

Simon The Sorcerer

Ein Shadowrun Abenteuer
von
Michael P.

Spielleiter: Michael (als Azora)

Spieler: Martin (spielt Martin), Jochen (spielt Gunni), Sven (spielt Chi-Jang), Andi (spielt Paul),
Nenad (spielt Mordred)

Gespielt in Wien im Jahr 2003, im Club

Die Gruppe erhielt von Mr. Memphis den Auftrag einen Decker namens „Simon 'The Sorcerer' Simmons“ aufzuspüren und ihn zu ihm zu bringen. Simmons arbeitete für Mr. Memphis, hat sich jedoch während eines Auftrags abgesetzt und ist untergetaucht. Karl Malloy, könnte wissen wo sich Simmons aufhält. Er lebt in Kuba und ist ein ehemaliges Mitglied einer Gruppe von Runnern, denen auch Simmons angehörte.

Die Gruppe reiste nach Kuba und suchte Karl Malloy auf. Der 48 jährige Halbork ist Elektronikexperte und sitzt im Rollstuhl. Er hat sein Haus mit verschiedensten kommerziellen und selbst entworfenen Sicherheitseinrichtungen vollständig geschützt. Er verdankt den Rollstuhl einem Anschlag auf sein Leben vor einigen Jahren. Obwohl er das Attentat überlebt hatte wurde ein Teil seines Nervensystems irreparabel beschädigt. Cyberersatz ist aufgrund seiner bereits vorhandenen starken Vercyberung aus seiner Zeit als Runner nicht mehr möglich. Er kann der Gruppe einen Hinweis geben, wo sie Simmons finden können, verlangt dafür jedoch eine Gegenleistung.

Er möchte schon seit langem Rache an dem Mann üben, der ihn in den Rollstuhl gebracht hat. Da er selbst jedoch nicht dazu in der Lage ist kam ihn die Gruppe gerade gelegen. Sie soll nun für ihn Hans Baumann geeken.

Hans Baumann ist ein extremer Rassist gegen alle Metamenschen, er ist vercybert und Malloy bezeichnet ihn als „alten Nazi,“. Er bewohnt ein mittelschwer gesichertes Anwesen auf Kuba.

Hans Baumann

Mensch

Dieser hoch gewachsene (186 cm), schlanke (90 kg) Mann mittleren Alters (34) mit kantigen Gesichtszügen trägt ständig einen alten deutschen Armeesäbel und eine schwere Pistole bei sich.

ST: 14

GE: 17

IO: 14

KO: 17

Initiative: 16 + 2W6 (15 + 1W6)

Grundgeschw.: 8,5

BW: 9 Ausweichen: 10 (9)

PV: 1

Stoß: Waffenlos: 1W6 + 2

Schwung: Waffenlos: 3W6 - 1

Panzerung: Schutzweste Bal 11 / Stoß 3 / SK 3

Prim. Fernkampfwaaffe: **schwere Pistole - FW 23**

Schaden: 3W6

Sek. Fernkampfwaaffe: **Wurfmesser - FW 17**

Schaden: Wurf: 2W6 - 1, Schnitt: 1W6 - 3

Prim. Nahkampfwaaffe: **Deutscher Armeesäbel - FW 18**

Schaden: Stoß: 1W6 + 4, Schwung: 3W6

Besonderheit:

kann einmal 1W6 seiner Männer zur Hilfe rufen

Fertigkeiten:

Schußwaffen 23, Nahkampfwaaffen 18, Wurfmesser 17

Die Gruppe sagte zu und fuhr zu Baumanns Haus. Auf seinem Grundstück patrouillierten bewaffnete Wachen in Uniformen, die jenen ähnelten, wie sie die Deutschen im zweiten Weltkrieg trugen.

Baumanns Wachen

Mensch

Diese Männer tragen Uniformen, die jenen ähneln, welche die Deutschen im zweiten Weltkrieg trugen.

ST: 11 bis 14 GE: 10 bis 12 IQ: 9 bis 12 KO: 10 bis 13

Initiative: 9 bis 11 + 1W6

Grundgeschw.: ~5,5

BW: ~5 Ausweichen: ~6 (~5) PV: 1

Stoß: Waffenlos: 1W6 - 1 bis 1W6

Schwung: Waffenlos: 1W6 + 1 bis 2W6

Panzerung: Schutzweste Bal 8 / Stoß 8 / SK 2

Prim. Fernkampfwaaffe:

eine der folgenden:

Maschinenpistole - FW 13 bis 20 Schaden: 2W8

Schrotflinte - FW 13 bis 20 Schaden: 4W6

schwere Pistole - FW 13 bis 20 Schaden: 3W6

Ausrüstung:

je eine Rauch-, Brand- oder Defensivgranate

Fertigkeiten:

Schußwaffen 13 bis 20, Werfen (Granaten) 13

Martin schlich als erster auf das Grundstück und versteckte sich in den Gebüsch. Durch sein taktisches Wissen konnte er eine passende Gelegenheit finden eine der patrouillierenden Wachen unbemerkt auszuschalten. Chi-Jang und Azora schlichen hinter Martin her. Gunni, Paul und Mordred warteten beim Haupttor des Grundstücks.

Auf der Rückseite des Hauses lag ein Swimmingpool. Eine Glaswand des Hauses bot durch eine Schiebetür Zugang zur Terrasse und dem Pool. Martin lies Chi-Jang ans andere Ende des Grundstücks schleichen um Einblick in das Gebäude zu erhalten und für Feuerschutz zu sorgen. Martin und Azora, die zuerst versuchen wollten durch ein Fenster einzusteigen standen nun an der Ecke zur Glaswand und warteten auf ein Zeichen von Chi-Jang. Er sah, daß sich Baumann im Wohnraum hinter der Glaswand aufhielt und wild gestikulierend einen seiner Männer beschimpfte. Chi-Jang eröffnete das Feuer und verletzte Baumann, der jedoch sofort in Deckung sprang, bevor die Granate, die Martin durch die zerschossene Glaswand warf im Raum detonierte. Nun eröffneten auch Paul, Gunni und Mordred das Feuer auf jedes Ziel, daß sich ihnen bot und betraten das Grundstück durchs Haupttor. Martin, Chi-Jang und Azora stürmten das Haus durch die Öffnung an der sich zuvor die Glaswand befand. Azora versuchte Baumann nachzusetzen und verlor die anderen aus den Augen. Chi-Jang wurde von einigen Kugeln eines Wachmanns am Bein schwer verletzt und stürzte. Paul gab vom Vordereingang aus Deckung, während Mordred und Gunni seitlich durch ein Fenster in das Haus einstiegen. Dort sahen sie Chi-Jang schwer verwundet in der Ecke eines Ganges gelehnt sitzen. Mordred machte sich daran mit Magie die Wunden an Chi-Jangs Bein zu heilen. Gunni schlich inzwischen den Gang entlang zu einer offen stehenden Tür ins Vorzimmer. Als er den Türstock erreichte schnellte eine Hand vor und rammte ihm ein sichelförmig gebogenes Messer tief in die Brust. Vor Schreck und Schock wie gelähmt blieb Gunni stehen, während eine junge Frau, gekleidet in einen engen schwarzen Overall vor ihn trat. Chi-Jang griff zu seiner Pistole und wollte zielen, doch Mordred stand mit seiner NacoJet Pistole in der Hand in der Schußbahn. Die Frau sprang in einem Vorwärtssalto über Gunni und stand nun kurz vor Mordred. Noch in der gleichen Bewegung als sie wieder hinter Gunni aufkam grinste sie Mordred und Chi-Jang an und stach mit ihrem gekrümmten Dolch nach hinten in Gunnis Rücken. Gunni ging in die Knie und fiel reglos nach vorne.

Julia Baumann

Mensch

Diese attraktive vercyberte Frau mit langem, nach hinten gebundenen, blonden Haar ist Baumanns Frau und eine eiskalte Killerin. Sie empfindet höchste Freude daran ihre Opfer mit ihren beiden Krummdolchen abzuschlachten. Bei ihrem tödlichen Tanz mit ihren Klängen bewegt sie sich mit der Anmut einer Raubkatze.

ST: 13

GE: 18

IQ: 11

KO: 12

Initiative: 15 + 2W6 (14 + 1W6)

Grundgeschw.: 7,5

BW: 7

Ausweichen: 8 (7)

PV: 1

Stoß:

Waffenlos: 1W6

Schwung:

Waffenlos: 2W6 - 1

Panzerung: Schutzoverall Bal 8 / Stoß 3 / SK 3

Prim. Fernkampfwaffe: **schwere Pistole - FW 18**

Schaden: 3W6 + 1

Prim. Nahkampfwaffe: **2x Krummdolch - FW 20**

Schaden: Stoß: 1W6 + 4, Schwung: 3W6

Fertigkeiten:

Schußwaffen 18, Nahkampfwaffen 20, Akrobatik 22

Mordred verfehlte sein Ziel mit seiner NacoJet-Pistole als sie auf ihn zusprang und eine elegante Drehung vor im vollführte. Mordred kippte mit schweren Schnittwunden zur Seite und stützte sich an der Wand. Dies bot Chi-Jang, der noch immer verletzt in der Ecke saß die Gelegenheit zum Schuß. Er traf sie, verletzte sie jedoch nicht all zu schwer, aber sie zog sich in einen seitlich angrenzenden Raum zurück. Plötzlich kam ein Hilferuf über Funk von Azora, die sich mittlerweile ins Obergeschoß begeben hatte um Hans Baumann zu stellen, doch dann brach der Funkkontakt zu ihr ab. Chi-Jang schaffte es auf die Beine zu kommen und schleppte sich zur Treppe ins Obergeschoß. Paul, der mittlerweile ebenfalls leicht verletzt wurde, kam zur Unterstützung ins Haus. Mordred versorgte seine Wunden so weit er konnte und sah dann nach Gunni. Der Zwerg lag im Sterben, seine Wunden waren einfach zu tief gewesen. Ein Traumapatch würde ihn noch eine Weile am Leben halten. Chi-Jang, Paul und Martin lieferten sich nun einen Kampf beim Treppenaufgang ins Obergeschoß mit dem Ehepaar Baumann. Die Kugeln aus Chi-Jangs Automatikpistolen konnten der Panzerung der beiden jedoch nicht viel anhaben. Nachdem Chi-Jang mehrere Treffer in seinen linken Arm bekommen hatte hing dieser nur noch in Stücken an seiner Seite hinab. Er lag zusammen mit Julia im Zweikampf am Boden und war schon beinahe am Ende, als Martin ihr mit einer Schrotflinte eines Wachmanns in den Kopf schoß. Hans Baumann starb am Treppenaufgang durch Pauls und Martins Kugeln. Einer der Wachmänner war jedoch noch am Leben und warf eine Brandgranate in das Haus. Obwohl sie den Wachmann nun schnell erschossen hatten stand plötzlich das ganze Haus in Flammen und sie hatten Mühe den sterbenden Gunni und den verletzten Magier aus den Haus in Sicherheit zu schaffen. Fast zu spät bemerkten sie, daß Azora noch irgendwo im Obergeschoß liegen mußte. Sie fanden sie im Gang am oberen Ende der Treppe liegen und schafften es sie aus der Feuersbrunst heraus zu holen. Im Garten liegend waren sie vorerst in Sicherheit und versorgten so weit wie Möglich ihre Wunden. Der Magier fiel dabei vor Erschöpfung in Ohnmacht. Chi-Jang hielt seinen abgeschossenen Arm in der Rechten und blickte verstört und unter Schock stehend in die brennende Ruine. Sie besorgten eine Kühlbox und legten Chi-Jangs Arm hinein, doch waren sie zu Ortsunkundig um eine geeignete medizinische Einrichtung zu finden um den Arm wieder annähen zu lassen. Später

vergruben sie die Kühlbox mit dem Arm in einem Waldstück. Sie erhielten von Karl Malloy den vermutlichen Aufenthaltsort von Simmons und einen Kontakt zu einem Straßendoc, der Chi-Jang einen Armersatz verschaffen konnte. So fuhren sie zuerst zum Straßendoc und Chi-Jang erhielt um teures Geld einen billigen russischen Cyberersatzarm in offensichtlich künstlich wirkendem fleischrosa Plastik. Mit Schnellheilern und Schmerzstillern vollgepumpt nahmen sie Chi-Jang mit und flogen nach Syrien und fanden Simmons in der von Malloy erwähnten Kleinstadt in der Nähe von Damaskus. Sie sackten ihn unfreundlich ein und schliffen ihn zu Mr. Memphis, der der Gruppe dankte und ihnen die Belohnung auf ihr Konto verbuchte.