

Was ist denn hier los?

Ein Shadowrun Abenteuer
von
Michael P.

Spielleiter: Michael

Spieler: ?

Gespielt in Wien im Jahr 1998

Vorwort: Dies ist ein Vorentwurf eines der ersten Abenteuer unserer Gruppe. Gefunden irgendwo auf einer meiner alten Backup-CDs. Das Datum der originalen Textdatei zeigt auf den 07.09.1998. Über den Verlauf dieses Abenteuers weiß ich nichts mehr, daher übernehme ich nur die Aufzeichnungen, die damals die Grundlage für das Abenteuer gebildet hatten (die gute alte Zeit, in der ich noch keine Stehgreif-Spielleitung gemacht habe, sondern noch jedes Abenteuer relativ Detailreich schon vorgeplant hatte, nur um dann festzustellen, daß die Spieler ohnedies auf Lösungen kommen, die nie eingeplant waren...) Damals verwendeten wir noch die Shadowrun 2.01D Regeln. Würde ich das Abenteuer heute noch einmal Mastern, so würde ich bestimmt einiges daran Ändern.

EPISODE: 1

LEVEL: 2

TITEL: Was ist denn hier los?

Spielleiterinformationen	- Gut durchlesen und merken!
Spielerinformationen	- Dies können sie den Spielern gleich so vorlesen wie es ist.
<i>NPC-Gespräche</i>	- Dies können sie den Spielern gleich so vorlesen wie es ist.

STUFE 1: EINE SELTSAME BEGEGNUNG

Wieder einmal sitzen die Charaktere in ihrer Stammkneipe (was sollten sie auch anderes tun) und trinken ein Bier nach dem anderen.

Gerade als ihr gehen wollt, wird die Tür aufgerissen und ein Mann, um die 25 bis 30 Jahre alt, kommt zur Tür herein gerannt. Er hat kurze braune Haare, eine Sonnenbrille und einen langen schwarzen Mantel an. In einer Hand hält er einen Briefumschlag. Er sieht sich schnell in der Bar um und stürmt dann auf euch zu. Erst jetzt bemerkt ihr die Wunde an seinem linken Arm. Außer Atem und ohne auf euch zu achten drückt er einem von euch den Umschlag in die Hand und sagt mit nervöser Stimme:

"Hier. Paßt bitte darauf auf."

Er blickt zur Tür und spricht weiter.

"Morgen 15:00 Uhr im Denny Park bei dem großen Springbrunnen. Falls ich nicht dort sein sollte geht zu dieser Adresse..."

Er nimmt einen Zettel aus seiner Manteltasche und gibt ihn euch.

"...und fragt nach Morris Fathermill."

Er sieht noch einmal hektisch zur Tür und läuft dann zur Hintertür hinaus, ehe ihr überhaupt noch etwas sagen könnt.

Geben Sie den Charakteren das Handout #2 mit der Adresse. Nun kann man nur noch hoffen, das die Neugierde der Spieler geweckt worden ist. Sollten sie den VERSIEGELTEN Umschlag öffnen so finden sie einen schmalen Papierstreifen mit einer scheinbar sinnlosen Meldung. Siehe Spieler-Handout #1. Es ist für die Handlung notwendig, das die Charaktere zu dem vereinbarten Treffpunkt im Park erscheinen. Sollten sie sich dazu nicht überwinden, so kann man vielleicht etwas Druck ausüben, indem man dem einen oder anderen Charakter einen Hausbesuch von mysteriösen Männern in schwarzen Anzügen abstattet.

Der morgige Tag ist verregnet. (Vergeßt die Schutzanzüge gegen den sauren Regen nicht!) Wenn sich die Charaktere entscheiden in den Park zu gehen, so kann natürlich niemand verhindern, daß die Männer in schwarz (nein ich habe nicht zu oft MIB gesehen) einen Besuch bei den Charakteren

machen.

Es kommen sicher 1W6 Männer im schwarzen Anzug

Ko: 4

S: 4

St: 4

C: 2

I: 3

W: 3

E: 6

R: 3

Ausrüstung:

Kugelsichere Weste Bal/St 2/1; Ceska Black Scorpion mit Schalldämpfer

Fertigkeiten:

Feuerwaffen: 4; Waffenloser Kampf: 2; Verhör: 3

Der Denny Park liegt zwischen Denny Way, Dexter ave. N. und 9th ave. N..

Lassen sie es die Spieler auf der Seattle Innenstadtkarte suchen. Die Charaktere können so lange im Regen warten wie sie wollen, es wird aber niemand kommen (außer vielleicht dem einen oder anderen Passanten). Den Charakteren wird also nichts anderes übrig bleiben, als die Adresse auf dem Spieler-Handout #2 aufzusuchen und nach Morris Fathermill zu fragen.

Fathermill ist nicht zu Hause. Sollten die Charaktere in die Wohnung einbrechen, so werden sie diese verwüstet vorfinden. Wenn die Charaktere sich nach ihm erkundigen, werden sie erfahren, daß er in der Nacht zuvor schwer verletzt in einer Seitengasse nicht weit von seiner Wohnung gefunden wurde. Er wurde ins Cougar Mountain Hospital (Karte 14L) eingeliefert.

Cougar Mountain Hospital 18910 SE Sixtysixth Street/#9206(75-6537)

(zweites Hospital in Bellevue: Overlake medical research center)

Im Spital müssen sich die Charaktere erst Zugang zum Zimmer verschaffen. Sind sie einmal in seinem Zimmer, sehen sie einen Mann der in so viele Verbände eingewickelt ist, das er wie eine Mumie aussieht. Es ist Fathermill. Wenn die Charaktere ihre Geschichte erzählen und den Umschlag vorzeigen können, so wird er ihnen glauben.

Ihr versteht ihn nur sehr schlecht, aber mit etwas Anstrengung könnt ihr verstehen, das er euch bittet den Umschlag zu öffnen. Der Zettel darin beinhaltet ein Rätsel das ihr unbedingt lösen müßt. Es wird euch weiterführen. Ihr werdet am Ende etwas finden, das ihr wie euren Augapfel hüten sollt. Wenn ihr es gefunden habt, so müßt ihr eine Zeitungsannonce im 'Seattle Scope' aufgeben die den Satz 'Danke Mutter, ich habe deinen Kuchen bekommen.' und eine Kontonummer für die Belohnung enthalten soll. Nehmt euch dann ein Bankschließfach, platziert das Fundstück darin und werft den Schlüssel in den Kanal nördlich der Space Needle.

Mehr bekommt ihr aus ihm nicht heraus, denn er entsinkt in einem Tiefschlaf.

STUFE 2: DIE JAGD NACH DEM UNBEKANNTEN

Das Rätsel #1:

Teil 1: THE SEA STANDS ON THE HEAD.

'THE SEA' - es steht verkehrt ("auf dem Kopf") also: SEA THE

Teil 2: 'SS.ITARI' IS CONFUSE AND BLIND.

'SS.ITARI' ist verwirrt und blind.

Verwirrt bedeutet es gehören Buchstaben untereinander ausgetauscht.

Blind bedeutet es sind Buchstaben "blind" also nicht richtig.

also: es muß 'T' durch 'S' ersetzt werden - STARS

Teil 3: SEA THE STARS ausgesprochen: SEE THE STARS oder SIEH DIE STERNE

Teil 4: 206+(52-1904)

Es handelt sich hier nicht um eine Rechnung sondern um die Trid-Phonenummer des Seattler

Planetariums. Ein Anruf ergibt jedoch keinen Aufschluß darüber, da es sich um die alte Nummer handelt. Man kann sich aber bei der Auskunft erkundigen.

Teil 5: 64' 93" 25

Dies sind die Koordinaten die auf dem Teleskop eingestellt werden müssen.

Wenn die Charaktere das Rätsel gelöst haben (mit oder ohne Hilfe des SL), so werden sie, wenn sie durch das Teleskop schauen genau auf ein Plakat sehen, das auf einer Gebäudemauer befestigt ist. (Siehe Handout #3)

Das Rätsel #2:

Teil 1: COME AND SEE

Eine neue Einstellung am Teleskop

Teil 2: 12 Line 32 Dome

Das 'L' und das 'D' sind Fett herausgehoben.

12 LEFT 32 DOWN also 12 LINKS 32 RUNTER

Teil 3: #4

Dies ergibt erst einen Sinn bei der neuen Einstellung. (Siehe Handout #4)

Auf dem Bild ist eine einsame Gasse zu sehen. Da es sich bei dem Teleskop nur um ein billiges Touristenteleskop handelt ist die Auflösung bei so großer Vergrößerung nur sehr schlecht. Auf dem Müllcontainer in der Gasse steht im rechten unteren Eck: '#4'. Dies ist also die Lösung des Rätsels.

Die Charaktere müssen erst einmal dorthin finden um sich dann den Müllcontainer genauer anzusehen.

Auf dem Weg dorthin könnten die Charaktere auf eine Gruppe Orks treffen, die ein wenig Spaß haben wollen:

1W6 Orks:

Ko: 7

S: 3

St: 6

C: 2

I: 2

W: 2

E: 6

R: 2

Ausrüstung:

Messer; Street Line Special; Kunstlederjacke Bal/St 0/1

Fertigkeiten:

Feuerwaffen: 3; Nahkampfwaffen: 3; Waffenloser Kampf: 2

Wenn die Charaktere den Müllcontainer untersuchen wollen, müssen sie sich zuerst durch den stinkenden Haufen Müll durchhackern.

Ein hinterhältiger Spielleiter könnte den Charakteren eine Leiche im Container finden lassen, um sie ein wenig abzulenken und sie auf eine falsche Spur locken...

["...Die Leiche sieht aus wie die eines Obdachlosen. Schmutzig, stinkend und schon sicher ein paar Tage alt. In der Innentasche der verdreckten Jacke findet ihr nur ein altes Flugblatt. Der Inhalt des Flugblattes:

Großes Rock-Konzert in Halle14.

Halle14 ist ein altes Lagerhaus am Hafen. Es wurde schon vor ein paar Monaten zu einem 'Konzerthaus' umgebaut. Seither werden immer wieder Musikveranstaltungen verschiedenster Art dort aufgeführt. Das Konzert ist heute Abend um 21:00 Uhr..."]

Ein Zufall? Sicher! Die Leiche des armen Mannes hat nichts mit dem Auftrag der Charaktere zu tun. Das Flugblatt diente wahrscheinlich anderen Zwecken. Das dieses Flugblatt ein Konzert am heutigen Abend ankündigt ist ebenfalls nur ein Zufall. Oder doch nicht?

Das interessante an dem Container ist aber nicht die Leiche. Der Container steht an der Hausmauer an und es sieht so aus als ob er schon seit Ewigkeiten nicht bewegt worden ist. Wenn die Charaktere sich die Mühe machen und den Container Stück für Stück ausräumen, werden sie an der hinteren

Metallwand des Containers eine lose Blechplatte entdecken, die sich leicht abnehmen läßt. Hinter der Platte ist ein Loch in der Rückwand des Containers und in der Hausmauer. Ein nicht außergewöhnlich dicker Mensch paßt gerade einmal durch das Loch. Hinter dem Loch befindet sich ein kleiner Raum ohne Beleuchtung. Das einzige Licht im Raum kommt von einer kleinen roten LED die sich hinter einer Glasplatte auf einer kleinen Box befindet.

Um die Box heraus zu holen, muß man komplett in den Raum kriechen. Es passen max. 5 Personen in den Raum. Er ist kühl und feucht. Die Box ist (BxTxH) 35x28x19 cm groß aus Metall und wiegt ca. 5kg. Sie besitzt einen abnehmbaren Deckel, der aber leider verschlossen und elektronisch gesichert ist. Am Deckel befindet sich unter einer kleinen dünnen Glasscheibe ein Ziffernblock wie bei einem Taschenrechner und 3 LEDs. Eine rote LED leuchtet neben dem Wort 'locked'. Die zwei anderen LEDs sind neben 'access denied' und 'unlocked'. Um einen Code eingeben zu können müßte man das Glas einschlagen. Es befinden sich zwei Griffe an der Box.

Gleich nachdem die Charaktere die Box gefunden haben stürmt eine kleine Kon-Sicherheitstruppe um die Ecke und richtet die Waffen auf die Charaktere. Sie sollen sofort die Waffen fallen lassen und sich ergeben. Es sind 1W6+2 Sicherheitsgardisten und ein Befehlshaber.

Sicherheitsgardist:

Ko:	4	
S:	3	Ausrüstung:
St:	3	HK227S oder Colt Manhunter(Schalldämpfer); Panzerkleidung Bal/St 3/0
C:	2	
I:	2	Fertigkeiten:
W:	2	Gebräuche(Kon): 2; Feuerwaffen: 3; Waffenloser Kampf: 3
E:	6	
R:	2	

Befehlshaber:

Ko:	6	
S:	5	Ausrüstung:
St:	6	Browning Ultra-Power [Laserpointer, Explosivmuni.(10L), Schalldämpfer]
C:	2	Maßgeschneiderte Körperpanzerung Bal/St 3/1
I:	4	
W:	5	Fertigkeiten:
E:	4	Feuerwaffen: 7; Waffenloser Kampf: 6; Auto: 5; Gebräuche(Kon): 3
R:	4(6)	
Ini:	2W6+6	Cyberware: Reflexbooster(1)

Die Sicherheitsleute werden nicht zögern zu schießen, wenn sich die Charaktere nicht ergeben. Wenn nur noch 2 Gardisten und der Befehlshaber übrig sind ziehen sie sich zurück. Der Befehlshaber sollte überleben! [Ob nun völlig zusammengeschossen oder entkommen. Er könnte in späteren Abenteuern noch auftauchen und sich bei den Charakteren rächen wollen.]

Sollten die Charaktere jetzt ein Bankschließfach mieten und die Zeitungsannonce aufgeben, wird nichts weiter passieren. Sollten sie aber die Glasscheibe auf der Box einschlagen und versuchen sie zu öffnen wird ein Charakter mit einer Elektronik-5 Probe einen Sprengsatz entdecken der die Box sichert. Wenn man dreimal den falschen Code eingegeben hat, wird sie mit 10S -2/m explodieren. Der Sprengsatz kann mit einer Elektronik-8 und einer Sprengstoff-8 Probe entschärft werden. Sollten die Proben scheitern so wird der Sprengsatz bei einer 1 auf 1W6 (SL würfelt) explodieren. Der Mindestwurf für die nächste Probe steigt um +1. Im inneren der Box befindet sich ein Exemplar der neuen Winter Lasermine. Dieser Prototyp ist der Konkurrenz sicher viel Geld wert.

Wenn die Charaktere die Box verschlossen lassen und sie im Schließfach deponieren, danach die

Annonce aufgeben (4 ¥ pro 5 angefangene Zeilen) und zur Space Needle fahren, werden sie auf 1W6 Sicherheitskräfte treffen, die es auf sie abgesehen haben.

Sicherheitsgardist:

Ko: 4

S: 3

St: 3

C: 2

I: 2

W: 2

E: 6

R: 2

Ausrüstung:

HK227S oder Colt Manhunter(Schalldämpfer); Panzerkleidung Ba/St 3/0

Gelmunition!

Fertigkeiten:

Gebräuche(Kon): 2; Feuerwaffen: 3; Waffenloser Kampf: 3

Wenn die Charaktere es schaffen die Schlüssel in den Kanal zu werfen, so werden sie hören, wie sich jemand den Schlüssel nimmt und sich davon macht.

Wenn die Charaktere sich nicht dazu entschließen die Box in ein Schließfach zu geben und sie behalten wollen, so werden in unregelmäßigen Abständen Schlägertrupps die Wohnungen der Charaktere auseinander nehmen und ihnen drohen die Box herzugeben.

Wenn die Charaktere zufällig einmal die Nachrichten ansehen, werden sie von einem Mord im Cougar Mountain Hospital erfahren => Fathermill.

Sie werden so lange belästigt bis sie Box übergeben. Und jedes mal werden die Drohungen ernster.

Nachdem die Charaktere die Box auf dem vereinbarten Weg losgeworden sind, werden sie am nächsten Tag 50.000 ¥ auf dem in der Annonce angegebenen Konto finden.

SPIELER-HANDOUT

#1 Rätsel aus dem Umschlag

THE SEA STANDS ON THE HEAD. 'SS.ITARI' IS CONFUSE AND BLIND.
260+(52-1904) 64' 93" 25

#2 Adresse von Morris Fathermill

BELLEVUE - NEWPORT - SELLERT STREET 4

#3 Der Blick durch das Teleskop mit den Koordinaten aus dem Rätsel aus Handout #1



#4 Der Blick durch das Teleskop mit den veränderten Einstellungen aus dem Rätsel aus Handout #3

