

# The Game

Ein Shadowrun Abenteuer  
von  
**Sven G.**

**Spielleiter:** Sven

**Spieler:** Michael (spielt Azora), Martin (spielt Martin), Andi (spielt Paul), Jochen (spielt Gunni)

**Gespielt am:** 12.06.2004 in Wien im Club  
10.07.2004 in Wien im Club  
29.07.2004 in Wien im Club

Azora wird wieder einmal mehr von dem mysteriösen Mann im Rollstuhl kontaktiert, der sie und die Gruppe für einen Auftrag engagieren will. Auf dem Vid ist wieder nur der dunkle Umriß des Mannes im Rollstuhl zu erkennen und im Hintergrund erkennt man eine 3D-Ansicht eines Konzergebäudes „SPIRITATION“. Das Ziel der Gruppe soll sein, eine Disk zu beschaffen, auf der „Das Spiel“ ist. Sie erhalten dazu die Pläne des Zielgebäudes. Weiters wird ihnen die Unterstützung eines Deckers und einer zweiten Gruppe Runner zugesagt. Der Treffpunkt mit der Gruppe ist um Mitternacht im Ressler-Park. Die andere Gruppe besteht aus zwei Orks, einem Troll, einem Zwerg und einer unattraktiven Menschenfrau. Es kommt jedoch zu einer Auseinandersetzung mit einer randalierenden Gang und der Zwerg wird bereits im Park erschossen.

Gemeinsam machen sie sich dann auf zum Zielgebäude und erschießen den Wachmann am Tor und nehmen seine Autoschlüssel an sich. Der Zutritt ins Gebäude ist jedoch nicht möglich, da eine magische Barriere den Eingang verschlossen hält. Nach einigen gewaltsameren Versuchen in das Gebäude einzudringen taucht plötzlich ein Helikopter auf, der mit seiner Minigun das Feuer auf die Gruppe eröffnet. Es gelingt jedoch jemanden den Piloten abzuschossen und der Helikopter taucht zur Seite weg. Dem Bordschützen jedoch gelingt es noch rechtzeitig den Helikopter abzufangen und wieder zu stabilisieren.

In der Zwischenzeit kam ein gepanzertes Einsatzfahrzeug, bewaffnet mit einem .50er Kaliber ÜsMG aus einer Seitengasse und eröffnete ebenfalls das Feuer. Paul und Azora schafften es das Fahrzeug zu kapern und sich der Besatzung zu entledigen. Azora setzte sich ans ÜsMG und beschoß den Helikopter, der gerade wieder seinen Flug stabilisiert hatte. Nachdem der Helikopter ausgeschaltet und in die Gebäudeecke gestürzt war beschoß sie die Fassade des Gebäudes um einen Zugang zu ermöglichen, jedoch ohne Erfolg.

Bei einem weiteren Versuch in das Gebäude zu gehen klappte es plötzlich. Die Barriere war verschwunden. Der Empfangspult war unbesetzt. Die Gruppe ging zu den Fahrstühlen, doch als sich die Fahrstuhlür öffnete war nur der leere Schacht dahinter zu sehen. Bei einer Nachfrage an den Decker, der sich zu dem Zeitpunkt schon in das System des Gebäudes gehackt hatte wurden sie darauf hingewiesen, daß der Fahrstuhl direkt vor ihnen sei und die Tür offen steht. Bei einem vorsichtigen Versuch stellte die Gruppe fest, daß der Fahrstuhl tatsächlich da ist und der Schacht nur eine Illusion ist. Im 47. Stockwerk angekommen stieg die Gruppe aus. Plötzlich verschloß eine Mauer die Fahrstühle. Es schien, als wäre die Gruppe in dem Stockwerk gefangen. Sie machten sich daran die Räume zu durchsuchen, fanden jedoch nichts ausser magischen Fallen vor:

Ein Raum mit der Illusion eines schwarzen Lochs.

Ein Raum mit der Illusion einer Falle und dem Vorhandensein einer anderen tatsächlichen Falle.

Ein Raum, in dem man seiner eigenen Mutter begegnete. Manche ließen sich dadurch beeinflussen, Azora sah zwar ebenfalls die Illusion, wußte aber, daß ihre Mutter tot war und konnte so der Verlockung der magischen Falle widerstehen.

Mauern die entstehen und näher kommen.

Illusionen bewaffneter Sicherheitskräfte oder Monster.

Eins hatten diese Illusionen gemein: so lange man sie für real hielt konnten sie auch Schaden verursachen. Paul verschanzte sich in einem Raum und versteckte sich vor dem Rest der Gruppe, der für ihn als Sicherheitspersonal erschien. Azora verbarrikadierte sich in einem anderen Raum, da Paul für sie als furchterregendes Monster erschien.

In dem vorherrschenden Chaos und der Verwirrung sterben die beiden Orks.

Erst später stellte sich heraus, daß sie nicht im 47. Stockwerk waren, wie sie eigentlich angenommen hatten, sondern im 48. Der Decker klärte sie auf und brachte sie mit dem Aufzug ins richtige Stockwerk, nachdem sich jeder dazu überwinden konnte durch die Mauer zu springen, die real war, wenn man fürchtete, das man dagegen springen und sich verletzen könnte.

Im richtigen 47. Stockwerk gibt es wieder eine Auseinandersetzung mit magischen Ereignissen und der Troll wird bewußtlos liegen gelassen. In einem Raum tauchen plötzlich drei Magier auf. Paul spricht sie an und verhält sich dabei ausgelassen provokativ. In einem anderen Raum findet Martin die richtige Disk, andere Gruppenmitglieder finden ebenfalls Disks von denen sie überzeugt sind, daß es die richtigen sind.

Auch in diesem Stockwerk waren magische Fallen:

Ein Raum mit einer Wendeltreppe nach oben und einer zweiten Wendeltreppe nach unten. Benutzte man die eine Treppe, so kam man bei der anderen wieder heraus... der Raum hatte keine Türen, sondern nur ein Schränkchen mit einer Blumenvase darauf und ein Gemälde an einer Wand. Beides völlig ohne Bedeutung. Die eigentliche Türe war hinter einer Illusion einer Wand verborgen.

Nachdem nun die richtige (und ein paar falsche) Disks mitgenommen wurden fuhr die Gruppe wieder in die Eingangshalle. Gerade als die das Gebäude verlassen wollen stehen plötzlich alle in einem magischen „Nichts“. Schüsse kommen aus jener Richtung, in der zuvor das Empfangspult war. Paul und Azora eröffneten blind das Feuer in diese Richtung. Martin, der nicht von der Illusion betroffen war schrie: „Schießt auf nichts!!!“. Paul stellte nur kurz das Feuer ein, antwortete „Das tun wir doch die ganze Zeit“ und feuerte weiter.

Martin saß vor der Eingangstür am Boden und diskutierte mit den drei Magiern, die vor ihm erschienen sind. Azora tötete die Dame, die sich beim Empfangspult versteckt hatte mit einer IPE Defensiv Granate.

Die Magier forderten, daß die Gruppe DIE Disk herausgibt. Martin beendet die aussichtslosen Verhandlungen, indem er die Disk einfach zerstört. Damit verschwanden plötzlich alle Illusionen. Vor dem Gebäude war bereits die Polizei, ein Einsatzkommando der WEGA und die Presse vertreten. „Bitte kommt raus. Wir haben Scharfschützen auf den Dächern.“

Der Decker schickte einen Helikopter zum Dach des Gebäudes (es ist das höchste Gebäude in dieser Gegend, wodurch die Scharfschützen auf den Umliegenden Gebäuden keine Gefahr darstellten)

Die Gruppe fuhr mit dem Fahrstuhl aufs Dach. Noch bevor die Türe des Fahrstuhls vollständig geöffnet waren, hatte die Gruppe bereits die sechs dort wartenden Sicherheitskräfte ausgeschaltet.

Der Helikopter bringt die Gruppe zu einer Militärbasis. Dort wartet der Auftraggeber, der über den Verlauf des Runs wenig erfreut ist. Die Gruppe wird betäubt...

Die Gruppe erwacht in einer Gosse. Sie können sich an nichts mehr erinnern, was innerhalb der letzten Woche passiert ist (das letzte woran sie sich demnach erinnern können ist das Geschehnis in der Arena in der Kampagne „Arcanum Daemonica“, Kapitel 1 ... der Abschluß des 1. Kapitels ist ihnen damit nicht mehr bewußt gewesen. Mordred jedoch konnte dies nachträglich aufklären, da er bei diesem fehlgeschlagenen Run nicht dabei war und sein Gedächtnis somit nicht beeinträchtigt wurde). Dies stellte sich jedoch nachträglich als schwerwiegender Schlag heraus, da dies folgende Konsequenzen hatte:

*Chi-Jang* konnte sich nicht mehr daran erinnern wer Richard Brunkherz war und beging einen schwerwiegenden Fehler (siehe Soloabenteuer „Verlockung“)

*Azora* konnte sich nicht mehr an den erfolgreich abgeschlossenen Auftrag der Mafia in Paris erinnern und wäre dadurch beinah in eine peinliche Situation vor dem Paten gekommen (siehe Soloabenteuer „Die Paris-Expansion“)

*Paul* konnte sich nicht mehr an den Auftrag des Paten erinnern für Sicherheit beim Treffen mit den Albinos zu sorgen, wodurch das Treffen zum Disaster wurde und der Pate dabei ums Leben kam. Nun steht er bei der Mafia auf der Todesliste und mußte untertauchen. (siehe Abenteuer „Blutregen“)

Wo war Gunni? Betrunknen in einer Kneipe, wo es zu Konflikten kam, die für sein Verschwinden sorgten. Siehe Abenteuer „Gunnis Schicksal“

#### **Funkasten:**

Falsch gehört: Lederschlampe statt Laserschranke

Tolle Erfindung: Ein Föhn als Microwellenemitter

Neue Styles: synchronausweiching

und hirnaufweiching (kiffen)