

# Nordstern

Ein Abenteuer von Jens Ullrich

Shadowrun (R) ist ein eingetragenes Warenzeichen von WizKids, LLC.  
Copyright (c) 2002 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, Germany.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verbreitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH.

## Allgemeines

Das Abenteuer beginnt in Deutschland, daher sind deutsche Charaktere sinnvoll. Da der Härtegrad variabel ist, kann der Spielleiter nach eigenem Ermessen Gruppen höherer Erfahrungsstufen zulassen, dabei sollte nur bedacht werden, dass reine Decker und Fahrzeugrigger an diesem Abenteuer vermutlich wenig Freude haben werden. Das Abenteuer ist ziemlich linear gestrickt und dreht sich hauptsächlich um Hauen und Stechen, von daher ist es für Anfänger nicht allzu kompliziert und führt gut in die Kampfregeln ein.

## Der Hintergrund

Ein Schieber der Runner hat ein erstklassiges Geschäft laufen. 40 Liter Zweikomponenten-Flüssigsprenstoff, frisch aus einem Depot der AGC, gehen im Tausch gegen 300 Renraku-Steuerquartze an den spanischen Ökoterrorenisten Gonzales.

Die Übergabe findet in der Kneipe „Reconquista“ in San Sebastiano statt, einer Hafenstadt an der spanisch-französischen Grenze. (Die Stadt existiert wirklich und ist in jedem vernünftigen Atlas zu finden. Wer mag, kann da auch eine Karte für die Spieler raus kopieren)

Das Problem an der Sache ist, dass der Schieber Gonzales nicht über den Weg traut. Ökoterrorenisten sind meist knapp bei Kasse und er befürchtet, Gonzales würde versuchen, ihn bei dem Deal über den Tisch zu ziehen und sich mit dem Sprengstoff zu verdrücken ... natürlich nicht ohne ihn vorher mit Kaliber 9mm auszubezahlen. Daher braucht er ein paar Dumme, die das Geschäft für ihn abwickeln. Und da ist der Runner den er kennt, nebst ein paar arbeitslosen Schlägern, die er sich von einigen Kollegen vermitteln lässt, genau richtig.

## Der Job

Der Schieber ruft daher den Runner an und erklärt ihm, dass seine Fähigkeiten zwar grade auf dem freien Markt nicht gefragt sind, er ihm aber statt dessen einen kleinen Gefallen tun könnte.

Als Belohnung bekommt er dann auch bei den nächsten paar Einkäufen einen fetten Rabatt. Der Job ist einfach, eigentlich fast Urlaub. Er soll zwei Kanister á 20 Liter mit irgendwelchen Chemikalien auf ihrer Tour nach Spanien bewachen und sie dann an einen Burschen namens Gonzales in San Sebastiano übergeben.

Dann nimmt er die 300 Quartze entgegen, überprüft sie mit einem kleinen Gerät, das er mitbekommt, und dann gehts auch gleich wieder ab nach Hause.

Die Vorbereitungen zur Überfahrt und alle Formalitäten sind bereits erledigt.

Was in den Kanistern drin ist? Chemikalien halt. Nichts gefährliches, kein Gift oder Bakterien oder sowas. Solange er damit nicht rumspielt, kann ihm da überhaupt nichts passieren.

Zur Sicherheit kriegt er noch ein paar Schläger mit, damit bei der Übergabe alles glatt läuft. Die trifft er an der AGC-Tanke an der Möllemannstraße in Hamburg am nächsten Morgen um 8 Uhr.

Um halb neun kommt ein Kerl namens Nuke mit seinem Hovertruck und fährt sie an die Elbmündung, wo sie mit den Kanistern auf einen kleinen Schnellfrachter namens „Nordstern“ umsteigen.

Der Kapitän, Berthold „Berti“ Hansen, bringt sie dann in drei Tagen nach San Sebastiano. Er kümmert sich auch während der Überfahrt um die Sicherheit, da muss sich der Herr Runner keine Sorgen machen.

In San Sebastiano nur noch schnell die Kneipe suchen, Gonzales finden und das Zeug austauschen. Dann wieder auf die Nordstern und ab nach Hause. Ein Kinderspiel.

Die restlichen Runner, die Schläger, werden von ihren Schiebern für 7.000 Ecu pro Nase angeworben (mehr gibt's nicht, höchstens noch einen versprochenen Rabatt für den nächsten Einkauf), um einen Burschen und seine zwei Kanister nach Spanien zu bringen. Sie treffen ihn um 8 Uhr an der AGC-Tanke (s.o.), er erklärt ihnen dann den Rest. Der Job ist leichter als einem Gör sein Videospiele zu klauen.

## Das Treffen

Mehr oder weniger pünktlich treffen sich die Leute um 8 Uhr morgens.

Zeit zum beschnuppern, rumposen und was ein Runner sonst noch so alles macht.

Um 8.40 Uhr taucht Nuke, ein Zwergenrigger, mit seinem Hovercraft auf, schickt die Leute in den Laderaum und ab gehts. Blöd ist, dass der Laderaum zwar kein Licht hat, dafür aber um so lauter ist. Das Ding ist nämlich nicht schallisoliert und liegt direkt vor den Motoren des Trucks.

Nach einer Stunde Lärm und Dunkelheit hält das Hovercraft an und die Leutchen dürfen per Strickleiter umsteigen auf die ...

## Die Nordstern

Die Nordstern ist ein altersschwacher, halbautomatisierter Stückgutfrachter einer kleinen Reederei namens „Rising Star Inc.“.

### Die Besatzung besteht aus vier Personen:

1. Kapitän Berthold „Berti“ Hansen, ein kleiner, dicker Mensch Mitte 50, mit einer ansehnlichen Halbglatze. Er ist ein ruhiger, friedlicher Bursche, der rauhe Gesellschaft und Spinner gewöhnt ist.

Daher wird er die Runner auch freundlich empfangen.

Besondere (astrale) Merkmale: Berti besitzt eine Riggerkontrolle Stufe 1, Hochleistungsgelenke und Synthacardium Stufe 1 (wegen Arthritis und Problemen mit den Herzkranzgefäßen).

2. Der erste Offizier Michael „Jockel“ Johann, ein durch und durch durchschnittlicher Mensch Anfang 40.

Er tut, was Berti sagt, und kümmert sich um den alltäglichen Kram, den es auf einem Schiff zu erledigen gilt (was auch immer das sein mag). Nebenbei ist er noch Schiffskoch, was bei Fertiggerichten aber keine allzu große Herausforderung darstellt.

Besondere Merkmale: Jockel besitzt wie sein Chef eine Riggerkontrolle Stufe 1 und einen implantierten Radioempfänger.

3.& 4. Bob und Bee-Bob, zwei philipinische Orks, Mitte Zwanzig und Zwillinge, die die Maschinen betreuen.

Sie können zwar kein Deutsch, verständigen sich aber mit gebrochenem Englisch und untereinander mit – so ein Zufall – Philipinisch.

Als metamenschliche Philipinos sind sie natürlich nicht gut auf Japaner zu sprechen. Sollte also ein Runner einer sein ... Pech für ihn ...

Besondere Merkmale: Beide haben sich irgendwo in Bombay Akustikdämpfer implantieren lassen. Sehr praktisch, wenn man den ganzen Tag im Maschinenraum steht. Dummerweise vergessen sie manchmal, die Dinger runterzufahren, wenn sie sich mit anderen Leuten unterhalten.

### Aufbau des Frachters

Der Frachter besteht unter Deck aus drei Segmenten: Dem Technikbereich im Bug, hauptsächlich Hilfsgeneratoren, die Turbinen für die Quersteuerung, Notpumpen, Batterien und Technik für eventuelle Kühlcontainer; dem eigentlichen Laderaum, der rund drei Viertel des Rumpfpfplatzes ausmacht; und dem Maschinenraum im Heck, in dem – na was wohl – die Maschinen sind. Dort trifft man auch Bob oder Bee-Bob, je nachdem, wer von den beiden grad Schicht hat. Über dem Maschinenraum befindet sich der Wohnbereich. Eine Treppe führt vom Wohnbereich aus runter in den Maschinenraum. Durchquert man ihn Richtung Bug, kommt man zum Schott, das in den Laderaum führt.

Früher gab es auch eine Treppe vom Vorderdeck in den vorderen Technikbereich, aber sie wurde entfernt, als die Hilfsgeneratoren im Bug montiert wurden, um im Maschinenraum Platz für die automatisierten Anlagen zu schaffen. Der einzige Zugang in den Bug ist daher ein Schott zum Laderaum.

Auf Deck befindet sich neben einem kleinen Fahnenmast eine Halterung für chinesische „Seidenraupe“-Schiff-Schiff-Raketen auf dem Bugsegment. Die werden zur Piratenabwehr benutzt und installiert, sobald das Schiff freie Gewässer erreicht (im Hafen sind diese kleinen Dinger aus gutem Grunde nicht geme gesehen). Auf dem Heck befindet sich der Aufbau mit der Brücke.

Auf dem Peildeck finden sich noch diverse Antennen, eine Satellitenschüssel und zwei Kuppeln, die jeweils eine Vindicator beherbergen, falls die Raketen im Gefecht ihr Ziel verfehlen sollten. Sowohl die Kanonen als auch die Raketen werden von der Riggerkontrolle auf der Brücke aus gelenkt. Es können sich von dort aus aber auch mehrere Rigger das Steuern des Schiffes und der Geschütze teilen.

Wenn also im Ernstfall ein Rigger Lust haben sollte ...

Zur Unterkunft bekommen die Runner eine Ein-Personen-Kabinen und das ausgeräumte Hospital, schließlich wird man das Hospital für die paar Tage wohl kaum brauchen ... (Tja, manche Leute neigen halt zu Irrtümern ...)

Die Messe kann nicht als Quartier bezogen werden, denn die muss tagsüber natürlich zum normalen Gebrauch wie Essen und Trideo-Gucken erhalten.

Um das Bett im Einzelzimmer dürfen sich die Herren und Damen Runner natürlich auch herzlich gerne prügeln.

Was die Runner mit Sicherheit wissen wollen, ist, was das Schiff geladen hat. Das wären hauptsächlich Maschinenteile, Textilien, ein paar Kühlcontainer mit Dosengemüse, eine Turbine für ein Blockheizkraftwerk und mehrere Dutzend Paletten Hydraulikflüssigkeit, Lackfarbe und komprimierter Isolierschaum. Und wenn sie nachschauen wollen: Nein, die Maschinenteile sind keine Waffen, sondern nur Gummidichtungen, Motorkolben und, nun, Maschinenteile eben.

### **Was sie nicht wissen, ist:**

In einem der Kühlcontainer befinden sich ein gutes Dutzend Wachcritter, hauptsächlich Killer-Mandrills und ein paar Barghests, die dort paralytisch gelagert werden.

Die Critter sind für das spanische Militär bestimmt und auf Infiltration und Eliminierung im Feindgebiet trainiert. Sie sind clever und extrem lernfähig. Alle negativen Modifikatoren durch schlechte Sicht kann man bei diesen Exemplaren dank ihrer perfekt modifizierten Sinne vergessen.

Weitere Daten zu den Mandrills stehen im Critterhandbuch, das zum Spielleiterschirm gehört.

Aber man kann sie natürlich bei Bedarf aufmotzen oder runterstufen ...

### **Die Magie**

Das Schiff ist durch Hüter der Stufe 4 gegen das Eindringen von Giftgeistern gesichert.

Jeweils der Maschinenraum, der Bug, der Laderaum und der Wohnbereich hat einen eigenen Hüter, was astrale Erkundungen nicht grade erleichtert. Außerdem gibt es auf der Nordsee eine stetige Hintergrundstrahlung von 1 (in manchen Ecken sicher auch mehr, ganz nach Bedarf).

Wer sich astral draußen umsieht, kann mit ein wenig Glück (?) in einiger Ferne ein paar ziemlich kaputte Meeresgeister beobachten.

Ach ja: Sollte irgend jemand so dämlich sein, diese Burschen zu ärgern, kriegt er Saures ... hat er dann auch nicht besser verdient ...

## **Die Fahrt**

### **Die ersten zwei Tage**

Die ersten beiden Tage verlaufen ereignislos. Die Runner können die Besatzung kennenlernen, und Berti zeigt ihnen auf Wunsch gerne das Schiff. Sollte bei der Truppe ein Rigger dabei sein, darf er sich auch mal ins Schiff einloggen: ein Gefühl, als würde man sich mit einer dreissig Meilen langen Wasserschildkröte unterhalten.

### **Dritter Tag**

In der Nacht zum dritten Tag gibt's einen Piratenangriff.

Sollte zu dieser Zeit ein Runner auf der Brücke sein, wird er vom ersten Offizier (der Kapitän schläft) darauf hingewiesen, dass sich zwei Schnellboote nähern.

Zuerst schicken die Piraten einen Wassergeist mit einer Bombe unterm Arm rüber. Dieser legt sie bei den Raketen ab und verzieht sich. (Das funktioniert, denn an Deck eines Schiffes überschneiden sich die Domänen des Seegeistes und des Herdgeistes des Schiffs-Innenraumes.)

BOOM!!! Schlafende Runner werden geweckt, da die Raketen lautstark gesprengt wurden.

Jetzt heizen die Schnellboote auf die Nordstern zu und feuern ein paar Raketen von Lafetten ab.

Diese schlagen in den Rumpf ein, allerdings ohne das Schiff ernsthaft zu gefährden. Die Runner dürfen nach Belieben ballern und zaubern. (Nicht vergessen: Auch im Atlantik vor der französischen Küste gilt immer noch Hintergrundstrahlung 1. Gift lässt sich durch Grenzen nicht aufhalten.)

Der erste Offizier feuert auch fleißig mit der Vindicator auf die Boote. Da die Piraten sich leichtere Beute versprochen haben, drehen sie ab, natürlich nicht, ohne noch mal ihrem Frust mit ein paar Raketen Ausdruck zu verleihen.

Dumm nur, dass durch diese der Strom an Bord ausfällt, und auch die Notstromgeneratoren nicht anspringen.

Die Runner stehen jetzt im Dunkeln. Nichts geht mehr, kein Funk, keine Rigs, keine Maschinen, nicht mal mehr die Pumpe fürs Klo.

Während sich die Runner noch auf die Schulter klopfen, nach den Kanistern schauen oder sonstwas tun, schickt Berti (mittlerweile wach) den ersten Offizier mit einem Walkie-Talkie (davon hat er insgesamt vier) in den Laderaum, die Schäden zu überprüfen.

Während der Kapitän die Runner auf die Brücke ruft um zu schauen, ob noch alle da sind, und fragt, ob sich einer mit Fahrzeugtechnik oder Elektrik auskennt, meldet sich der erste Offizier aus dem Laderaum:

„Ich glaube, wir haben hier unten ‘nen Blinden Passagier.“

Nach ein paar Sekunden Stille kommen Schreie, Knacken und Knurren, und dann erst mal nichts! (Das sollte man schön ein bisschen theatralisch ausspielen, da stehen die Spieler drauf.)

### **Was passiert ist:**

Die Raketen haben nicht nur den Hauptsicherungskasten im Laderaum und die Verbindungskabel zu den Hilfsgeneratoren zerrissen, sie haben auch einen der Kühlcontainer getroffen, in denen sich die Critter befinden. Ein paar werden dabei natürlich umkommen, der Rest kommt frei. Und somit stehen unseren Helden 6 bis 12 genetisch veränderte Killermandrills gegenüber, abhängig davon, wie gut unsere Helden sind und wieviel Artillerie sie mitgenommen haben. Die genaue Anzahl bleibt dem Spielleiter überlassen. Er kann sie zwischendurch auch gerne ändern, welcher Runner hat hier schon einen genauen Überblick?

Wenn die Runner in den Laderaum rennen (nicht vergessen: Der Kapitän gibt ihnen ein Walkie-Talkie mit, damit sie Kontakt halten können.), um nachzuschauen, was passiert ist, werden sie einen oder zwei dieser netten Affen antreffen, die sich gerade Teile des ersten Offiziers zu Gemüte führen.

Diese Tiere sollten die Runner leicht erschießen können. Jockel nützt das leider nichts mehr, da er tot und ziemlich übel zugerichtet ist.

Die übrigen Mandrills haben nun was dazugelernt und werden versuchen, den Runnern nicht mehr auf Distanz entgegenzutreten. Bei der Untersuchung des toten Critters finden sich Fixierbänder aus weißem Plastik an den Beinen und Elektroden an kahl rasierten Stellen des Körpers.

Dadurch sollten die Runner erste Schlüsse über die Herkunft der Critter ziehen können. Nützt ihnen zwar nix, gibt den Spielern aber ein gutes Gefühl ...

Bei Nachforschungen per Handy können sie unter Umständen über einen befreundeten Decker (falls vorhanden) herausfinden, dass die Container von einer Firma namens „Labtech Industries GmbH“ aus Monheim (eine Kleinstadt in der Nähe von Leverkusen) gemietet sind. Die Firma ist bekannt für ihre Produkte aus dem Bereich „biologische Sicherheit“. Runner mit einer passenden Fertigkeit wissen, dass man sich darunter alles zwischen fetten Bakterien und vollvercyberten Paracrittern für den militärischen Einsatz vorstellen kann.

Was den Laderaum angeht: Die eingeschlagenen Raketen haben ein ziemliches Chaos hinterlassen. Viele Container und Frachtkisten haben sich verschoben, einige schmoren vor sich hin, und der unbeleuchtete Frachtraum füllt sich langsam mit Rauch. Die Feuer an diversen Stellen ergeben hier und da ein flackerndes Licht, was die Sicht jedoch auch nicht viel besser macht. Jegliches Geräusch hallt wider, wodurch man das Knurren und Keckern der Affen zwar hören, aber nicht lokalisieren kann.

Die Runner werden Taschenlampen benötigen. Sollten sie sich auf reine Nachtsicht/IR verlassen, gibt es natürlich herbe Modifikatoren auf alle Kampfhandlungen und Wahrnehmungswürfe. Benutzen sie Taschenlampen, senken sich die Modifikatoren, aber sie können keine Waffen mehr verwenden, die zweihändig bedient werden (Alles vom Katana bis zum Sturmgewehr).

Während die Runner die zugerichtete Leiche des ersten Offiziers untersuchen, nähert sich ein Mandrill auf Sicht, spuckt etwas aus, was entfernt einer Hand ähnelt, und scheint die Runner zu verspotten. Irgend einer springt auf so was immer an und rennt dem Vieh hinterher ...

Was ein Fehler ist, denn der Affe lockt den Runner in einen Gang zwischen mehrere Container hindurch, von wo sich ein oder zwei weitere Mandrills von oben auf den/die Runner stürzen. Man sollte hier nicht allzu sehr übertreiben, sonst bleibt ein einzelner Runner hier ziemlich schnell auf der Strecke. Kommen ihm seine Kollegen zu Hilfe, sollten sie recht schnell mit den ein oder zwei Mandrills fertig werden.

Berichten sie das Geschehene dem Kapitän, ist dieser natürlich erschüttert, weist sie aber an, im Bug nach den Hilfsgeneratoren zu schauen. Fragen sie nach den Crittern, weiß er von nichts. Er ging tatsächlich davon aus, dass in den Containern Dosengemüse war.

Funken sie den Kapitän nicht an, meldet er sich irgendwann von sich aus.

### **Die Action**

Unterwegs finden sie Reste eines toten Barghests, der anscheinend auch Bekanntschaft mit den Mandrills gemacht hat. Auch er trägt die Fixierbänder und diverse Elektroden am Körper.

Im Bug angekommen, finden sie schnell heraus, dass die Generatoren kaputt sind. Dummerweise haben sie keine Ahnung und / oder kein Werkzeug, um die Generatoren zu reparieren. Beides befindet sich aber im Maschinenraum (notfalls können sie deswegen den Kapitän fragen).

Auf dem Weg zurück zum Maschinenraum bemerken sie mehrfach kurz einige Mandrills (Wahrnehmungsprobe), die sie von den Containern und Kisten aus beobachten. Sie dürfen auch drauf schießen, was aber nichts nützt, da die Mandrills gelernt haben, und in Deckung gehen, wenn jemand eine Waffe gegen sie erhebt. Sollte einer der Runner auf die ständige Beobachtung anspringen und hinter den Mandrills herstürmen, bitte sehr, dann passiert dasselbe wie oben. Außerdem sind die Affen schneller und bessere Kletterer, und können jeden Runner nach Belieben abhängen.

Im Maschinenraum angekommen, stehen die Runner vor den geschlossenen Türen der Werkstatt. Bob und Bee-Bob haben das Schott blockiert, als die Raketen eingeschlagen sind (als es los ging ist Bob seinem Bruder im Maschinenraum zu Hilfe geeilt). Und als sie die Schreie des ersten Offiziers gehört haben, fanden sie den Gedanken, im sicheren Maschinenraum zu bleiben, gar nicht so dumm.

Sie gehen zu diesem Zeitpunkt davon aus, dass das Schiff geentert wurde, und Piraten im Laderaum herumlaufen und um sich schießen, und es ist ihnen im Moment auch herzlich egal, dass sie mit sich sämtliches Werkzeug eingeschlossen haben, das die Runner für alle Arten von Reparaturen benötigen, solange sie sich in der Werkstatt sicher wähnen.

Entsprechend sind sie auch nur schwer davon zu überzeugen, das Schott zu öffnen. Die Runner sollten sich da schon was einfallen lassen (dabei darf die Sprachbarriere nicht vergessen werden).

Mit den Mechanikern geht's dann irgendwann zurück zum Bug, aber auch wenn die Generatoren anlaufen, gibt es kein Licht. Bob weist darauf hin, dass vielleicht irgendwo der Kabelstrang vom Generator abgerissen ist. Nach ein bisschen Suchen im Laderaum (immer den Kabelsträngen nach) finden sie dann auch den ramponierten Hauptsicherungskasten. Während sich Bob und Bee-Bob an die Reparatur machen, machen sich die Mandrills bereit für die finale Attacke.

Die Affen haben mittlerweile gelernt, dass die Runner nur wirklich gefährlich sind, wenn sie ihre Kanonen besitzen.

Wenn sie erst mal im Nahkampf sind, haben die Mandrills weitaus bessere Chancen.

Nun greifen sie auf etwas zurück, was sie antrainiert bekommen haben:

Den Runnern, die auf die Mechaniker aufpassen, rollen mehrere Gasflaschen aus der Dunkelheit entgegen.

Irgend jemand hat das Ventil abgeschlagen, weswegen das Gas herausschießt. Sollte jetzt jemand auf die Idee kommen, das Feuer zu eröffnen, fliegt ihnen alles um die Ohren.

Von allen Seiten nähern sich die Mandrills.

Für die Zauberer gilt jetzt: Die Hintergrundstrahlung liegt bei 2. Eine Stufe für die Vergiftung des Meeres und eine, da die Orks in völliger Panik sind und die Mandrills voller antrainiertem Hass auf (Meta-)Menschen.

Die Mandrills gehen zum Angriff über und es gibt ein allgemeines Hacken und Metzeln. Sollten die Runner verlieren, ist das Abenteuer hier zu Ende. Schade, aber nicht zu ändern ...

Gewinnen sie, können Bob und Bee-Bob (sollten sie noch leben) den Sicherungskasten in Ordnung bringen. Die Fahrt kann weiter gehen.

Sollten die Runner das Schiff nicht mehr flott kriegen (warum auch immer), können sie entweder mit dem Rettungsboot abhauen oder sich von der Küstenwache einsammeln lassen. Beides bedeutet mittelfristig tierisch Ärger.

## **San Sebastiano**

In San Sebastiano geht alles nun recht schnell. Sie treffen Gonzales, der Bursche sitzt mit seinen Kumpanen tatsächlich in der „Reconquista“, einer schmierigen spanischen Kneipe („Desperado“ gesehen? Dann ist wohl klar, was für 'ne Art Kneipe gemeint ist). Die Jungs sind zwar mit Schrotflinten, alten AK-97 etc. bewaffnet, lassen den Deal aber ordentlich und ohne Betrug oder Gewalt ihrerseits über die Bühne gehen. Dann geht's nach einigen Tagen Reparatur an der Nordstern zurück nach Hause.

### **Punkte**

Überleben bringt zwei Karmapunkte, erreichen die Charaktere San Sebastiano ohne Handschellen, nochmals zwei, und wenn sie herausfinden, was es mit den Mandrills auf sich hat, gibt es nochmals einen.

Hey, fünf sollten für ein Kurzabenteuer genügen, oder?

### **Troubleshooting**

- Da die Kühlcontainer mit den Crittern mit Zollplomben und Schlössern versiegelt sind, und Berti ziemlich sauer wird, wenn jemand an seiner Fracht rumspielt, wird sie wohl auch der neugierigste Runner nicht öffnen. Er könnte es auch nicht, wenn er sie nicht grade aufschweißen will, und das würde der Besatzung wohl auffallen ...

- Sollte ein Runner unbedingt dem ersten Offizier bei der Schadenskontrolle helfen, und ihm in den Laderaum folgen wollen, kein Problem. Jockel wird ihm einen Job geben („Überprüf den Sicherungskasten da hinten links!“, „Schau mal, ob der Kabelstrang da vorn irgendwo unterbrochen ist!“, „Guck mal, ob auf der Backbordseite irgendwo Wasser eindringt!“ usw.). Ist Jockel alleine unterwegs, wird er planmäßig von den Affen angefallen. Das Geschrei kriegt der eifrige Runner dann natürlich live mit. Kommt er an, kann man da weitermachen, wo die Runner Jockel mit dem Mandrill finden sollten.

- Nichts geht mehr! Man kann den Anker nicht werfen, die Rigs und den Funk nicht benutzen, nicht mal die genaue Position feststellen. Auch die Klappe des Laderaums lässt sich keinen Millimeter bewegen. Wahrscheinlich taut sogar der Kühlschrank in der Küche ab. Alle Versuche, die Technik des Schiffes zu benutzen, schlagen entsprechend fehl.

- Drohnenrigger könnten auf die Idee kommen, ein paar Drohnen in den Laderaum zu schicken und die Critter so von den sicheren Wohnquartieren aus zu erledigen. Nette Idee, aber langweilig, mopsig und unspektakulär.

Daher gilt: Leider ist der Laderaum aus Stahl und die Signale kommen recht unklar beim Rigger an (ein Malus von -2 bis -4 bei allen Steuer- und Sensorproben wären da schon angebracht).

Tut er's trotzdem, werden ihm wohl der eine oder andere Critter zum Opfer fallen, bis die Affen herausfinden, dass umgekippte Bodendrohnen nicht mehr handlungsfähig sind. Einer lenkt den Fahrer einfach ab, während der andere drauf losstürmt und die Drohne umschmeißt (nicht vergessen: Drohnenwaffen abzufeuern braucht eine komplexe Handlung zur Zielerfassung).

Flugdrohnen sind da schon schwerer auszuschalten. Wahrscheinlich werden die Mandrills versuchen, sie runterzulocken, indem sie gut sichtbar in einen der aufgeschossenen Container flüchten. Kommt die Drohne runter, um in den Container zu feuern, wird sie von einem anderen angesprungen und auf den Boden gezogen. Einfacher aber ist es, entweder keine Drohnenrigger zuzulassen, oder ihnen nicht zu erlauben, mit schwerem Gepäck (sprich: Kampfdrohnen) zu reisen. Nuke zum Beispiel könnte was dagegen haben.

Notfalls können die Viecher sich auch einfach verstecken und erst wieder rauskommen, wenn das große Finale am Sicherungskasten ansteht. Durch die Gasflaschen ist es dann fast egal, ob die Runner mit oder ohne Drohne nicht schießen können.

- Ganz schlaue Runner könnten versuchen, den Laderaum mit Gas zu fluten, und die total Durchgeknallten unter ihnen dürften wohl auch ein paar Neurostun-Granaten dabei haben. Nette Idee, aber dummerweise ist der Laderaum zu groß, um ihn zu fluten. Außerdem hat er ja auch noch ein paar Löcher im Rumpf.
- Sollten sich die Spieler aufs Verrecken zu dumm anstellen, um überhaupt auf die Idee zu kommen, die Generatoren zum Laufen zu bringen etc., sagt ihnen der Kapitän einfach, was sie tun sollen. Wenn sie sich statt dessen einfach weigern, weil's so gefährlich ist, kann man sie auch gerne daran erinnern, dass das Schiff momentan führerlos treibt und früher oder später irgendwo aufläuft oder von der Küstenwache aufgebracht wird. Und Runner und die Küstenwache vertragen sich meist nicht so doll.
- Sicher wird der eine oder andere versuchen, per Handy Hilfe zu holen. Kann er auch gerne versuchen. Die kommt auch, leider aber frühestens in ein bis zwei Tagen, schließlich ist es nicht ganz einfach, mal eben ein Rettungsteam per Hubschrauber an die französische Atlantikküste zu schicken. Außerdem ist das Wetter zu schlecht und unter Umständen ist so ein gefährlicher Einsatz an der Küstenwache vorbei auch ZIEMLICH teuer.
- Sollte einer der Charaktere mit dem Inhalt der Kanister herumspielen und die beiden Flüssigkeiten vermischen, bekommt er einen hochbrisanten Flüssigsprengstoff. Sind es nur ein paar Tropfen, kann er sich unter Umständen auf eine leichte Verletzung einstellen, kippt er beide Kanister einfach zusammen, ist das Abenteuer zu Ende, da er sich, seine Kumpels und die Nordstern (oder alternativ seine Wohnung) gerade vaporisiert hat. Das Zeug ist im vermischten Zustand hochgradig instabil. Ist der Charakter so dumm, damit herumhantieren zu wollen, darf der Spielleiter, wenn er mag, bei jedem Manöver würfeln, ob die Substanz nicht vielleicht spontan explodiert.
- Kommt der Runner mit dem Sprengstoff oder den Quartzen auf die Idee, sich doch lieber zu verdrücken und das Zeug zu verscheuern, statt es ordnungsgemäß abzuliefern, ist das in Ordnung. Er bekommt dafür 200.000 Ecu und einen Mafia-Killer an den Hals. Dafür verliert er dann seine Schieberconnection.

So, das war's. Auf gutes Gelingen ...

