



Last Man Dancing

**Ein Shadowrun-Abenteuer von Adrian Klinghammer.
Die Rechte liegen beim Autor.**

Vorwort des "Autors"

Jeder Spieleanleiter darf und kann das Abenteuer nach seinem Willen anpassen er kann noch Gegener reinnehmen neue Lösungswege einführen darf aber die Grundhandlung nicht verändern außerdem braucht der Spieleanleiter mindestens noch eine Stunde um die Matrix und die Gebäude zu entwerfen (unbedingt an die vorgeschriebenen Sachen halten da das Abenteuer sonst seien Reiz verlieren könnte) was ich nicht getan habe weil ich nicht die nötigen Grafikprogramme auf dem Rechner hatte. Und nun viel Spaß.

>>>[Ein "ganz nettes Abenteuer", sicherlich aber nur geeignet für junge Gruppen. Als Einstieg ins Spielgeschehen und prinzipielle Vorgehensweise aber gut geeignet. Der Run ist allerdings nicht im typischen "Hinter den Kulissen"-Stil geschrieben, aber trotzdem übersichtlich gehalten.]<<<
-Murdok <15:26:34/14-01-59>

Wie alles beginnt ...

Alles fängt an (wie sollte es anders sein) in der Bar Newtown Spirit in der anarchistischen Innenstadt Warschaus auch als das Warschauer Ghetto bekannt. Die Runner wurden mit dem Versprechen dorthin gelockt einen fetten großen Run durchzuziehen. Das Problem ist das kein Johnson auftaucht sondern ein abgerissener junger Mann mit dem Namen Arthur Merhart und die Runner inständig bitten seine Tochter zu retten. Als Gegenwert bietet er 10.000 ¥ (für alle).

Wenn keine der Möglichkeiten gewählt wurde, so muß die Handlung wie Reaktion zwei weiter verlaufen. (Improvisiere etwas).

Mit etwas Verhandlungsgeschick er läßt er sich noch auf 20.000 ¥ hochhandeln (Intelligenzprobe gegen 6).

- I. Möglichkeit: Sie helfen ihm.
- II. Möglichkeit: Sie helfen ihm nicht und hauen ab.

III. Möglichkeit: Versuchen ihn zusammenzuschlagen.

... und so geht's weiter ...

I. Reaktion

Runner gehen aus dem Lokal vorher bekommen sie die Adresse *Morhauer 34*. Ab dann weiter wie in Reaktion 2 nur mit dem Unterschied das sie keinen Schwur ablegen müssen.

II. Reaktion

Einer der Runner wird von einem Auto angefahren [Schadensniveau 10M] (normale Konstitutionswürfe halbe Stoßpanzerung). Das Auto gehört zur Deltalus Kirche, man sieht es an den Aufklebern. Natürlich tauchen sofort die Bullen auf (eigenartig) und verhaften die Runner (scheiß Drek Neh!). Es gibt keinen Weg dieser Verhaftung zu entgehen auch nicht durch eine Kampf. Es rücken zwei schwere Polizeitransporter mit ungefähr 30 Leuten an (SR 2.01D S.211 Strassen-Cop). Natürlich werden sie von Artuhr aus dem Gefängnis gerettet aber als Gegenleistung müssen sie ihm helfen (wenn sie vorher sein Angebot abgelehnt haben: Dann laß' sie darauf schwören!).

Wenn sie denn Schwur brechen werden sie denn Rest ihres Lebens von einem Verbündeten der Stufe 10 verfolgt der sie stark behindert (kleine Fallen stellt immer mal wieder angreift was er macht ist dem Spielleiter überlassen) er kann gebannt werden aber erstmal einen so starken Magier finden Ha Ha Der Verbündete zählt als freier Geist (Geisterenergie!!) Weil Artuhr seinen Verbündeten dann mit einem letzten Auftrag die Freiheit gibt (" mögen sie verflucht sein mein alter Freund hier ist deine Freiheit).

Halten Sie den Schwur geht's bei Fussarbeit weiter.

III.Reaktion

Er entkommt auf jeden Fall und dann wie Reaktion II

Fussarbeit

Es ist der 21 November das Team geht zur Adresse (Location Beschreibung)

Artuhr sieht jetzt nicht mehr wie ein junger Mann aus sondern wie ein sehr alter Mensch!!! (da er seine Körpermaske fallen gelassen hat) wenn der Teammagier versucht ihn zu Askennen erkennt er nur kurz eine mächtige Aura und holt sich Kopfschmerzen (leichter geistiger Schaden) Sogar eine Robbe hat er an. Er erzählt euch das jemand versucht ihn zu bekommen und seine Freunde nach und nach terminiert (Bemerkung des Autors Alles mächtige Magier aber das sollen die Runner selbst mitbekommen) und das ihn versucht die Polizei zu verhaften. Weil er die Gründe erfahren will die zu dieser Situation geführt haben heuert er euch an zu helfen (na erste Bedenken) Außerdem sollt ihr seine auf mysteriöse Weise verschwundene Tochter finden. Er entlässt das Team ab an die Arbeit. ("faule Säcke")

Wenn die Runner über die Deltalus Kirche nachforschen was nur über Connections Magier, Johnson, Schieber, ausgebrannter Magier ,Stadtbeamter (aber Keine Schamanen fragen die wären zu Tode gekränkt) verwende Charisma gegen den Wert 5 erfährt das Team das die Deltalus Kirche einen auf Magie basierende Religion vertritt wo auch religiös Initiiert werden kann. Die Mitglieder

sind hauptsächlich magisch Aktiv. Und das der Polizeichef auch dort ist. (sie lassen übrigens keine Schamanen in ihre Reihen und es gab auch mal ein paar Gerüchte über Tieropferungen nur das die Tiere ziemlich groß waren so als wären es verwandelte Schamanen im letzten Todesspruch gewesen) (traurig aber wahr). Außerdem erfahren die Teammitglieder von ihrem Magier falls vorhanden das am 26.11 das Magie Wende Fest ist und das in dieser Zeit viele Opferungen stattfinden (also hat das Team noch fünf Tage viel Spaß)

In den Datenbanken findet man das übliche Gequassel über die Religion die San Nummer der Kirche bekommt Mann nur von der Connection WildFox (extra nur für dich Brainy du hast ab jetzt ne neue Connection kostet dich auch nichts). Für alle anderen Spieler über Konzerndecker, Schieber für nur 7.500 € Die Adresse lautet: San Wars 261182 Orange 4

Wenn die Gruppe auf die Idee kommt ins Netz der Deltalus-Kirche zu hacken geht's bei "Matrix" weiter.

Wenn sie sofort das HQ stürmen wollen... Bitte! ... ab zum HQ

Matrix

Um an die Datei Artuhr Merhart zu kommen hab ich zwei Vorschläge:

1. Der TeamDecker kann sich reinhacken.
2. Über eine Deckerconnection nur derjenige muß auf Computer eine Probe gegen 9 bestehen um die Datei zu kommen ein Versuch dauert einen halben Tag wenn der gleiche Decker 3 mal nicht besteht ist er Tot und als Connection nicht mehr zulässig.
Diese Punkte müssen bei der Erschaffung des Systems beachtet werden.

- Eingangsan orange 4
- alle SPU mindesten grün 4
- der Datenspeicher wo die Dateien drin sind Rot 3 und Schwarzes Eis und Barriere 3 und Wirbel 5
- überall anders Zugangs 3 und ein bißchen graues ICE seit kreativ (ich weiß das es fies ist aber der Gewinn ist um so größer)

Folgende Datei ausdrucken (die Akte am Ende) und den Spielern in die Hand drücken.

An Pläne und Wacheinteilungen vom Deltalus HQ zu kommen ist einfacher als bei den Dateien. Der Spielführer zeichnet noch einen Datenspeicher orange 3 in das System und lässt danach hacken. Die Connection muß Computer 5 absolvieren.

Das HQ

Wichtig ist nur daß das HQ von der Deltalus Kirche 4 Ebenen hat.
Zwei Unterirdische und zwei Oberirdische. Hier so das wichtigste.

Erdgeschoß: Eingangshalle, niedere Büros, nichts wichtiges [2 unbewaffnete Mitglieder im Eingang, Sicherheitszentrale 6 Bewaffnete Ordensmitglieder und je einer in den beiden Fahrstühlen]

Obergeschoß: Gebetsräume Büros der 13 Obermagik (würde nicht da hoch fahren) [8 Obermagik 16 Ordensmagier und 32 Gläubige alle unbewaffnet (alle in betender Haltung)]

Erste Untergeschoß: Wohnräume der Magier und Obermagik [2 Obermagik (einer von denen schläft) und 8 bewaffnete Ordensmitglieder]

zweites Untergeschoß: Gefängniszelle , Laboratorien , [1 Obermagik mit Leibwache 4 Ordensmitgliedern und einem Magier (sie verhören gerade die Gefangene)]

Allgemein: Lasche weltliche Schutzvorrichtungen , Fahrstuhl läßt sich knacken so daß man gleich zur zweiten runter kann (knacken entweder mit Magnetschloßknacker 7 oder Fertigkeit Computer B/R gegen den Wert von 5 oder Intelligenz gegen 8)

Lösungswege:

1. Runner schleichen sich rein knacken denn Fahrstuhl und befreien die Tochter Problem ist nur das sie dann 15 Minuten haben um alles zu erledigen danach tauchen alle 5 Minuten oder 400 Meter Patrouillen aus 4 weltlichen Mitgliedern und einem Magier auf. Also mindestens eine auf. Wenn sie rauskommen siehe Showdown.(es wird dreimal mit einem W6 gewürfelt fällt eine 6,5,4 werden die Runner entdeckt und sie müssen zwei Magier mit 6 weltlichen Wachen töten bevor sie rauskommen und die Patrouillen).
2. Runner überwältigen die Wachen leise also Betäuben und dann knacken sie denn Fahrstuhl und gehen runter.
Problem sie müssen alle Wachen im Erdgeschoß innerhalb von 6 Kampfrunden besiegen oder der Alarm geht los und die Patrouillen tauchen wie oben auf.
3. Tarnen sich als Mechaniker (o.ä.) ein Hacker muß sie aus dem Netz unterstützen also ihre ID bestätigen.
Problem: es darf kein Schwacher Magier (der sich nicht maskieren kann) mit dabei sein sonst wird er entdeckt und das Team fliegt auf der Decker muß in eine Rot 4 Knoten hacken (wo aber kein schwarzes Eis ist) damit die ID bestätigt werden.
4. Sprengen sich rein und kämpfen Problem: es kommen alle Mitglieder und Kämpfen dann viel Spaß.

Wenn die Chums noch lebend aus dem HQ rauskommen, dann geht's zum Abspann...

Der Abspann

Das Team kommt wieder aus dem Gebäude heraus plötzlich folgt eine Explosion (das ganze sollte man etwas dramatisch ausmalen). Sie sehen Merlin mit zwei weiteren Gestalten vor dem Gebäude stehen eine davon ist ziemlich groß und hat goldene Augen (Drache in Menschengestalt) die andere eindeutig ein Elf (einer der Meistermagier von Eldar siehe Abenteuer Bad Feelings) viele Gestalten kommen aus dem Gebäude heraus doch sie werden von Geistern zerfetzt nur nicht die hohen 13 von denen nur noch 12 übrig sind (ihr mußtet einen umbringen) und ein paar Magier schaffen es vor die Tür zu kommen und es folgt der größte magische Kampf den das Team bis jetzt gesehen hat. Merlin und seine Kumpanen gewinnen den Kampf und ihr damit auch!

Zum Schluss...

Jeder bekommt die Connection Merlin eingeschrieben (darf niemals wieder in einem Abenteuer auftreten (außer es ist von Wild Fox geschrieben) und als Charakter benutzt werden aber bei magischen Fragen kann man ihn zu Rate ziehen. Große Bedingung man würfelt vor dem Abenteuer einen W6 eine 5 oder 6) die 10.000 € werden aufgeteilt.Ihr erhaltet eine Datei im Wert von 50.000 € das Deltalus Projekt.

Karma

- Überleben: 1
- Teamdecker: 2
- Grundkarma: 5 (Anm. Murdok: vielleicht ein bisschen viel...)

Weiteres Karma gibt's für individuelle Heldentaten, gutes Rollenspiel etc. (siehe Regeln)

Locations

Warschau:

Hauptstadt Polens mit über 3 Mio. Einwohnern der große Plex ist in der Bereiche geteilt die von verschiedenen Konzernen regiert werden und einem freien anarchistischen Bezirk wo gerne Runner untertauchen die heimlichen Besitzer dieses Bezirkes sind der gewählte Polizeichef und die Deltalus Kirche. (wie die Spieler dorthin gelangen ist Sache des Spielleiters)

Die Bar Newtown Spirit:

Hier trifft sich die Warschauer Schattenwelt im Hintergrund tanzen nackte Mädchen der Besitzer Michael Borf ist ein guter Freund von Wild Fox und ein guter Geschäftsmann. Sonst ist es eine ganz normale Bar. Der Spielleiter kann hier noch eine Prügelei einbauen oder was anderes was einen Karmapunkt wert wäre.

Die Wohnung von Arthur:

Liegt auf der Morhauer 34 einfach zu finden aber eine fiktiver Treffpunkt keine Möbel gar nichts nur karge weiße Wände.

Das Kirchengebäude:

Alles ist religiös Gestaltet viele Arkane Symbole keine Sicherheitskameras sonst ein großes viereckiges ebenerdiges Gebäude. Die Zelle wo die Gefangene sitzt ist sauber und ordentlich.

Cast of Shadows

Folgende Charakter werden benötigt:

Arthur Merhart (Merlin)

Rasse:Mensch

Beschreibung:

Artuhr ist eigentlich der berühmte englische Magier mit dem Namen Merlin der in einen Schlaf verfallen ist und 2030 im Sherwood Forest aufgewacht ist. Dort lernte er seinen ersten Schüler kennen und damit die Mutter seines Kindes die die, einen tragischen Tod starb, kennen. Er folgte seiner Tochter die in Warschau Thaumaturgie studierte und ließ sich dort nieder und fing an Schüler zu Unterrichten.

Er ist trotz der 20 Jahre etwas Weltfremd.

Attribute

Fertigkeiten

Konstitution: 7
Schnelligkeit: 5
Stärke: 5
Charisma: 6
Intelligenz: 6
Willenskraft: 8
Essenz: 6
Magie: 13
Reaktion: 5

Hexerei: 10
Beschwörung: 10
Verzaubern: 6
Magietheorie: 7
Gebräuche (Magie): 6
Motorrad: 4
Feuerwaffen: 5
bew. Nahkampf: 8

Initiationsstufe: 7

Initiative: 1W6

Würfelpools

Kampfpool: 9
Magiepool: 13

Ausrüstung

3 ZSpeicher (Wahrheit [7], Barriere [6], Reflex (+3W6))
3 ZSpeicher (Energieball [7], Mana-Barriere [6], Feuerball [8])
Magierstab (m. Diakote, +1 RW, angepaßt, (Str+4) S Bet

Kraftfokus 5

Manhunter [30 Gel-Muni]
Robe mit Basilik Haut 6/6

Zaubersprüche

Energieball: 8
Manschlag: 7
Feuerball: 6
Feuerpfeil: 9
gest. Unsichtbarkeit: 7
Körpermaske: 7
Wahrheit analysieren: 4
Reflexe steigern (+3W6): 7
Mana Barriere: 6
Barriere: 6
Levitieren: 6

Deltalus Anhänger

(Anhänger einer magisch-religiösen Gemeinschaft)

Rasse:Mensch

Beschreibung:

Es sind die fanatischsten Anhänger da sie keine magischen Talente besitzen und es mit ihrem Eifer versuchen wettzumachen.

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 4
Stärke: 4
Charisma: 3
Intelligenz: 2
Willenskraft: 4

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 5
Auto: 3
Gebräuche (Straße): 3
Gebräuche (Kirche): 5
Spornkampf: 6

Ausrüstung

Essenz: 3,8
Magie: 0
Reaktion: 5

Ares Predator (Laser, 40 Ex-Muni)
Weste mit Platten [4/3]
Deltalus Bibel

Initiative: 2W6

Würfelpools

Kampfpool: 5

CyberWare

Handsporn

Reflexbooster I

Deltalus Ordensmagier

(Magische aktives Mitglied einer magisch-religiösen Gemeinschaft)

Rasse:Mensch

Beschreibung:

Die magisch aktiven Mitglieder der Deltalus Kirche. Als Leibwache haben sie immer einen Elementar der Stufe 3 bei sich. Obwohl es hauptsächlich freie Magier sind, die in der Kirche sind, um zu lernen und zu initiieren, gibt es auch hier Ausnahmen: Fanatiker, die brutal für ihre Überzeugung kämpfen.

Attribute

Konstitution: 5

Schnelligkeit: 3

Stärke: 2

Charisma: 4

Intelligenz: 5

Willenskraft: 4

Essenz: 6

Magie: 6

Reaktion: 4

Fertigkeiten

Hexerei: 5

Beschwören: 5

Magietheorie: 4

Feuerwaffen: 4

Gebräuche (Kirche): 5

Gebräuche (Straße): 3

Ausrüstung

Kraftfokus 2

Fichetti Security 500a [60 Flech-Muin]

Robe [3/3]

Deltalus Bibel

Initiative: 1W6

Würfelpools

Kampfpool: 6

Zaubersprüche

Energiepfeil: 5

Schlaf: 4

Panzer 5

Betäubungsball: 4

Deltalus Obermagik

(Magisches Oberhaupt einer magisch-religiösen Gemeinschaft)

Rasse:Mensch

Beschreibung:

Die Obermagik sind die Oberhäupter der Kirche. Sie glauben an ihre Sache und sind übermäßig arrogant. Auch sie haben einen Elementar (Stufe: 7) als Leibwächter im Gefolge, die auch noch nach

dem Tod des Meisters weiterkämpfen.

Attribute

Konstitution: 6
Schnelligkeit: 4
Stärke: 4
Charisma: 5
Intelligenz: 5
Willenskraft: 6
Essenz: 6
Magie: 8
Reaktion: 4

Fertigkeiten

Hexerei: 7
Beschwören: 7
Magietheorie: 4
Feuerwaffen: 4
Nahkampfwaffen: 5
Motorrad: 3
Gebräuche (Kirche): 5
Gebräuche (Straße): 2
Gebräuche (Kon): 3

Ausrüstung

Kraftfokus 4
Uzi 3 [48 Muni]
Kampfstab
Ultrasicherheitsweste [4/3]

Initiationstufe: 2

Initiative: 1W6

Würfelpools

Kampfpool: 7

Zaubersprüche

Astrale Störung: 6
Maske: 5
Manpfeil: 4
Manaball: 6
Manablitz: 7
Chaotische Welt: 4

weitere Archetypen:

LoneStar - Cop (SR 2.01d)

HandOut: Akte Merlin

Akte: Artuhr Merhart alias Merlin der Weise, alias Darius

Nummer: 893445

Datum: 20.11.2055

Streng vertaulich!

Bericht des Agenten M043 14.06.2030

Ich glaube ich habe eine Person gefunden die für das Projekt Deltalus Ideal wäre es scheint als hätte er das größte Potential von Magie das ich je gespürt habe. Ich konnte ihn nicht weiter verfolgen können da er mich sonst entdeckt hätte. Er schien kein Verständnis für die Technik zu haben und auch keine Kontakte. Was es für uns einfacher werden lassen müßte ihn zu fangen. Es scheint fast als wäre er aus einem Schlaf erwacht wie die Drachen.

Empfehlung: Möglichst schnell fangen bevor er seine Kräfte regeneriert.

Bericht des Obermagik Julius von Deltalus 25.05.2040

In einem Ritual wo alle dreizehn Obermagik mitmachten versuchten wir ihn uns anzusehen (sondieren) aber wir hatten keinen Erfolg da er so ein Potential an Magie besaß und uns leider wegfegte. Magisch ist er fast nicht zu schlagen deshalb versuchen wir seine Schüler zu fangen und ihn in eine Falle zu locken wo er nicht mehr zaubern kann.

Bericht von Leutannt Kiran Lesch 08.03.2053

Wir haben versucht den Massenmörder zu fangen wie es der Polizeichef angeordnet hat. Wir rückten mit 40 Mann an und er ergab sich sofort aber dann passierte das eigenartige meine Männer brachen zusammen und ein älterer Mann erschien und sagte das ich im Irrtum sei und ich brach zusammen...

Bericht von Obermagik Horest von Deltalus 10.03.2053

Wir haben dank der Hilfe des Polizeichefs und dank eines Tricks eine Schülerin von Merlin fangen können wir ließen einen zweiten Schüler ganz auffällig als Massenmörder verhaften wie erwartet rettete Merlin ihn in der Zwischenzeit kidnappte das zweite Team die Schülerin die Tochter. Sie hat auch das Potential ist aber scheinbar nicht unsterblich aber geeignet für die Versuchsreihe und mächtig genug um nach der Opferung ihres Körpers in der Astralgestalt weiter zu leben und in denn Super Computer transportiert zu werden so können wir sie dann kontrollieren und so das Deltalus Projekt zu Ende führen. Die Kirche wird mächtiger da die Kräfte die so ein Wesen hätte unvorstellbar währen.

Bericht Agent M043 20.11.2055

Hab seine Spur wieder aufgenommen hatte aber leider einen Autounfall und die unfähigen Beamten die dachten das ich Merlin angefahren hatte ein Signal wäre und losstürmten.

Adrian Klinghammer



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