

Stuffer-Shock

von Jens „Eismann“ Ullrich

Vorbemerkungen

„Stuffer-Shock“ ist ein Kurzabenteuer für Shadowrun 3.0. Da dieses Abenteuer in Seattle spielt, sind Seattler Runner sinnvoll. Es lässt sich aber auch leicht für die ADL oder andere Regionen adaptieren und mit einigen kleineren Änderungen auch als Cyberpiraten-Abenteuer spielen. Für das Abenteuer werden das Grundregelwerk und Schattenzauber und gegebenenfalls auch das Rigger 3.01D benötigt.

Die Hintergrundgeschichte

Hoher Besuch ist in Seattle angesagt, denn Lofwyr, Präsident und Besitzer des Megakonzerne Saeder-Krupp, hat sich von Essen aus aufgemacht, um dem Sprawl an der Westküste Nordamerikas seine Aufwartung zu machen. Ganz privat versteht sich.

(Um die Spieler vorher über diese Aktivitäten zu unterrichten, eignet sich besonders die Seattle Daily-Ausgabe mit dem Leitartikel "Großrazzia am Hafen", zu finden bei <http://www.shadowrun.de>)

Aber wie empfängt man einen so hohen Besuch? Was setzt man ihm als Dinner vor? Und wo kriegt man eben dieses her?

Hier kommt eine kleine, eher unwichtige Forschungsabteilung von Shiawase ins Spiel, die vor einiger Zeit zur Proteingewinnung in verschmutzten Meeresregionen einen speziellen Prototypen, einen resistenten und trotz allem nicht nur beim Verzehr unbedenklichen, sondern auch noch ausgesprochen wohlschmeckenden Speisefisch entwickelt hat. Dieser befindet sich zur weiteren Untersuchung und Lagerung auf einem geheimen Forschungsschiff im Hafen von Tacoma.

Dieser Fisch wäre ein delikates Dinner und eine kleine Spitze gegen Shiawase in einem, eine wirklich passende Mahlzeit für einen Drachen.

Und ab hier wird es für die Runner interessant. Angeheuert durch den Strohmann eines Strohmanns der Seattler Abteilung von Saeder-Krupp ist es nun ihr Job, diesen Fisch zu besorgen, auch wenn sie selbst viel zu spät erkennen, was sie da eigentlich treiben.

Chikara Maeda, ein japanischstämmiger Schieber und "freier" Johnson, vermittelt diesen Auftrag, hat aber selbst nur rudimentäre Informationen, die er wiederum von einem gewissen "Brackhaus" bekommen hat.

Sags ihnen ins Gesicht

Es ist einer dieser langweiligen, verregneten Nachmittage mit genauso langweiligem Trideoprogramm, das dank einer neuen Werbeoffensive Renrakus auf allen Kanälen einen neuen Billigtaschensekretär für "den Manager in dir" anpreist. Der einzige Lichtblick ist der Anruf deines Schiebers, der dir einen eiligen Job anbieten kann. So wie es aussieht ein Konzernjob, sehr eilig und mit Treffpunkt am Eisbärengehege im Zoo von Fort Lewis in einer dreiviertel Stunde. Immerhin eine Summe im niedrigen fünfstelligen Bereich soll drin sein. Könnte unterhaltsam werden.

Am Eingang des Zoos steht ein etwas altersschwacher Metalldetektor, aber zum Glück gibt es bei der Garderobe abschließbare Spinde. Im Zoo selbst ist absolut nichts los, und selbst die Eisbären im Gehege liegen nur lustlos herum. Nach einigen Minuten taucht ein Asiate im typisch gesichtslosen Konzernanzug auf, einen Regenschirm in der einen, einen Aktenkoffer in der anderen Hand. Wenn das nicht der Johnson ist... Er schaut sich kurz um und scheint darauf zu warten, dass ihr zu ihm zur Brüstung des Geheges kommen, dann fängt er an mit euch zu sprechen:

„Gut, wir scheinen vollzählig zu sein. Ich möchte mich kurz fassen und möchte nicht, dass Sie mich unterbrechen. Ich habe einen Auftrag für Sie. Ich möchte, dass Sie mir einen Prototypen zur Proteinsynthese besorgen. Wenn Sie die Profis sind, für die Sie von einigen Herrschaften gehalten werden, sollte der Auftrag für Sie keinerlei Probleme darstellen. Er muss nur, und das möchte ich betonen, bis morgen um acht Uhr morgens erledigt sein. Ich biete ihnen für ihre Dienste zwanzigtausend Nuyen pro Person, ein Viertel davon als Vorschuss. Nun?“

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

„Gut. Wie gesagt, der Auftrag ist relativ einfach. Der Prototyp mit der Registriernummer PSF-2-38 befindet sich zur Zeit auf dem umgebauten Frachter "Rising Star" an Pier 27 im Hafen von Tacoma. Ich möchte, dass sie sich an Bord des Schiffes begeben, den Prototypen komplett, unbeschadet und absolut funktionsfähig heraus holen und ihn mir bringen. Um den schnellstmöglichen Treffpunkt zur Übergabe und Bezahlung auszumachen, rufen sie mich an, hier ist meine Karte. Noch Fragen?"

Aufhänger

Meada beherrscht seinen Job und kann um bis zu 5000 Nuyen mit dem Preis pro Kopf rauf gehen, mehr ist aus ihm nicht heraus zu holen. Über Art, Größe und weitere Funktion des Prototypen hat er keine Informationen, er weiß aber, dass er ungefährlich ist und weder zu groß, noch zu schwer, um nicht halbwegs vernünftig transportiert werden zu können.

Hinter den Kulissen

Chikara Meada hat keine Ahnung, für wen er grade arbeitet. Er hat nur einen Telefonkontakt zu einem gewissen Brackhaus, den er wiederum von einem guten Bekannten bekommen hat. Er weiß zwar darüber Bescheid, dass "Brackhaus" ein beliebiger Tarnname für Strohmänner von Saeder-Krupp ist, aber genauso gut könnte es auch sein, dass ein anderer Konzern sich das zu nutze macht, um Spuren in eine falsche Richtung zu legen. Er weiß weder etwas von Lofwyr, noch dass es sich bei dem "Prototypen" um einen simplen Speisefisch handelt. Er zieht hier seinen Job durch und streicht dafür seine verabredeten Prozente ein, mehr nicht.

Die Daumenschrauben anziehen

Viel kann in einem Zoo eigentlich nicht passieren. Vielleicht kommt Meada zu spät, weshalb die Runner zuerst irgendeinen harmlosen Familienvater ansprechen, vielleicht glauben sie auch, dass diese kleine, alte Frau da hinten im Kiosk sie beobachtet oder dass der arme Ork in dem überdimensionierten rosa Plüschhasenkostüm, der für 4,50 die Stunde Franky, das Zoomaskottchen für die Besucher spielen muss, irgend etwas in der großen Traube Luftballons versteckt, die er gegen Provision und relativ erfolglos zu verkaufen versucht. Aber ansonsten ist dieser Zoo ein eher ruhiger und langweiliger Ort.

Keine Panik!

Viel kann eigentlich nicht schief gehen. Wenn die Runner den Job nicht annehmen wollen, Pech gehabt. Chikara lässt bis zu seinem Limit mit sich handeln, danach sucht er sich andere Runner.

Stille Wasser

Was geht, Chummer?

Auf gehts. Da man nichts planen kann, ohne eine Ahnung zu haben, worum es geht, sollte man sich erst einmal in der Matrix über den Kahn schlau machen und sich den Pott vor Ort anschauen. Also auf nach Tacoma!

Sags ihnen ins Gesicht

Im schwächer werdenden Abendlicht liegt das Pier 27 im nach Chemikalien und Fäulnis stinkenden Hafen Tacomas vor euch. Auf diesem alten Frachter soll also ein geheimes Labor versteckt sein. Entweder ein verdammt gutes Versteck, oder eine totale Fehlinformation.

Hinter den Kulissen

Die Rising Star liegt, wie vom Johnson beschrieben, still am Pier 27. Auf der anderen Seite des Piers liegt ein weiterer alter Frachter, die Magarita, ein rostiger Kahn unter malaysischer Flagge und mit philippinischen Seeleuten. Am Pier 28 liegt zur Zeit kein Schiff an, aber an Pier 26, noch hinter der Magarita, ist ein weiterer Frachter, die Black Pearl, vertäut.

Wenn man auf Deck der Rising Star schaut (zum Beispiel mit Hilfe einer Flugdrohne oder astral) kann man zwei Menschen in Sicherheitsjacken und mit MPs bewaffnet sehen, Konzernlogos kann man jedoch nicht erkennen. Die beiden scheinen dort oben Wache zu halten. Im Wohnbereich schlafen noch vier weitere Wachleute, die zur Zeit nicht im Dienst sind.

In das Schiff selbst kann man astral nicht eindringen, da es mit diversen Hütern gesichert.

Da die Gangway eingefahren auf dem Vorderdeck des Schiffes liegt, kann man auch nicht ohne weiteres an Bord des Schiffes gelangen.

Über die Matrix oder mit Kontakten zur Hafenmeisterei kann man unter Umständen noch folgendes erfahren:

- Die Rising Star gehört Dreyfuss Consulting mit Sitz auf den Bermudas.
- Der Kahn wurde Ende der Zwanziger in Indonesien gebaut und Anfang der Fünfziger in Japan komplett umgebaut. Pläne existieren von den Maßnahmen nicht mehr, aber angesichts des Materials, das verbaut wurde, bestehen gute Chancen, dass im Schiff ein größeres Labor oder eine ähnliche Anlage eingebaut wurde. Bei weiterem Nachbohren kann man auch noch erfahren, dass Dreyfuss Consulting nur eine Stroffirma von Shiawase ist.

Die Daumenschrauben anziehen

Um für ein wenig Irritation zu sorgen, kann man eine kleine Nebenhandlung einbauen. So könnte zum Beispiel grade im Lagerhaus am Pier 26 ein Treffen einiger lokaler Mafiagrößen stattfinden, weshalb dieses Lager nicht nur von einigen Watchern bewacht wird, sondern auch von einigen Gorillas mit kaum versteckten Schrotflinten, die am Tor der Halle herum stehen. Während der Beobachtungsphase der Runner kann hier auch ab und an eine Limousine hinein oder hinaus fahren.

An Pier 28 wiederum steht ein dunkelgrauer Van mit abgedunkelten Scheiben, der noch dazu mit einem Hüter geschützt ist, in dem drei Agenten des FBI hocken und die Aktivitäten der Mafia im Auge behalten. Was die Runner währenddessen vor ihrer Nase treiben ist ihnen eigentlich egal, so lange sie das Einsatzziel nicht gefährden. Sollten die FBI-Agenten in Gefahr geraten, haben sie von der Metroplexgarde einen Thunderbird der Sleipnirklasse (Rigger 3.01D S. 207) gestellt bekommen, der ein halbes Dutzend Häuserblöcke weiter auf seinen Einsatz wartet.

Sollten die Runner, aus welchen Gründen auch immer, eine der beiden Parteien zu sehr auf die Pelle rücken, kann das unter Umständen für die Runner sehr unangenehme Folgen haben.

Keine Panik!

Auch hier kann eigentlich kaum etwas passieren. Selbst wenn die Runner sich jegliche Beinarbeit sparen und gleich mit Plan B, dem gewaltsamen Erstürmen des Schiffes, weiter machen, statt einen halbwegs vernünftigen Plan auf die Beine zu stellen, kann bis hierher eigentlich kaum etwas schief gehen.

Um an Bord zu kommen, können sie die Tauen hoch klettern, mit dem das Schiff an Bug und Heck mit dem Pier vertäut ist, sie können es mit einer Enterhakenpistole versuchen, levitieren oder sich einen anderen Weg ausdenken.

Klar zum Entern!

Die Charaktere müssen nun eigentlich nur an Bord, die beiden Wachmänner ausschalten, durch die Zugänge im Aufbau des Frachters am Wohnbereich mit den schlafenden Wachleuten vorbei, diese gegebenenfalls auch ausschalten, eine Wendeltreppe runter unter Deck (die Frachtluken sind beim Umbau verschweißt worden), durch ein mag Schloss gesichertes Schott und dann in die Labore. Ab hier wird es überhaupt erst wirklich interessant.

Sags ihnen ins Gesicht

Das Schott, das zum Laderaum führt, öffnet sich quietschend. Ihr zuckt im ersten Moment zusammen, als in der Dunkelheit hinter der Luke Neonröhren aufblitzen und einen langen Gang erhellen, der auf der rechten Seite von der Außenwand des Schiffes begrenzt wird und auf der linken Seite drei ganz normale Türen aufweist. Ihr seit drin. Ob das wirklich alles so einfach bleibt?

Hinter den Kulissen

Da die Rising Star zur Zeit nur zur Lagerung verschiedener Critter genutzt wird, sind die Labore komplett verwaist. An Bord befinden sich außer den Runnern, den beiden Wachmännern (sollten sie denn noch leben) und diversen Fischen und anderem Getier nur ein einziges Wesen. Bob.

Bob ist ein freier Meeresgeist (und nein, Bob ist nicht sein wahrer Name), der nach dem Ende seiner Dienste nicht auf die Metaebenen zurück gekehrt ist, sondern lieber an Bord der Rising Star blieb, um sich mit den Tieren und Menschen zu beschäftigen, die hier leben und arbeiten. Bob ist relativ gutmütig und neugierig, sieht das Schiff aber als seine persönliche Domäne an (was es magisch gesehen auch ist) und besitzt einen ausgeprägten Beschützerinstinkt gegenüber den Tieren, die hier in großen Bassins gehalten werden.

Nachdem die Runner die passende Probe in den Laboren nicht gefunden haben und feststellen, dass der "Prototyp PSF-2-38" in einem der Becken schwimmt und stolze anderthalb Meter lang ist, müssen sie sich einen Plan überlegen, wie sie den Fisch lebend aus dem Schiff bekommen.

Das Problem dabei: Bob sieht das natürlich ganz anders. Er wird zuerst versuchen die Runner mit Worten davon abzuhalten, den Fisch mitzunehmen, und sollten sie darauf nicht hören auch nicht davor zurück schrecken, seine Kräfte zum Schutz des Fisches zu benutzen (wobei man hier auf Grauen verzichten sollte, aber Verwirrung, Unfall, Verschleierung des Fisches und im Ernstfall Verschlingen eines der Runner sind durchaus Möglichkeiten).

Bob sollte dabei als naiv, aber willensstark dargestellt werden, und als ausgesprochen ernsthafte Gefahr für die Runner, sollten sie ihn zu sehr reizen.

Sie können jedoch versuchen Bob zu überreden oder zu überzeugen, wobei seine Argumente sich in "Dem Fisch gehts hier doch gut!", "Ihr macht ihm ja Angst!", "Ich weiß nichts davon, dass er hier weg soll." und "Der Professor hätte was gesagt, wenn er weg gebracht würde." erschöpfen.

Den Namen des besagten Professors kennt Bob übrigens selbst nicht (er kennt ihn nur als Professor), aber dafür kann er astral durchaus an der Aura erkennen, wenn ein Runner ihn belügen will.

Hier sollten sich die Runner etwas überzeugendes ausdenken. Bob einfach zu töten oder zu bannen sollte keine Alternative darstellen.

Haben sie Bob erst einmal überzeugt, den Fisch eingefangen und vernünftig verpackt (ein paar ineinander gesteckte und mit Wasser gefüllte Müllbeutel in einer Schublade aus den Laboren sollte sich da beispielsweise als sehr nützlich erweisen) geht es recht fix. Runter vom Schiff, den Johnson anrufen und innerhalb von 20 Minuten taucht an einem Treffpunkt, zum Beispiel in einem Park, eine Ares T-55-C-Kipprotormaschine mit Maeda und einigen Helfern in Laborkitteln und einem Aquarium auf Rollen auf, der Fisch wird eingeladen, die Runner ausgezahlt und der Flieger verschwindet im nächtlichen Himmel Seattles.

Die Daumenschrauben anziehen

Um die Sache etwas actionlastiger zu gestalten, besteht natürlich die Möglichkeit weitere Sicherheitsleute im Wohnbereich des Schiffes unterzubringen, die die Runner bemerken und angreifen. Möglicherweise werden auch Wuxing SeaTech-Wartungsdrohnen aktiv, die, ausgestattet mit leichter Panzerung, Schusswaffen und Autosoft nach Wahl des Spielleiters, die Eindringlinge aufzuhalten versuchen.

Sollte den Sicherheitsleuten zu viel Zeit gegeben werden, bevor sie ausgeschaltet sind, können sie über Handy natürlich auch ihre Zentrale rufen, die nach einiger Zeit, ganz nach Wahl des Spielleiters, Verstärkung in Form von Drohnen, Hubschraubern oder Hovercrafts mit besser ausgebildeten und ausgerüsteten Sicherheitsleuten schickt.

Wie schon angemerkt sollte Bob selbst kein eingeplanter Gegner sein, den man einfach durch Gewalt überwinden kann. Sollten die Charaktere es aber trotzdem versuchen, sollte er für sie ein ziemlich harter Brocken sein. Entsprechend sollte man die Werte auch an die Gruppe anpassen.

Da die Rising Star seine Domäne ist, kann man hier auch mit gutem Recht eine Hintergrundstrahlung von 1 bis 2 annehmen, die ihm zwar nichts ausmacht (immerhin stammt sie von ihm), zaubernden Charakteren das Leben aber sicher schwer machen sollte.

Keine Panik!

Die zwei Sicherheitsleute auf dem Vorderdeck sind weder allzu aufmerksam, noch allzu tough. Sie sollten eigentlich kein ernst zunehmendes Hindernis für die Charaktere darstellen. Sollten die Charaktere am Magschloss zu scheitern drohen, weil sie niemanden dabei haben, der sich mit Elektronik auskennt, kann auch einer der Wachleute eine passende Keycard mit sich führen.

Das Nachspiel

Sags ihnen ins Gesicht

Am Abend des folgenden Tages werden die Nachrichten im Newsfax, Radio und Trideo von einem einzigen Thema dominiert: Lofwyr in Seattle!

Es laufen verschiedene Berichte über Lofwyr, Saeder-Krupp, Drachen und Konzernpolitik und ein besonderes Highlight ist der Drache kurz vor einem Bankett. Ein weiter Kameraschwenk zeigt dabei diverse Honoratioren Seattles, den majestätischen, die Menschen um ihn herum riesenhaft überragenden gold glänzenden Drachen, den Tisch vor ihm mit diversen Speisen, verschiedenem Geflügel, Fisch, Obst und Gemüse und... moment mal... den Fisch kennt ihr doch... das ist doch DER Fisch! Und er ist mariniert!

Die Daumenschrauben anziehen

Was auch immer die Charaktere mit Bob angestellt haben, ob sie ihn bequatscht, überzeugt, mit Karma bestochen oder für einen Monat auf seine Metaebene gebannt haben, irgendwann wird er davon erfahren, dass der Fisch tot ist. Und das wird ihn sicher ganz schön sauer machen. Sie können den Charakteren daher Bob als Feind geben und ihn gegebenenfalls in späteren Abenteuern noch einmal auftauchen lassen.

Karma

Den Run überlebt:	1 Punkt
Den Fisch gestohlen:	2 Punkte
Bob nicht angegriffen:	1 Punkt
Gutes Rollenspiel, speziell mit Bob:	1 Punkt

Die Gegenspieler

Shiawase Sicherheitsleute

Die Sicherheitsmänner auf der Rising Star hängen schon seit einigen Wochen auf dem Schiff herum und sind entsprechend ziemlich unmotiviert. Sie sind schlecht bezahlt, schlecht ausgerüstet und durchschnittlich ausgebildet. Shiawase setzt mehr auf die falsche Identität der Rising Star, da würde allzu starke Sicherheit zu sehr auffallen.

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

Init: 3 + 1W6

Kampfpool: 5

Rasse: Mensch

Aktive Fertigkeiten: MPs 3, Athletik 3, Knüppel 3

Wissensfertigkeiten: Sicherheitsprozeduren 3

Cyberware: Smartlink

Waffen: H&K 227 mit externer Smartlink und Standardmunition, Betäubungsschlagstock

Panzerung: Sicherheitsjacke (5/3)

Ausrüstung: Transceiver Stufe 3, Handy, Taschenlampe, IR-Sichtbrille

Bob, der Meeresgeist

Bob ist ein freier Meeresgeist, dessen Werte dem Niveau der Gruppe angepasst werden sollten. Hier werden ein paar Durchschnittswerte angegeben, die aber natürlich modifiziert werden können. Man sollte dabei nicht vergessen, dass die Rising Star die persönliche Domäne Bobs ist und gegebenenfalls kann er auch ein Meeresgeist in großer Form sein. Alles weitere zu freien Geistern findet sich im Schattenzauber Seite 113ff.

Bobs Werte als freier Geist Stufe 8 (Geisterenergie 2) an Bord der Rising Star

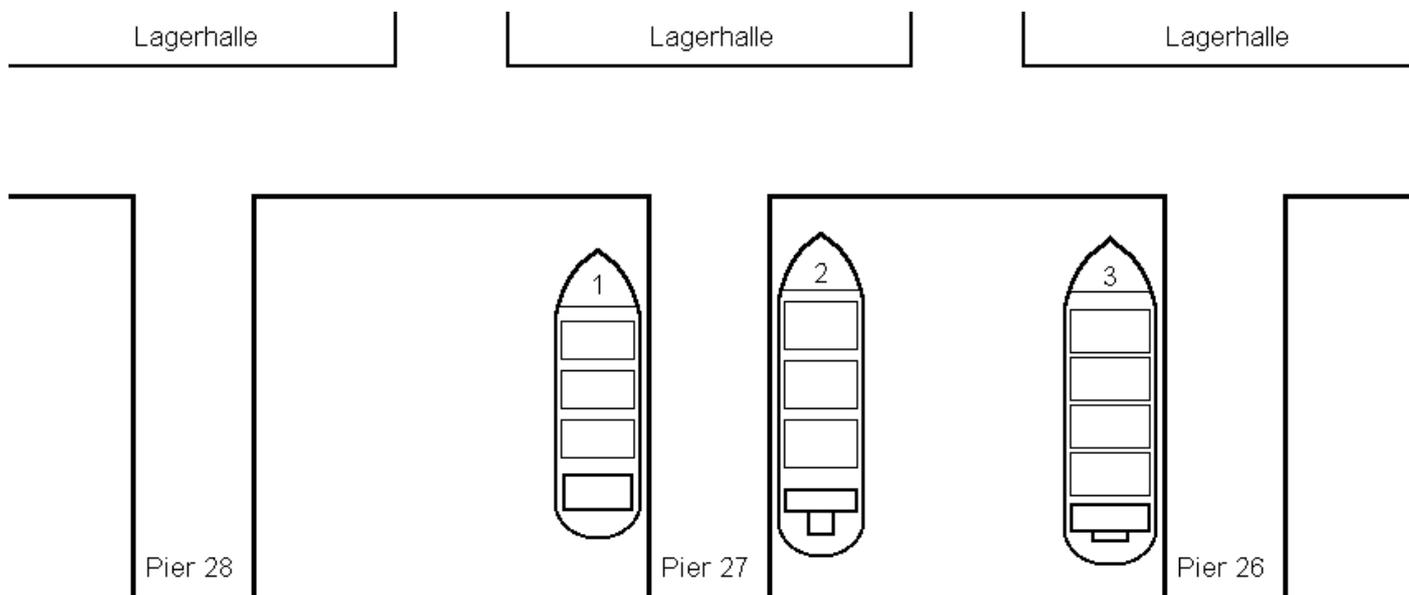
Ko	S	St	C	I	W	E	M	R
14	12(x2)	12	8	8	8	8	-	10

Angriff: 12S-Betäubung

Initiative: 28 + 1W6 (astral) / 17 + 1W6 (physisch)

Kräfte: Unfall, Verschleierung, Verschlingen, Grauen, Schutz, Materialisierung, Bewegung, Suche, Persönliche Domäne, Zauber brechen

Das Pier 26 bis 28



- 1. Rising Star
- 2. Magarita
- 3. Black Pearl

Umgebauter Laderaum der Rising Star

