 + Zünder

Waffen: Cougar Qualitätsmesser, Fichetti Security 500 (Interne Smartgun, Schalldämpfer, Tarnholster, 2 Ersatzmagazine Normalmunition), Remington Roomsweeper (Interne Smartgun, + 20 Schuß Flechettmunition), Ingram Super Mach 100 (3 Punkte Rückstoßkompensation, interne Smartgun, 2 Ersatzmagazine Normalmunition)

* am Steuer eines Fahrzeugs

Stephen: (1,86m, 70 kg, schwarze Augenschilder, rostrote Haar)

Kon.: 5(8) Sch.: 5[7] St.: 5[7] Ch.: 1 I.: 3 W.: 4[6] E.: 0,55 Reaktion: 4[8] Initiative: 4[8] + 2W6

Würfelpools: Kampf : 6

Professionalität: 3

Fertigkeiten: Feuerwaffen (6), Geschütze (6), Gebräuche (Straße) (3), Heimlichkeit (5), Motorrad (6), Verhandlung (2), Waffenloser Kampf (8), Wurfwaffen (5)

Cyberware: Cybерауен Zeiss System V, Cybergehör (Audioverstärker, Dämpfer), Dermalpanzerung (2), Fingerkuppenbehälter, Geruchsbooster (2), Kompositknochen Aluminium, Smartgunverbindung, Talentleitung (5)

Bioware: Adrinalinpumpe (2), Synapsenbeschleuniger (1), Traumadämpfer (Body Index 3,5)

Ausrüstung: Normale Kleidung, Panzerjacke, Talentchips (Hubschrauber, Japanisch, Sprengstoffe), BuMoNa-Vollvertrag

Waffen: 3 Shuriken, Messer, Walter Secura (Interne Smartgun, Schalldämpfer, 2 Ersatzmagazine APDS Munition), SCK 100 (Interne Smartgun, Schockpolster, Schalldämpfer, 2 Ersatzmagazine Normalmunition), Franchi SPAS 22 (Interne Smartgun II, + 20 Schuß)

Sind die Spieler mit der Gegenseite fertig geworden oder ihr erfolgreich entkommen, wird Andrea Brosch sie bitten, sie zu ihrer Wohnung und anschließend zum Frankfurter Flughafen zu bringen, da der Düsseldorfer bestimmt überwacht wird. Sie kann den Spielern weitere 1000 ECU pro Mann bezahlen, sollten sie den Auftrag ausführen. Am Flughafen werden sich Andrea Brosch und ihr Sohn von den Spielern verabschieden und ihnen alles Gute wünschen. Dann werden sie das nächste Flugzeug in die Schweiz besteigen und in Sicherheit sein.

Mit dem endgültigen Tod Achim Broschs hat Fuchi keinen Grund mehr, Andrea Brosch zu verfolgen. Ob der Spielleiter das Team in Atem hält, indem er ihm weitere Schläger auf den Hals hetzt, die noch nicht zurückgepfiffen wurden, bleibt ihm überlassen.

Je nachdem, wieviel Schaden die Spieler angerichtet haben und ob sie dabei erkannt wurden,

sollten sie ihnen nahelegen, erst einmal eine Weile unterzutauchen, wenn die Sache erledigt ist.

Keine Panik:

Sollten einer oder mehrere Spieler in wirklich brenzlige Situationen kommen, aus denen sie sich nicht selbst befreien können, lassen sie Maydays Leibwächter auftauchen, eingreifen und wieder verschwinden. Eine zweite Möglichkeit wären natürlich die Cops, aber die könnten auch den Spieler wegen Besitzes vollautomatischer Waffen einbuchen oder ähnliches. Damit tun sie den Spielern keinen Gefallen, aber wenn die Cops plötzlich von der Gegenseite erschossen werden, wird sich das mit der Anklage wohl erledigt haben. Nachdem die Spieler Andrea Brosch sicher am Flughafen Frankfurt abgeliefert haben, ist die Sache erledigt.

IX. Nach dem Run

Die Spieler haben eine traurige Sache einem guten Ende zugeführt. Achim und Kai sind endlich tot, aber wer oder was wird an ihre Stelle treten?

Was die Spieler angeht, so werden sie von Mayday voll ausbezahlt. Vielleicht erhalten sie von Andrea Brosch noch einen Bonus (- die es sich jetzt leisten kann, großzügig zu sein). Für dieses Abenteuer werden folgende Karmapunkte vergeben:

Karma:

Überlebt:	1
Andrea Brosch (und Sohn) gerettet:	2
Andrea Brosch (und Sohn) vor der Gegenseite beschützt:	2
Andrea Brosch (und Sohn) sicher abgeliefert:	1

Der Spielleiter sollte weiteres Karma gemäß den SR II Regeln, S. 199 vergeben.

X. Die Darsteller

Mayday: (Schieberin)

Elonora Friels ist eine der besseren Schieberinnen des Rhein-Ruhr Megaplexes. Sie verfügt über jede Menge Connections, sowohl in die Schatten als auch in die "ehrbare" Geschäftswelt der Konzerne. Sie ist 1,77m groß, 69 kg schwer, hat lange, rot-schwarze Haare und blaue Cyberaugen. Eine Tiger Tätowierung nimmt ihren gesamten Rücken ein. Sie befindet sich ständig in Begleitung von Tiger und ihrer Ork-Leibwächter, die auch ihre Mitsubishi Galaxy Limousine fahren.

Kon.: 3 Sch.: 4 St.: 3 Ch.: 4 I.: 5 W.: 5 E.: 1,1

Reaktion: 4(6) Initiative: 4(6) +2W6

Würfelpools: Kampf : 7

Professionalität: 3

Fertigkeiten: Auto (4), Computer (4), Elektronik (4), Feuerwaffen (4), Gebräuche (Konzern) (5), Gebräuche (Militär) (4), Gebräuche (Straße) (5), Gebräuche (Yakuza) (3), Verhandlung (Handeln) (8), Waffenloser Kampf (4)

Spezielle Fertigkeiten: Ausrüstung beschaffen (6), Einschätzung von Hi-Tech (7)

Cyberware: Cyberaugen Zeiss System V, Datenbuchse, Headmemory 300 Mp (FIFF),

Reflexauslöser, Reflexbooster (1), Smartgunverbindung

Ausrüstung: Vashon Island Dreiteiler (2/3), gefütterter Mantel (4/3), Taschensekretär mit Booster, White Noise Generator (9), Wanzenscanner (9), Mitsubishi Galaxy Limousine

Waffen: Centurion Schlagring (Tarnstufe: 8, Schaden: (Str.)L, Gewicht: 0,3, gilt als unbewaffneter Kampf), Hä默erli 610 S (Interne Smartgun, Spezialanpassung, Tarnholster, Schalldämpfer, 2 Ersatzmagazine Normal), im Notfall : Steyer AUG CLS MP (Interne Smartgun, verb. Gasventil (3), Schockpolster, Schalldämpfer, 2 Ersatzmagazine Normal)

Tiger: (Ehemaliges Gangmitglied, Ork)

Wilhelmine Bron wuchs im Rhein-Ruhr Megaplex auf und gehörte zu den Apocalypse Raiders, einer multi-rassischen Motorradgang aus Düsseldorf. Während der Geschäfte mit verschiedenen Schiebern wurde ihr von der Mayday eine Stelle als Leibwächterin angeboten. Nach einvernehmlicher Trennung von den Raiders trat sie die Stelle an.

Tiger ist 1,80 m groß, 90 kg schwer, hat langes, dunkelblaues Haar und rote Augenschilder. Wie ihr Boß trägt sie die Steyer nur, wenn Ärger ansteht.

Kon.: 9(11) Sch.: 6(9) St.: 7(10) Ch.: 4 I.: 5 W.: 5 E.: 0,5

Reaktion: 7(11) Initiative: 7(11) +3W6

Würfelpools: Kampf : 8

Professionalität: 4

Fertigkeiten: Auto (5), Bewaffneter Kampf (Laseraxt) (6), Computer (2), Elektronik (1), Feuerwaffen (6), Gebräuche (Straße) (5), Heimlichkeit (5), Motorrad (8), Waffenloser Kampf (Cyberimplantate) (6)

Cyberware: Cybераugen Zeiss System IV, Dermalpanzerung (2), einziehbare Nagelmesser (verbesserte Klinge, an beiden Händen), Reflexbooster (2), Smartgunverbindung

Bioware: Muskelverstärkung (3), Traumadämpfer (Body Index 2,8)

Ausrüstung: Lederkleidung, Panzerjacke (5/3), Handgelenk-Telefon, Messerschmidt A 200

Motorrad (das komplette Steyer Set und die Eichiro Hatamoto II befindet sich in den Seitentaschen)

Waffen: Reinco Schockhandschuhe, Centurion Laseraxt, Eichiro Hatamoto II (Interne Smartgun, Tarnholster, + 20 Schuß Flechette), Ares Crusader (Interne Smartgun, verb. Gasventil (3), Schockpolster, Schalldämpfer, 3 Ersatzmagazine Normal), Steyer AUG CLS MP (Interne Smartgun, verb. Gasventil (3), Schockpolster, Schalldämpfer, 2 Ersatzmagazine Normalmunition)

Ork-Leibwächter:

Kon.: 9(10) Sch.: 6 St.: 8 Ch.: 3 I.: 4 W.: 5 E.: 0,4

Reaktion: 5(9) Initiative: 5(9) +3W6 / 5(6)+2W6*

Würfelpools: Kampf : 7

Professionalität: 3

Fertigkeiten: Auto (5), Bewaffneter Kampf (4), Feuerwaffen (5), Gebräuche (Straße) (4), Heimlichkeit (3), Motorrad (5), Waffenloser Kampf (Implantate) (6)

Cyberware: Cybераugen Zeiss System III, Datenbuchse, Dermalpanzerung (1), 2 einziehbare Sporne, Reflexbooster (2), RigIt ! Formel 1, Smartgunverbindung

Ausrüstung: Lederkleidung, Panzerjacke (5/3), Handgelenk-Telefon

Waffen: Totschläger, Reinco Schockhandschuhe, Ceska Black Scorpion (Interne Smartgun, Schalldämpfer, Tarnholster, 2 Ersatzmagazine Normal), Steyer AUG CLS Set (Interne Smartgun, verb. Gasventil (3), Schockpolster, Schalldämpfer, 2 Ersatzmagazine Normal)

Titan 001 / Titan 002:

Achim Brosch wuchs mit Kai Bujankitsch auf, die beiden waren immer unzertrennlich. Die besten Freunde, die man sich vorstellen konnte. Über eine Straßengang wurden die beiden ins Schattenge-schäft involviert und arbeiteten sich zu gefragten und gefürchteten Straßensamurai hoch. Der Ein-bruch / Extraktionsversuch im japanischen Königreich sollte ihr Glanzstück werden; aber es wurde ihr Untergang.

Man unterzog die beiden sterbenden Männer einem Prozeß, der als Cybermantie bezeichnet wird.

Mit anderen Worten : Man wandelte beide in Cyborgs um, der eine tödlicher als der andere, die jetzt auf verschiedenen Seiten stehen.

Titan 001:

Achim Brosch wurde am 7 April 2033 in Essen, ADL, geboren. Achim ist derjenige des Duos, der sich mehr für technische Dinge interessiert. Er weiß von dem Medikationssystem in seinem Körper, das ihn am Leben erhält. Er will seine Frau und seinen Sohn in Sicherheit wissen, um in Frieden zu warten, bis das System leerläuft und er friedlich sterben kann. Er wählt nicht den Weg des Verges-sens, weil er Angst vor den Bildern hat, die ihm der induzierte Gedächtnisstimulator vorspielt.

Außerdem fällt es ihm mit dem Mnemoverstärker und dem Zerebralbooster schwer, irgendwas zu vergessen, selbst wenn es absichtlich sein soll.

Er wendet Gewalt nur im Notfall an. Als Cyborg ist er 1,95 m groß und 110 kg schwer. Sein Körper wirkt trotz Deltaware sehr breit. Achim hat blaue Cyberaugen und schwarzes Haar, das sehr künstlich wirkt (kein Wunder, es ist künstlich).

Kon.: 4(12) Sch.: 6(9)[11] St.: 6(9) Ch.: 2 I.: 5(6) W.: 4 E.: -4,28

Reaktion: 7(11) Initiative: 7(11) +3W6

Würfelpools: Kampf : 7

Professionalität: 4

Fertigkeiten: Athletik 4[6], Auto (6), Bewaffneter Kampf (4, Klingenwaffen) (6), Computer (B/R) (6), Elektronik (B/R) (6), Feuerwaffen (8), Gebräuche (Konzern) (5), Gebräuche (Straße) (5) Heimlichkeit (6)[8], Motorrad (6), Waffenloser Kampf (4, Cyberimplantate) (6)

Cyberware: (Delta - Ausführung), Cyberaugen (Lichtverstärker, Infrarot, Blitzkompensation, Vergrößerung Optisch (3), Entfernungsmesser, Kamera, Lichtsystem, Schutzdeckel, Retinauh), Cyberarme (2, Cyberarm Gyro (rechts), Konstitution +3, Schnelligkeit +6, Stärke +6, Smartgunverbindung II (rechts), magnetisches Cybergliedsystem, 2 einziehbare Sporne (pro Arm), direktes neurales Interface), Cyberbeine (2, Konstitution +3, Schnelligkeit +6, Stärke +6, magnetisches Cybergliedsystem, Sprunghydraulik (3), Fußanker), Cyberohren (Audioverstärker, Dämpfer, Balanceverbesserer, Richtungsdetektor), Cyberschädel, Cybertorso, Cybercomm, ASIST-Biofeedback (nicht funktionsfähig), Datenbuchse, Funk mit Commlink (X), Crypto HD (10), Wirbelbrecher HD (8), Induzierter Gedächtnisstimulator, Move-by-Wire (2), Körperpanzerung (Leicht, 5/5), Softverbindung (4)

Bioware: Mnemoverstärker (4), Zerebralbooster (1), (Body Index 1,2)

Ausrüstung: Vollrüstung (mit Körperpanzer 13 / 11), Mantel, Hut, Handset-Telefon, dunkelrotes Messerschmidt A 200 Motorrad mit verstärktem Sitz, 8 IPE Offensivgranaten

Waffen: Wallacher Streitaxt, Walter Secura (Interne Smartgun II, Schalldämpfer, Tarnholster, 4 Ersatzmagazine APDS), Ares HVAR (Interne Smartgun II, 3 Pkt. Rückstoßkompensation, 4 Ersatzmagazine APDS), Franchi SPAS 22 (Interne Smartgun II, + 20 Schuß)

Titan 002: (Cyborg)

Kai Bujankitsch wurde am 13 Dezember 2033 ebenfalls in Essen, ADL, geboren. Im Gegensatz zu Achim ist er gewaltbereit und neigt zu aggressiven Ausbrüchen. Eine der Aufgaben seines Freundes Achim war es, ihn zu beruhigen, wenn er sich wieder einmal aufgeregt hatte. Kai versteht nicht, wa-rum Achim geflohen ist. Er weiß nur, daß man ihn beauftragt hat, Titan 001 zurückzubringen oder zu beseitigen - und genau das wird er tun.

Von den Konturen seines Gesichts einmal abgesehen, sieht Kai Achim sehr ähnlich : 1,95 m groß, 110 kg schwer, breiter Körperbau, blaue Cyberaugen und künstliches schwarzes Haar.

Kon.: 4(12) Sch.: 6(9)[11] St.: 6(9) Ch.: 2 I.: 4(5) W.: 4 E.: -4,28

Reaktion: 7(11) Initiative: 7(11) +3W6

Würfelpools: Kampf: 7

Professionalität: 4

Fertigkeiten: Athletik 6[8], Auto (6), Bewaffneter Kampf (5, Klingenwaffen) (7), Computer (2), Elektronik (2), Feuerwaffen (9), Gebräuche (Konzern) (4), Gebräuche (Straße) (6), Geschütze (6), Heimlichkeit (4)[6], Waffenloser Kampf (4, Cyberimplantate) (6)

Cyberware / Bioware: S.o. , einziger Unterschied ist eine Cortexbombe (8T, -1 pro Meter)

Ausrüstung: Vollrüstung (mit Körperpanzer 13 / 11), Kopfset-Telefon, Phillips Taktikom, 8

IPE-Offensivgranaten

Waffen: Katana (Dikoteüberzug), Walter Secura (Interne Smartgun II, Schalldämpfer, Tarnholster, 4 Ersatzmagazine APDS), Ares HV MP LMG (Interne Smartgun II, 3 Pkt. Rückstoßkompensation, 4 Ersatzmagazine APDS), Franchi SPAS 22 (Interne Smartgun II, + 20 Schuß Schrot)

Bemerkungen:

Sporne liefern (Str.)M. +2 bei Balance. Werte in [...] geben die Boni des Move-by-Wire an. Gyro liefert 3 Pt. Rückstoßkompensation. Fußanker erzeugt (Str.-1) M Schaden. Bei Überraschung kassiert jeder der beiden Cyborgs einen Reaktions - Malus von +5.

Die Cyberglieder sind mit natürlich wirkender Haut überzogen und haben eine Tarnstufe von 3, wenn der Cyborg Kleidung trägt 6.

Alle Magieproben gegen einen der Cyborgs erleiden einen Modifikator von +8.

Das Lichtsystem erzeugt einen dünnen Lichtstrahl entlang der Sichtlinie und ermöglicht es, sogar bei völliger Dunkelheit zu sehen. +2 bei dem Versuch, eine Person im Dunkeln aufgrund ihrer Geräusche auszumachen. -2 bei allen Aktionen, die mit Balance zu tun haben sowie zugunsten des Charakters, um auf den Beinen zu bleiben.

Die Cortexbombe explodiert beim Tod des Titanen 002, kann aber auch von außen gezündet werden.

Im Abschnitt "Cybermantie-Regeln" im Cybertechnology Handbuch Seite 77 ff. finden sie mehr über Cyborgs und weitere Einschränkungen.

Simon Desha



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