

Auf dem Abstellgleis

von Jens „Eismann“ Ullrich

Vorbemerkungen

„Auf dem Abstellgleis“ ist ein Kurzabenteuer für Shadowrun 3.0 und verfolgt im Endeffekt nur einen Zweck: Die Charaktere sollen die Möglichkeit haben sich cinematisch von einem Hubschrauber auf einen fahrenden Zug abzuseilen, um dort ihre gefährliche Mission zu erfüllen. Und das sogar noch absolut freiwillig.

Da dieses Abenteuer in Seattle startet, sind Seattler Runner sinnvoll. Es lässt sich aber auch leicht für die ADL oder andere Regionen adaptieren. Für das Abenteuer werden das Grundregelwerk und das Rigger 3.01D benötigt.

Die Hintergrundgeschichte

Doktor Jeremy White ist frustriert. Irgendwer scheint es auf ihn abgesehen zu haben und es wird zunehmend schwieriger, Gelder und Mitarbeiter für sein Projekt bewilligt zu bekommen. Man könnte fast meinen, irgendwo in der Projektverwaltung von Universal Omnitech würde ihn jemand sabotieren.

Das ist auch der Fall, denn Dr. White ist einem ehemaligen Studienkollegen aus persönlichen Gründen ein Dorn im Auge, weshalb er ihm das Leben, so weit es seine Position in der Personalabteilung zulässt, so schwer wie möglich macht. Andererseits glaubt Dr. White aber auch nicht, dass so ein brillanter Topwissenschaftler wie er von Universal Omnitech einfach so aufgegeben wird.

Nach einigen Monaten hin und her und der Einstellung seines Lieblingsprojektes, der Erschließung alternativer maritimer Proteinquellen mit Hilfe genetisch modifizierter Speisefische, beschließt Dr. White den großen Schritt. Er packt seine Sachen und stellt den eher leidlich brilliansten Plan auf, sich heimlich vom Gelände der Seattler Universal Omnitech-Zentrale zu schleichen, sein über Wochen von UO-Chips auf Nuyen gewechseltes Geld von seinem Credstick auf einen unregistrierten Checkstick umzuladen, um dann per Zug über San Francisco nach Boston zu seiner Tochter zu fahren, die dort einige Kontakte zu Renraku hat.

Der Plan geht, zumindest in den ersten Stunden, sogar auf. Er kann sich vom Gelände schummeln, mietet sich unter falschem Namen ein Zimmer in einer kleinen Pension in Auburn, kauft in einem kleinen Laden Haarfärbemittel, Rasierer, etc. um sein Aussehen zu verändern, transferiert dort sein Geld auf den Checkstick und macht sich auf zum Bahnhof.

Diese Aktion bleibt natürlich nicht unbemerkt, und so schicken sich zwei von einander unabhängige Teams an, Jagd auf den Doktor zu machen. Das eine Team, um ihn zurück zu bringen, das andere Team, dank ein wenig Nachhilfe von Dr. Whites Erzfeind, um ihn zu töten.

Die Runner werden daher von einem Universal Omnitech-Johnson namens Mike Franklin angeheuert, um den entflohenen Doktor heim in den Schoß der großen UO-Familie zu bringen.

Sags ihnen ins Gesicht

Nuke-and-Serve-Popcorn und Blizzard-Cola blue bis zum Abwinken, die extraweite Sporthose an, das Trideo läuft, jetzt kann das Spiel der Seattle SuperSonics gegen die L.A. Lakers anfangen. Wenn da nicht das nervöse Blinken deines Telekoms wäre.

Dein Schieber, war ja klar, und zwar mit einem Spitzenjob, sagt er zumindest. Schnell verdientes Geld, locker 20k auf deinen Checkstick, du musst nur zu John's Little Black Box fahren und dort einen Johnson treffen. Der sagt dir dann, was du machen sollst.

Hm... dafür kann man die SuperSonics auch mal alleine spielen lassen.

John's Little Black Box ist ein eher schmieriger Laden in Redmond, der Türsteher lässt dich ohne größere Filzereien rein und nach einer Minute Konversation mit dem Barkeeper, der mehr Interesse für das Spiel auf dem Kneipen-Trideo hat als für dich, findest du auch das Hinterzimmer, in dem dich bereits ein älterer Schlips mit zwei typischen Schlägervisagen im Schlepptau erwartet. Er wartet erstaunlich ungeduldig bis alle da sind und beginnt dann:

"Guten Abend. Wie Sie sicher schon wissen, habe ich einen Auftrag für Sie. Wir haben Informationen, dass einer unserer Konkurrenten einen Mitarbeiter vermisst und wir möchten, dass Sie ihn für uns beschaffen. Es handelt sich dabei um einen Doktor der Genetik. Die Bezahlung beläuft sich auf 100.000 Nuyen insgesamt. Wie Sie das Geld unter sich aufteilen bleibt ganz ihnen überlassen. Dazu erhalten Sie vor Antritt ihres Auftrages 10.000 Nuyen als Spesen zusätzlich. Gedenken Sie diesen Auftrag anzunehmen?"

Wenn die Charaktere den Auftrag annehmen wollen, lese ihnen den folgenden Text vor:

„Ihre Zielperson ist ein gewisser Doktor White, Mitarbeiter bei Universal Omnitech in Seattle. Unseren Informationen nach hat er vor einigen Stunden das Firmengelände unerlaubt verlassen und ist in Auburn untergetaucht. Glücklicherweise konnten wir eine Transaktion über seine SIN bis zu einem kleinen Laden namens Wu's Asia Shop in der Clinton Street zurück verfolgen, in dem er vor etwa einer Stunde eingekauft hat. Fahren Sie dort hin, finden Sie den Mann und bringen sie ihn mir wohlbehalten. Uns ist wichtig, dass er gesund bei uns ankommt. Nach unseren Informationen führt er einen Aktenkoffer mit sich, der auch unversehrt und mit komplettem Inhalt von Ihnen gesichert und uns übergeben wird. Alles weitere über diesen Doktor finden Sie auf diesem Datenchip. Ich möchte, dass Sie mich über ihre Aktivitäten auf dem Laufenden halten. Für diesen Zweck befindet sich meine Nummer mit auf dem Chip. Ich wünsche Ihnen viel Erfolg. Bitte beeilen Sie sich.“

Aufhänger

Da er den Job möglichst schnell erledigt haben will, lässt Mr. Franklin sich unter Umständen auf bis zu 120.000 Nuyen insgesamt bei einem Vorschuss von 20 Prozent hoch feilschen.

Um sicher zu gehen, dass die Runner ihren Auftrag nicht verbocken, betont er immer wieder, dass sie ihn telefonisch über ihr Vorgehen informieren sollen.

Hinter den Kulissen

Mike Franklin gehört als freier Mitarbeiter zur Sicherheitsabteilung von Universal Omnitech Seattle. Aus Sicherheitsgründen gibt er sich jedoch als Mittelsmann eines konkurrierenden Konzerns aus, um eventuellen Gerüchten Universal Omnitech müsse auf Runner zur Lösung interner Probleme zurück greifen entgegen zu wirken.

Franklin hat bisher keine weiter reichenden Informationen über die Gründe der Flucht von Dr. White, noch weiß er darüber Bescheid, dass ein Killerkommando hinter dem Doktor her ist.

Alle mehr oder weniger wichtigen Daten über Dr. White, die auf dem Datenchip zu finden ist, finden sich im Anhang des Abenteuers.

Die Daumenschrauben anziehen

Wenn man Spaß daran hat, kann vor, während oder nach dem Treffen mit dem Johnson eine Kneipenschlägerei zwischen SuperSonic- und Laker-Fans ausbrechen. Ansonsten sollte diese Besprechung aber ruhig über die Bühne gehen.

Keine Panik!

Der Auftrag klingt eigentlich relativ simpel, ist entsprechend gut bezahlt und es gibt einen handfesten Anhaltspunkt in Form des kleinen Ladens, in dem Dr. White eingekauft hat. Wenn die Charaktere sich nicht über die Aufteilung der Bezahlung in die Haare geraten, könnte es höchstens zum Problem werden, dass die Charaktere lieber Basketball gucken wollen, statt zu arbeiten. Aber daran kann man dann wirklich nichts ändern.

Günstig eingekauft

Was geht, Chummer?

Nach dem Studium des Datenchips dürfte es erst einmal nach Auburn gehen, zu Wu's Asia Shop. Von hier verlaufen alle weiteren Spuren, die Dr. White hinterlassen hat.

Sags ihnen ins Gesicht

Vor euch, trüb beleuchtet von seiner flackernden Neonreklame, steht Wu's Asia Shop. Durch die vergitterten und augenscheinlich ziemlich schmutzigen Schaufenster sickert gelbliches Licht, das von der regennassen Straße schillernd reflektiert wird. Der Laden sieht ziemlich herunter gekommen aus, so wie die restliche Gegend auch.

Hinter den Kulissen

Dr. White besuchte Mr. Wus Laden vor wenigen Stunden, und Mr. Wu, der seit heute Mittag hinter der mit Panzerglas gesicherten Kasse sitzt, kann sich ziemlich genau an Dr. White erinnern, was er gekauft hat und wohin er gegangen ist. Da er aber schon viele Krimis im Trideo gesehen hat, weiß er natürlich auch, dass Leute, die nach jemandem suchen auch Nuyen dafür ausspucken werden. Und da er hinter stabilem Panzerglas sitzt kann ihm bei diesem Deal wohl kaum etwas passieren.

Mr. Wu weiß folgendes ziemlich genau:

Der Gesuchte hat folgende Dinge gekauft

- Haarentfernungscreme
- selbsterhitzenden Sojkaff
- Haarfärbemittel (schwarz)
- selbsterhitzenden Soja-Gemüseauflauf
- Zahnbürste mit Zahncremespender
- Hautbräuner

Danach ist er schräg gegenüber ins Moonlite Inn gegangen.

Das alles weiß Mr. Wu noch so genau, da der Kerl irgendwie gehetzt wirkte und echt teure Schuhe an hatte. Solche Leute sind in dieser Gegend eher selten.

Die Daumenschrauben anziehen

Die Charaktere treiben sich in einer der übleren Gegenden Auburns herum, daher besteht grade Abends das Risiko, dass sie auf Ganger treffen, die auf Bikes oder PickUps ihre Nachbarschaft unsicher machen. Und die Runner sehen irgendwie nicht so aus, als ob sie in das Viertel gehören würden. Vielleicht glauben die Ganger auch, dass sie ihnen ihren Turf streitig machen wollen. Wie auch immer, Ärger wäre in einem solchen Fall vorprogrammiert.

Keine Panik!

Der Umgang mit Mr. Wu ist eigentlich nicht schwer. Mit ein wenig Kleingeld ist er leicht zu überzeugen alles zu erzählen, was er weiß. Wenn man kein Kleingeld hat, könnte Mr. Wu den fragenden Charakter auch davon überzeugen, dass es ein toller Plan wäre die drei Kisten Yellow-Sweety-Surprise ganz hinten in der Ecke zu kaufen, deren Verfallsdatum schon seit drei Monaten abgelaufen ist.

Zur Not kann man Mr. Wu auch drohen, per Magie gefügig machen oder mit einer rührseeligen Geschichte vom verlorenen, senilen Großvater dazu bringen zu reden.

Check in

Was geht, Chummer?

Nach den Informationen von Mr. Wu werden sie sich wohl das Moonlite Inn näher anschauen. Da es schräg gegenüber von Wu's Asia Shop ist, sollte das kein Problem darstellen.

Sags ihnen ins Gesicht

Das Moonlite Inn unterscheidet sich von außen in nichts von den anderen herunter gekommenen Wohngebäuden, außer durch die windschiefe und defekte Leuchtreklame. Eine typische Absteige für Leute, die mehr Platz brauchen als ein Sarghotel bieten kann aber zu wenig Geld oder keine passende SIN haben, um sich ein Zimmer in einem richtigen Lohnsklavenhotel leisten zu können.

Hinter den Kulissen

Das Moonlite Inn ist eine vierstöckige Pension mit einer kleinen Lounge mit Automatenrestaurant und Automatenrezeption im Erdgeschoss und jeweils sechs Zimmern in den darüber liegenden Stockwerken.

Die Zimmer sind sauber, aber ziemlich schlicht und verfügen als einzige Sicherheitsmaßnahme über Zahlen-MagSchlösser der Stufe 2. Zur Zeit sind nur eine Handvoll Gäste anwesend.

Dr. White ist schon seit gut einer Stunde aus dem Hotel ausgezogen und mit einem Taxi zum Bahnhof gefahren. Ziemlich genau jetzt steigt er in seinen Zug, der ihn nach San Francisco bringt. Er hat jedoch einige interessante Spuren im Hotel hinterlassen, die den Runnern mit ein wenig Nachdenken verraten dürften, wohin die Reise geht.

Um sich einzumieten, muss man sich nur beim Rezeptionsautomaten mit einem beliebigen Namen eintragen und im Voraus per Credstick bezahlen. Man erhält eine Zimmernummer und einen Zahlencode, mit dem man das MagSchloss an der Zimmertüre öffnen kann. Mit ein wenig Gebastel, bei dem man den Rezeptionscomputer aber öffnen muss, kann man auch die Codes für die anderen Zimmertüren erfahren, genauso wie die Namen, die für die Anmeldung benutzt wurden. Natürlich war Dr. White schlau genug einen falschen Namen einzugeben.

Folgende Personen halten sich zur Zeit im Hotel auf:

In der Hotellounge:

- Der "Captain"

Ein wirrer, alter, herunter gekommener Ork, der in der Lounge auf einem verschlissenen Sofa hockt und wirres Zeug von sich gibt.

Passende Zitate wären beispielsweise:

"Spinnen! Überall Spinnen!"

"Der Ritter ohne Kopf! Der einarmige Bandit! Er kommt euch holen!"

"Kakerlaken! Riesige Schaben!"

Dieses wirre Gesabbel mag später im Run einen gewissen Sinn ergeben, aber zu diesem Zeitpunkt hört es sich nur an wie das Gebrabbel eines Irren. Was es eigentlich auch ist.

Im ersten Obergeschoss:

Zwei der sechs Zimmer sind belegt. In einem befindet sich ein Pärchen, das grade mit sich selbst beschäftigt ist, in dem anderen ein Pharmazie-Vertreter.

Im zweiten Obergeschoss:

Auch hier sind zwei von sechs Zimmern belegt. Eins von einem älteren, indischen Ehepaar und eins von vier Jugendlichen, die von zu Hause abgehauen sind.

Dazu kommt noch eine Putze:

Diese ältere Orkdame ist die Frau des Pensionsbesitzers und räumt grade das Zimmer auf, das Dr. White vorher gemietet hatte. Sie ist ziemlich gründlich und hat das Bad etc. so ziemlich von allem befreit, was zum Beispiel für Ritualmagie nützlich sein könnte. Dafür finden sich in der Mülltüte, die an ihrem Putzwagen hängt, verschiedene interessante Dinge:

- Eine halbleere Tube Haarentfernungscreme
- Eine leere Dose selbsterhitzender Sojkaff
- Ein leeres Fläschchen Haarfärbemittel (schwarz)
- Eine Aluschachtel mit Resten eines selbsterhitzenden Soja-Gemüseauflaufs
- Ein Foliendruck der Zuginformation
- Umverpackung einer Zahnbürste mit Zahncremespender
- Eine halbleere Tube Hautbräuner

Dem Ausdruck der Zuginformation zur Folge hat Dr. White sich über Zugverbindungen von Seattle über San Francisco nach Boston informiert. Eine Zugverbindung ist markiert. Leider ist dieser Zug vor ziemlich genau fünf Minuten abgefahren.

Im dritten Obergeschoss:

Hier sind drei der sechs Zimmer belegt. Im ersten schläft ein jüngerer Mann, der neu in Seattle und auf Wohnungssuche ist, im zweiten ist ein älteres Ehepaar untergekommen, das eigentlich auf Durchreise nach Wladiwostok ist und grade Trideo schaut und das dritte Zimmer ist zwar belegt, aber der Mieter ist zur Zeit irgendwo in den Seattler Nachtclubs unterwegs.

Die Daumenschrauben anziehen

Um die Sache etwas kniffliger zu machen, kann man die "Kooperationsbereitschaft" der Hotelgäste herab senken. Zum Beispiel könnte der Pharma-Vertreter nicht nur astral Dr. Whites Beschreibung ähneln, sondern auch nicht auf Klopfen reagieren, weil er fürchtet, dass irgendwelche Junkies ihn überfallen wollen. Aus dem selben Grund könnte er auch einen Taser oder einen Super Warhawk mit sich führen und Eindringlinge erst einmal damit begrüßen, um dann sofort per Handy LoneStar zur Hilfe zu rufen.

Man sollte es hierbei natürlich nicht übertreiben. Die meisten Bewohner sind relativ harmlos, auch wenn der eine oder andere vielleicht etwas zu verbergen hat.

Keine Panik!

Im Endeffekt müssen die Runner nur den Abfall von Dr. White finden und sich den Ausdruck näher anschauen. Sollten die Spieler einfach nicht darauf kommen, kann die Putze als Informationsquelle vielleicht weiter helfen.

Nur Fliegen ist schöner Was geht, Chummer?

Ein klassischer Fall von zu spät. Dr. White ist bereits unterwegs nach San Francisco und es dürfte etwas schwierig werden, ihm jetzt noch hinterher zu kommen.

Wenn die Charaktere sich jetzt nicht von alleine bei ihrem Johnson melden, wird er "zufälligerweise" anrufen, um sich über den Stand ihrer Ermittlungen zu erkundigen.

Ihm scheint es so gar nicht zu gefallen, dass Dr. White verschwunden ist. Er setzt die Runner für eine Minute in die Warteschleife, um "etwas zu besprechen" und meldet sich dann wieder.

Sags ihnen ins Gesicht

"Ich habe mich kurz mit meinen Mitarbeitern besprochen. Nach gründlicher Überlegung sind wir zu folgendem Plan gekommen: Wir möchten, dass Sie sich schnellstmöglich zum ehemaligen SpencerOil-Gelände in Tacoma begeben. Dort wird ein Flugzeug auf sie warten, das sie nach Indianapolis bringt. Von dort fliegt sie ein Helikopter zu den Gleisen des Schnellzuges. An dieser Stelle befindet sich eine größere Baustelle, was den Zug zwingt, seine Geschwindigkeit erheblich herab zu setzen. Ich möchte, dass sie sich vom Helikopter aus per Winde auf den Zug abseilen lassen, eine der Notluken im Dach des Zuges öffnen und im Zug nach Dr. White suchen. Er darf nicht in Boston ankommen! Wenn Sie ihn gefunden haben, bringen Sie den Zug zum Stillstand und holen Sie Dr. White heraus. Der Helikopter wird sie wieder aufnehmen und zurück nach Indianapolis bringen. Sollten Sie diesen Auftrag für mich zu meiner Zufriedenheit lösen, verdoppel ich ihre bisherige Bezahlung."

Hinter den Kulissen

Auf den ersten Blick ein völlig abstruser Plan. Aber andererseits... 200 bis 240k machen schon einen Credstick fett, und machbar klingt es. Schwierig, aber machbar.

Hinter einigen alten Fabrikhallen wartet in der alten Industriebrache, die mal zu SpencerOil gehörte, tatsächlich ein kleiner Privatjet, eine Lear-Cessna Platinum II, auf die Runner, der sie innerhalb einiger Stunden nach Indianapolis bringen soll. Eine der wenigen Möglichkeiten, den Zug zu überholen.

Im Flugzeug erhalten die Charaktere einige zusätzliche Ausrüstungsgegenstände:

- Passende Anzüge
- Fahrscheine für die erste und zweite Klasse
- Einen großen Schlüssel zum Öffnen der Notluke
- Ein Tranq-Patch Stufe 5 zum Ruhigstellen des Doktors

Nach einem gut fünfstündigen Flug landet der Jet auf einem kleinen Privatflughafen in der Nähe von Indianapolis. Die Runner werden eilig zum Hubschrauber, einem umgebauten Hughes WK-2 Stallion mit einigen Sitzbänken und einer Winde gebracht, der sie über dem Zug absetzen soll. Es werden noch schnell Funkfrequenzen mit dem Piloten ausgetauscht, dann hebt die Maschine auch schon ab.

Der Hintergrund

Seit der Machtübernahme von Colonel Saito (siehe "Das Jahr des Kometen" S. 106ff.) hat Universal Omnitech gewisse Schwierigkeiten, Schattenoperationen in San Francisco durchzuführen, was nicht zuletzt an der Kooperation mit Aztech liegt, die Universal Omnitech bei den Japana-Corps nicht allzu beliebt macht. Da Mike Franklin andererseits den Auftrag hat, interne Kräfte von Universal Omnitech möglichst wenig zu behellen, bleibt ihm nichts weiter übrig, als den Zug auf UCAS-Gebiet kapern zu lassen. Eine sehr riskante Operation, aber besser, als Dr. White und seine Forschungsdaten an einen Konkurrenten zu verlieren.

Die Daumenschrauben anziehen

Franklin macht Druck. Die Runner sollen sich beeilen, es geht um jede Minute. Da könnte ein Akt von "random street violence", sprich Ganger, amoklaufende Schuhverkäufer im Berufsverkehr etc. sehr hinderlich sein. Vielleicht ist auch ein Verkehrsstau, eine groß angelegte Verkehrskontrolle von Lone Star oder ein anderes Problem, das die Ankunft verzögern könnte.

Keine Panik!

Der Johnson lässt angesichts der problematischen Lage mit sich feilschen. Zugegeben, der Plan ist wagemutig und nicht ohne Risiko, aber die Belohnung ist entsprechend. Mit ein wenig Gefeilsche lässt er sich auf 260.000 Nuyen für die Gruppe hoch feilschen. Das kann auch ein guter Zeitpunkt sein, über Franklin den Runnern das eine oder andere heiß ersehnte Goodie zukommen zu lassen.

Runaway Train

Was geht, Chummer?

Der Spaß beginnt. Den Runnern wird das Abseilgeschirr angelegt, jetzt kanns los gehen...

Sags ihnen ins Gesicht

"Die große Schiebetüre öffnet sich unter dem donnernden Röhren der Rotoren und nach einigen Sekunden könnt ihr in der Dunkelheit der Nacht die auf breiten Pfeilern ruhende Zugstrecke erkennen, die sich wie ein Band aus Stahlbeton durch die Landschaft schneidet. Nach einigen weiteren Sekunden kommt der Zug ins Blickfeld. Der Co-Pilot schließt den Karabiner der Winde an das erste Abseilgeschirr, klopf dem ersten von euch auf die Schulter und los gehts! Wenn das mal gut geht."

Hinter den Kulissen

Die Charaktere werden einer nach dem anderen auf den Zug abgelassen. Das ist kein einfaches Unterfangen, so dass man jedem eine Athletik(6)-Probe abverlangen kann. Sollte der Charakter sie schaffen, kann er in der Nähe einer Notluke landen und sie mit dem Schlüssel öffnen. Sollte die Probe nicht gelingen, wird der Charakter am Zug entlang geschleift und kann keinen Halt finden. Gegebenenfalls kann man diese Probe wiederholen. Hilfreich kann hier ein Levitieren-Zauber oder ein Geist mit der Kraft "Schutz" sein.

Das Abteil, bei dem die Charaktere die Notluke öffnen, ist leer. Hier können sie sich einer nach dem anderen sammeln und überlegen, wie sie nun vorgehen wollen. Während dieser Phase kommt folgender Funkspruch vom Piloten des Helikopters bei ihnen an:

"Äh... Jungs? Gehört das Ding da euch?"

Dann herrscht Stille im Äther.

Der Hintergrund

Der Zug verfügt über zehn Waggon:

- 1 x Frontsteuermodul mit Bistro
- 3 x erste Klasse
- 1 x Automatenrestaurant
- 5 x zweite Klasse
- 2 x dritte Klasse
- 1 x dritte Klasse mit Steuermodul

Da es sich hierbei um eine Magnetschwebbahn handelt, hat der Zug keinen eigenen Triebwagen, jeder einzelne Waggon wird durch die Magneten in den Gleisen beschleunigt.

Bodenpläne des Zuges sind dem Abenteuer angehängt, stehen aber auch direkt bei <http://www.shadowrun.de> zum Download zur Verfügung.

Hinter den Kulissen

Die Runner sind nicht alleine im Zug. Sie teilen ihn nicht nur mit dutzenden Passagieren und Dr. White, der tatsächlich in einem Abteil des vordersten Wagens der zweiten Klasse sitzt, sondern auch mit einem Kerl, der sich Psycho Bob nennt (Profil und Drohnen siehe *Die Gegenspieler*). Er wurde von Dr. Whites speziellem Freund bei Universal Omnitech angeheuert, um den Doktor zu beseitigen, koste es, was es wolle. Psycho Bob ist in San Francisco zugestiegen und hat erst einmal einige Zeit gebraucht, um unauffällig in das Frontsteuermodul einzudringen, die Lokführer ruhig zu stellen und einige Drohnen auszusetzen, um sich auf die Suche nach seinem Opfer zu machen. Die erste Klasse hat er bereits mit einigen Spinnendrohnen durchsucht, doch jetzt tauchen auf einmal die Runner auf. Da Psycho Bob seinen Namen zu Recht trägt und keinen Kollateralschaden scheut, greift er nun zu größeren Mitteln. Er klemmt die Notbremsen ab und aktiviert seine beiden Kampfdrohnen, um einerseits den Helikopter auszuschalten und andererseits schnellstmöglich den Doktor zu finden und zu töten.

Nachdem der Hubschrauberpilot die Kampfdrohne auf dem Dach des ersten Wagens ausgemacht und bei den Runnern nachgefragt hat, ob die zu ihnen gehört, eröffnet die Drohne das Feuer und zerstört den Helikopter.

Ab jetzt sind die Runner ganz auf sich gestellt.

Die modifizierte MKGuyver-Drohne bewegt sich nun langsam durch die erste Klasse und wird sich von potentiellen Leibwächtern kaum aufhalten lassen. Die Passagiere fliehen entsprechend durch die zweite Klasse bis nach ganz hinten in den Zug. Wenn die Charaktere weiter vor rücken, sollten sie im ersten Waggon der zweiten Klasse, wo sich Dr. White auch in seinem Abteil befindet, auf die Walkerdrohne treffen.

Im Flur des Waggon kommt es nun zur Konfrontation.

Die Daumenschrauben anziehen

Um den Runnern das Leben schwer zu machen, kann die Bewaffnung, die Ausstattung und/oder die Panzerung der MKGuyver-Drohne verstärkt werden. Letzteres ist besonders angeraten, wenn die Charaktere über Antifahrzeugmunition verfügen. Das Abfeuern von LAWs oder anderer Sprengmittel könnte hingegen sehr unangenehme Folgen in einem Hochgeschwindigkeitszug haben.

Sollte eine Walkerdrohne nicht reichen, kann man natürlich auch mehrere ins Rennen schicken.

Keine Panik!

Die Drohne ist ohne schwere Waffen und panzerbrechende Munition natürlich ein ganz schöner Brocken. Aber mit einem zerschossenen Fenster und einem Levitationszauber lässt sich hier einiges erreichen, genauso wie mit einem Geist mit der Kraft "Unfall" oder einfach einem todesmutigen Charakter, der die Drohne umwirft oder ihr einfach die MP weg nimmt. Man sollte dabei bedenken, dass die Drohne erst ihr Ziel per Sensoren erfassen muss, bevor sie feuern kann, und das dauert immerhin eine komplexe Handlung. Die Spieler dürfen hier ruhig kreativ werden. Die Drohne sollte ein harter Gegner sein, aber nicht unüberwindlich.

Hinter den Kulissen

Nachdem die Drohne irgendwie überwunden wurde, beschleunigt der Zug erheblich. Psycho Bob hat sich dazu entschieden, den Zug lieber durch die Notluke in der vorderen Steuerkanzel zu verlassen und mit seinem eigenen Hubschrauber, der den Zug bisher auf Distanz begleitet hat, zu fliehen. Vorher stellt er den Zug auf Höchstgeschwindigkeit, schaltet in den Waggonen alle Lichter aus, speist in das Bordtrideo den Trideofilm "Die lustigsten Zugkatastrophen der Welt" ein, zerstört alle Steuerinstrumente, gibt der übrig gebliebenen Kakerlakendrohne den Auftrag, alles und jeden zu erschießen, lässt zur guter Letzt noch ein Bündel Dynamitstangen mit Zeitzündern in der Steuerkanzel zurück und verschwindet. Die Runner befinden sich nun in einem steuerlosen Hochgeschwindigkeitszug mit einer Bombe an Bord, bei dem die Notbremsen nicht mehr funktionieren. Aber irgend etwas ist ja immer...

Das Eilpaket

Was geht, Chummer?

Die Drohne mag ausgeschaltet sein, und vielleicht haben die Runner sogar schon den Doktor gefunden, aber dummerweise will der Zug nicht halten, auch nicht, wenn man die Notbremse zieht. Er rast immer weiter und scheint auch weiter zu beschleunigen. Die Runner werden daher wohl früher oder später auf die Idee kommen, mal im Cockpit nachzuschauen. Das ist im übrigen durch eine relativ stabile Schiebetüre mit einem Karten-MagSchloss der Stufe 4 vom Rest des Zuges abgetrennt.

Sags ihnen ins Gesicht

Sollten die Charaktere die Türe geöffnet haben, lesen sie folgendes vor:

"Die Steuerkanzel liegt in lärmender Dunkelheit. Über euch ist die Notluke der Kanzel geöffnet und der Fahrtwind erzeugt ein infernalisches Rauschen. Links und rechts sind zwei Gestalten mit Unmengen Panzertape auf ihre Sitze geklebt worden. Mit zusätzlichem Klebeband wurden ihre Köpfe so fixiert, dass sie auf die völlig zertrümmerte Steuerkonsole starren müssen... auf die Konsole, auf der ein gutes Dutzend Stangen Dynamit zusammen gebunden und mit einem Zeitzündern versehen liegen... der mittlerweile von 18 Sekunden weiter herunter zählt. Was auch immer ihr tut, ihr solltet Euch beeilen."

Hinter den Kulissen

Eine simple Bombe aus einem Zeitzündern und gut fünf Kilo kommerziellem Sprengstoff. Ein ziemliches Feuerwerk, wenn man hier nicht richtig reagiert.

Die Daumenschrauben anziehen

Hier muss man eigentlich nicht viel dran drehen. Vielleicht ist der Zünder mit einem zusätzlichen Quecksilberzünder versehen, weshalb man den Sprengsatz nicht bewegen darf. Dann sollte aber jemand im Team sein, der sich gut mit Elektronik oder Sprengstoffen auskennt, ansonsten findet der Run hier ein sehr lautes Ende.

Keine Panik!

Die Türe zu öffnen ist nicht so schwer. Notfalls haben einige Zugbegleiter die passende Keycard, falls die Runner das Schloss weder mit der entsprechenden Technik noch mit roher Gewalt öffnen können.

Die Bombe an sich ist leicht zu entsorgen. Entweder man zieht einfach den Zünder heraus oder man wirft sie aus der Notluke der Kanzel. Und sollten die Spieler darauf nicht kommen, kann man sie die Bombe immer noch per Elektronik- oder Sprengstoff-Probe entschärfen lassen.

In den letzten Zügen

Was geht, Chummer?

Jetzt müssen die Charaktere eigentlich nur noch den Zug anhalten, aussteigen, ihren Johnson anrufen und sich abholen lassen. Grundsätzlich kein Problem.

Die Daumenschrauben anziehen

Wers cinematisch mag, kann die Runner dazu zwingen, eigenhändig den ersten Waggon abzukoppeln, da einerseits die Zugführer verständlicherweise unter Schock stehen und handlungsunfähig sind und andererseits der Zug nur automatisch stoppt, wenn er keine weiteren Steuerbefehle aus der Kanzel erhält.

Sie können auch einfach mit den entsprechenden Elektronik-Kenntnissen die Verbindung zur Kanzel durchtrennen, so dass der Zug automatisch hält. Wenn sie den Zug verlassen, sollte auch nicht vergessen werden, dass auf dem Zug unter Umständen immer noch die Kakerlaken-Drohne hockt und den Runnern noch gehörig einheizen kann.

Keine Panik!

Sollten die Runner zu unkoordiniert, untalentierte oder einfach zu fertig sein, können die Zugführer sich auch so weit fangen, dass sie die Verbindung zur Kanzel selbst lahm legen und so den Zug stoppen.

Das Nachspiel

Schnell den Johnson anrufen, sich im Trubel aus Rettungshubschraubern und Pressehelikoptern vom Johnson abholen lassen, den Doktor abliefern, die Bezahlung einstreichen und ab nach Hause.

Wer hier ein Nachfolgeabenteuer anhängen möchte, hat zwei Möglichkeiten:

1. Der Doktor versucht die Runner zu überreden, ihn laufen zu lassen, weil er nicht zurück zu Universal Omnitech will. Er bietet ihnen an, einen weitaus lukrativeren Auftrag für Renraku zu vermitteln, wenn sie ihn laufen lassen und ihrem Johnson erzählen, er wäre durch die Drohnen getötet worden und seine Leiche wäre verbrannt oder sonstwie verschwunden. Dafür kann er ihnen nähere Informationen zu einem wichtigen Prototypen geben, den sie für sehr viel Geld an Renraku verkaufen können, wenn er dort ein gutes Wort für sie einlegt. Sollten die Runner darauf eingehen, dann kann man nach diesem Run leicht das Abenteuer "Stuffer Shock" leiten (als Download bei <http://www.shadowrun.de>), man muss nur statt Saeder Krupp Renraku als Auftraggeber wählen und die Bezahlung entsprechend erhöhen.

2. Möglicherweise ist einer der Charaktere rachsüchtig und macht sich auf die Suche nach Psycho Bob. Vielleicht ist auch Psycho Bob rachsüchtig und macht Jagd auf die Charaktere, nachdem sie seinen Job versaut und mehrere seiner Lieblingsdrohnen zerstört haben. Er mag Sprengsätze und Drohnen, bedient sich aber auch diverser anderer Methoden, um den Charakteren das Leben schwer zu machen. Vielleicht will er sie auch gar nicht sofort umbringen, sondern erst einmal nur quälen.

Möglicherweise verbirgt sich aber unter dem Namen "Psycho Bob" nicht nur eine Einzelperson, sondern die "Brothers of Brunei", eine kleine Gruppe ehemals malaysischer Terroristen, die vielleicht sogar von einem toxischen Schamanen angeführt werden. Die Möglichkeiten sind umfangreich, die Charaktere später nochmal mit Psycho Bob zusammen treffen zu lassen.

Karma

Vergeben Sie Karma entsprechend den Regeln auf S. 244 des Grundregelwerkes. Geben Sie jedem Charakter Karma nach folgenden Kriterien:

Den Run überlebt:	1 Punkt
Dr. White lebend erwischt:	2 Punkte

Die Gegenspieler

Dr. Jeremy White

Dieser brillante Wissenschaftler ist ein klassischer Fachidiot. Er mag ein wahrer Künstler im Labor und ein Genie beim Thema Genetik und Meeresbiologie sein, aber in der Planung seiner Flucht ist er eher leidlich begabt. Er führt einen Koffer mit wichtigen Datenchips über seine bisherigen Projekte mit sich. Dank einiger freiwilliger Sicherheitstrainings bei Universal Omnitech hat er ein klein wenig Übung im Umgang mit seinem Taser und seinem PepperPunch-Spray (siehe M&M S.126), die er sofort einsetzen wird, wenn jemand das Abteil öffnet. Immerhin wird im Zug geschossen, also muss ja sein Leben in Gefahr sein. Da er seine Haare gefärbt, seinen Bart abrasiert und seine Haut gebräunt hat, ist er erst auf den zweiten Blick zu erkennen, wenn man nur sein Foto kennt.

Ko	S	St	C	I	W	E	M	R
2	2	1	2	7(8)	5	5,2	-	4

Initiative: 5 + 1W6

Kampfpool: 7

Karmapool / Professionalitätsstufe: 1 / 1

Rasse: Mensch

Aktive Fertigkeiten: Pistolen(Taser) 1(3), Sprühwaffen(PepperPunch) 1(3), Computer 5, Getränke (Konzern) 2(4)

Wissensfertigkeiten: Genetik, Meeresbiologie etc. auf 7+

Cyberware (alpha): Datenbuchse, 120MP Memory, Wissenssoftverbindung, Bilddisplay, Transducer

Bioware: Zerebralbooster I

Waffen: Defiance SuperShock, PepperPunch

Panzerung: -

Ausrüstung: Aktenkoffer mit wichtigen Datenchips

Psycho Bob

Psycho Bob ist nicht nur ein Zwerg und erstklassiger Rigger sondern auch ein frustrierter, ehemaliger Öko-Terrorist, der nun seine Dienste jedem anbietet, der ihn bezahlen kann. Er kennt keine Gnade und keine Rücksicht, ist aber schlau (oder feige) genug, seine Attentate durch Drohnen ausführen zu lassen. Sein Versteck befindet sich in San Francisco.

Da er selbst nicht aktiv in das Geschehen eingreift, sind für ihn auch keine Spielwerte nötig.

Psycho Bobs Drohnen

Bob hat eine ganze Reihe Drohnen am Start. Zur Aufklärung hat er eine diverse Renraku Arachnoid Minidrohnen (Rigger 3.01D, S. 180) in den Zug geschickt, von denen einige in den Lüftungsröhren stecken und andere in der ersten Klasse unter den Sitzen hocken. Bob hat sich sehr viel Mühe gegeben, die Drohnen mit schwarzem Fell zu bekleben, so dass sie auf den ersten Blick großen, fetten Riesenspinnen ähneln. Kein schöner Anblick, besonders wenn man auch noch unter einer Spinnen-Phobie leidet.

Außerdem steht auf den Hinterleibern der Spinnen "P.O. Psycho Bob" geschrieben, wobei die Abkürzung P.O. für "Property of" steht.

Nach dem Auftauchen der Runner startet er zwei weitere Drohnen, eine stark umgebaute Toyota MK-Guyver Rettungsdrohne und eine selbst gebaute sechsbeinige Kampfdrohne, die er im Lagerraum direkt hinter der Führerkanzel im ersten Wagen in Konservenkisten versteckt hatte.

Toyota MK-Guyver

Diese Drohne hat schon einiges hinter sich. Bob hat sie defekt gekauft und wieder aufgemöbelt. Sie verfügt aber trotzdem nur noch über den rechten Arm, da der linke abgerissen ist. Um ihre Panzerung zu verbessern, hat er ein ballistisches Schutzschild (GRW S.284, ergibt bei Beschuss von vorne 3 Punkte normale ballistische Panzerung zusätzlich zu den 3 Punkten Fahrzeugpanzerung) mit größeren Mengen Panzertape an die Vorderseite der Drohne geklebt, so dass sie grade eben noch am Schild vorbei schießen kann. Außerdem hat er drei AK-97 Karabiner (GRW, S. 277) mit Tape an die rechte Flanke des Rumpfs geklebt, die die Drohne als Waffe benutzen kann. Die erste MP ist bereits leer geschossen und liegt irgendwo in der ersten Klasse, als die Runner auf die Drohne treffen.

Zwei Besonderheiten seien noch erwähnt:

1. Die Serviceluke der Drohne am Rücken ist durch eine stabile Stahlplatte verschlossen, die mit vier großen Schrauben fixiert ist und die Aufschrift "P.O. Psycho Bob" trägt.
2. Unter der Stahlplatte, im Inneren der Drohne, befindet sich ein Sprengsatz (1 Kilo C4) mit lichtempfindlichem Zünder und Timer. Wird die Platte entfernt und fällt auch nur eine kleine Menge Licht in die Drohne, so wird der gut sichtbare Timer aktiviert, der von 10 herunter zählt und dann die Drohne mit dem Sprengsatz zerstört. Das sollte den Runnern mehr als nur einen Schrecken einjagen.

Spielrelevante Werte

Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Pilot	Sensor
4	4	-	2	3	5	3	2

Besonderheiten: Roboterpilot, Lernpool 3, Mechanischer Arm (Stärke 10), Autosoft-Interpreter, Autosoft: Sharpshooter 3, Clear sight 3

Die "Kakerlake"

Dieses kleine selbstgebastelte Kunstwerk ist immerhin fast anderthalb Meter lang und trägt ein Ingram Valiant-LMG an einem externen Firmpoint auf dem Rücken. Die Drohne verfügt über sechs Beine (drei an jeder Seite), die mit Saugnäpfen ausgestattet sind. Auch sie trägt die Aufschrift "P.O. Psycho Bob" und auch sie verfügt über einen Sprengsatz (1 Kilo C4) im Inneren, der gezündet wird, wenn die Drohne geöffnet wird.

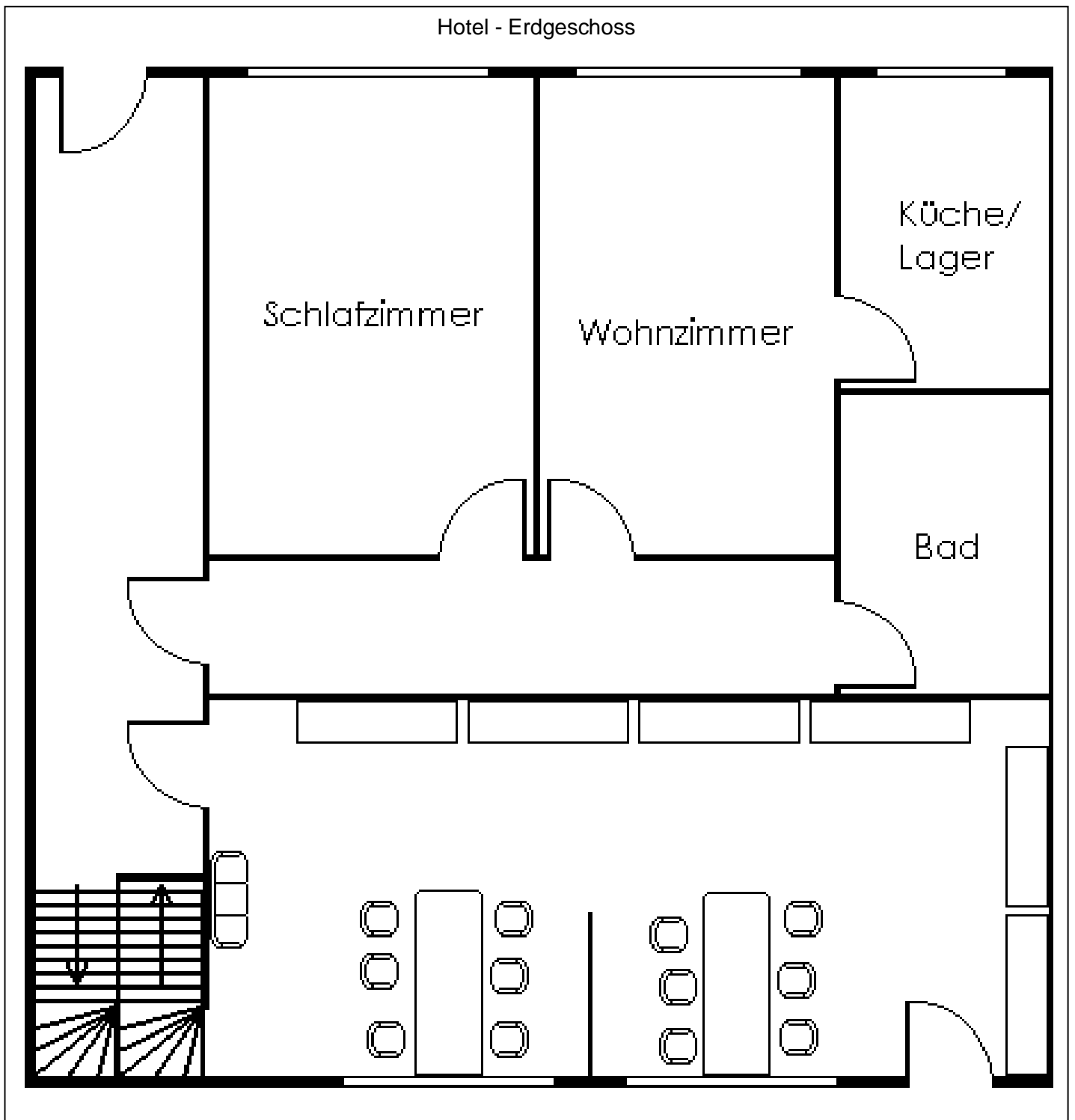
Spielrelevante Werte

Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Pilot	Sensor
4	4	-	2	4	5	2	2

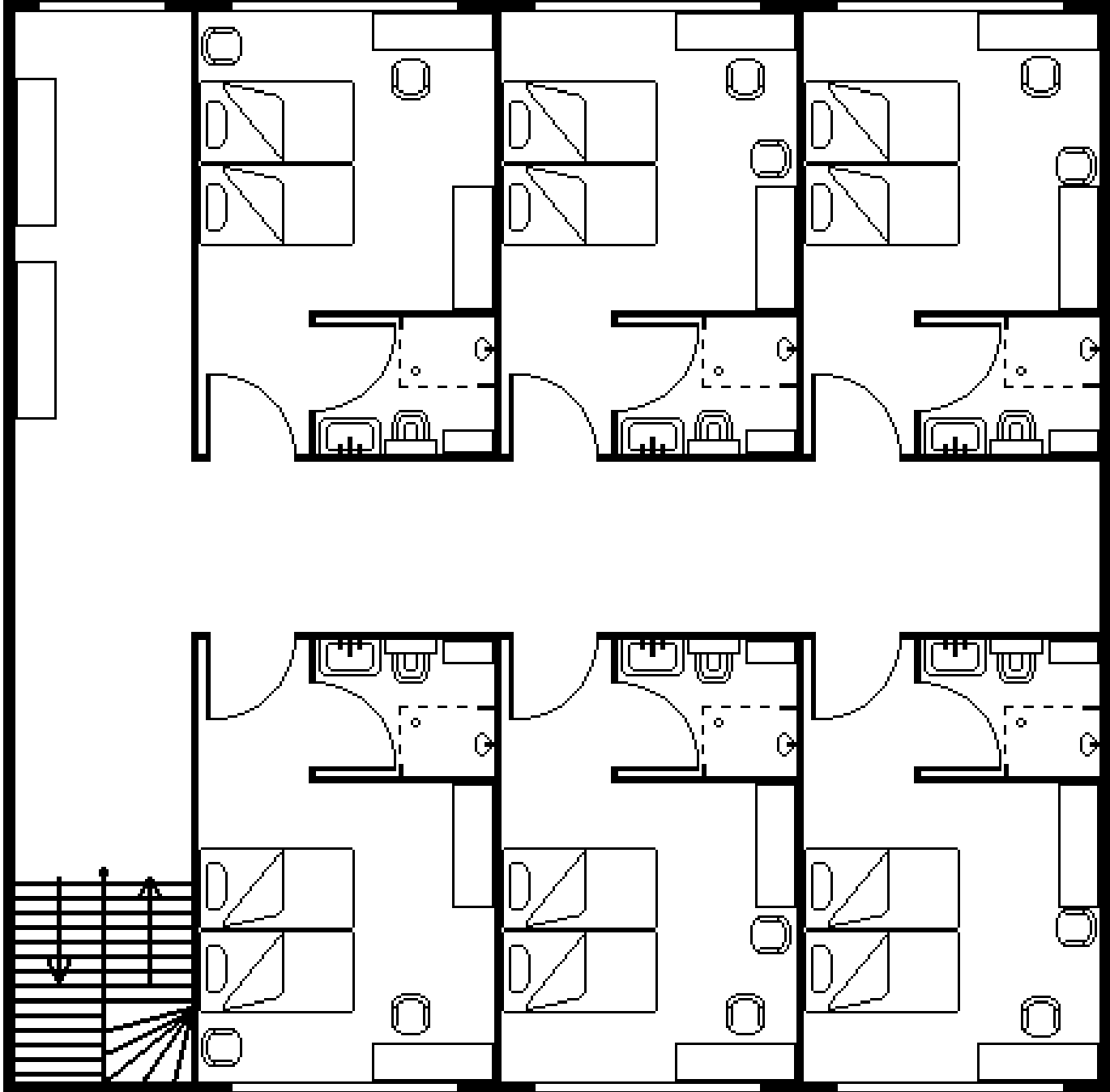
Besonderheiten: Roboterpilot, Lernpool 2, Autosoft-Interpreter, Autosoft: Sharpshooter 2, Clear sight 2, Externer Firmpoint

Das Hotel

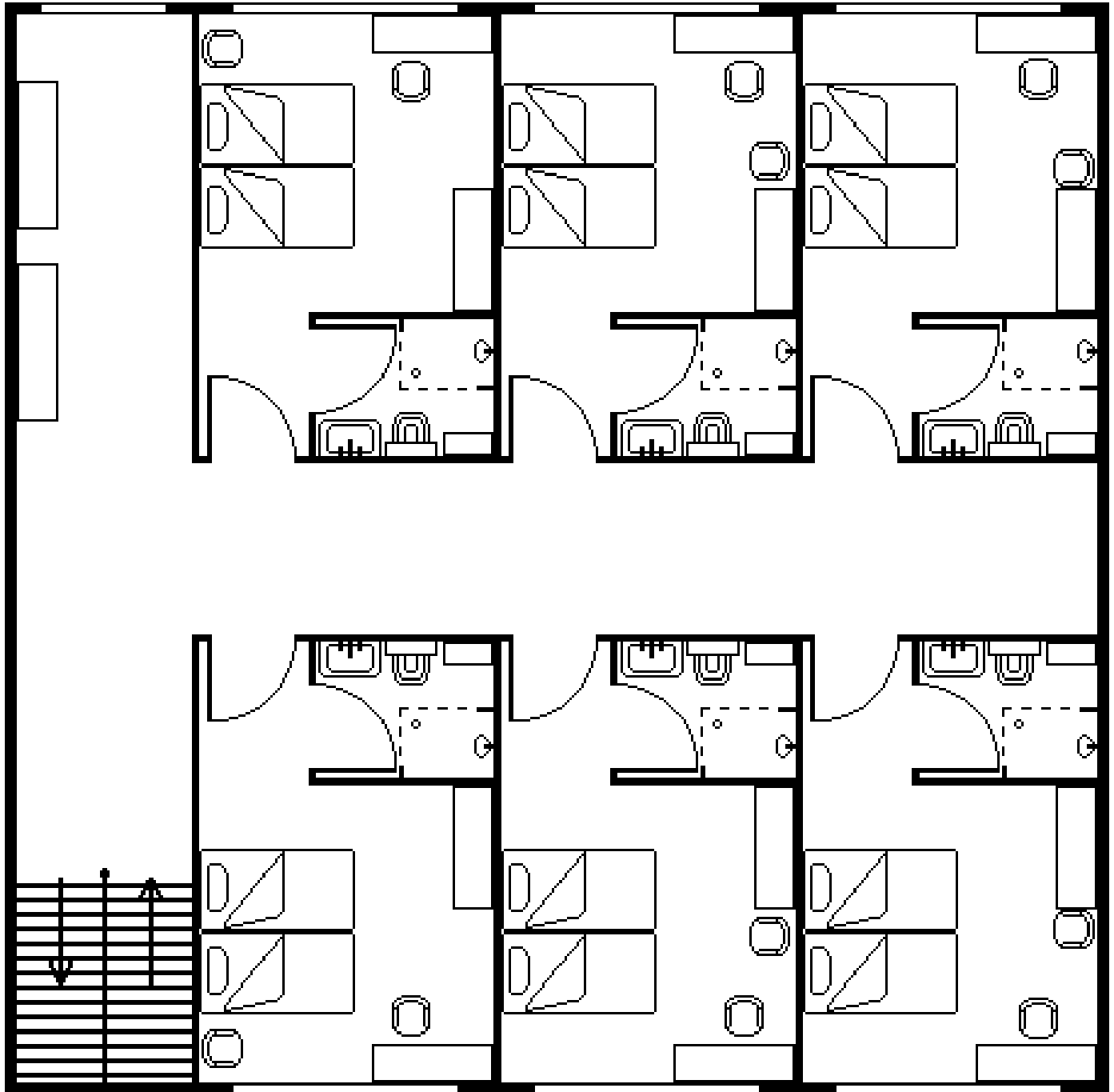
Hotel - Erdgeschoss



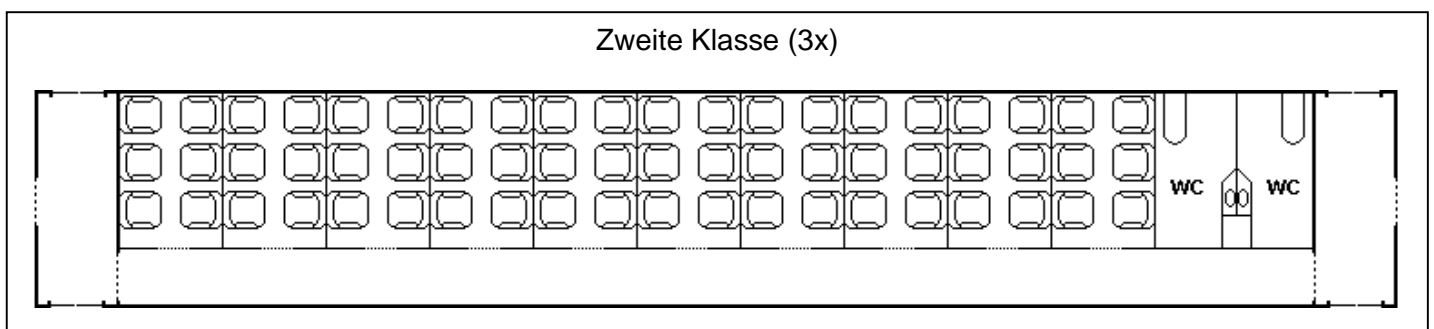
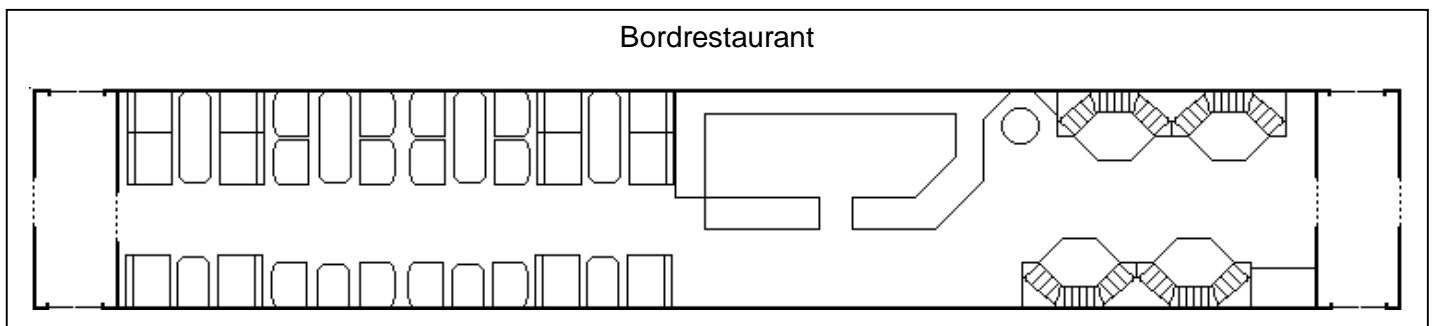
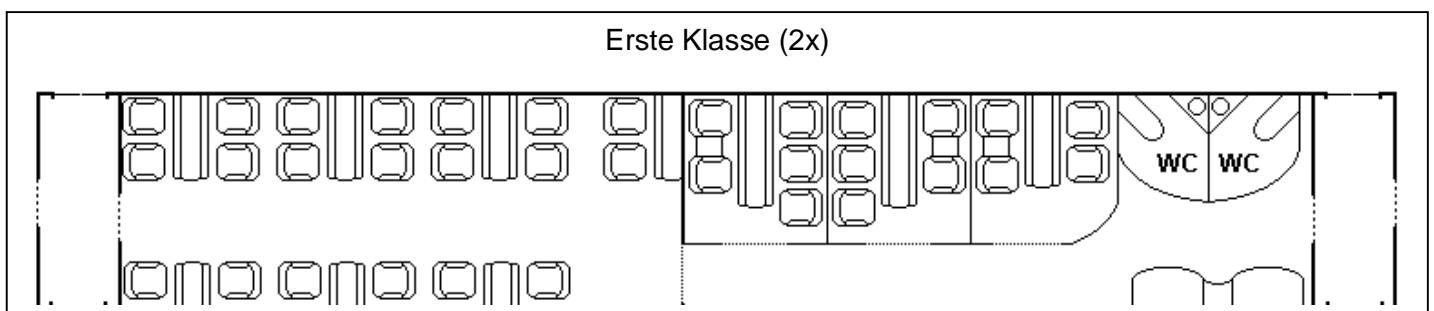
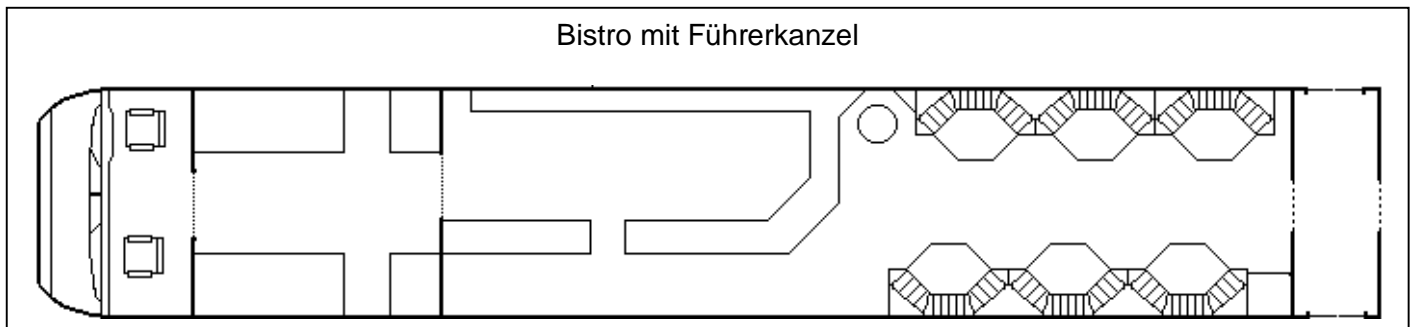
Hotel - Erstes Obergeschoss



Hotel - Zweites und drittes Obergeschoss

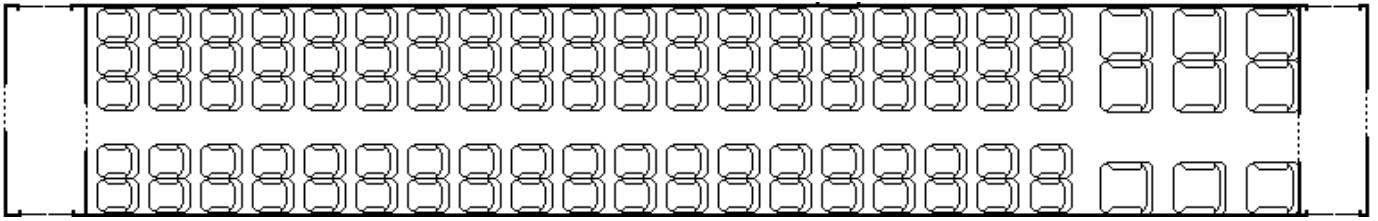


Pläne des Zuges - Teil 1

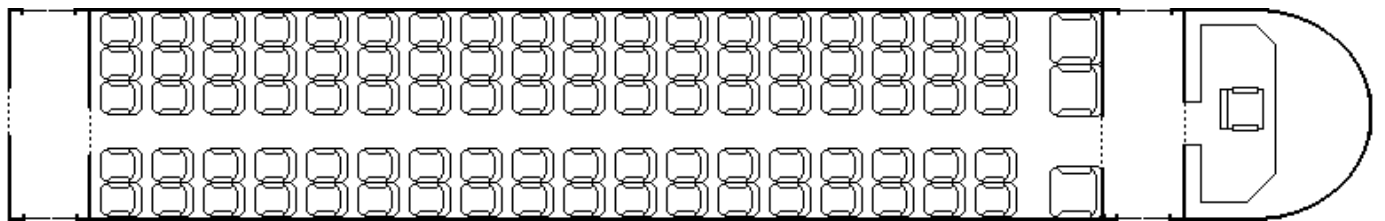


Pläne des Zuges - Teil 2

Dritte Klasse (2x)



Dritte Klasse mit hinterer Steuerkanzel



Name: White
Vorname: Jeremy Carlton
Geschlecht: Männlich
Metatypus: Homo Sapiens Sapiens
Geburtsdatum: 23.07.2006
Wohnort: Universal Omnitech - Internes Wohnquartier 15A, Block D, Filiale
Seattle
Familienstand: Verwitwet
Angehörige:
Tochter, Sarah White, Alter: 24 Jahre, Aufenthaltsort: Boston/UCAS
Sohn, Jack White, Alter: 27 Jahre, Aufenthaltsort: Frankfurt/ADL

Sicherheitseinstufung: 3F
Aktuelle Effizienz: 0%
Effizienzjahresschnitt: 78,38%
Aktuelle Loyalitätseinstufung: 0%
Loyalitätseinstufung Jahresschnitt: 62,25%
Allgemeiner Status: Unbekannt - Vermutlich lebend und flüchtig
Persönlicher Code: *****
Notfallcode: *****
Aktueller Aufenthaltsort: Unbekannt

Abteilung: Nahrungsmittel - Forschung und Entwicklung
Fachbereich: Genetik, Meeresfauna
Rang: Abteilungsleiter Klassifikation C
Bezahlung p.a./brutto: 88790,-

Psychologische Einschätzung:

Dr. White ist ein begrenzt produktives Mitglied der Universal-Omnitech-Familie. Durch seine psychologischen Auffälligkeiten, angefangen bei seiner Flugangst über sein zeitweise unkooperatives und kontraproduktives Verhalten gegenüber Vorgesetzten bis hin zu seiner mangelnden Arbeitseffizienz wird eine genauere Beobachtung durch psychologische Kräfte der Personalabteilung der Filiale Seattle empfohlen.

Empfehlung:

Weiterführende korrigierende Maßnahmen besonders hinsichtlich seiner mangelnden Loyalität gegenüber Universal Omnitech sollten nicht ausgeschlossen werden.

Anmerkungen:

Abmahnung wegen unsachgemäßer Verwendung von Gerätschaften, 11.08.58
Teilnahme an freiwilligem Sicherheitstraining 24.04.58 bis 28.04.59
Abmahnung wegen unsachgemäßer Verwaltung von Forschungsmitteln, 02.12.59
Abmahnung wegen Unordnung, 11.05.60
Teilnahme an Weiterbildungsmaßnahme 30.06.60 bis 02.07.60
Abmahnung wegen Aufsässigkeit gegenüber Vorgesetzten, 09.08.60
Teilnahme an Konferenz "Biogenetikforum Boston" 22.08.60 bis 24.08.60
Abmahnung wegen wiederholter Unpünktlichkeit, 08.02.61
Abmahnung wegen subversiver Aktivitäten 30.03.61
Ältere Anmerkungen: Aktuell kein Zugriff