



Es gibt mehr zwischen Himmel und Erde...

**Ein Abenteuer für Shadowrun V2.01 D von André Wiesler
Die Rechte liegen beim Autor.**

Wenn die Runner einmal einem hohen Tier auf die Zehen getreten sind oder sich zu auffällig mit einem Konzern angelegt haben sollten, dann ist dieser Run die optimale Gelegenheit für Sie, ihnen dies klar zu machen oder sogar "heimzuzahlen".

Die Tat, welche dieses Abenteuer nötig macht, sollte schon etwas zurückliegen, aber noch nicht so weit, daß die Runner sich nicht mehr daran erinnern.

Dieser Run wird etwas Anpassungsarbeit benötigen. Der Einfachheit halber wird der Konzern hier Aztech genannt, und der Lockvogel Lucy Lattington alias Diana Sechuza. Der Lockvogel sollte eine nahe Verwandte eines (mehr oder weniger) unschuldigen Opfers der Runner sein, also z.B. eines Cops, der auf einer Flucht der Runner erschossen wurde, oder das Opfer eines fehlgeleiteten, bzw. unterschätzten Zaubers. Wenn es so einen Vorfall nicht gab, können sie auch einfach die Verwandte eines gegnerischen Runners verwenden, den die Gruppe während eines Runs getötet hat. Der Drahtzieher sollte ein Gegenspieler der Runner sein, den sie beim blauen Anblick erkennen.

Hintergrund

Die Runner werden von einer verzweifelten Frau, die scheinbar von ihrem Mann, einem hohen Sarari, mißhandelt wird, angefleht, sie zu ihren Verwandten in der Nähe von El Paso zu bringen. Sie nennt sich Diana Sechuza und hat in Tir Tairngire einen Flug nach Tuscon gechartert, d.h. die Runner müssen sie durch das Salish-Shidhe ins Tir Tairngire bringen und nachher durch die Wüste von Tuscon nach El Paso.

In Wirklichkeit ist die Frau Lucy Lattington (siehe oben) und will Rache, deswegen hat sie sich an Aztech gewandt, und zusammen mit einem alten Gegner der Runner diese Falle entwickelt. Wenn die Runner an ihrem Zielort ankommen, müssen sie entdecken, daß sie von Aztech hereingelegt wurden, erkennen ihren alten Gegner wieder und erfahren, wer Lucy Lattington in Wahrheit ist.

Die Anwerbung

Wenn die Runner einen gemeinsamen Telefonanschluß haben, kommt an diesem ein Anruf an,

ansonsten wird dieser Anruf als Aufzeichnung aus einer öffentlichen Mailbox an jeden einzelnen Runner geschickt, mit einer schriftlichen Nachricht, welche Runner noch angeworben werden.

Der Anruf

Eine sehr sympathische, dunkelläutige Frau Anfang 20, steht vor dem Bildschirm des Telefons, und spricht mit zitternder Stimme: "Mein Name ist Sechuza, Diana Sechuza, und ich brauche ihre Hilfe!". Sie ist etwa 1,70 m groß und schlank, ihre Gesichtszüge erscheinen mittelamerikanischen. Im Hintergrund sieht man eine dreckige, aber große und gutausgerüstete Küche. Die Frau hat fingernagelgroße Brandspuren an Armen und Beinen, ein geschwollenes Auge und trägt nur ein zerissenes Nachthemd und einen einfachen, weißen BH.

"Bitte, sie müssen mir helfen! Ich muß hier weg, sonst bringt er mich noch um! Ich kann ihnen nicht viel Geld geben, aber wenn sie mich erst zu Onkel Diego gebracht haben, bekommen sie mehr! Ich muß aufhören, er kommt! Ich rufe sie wieder an, sobald ich kann!"

In diesem Moment öffnet sich die Tür und sie will auflegen, aber ihr fällt der Hörer aus den zitternden Händen. Durch die Tür kommt ein großer Mann in einem guten Anzug, mit einer kleinen Conpolizeiplakette von Renraku (oder dem entsprechenden größten Konkurrenten des von Ihnen gewählten Konzerns) am Revers.

Er stürzt zu der Frau, die nun mit dem Rücken zum VidCom steht, und brüllt "Habe ich dir nicht verboten zu telefonieren?" Dann holt er aus und schlägt die Frau mit der geballten Faust nieder. Sie prallt auf den Küchentisch, ihre Lippe platzt auf und sie rutscht zu Boden, wo sie liegenbleibt. Der Mann schmettert den Hörer auf die Gabel, und an seinen geweiteten Pupillen kann man erkennen, daß er vermutlich unter Drogen steht.

Spielleiterinformationen:

Das Ganze ist ein raffinierter und mit allen Mitteln der modernen Filmkunst inszenierter Akt. Die Verletzungen sind aufgeschminkt und die erweiterten Pupillen sind durch Kontaktlinsen imitiert. Die Runner werden vermutlich nun Nachforschungen anstellen. Aztech hat natürlich eine gefälschte SIN in die Datenbanken von Renraku eingeschleust, die eine Stufe von 8 hat. Sollte der Decker gezielt nach Spuren einer Fälschung suchen, kann er einige Veränderungen entdecken, die aber auch von einer schlampigen Aktualisierung stammen könnten. Man kann folgende Informationen über Diana Sechuza erhalten:

Diana Sechuza

Ehemann: Cortuga Sechuza, Sicherheitsbeamter bei Renraku

Mädchenname: Pelluga

Geburtstag: 13.06.2029

Eltern: James und Johannita Pelluga, verstorben bei einem Flugzeugunglück am 22.07.2041

Weitere Verwandte: Diego und Maria Pelluga Onkel und Tante des Objekts

Diego Pelluga arbeitete vor seiner Pensionierung bei Renraku als Pilot

Diana Sechuza ist momentan erwerbslos

Keine Vorstrafen.

03.11.2037 erster Wohnsitz in Seattle

Sollten die Runner nach einem Flugzeugabsturz am 22.07.2041 suchen, so wird ihre Suche erfolgreich sein. Sie finden heraus, daß es sich bei diesem Flug um den schicksalsschweren EuroAir-Flug 329 handelt, der von Sirrurg, einem großen Drachen, über dem Atlantik gegrillt wurde. Auf der Passagierliste stehen unter anderem James und Johannita Pelluga, beide tot gemeldet.

Über Diego und Maria Pelluga:

Verwandte: Diana Sechuza (Nichte)

Wohnsitz: Bonna Gerussa, in der Nähe von El Paso.

Geburtstage: 22.04.1989 bzw. 11.05.1978

Am nächsten Tag

Diana Sechuza ruft wieder an, mit blutverschmierten Haaren und einigen blauen Flecken, die sie am Vortag noch nicht hatte.

"Er ist für mindestens 5 Minuten unten im Hof, bitte, helfen sie mir?"

Sie berichtet den Runnern, daß sie seit zwei Jahren mit ihrem Mann verheiratet ist und er sie ebensolange schon schlägt. Sie hatten ein Kind, Magerita, das ihr Mann `aus Versehen` umbrachte. Sie will zu ihrem Onkel und ihrer Tante nach Bonna Gerussa, weil ihr Mann sie da nicht vermuten wird, und selbst wenn, wird ihr Onkel sie beschützen. Sie hat ihn seit zwei Jahren nicht mehr anrufen können, weil ihr Mann sie sonst totgeschlagen hätte, und auch jetzt kann sie nur telefonieren, weil sie eine neue Leitung erhalten haben, die der Mann noch nicht gesperrt hat. Sie bietet 10.000 ¥, verspricht aber, daß ihr Onkel zumindest noch einmal das Doppelte drauflegen wird.

"Ich muß jetzt Schluß machen, er wird gleich wiederkommen! Ich rufe morgen noch einmal an, bitte holt mich so schnell wie möglich hier heraus!"

Spielleiterinformationen:

Um zu verhindern, daß sich Diana sich verplappert oder psychologisch auffällige Dinge tut, wurde ihr eine feste Talentleitung eingepflanzt (Stufe 2), die nur dafür da ist, sie voll und ganz die verängstigte Ehefrau sein zu lassen.

Die Befreiung

Sobald die Runner sich bereit erklären sie zu retten, gibt Diana ihnen Bescheid, daß sie sie am nächsten Tag um 10.00 Uhr abholen sollen.

Wenn die Runner an der angegebenen Adresse ankommen, ruft Diana durch die Tir, daß eben diese abgeschlossen ist. Die Runner können entweder das Magschloß knacken (Stufe 4) oder die Tür eintreten bzw. aufschließen (Stärke (8) oder gegen Panzerungstufe 3).

Wenn die Runner zuviel Lärm machen, kommt eine Wache herauf, und liefert den Runnern ein kurzes Feuergefecht. Die Wache ist von Aztech geschickt und zieht sich zurück, sobald sie verletzt wird, und ruft natürlich keine Verstärkung!

Wache								
Konstitution:	Schnelligkeit:	Stärke:	Charisma:	Intelligenz:	Willenskraft.:	Essenz:	Magie:	Re
4	4	4	3	3	3	6	-	
Fertigkeiten								
Feuerwaffen:	Bewaffneter Kampf:			Waffenloser Kampf:				
2	3			3				
Ausrüstung:	Panzerweste.			SCHADENSMONITOR				
Waffen:								

Die Wohnung ist sehr groß und gut eingerichtet, aber unordentlich.

Diana Sechuza hat eine große Reisetasche gepackt, und drängt darauf loszufahren. Sie ist sehr dankbar, schrekt aber vor jeder hastigen Bewegung zurück. Spielen sie Diana wie eine mißhandelte Frau, die nur schwer Vertrauen faßt, aber keine andere Wahl hat, als sich auf dieses Wagnis einzulassen.

Nach Bonna Gerussa

Transportmittel: Sie schlägt vor, daß die Runner einen Wagen mieten.

Von Seattle aus zu fliegen lehnt sie ab, denn ihr Mann hat gute Verbindungen zur Flughafensicherung, und würde sie sicherlich abfangen! Außerdem hat sie bereits einen Flug von Tir Tairngire aus gebucht, denn dort hat ihre Familie Freunde, die diesen Flug decken. Sie hat eine Kreditkarte bei sich, mit der sie 12.000¥ von einem Konto ihres Mannes abbuchen kann, die sie den Runnern als Vorauszahlung gibt.

Die Route: Bis zum Flughafen im Siden von Tir Tairngire sind es auf dem kürzesten Weg 540 Kilometer, mit einem gemieteten Kleinbus müßte diese Strecke in ca. 6-7 Stunden zu schaffen sein. Die Straße führt von Seattle sechspurig bis zur Grenze des Tir Tairngire. Etwa 50 Kilometer vor dem Grenzübergang verjüngt sie sich auf zwei Spuren, um dann im Tir finfspurig zu verlaufen.

Papiere: Um durch den Salish Shidhe fahren zu dürfen, ist ein Visum nötig. Es kann im Ratswigwam beantragt werden, und nach drei Tagen abgeholt werden und kostet 25¥ pro Person/pro Woche. Mit einer entsprechenden `Spende` oder über eine passende Connection kann und sollte der Zeitaufwand natürlich abgekürzt werden!

An eine Durchfahrtsgenehmigung (keine Aufenthaltserlaubnis) durch das Tir Tairngire zu kommen, ist schon sehr viel schwieriger (vor allem für einen Menschen, da alle untenstehenden Mindestwürfe um 2 erschwert werden)!

In der Botschaft, deren Gänge durch einen Illusionszauber wie Baumalleen aussehen, in denen die Türen durch herunterhängende Weidensträucher symbolisiert werden, kann sich ein Fremder schnell verlaufen. Er kann allerdings an der Rezeption nach dem Weg fragen, und wird diesen auch mehr oder weniger genau beschrieben bekommen, je nach Erfolgen gegen (4) in Charisma oder (2) in Gebräuche (Tir).

Einmal im entsprechenden Zimmer, muß sich der Charakter erstmal in Geduld üben, denn der Elf hinter dem Holzschreibtisch telefoniert mit einer scheinbar sehr wichtigen Person. Sollte ein Charakter Japanisch sprechen, kann er mit einem Wurf gegen (4) Fetzen des Gespächs mitbekommen, und erkennt, daß es sich bei dem Sprecher am anderen Ende um den Vater des Bürohengstes handelt.

Wenn der Charakter den Elfen unterbricht, ist dieser ziemlich verärgert, und alle kommenden Würfe werden um weitere 2 erschwert. Irgendwann fragt der Elf dann nach den Wünschen des Charakters, und antwortet, sobald dieser seinen Wunsch vorgetragen hat:

"Nun, natürlich können sie durch unser wunderschönes Land reisen, sich an den tiefen, bewaldeten Tälern, den Seen und dem herrlichen, blauen Himmel erfreuen...vorausgesetzt, sie füllen diese Formulare aus, und zahlen die richtige und unbedeutende Summe von 300¥ pro Person!"

Dann überreicht er den Charakteren das im Anschluß an das Abenteuer abgedruckte Dokument, und wartet, bis es ausgefüllt ist, oder falls nur ein Charakter dort ist, bis dieser später die ausgefüllten Bögen wieder mitbringt.

"Nun, da alle wesentlichen Formalitäten geregelt wurden, wünsche ich ihnen viel Spaß in unserem schönen Land, das sie ja leider nur von der Straße aus sehen werden, denn es ist ihnen auf das äußerste verboten, die Straße zu verlassen! In zwei Wochen werden wir ihnen die Durchfahrtsgenehmigung zuschicken, oder sie können natürlich auch persönlich vorbeikommen, um sie abzuholen!"

Wenn die Charaktere jetzt versuchen sollten, ihn zu bestechen, dann hoffentlich nicht zu offensichtlich! Ein vergessener, nicht registrierter Credstick mit 2000¥ kann das bürokratische Verfahren auf einen Tag reduzieren, ein offener Bestechungsversuch nach dem Motto "Und wie lange würde es dauern, wenn wir Ihnen mehr Geld geben?", ist zum Scheitern verurteilt und führt

dazu, daß die Genehmigung erst nach drei Wochen und fünf Tagen eintrifft, wenn überhaupt. Die beiläufige Erwähnung einer entsprechenden Connection (ein hochstehender Elf, eine berühmte Tir-Persönlichkeit), oder deren Kontaktierung, kann das Verfahren auch rapide beschleunigen!

Der Leihwagen: Natürlich kann man einen Wagen nicht ohne SIN leihen, aber jeder gute Runner sollte zumindest eine gefälschte SIN besitzen. Der Tarif liegt bei 400¥ plus 50¥ pro gefahrene 100 Kilometer und Tag.

Die Fahrt: Die Durchfahrt durch das Salish Shidhe verläuft ohne Probleme.

Der Weg ist gesäumt von Tankstellen und Imbißbuden, man kann fast alle 20 Kilometer eine finden. An den meisten stehen einige Trucks.

Etwa 10 Kilometer vor der Grenze nach Tir geraten die Charakter in zähfließenden Verkehr, was einerseits an den gründlichen Durchsuchungen liegt und zum anderen an der Tatsache, daß dies einer von nur ganzen zehn offiziellen Grenzübergängen ist! Der Stau kostet die Runner etwa 3 Stunden, und Diana wird sehr nervös, denn die Gruppe läuft Gefahr, den Flug zu verpassen, und der nächste geht erst am nächsten Tag!

Am Grenzübergang: Als die Runner endlich zwischen die beiden Pfeiler der Grenzstation gewunken werden, sehen sie sich mit zwei Elfen in Uniform konfrontiert. Mit einem misstrauischen Blick überfliegen sie die Papiere der Runner, und lassen sich dann alle auf der Liste stehenden Gegenstände aushändigen, sowie eventuelle Waffenscheine zeigen.

Waffen werden verplombt und jede Person bekommt eine Heulboje um das Handgelenk gelegt, die Alarm schlägt sobald sie mehr als zwei Kilometer vom Leitsystem der Straße entfernt wird, und natürlich falls sie durchtrennt wird.

Dann beginnen die Grenzwachen den Wagen zu durchsuchen, sie benutzen dazu ihre Fähigkeit "Verstecktes entdecken", die sie auf Stufe 5 beherrschen.

Je nach der Güte des Versteckes sollten Sie den Mindestwurf festsetzen.

Zusätzlich wird ein Drogenhund eingesetzt (Fertigkeit `Drogen entdecken` auf 6).

Sollte irgend etwas von Bedeutung gefunden werden, das nicht auf dem Anmeldeformular vermerkt ist, kommen einige Unannehmlichkeiten auf die Runner zu:

Bei kleinen Mengen Drogen folgt die sofortige Ausweisung sowie eine Anzeige wegen illegalem Drogenbesitz (was aber bei einer falschen ID kein Beinbruch ist!)

Bei größeren Mengen Drogen werden die Runner festgesetzt und nach einem Tag im Gefängnis von Portland der Gerichtsbarkeit von Seattle ausgesetzt. Mit einem guten Anwalt könnten sie mit einer Geldstrafe von bis zu 10.000¥ und bis zu einem Jahr auf Bewährung wegkommen, vorausgesetzt sie versuchen nicht zu fliehen.

Grundsätzlich werden gefundene Waffen, für welche die Runner keinen Waffenschein vorlegen können, konfisziert und die Runner müssen eine Strafe zahlen, die sich auf folgende Summe beläuft:

Klingenwaffen bis leichte Pistolen: 500¥

Schwere Pistolen: 1000¥

Ab MP's inklusive werden die Runner gefangen gesetzt und es gilt das gleiche, wie für größere Mengen Drogen, allerdings mit anderen Strafmaßen:

MP's, Gewehre: weitere 10.000¥ oder zwei Jahre Gefängnis

leichtes MG: 15.000¥ und fünf Jahre Gefängnis bzw. 8 Jahre Gefängnis

ab mittlerem MG aufwärts: 25.000¥ und 10 Jahre Gefängnis bzw. 15 Jahre Gefängnis

Für nicht angemeldete Waffen, die aber durch einen Waffenschein gerechtfertigt werden können, ist pro Waffe eine Pauschale zu entrichten, die sich auf 300¥ beläuft.

Zum Glück für die Runner wird nach Cyberware nicht gesucht, lediglich implantierte Waffen werden verplombt, sofern sie der Scanner (Stufe 3) entdeckt.

Wenn die Runner dies alles (hoffentlich ohne festgenommen zu werden) hinter sich gebracht haben, verabschiedet der Grenzer sie mit den Worten:

"Nun, werte Damen und Herren, wünsche ich ihnen einen schönen Aufenthalt in Tir Tairngire, und ich möchte sie noch einmal darauf hinweisen, daß es ihnen verboten ist, an anderen Stellen als den dafür vorgesehenen Rastplätzen zu stoppen. Außerdem haben sie den Anordnungen der Highway Polizei Folge zu leisten und jedem Konflikt aus dem Weg zu gehen! Ansonsten noch viel Freude an unserem wunderschönen Land!"

Sollten die Runner sich mit den sechs Grenzern anlegen, die hier stationiert sind, haben sie wirklich Ärger, denn in 1W6 Minuten kommt ein Hugh Stallion mit Versärgung.

Grenzwache

Konstitution:	Schnelligkeit:	Stärke:	Charisma:	Intelligenz:	Willenskraft.:	Essenz:	Magie:	Re
5	6	5	4	4	3	5,5	-	

Fertigkeiten

Auto:	Feuerwaffen:	Verstecktes entdecken:
4	5	6

Cyberware: Datenbuchse mit Funkverbindung zum Grenzcomputer.

SCHADENSMONITO



Ausrüstung: Panzerjacke, MP mit Laser und Gasgyro3.

Drogenhund

Konstitution:	Schnelligkeit:	Stärke:	Charisma:	Intelligenz:	Willenskraft.:	Essenz:	Magie:	Re
4	4x3	3	-	2(4)	2	6	-	

Pilot: (Rigger)

Konstitution:	Schnelligkeit:	Stärke:	Charisma:	Intelligenz:	Willenskraft.:	Essenz:	Magie:	Re
5	6	4	4	6	5	1,78	-	

Fertigkeiten

Motorrad:	Hubschrauber:	Feuerwaffen:	Schwere Waffe
4	6	7	5

Cyberware: Smartgun, Transportmittel-Steuereinrichtung (2), Funk.

SCHADENSMONITO



Die Fahrt von der Grenze bis zum Flughafen verläuft ereignislos und dauert etwa viereinhalb Stunden, es sei denn die Runner wollen an einem DriveIn oder einem Drugstore halten um zu essen.

Pause:

Am letzten Drugstore vor dem Flughafen möchte Diana einen Kaffee trinken.

Das Lokal ist eingerichtet wie ein Donutshop, mit Tischen an den Fenstern und einer Theke. Diana setzt sich an eine Theke, bestellt eine Runde Kaffe und entschuldigt sich dann, um sich frisch zu

machen.

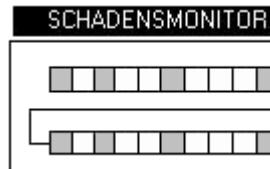
Bei einer gelungenen Heimlichkeit (3) Probe kann ein Runner entdecken, daß Diana einer Frau an der Theke einen Blick zuwirft und zuzwinkert. Diese Frau geht dann einige Minuten später auch auf die Toilette. Sollte kein Runner ausdrücklich darauf achten, fällt ihnen dies jedoch nicht auf! Wird Diana darauf angesprochen, bestreitet sie alles, wird sogar in einen überzeugenden Weinkrampf ausbrechen, falls die Runner lauter werden, oder sie gar bedrohen.

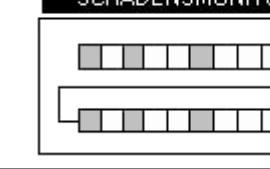
Spielleiterinformationen:

Die Frau ist natürlich eine Kontaktperson von Aztech, der Diana hier bestätigt, daß bis jetzt alles klar ging.

Wenn die Runner irgendwann die Straße verlassen

Nach 2W6 Minuten (6 weiter!) kommen zwei Hugh Stallion heran, welche die Runner auffordern, wieder auf die Straße zurückzukehren und eventuell einen Pannendienst versäumt. Sollten die Runner trotzdem weiterfahren, geben sie Warnschüsse ab. Sollten die Runner der dritten Aufforderung nicht nachkommen, öffnen die Helis das Feuer und werden gegebenenfalls nach weiteren 2W6 Minuten von einem Jeep mit 4 Elfenkriegern und einem Elfenmagier verstärkt, und sollten die Runner sogar diese besiegen, folgt nach weiteren 1W6 Runden ein westlicher Drache. Wenn die Runner dann immer noch nicht aufgeben oder tot in der Sonne stinken, werden sie große Probleme bekommen: Eine Großfahndung wird herausgegeben, und an der Grenze sowie am Flughafen werden die Wachen verstärkt.

Elfenkrieger									
Konstitution:	Schnelligkeit:	Stärke:	Charisma:	Intelligenz:	Willenskraft.:	Essenz:	Magie:	Re	Re
5	6	5	4	4	3	6	-		
Fertigkeiten									
Auto:	Feuerwaffen:				Waffenloser Kampf:				
4	6				5				
Ausrüstung: LMG, Panzerjacke, Neurostungranaten.						 SCHADENSMONITOR			

Elfenmagier												
Konstitution:	Schnelligkeit:	Stärke:	Charisma:	Intelligenz:	Willenskraft.:	Essenz:	Magie:	Re	Re			
2	2	1	2	5	5	6	6					
Fertigkeiten												
Beschwören:			Feuerwaffen:			Hexerei:		Magietheorie				
4			5			6		4				
Sprüche												
Manaball:	Schlaf:	Unsichtbarkeit:		Handlungen beherrschen:					 SCHADENSMONITOR			
4	6	5		6								

Der Flughafen

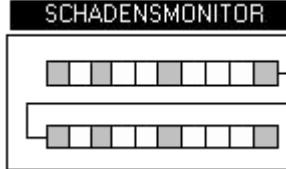
Der Flughafen sieht, außer den großen Grünanlagen, aus wie der jeder anderen großen Stadt. Der Leihwagen kann auf dem Parkplatz abgestellt (10¥ pro Tag) oder an der Filiale des Verleihs hier abgegeben werden. Das Einchecken besteht darin, daß alle Waffen entplombt und in Transportkoffer gepackt werden (man geht davon aus, daß bereits bei der Einreise die Legalität der Waffen hinreichend überprüft wurde). Die Heulbojen werden beim Einstieg in das Flugzeug entschärft.

Beim Flug selbst wird ein kleiner Snack gereicht und in den Armlehnen Trid's werden verschiedene Filme gezeigt. Nach 30 Minuten Flug beginnt der Pilot den Anflug auf Tuscon, und eine weitere Stunde später stehen die Runner dann ausgecheckt vor dem Flughafen und werden von einem heißen Wind umbraust.

Nach Bonna Gerussa

Die Runner können nun mit einem neuen Mietwagen losfahren (Kosten um 50% höher als in Seattle). Die Straße nach Bonna Gerussa geht nach etwa eineinhalb Stunden vom Highway ab und nach etwa 4 Kilometern in eine Steinpiste über, an der ein Schild mit der Aufschrift: 'Bonna Gerussa - 25 Meilen' steht.

Nach 10 Kilometern liegt irgend etwas quer über die Straße. Dummerweise fällt an dieser Stelle die Straße rechts und links steil 2 Meter ab. Sobald sie näher herangefahren sind, können die Runner sehen, daß es sich bei dem Gegenstand über der Straße um eine 3,5 Meter lange Echse handelt, die faul in der Sonne liegt. Es ist eine Chimera, die von sich aus passiv bleibt, aber auch keine Anstalten macht, die Straße zu verlassen. Das Einfachste, aber auch Unbefriedigendste wäre es, die Chimera zu erschießen. Sobald sie angegriffen wird, kämpft sie bis zum Tot! Es ist aber auch möglich, sie z.B. mit einem Stück Fleisch von der Straße zu locken.

Chimera							
Konstitution:	Schnelligkeit:	Stärke:	Intelligenz:	Willenskraft.:	Panzer:	Initiative:	Sp
5	3x3	4	1/3	4	1	3 +1W6	
Kräfte: Gift, Immunität gegen Gift.						SCHADENSMONITOR 	
Schwäche: Reichweite-1, Verletzbarkeit (Eisen).							

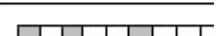
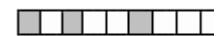
Wenn die Runner die Chimera abschlachten, können sie einige Minuten später einen großen Schatten näherkommen sehen, der sie auf ihrem weiteren Weg verfolgt.

Mit einer Vergrößerung können sie eine Wyvern erkennen, ein dracheähnliches Wesen mit einer Spannweite von fast 20 Metern. Sie hat sich dieses Gebiet als Heim ausgesucht, und beschützt die Lebewesen hier. Sie wird die Runner irgendwann angreifen, um ihren Schützling zu rächen, entweder wenn sie stoppen, oder wenn sie weniger als 2 Kilometer von Bonna Gerussa entfernt sind.

Wyvern							
Konstitution:	Schnelligkeit:	Stärke:	Intelligenz:	Willenskraft.:	Panzer:	Initiative:	Sp
9	3x2	8	2/4	5	1	6 +1W6	

Kräfte: Restlicht-Verstärker, Immunität gegen Gifte, Gift, Grauen.

SCHADENSMONITO



Bemerkung: Schnelligkeit in der Luft 3x6, Reichweite 1.

Etwa 7 Kilometer vor Bonna Gerussa können die Runner einen Hubschrauber auf sich zufliegen sehen. Mit einem INT(5) kann das Renraku-Emblem auf der Seite des Helis entdeckt werden. Er fliegt sehr tief über den Wagen und harkt mit seiner schweren MG darüber. In dem Moment, wo er hinter dem Wagen dreht und hinter den Runnern herfliegt, kommt ein anderer Helikopter der gleichen Marke, mit dem gleichen Emblem von Westen hergeflogen. Die beiden Heli's verstricken sich in einen Luftkampf, und nach einigen Runden sürzt einer der beiden vom Himmel.

Bei dem ersten Helikopter handelt es sich um einen von Aztech gefälschten, der dazu benutzt werden sollte die Runner frühzeitig auszuschalten. Dummerweise ist etwas dieser Aktion zu Renraku durchgesickert, und diese schickten eine Abfangcrew, um bei diesem direkten Verst&8243; gegen die Konzernehre ein Exempel zu statuieren.

Werfen Sie einen W6. Bei einer 1-3 wurde der Aztech, bei 4-6 der Original-Renraku Hubschrauber abgeschossen. Sollte der Aztech gewinnen, so verfolgt er die Runner weiter, und wird auch wieder angreifen, hat aber eine schwere Wunde hinnehmen müssen, zusätzlich zu einer leichten Wunde, die der Pilot erlitten hat (+4 auf alles). Sollten die Runner Waffen präsentieren, die einem Ares Dragon gefährlich werden könnten, zieht sich der Rigger vorsichtshalber zurück.

Ares Dragon

Handh.:	Geschwindigk.:	Rumpf:	Panzerung:	Signatur:	Auto
5	170(240)	6	4	3	

Waffen: 2 schwere MG, Raketenwerfer mit 4 Saab Saker Ait to Air Missiles (Int6/ 6T4).

Pilot

Konstitution:	Schnelligkeit:	Stärke:	Charisma:	Intelligenz:	Willenskraft.:	Essenz:	Magie:	Re
3	4	2	5	5	5	4	-	

Fertigkeiten

Hubschrauber:	Feuerwaffen:	Schwere Waffen:
4	5	4

Cyberware: Transportmittel-Steuereinrichtung (1).

SCHADENSMONITOR



Nachdem die Runner noch einmal vier Kilometer gefahren sind, also jetzt noch drei Kilometer bis zur kleinen Stadt Bonna Gerussa zu fahren haben, entdecken sie einen uralten Wagen, der an der leicht abschüssigen rechten Seite der Straße herunter gerutscht zu sein scheint.

Zwei Kinder sitzen auf der Bank hinten und versuchen verzweifelt die Türen aufzubekommen, auf dem Fahrersitz hängt ein Mann mit blutverschmierter Schäfe und eine Frau hängt noch in dem Gurt aus der offenen, linken Tür heraus. Es sieht so aus, als habe der Ford Feuer gefangen.

Sollten die Runner stoppen, können sie ohne Probleme das Feuer mit dem Feuerlöscher aus ihrem

Wagen löschen, und die vier Personen aus dem Wagen bergen. Ein Biotech(3) Wurf zeigt, daß die beiden Erwachsenen nur kleinere Blessuren zeigen, aber scheinbar von dem Aufprall auf das Armaturenbrett ohnmächtig wurden (d.h., sie leiden an einer körperlichen leichten und einer geistigen tödlichen Wunde) Die Kinder sind nerös und weinen, sind aber bis auf ein paar Kratzer vollkommen unversehrt.

Mit den Ingredienzen aus einem MedKit können alle Verletzungen leicht versorgt und die Erwachsenen wieder geweckt werden. Die Frau und die Kinder sprechen nur Spanisch, aber der Vater bedankt sich in gebrochenem Englisch:

"Vielen Dankeschön! Wir haben einen Unfall gehabt, weil wir uns ~~h~~ächen gestritten haben! Sie sind einzigen freundlichen Menschen in heutiger Welt, hier ist meine Karte, falls sie guten Piloten brauchen, fragen sie nur, ich bin schuldig!"

Dann lächelt er verschmitzt und kratzt sich mit einer Hand hinterm Kopf "Ich fliege besser als ich fahren kann, also keine Furcht!" Dann händigt er ihnen seine Karte aus:



Der Wagen der Familie fährt noch einigermaßen, sie werden also bis an ihr Ziel kommen.

Bonna Gerussa

Bonna Gerussa ist eine kleine Stadt mit etwa 2000 offiziellen Einwohnern und mindestens noch mal so vielen inoffiziellen, die hier nachts in Wohncontainern und Plastikplanehäten wohnen und tagsüber in El Paso arbeiten oder nach Arbeit suchen. Die Häuser scheinen durch die Bankälter als 20 Jahre zu sein, zum Teil noch älter, und alle recht verlottert. Man kann häufig Männer in Aztlán Sicherheitstruppen-Uniformen entdecken, vor allem in den Abendstunden, wenn die Arbeiter zurückkehren. Tagsüber ist die Stadt fast wie ausgestorben. Die Bewohner sind z.T. sehr westlich gekleidet, vor allem die Ärmsten aber tragen Ponchos mit aztekischen Mustern und z.T. sogar Strohhütte gegen sie Sonne.

An der Adresse, die Diana nennt, befindet sich das wahrscheinlich einzige renovierte Haus der ganzen Stadt. Es befindet sich an einem Platz, auf dem ein Springbrunnen steht, der aber schon lange kein Wasser mehr gespendet hat, sein Becken ist völlig trocken. Neben dem Springbrunnen ist ein Jeep mit einem leichten MG darauf geparkt, der von einem Soldaten bewacht wird.

Wenn die Runner klingeln, öffnet eine alte mexikanische Frau in einer antiken Dienstmädchenkleidung. Als sie Diana sieht, läßt sie einen Wortschwall auf Esperanto sprudeln, aus dem nur 'Diana' herauszuhören ist. Wenn jemand Esperanto spricht, kann er Begrüßungen verstehen: "Oh mein Gott, da bist du ja, Diana, Diana ist wieder da! Gepriesen alle Engel, meine kleine Diana" und so fort.

Dann werden die Runner über eine Wendeltreppe in den ersten Stock geführt. Sie kommen in einen großen Raum, dessen Fenster abgedunkelt sind. Vor dem Fenster steht ein schwerer Eichenschreibtisch, und dahinter sitzt ein Mann in einem hohen Lehnsessel, der aber mit der Rückenlehne zur Tür weist. Diana läuft sofort auf den Stuhl zu, ruft dabei: "Onkelchen!" und beugt sich zu dem Mann im Stuhl herunter, um ihm einen Kuß zu geben.

Währenddessen hat sich das Dienstmädchen entfernt und die Tür geschlossen. Mit einem INT(8) Wurf kann man das feine Summen einer Magnetverriegelung hören. Sobald die Tür geschlossen ist,

dreht sich der Mann in dem Stuhl herum, und im Schein der Schreibtischlampe erkennen die Runner ihren altbekannten Feind (sollte ein solcher nicht existieren, benutzen sie unten stehende Werte!). Diana steht hinter seinem Stuhl und nestelt unter der Sitzfläche herum. Sollten die Runner jetzt nicht direkt herumballern (was man von guten Rollenspielern eigentlich erwarten sollte) beginnt er zu reden:

"Guten Tag meine Damen (und Herren). So sehen wir uns also wieder... und diesmal ist es an mir zu lachen. Bitte versuchen Sie keine Tricks, das Haus ist umgestellt und in diesem Schreibtisch sind zwei automatische Waffen eingebaut, die den gesamten Raum vor ihm abdecken. Die Tür wurde ebenfalls verschlossen, es gibt also keine Möglichkeit für sie, zu entkommen! Es sieht ganz so aus, als müßten sie mit uns kooperieren!"

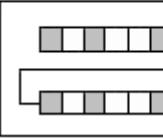
Seine Aura ist ruhig, amüsiert. Er fühlt sich absolut sicher, will aber den Tod der Runner nicht. In diesem Moment zieht Diana unter dem Stuhl langsam eine Heckler & Koch 227 hervor und hält sie in die ungefähre Richtung der Runner.

"Ach ja, Miß Sechuza, alias Lucy Lattington... Ich glaube sie kennen sich noch nicht.."

Hierauf folgt die Erklärung der wahren Identität von Diana und wie die Runner mit dem Tod ihres Verwandten zusammenhängen.

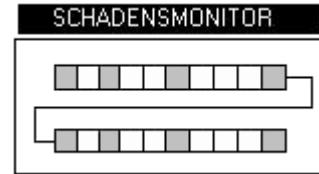
"Nun..., da sie sicherlich einige Einblicke haben, die für uns wertvoll sind, haben meine Vorgesetzten beschlossen, daß wir sie für einige Zeit in Gewahrsam nehmen werden und nicht umbringen... immer vorausgesetzt sie erzählen uns die kleinen Geheimnisse über einige ihrer Kumpanen in den Schatten, z.B. über... (hier sollten jetzt einige Connections der Runner aufgezählt werden)."

Sollten die Runner bis jetzt noch nicht zur Waffe gegriffen haben, so nimmt ihnen Diana jetzt die Entscheidung ab. Sie schwingt die Waffe auf einen beliebigen Runner, ruft "Nein, ich will Rache!", und drückt ab.

Kalvin Beldorn (der Drahtzieher)								
Konstitution:	Schnelligkeit:	Stärke:	Charisma:	Intelligenz:	Willenskraft.:	Essenz:	Magie:	Re
3	3	2	5	1	5	6	6	
Fertigkeiten								
Beschwören:	Feuerwaffen:	Hexerei:	Magietheorie:	Waffenloser Kampf:				
4	6	7	6	2				
Sprüche								
Manaball:	Schlaf:	Ramme:	Kampfsinn:	Unsichtbarkeit:	Handlungen beherrschen:	Panzer:	SCHADENSKARTEN	
3	4	5	6	5	5	5		

Diana Sechuza alias Lucy Lattington								
Konstitution:	Schnelligkeit:	Stärke:	Charisma:	Intelligenz:	Willenskraft.:	Essenz:	Magie:	Re
4	3	2	5	4	5	5,4	-	
Fertigkeiten								
Athletik:	Feuerwaffen:	Biotech:	Waffenloser Kampf:					
3	6	6	8					

Cyberware: Feste Talentleitungen (2).



Bemerkung: Die beiden Sturm-Schrotflinten decken den gesamten Raum vor dem Schreibtisch ab und sind mit je 50 Schuß geladen. Sie entsprechen Enfields Denken Sie daran, daß Sturm-Schrotflinten bis zu sieben Schuß oder drei Bursts pro Runde schießen können!

Der Schreibtisch bietet dem Drahtzieher teilweise Deckung, bzw. 5 ballistische Panzerpunkte. Die Runner können sich hinter den im Zimmer stehenden 3 Sesseln verschanzen, die ihnen 3 Ballistische Panzerpunkte bieten, oder aber teilweise Deckung.

1W6 Runden nachdem die ersten Schüsse fallen, schwingen sich zwei Street Samurai an einem Seil durch das Fenster, nach 1W6 weiteren Runden wird die Tür aufgestoßen und ein Street Samurai in einer Teirlüstung stapft herein.

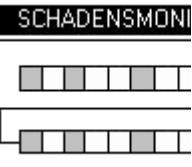
Street Samurai

Konstitution:	Schnelligkeit:	Stärke:	Charisma:	Intelligenz:	Willenskraft.:	Essenz:	Magie:	Re
6(8)	4(5)	6(7)	2	5	5	0,3	-	

Fertigkeiten

Bewaffneter Kampf:	Waffenloser Kampf:	Feuerwaffen:	Heimlich
4	6	6	4

Cyberware: Cyberaugen+LV, Dermalpanzerung (2), Kunstmuskeln (2), Smartgun II, Reflexbooster (2).



Ausrüstung: Panzerjacke bzw. Teirlüstung, MPs mit APDS-Muni.

Sollten die Runner getötet werden, so wachen sie, falls sie nach denüblichen Regeln bei einer Versorgung nach 15 Minuten überleben, in einem Krankenbett auf. Lassen Sie die Runner ruhig einige Minuten im unklaren, bevor Sie ihnen das mitteilen. Neben ihnen steht eine Sicherheitswache von Aztech, und sobald diese mitbekommt, daß sie wach sind, ruft sie über die Gegensprechanlage einen Arzt. In Begleitung des Arztes kommt auch ein Mann im Tés-Chic Anzug mit Zeiss Platin Augen herein und stellt sich vor:

"Guten Tag, mein Name ist Nekozu Matashi. Ich werde sie bei ihrem Genesungsprozeß begleiten. Natürlich erwartet mein Konzern, daß sie die in sie investierten Mittel zurückzahlen... in Informationen."

Sollten sich die Runner weigern, so werden sie, sobald sie Transportfähig sind, mit einer Patrouille in ein Aztech HochsicherheitsGefängnis überführt. Sollten sie reden, so werden sie nach etwa 5-6 Wochen wieder freigelassen, müssen dann aber damit fertig werden, daß ihre Connections früher oder später herausfinden werden, wer sie verpfiffen hat, z.T. vielleicht sogar tot sind?! Und wer weiß, ob Aztech nicht vielleicht auch mit der einen oder anderen Cortexbombe herumgespielt hat? Wenn die Runner Mr. Matashi nicht die Wahrheit erzählen, kommt es auf die Art und Dreistigkeit der Lüge an, ob sie durchschaut wird. Natürlich wird Mr Matashi die Informationen so weit wie möglich überprüfen, und wenn er herausfindet, daß die Runner die Unwahrheit sagen, folgt die Verlegung ins Gefängnis, nach einer sehr schmerzhaften Bestrafung. Vielleicht möchte man auch mit Blutmagie herumexperimentieren? Man weiß nie!"

Wenn die Runner die Gegner besiegen sollten, bleibt immer noch ein Problem:
Wie wegkommen?! Die Tür ist mit einem Magschld 7 verschlossen und besitzt eine Barrierenstufe von 8.

Am Fuß der Wendeltreppe stehen vier Aztech-Sicherheitsleute, die nach oben gestürmt kommen, falls die Runner die Tür aufsprengen. Ansonsten haben die Runner den Überraschungseffekt. Der Wagen der Runner hat vier platten Reifen, sie können sich aber den Jeep schnappen. Sobald sie losfahren, kommen aus einem kleinen Lokal auf der anderen Straßenseite zwei Aztlan-Wachen gerannt, laufen einige Meter hinter dem Jeep her, bleiben dann stehen, und die eine schmettert ihre Kappe fluchend auf den Boden.

Zurück nach Hause

Vermutlich werden die Runner nach El Paso fahren und ihren neugewonnenen Freund Domingo Pasalle bemühen. Sie finden ihn an der angegebenen Adresse, in einem winzigen Vorort von El Paso. Er bewohnt ein kleines, aber sauberes Haus, neben dem auf einem kleinen Acker eine uralte Propellermaschine steht.

Mr. Pasalle ist natürlich sofort bereit die Runner aus Aztlan herauszufliegen, für eine Summe von 100 ¥ für den Sprit. Er schlägt vor, die Runner bis nach Los Angeles zu fliegen, von wo sie einen Weiterflug nach Seattle bekommen können.

Der Flug ist eine abenteurliches Erlebnis, vor allem wenn man die normalen TranOrbital-Flüge kennt. Das Flugzeug holpert über den Acker, schwingt sich mühsam in die Luft und die Runner werden im Lagerraum ganz schön durcheinander geschüttelt.

Nach knapp drei Stunden landet Domingo nach einem wagemutigen Anflug auf dem Los Angeles Privatflughafen. Er verabschiedet sich überschwenglich, tankt auf und fliegt dann zurück.

Die Runner können ein Taxi zum Flughafen nehmen, dort einen Flug nach Seattle chartern (für 250 bis 700 ¥, je nach Klasse und Flugart).

Ihre Waffen können sie auf diesem Wege natürlich nicht mitnehmen.

Wenn sie leichtsinnigerweise illegale Dinge zu schmuggeln versuchen, lassen Sie ihre Gruppe ruhig auffliegen.

Sie sollten die Runner aber trotzdem die ganze Zeit etwas nervös machen:

Wachen, die sie aufmerksam beobachten; Die Bodenstewardess, die den Credstick mit der falschen SIN zweimal durchzieht, etc.

Die Runner erreichen dann endlich wieder den `sicheren` Boden Seattles, und sind dieser raffinierten Falle mehr oder weniger wohlbehalten entkommen. Geld bekommen sie natürlich nicht, und ein flaues Gefühl sollte durchaus weiter bestehen. Nähren Sie an den kommenden Abenden ruhig die Paranoia ihrer Spieler.

Nach dem Run

Karma:

Befreiung der Frau:	1
Die Fahrt nach Bonna Gerussa:	1-2
Der Kampf im Haus:	2-3

Individuelles Karma:

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

Variationsmöglichkeiten

Sie können den ganzen Run auch so abändern, daß nicht die Runner, sondern Diana die Gesuchte ist. Das erfordert natürlich einige Änderungen: Diana ist tatsächlich die, für die sie sich ausgibt und will tatsächlich zu ihrem Onkel. Sie verschweigt dabei, daß sie von ihrem Mann Geheimpapiere von Renraku in einem Wert von etwa 2 Millionen Dollar gestohlen hat. Um an diese Papiere zu kommen, hat Aztech diese Falle inszeniert.

Handout

Antrag auf eine befristete Durchfahrtsgenehmigung durch Tir Tairngire
(für mitgeführte Haus oder Nutztiere muß das Formular 47-12b ausgefüllt und beigelegt werden)

Vollständiger Name der durchreisenden Person

System-Identifikationsnummer der durchreisende Person

Vorgesehenes Datum der Durchfahrt

Fahrzeug (Modifikationen sind ebenfalls anzugeben)

Mitgeführte Gegenstände (ungepanzerte Kleidung sowie Camping Ausrüstung sind von der Deklarationspflicht ausgenommen)

Mitgeführte Waffen sowie WaffenbesitzerlaubnisIdentifikationsnummern

Mitgeführte Munition sowie Kaufbestätigung und BesitzerlaubnisIdentifikationsnummern

Mit dieser Unterschrift bestätige ich, daß mir die folgenden Umstände und Verhaltensregeln bekannt sind und ich sie beachten werde:

Das Verlassen der Straße ist nur an den ausdrücklich gekennzeichneten Rastplätzen erlaubt, bei einer Panne müssen die an der Straße befindlichen Notsäulen benutzt werden.

Das Berühren, Einfangen oder Verletzen von Tieren oder Pflanzen ist verboten und wird mit empfindlichen Strafen belegt

Die Einfuhr von illegalen Stoffen oder Gegenden ist bei Strafe untersagt

Datum Unterschrift

André Wiesler
Die ARTige Seite



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