

Custer's Last Stand

von Jens „Eismann“ Ullrich

Vorbemerkungen

"Custer's Last Stand" ist ein relativ simpel gestricktes Kurzabenteuer für Shadowrun 3.0. Es bietet die Möglichkeit, Anfängern mit Einsteigercharakteren in einem unkomplizierten Plot die Kampfregeln näher zu bringen. Da dieses Abenteuer in Seattle spielt, sind Seattler Runner sinnvoll. Es lässt sich aber auch leicht für die ADL oder andere Regionen adaptieren oder im Rahmen einer LowTech-Kampagne spielen.

Für das Abenteuer werden das Grundregelwerk, das Arsenal 2060 und gegebenenfalls das Mensch&Maschine benötigt.

Die Hintergrundgeschichte

Die Hillside Generals sind eine kleine, unbedeutende Gang aus rund einem Dutzend Jugendlichen, die ein paar Blocks in einem herunter gekommenen Suburb in Redmond ihren Turf nennen. Leider hat der Boss der Hillside Generals, ein Ork namens Rock, bei dem Überfall auf einen Laden den Neffen eines Seoulpa-Mitglieds über den Haufen geschossen, was wiederum dazu führt, dass dessen Onkel den Hillside Generals das Lebenslicht ausblasen will. Da er andererseits den Seoulpa-Ring nicht weiter in seine Privatangelegenheiten hinein ziehen will, entwickelt er einen einfachen aber effizienten Plan, um sein Problem final zu lösen.

Er lässt den Gangern über einen schmierigen BTL-Dealer günstig ein paar BTLs und ein paar Six-Packs zukommen. Die BTLs sind jedoch so manipuliert, dass sie den Anwender während des Abspielens töten (siehe Arsenal S. 98, "Schwarzer Tod"), während das Soybier ein recht starkes Narkotikum enthält.

Die darauf folgende nächtliche Fete der Gang wandelt sich schnell zu einem Horrortrip, als einige der Ganger während ihres BTL-Trips tot zusammen brechen, während die anderen nach und nach bewusstlos werden. Einer der Ganger kann noch einen verzweifelten Hilferuf an einen der Runner absetzen, bevor auch bei ihm die Lichter ausgehen.

Zeitgleich schickt der Seoulpa mehrere Gangs zum Quartier der "Generals", um es auszuräuchern und jeden der anwesenden Ganger zu töten. Er bezahlt sie dabei mit billigen Waffen, BTLs und der Aussicht, in Zukunft selbst ins BTL-Geschäft einsteigen zu können.

Eine Konfrontation ist so kaum mehr zu vermeiden.

Sags ihnen ins Gesicht

Während sich die Dunkelheit der Nacht langsam über die Dunstglocke des Plexes breitet, hängst du gemütlich in deinem Lieblingsladen ab und beobachtest, wie die Kohlensäurebläschen durch das Soybier nach oben wandern. Es braucht ein paar Sekunden, bis du realisierst, dass es dein Handy ist, das klingelt. Eine leise, irgendwie entfernt klingende Stimme meldet sich:

"Hallo... Rock... hier.....brauchen Hilfe...vergiftet... komm schnell... Quartier.....schnell....."

Ein leises Poltern, dann Stille...

Hinter den Kulissen

Rock konnte grade noch den Charakter anrufen und die wenigen Worte hervor bringen, bevor er bewusstlos geworden ist. Es liegen nun ein Dutzend Ganger im herunter gekommenen Gangquartier, während sich die Gangs der "Bloody Hands" und der "Cannibals" zum Großangriff vorbereiten. Die Runner sollten sich nun sammeln oder einzeln zum Quartier der Hillside Generals fahren und erst einmal nachschauen, was überhaupt Sache ist.

Die Daumenschrauben anziehen

Die Gang hat ihren Turf in Redmond, möglicherweise sogar in den Barrens. Ein gefährliches Pflaster, besonders wenn man alleine oder in einer kleinen Gruppe nachts durch die Straßen fährt. Go-Gangs könnten die Runner für ein interessantes Spielzeug halten, sie könnten auch von Schlägern mit über die Straße gespannten Ketten und Nagelbrettern aufgehalten werden. Zu guter Letzt können sie auch auf die ersten Abordnungen der Bloody Hands oder Cannibals treffen, die sich zum großen Schlag bereit machen. Die Auseinandersetzungen sollten die Charaktere aber noch nicht so aufreiben, dass sie gar nicht erst an ihrem Ziel ankommen.

Keine Panik!

Wichtig ist erst einmal, dass einer der Runner überhaupt einen Ganger als Connection hat. Das sollte eigentlich kein Problem darstellen, zur Not ist ein Mechaniker, Dealer oder Informant nebenher noch Mitglied bei den Generals. Sollten die Runner partout nicht zur Gang fahren wollen, vielleicht weil sie den Anruf nicht ernst nehmen, kann man sie im Zweifelsfalle über eine andere Connection, möglicherweise einen Schieber, unterrichten, dass sich gerüchteweise etwas gegen die Hillside Generals zusammen braut.

Fort Bravo**Was geht, Chummer?**

Das Schlachtfeld ist erreicht, das Gefecht kann beginnen.

Sags ihnen ins Gesicht

Das alte zweistöckige Einfamilienhaus, das den Hillside Generals als Unterschlupf dient, hat sicher schon bessere Zeiten erlebt. Die großzügigen, mittlerweile mit bräunlichem Bewuchs bedeckten Vorgärten und die breiten Zufahrten sind ein typisches Indiz, dass das hier mal ein typischer, gepflegter Suburb Seattles war... vor langer Zeit. Mittlerweile sind die Straßen mit Schlaglöchern und Müll übersät, einige ausgeschlachtete Autowracks dienen dem einen oder anderen Squatter als Unterkunft und die durch Wind und Regen in Mitleidenschaft gezogenen Holz- und Kunststoffhäuser sind mit verschiedenen Graffitis und Gang-Tags beschmiert. Die meisten Fenster sind von außen mit Brettern zugenagelt, aus anderen Häusern starren stumpf leere Fensterhöhlen. Kein schöner Ort, wie so viele in Seattle. Und ohne die Beleuchtung der längst zertrümmerten Straßenlaternen nur in das spärliche Licht des Plexes gehüllt, das von der Wolkendecke zurück geworfen wird.

Aus den vernagelten Fenstern des Quartiers sickert etwas Licht und ihr könnt es ohne Schwierigkeiten durch den Haupteingang betreten. Die Räume riechen nach süßlichem Rauch, Schmutz und Alkohol, die Tapeten hängen schimmelnd von den Wänden und nur anhand der wenigen übrig geblieben, zerschlissenen Einrichtungsgegenstände kann man den ehemaligen Zweck der einzelnen Räume erkennen. Die zwölf Gangmitglieder liegen und sitzen bewusstlos auf speckigen Sofas im Wohnzimmer, zwei findet ihr auf alten Matratzen liegend tot in einem der Schlafzimmer im ersten Stock. An ihren Datenbuchsen angeschlossen sind zwei offensichtlich umgebaute SimSin-Spieler, in denen Porno-BTL-Chips stecken.

Hinter den Kulissen

Die Runner sind nun vor Ort. Sie können sich umschaun, versuchen einen der Ganger ins Bewusstsein zurück zu holen, vielleicht mit Wasser, Ohrfeigen oder einem Stimpatch. Sollte ihnen dies gelingen, werden sie aber kaum Nützliches erfahren. Die Ganger wissen selbst nicht, was ihnen widerfahren ist.

Während sich die Runner noch orientieren, kommt es zum ersten Angriff der anderen Gangs.

Die erste Welle**Was geht, Chummer?**

Der erste Angriff kommt. Ziemlich unkoordiniert zu Anfang, immerhin gilt es, leichte Beute zu machen, aber das kann sich schnell ändern.

Sags ihnen ins Gesicht

Während ihr euch noch im Gebäude umschaut, hört ihr sich nähernden Motorenlärm. Wenige Sekunden später durchschlagen krachend reihenweise Kugeln die Bretter vor den Fenstern und durchsieben die Wände hinter euch.

Hinter den Kulissen

Die Ganger machen, was sie am liebsten machen. Sie fahren mit ihren Bikes um das Haus herum und schießen erst einmal ein paar Magazine ungezielt auf das Gebäude, da sie eigentlich keinerlei Gegenwehr erwarten.

Die Runner haben nun die Möglichkeit, zurück zu schießen. Die Ganger bieten dabei ungeschützt auf ihren Bikes sitzend leichte Ziele. Nach dem ersten, recht überraschenden Schusswechsel mit den Runnern ziehen sich die Ganger zurück, um sich zu beraten und zu sammeln. Sie gehen um das Gebäude herum in Deckung, schießen auf alles, was heraus kommt, und warten auf Verstärkung.

Die Daumenschrauben anziehen

Damit die Opfer unter den Gangern zu Anfang nicht zu hoch werden, sollte man bedenken, dass fast völlige Dunkelheit (abgesehen von den Lichtern der Bikes) herrscht und die Ganger sich schnell bewegende Ziele darstellen.

Sollte sich ein Magier oder Schamane unter den Runnern befinden und den Gangern draußen mit Geistern oder Zaubern zusetzen, bedenken sie die Hintergrundstrahlung von 2, die dieses trostlose Gebiet erfüllt. Zur Not können in einer der Gangs auch ein oder zwei Straßenhexer Mitglied sein, die den anderen Gangern halbwegs den Rücken frei halten und auch Unsichtbare aufspüren können.

Sollte einer der Charaktere den Kopf aus der Türe stecken, nehmen ihn die Ganger sofort unter Feuer. Um das Risiko zu erhöhen, muss man hier nur die Fertigkeiten und die Bewaffnung der Ganger aufstocken.

Keine Panik!

Hier kann den Runnern eigentlich abgesehen von ein, zwei Querschlägern nicht viel passieren, so lange sie in Deckung im Gebäude bleiben. Sie haben vor Ort ihre eigene Ausrüstung zur Verfügung und natürlich auch die Waffen der Hillside Generals, falls die Charaktere etwas klamm an Waffen und Munition sind.

Die zweite Welle

Was geht, Chummer?

Nach einer kurzen Orientierungsphase von vielleicht zehn Minuten versuchen die Ganger einen ersten koordinierten Angriff.

Sags ihnen ins Gesicht

Alles still draußen... diese verdammten Punks scheinen irgendwo in den anderen Häusern und hinter den Autowracks in Deckung gegangen zu sein. Dann ist das dumpfe Röhren eines altersschwachen Dieselmotors zu hören. Ein Pickup nähert sich und hält fast frontal auf das Haus zu. Mehrere Stahlplatten decken Motorraum und Fahrerkabine ab und ein paar Gestalten scheinen auf der Ladefläche zu stehen. Drek, was soll das denn werden?

Hinter den Kulissen

Während eine Gruppe mit einem Pickup frontal angreift, versuchen sich mehrere Ganger durch den Garten anzuschleichen, in das Haus einzudringen und die Runner von hinten in die Zange zu nehmen. Sollte trotz des Frontalangriffs noch ein oder mehrere Charaktere den Bereich hinter dem Haus im Auge behalten, so sind entsprechende Heimlichkeits- und Wahrnehmungsproben nötig. Wenn es hart auf hart kommt, kann der Pickup auch einfach durch die Wand in das Haus fahren, wo er dann vermutlich halb in der Fassade steckend zum Stillstand kommt. So oder so gibt es eine ziemliche Ballerei.

Die Daumenschrauben anziehen

Auch hier hilft es eine Menge, die Werte und die Anzahl der NSCs auf die Runner anzupassen.

Keine Panik!

Die Runner haben ein zentrales Problem: Sie kommen nicht aus dem Haus raus. Erstens können sie unmöglich ein dutzend bewusste Ganger raus transportieren, zweitens werden sie sofort unter Feuer genommen, wenn sie sich vor die Tür wagen und drittens dürften ihre vor der Türe parkenden Transportmittel mittlerweile ziemlich zerschossen sein. Dieses Problem lässt sich nur lösen, wenn sie Verstärkung besorgen, was für Runner, notfalls durch Mithilfe ihrer Schieber und einer entsprechenden Geldspende kein größeres Problem darstellen sollte. Wenn die Spieler nicht auf den Gedanken kommen, Hilfe zu besorgen, könnte einer der Ganger aufwachen und das für sie erledigen. Die Hilfe, bestehend aus befreundeten Gangern und anderem Straßenabschaum, braucht natürlich ein bisschen, um anzukommen. So lange werden die Charaktere wohl noch ausharren müssen.

Die dritte Welle

Was geht, Chummer?

Die Ganger wollen es jetzt wissen. Wenn die Charaktere den zweiten Angriff mit dem Pickup abgewehrt haben, gehen die Ganger auf Nummer Sicher.

Sags ihnen ins Gesicht

Es ist wieder alles ruhig draußen. Die Ganger scheinen sich wieder verschanzt zu haben. Minuten verrinnen, während sich in der Dunkelheit nichts tut. Dann ist hinter einer Mauer ein Feuerschein zu erkennen. Fast zeitgleich fliegen im hohen Bogen mehrere brennende Objekte Richtung Haus und landen krachend auf dem Dach und in den Fenstern des ersten Stockwerks. Molotow-Cocktails!

Hinter den Kulissen

Nach einer kurzen Besprechung entschließen sich die Ganger, dass der Blutzoll für diese Aktion schon mehr als hoch genug war. Sie entschließen sich nun Nägel mit Köpfen zu machen und die ganze Bude abzufackeln. Molotow-Cocktails sind schnell gebastelt und mit einem kräftigen Wurfarm leicht über die Straße auf das Quartier der Generals geworfen. Koordiniert durch ein simples, zeitgleiches Piepen ihrer Handys werfen mehrere Ganger aus verschiedenen Richtungen die Flaschen auf das Gebäude.

Den Charakteren bleibt nun nur noch wenig Zeit, sich einen Weg frei zu schießen oder auf ein Wunder zu hoffen. Regeln für Feuer und Brandsätze finden sich im Arsenal S. 16 und S. 128.

Die Daumenschrauben anziehen

Um die Sache noch "brenzlicher" zu machen, könnte der eine oder andere Ganger auch von irgendwoher ein oder zwei Phosphorgranaten haben. Auch normale Handgranaten können sich als ziemliches Problem erweisen. Sollten die Charaktere nun das Haus verlassen, werden sie von einem ziemlichen Sperrfeuer empfangen.

Keine Panik!

Wenn es hart auf hart kommt, wenn das Gefecht auf Messers Schneide steht und die Charaktere nur noch auf dem Zahnfleisch kriechen, dann wird es Zeit für die Kavallerie. Und die kommt genau jetzt an, in Form mehrerer PickUps, aufgemotzter Ford Mustangs und schwerer Motorräder. Ein weiteres Mal entwickelt sich eine heftige Schießerei zwischen den Neankömmlingen und den "Belagerern", die zu guter Letzt zur Flucht der übrig gebliebenen Bloody Hands und Cannibals führt. Die Charaktere können sich an dieser Schießerei noch beteiligen oder versuchen, die bewusstlosen Ganger der Generals aus dem brennenden Haus zu zerren.

Das Nachspiel

Während das alte Quartier der Hillside Generals in Flammen versinkt, können sich die Charaktere bei den zur Hilfe geeilten Rettern bedanken. Rock und seine Gang werden den Charakteren natürlich ausgesprochen dankbar für ihre Rettung sein und in Zukunft eine erstklassige Connection darstellen. Charaktere, die Rock bisher nicht als Connection hatten, bekommen ihn als Connection Stufe 2, alle anderen als Connection Stufe 3.

Wer hier ein Nachfolgeabenteuer anhängen möchte, hat mehrere Möglichkeiten:

1. Der Seoulpa könnte über das Versagen der Gangs überhaupt nicht glücklich sein. Nachdem er ein Exempel an den überlebenden Gangern der Bloody Hands und Cannibals statuiert hat, kümmert er sich persönlich um die Beseitigung von Rock und seinen Kumpanen und um die Bestrafung derer, die sich ihm bisher in den Weg gestellt haben.
2. Die Bloody Hands und die Cannibals wollen, aus Rachsucht oder aus Angst vor dem Seoulpa, die Schmach nicht auf sich sitzen lassen und fangen an die Verantwortlichen, also die Charaktere, zu suchen. Vielleicht ist auch der Bruder einer wichtigen Schattengröße unter den Opfern der Schießerei, was eine weitere Spirale der Rache und Gewalt in Gang bringen könnte.

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
Rock gerettet:	1 Punkt
Den Rest der Generals gerettet:	1 Punkt

Die Gegenspieler

Die Ganger der Bloody Hands und der Cannibals

Diese Ganger sind Kleinkriminelle und gewohnheitsmäßige Gewalttäter. Sie verfügen über billige Waffen und leichte Panzerung und benutzen gerne Kampfdrogen, um sich in einen Bluttausch zu steigern, der sie gefährlich und unberechenbar macht. Mangelnde Ahnung von Strategie und Taktik machen sie mit brutaler Gewalt wett.

Werte, eventuelle Vercyberung und Zahl der Ganger können fast beliebig dem Niveau der Charaktere angepasst werden, um die Auseinandersetzung zu einer Herausforderung zu machen. Entsprechend sind folgende Spielwerte nur Beispiele:

Ko	Schn	St	Ch	I	W	E	M	R
8	5	6	2	2	4	6	-	3

Init: 3 + 1W6

Kampfpool: 5

Karmapool/Professionalitätsstufe: 1/2

Rasse: Ork

Aktive Fertigkeiten: Pistolen 3, MPs 3, Waffenloser Kampf 4, Knüppel 4, Athletik 3, Heimlichkeit 2, Auto oder Motorrad 2, Gebräuche 1 (Gang 3)

Wissensfertigkeiten: Drogen 3, Lokale Gangs 3, Lokale Syndikate 1

Waffen:

Baseballschläger (7M-Bet., RW +1)

Colt Manhunter mit Lasermarkierer [SP, HM, 9M, 16(s), 2 Ersatzclips]
Reichweite (MW) 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

Uzi III [MP, SM, 6M, 24(s), 2 Ersatzclips]
Reichweite (MW) 0-10 (4), 11-40 (5), 41-80 (6), 81-150 (9)

Defiance T-250 [SF, HM, 10S, 5(m), 30 Schrot- oder Massivmunition]
Reichweite (MW) 0-10 (4), 11-20 (5), 21-50 (6), 51-100 (9)

Panzerung: Panzerjacke (5/3), Panzerweste (2/1) oder Synthetische Lederklamotten (0/1)

Ausrüstung: Handy, verschiedene Drogen wie Kamikaze, Cram oder Nitro (Mensch&Maschine S. 125ff)

Der gepanzerte Pickup

Bei dem Pickup, der im Abschnitt "Die zweite Welle" in das Haus rast, handelt es sich um einen Gaz-Willys Nomad mit vorne behelfsmäßig aufgeschweißten Stahlplatten, die ihm nach vorne eine halbwegs passable Panzerung verleihen. Der Wagen wird von einem Ganger gesteuert, der sich durch einen kleinen Schlitz in der Platte vor der Windschutzscheibe orientiert. Auf der Ladefläche stehen mehrere Ganger und dem Wagen folgen, den Pickup als Deckung benutzend, noch weitere.

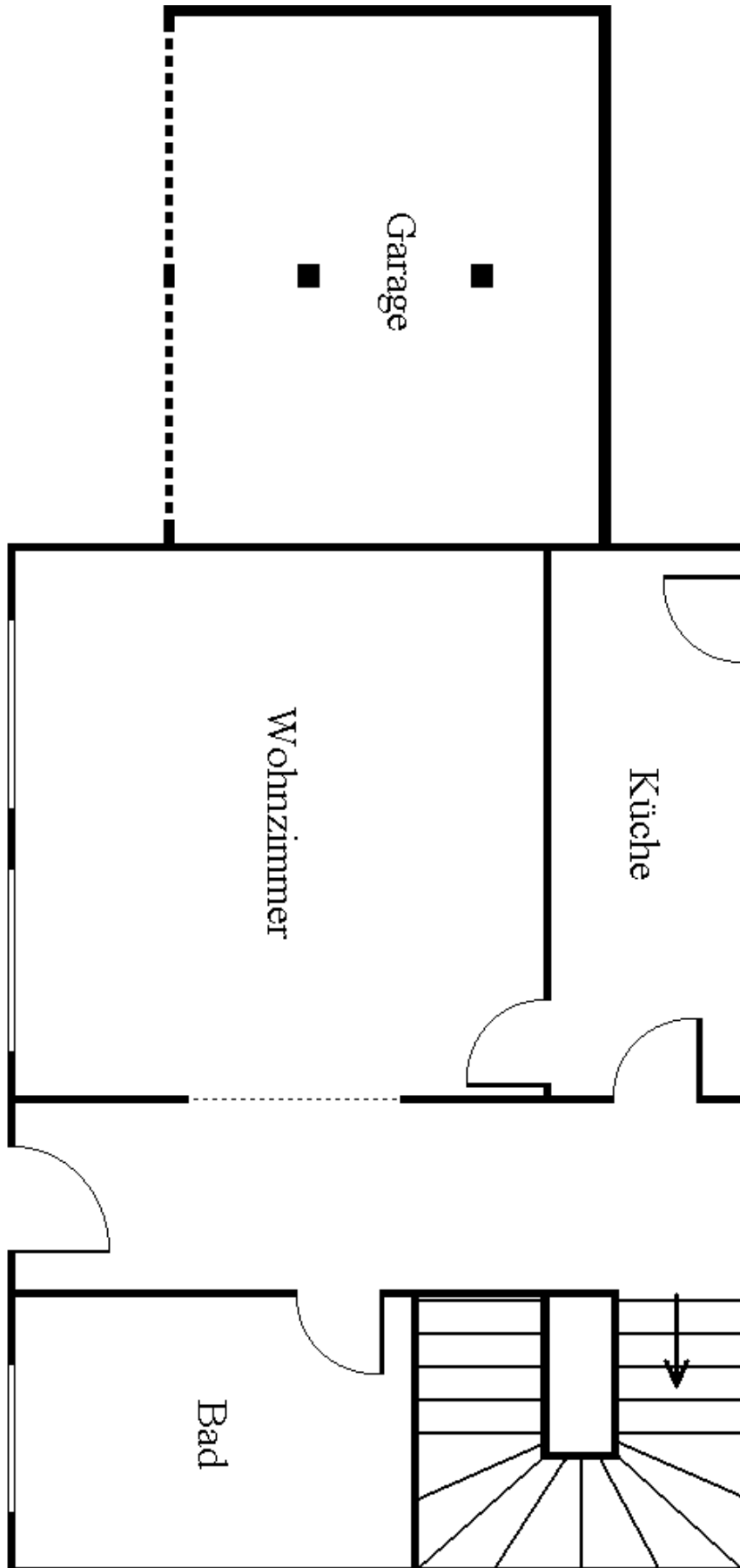
Spielrelevante Werte

Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig
3/3	100	9	4	4*	2

Besonderheiten: Überrollbügel

* Die Panzerung zählt nur bei Beschuss von vorne.

Das Gangquartier - Erdgeschoss



Das Gangquartier - Obergeschoss

