

Pen & Paper Anfänger werden, unabhängig vom System, zum Einstieg gerne mit
einer

Kneipenschlägerei

konfrontiert.

Eine kurze Einführung ins Kampfsystem, die nicht zu sehr in Details, oder die Lebensbalken geht. Brich mit dem Klischee der harmlosen Aufwärmübung und mache daraus ein vollwertiges Abenteuer.

Ein Shadowrun 5 Abenteuer in Seattle
von Oliver Haardt

Hey Frischling? Bereit für deinen ersten Run? Ich hab nen leichten Job für dich.

Hier ist ein Slumtourist der ein paar Leibwächter braucht.

Viel Spass!

Der Job

- Vorwort für den SL S. 3
- Jobdetails S. 3
- Mr. Johnson S. 3

Die Umgebung

- Parkhaus S. 5
- Schwarzmarkt S. 5
- Kanalisation S. 6
- Dr. Floggs Bodyshop S. 7
- Stundenhotel S. 8
- Das letzte Loch S. 8

Die Gäste

- Zwergenstammtisch S. 10
- Kanalarbeiter S. 11
- Ganger S. 12
- Straßenabschaum S. 12

Die vier Säulen der Ordnung

- Tank der Türsteher S. 14
- Wanda die Wirtin S. 14
- Gunther der Ganger S. 15
- Puss der Rattenschamane S. 16

Schlägerei!

- Schlechter Stil S. 18
- Karma und Konsequenzen S. 19

Der Job

Vorwort für den SL

Kneipenschlägereien sind keine große Herausforderung? Diese schon. Im „letzten Loch“ findet heute eine Trauerfeier statt. Kreativität ist notwendig um eine Schlägerei zu provozieren.

Doch auch Fingerspitzengefühl ist geboten. Einige rote Heringe lauern darauf, von den Spielern geangelt zu werden. Ziehen sie den falschen an Land, wird das letzte Loch für die Charaktere zur letzten Ruhestätte.

Jobdetails

Über die Schieber kommt das Angebot für einen Leibwächterjob. Nachfragen ergeben das Mr. Johnson Konzernbürger von Aztec ist. Er arbeitet in der atzlaner Tourismusbranche als Destinationsmanager.

Das Treffen findet in Touristville, im Hinterzimmer eines Diners, statt. Mr Johnson hat VIP Plätze für einen illegalen Cagefight in den Redmond Barrens gebucht. Danach möchte er eine Kneipenschlägerei im „letzten Loch“ nebenan erleben. Natürlich ohne selbst aufs Maul zu bekommen. Danach sollen ihn die Runner zum Flughafen bringen.

Mr Johnson bietet 10000,- für den Abend. Verhandlungen bringen 5000,- Vorschuss. Der Rest folgt, wenn ein unverletzter, zufriedener Johnson im Flieger sitzt.

Mach den Spielern klar das nicht bezahlt wird falls:

- Mr. Johnson verletzt oder allein gelassen wird.
- Der Abend langweilig bleibt.

Mr Johnson

Alberto Boccada, Mensch, 40, schwächling, perfekte Sonnenbräune, Designer Anzug. Er benutzt eine teure Linguasoft und trägt einen Respirator gegen die Seattler Luft. Sein Gehabe ist großspurig, ganz das Klischee eines Slumtouristen.

„Denkt dran. Ich will nicht das diese Tiere mich berühren!“

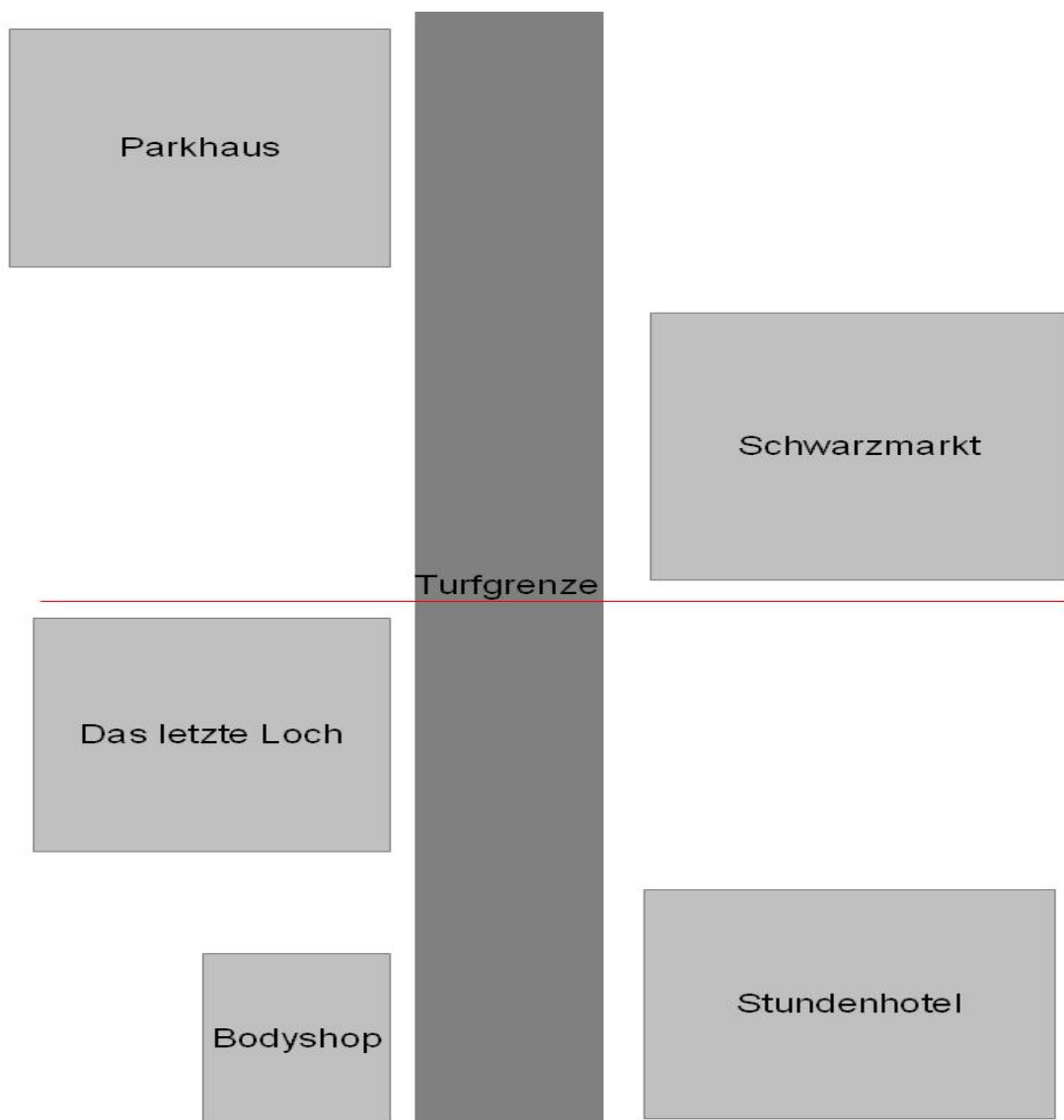
„Die Kneipe wechseln? Mein Flug geht noch heute nacht.“

„Zweikämpfe hatten wir schon. Ich will die ganze Kneipe toben sehen.“

Die Umgebung

Hintergrundstrahlung -2 durch Gewalt & Tod, schwache Beleuchtung

Sophokles 23:12 Uhr Nachts. Gnädige Dunkelheit liegt über dem verwahrlosten Stadtteil. Brennende Mülltonnen werfen Schatten von Squattern auf die Ruinen. Der Geschmack der Luft ist reich an Schwermetall und Urin. Durch das Fenster eures Fahrzeugs seht ihr einen Mord auf offener Straße. Euer Blick geht reflexartig nach oben auf der Suche nach Polizei-, oder Pressedrohen. Nicht hier. Niemand schickt wertvolle Technik so tief in die Barrens.



Wissen Gangturf / Organisiertes Verbrechen, Ortskenntnis

- 1 *Da ist die Turfgrenze zwischen Crimson Crush / albanischen Syndikat.*
- 2 *Da gibt es 'nen guten Schwarzmarkt.*
- 3 *Da sind öfters Scharmützel zwischen den Albanern und der Gang.*
- 4+ *Ich hab Gerüchte über ein größeres Waffenlager in der Gegend gehört.*

Mr Johnson führt die Runner zum ersten Ziel, dem Cagefight im Parkhaus.

Parkhaus

Das Parkhaus ist noch intakt. Hier herrscht Volksfeststimmung. Der ganze Block bejubelt die Vorkämpfe von Amateuren. Euer Schützling lotst euch vorbei an schwer bewaffneten Osteuropäern in den ersten Stock. Um ein Loch im Boden herum sind kostspielige Sitzgarnituren aufgebaut. Von hier aus haben die Reichen und Mächtigen einen guten Blick auf den Käfig im Erdgeschoss.

Wissen Organisiertes Verbrechen, Untergrund Kämpfe

- 1 *Da kämpft Not gegen Elend.*
- 2 *Hausherr ist ein albanisches Syndikat.*
- 3 *Die gelten als sehr brutal, wenn jemand seine Nase in ihren Kram steckt.*
- 4+ *Die Kämpfe sind Fassade. Im VIP Bereich werden Waffengeschäfte ausgehandelt.*

Lass die Spieler ankommen und gib ihnen Gelegenheit Edge für Unsinn auszugeben. Wer will kann einen der Vorkämpfe gegen **Ganger (S. 12)** bestreiten. Echte Kampfmonster dürfen gerne den Hauptkampf gegen einen **Straßensamurai (GRW S. 112)** übernehmen. Es wird ohne Panzerung und Regeln gekämpft.

Wer seine Nase in die Geschäfte der Albaner steckt, kann Wind von einem Waffendeal bekommen. Im Schwarzmarkt nebenan sollen morgen 200 Sturmgewehre und Granaten den Besitzer wechseln.

Nach dem Hauptkampf läßt sich Mr. Johnson zur Kneipe eskortieren. Er erinnert die Gruppe daran, dass er in 3 Stunden zum Flughafen aufbrechen muss.

Schwarzmarkt

Vor diesem Hochhaus wurde aufgeräumt. Fahrzeugwracks bilden einen Schutzwall um das Erdgeschoss. Mehrfach übersprühte Gangtags erzählen von den Turfkriegen der Vergangenheit. Im Innern der Ruine sind Zeltstände aufgebaut. Hier wird alles verkauft, was nicht niet,- und nagelfest war. Erste Händler schließen bereits ihre Waren weg und machen Feierabend.

Wissen Organisiertes Verbrechen, Schwarzmärkte Seattle

- 1 *Da kriegst du alles. Wenn du genug Kohle hast.*
- 2 *Der gehört einem albanischem Sydnikat.*
- 3 *Wenn es Stress gibt, rücken die mit einer kleinen Armee an.*
- 4+ *Angeblich haben die Albaner im Keller ein Waffenlager versteckt.*

Der Schwarzmarkt ist Quelle für alles was die Gruppe auf die Schnelle braucht. Im Keller ist ein Waffenlager versteckt. Zugang dazu gibt es nur über die **Kanalisation**.

Machen die Runner hier Ärger, oder räumen sie das Waffenlager leer, petzen die Händler beim Syndikat. Nach **(1d6 x 15 Minuten)** sind 10 Albaner vor Ort, und verteidigen ihren Turf mit Splittergranaten und Salvenfeuer.

Syndikatstruppen									Professionalität: 4		
Attribute									Limits		
Kon	Ges	Rea	Stä	Wil	Log	Int	Cha	Gruppen-Edge	Körperlich	6	
4	4	3(5)	4	3	2	3	3	4	Geistig	4	
									Sozial	5	
Zustandsmonitore									Kampfwerte		
		-1			-2			-3	Initiative	8 + 3W6	
									Ausweichen	8	
									Bewegung	8 / 16	
									Panzerung / Soak	12 / 16	
Waffen									Pools		
Name	P	Schaden	DK	Modus	RK	Mun			Fertigkeit	Wert	Pool
AK-97	5	10K	-2	HM/SM/AM	-(2)	38			<	5	9
Splittergranate	6	16K(f) -1/m	+5	-	-	1			<	4	8
Ausrüstung, Panzerjacke, 1 Dosis Jazz, Renraku Sensei									Einschüchtern	4	7
									Wahrnehmung	3	6

Kanalisation

Keine Beleuchtung, Selbstbeherrschung (3) oder Atemschutz gegen Übelkeit

Der Gestank hier unten ist unerträglich. Ein Labyrinth aus teilweise eingestürzten Gängen erstreckt sich vor euch. In den Wänden findet ihr Kratzspuren von Ghoulen.

Die Zugänge zur Kanalisation sind nicht gesichert. Falls sie danach suchen, finden die Charaktere mit **Navigation (5, 5 Minuten)** den Zugang zum Waffenlager der Albaner. Wer patzt, stolpert über 2W6+5 **Teufelsratten (GRW S. 404)**.

Das Lager ist mit einem Magschloss Stufe 4 und einer Sprengladung (15 K DK -3) gesichert. **Wahrnehmung (4) oder Sprengstoffe (2)** zum entdecken und **Sprengstoffe (2)** zum entschärfen.

Dahinter befinden sich 200 AK 97, 20000 Schuss Munition, 100 Splittergranaten, 100 Sprenggranaten, 2 versteckte Kameras, und 2 Kisten mit Selbstgebranntem.

Dr. Floggs Bodyshop

Ein Neonschild flackert einsam in der Dunkelheit. Statt einem Loch in der Wand gibt es hier eine Tür mit Kamera und Gegensprechanlage.

Wissen Straßendocs

- 1 *Da gehen nur Barrensratten hin.*
- 2 *Gibt Gerüchte das der Organhändler ist ...*
- 3 *... die sind falsch. Der ist bei den Anwohnern sehr beliebt.*
- 4+ *Der schmückt sich gern mit großen Namen. Wenn du einen Ruf in den Schatten hast, frisst der dir aus der Hand.*

Dr Floggs, 60 Zwerg, Cyberarm mit integriertem OP-Besteck. Der Doc ist ein knurriger Zeitgenosse, aber Geld oder ein Straßenruf von 5+, stimmen ihn freundlich.

„Kennt man dich aus irgendwelchen krassen Runs?“

„Ich hab keine Zeit, ich will noch zum Stammtisch.“

„Das ist Jim. Grade frisch auf meinem Tisch gelandet. Lungenfäule.“

Sein Bodyshop hat zwei Zimmer, die nach billigem Desinfektionsmittel stinken. Der Doc ist grade dabei eine Zwergenleiche sauber zu machen. Zu klauen gibt es hier einen Reflexbooster (1) in Trollgröße und einen Haufen billiger Stimulanzen.

Stundenhotel

Reges Treiben herrscht vor diesem ehemaligen Wohnbunker. Ihr seht einen Straßenstrich, der nicht erbärmlicher sein könnte. Verbrauchte Huren und Stricher werben um Kunden. Ein paar Ganger bewachen die Tür und schikanieren das Personal.

Wissen Gangs oder Rotlichtmilieu

- 1 *Da gehen nicht mal Squatter hin.*
- 2 *Das gehört der Crimson Crush Gang.*
- 3 *Der Typ, der das Sagen hat heißt Gunther.*
- 4 *Da hats letztes Jahr im Turfwar gebrannt wie ein Christbaum.*
- 6+ *Angeblich ist da ein Drogenlabor versteckt. Billiger Straßenstoff für die eigenen Jungs.*

2 Stockwerke ohne Kunden oder attraktive Angebote. Es gibt ein von 6 **Ork Gangern (S. 12)** bewachtes Drogenlabor im 3ten Stock. Alles darüber ist eine ausgebrannte Ruine. An Diebesgut gibt es dort die Tagesproduktion, 50 Dosen Cram und 50 Dosen Bliss.

Das letzte Loch

Die Ruine dieses Hochhauses ist vollständig in sich zusammengefallen. Nur noch Teile des Erdgeschoss halten Wind und Wetter stand. Im Schutt ist ein großes Loch zu sehen das unter Tage führt. Schwaches Licht und Gesang dringen an die Oberfläche. Ein Schacht aus festgetretener Erde endet an einem Perlenvorhang, vor dem ein Troll auf einer Kiste sitzt.

„Aha Slumtouristen. Knarren in die Kiste. Betreten auf eigene Gefahr.“

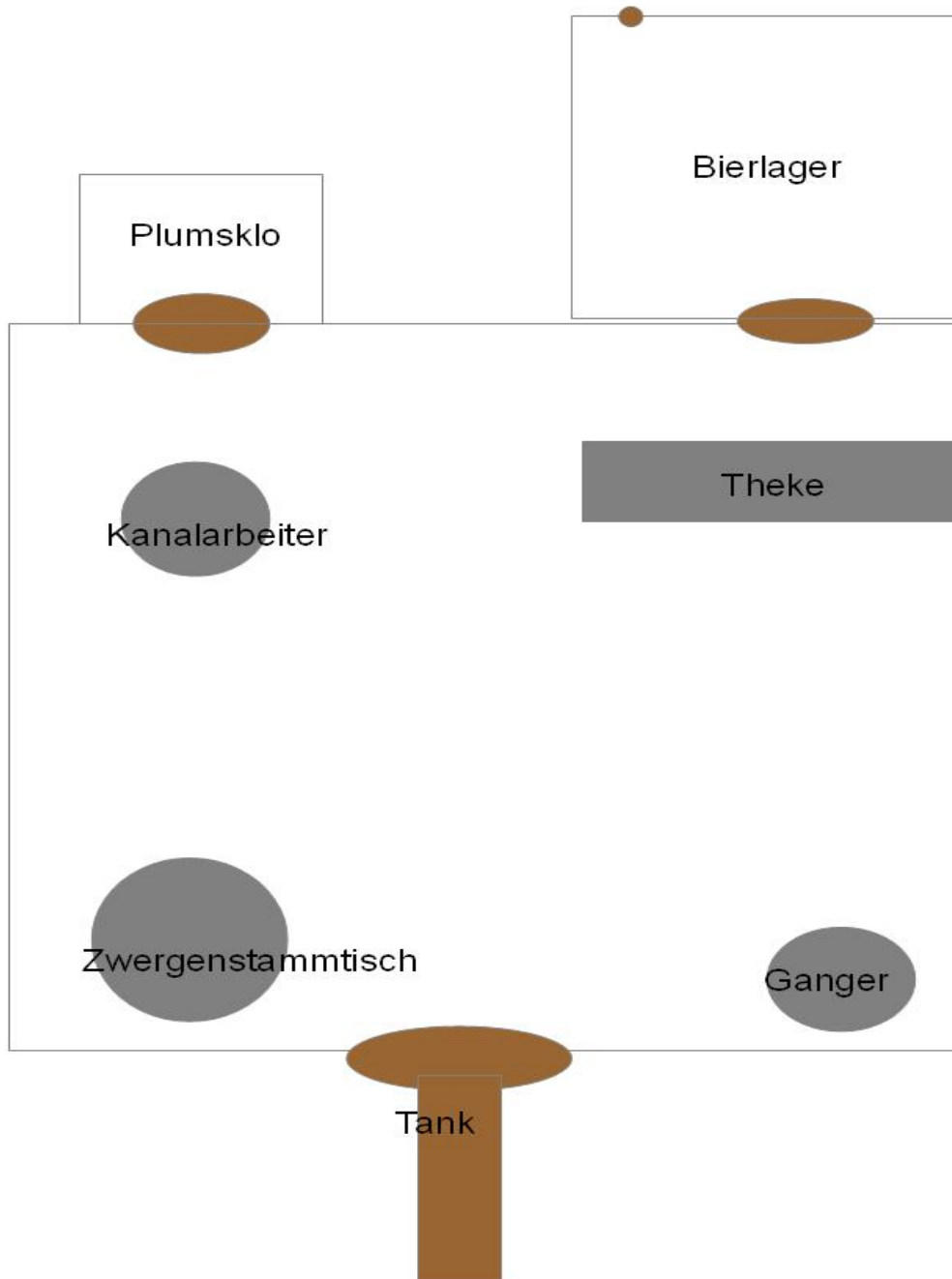
Siehe auch **Tank der Türsteher**. Sollten die Charaktere Trinkgeld geben:

„Danke Chummer. Das geht in mein Cyberware Sparschwein. Wenn es Ärger gibt ruft einfach nach mir. Ich bin Tank.“

Die Luft wird stickiger als ihr die Kellerkneipe betretet. Die Bar besteht aus zusammengestellten Fässern, die Gäste sitzen auf Bierkisten an glatt geschliffenen Betontrümmern. Ungefähr 30 1/2 Augenpaare blicken in euer Richtung. Euer Schützling saugt die Atmosphäre durch sein Atemschutzgerät ein.

Wissen Bars Seattle

- 1 *Legendär miese Barrens Kneipe.*
- 2 *Da ist so gut wie jeden Abend 'ne Schlägerei.*
- 3 *Der Türsteher heißt Tank. Der steht auf Cyberware.*
- 4 *Wanda ist die Wirtin. Die träumt von 'ner Strandkneipe im Süden.*
- 6+ *Da hab ich die Tage nen untergetauchten Runner gesehen.*



Die Gäste

Heute Nacht ist das letzte Loch gut gefüllt, die Stimmung versoffen aber ruhig. Grund dafür, ist eine Trauerfeier für Jim den Kanalarbeiter. Jim ist an Lungenfäule gestorben und im Bodyshop nebenan aufgebahrt. Musik gibt es keine, aber wenigstens das Bier ist kalt.

Zwergenstammtisch

Ihr nähert euch einem Betonblock die ausschließlich von Zwergen besetzt ist. Äxte, Bierkrüge und Schnapspinnchen liegen überall verstreut. Tiefe Stimmen brummeln ein Lied von Kameradschaft und Verlust.

„Hörmal Spitzohr. Das ist hier ne Trauerfeier. Verzupf dich.“

„Der Doc macht Jim sauber. Der kommt später.“

„Bist du Manns genug, um gegen mich im Schädeln anzutreten?“

Zwergenstammtisch									Professionalität 1		
Attribute									Limits		
Kon	Ges	Rea	Stä	Wil	Log	Int	Cha	Gruppen-Edge	Körperlich	7	
6	4	3	5	4	2	3	3	1	Geistig	4	
									Sozial	4	
Zustandsmonitore									Kampfwerte		
	-1		-2		-3			-4	Initiative	6+d6	
									Ausweichen	6	
									Bewegung	8m / 16m	
									Panzerung / Soak	4 / 10	
Waffen									Pools		
Name		P	Schaden	DK	RW				Fertigkeit	Wert	Pool
Faust		7	5G	-	-				<	4	8
Kampfaxt		4	10K	-4	2				<	6	10
Ausrüstung: Lederweste, Meta Link									Einschüchtern	6	9
									Gebräuche	3	6
									Wahrnehmung	3	6

7 Zwerge vom Stammtisch trauern um ihr verstorbenes Mitglied Jim. Sie haben wenig Verständnis für andere Rassen (-1 **Vorurteile**) die stören. Auf Gewalt reagieren sie mit Herausforderungen zum Trinkspiel Schädeln. Hierfür wird ein Pinnchen zwischen die Stirn der Kontrahenten gesteckt. Dann geben sich beide eine Kopfnuss und fangen den Schnaps mit einer vergleichenden **Rea+Int** Probe. Wer trinkt gewinnt.

Kanalarbeiter

Ein Grüppchen betrunkenen Kanalarbeiter in stinkender Arbeitskleidung schweigt sich an. Ab und an hört man von ihnen ein Gemurmeltes:

„Auf Jim.“

„Der Tod kommt eher als man denkt.“

„Der Dreck da unten fisst einem die Lunge weg.“

Kanalarbeiter									Professionalität: 0		
Attribute									Limits		
Kon	Ges	Rea	Stä	Wil	Log	Int	Cha	Gruppen-Edge	Körperlich	4	
3	3	3	3	3	2	3	1	-	Geistig	4	
									Sozial	4	
Zustandsmonitore									Kampfwerte		
		-1		-2		-3			Initiative	6 + W6	
									Ausweichen	6	
									Bewegung	6 / 12	
									Panzerung / Soak	9 / 12	
Waffen									Pools		
Name	P	Schaden	DK	RW	Ladungen				Fertigkeit	Wert	Pool
Faust	4	3G	-	.-	-				<	3	6
Schocklanze	5	8G(e)	-5(e)	2	5				<	4	7
									Einschüchtern	4	7
Ausrüstung, Anglerhosen Chemische Isolierung 2, Meta Link									Wahrnehmung	3	6

Diese 8 Mann große Gruppe kommt direkt von der Schicht, auf der ihr Kollege Jim gestorben ist. Ihre Schocklanzen stehen in der Ecke neben dem Klo. Auf Gewalt reagieren sie mit Fatalismus.

Ganger

Ein paar Orks der Crimson Crush Gang hocken um einen reich bepachteten Ganger und betrinken sich. Sie reden miteinander in OrZet. Immer wieder brechen kleinere Prügeleien aus. Niemand der anderen Gäste stört sich daran.

„Jo gib mal noch ne Nase Cram.“

„Ey was glotzt du so doof du Opfer?“

„Klar kanns du aufs Maul haben. Lass uns vor die Tür gehen.“

Ork-Ganger									Professionalität 2			
Attribute									Limits			
Kon	Ges	Rea	Stä	Wil	Log	Int	Cha	Gruppen-Edge	Körperlich	7		
6	3	3(4)	6	3	2	3	2	2	Geistig	4		
									Sozial	5		
Zustandsmonitore									Kampfwerte			
		-1		-2		-3		-4		Initiative	6(7)+1(2)d6	
										Ausweichen	6(7)	
										Bewegung	6 / 12	
										Panzerung / Soak	6 / 13	
Waffen									Pools			
Name	P	Schaden	DK	Modus	RK	Mun	Fertigkeit			Wert	Pool	
Faust	7	6G	-	-			<	4			7	
Messer	6	7K	-1	-			<	4			7	
Browning UP	6	7K	-1	HM	-	12	<	3			6	
Ausrüstung: Gepanzerte Kleidung, Renraku Sensei, 2 Dosen Cram,									Einschüchtern	4		10
									Gebräuche	3		5
									Wahrnehmung	3		6

Die 6 Orks um **Gunther den Ganger** sind mit Cram aufgeputscht und in Laune sich zu prügeln. Leider springt der Funke nicht auf den Rest der Bar über.

Straßenabschaum

Der Rest des Publikums besteht aus Squattern, ehemaligen Huren und Schwarzmarkthändlern. Auf Gewalt reagieren sie mit Gejammer.

Die vier Säulen der Ordnung

Vier Hindernisse liegen auf dem Weg zur bestellten Schägerei. Jedes von ihnen muss beseitigt werden. Die Reihenfolge ist unwichtig. Mache deinen Spielern nach jeder wegbrechenden Säule deutlich, dass sich die Stimmung zu ihren Gunsten entwickelt.

Wer sich umschaute, findet mit einer **ausgedehnten sozialen Wahrnehmung (15 Minuten)** vier Personen, die für Ruhe und Ordnung sorgen.

1 Erfolg: Tank der Türsteher entscheidet wer 15 Minuten Frischluft braucht, um sich abzukühlen.

4 Erfolge: Wanda die Wirtin ist sehr beliebt. Niemand widerspricht ihr, wenn sie ihre Gäste ermahnt.

8 Erfolge: Gunther der Ganger trägt als einziger eine Schusswaffe. Der hat Autorität hier im Viertel.

12 Erfolge: Dieser kleine dreckige Zwerg der sich in den Schatten rumdrückt ist seltsam. Er benimmt sich wie ein Tier und leckt an einer eitrigen Wunde auf seinem Handrücken. Wo sein Blick weilt, dort herrscht kurz darauf Ruhe. Siehe auch **Puss der Rattenschamane**.

Wie die Spieler mit diesen Personen verfahren bleibt ihnen überlassen, aber Gewalt führt nicht zu den gewünschten Ergebnissen.

Wer stattdessen auf soziale oder Wissensfertigkeiten setzt bekommt schnell Ansätze um die NSCs zu manipulieren. Alles an Spielleiterwissen kann weitergegeben werden, vorausgesetzt die Spieler stellen die richtigen Fragen.

Die NSCs sind dabei neuen Gesichtern eher **misstrauisch (-1) eingestellt** und wissen das lose Lippen schnell blutig werden **(-1) unangenehme Konsequenzen**. Sind die Chars **unpassend gekleidet** kommen weitere **(-1)** dazu.

Tank der Türsteher

Troll, 20 Jahre, Irokese und offensichtliche Dermalpanzerung.

Steht seit 5 Jahren an dieser Tür und sorgt für ein Klima, in dem sich die Gäste zu Hause fühlen. Gewalt ja, Schusswaffen nein. Die müssen in die Kiste. Tank ist heute gut gelaunt, weil sein Reflexbooster beim Doc angekommen ist.

„Ok Chummer, du brauchst mal 15 Minuten Frischluft. Lass uns eine rauchen.“

„Euch rauswerfen? Chummer ihr vervierfacht heute den Umsatz.“

„Der Doc hat endlich meinen Reflexbooster. Morgen ist OP. Ich kanns kaum abwarten.“

Tank der Türsteher													
Attribute										Limits			
Kon	Ges	Rea	Stä	Wil	Log	Int	Cha	Mag	Edge	Körperlich	14		
9	4	4	9	3	2	3	3	-	5	Geistig	4		
Nutze Edge nur für Soakwürfe										Sozial	4		
Zustandsmonitore										Kampfwerte			
		-1		-2		-3		-4		-5	Initiative	7+d6	
											Ausweichen	7	
											Bewegung	8m / 16m	
											Panzerung / Soak	19 / 32	
Waffen										Pools			
Name	P	Schaden	DK	Modus	RK/RW	Mun	Fertigkeit	Wert	Pool				
Faust	14	11K	-	-	1	-	<	8	12				
Remington Roomsweeper	4	9K	-1	HM	-	8	<	4	8				
Ausrüstung: Titanknochen, Dermalpanzerung (4) Panzerjacke, Meta Link, 1 Dosis Kamikaze										Einschüchtern	6	9	
										Gebräuche	4	7	
										Wahrnehmung	5	7	

Gewalt kontert er mit Gelassenheit und einem nachgeedgtem Schadenswiderstand. Macht ein Charakter im Laden richtigen Ärger, trägt er ihn zum abkühlen an die frische Luft.

Einfachster Weg um diese Säule zu kippen, ist es Dr. Floggs zu überzeugen den Reflexbooster sofort einzubauen. Ihn zu stehlen funktioniert auch, wenn die Charaktere dabei nicht erwischt werden.

Wanda die Wirtin

Orkin, 31 Spanischer Akzent, verlobt mit viel Gewicht und vielen Kurven.

Wanda hat den Laden x-mal wieder aufgebaut und dabei ihr gesamtes Ruhestandsgeld verloren. Ihren Altenteil wollte sie im sonnigen Süden verbringen und eine Strandbar betreiben. Aber diese Träume sind geplatzt und begraben.

„Jungs benehmt euch. Das ist eine Trauerfeier.“

„Wenn du deine Hand da nicht wegnimmst, habt ihr zirka 30 Probleme.“

„Hätte ich mal auf meine Tante gehört und ihre Kneipe in Azlan übernommen.“

Gewalt kontert sie nicht, das macht die Kneipe für sie. Siehe auch **Schlechter Stil**. Einfachster Weg diese Säule zu kippen ist es ihren Traum wahr werden zu lassen und ihr eine Kneipe im Süden zu vermitteln. Ob Mr Johnson aus dem azlanischen Destinationsmanagment dabei helfen kann?

Gunther der Ganger

Ork, 25, fehlender rechter Hauer, offensichtlich auf Cram.

„Was hab ich euch Schlampen gesagt. Dieses Loch ist Tabu solange ihr keinen Freier im Schlepp habt.“

„Hey Anwärter. Man blockt Schläge nicht mit dem Gesicht.“

„Ich liebe diese lurigen Abende. Alle Pferdchen im Stall und kein Stress im Puff.“

Gunther der Ganger														
Attribute										Limits				
Kon	Ges	Rea	Stä	Wil	Log	Int	Cha	Mag	Edge	Körperlich	14			
8	5(7)	4(5)	7(9)	3	3	4	4	-	4	Geistig	5			
										Sozial	5			
Zustandsmonitore										Kampfwerte				
		-1		-2		-3		-4		-5	Initiative	9+2d6		
											Ausweichen	9		
											Bewegung	8m / 16m		
										Panzerung / Soak	9 / 18			
Waffen										Pools				
Name	P	Schaden	DK	Modus	RK	Mun	Fertigkeit	Wert	Pool					
Faust	14	9G	-				<	6	13					
Cavalier Deputy	7	9K	-1	HM		7(cy)	<	6	13					
Ausrüstung: Kunstmuskeln (2), Gefütterter Mantel, Renraku Sensei, 2 Dosen Cram, 2 Stimpaches (4)										Einschüchtern	6	10		
										Gebräuche	3	7		
										Wahrnehmung	3	7		

Guther ist verantwortlich für das Stundenhotel. Er verbringt seine Zeit im letzten Loch, um sicherzustellen, dass seine Pferdchen nicht an der Tränke hängen. Gunther geht einem Zweikampf nicht aus dem Weg, sondern nutzt ihn als Training. Er ist ein guter Verlierer und schwer aus der Reserve zu locken.

Einfachster Weg um diese Säule zu kippen, ist ernster Stress im Drogenlabor nebenan. Hinterläßt die Gruppe Zeugen, kommt Gunther 30 Minuten später wieder. Schlecht gelaunt, bewaffnet und mit 12 Ork-Gangern als Verstärkung. Aber auch kreative Ansätze über passende Gangkontakte können ihn aus der Kneipe locken.

Puss der Rattenschamane

Zwerg, 54, in Lumpen gehüllt, Paranoider Blick.

Puss stinkt nach Kanalisation und hat mehrere unbehandelte eiternde Hautkrankheiten. Sein Benehmen erinnert an eine Ratte. Der Schamane hat sein Nest in Wandas Bierlager eingerichtet. An die magische Hintergrundstrahlung ist er gewöhnt.

„Ich mag meinen Eiter, behalt deine Medizin für dich.“

„Ich war nie in New York, du verwechselst mich.“

„Das ist mein Wohnzimmer. Wenn hier einer geht, dann du. Dreckiger Tourist.“

Puss der Rattenschamane													
Attribute										Limits			
Kon	Ges	Rea	Stä	Wil	Log	Int	Cha	Mag	Edge	Körperlich	8		
7	3	4	6	7	3	4	4	6	5	Geistig	6		
Wil+Cha (3) um im Kampf nicht zu fliehen wird nachgeedgt										Sozial	7		
Zustandsmonitore										Kampfwerte			
		-1		-2		-3		-4		-5	Initiative	8+d6	
											Ausweichen	8	
											Bewegung	6m / 12m	
											Panzerung / Soak	9 / 16	
Waffen										Pools			
Name		P	Schaden		DK					Fertigkeit	Wert	Pool	
Biss		8	6G		-1					<	3	6	
Ausrüstung: 20 Regenzen, Gefütterter Mantel										Spruchzauberei-Gruppe	8	14	
Gebundene Geister (je 3 Dienste): Tier (6), Wasser (5)										Beschwören-Gruppe	8	14	
Zauber: Chaotische Welt, Critter Form Ratte, Manablitz, Physische Barriere, Rudel Kontrolle, Verbesserte Unsichtbarkeit										Einschüchtern	6	10	
										Schleichen	8	13	
										Wahrnehmung	6	10	

Wissen Kopfgelder, Schamanen oder Shadowrunner

- 1 *Das Gesicht war mal in den Nachrichten.*
- 2 *Der heißt Puss, ist Schamane und wegen Terrorismus gesucht.*
- 3 *Kommt ursprünglich aus NewYork. Hat da ne Hauptversammlung vom Manhattan Development Consortium gesprengt. Die haben ein Kopfgeld von 100.000,- auf ihn ausgesetzt. Tot oder lebendig.*
- 4 *Der hat ne Sache mit seiner Magie die ihn krank macht. Dafür aber auch richtig mächtig.*
- 6+ *Im MDC gibt es eine geheime Vereinbarung der großen acht: Puss muss sterben. Wenn die wüssten, das er sich in SINlosem Gebiet aufhält, wären ALLE Mittel recht.*

Seine Wunden werfen Blasen und verlieren mehr Eiter als in einem Körper stecken sollte. Mit **Medizin (2)** erkennen Charaktere das es sich um eine magische Krankheit handelt.

Wissen Magietheorie iVm Askennen

- 1 *Die Krankheiten sind magisch und nur mit Magie heilbar.*
- 2 *Die Krankheiten schwächen seinen Körper und stärken seine Magie.*
- 3 *Die Krankheiten sind ein Geas, eine freiwillige magische Bürde.*
- 4 *Seine Krankheiten zu heilen dürfte seine Magie schwächen.*

Der Steckbrief von Puss ist mit einer Matrixsuche schnell gefunden.

Gesucht wegen Terrorismus, magischem Terrorismus, Mord, Gefängnisausbruch und Verbrechen gegen den Konzerngerichtshof:

FOTO
100.000,-
Tot oder lebendig

WARNUNG: Subjekt ist magisch begabt und äußerst gefährlich. Auf keinen Fall versuchen ihn selbst gefangen zu nehmen! SOFORT diese Nummer wählen.

Wer die Nummer wählt hat einen großen Fehler gemacht. Siehe auch **Schlechter Stil**.

Einfachster Weg diese Säule zum kippen, ist die Drohung ihn an das MDC zu verpfeifen. Nach einer **vergleichenden Einschüchtern** Probe, sucht Puss das Weite.

Eleganter ist es ihn unbemerkt, oder gegen seinen Willen zu behandeln. Ein **Krankheit heilen (4)** Zauber bricht sein Geas. Auch das läßt Puss flüchten.

Schlägerei!

Sind die 4 Säulen gefallen, kann der Spass losgehen. So lange die Gruppe keine Waffen benutzt, kämpft jeder gegen jeden. Mr Johnson hat sich mit seiner arroganten Art unbeliebt gemacht, und ein paar der Gäste versuchen zu ihm durchzudringen. Charaktere ohne ordentliche Kampfwerte bekommen Kanalarbeiter als Gegner.

„Ey Du feiner Pinkel. Jetzt schmeckst du mal Barrensluft ... UND MEINE FAUST.“
„Konzern Arschlöcher wie du sind schuld das Jim tot ist.“
„Das ist unser Laden. Verpisst euch ihr Touristen.“

Es gibt einige Aktionen, welche die Qualität der Gegner erhöhen.

Schlechter Stil

Es gibt Dinge die Runner nicht tun sollten, wenn sie einen wehrlosen Schützling dabei haben. Hat einer der Runner die Gabe gesunder Menschenverstand darfst du sie vor diesen Dummheiten warnen.

1. Dr Floggs / Wanda verletzen

Der Doc und die Wirtin sind im Viertel sehr beliebt. Sollten die Kneipe das mitbekommen, verbünden sich alle gegen die Gruppe. Die Professionalität steigt um 1.

2. NSCs töten

Wer NSCs in der Kneipe umbringt kriegt einen richtigen Kampf. Während der Straßenabschaum flieht, greifen alle anderen nach ihren Waffen. Die Professionalität steigt um 1.

3. Bei der Hotline für Puss Kopfgeld anrufen.

Wer das Kopfgeld für den New Yorker Runnerkollegen kassieren will, sollte ihn einsacken und nach dem Job abgeben. Die Konzerne wissen wie schwer Puss zu packen ist. Wenn er sich auf SINlosem Gebiet aufhält, nutzen die Konzerne jedes Mittel, um ihn sicher zu erwischen und Geld zu sparen.

Die Hotline fragt die Runner nach einem Foto und einem Geoping. Parallel hackt sich ein **Elite-Sicherheitsdecker (GRW S. 384)** in das Gerät, um den Tipp zu prüfen.

Danach folgt ein Raketenschlag auf die Koordinaten. Jeder an der Oberfläche stirbt, wenn er kein Edge verbrennt. Im Kellerloch richten fallende Trümmer 20K -5 Schaden an, töten Mr. Johnson und begraben die Gruppe. 2 Stunden danach tauchen 6 **Elite Konzernsicherheitstruppen (GRW S. 384)** mit schwerem Gerät auf, um Puss Leiche zu suchen.

Karma und Konsequenzen

Das Karma berechnet sich nach der Tabelle im **GRW S. 376**. Alle Ziele sind erreicht wenn Mr. Johnson unverletzt und gut gelaunt bleibt. Schlechten Ruf gibt es falls Mr. Johnson stirbt, oder die Runner Puss ans Messer liefern. Straßenruf gibt es, falls die Runner den Raketenangriff überleben.

Ende