



Störfall

**Copyright © 1994 by Ulrich Schüppler.
Vervielfältigung außer zu privaten Zwecken nur mit
schriftlicher Erlaubnis des Autors.**

Hinweise:

Das folgende Abenteuer ist für eine Gruppe von vier bis sechs Runnern ausgelegt. Hinsichtlich der Charaktergestaltung ist den Spielern völlig freie Hand gegeben, es könnte sich jedoch als reizvoll erweisen, wenn zumindest einer der Spieler kein allzu gutes Verhältnis zu Lone Star hat.

Ich schau Dir in die Augen...

Die wie üblich abgebrannten Charaktere (gegen zuviel Geld zu Spielbeginn haben sich einige überhöhte Rechnungen als Handouts sehr bewährt, vgl. dazu das Kapitel Lebensstil im Regelwerk) sitzen in ihrer Stammkneipe und kippen sich irgendwelches sinnloses Gesöff hinter die Binde, als ein etwas auffällig gestylter Elf den Barraum betritt. Sein sowieso schon kalkweißes Gesicht ist übertrieben hell geschminkt, die Nägel lackiert, an den Fingern trägt er Klunker aus billigem Straß und hat sich auch sonst mit reichlich Modeschmuck behängt - kurz: eine Mischung aus Boy George und Weihnachtsbaum. Offensichtlich ist er auf der Suche nach ein paar geeigneten Leuten (wofür geeignet, wird sich noch 'rausstellen) und scheint sie in den SC gefunden zu haben. Jedenfalls quatscht er sie betont unauffällig von der Seite an, wobei er sich als Blue Eye vorstellt und keine Gelegenheit auslässt, mit seinen überlangen Wimpern zu klimpern. Er habe natürlich den "absolut easy Job" auf Lager, der "Euch mal schnell ein paar tausend Mäuse nebenbei einbringt." Wenn auch die Tour des Elfen nicht unbedingt zieht, die Aussicht auf schnell verdiente Kohle tut es bestimmt. Es wird daher nicht allzu lange dauern, bis sich die Charaktere im Chinesenviertel wiederfinden.

Bei Run Run Shaw



... ist eine etwas anrüchige Kneipe, die auch bei weniger eingeweihten Leuten als Drogenhöhle verschrien ist. Im Hinterzimmer treffen die SC auf einen alten Chinesen mit langem Bart, der sich als Li Ho vorstellt. Er scheint schon bessere Tage gesehen zu haben, sitzt er doch in einem Rollstuhl und reicht den Charakteren nur die Linke, da statt seines rechten Arms das Ende einer Prothese unter seinem Umhang hervorschaut. Li Ho ist der eigentliche Auftraggeber, Blue Eye war lediglich der Vermittler, er kassiert seine Provision, flötet noch ein "Ciao, Chummers" und verschwindet wieder. Er hat mit der weiteren Handlung rein gar nichts zu tun, gibt aber eine brauchbare falsche Spur ab, falls der Spielleiter das möchte. Kaum ist der aufdringliche Elf verschwunden, als Li Ho auch

schon in einem unheimlichen Flüsterton zu erzählen beginnt:

"Ich habe einen alten Bekannten mit Namen Johnny O'Toole, wir kennen uns schon seit... na, ist ja auch egal. Jedenfalls mach' ich mir Sorgen um den guten alten Johnny. Er hat schon lange nichts mehr von sich hören lassen, zu lange jedenfalls für meinen Geschmack. Er is'n Cop bei diesem dreckigen LoneStar - Haufen, hat aber immer 'ne Menge Fun, wie er sagt. Nebenbei hat er natürlich Zeit für eigene Verbr... äh, Geschäfte. Aber diesmal hat er wohl eine Sache erwischt, die zu groß für ihn war, oder er hat einfach zu hoch gepokert. Man muß eben wissen, wann es Zeit ist, auszusteigen..."

Bevor Li Ho mit asiatischen Weisheiten anfängt, sollten die Spieler daran denken, den Preis auszukarten. Li Ho läßt sich bis auf 3.000¥ Prämie heraufhandeln, wenn die Charaktere O'Toole's Verschwinden restlos aufklären. Auf Anfrage gewährt er 100¥ Spesen je Kopf und Tag, allerdings maximal für eine Woche: "Was seid ihr denn für Schlappschwänze? Blue Eye hat mir erstklassiges Material versprochen. In einer Woche muß doch so ein Auftrag zu schaffen sein! Werde diesem dreckigen Elfen wohl doch die Provision kürzen müssen...", usw. Als Anhaltspunkte bekommen die SC lediglich O'Toole's ID-Nummer bei LoneStar, seine Adresse und eine Kopie seines Sozialversicherungsausweises. "Profis" brauchen schließlich nicht mehr!

Ein Wort zu einem Chinesen

Es soll ja immer wieder Spieler geben, die erstmal die Auftraggeber durchchecken lassen, um auf Nummer sicher zu gehen. Bei diesem Auftrag beißen sie damit jedoch auf Granit: Daß Li Ho der Eigner der Drogenhöhle ist, erscheint nur allzu offensichtlich, aber mehr ist nicht rauszubringen, da er sein Haus auch nicht verläßt. Weiteres Nachbohren beschert den Charakteren bestenfalls einen Abgesandten des Chinesen, der wieder mit dem Profi-Gefasel anfängt. Blue Eye aber ist und bleibt verschwunden.

Good Bye, Johnny

Natürlich stehen den Charakteren ab jetzt alle gängigen Möglichkeiten von Bestechung über Connections bis zum Decking offen. Es werden im weiteren daher nur die Informationen erläutert, die zugänglich sind, unabhängig davon, wie die Charaktere an sie herankommen.

Informationen bei LoneStar:

- O'Toole ist tot (wer hat was anderes erwartet). Lakonischer Eintrag in der Personalakte: "In Ausübung seines Dienstes verstorben. Untersuchung: Lieut. Montgomery. Ergebnis C22X43. Negativ. ID-515 DELETED 10.10.2052."
- O'Toole fuhr gewöhnlich mit seinem Kollegen Richard B. Dee auf Streife, der jedoch seit drei Wochen mit Oberschenkelhalsbruch im Seattle General Hospital, Zimmer 2008, liegt.
- O'Toole hatte weder Verwandte noch enge Freunde. Er wird als ruhiger, besonnener Typ

beschrieben, der "holt seinen Job gemacht hat".

- Lieutenant Cliff Montgomery ist ein gemütlicher, stiernackiger Vorstadtbulle, der den Ersatzkaffee am liebsten schwarz aus Pappbechern trinkt. Die von ihm geführte Untersuchung ergab folgendes: O'Toole fuhr wie üblich auf seinem Motorrad, einer Yamaha Rapier, Streife zwischen der 11th und der 15th Avenue. Auf Höhe der Cherry St. 167 fand die Straßenreinigung am 7.10. (also vor fünf Tagen) seine abgestellte, abgeschlossene Maschine. Er war am Vorabend alleine unterwegs gewesen, da sein Kollege im Krankenhaus liegt (s.o.) und ein Ersatzmann nicht verfügbar war. O'Toole selber lag mit dem Gesicht nach unten dreißig Meter weiter in einer Sackgasse. Seinen Motorradhelm hatte er in der Hand. Auf seinem Hinterkopf befand sich die Einwirkungsstelle eines schweren, stumpfen Gegenstands, wahrscheinlich eines Baseballschlägers, mit dem der Sergeant von hinten tödlich getroffen wurde. Der Tod trat gegen zwei Uhr früh ein. Zeugen waren keine zu finden, da in der Nähe nur Bürokomplexe angesiedelt sind. Montgomeries Schlußfolgerung: O'Toole wurde von einer Motorradgang unter einem Vorwand in die Gasse gelockt und erschlagen. Der Code C22X43 aus der Personalakte lässt sich durch das polizeiliche Hilfsregister entschlüsseln:

C: Tod durch Fremdeinwirkung

22: Stumpfe Waffen, nicht registrierungspflichtig

X4: Unbekannter Täter der Kategorie 4 (Jugend- und ähnliche Banden)

3: Untersuchung wurde mangels Beweisen abgeschlossen.



Informationen in der Pathologie des Seattle General Hospital:

- O'Toole liegt nach erfolgter Obduktion noch in einem Kühlraum. Nach den LoneStar Richtlinien wird der Leichnam erst vierzehn Tage nach Abschluß der Untersuchung zur Einäscherung freigegeben.
- Ein Charakter mit medizinischen Kenntnissen, dem es möglich ist, die Leiche zu untersuchen, kann nur das Ergebnis der Polizei bestätigen. Er erkennt jedoch auch, daß es sich tatsächlich nur um einen einzigen Schlag gehandelt hat, was zwar für einen Hinterhalt, nicht aber für eine rabiate Motorradgang spricht.

Informationen im Zentralcomputer von Seattle:

- Die Sozialversicherungsnummer ist mit einem Löschungsvermerk versehen. Aus der Codierung ist zu entnehmen, daß keine Rentenberechtigten vorhanden sind. O'Toole hatte weder private Waffen noch Fahrzeuge registrieren lassen und war in keiner politischen Vereinigung Mitglied.

Informationen am Tatort:

Der Tatort in der Cherry Street entpuppt sich als eine schmale Gasse zwischen zwei Bürohochhäusern. Von beiden Gebäuden führen Feuerleitern auf den Hof hinunter. Die Gebäude haben keine Fenster zu dieser Gasse und besitzen Flachdächer, auf denen ein Hubschrauber landen könnte. Hinter der Mauer, die die Gasse nach hinten begrenzt, befindet sich ein bewachter Parkplatz, der offensichtlich zu einem der Bürogebäude gehört. Beim Betreten der Gasse bemerken die Charaktere ein leises Surren. Es röhrt vom Motor einer schwenkbaren Überwachungskamera her, die an der Hausecke montiert ist. Ihr Schwenkarm kann sich allerdings nicht soweit drehen, daß die Kamera die Gasse selber überwachen kann, ihr Beobachtungsfeld ist lediglich auf die

Hauptstraße ausgerichtet. Ein Wurf auf Heimlichkeit mit Mindestwurf 5 bringt zusätzlich folgende Ergebnisse:

- Einen Kampf in dieser Gasse hätte auf dem bewachten Parkplatz. nebenan Aufsehen erregen müssen.
- Jeder, der die Gasse betritt, wird von der Auto-Kamera erfaßt, eine Straßengang lässt sich normalerweise nicht auf so ein Risiko ein.

Ein erfolgreiches Anwenden von Gebräuche/Straße (Mindestwurf 4) ergibt:

- bei Aushorchen der Parkplatzwächter: An einen Kampf oder sonstige Auffälligkeiten kann sich keiner der Wächter entsinnen.
- Die Gasse ist ein idealer Treffpunkt für dunkle Geschäfte: leicht zu erreichen, zentral gelegen, schwer einsehbar, mehrere Fluchtwege.

Informationen von Johnny's Kollegen Richard B. Dee:

Dee liegt im Krankenhaus und kuriert sein Bein. Er ist relativ gut gelaunt, weil er noch vor drei Monaten eine Krankenzusatzversicherung abgeschlossen hat, weshalb er nun in einem Zimmer zweiter Klasse liegen darf. Zum Tod seines Kollegen meint er nur: "Na, das ist halt unser Job. Johnny war schon ein feiner Kerl. Aber wenigstens meine Heftröpfe hätte er mir zurückgeben können, die er sich vor einem halben Jahr geliehen hat. Die könnte ich jetzt gut gebrauchen, als Lesestoff. Vielleicht schaut ihr mal in seinem Appartement vorbei, sonst wird das Zeug womöglich noch weggeschmissen." Dieser Wink mit dem Zaunpfahl sollte die Charaktere daran erinnern, sich mal in O'Toole's Wohnung umzusehen, falls sie es noch nicht getan haben.

Informationen in O'Toole's Appartement:

Die Wohnung in der 6th Avenue liegt in einem ziemlich heruntergekommenen Häuserblock, in der richtigen Gegend für Leute, die nicht so sehr auffallen wollen. Die Tür des Appartements ist verschlossen und mit einem einfachen Mag-Schloß gesichert. Sollten die Charaktere in die Wohnung eindringen so finden sie diese leer vor. Solange die Spieler sich aber noch wundern (oder wenn die SC zu lange an der Tür rumfummeln), erscheint unverhofft ein dürres, hageres Männchen, das sich als Konrad O'Rence, der Hausverwalter, vorstellt. Gelingt es den Charakteren den Eindruck zu erwecken, sie seien Verwandte oder alte Freunde des Verstorbenen, so zeigt sich O'Rence sichtlich erfreut. Nachdem er von Tod seines Mieters erfahren hat, hat er die Wohnung rasch an den nächsten Interessenten vergeben. Allerdings stehen im Keller noch O'Toole's persönliche Sachen herum, die er so rasch wie möglich loswerden will. Schnell packt er den SC vier, fünf große Pappkartons auf die Schultern und schiebt sie mitsamt dem Gerödel zur Haustür hinaus. Für die Spieler allerdings eine recht einfache Lösung. Sie können alles wichtige entfernen und den Rest unauffällig verschwinden lassen, was auch eventuelle Spuren beseitigen hilft. Die genaue Zusammenstellung von O'Toole's Habe bleibt dem Spielleiter überlassen, vielleicht will er ja noch einige falsche Hinweise einstreuen. Neben den gesuchten Heftröpfen findet sich aber auf jeden Fall ein elektronisches Notizbuch und ein Schlüssel für einen Banksafe.

- Das **Notizbuch** enthält für den Abend des Mordes eine als wichtig gekennzeichnete Eintragung. "Letztes Treffen mit C.P. Punkt 2.00 hinter dem Parkplatz."
- Im **Banksafe** befindet sich ein in Kunststoff eingeschweißtes Päckchen. Auf der Oberseite ist eine Platine mit einer Eingabetastatur befestigt. Unter der Plastikfolie befindet sich eine gelbliche Masse, die von einem Drahtgeflecht überzogen wird. Bei der Masse handelt es sich um sehr wirkungsvollen Plastiksprengstoff. Die Sprengung erfolgt, wenn das Päckchen

zerschnitten und damit das Drahtgeflecht verletzt wird oder jemand an der Tastatur Pfusch baut. Nur über die Eingabe des richtigen Codes ist die Bombe zu entschärfen. Ein Decker wird leicht feststellen können, daß es sich dabei um einen Rot4-Code handelt. Die Bombe bleibt jedoch passiv, d. h. sie explodiert erst bei einem fehlgeschlagenen Entschärfungsversuch Offensichtlich dient sie nur zum Schutz des eigentlichen Päckcheninhalts.

Das geheimnisvolle Päckchen

Natürlich liegt die Lösung des Falles in diesem Paket. Machen Sie den Spielern das Öffnen deshalb nicht zu leicht! Bei geschicktem Vorgehen sollten die Spieler erst eine ganze Reihe Hinweise gesammelt haben, ehe ihnen der Inhalt der Paketbombe in die Hände fällt. Dieser besteht aus einem Mikrofon von hochbrisantem Inhalt. Auf dem Film ist der Bericht einer Atomsicherheitsbehörde abgelichtet, den Zustand des Kernfusionskraftwerkes "Great Blow" betreffend, das gesamt Seattle mit Strom versorgt. Der Bericht liegt in zweifacher Form vor: In der ursprünglichen und in der frisierten. Die Ursprungsversion zeigt schwerwiegende Mängel an den Kontrollsystmen, die Sabotageversuche verhindern sollen: Rostige Drahtzäune, kaputte Scheinwerfer, mangelnde Anzahl. von Sicherheitskräften etc. Im umgestalteten Bericht fehlen diese Hinweise, hier wird die Betreibergesellschaft GES (General Electricity Support) von jeder Verantwortung freigesprochen. Der Bericht wurde offensichtlich im Auftrag einer Versicherungsgesellschaft erstellt, die die Risiken der Betreibergesellschaft versichert hat.

Die Zusammenhänge

GES ist pleite. Um sich zu sanieren, plant der Vorstand einen gewaltigen Versicherungsbetrug, der die ganze Bevölkerung Seattles das Leben kosten wird. GES hat Mitarbeiter der Sicherheitsbehörde bestochen, der Versicherung einen gefälschten Bericht zu liefern. Während sich diese in Sicherheit wiegt, schickt die Betreibergesellschaft eine Gruppe von Runnern in ihr eigenes Kraftwerk, angeblich nur, um ihrerseits die Wachleute zu testen. Dazu sollen die Runner im Computer des Kraftwerks ein Programm installieren, das beweist, daß Leute von außen in die Schaltzentrale vorgedrungen sind: Was auch diese Runner nicht wissen ist, daß dieses Programm in kürzester Zeit alle Kontrollsystme lahmlegt und einen Störfall auslöst, einen GAU, der ganz Seattle in Schutt und Asche legt. Die GES wird die Versicherung zur Zahlung verdonnern, da laut Sicherheitsbericht alle Schutzmaßnahmen intakt waren.

Dummerweise hatte einer der bestochenen Beamten die Nerven verloren und wollte auspacken. Daher wurde er schnellstens beseitigt. Von diesem Mord bekam O'Toole Wind und versuchte nun, die Sicherheitsbehörde zu erpressen. Allerdings wußte auch O'Toole nur von dem gefälschten Bericht, nicht von dem geplanten Störfall! Wie dem auch sei, die GES erfuhr von der Erpressung und schickte O'Toole statt der erwarteten ¥ ein paar Killer zum Treffpunkt. Der Rest ist bekannt.

Die andere Gang



Die weiteren Nachforschungen der Charaktere werden wahrscheinlich bei der Sicherheitsbehörde ansetzen, da dort am ehesten der Mörder von O'Toole zu vermuten ist (offensichtlich wurde er ja beseitigt, da er von dem falschen Bericht wußte). Hier beißen die Charaktere zunächst jedoch auf Granit. Der Mord an dem Sicherheitsbeamten, der geplaudert hat, verschließt allen anderen den Mund. Zudem hat die GES dafür gesorgt, daß alle Beweise vernichtet wurden, der gefälschte Bericht in den Händen der SC ist das einzige noch vorhandene Exemplar! Durch das Nachbohren seitens der SC bekommt allerdings auch die

Kraftwerkbetreibergesellschaft mit, daß einige Leute ihre Nase in den Fall haben. Daraufhin beauftragt sie erneut die Mörder des Sicherheitsbeamten und O'Toole, eine Straßengang, die später auch den Störfall auslösen soll:

Die NSC:

Leo Hazarck, Gangboss

Konstitution 3, Schnelligkeit 5, Stärke 4, Charisma 3, Intelligenz 4, Willenskraft 4, Essenz 5,5, Reaktion 3, Auto 7, Bewaffneter Kampf 5, Feuerwaffen 7, Führung 5, Gebräuche (Straße) 8, Waffenloser Kampf 4.

Ausrüstung: Aku-Stahlkette (wirkt wie Betäubungsschlagstock), Ares Predator, Chysler-Nissan Patrol 1 mit Automatikkanone, Cyberaugen mit Blitzkompenator und Infrarot

Thunder Storm, Trollsöldner

Konstitution 9, Schnelligkeit 4, Stärke 9, Charisma 2, Intelligenz 1, Willenskraft 4, Essenz 6, Reaktion 3, Bewaffneter Kampf 4, Feuerwaffen 5, Geschütze 9, Gebräuche (Straße) 2, Waffenloser Kampf 7. Natürliche Infravision.

Ausrüstung: Panzerjacke, Panther-Sturmkanone, Schwert, Medikit, 2 Traumapatches (4)

Liu Sej-Chi, Kopfgeldjägerin

Konstitution 6, Schnelligkeit 6, Stärke 5, Charisma 1, Intelligenz 4, Willenskraft 4, Essenz 1,15, Reaktion 8, Auto 5, Bewaffneter Kampf 4, Computer 3, Gebräuche (Konzern) 3, Gebräuche (Straße) 5, Feuerwaffen 8, Heimlichkeit 4, Projektilwaffen 6, Waffenloser Kampf 6.

Ausrüstung: Ares Viper mit Smartgunadapter, HK 227, Cyberaugen mit Infrarot, Smartgunverbindung, Reflexbooster (2), Katana, Chipbuchse, Antidotpatch (7), Medikit, Cyberbein mit leichter Armbrust im Kniegelenk.

Lloyd Weaver, ausgebrannter Magier

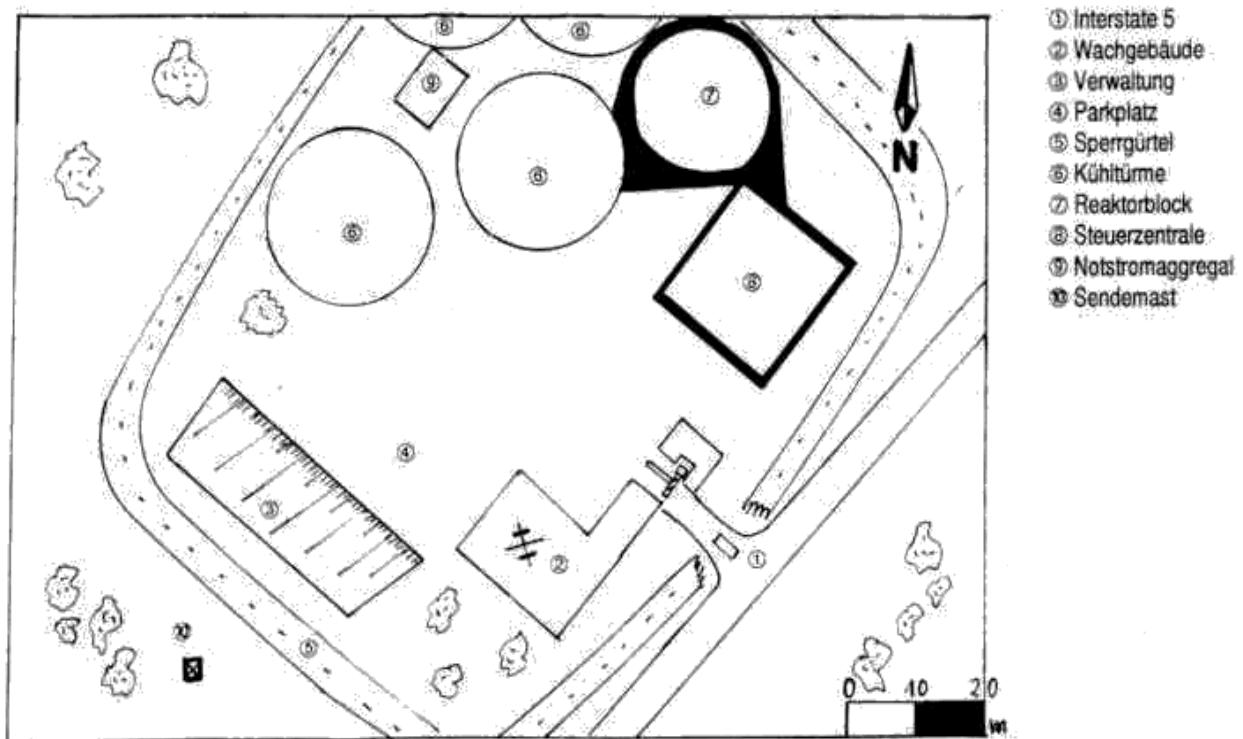
Konstitution 3, Schnelligkeit 2(3), Stärke 4(5), Charisma 1 Intelligenz 4, Willenskraft 5, Essenz 1,4, Magie 1, Reaktion 4(6), Beschwören 5, Gebräuche (Konzern) 1, Gebräuche (Straße) 5, Feuerwaffen 6, Magietheorie 6, Hexerei 5, Heimlichkeit 8, Waffenloser Kampf 1.

Ausrüstung: Cyberaugen mit Infrarot, Reflexbooster (1), Kunstmuskeln (1), Talentleitungen (4), Smartgunverbindung, Talentsoft (Browning Max-Power: 4), Respirator, Panzerjacke, Doc-Wagon? Kontrakt (Platin), Browning Max-Power, Handset-Telefon mit Boosterpack und Faserverbindung, Zauberfokus Panzer (4), Geisterfokus (Feuer), Traumapatch (4), Browning Max-Power

Zauber: Gerät analysieren 5, Wahrheit analysieren 6, Panzer 4, Hellsicht 4, Mittlere Wunden Heilen 3, Winterschlaf 5, Manablitz 6, Schlaf 5, Zauberfinger 7

Eve Nastranger, elfische Deckerin

Konstitution 2, Schnelligkeit 5, Stärke 3, Charisma 2, Intelligenz 6, Willenskraft 4, Essenz 5,5, Reaktion 6, Motorrad 7, Computer 8, Computertheorie 8, Computer (B/R) 7, Elektronik 6, Gebräuche (Straße) 5, Feuerwaffen 3, Naturwissenschaften 5
Ausrüstung: Fuchi-Cyber 4 mit Reaktionsverstärkung 3, Programme: Bod 8, Ausweichen 5, Maske 7, Sensor S, Angriff 8, Spiegel 5, Schleicher 5, Täuschung 8, Schmöker 6, Remington Roomswelder, Yamaha Rapier, Magschloß-Knacker



Der Störfall

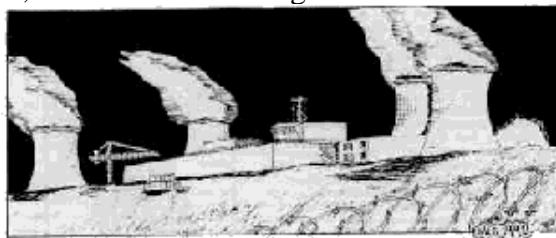
Der weitere Verlauf des Abenteuers hängt sehr vom Verhalten der Spielercharaktere ab. Die Straßengang von Leo Hazard besteht jedenfalls aus ziemlich abgebrühten Runnern, die recht gut drauf sind und auch entsprechend teuer). Leo wird zunächst mit seinem Panzerfahrzeug hinter den SC herfahren, versuchen, sie zu stoppen und einzuschüchtern. Falls das scheinbar gelingt, können die SC die Gang vorsichtig observieren, bis diese die Gelegenheit zur Aktion "Störfall" als günstig erachtet. Bis zu diesem Zeitpunkt sollte es den Spielern gelungen sein, Hilfe von außen anzufordern, z. B. durch die betroffene Versicherung oder die Indianerstämme, die in der Nähe des Kraftwerks ihren Wohnsitz haben. Von ihrem Auftraggeber, dem Chinesen, ist jedoch weiterhin keine Unterstützung zu bekommen.

Bleiben die SC starrköpfig, so lässt es Leo Hazard nicht bei leeren Drohungen bewenden und versucht die Charaktere auszuschalten, wobei er auch vor Anschlägen aus dem Hinterhalt nicht zurückschreckt. Gelingt es den SC jedoch abzutauchen, die wahren Zusammenhänge aufzudecken und einen Hinterhalt zu legen, so kann es zu einem gelungenen Showdown im Kraftwerk kommen.

Das Fusionskraftwerk

Der Meiler der GES befindet sich an der Ausfallstraße Interstate 5 im Norden Seattles. Das Gebiet

ist mit einem doppelten Metallgitterzaun abgesperrt, der mit Stacheldraht bestückt ist. Zwischen den beiden Zäunen sind Stolperdrähte und Alarmauslöser versteckt. Ein näheres Hinsehen ergibt jedoch, das diese Anlagen teilweise defekt sind, sei es durch abgeplatzte Isolierungen, verrostete Kontakte oder eingeknickte Zaunpfosten. Da die Mängel im Sicherheitsbericht ausführlich dargelegt sind, sollte es für die SC nicht allzu schwierig sein, in das Gelände einzudringen. Hier patrouillieren im Abstand von 30 Minuten jeweils zwei Wächter mit einem Spürhund. Die Wächter sind mit leichten Maschinenpistolen bewaffnet und besitzen ansonsten die Spielwerte eines normalen Konzern-Sicherheitsgardisten. Es existiert zwar eine PANICBUTI'ON- Verbindung zum Hauptquartier von LoneStar sowie zur Seattle Fire Brigade und zu DocWagon, diese Leitung läuft jedoch über einen einzelnen Sendemast außerhalb des Geländes (auch dies ist dem Bericht zu entnehmen) und kann mittels eines Scharfschützengewehres oder einer Matrixmanipulation gekappt werden, ohne das Alarm ausgelöst wird. Für die Spieler entsteht durch diese Situation ein gewisses Problem: Schalten sie diese Sicherheitsmaßnahmen aus und lauern der Gang im Kraftwerksgelände auf, so könnte diese Verdacht schöpfen. Bleiben sie außerhalb, können die SC jedoch leichter entdeckt werden. Eine saubere Lösung wäre der Austausch der Wachleute gegen SC, ohne die Alarmanlage auszuschalten. Aber vielleicht fällt den Spielern ja was ganz anders ein?



Gelingt es den SC, die Gang gefangen zu nehmen und inklusive des Beweismaterials dem Chinesen zu übergeben, so erhalten sie neben der vereinbarten Bezahlung die Genugtuung, daß die GES-Drahtzieher bald unauffällig beseitigt werden. Benutzen die Spieler die Unterstützung der Versicherung, zahlt ihnen diese zusätzlich 10.000¥

und wird sie bei neuen Aufträgen berücksichtigen. Eine Zuhilfenahme der Cascade-Crow-Indianer bringt ihnen freies Durchfahrtsrecht durchs Stammesgebiet und den Häuptling oder Hauptschamanen des Stammes wahlweise als Connection.

... und bei einer ganz anderen Lösung?

Die SC können natürlich auch

- sich offiziell an die Behörden wenden. Aber wer glaubt schon ein paar Runnern?
- warten, bis Hazards Gang im Kraftwerk ist und dann extern Alarm auslösen. Dann geht ihnen allerdings die Belohnung ihres Auftraggebers flöten, denn der wollte schließlich selbst mit den Mörfern seines Freundes abrechnen. Diese Möglichkeit ist aber immer noch besser als
- die andere Gang zum offenen Kampf fordern. Na, viel Glück!

Ulrich Schüppler



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