DAS SPIEL MIT DEM FEUER

Ein Shadowrun-Kurzabenteuer

von Oliver Gruschka

DAS SPIEL MIT DEM FEUER

Ein heißer Run und Beitrag zum Abenteuerwettbewerb 2020 von Teilzeithelden.

INHALT

Einleitung	2
Szene 1: Schwelbrand	3
Szene 2: Funkenflug	4
Szene 3: Sengende Reise	4
Szene 4: Abtauchen	5
Szene 5: Hitziges Packen	6
Szene 6: Brennende Eskalation am Pier	6
Nach dem Run	7
Anhang	9

EINLEITUNG

Das Spiel mit dem Feuer ist ein Einführungsabenteuer für *Shadowrun*, 6. Edition (Grundregelwerk von *Pegasus Spiele*).

Spieler*innen sollten das Abenteuer nicht über diesen Punkt hinaus lesen.

DER AUFBAU DES ABENTEUERS

Handlungsort des Abenteuers ist die Insel Kauai im Königreich Hawai'i.

Das Spiel mit dem Feuer ist ein klassischer Shadowrun: Die Shadowrunner werden von Señor Pérez (mexikanischer Mr. Johnson) engagiert, um einen Wissenschaftler von einer abgelegenen Insel zu extrahieren. Was anfangs wie ein einfacher Run anmutet, entpuppt sich schnell als actiongeladenes Fluchtszenario.

Das Abenteuer ist linear aufgebaut, was das Leiten erleichtern soll. Mit etwas Geschick lässt es sich jedoch problemlos zur Sandbox umgestalten.

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Szene 1: Schieber vermitteln die Runner an einen Señor Peréz mit zeitkritischem Auftrag, einen Wissenschaftler von Kauai zu extrahieren.

HINTERGRUND: DIE MOTIVE DES SEÑOR PERÉZ

Juan Francisco González, 42, altgedienter Mitarbeiter der Horizon Group, erfährt von einer geheimen Forschungseinrichtung auf Kauai und schleust den Wissenschaftler, Dr. Antonio Ferez, als Spion ein. Ferez berichtet von der Forschung an einer Apparatur, die Eruptionen hervorrufen kann.

Die Apparatur soll González mittelfristig bei der feindlichen Übernahme des Shiawase Biofood Einkaufszentrums helfen.

Ferez informiert González über einen schwerwiegenden Zwischenfall auf der Insel. Eine Chance für González, Prof. Dr. Nicolas in einer „Rettungsaktion" mit Hilfe von Runnern aus dem dortigen Krankenhaus zu entführen.

Szene 2: Regnerischer Anflug auf die Insel, Abwurf der Runner mittels Flugseglern und Landung auf der abgelegenen Seite der Insel, hinter dem heimischen Urwald. Durchschlagen bis zur Forschungseinrichtung.

Szene 3: Treffen der Kontaktperson Dr. Antonio Ferez. Dieser erklärt den derzeitigen Umstand, dass der Professor mit schweren Verbrennungen auf der Krankenstation liege. Der Bruch einer der Magmakammern führte zu Prof. Nicolas' Verletzungen. Die übrigen Mitarbeiter wurden angehalten, die Arbeit fortzusetzen. Die Forschungsdaten konnten noch nicht kopiert werden. Der Sicherheitsdienst ist in Alarmbereitschaft. Gerüchte über die Sichtung eines Feuergeistes erhärten sich.

HINTERGRUND: DIE MOTIVE DES PROF. DR. N. NICOLAS

Prof. Nicolas wird klar, dass nicht sein Unternehmen, DELHI NETZTEILE, seine Rettung organisiert, sondern dass er extrahiert werden soll. Skeptisch, aber optionslos, folgt er dem Runnerteam unter der Auflage, dass seine Familie ihn begleitet.

Von den erfolgreichen, teils rahmensprengenden Effekten seines Eruptionsgenerators fasziniert, will er seine Forschungsdaten unbedingt mitnehmen.

Szene 4: Abstieg in das Forschungszentrum, um die Forschungsdaten zu kopieren.

Szene 5: Abholung der Familie.

Szene 6: Durch die geringe Anzahl an Booten eskaliert die Situation. Alternative: Der gut bewachte Helikopter-Landeplatz. Fließendes Magma erschwert die Flucht

SZENE 1: SCHWELBRAND

Auf einen Blick

Bei einem Treffen in einem verlassenen Feuerwehrgebäude im New Yorker Stadtteil Tribeca beauftragt Señor Pérez die Runner, umgehend zu den Hawai'i-Inseln zu reisen, um dort Prof. Dr. Norbert Nicolas abzuholen.

Sag's ihnen ins Gesicht

Es war gar nicht so leicht für euch hierher zu kommen. Es hat euch einige Kommlink-Anrufe und Nuyen gekostet, an diesem Ereignis teilzunehmen. Doch jetzt habt ihr es geschafft. Ihr sitzt auf unbequemen Bänken im Yankee Stadium und bestaunt das spektakuläre Spiel der Yankees gegen die Giants.
Eure Kommlinks melden: „Ferne Grüße, sorry für die Unterbrechung. Habe einen Job für euch. Gute Bezahlung. Tribeca, Feuerwehrwache. DRINGEND und sofort. -TRAFFIC".

Euer orkischer Schieber scheint euch nicht einmal das Spiel zu gönnen. Die Arbeit ruft. Frustriert entsorgt ihr eure SoyKafs und verlasst das Stadium. Eine schnelle Matrixrecherche detektiert im Stadtteil Tribeca eine verlassene Feuerwache.

Dort angekommen trefft ihr in einer kleinen Halle auf jemanden, der sich als Señor Peréz, ein Ork mexikanischen Ursprungs, vorstellt.

Peréz zählt auf: „Ein Eilauftrag, ich zahle 18.000 Nuyen. 5.000 vorab, Rest bei Abschluss. 7.000 Bonus möglich. Kein Wetwork. Standardausrüstung verfügbar. Person aufspüren und Transport sicherstellen! Einsatzgebiet: Offshore. Missionsbeginn: Sofort. Nehmen Sie den Auftrag an?"

Stunden später seid ihr mit in einem militärischen Lufttransporter unterwegs zu den Hawai'i-Inseln, Ziel: Kauai.

Hinter den Kulissen

Eine erfolgreiche Probe auf Einfluss (Verhandeln) gegen Señor Peréz' Würfelpool von 6 erhöht die Bezahlung auf 20.000 Nuyen, jeder Nettoerfolg erhöht die Anzahlung um 1.000.

Während der Reisezeit erhalten die Runner Gelegenheit, sich über ihren Auftrag, das Zielgebiet und die Personen, die in diesem Auftrag eine Rolle spielen, zu informieren.

Die Unterlagen des Señor Peréz – Grundriss der Insel Kauai (Handout), Foto des Prof. Dr. Norbert Nicolas, Foto des Dr. Antonio Ferez, Firmenlogo „DELHI NETZTEILE", CredStick mit Anzahlungssumme. Zusätzlich erhalten die Runner ein kleines Peilgerät, um Dr. Ferez aufzuspüren.

Connections befragen – Wissenschaftliche Connections wissen, dass DELHI NETZTEILE ein Tochterunternehmen der *GENOM Meteorlogische Dienste International* ist und in Verruf steht, in der Vergangenheit schlechte Prognosen abgegeben zu haben.

Matrix durchsuchen – Alle Inseln werden als Urlaubsziele beworben, Kauai jedoch als verwaiste Vulkaninsel, die in aufbereiteten Trideo-Videos lediglich als Filmdrehort diente.

Astrale Projektion – Mit einer Probe auf *Wahrnehmung + Intuition* (3) findet der astral projizierende Runner die Inselgruppe. Er spürt die Nervosität der Anwesenden und erkennt einen unterirdischen Bereich der hinter einer *Manabarriere* (Kraftstufe 2) liegt. Dahinter (Vergleichende Probe auf *Charisma + Magie gegen* 4), erkennt er einige Individuen, die konzentriert an einer Apparatur arbeiten. Eine Vergleichende Probe auf Heimlichkeit + Willenskraft gegen den Würfelpool von 7 des Feuergeistes verhindert, dass der Feuergeist auf den Runner aufmerksam wird. Erst die Wasserlinie zum offenen Meer lässt der Feuergeist von einer Verfolgung abbringen.

Daumenschrauben: Ein Runner muss den plötzlich erkrankten Piloten ersetzen. Eine Probe auf Steuern *(Luftfahrzeuge) + Reaktion* (1) reicht aus, um die Maschine über dem Pazifik zu halten.

SZENE 2: FUNKENFLUG

Auf einen Blick

Nach einer One-Way-Passage in einem militärischen Truppentransporter legen die Runner die letzten Seemeilen bis Kauai mit Flugseglern zurück, um unentdeckt die Insel zu erreichen und sich durch den Urwald zu schlagen.

Sag's ihnen ins Gesicht

Die Scheibenwischer des Truppentransporters arbeiten schwer gegen den Regen an. Durch die verringerte Flughöhe wird eine kleine Insel sichtbar, aus deren Zentrum eine Rauchsäule aufsteigt.

„Gute Reise", heißt es lakonisch, bevor ihr in kleinen Einpersonen-Fluggleitern abgeworfen werdet.
In einer Bucht abseits des Inselkerns endet euer Segelflug. Nur noch der Urwald trennt euch von eurem Auftragsziel.

Während der Reise durch den Urwald trefft ihr auf Mo'o-Eidechsen und -Geckos, vernehmt das Grollen des Vulkans und spürt Erschütterungen im Erdreich.

Ihr fühlt euch beobachtet und werdet plötzlich von Affenwesen mit Steinen und Ästen beworfen.

Hinter den Kulissen

Während des Anflugs mit den Flugseglern können die Runner die Insel sichten und mit Drohnen auskundschaften. Eine Probe auf *Wahrnehmung + Intuition (*2) gewährt folgende Details (je Nettoerfolg): Topografische Karte, Standorte von Gebäudeformationen, Funktionen der Gebäude, Sicherheitsvorkehrungen und Wachpersonal.

Eine jeweilige Probe auf Steuern *(Luftfahrzeuge) + Reaktion* (2) ermöglicht eine zielgenaue Landung ohne Verletzung oder Verlust von Ausrüstung (SL-Entscheid).

Der Urwald-Marsch bei Dauerregen zehrt an den Kräften. Eine erfolgreiche Probe auf *Athletik + Konstitution* (1) bewahrt die Runner vor Strapazen (Eine Stufe „Erschöpft").

Eine Probe auf *Natur (Navigation) + Intuition* (2) lässt die Gruppe sicher durch das Dickicht kommen. Schaffen sie die Probe nicht, erleiden die Runner eine weitere Stufe Erschöpfung bis sie eine ausgedehnte Rast machen.

SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

BAUMKRONENAFFE

Verwende die Werte der *Großkatze* auf Seite 216 des Grundregelwerks!

SZENE 3: SENGENDE REISE

Auf einen Blick

Auf den letzten Metern durch den Urwald vernehmen die Runner das Fauchen und Spucken des Vulkans.

Die Runner gelangen im Chaos mittels des Peilsenders an den Forschungstrakt zu Dr. Ferez. Er brieft die Runner und bietet seine Hilfe im Tausch gegen eine Passage an. Sie begeben sich zu den Verwaltungsgebäuden im Zentrum der Anlage und suchen Professor Nicolas im Krankenhaus auf.

Der Professor ist gewillt mitzukommen, jedoch nur mit seiner Familie. Sein Gesundheitszustand erfordert einen liegenden Transport. Seine Familie befindet sich in den

Unterkünften. Seine Forschungsdaten befinden sich auf einem Computer im Forschungslabor, tief unterhalb des Vulkans.

Sag's ihnen ins Gesicht

Auf euren letzten Kilometern zur Forschungsanlage beginnt der Vulkan auszubrechen.

Den Urwald hinter euch, schlüpft ihr durch einen leichten Sicherheitszaun auf die komplexe Außenanlage der Forschungseinrichtung.

Niedrige Gebäude rechtsseitig dienen augenscheinlich als Unterkünfte. Ihr erblickt einen Anlegesteg am Ufer, Lagerhallen grenzen an hohe vermeintliche Bürogebäude. Ein Kraftwerk mit Stromtrassen sowie ein L-förmiges Gebäude mit rotem Kreuz stehen vor einem hohen Sicherheitszaun mit Tower und Beleuchtung: Ein Flugfeld. Hoch oben am Vulkankraterhang entdeckt ihr einen Turm mit Parabolantenne. Der Peilsenderton führt euch zu einem Stahltor im Berghang Richtung Vulkankrater.

Vor den Wachkontrollen am Eingang zur Rechten macht ihr einen See am Fuße des Berges aus. Dahinter einige Fußgängerbrücken, Sitzbänke, einen Springbrunnen, kleine Pavillons und ein kapellenartiges Gebäude. Den dahinterliegenden Strand könnt ihr nur erahnen.

Ihr bemerkt einen Herren in weißem Kittel, der sich suchend umschaut, euch erblickt und auf euch zukommt.

Hinter den Kulissen

Dr. Ferez informiert das Team sowohl über Professor Nicolas' Unfall vor 16 Stunden und dass dieser mit schweren Verbrennungen im Krankenhaus liege, als auch über erneute Vulkaneruptionen und die dadurch entstandenen Schäden auf der Insel. Die Evakuierung sei eingeleitet.

SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

SICHERHEITSMITARBEITER
Verwende die Werte des *Mitglieds der Go-Gang Eye-Fivers* auf Seite 205 des Grundregelwerks! Statt der Motorradketten tragen sie Teleskopschlagstöcke (mit denselben Werten).

FEUERGEIST
Verwende die Werte des *Feuergeists* auf Seite 150 des Grundregelwerks mit Kraftstufe 3!

SZENE 4: ABTAUCHEN

Auf einen Blick

Die Runner dringen relativ widerstandslos in die Forschungsanlage ein und extrahieren die Daten, während alle Anderen beim Rückzug durch den Feuergeist und berstende Magmakammern bedroht werden.

Sag's ihnen ins Gesicht

Während ihr das Stahltor passiert, kommen euch hektische Wissenschaftler und Techniker entgegen und warnen vor bereits geborstenen Magmakammern. Sicherheitsschranken, Trümmer und von Magma überflutete Bereiche behindern den Weg in die unterirdische Anlage. Dr. Ferez kann die Labortüren öffnen, jedoch lehnt die Sicherheitsschleuse seinen Mitarbeiterausweis ab.

Hinter den Kulissen

Das Eindringen in die unterirdische Anlage solltest du dem Runnerteam relativ einfach ermöglichen. Stellen sie sich ungeschickt an, wirf ihnen ein unkoordiniertes Sicherheitsteam als Schergen entgegen.

Um die Orientierung hier unten zu bewahren, muss den Runnern eine Probe auf *Natur (Navigation) + Intuition* (2) gelingen.

Die Sicherheitsschleuse stellt hingegen eine physische Barriere dar. Diese kann überwunden werden, indem der

Decker der Gruppe die Codefreigabe überbrückt oder der Rigger die Sensoren überlistet und der Anlage vorgaukelt, bereits die Kontrolle durchgeführt zu haben. Belohne jede andere raffinierte Lösung ebenfalls mit einem Erfolg. In dem Serverraum angelangt, kann der Decker in das System eindringen und die Daten kopieren. Während er in der VR ist und sich in einer zweidimensionalen comicartigen Jump-and-Run-Welt aufhält, in der es gilt, ein gegnerisches Fort der US-Südstaaten zu erobern, setzt der Server automatisch IC in Form von Südstaaten-Soldaten ein, die Messer und Dynamitstangen auf den Eindringling werfen. Der Decker bemerkt einen großen Stiefel, der ihn verfolgt – erreicht er ihn, wird er aus dem System geworfen. Die Flagge des Forts stellt die Forschungsdaten dar.

SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

SICHERHEITSMITARBEITER
Verwende die Werte des *Lone-Star-Streifenpolizisten* auf Seite 206 des Grundregelwerks!

FEUERGEIST
Verwende die Werte des *Feuergeists* auf Seite 150 des Grundregelwerks mit Kraftstufe 3!

SÜDSTAATEN-SOLDATEN (INTRUSION COUNTERMEASURE) HOSTSTUFE 2
Verwende die Werte des *IC* auf Seite 186 (und folgende) des Grundregelwerks! Ab der ersten Runde ist *Patrouille* in Form eines Wachpostens, der beim Entdecken des Eindringlings eine Trompete bläst, vorhanden. Wird Alarm ausgelöst, erscheinen zwei *Killer* in Gestalt von Südstaaten-Soldaten mit Wurfmessern und Dynamitstangen. Weitere fünf Runden später erscheint ein *Wirbel* in Form eines mannshohen Stiefels.

SZENE 5: HITZIGES PACKEN

Auf einen Blick

Die Runner dürften auf Professor Nicolas' Forderung eingehen und seine Familie evakuieren, um dessen Renitenz zu vermeiden. Das Magma an den Steilwänden erreicht die Gebäudeausläufer und die Parkanlage. Auf dem Flugfeld und an den Docks finden Evakuierungsmaßnahmen statt.

Professor Nicolas' Familie befindet sich zuhause, packen und kooperieren.

Sag's ihnen ins Gesicht

Nicolas' Familie konntet ihr leicht finden. Während Mutter Verena packt, fragt euch die Tochter Luise, wer ihr seid; die Söhne Johannes und Kai interessieren sich mehr für eure Waffen. Verena erinnert an das Privatboot des Professors, welches in einer Lagerhalle an den Docks aufbewahrt wird. Vom nahen Flugfeld her hört ihr Flugstarts sowie Lärm von Lastkränen an den Docks.

Hinter den Kulissen

Das Magma bedroht die Evakuierungsmaßnahmen. Das Flugfeld ist bis auf einen kleinen Helikopter für fünf Personen leer. An den Docks bricht beim Trimmen Chaos zwischen der anbrandenden Meute und Ordnern aus und verzögert das Boarding.

Während des Krankentransports zu den Docks greifen Nene-Gänse die Gruppe an.

SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

NENE (ERWACHTE GÄNSEART)

Verwende die Werte der *Teufelsratte* auf Seite 218 des Grundregelwerks; ohne die Kräfte und Schwächen! Füge die Kraft *Ätzender Speichel* hinzu!

SZENE 6: BRENNENDE ESKALATION AM PIER

Auf einen Blick

Als Fluchtmöglichkeit bieten sich sowohl die Docks als auch das Flugfeld an. An den Docks versucht das Sicherheitspersonal, VIPs auszusondern und in die Boote zu

helfen. Die begrenzte Anzahl der Boote führt zur Eskalation.

Das von Runnern vorbereitete Privatboot von Professor Nicolas wird dabei von Labor-Mitarbeitern fast gestürmt.

Sag's ihnen ins Gesicht

Ihr kommt an den Docks an. Große Bereiche der Forschungsanlage sind mit Magma überzogen. Hektisch werden die Boote zur Abfahrt fertig gemacht. Ein alter Ladekran ist euer Hilfsmittel, um das Privatboot des Professors zu Wasser zu lassen.

Hinter den Kulissen

Das größte der drei verfügbaren Schiffe steht nur für VIPs wie Professor*innen und Ingenieur*innen bereit, die versuchen, eben dieses zu betreten.

Mangelnde Kapazitäten der restlichen Schiffe, die für Mitarbeiter*innen zur Verfügung stehen führen schnell zu Aufständen.

Während der 7-Sitzer des Professors mit dem Ladekran zu Wasser gelassen wird (Vorgang: Eine Probe auf *Mechanik (Industriemechanik oder Seefahrtmechanik) + Logik* oder *Stärke* (3)), erkennen Mitarbeiter ihre Chance und bestürmen die Runner.

Die Kinder zählen in Booten als „eine Person". Alternativ kann eines der anderen Boote erstürmt werden; das ruft jedoch die Küstenwache auf den Plan. Der Helikopter auf dem Flugfeld fasst nur Platz für fünf Personen.

SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

KÜSTENWACHE

Verwende die Werte des *Streifenpolizisten* auf Seite 215 des Grundregelwerks! Sie führen *Remington 900* (5K, EM, 2/7/10/12/11, 5(i) Munition) bei sich.

NACH DEM RUN

Es wird sich herausstellen, dass sich – sofern Professor Nicolas erfolgreich extrahiert oder seine Forschungsdaten geborgen werden konnten – Erschütterungen unter dem Einkaufszentrums ergeben und zur Instabilität des Gebäudes führen. Nach Trideo-Berichterstattungen bleiben Kunden fern. Ein Investor der Whole Foods, einem Tochterunternehmen der Horizon Group, kauft das Gebäude unter Wert.

ÜBERGABE

Die Übergabe findet in einer U-Bahn, kurz vor Betriebsschluss, auf einer Extratour Richtung Depot statt.

GELD

Die vereinbarten 18.000 beziehungsweise 20.000 Nuyen, nach guter Verhandlung. Abzüglich Anzahlung (über 5.000 + 1.000 Nuyen/Nettoerfolg). 7.000 Nuyen extra bei zusätzlicher Sicherung der Forschungsdaten.

KARMA

Jeder Runner erhält 4 Karma für diesen Schattenlauf. Wurden keine Zivilisten vorsätzlich getötet, erhalten die Runner 1 Karma zusätzlich. Wurden alle Versprechen bezüglich der Evakuierung gehalten, erhalten die Runner ebenfalls 1 Karma zusätzlich.

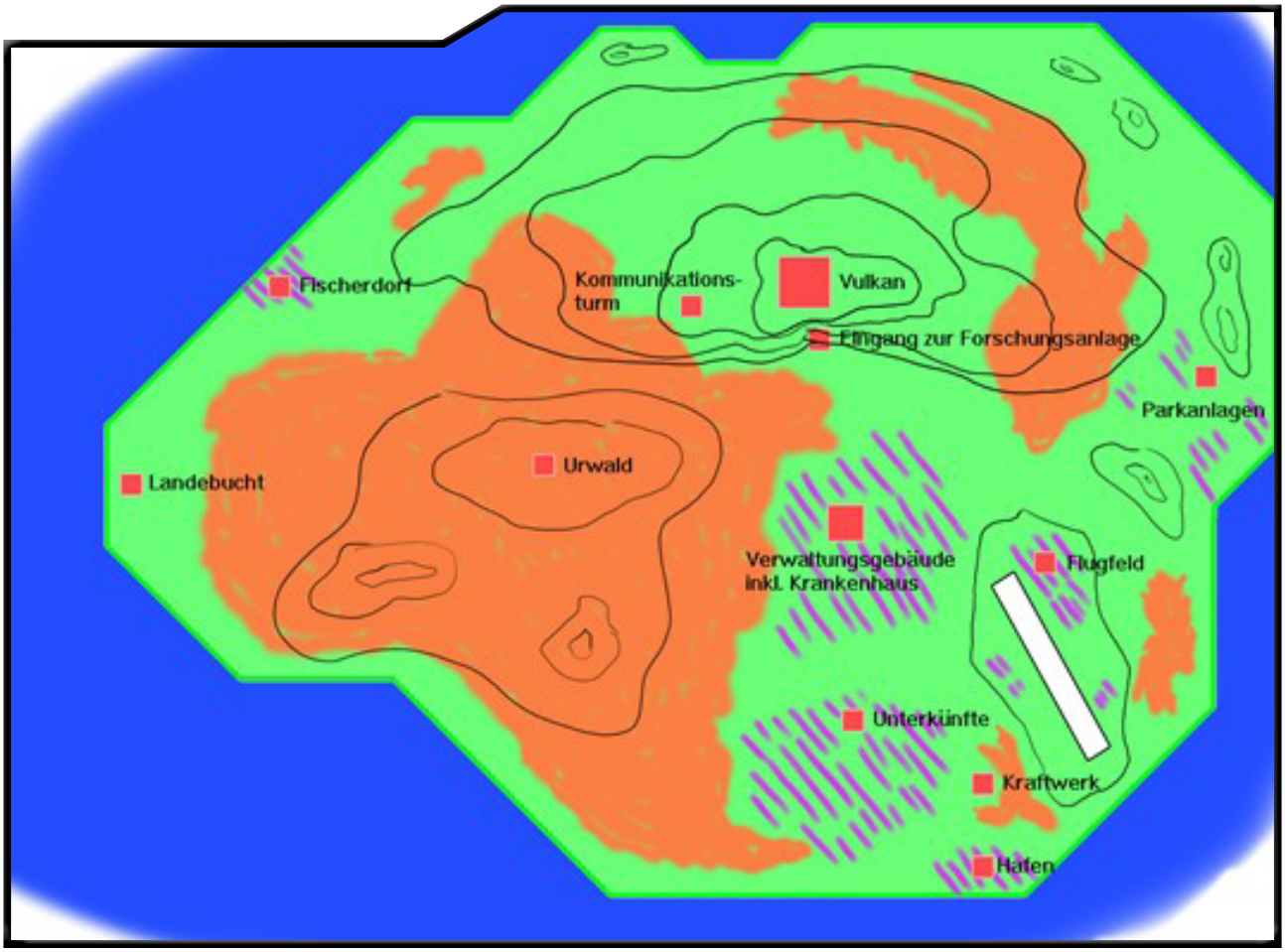
REPUTATION

Die Runner konnten sich gegenüber González („Señor Peréz") und Professor Nicolas Ansehen verschaffen. González würde die Runner erneut anwerben.

FAHNDUNGSSTUFE

Erwecken die Runner bei der Evakuierung an den Piers zu viel Aufsehen, dürfte sich die Küstenwache einige Zeit um Auffindung bemühen, jedoch ohne Erhöhung der Fahndungsstufe.

CONNECTIONS

Die Runner erhalten den namhaften Geologen Professor Nicolas und ehemalige DELHI NETZTEILE-Mitarbeiter als Connection.

GRUNDRISS DER INSEL