STADTKRIEG, BABY!

Ein Kurzmassaker für Shadowrun 6

von Cassandra & Manfred Lill

Ein heißer Run und Beitrag zum Abenteuerwettbewerb 2020 von Teilzeithelden.

Heute kommentiere ich für euch das Match zwischen den Altonaer Aposteln und den Berlin Boss Bitches! Nie war der Teutonen-Cup blutiger! Wie eine Strafe Gottes tauchten die Apostel unter der Führung des Reverends in unserer geliebten Regionalliga der ADL förmlich aus dem Nichts auf. Aber Bossys Berliner Gurrrlzzz stehen ihnen in nichts nach! Sie haben im lokalen Derby die Kreuzberg Assassins fertig gemacht und zogen überraschend in den Teutonen-Cup ein. Leudde, das wird das fucking Armageddon! Aber es ist schließlich Stadtkrieg, Baby!
-Teilzeitheld

EINLEITUNG

In diesem Abenteuer spielt ihr Stadtkrieg. Ihr seid moderne Gladiator*innen, die durch geräumte Stadtviertel pflügen, um einen Ball in einen Kreis zu werfen. Und dabei viel rumballern.

Ihr gehört entweder zu den Aposteln oder den Boss Bitches. Dabei wählt ihr, ob ihr die empfohlenen NSC und Werte aus dem Grundregelwerk (GRW) verwendet oder ob ihr euch jeweils eine Spielposition aussucht und die gegebenen NSC mit euren eigenen Charakteren ersetzt. Alles beginnt damit, dass ihr gemeinsam mit den übrigen Spieler*innen eures Teams 24 Stunden vor Anpfiff des Matches die Kriegszone betretet, um eure Taktik zu entwickeln und eure Spielzüge zu planen.

Diggi, geil wär' doch, wenn die Teams sich schon vor dem Match auf den Pisser gehen würden. Verarsche, Morddrohungen, Sabotageakte … Aber wenn die DSKL davon Wind kriegt, winkt die Disqualifikation!
-Drifter

Die Spieler*innen überlegen, wie sie vorgehen, um möglichst oft zu punkten. Lies dir zunächst die Stadtkriegregeln (siehe unten) durch und verteile diese dann an deine Spieler*innen. Danach drückst du der Gruppe den Plan der Kriegszone in die Hand und lässt sie ihre Taktik planen. Eigentlich nicht groß anders als ein Run, oder?

Aber hier verliert, wer nicht ballert! Du als SL weißt als einzige*r, welche Taktik die gegnerische Mannschaft im Match verfolgen wird. Diese kann sich von Spielviertel zu Spielviertel, von Zug zu Zug ändern. Auch die Zielzone kann zu Beginn jedes Spielviertels versetzt werden. Wir haben Begegnungen und Tabellen vorbereitet, damit jede Position wenigstens einmal im Scheinwerferlicht stehen kann. Auch gibt es Notanker, die den Spieler*innen den Arsch retten können, falls sie zusammengeschossen werden und vergessen, den Aufgabeschalter zu drücken.

(größere Abbildung im Anhang)

DIE KRIEGSZONE

Das Match findet in Hamburg-Bergedorf statt. Vor dreißig Jahren der feuchte Traum eines jeden Stadtplaners, heute ein Schandfleck aus heruntergekommenen Wohnblöcken, leerstehenden Bürogebäuden und Sozialbauanlagen. Diese Idylle aus Plastbeton ist gesprenkelt von Baustellen, kleinen Lädchen, einem Park und einer Fabrik, in der noch irgendetwas produziert wird.

Im Westen und im Süden wird die Kriegszone durch die S-Bahn-Schienen begrenzt, im Osten durch die Manfred-Seibold-Allee, im Norden durch eine weitere Parkanlage. Die Straßen innerhalb der Kriegszone sind teilweise durch hohe Barrieren blockiert, welche die Sichtlinie unterbrechen und eine Art Labyrinth schaffen, damit der*die Hauptballträger*in nicht im ersten Spielzug von Scharfschütz*innen umgenietet wird. Die Bitches beginnen das Spiel im nördlichen Torblock, die Apostel im südlichen. Falls eure Gruppe nicht in Hamburg spielt, können deine Leute entweder auf einem Auswärtsspiel sein, oder du verlegst den Austragungsort in heimatliche Gefilde, und die Apostel sind zu Gast.

STADTKRIEGREGELN

Stadtkrieg-Matches finden in geräumten Wohnzonen oder Industriegebieten statt, die von der Deutschen Stadtkriegliga (DSKL) technisch aufgerüstet werden. Die Mannschaften erfahren erst 24h vor Anpfiff, wo sie spielen werden. Die Kanalisation ist tabu.

Jede Mannschaft besteht aus 13 Personen und muss einen Hartplast-Ball (70 cm, 600 g, gelbe Leuchtfarbe) in die gegnerische Torzone befördern (neongelber Kreis auf dem Boden, 4 m). Der Blaster (Hauptballträger*in) muss schnell weit nach vorne gelangen und wird von den Heavys begleitet. Gleichzeitig müssen die Bangers ihren Torblock gegen die Offensivspieler*innen der gegnerischen Mannschaft verteidigen. Der Outrider auf der Enduro muss die Spieler*innen (Ballträger*in ist tabu!) strategisch zu den über das Spielfeld verteilten Zielpositionen bringen, damit diese ihre Spielzüge durchziehen können. Die Scouts müssen die ersten im gegnerischen Torblock sein, um herauszufinden, wo die Gegner*innen ihre Torzone haben. Außerdem hat jedes Team noch einen Medico.

Ein Match besteht aus Vierteln á 30 Minuten, diese wiederum aus Spielzügen zu 5 Minuten. Die Halbzeitpause dauert 15 Minuten, die Pausen zwischen den Vierteln zehn. Spielzüge enden, wenn eines der folgenden Dinge eintritt:

- Eine Mannschaft punktet.
- Zeit des Spielviertels ist abgelaufen.
- Einer der Bälle wird für tot erklärt (liegt länger als 10 Sekunden auf dem Boden, gelangt in die Hände des anderen Teams) – die andere Mannschaft startet den nächsten Zug in ihrer Torzone oder an den aktuellen Positionen.
- Wipe-out einer Mannschaft.

Endet ein Spielzug, wird die Uhr angehalten, bis alle wieder auf Position, die Waffen nachgeladen und die Verletzten versorgt oder ausgetauscht worden sind.

Tipp, Diggi: Timer auf 5 Minuten stellen, Signalhorn als Alarmton, und immer pausieren, sobald der Ballträger in Bleistress kommt. Bringt Tempo ins Spiel! XD
-Drifter

Kommunikation darf nur innerhalb der Spielfeldgrenzen stattfinden. Die teaminterne Kommunikation läuft über den DSKL-Nexus und wird live übertragen. Gekennzeichnete Techniker*innen stellen die reibungslose Übertragung aller wichtigen Ereignisse sicher.

Magie ist gestattet, aber Hellsicht-, Beherrschungszauber und Foki sind verboten. Destruktiver Einsatz von Magie birgt die Gefahr von Kollateralschäden und wird nicht gern gesehen.

Spieler*innen können mit folgenden Strafen belegt werden:

Freeze: Ganze Mannschaft außer Ballträger*in bewegungsunfähig, bis Schiedsrichter*in die Strafe aufhebt (Verdrahtung in den Anzügen gibt bei Missachtung Stromstöße). Strafen der gegnerischen Mannschaft werden aufgehoben. Gründe: Passives Spiel (Ballträger nach 60 Sekunden noch im eigenen Torblock, länger als 2 Minuten nach Anpfiff noch in einem zum eigenen Torblock angrenzenden Block, länger als 60 Sekunden im selben Block oder bringt den Ball nach Anpfiff zum eigenen Torblock zurück).

Treffer: Spieler*in bis zum Ende des Spielzugs bewegungsunfähig, Ball für tot erklärt. Gründe: Unnötige Zerstörung von Eigentum, absichtlicher Angriff auf bewegungslose*n Spieler*in (wenn misslungen), Verlassen der Kriegszone, Einsatz nichtautorisierter Feuerwaffen, unsportliches Verhalten (leicht).

Abschuss: Spieler*in gesperrt, darf erst im nächsten Spielviertel wieder aufs Feld. Gründe: Absichtlicher Angriff auf bewegungslose*n Spieler*in (wenn erfolgreich), illegale Aufklärung, Angriff auf Medico, unsportliches Verhalten (schwer), Einsatz von Chemiewaffen oder -drogen, Hackingversuch auf den DSKL-Nexus.

Nimmt der*die Medico, Outrider oder auf dem Motorrad transportierte*r Spieler*in den Ball auf, wird der Ball für tot erklärt. Medicos erhalten niemals Strafen und können zu Beginn eines Spielzugs ersetzt werden.

Sind alle Spieler*innen einer Mannschaft ausgeschaltet oder durch Abschussstrafen ausgeschieden, ist das Match durch Wipe-Out verloren. Muss das Spiel für Löscharbeiten unterbrochen werden, wird dies als Wipe-Out für die verursachende Mannschaft gewertet.

DAS TEAM

Fast alle Teammitglieder haben die Spielwerte eines Lone-Star-SWAT-Offiziers (GRW, S. 207), die Werte für die Panzerungen werden aber angepasst und nur bestimmte Waffen verwendet. Der Statblock des Lone-Star-SWAT-Offiziers beinhaltet eine Schwere Pistole und ein Sturmgewehr, sodass Bangers, Scouts und Heavys abgedeckt sind. Blaster tragen ein Maschinengewehr mit Gyrostabilisator (GRW, S. 259). Ausgewiesene Messerklauen führen zudem noch Nahkampfwaffen (oder Cybersporne).

Panzerungen sind unterteilt in leichte, mittlere und schwere Panzerung. Die Ganzkörperpanzerung aus dem GRW bietet einen Verteidigungsbonus von +5, was für Stadtkrieg recht wenig ist. Hebe daher den Wert für die Mittlere Panzerung auf +6 an und für die Schwere auf +7.

Für einige Teammitglieder passt du die Werte des Lone-Star-SWAT-Offiziers an oder verwendest andere Spielwerte:

APOSTEL

Hämathomas: Attributsanpassung/Metafähigkeiten von Zwergen.
Schwester Jacky (Ältere): Attributsanpassung/Metafähigkeiten von Elfen.
Todäus: Seraphim-Racheengel (GRW, S. 209).
Asimone: Lone-Star-Kampfmagier (GRW, S. 207)
Johannes der Säufer: Attributsanpassung/Metafähigkeiten von Orks; Steuern 4 (Bodenfahrzeuge 6).
Atropin Andy: DocWagon-HTR-Offizier (GRW, S. 208).

BOSS BITCHES

Granny: Attributsanpassung/Metafähigkeiten von Elfen.
Baby: Attributsanpassung/Metafähigkeiten von Trollen.
Barbie: Attributsanpassung/Metafähigkeiten von Orks.
Sunny: Steuern 4 (Bodenfahrzeuge 6).
Angel: Lone-Star-Kampfmagier (GRW, S. 207); Werte für Logik und Charisma tauschen.

Altonaer Apostel				Berlin Boss Bitches	
Position	**Ausrüstung**	**Name**	**Beschreibung**	**Name**	**Beschreibung**
Blaster	Leichte Panzerung, Maschinengewehr mit Gyrogestell	Reverend	Teamkapitän und geweihter Priester, der nicht die andere Wange hinhält. Statt Wasser und Oblaten gibt es in seinen Messen Korn und Kekse. Manchmal geht 'ne Granate hoch.	Bossy	Die Chefin kommandiert andere gerne herum, ist aber eine hervorragende Taktikerin.
Heavy	Mittelschwere Panzerung, Schrot-/Sturmgewehr oder Maschinenpistole	Metzelmatze (Matthäus)	Einer der beiden Heavys. Ehemaliger Bürohengst, der seinen Chef mit seinem Dienstausweis umgebracht hat.	Mercy	Zweitname „Chaos", beschützt Bossy gemeinsam mit ihrer Schwester Grace.
Heavy		Panzerpetrus (Petrus)	Zweiter Heavy und sweetest Ork der Welt. Will niemandem weh tun, aber wenn's sein muss …	Grace	Zweitname „Zerstörung", die beiden Brecher*innen sind als 2-Frau-Team kaum aufzuhalten.
Banger	Mittelschwere Panzerung, Pistole	Killippus (Philippus)	Messerklaue und ambitionierter Profisportler, der unbedingt gewinnen will	Mother	Macht ihren Bitches Tee und bricht ihren Gegner*innen die Beine.
Banger		Junkie Judith (Judas)	Messerklaue mit Aggressions- und Drogenproblem. Entweder vollgedröhnt oder auf 180.	Sister	Im früheren Leben Türsteherin in der Berliner Clubszene. Hat damals schon Hackfressen abgewehrt.
Banger		Hämathomas (Thomas)	Zwerg fürs Grobe und bekennender Sexist. Seine Ex-Frauen hassen ihn, aber wir lieben ihn einfach.	Auntie	Angeblich die legendäre „Auntie Anarchie", die bei der „Befreiung" Ost-Berlins durch die Konzerne auf der Seite der Bezirke gekämpft hat.
Banger		Schwester Jacky, die Ältere (Jacobus d. Ä.)	Elfische Scharfschützin und Taktikerin. Auf ihr Hirn kann der Reverend nicht verzichten.	Granny	Als Elfin schon komplett ergraut, trotzdem unfair jung geblieben. Typisch Spitzohr.
Scout	Leichte Panzerung, Pistole	Schwester Jacky, die Jüngere (Jacobus d. J.)	Als Profistripperin für die Showeinlagen zuständig. Auf ihre Brüste WOLLEN wir nicht verzichten.	Beauty	Das Gesicht einer Berliner Schönheitskette. Nach jedem Match gibt's eine neue Nase.
Scout		Todäus (Thaddäus)	Ki-Adept und Ex-Runner. Hilfreich bei semilegalen Schattenaktionen.	Baby	Team-Trollin. Was Baby will, bekommt Baby auch.

Altonaer Apostel				Berlin Boss Bitches	
Position	**Ausrüstung**	**Name**	**Beschreibung**	**Name**	**Beschreibung**
Scout	Leichte Panzerung, Pistole	Asimone (Simon)	Elfische Magierin, die (einzige) gute Seele des Teams.	Princess	Als ehemalige Drogenkurierin ist sie nicht nur schnell, sondern erkennt jede Substanz mit verbundenen Augen. An ihrem Geschmack.
Scout		Boom Boom Bartho (Bartholomäus)	Sprengmeister, Pyromane und nicht ganz dicht. Irre und C4, das passt fast immer …	Barbie	Orkin mit mehr Hartplast als Originalfleisch. Ihre falschen Teile hüllt sie gerne in Neonpink und Glitzer.
Outrider	Mittelschwere Panzerung, Schrot-/Sturmgewehr oder Maschinenpistole	Johannes, der Säufer (Johannes)	Orkischer Outrider, bekennender Christ, offizielle Partybremse.	Sunny	Ihr sonniges Gemüt sorgt für gute Laune im Team. Ab und zu überfährt sie jemanden. Upsi.
Medico	Schwere Panzerung, Erste-Hilfe-Ausrüstung, unbewaffnet	Atropin Andy (Andreas)	Ehemaliger BuMoNaSani, der sich alles drückt, womit er auch die Opfer versorgt („Qualitätskontrolle").	Angel	Schamanin der Voodoo-Tradition. Für das gegnerische Team gibt's Flüche gratis.

DAS MATCH

24 Stunden vor Anpfiff wird die Kriegszone bekanntgegeben. Erst jetzt können Taktiken und Spielstrategien erarbeitet werden. Hierzu empfehlen wir euch die Taktiken kleinerer Einheiten aus *Feuer frei.*

Bossy baut das Spiel langsam auf, geht eher defensiv vor, um ihre Bitches erst am Ende brutal zuschlagen zu lassen. Mit Baby hat sie aber auch die Nonplusultrafaust in der Tasche. Der Reverend plant offensiv und setzt alles auf eine Karte, die Karte Gottes. Seine Mannschaft scheint beseelt von der Einheit, während die Bitches immer wieder aus der Reihe tanzen (Anarchie, Baby).

Es steht den Spieler*innen frei, sich nicht an die oben genannten Vorgehensweisen zu halten. Dies bietet sich besonders an.

FEINDKONTAKT!

Unabhängig davon, ob ihr die Apostel oder Bitches wählt und welche Taktik euer Team übernimmt oder erarbeitet, folgende Aktionen und Reaktionen der Gegner*innen können in den Kontaktzonen stattfinden:

Blaster

- **Alle Zonen:** Ball auf dem Boden! Geschicklichkeit + Athletik (3), damit der Ball nicht für tot erklärt wird.
- **Alle Zonen:** Deine Mannschaft bekommt eine Freeze-Strafe, weshalb du (Ballträger*in) in diesem Spielzug auf dich allein gestellt bist.
- **Zonen A–C, N–P:** Du hast den gegnerischen Torblock erreicht. Die Bangers bekommen +3 auf ihren Angriffswert (Schergen-Gruppen, GRW S. 117), also sieh' zu, dass du Unterstützung bekommst!

Scouts/Bangers

- **Zone G–J:** Ihr trefft in der Mitte der Kriegszone auf Scouts. Erstkontakt! Das ist die Chance, diesen Spielzug früh zu beenden!
- **Zone D–F, K–M:** Irgendein Arsch hat den Block vermint. Probe auf Intuition + Wahrnehmung (3), um die Minen rechtzeitig zu entdecken und zu umgehen. Misslingt diese, könnt ihr mit einer Nebenhandlung noch weghechten, Bewegen oder Sprinten, um aus dem Sprengradius zu kommen und den Schaden zu minimieren (GRW S. 118). MEDICO!!!
- **Zonen A–C, N–P:** Als Bangers müsst ihr die Torzone verteidigen, als Ballträger*in und Heavys auf die Torzone zustürmen!

- **Zonen A–C, N–P:** Ihr habt den Torblock erreicht. Die Bangers haben sich verbarrikadiert und blockieren die Torzone. Durchschlagt ihr die Barriere (siehe GRW S. 117), könnt ihr dahinter nach der Torzone suchen.

Outrider

- **Alle Zonen:** Ballträger*in in Bedrängnis, sammle jemanden aus deiner Mannschaft ein, um sie*ihn dorthin zu bringen. Probe auf Steuern + Reaktion (Handling 3).
- **Alle Zonen:** Der gegnerische Outrider jagt dich. Die schießen, du fährst und machst eine vergleichende Probe mit dem*der Fahrer*in auf Steuern + Reaktion.
- **Alle Zonen:** Gegner*innen schießen auf dich. Ausweichmanöver mit Steuern + Reaktion (Handling 4), sonst schmierst du dich auf den Asphalt wie Leberwurst aufs Brot.
- **Zone D–F, K–M:** Die Scouts melden über Kommlink, dass der Block vermint ist. Ups, zu spät. Ausweichmanöver mit Steuern + Reaktion (Handling 4).

Medico

- **Alle Zonen:** Du eilst herbei, wenn dein Team zerschossen wird. In einem Match ergeben sich zahlreiche Gelegenheiten, dein Können unter Beweis zu stellen (GRW, S. 122).
- **Alle Zonen:** Es ist verboten, auf dich zu schießen. Aber das Arschloch von der Gegenseite tut genau das. Er hat dich nicht sofort als Sani erkannt und das Kamikaze in seiner Blutbahn lässt seinen Abzugfinger krampfen. Ausweichen, ohne zurückzuschießen (REA + INT), und dabei noch deinen Chummer aus der Schussbahn ziehen (STÄ + GES [3]).

NOTFALLTABELLE

Was ist, wenn der Drek dampft und das Match entgleitet? Wenn das halbe Team wegen Strafen rausgeflogen ist? Wenn der*die Ballträger*in umfällt und der Ball aus der Hand rollt? Wir haben das Richtige für dich: Würfle mit 1W6 auf die Notfalltabelle:

1W6 Rettendes Ereignis

1	Die Gegenseite lässt den Ball fallen und kassiert eine Freeze-Strafe. Alle Strafen gegen dein Team werden aufgehoben.
2	Die Zeit des Spielzugs oder Spielviertels läuft ab. Die Zeit wird angehalten.
3	Völlig unerwartet stellt sich heraus, dass der Medico dem SC mit dem letzten Slappatch auch eine Dröhnung Kamikaze verpasst hat (GRW, S. 128). Der SC ist vorübergehend wieder einsatzbereit und ignoriert alle Verletzungsmali. Sobald die Wirkung aber nachlässt, bricht der SC zusammen.
4	Die gegnerische Mannschaft wird von Fans gehackt, sodass ihre Schockverdrahtung anspringt. Der Spielzug wird punktlos beendet, bis die gegnerische Mannschaft sich erholt hat.
5	In letzter Sekunde rauscht der Outrider des Teams an, knattert den*die Gegner*in über den Haufen und zerrt den verletzten SC aus der Gefahrenzone. Ist es der*die Ballträger*in, muss diese*r mit Athletik (3) den Ball festhalten. Und der Outrider muss absteigen, weil Ballträger*innen auf dem Moped sind.
6	Konzerntruppen rücken an, weil ein Runnerteam die Aufregung um das Match ausnutzt, um ein Konzerngelände zu infiltrieren. Das Match wird kurz unterbrochen, da nebenan ein schweres Feuergefecht stattfindet.

MÖGLICHE NEBENKRIEGSSCHAU-PLÄTZE VOR ODER NACH DEM SPIEL:

- Die Ultras der Mannschaften liefern sich Straßenschlachten und mischen die Stadtviertel auf. Die HanSec ist angepisst und lässt es die Teams spüren.
- In der Liga fließt viel Geld. Der Erfolg der Amateurmannschaften lässt die Profi-Mannschaften schlecht aussehen und drückt die Merchandise-Einnahmen. Sabotageversuche und Einschüchterungen werden verübt. Vielleicht auch Runner angeheuert.

Hab' gehört, dass ein Apostel und eine Boss Bitch mehr austauschen als nur High Fives.
-Alma Geddon

Ist gut für die Einschaltquoten, wenn sie ihren Schmusi abknallt.
-Clinically Wasted

GENUG GELABERT. ANPFIFF, BABY!

KRIEGSZONE BERGEDORF