



Dirty & Night

Einstieg in Seattle

eine Folge von Runs für eine Anfänger-Gruppe

©2003 Carsten Bormann (<mailto:Pressy@Terta.KN-Bremen.de>)
Das Original findet ihr unter: <http://www.terta.kn-bremen.de/shadowrun>

SHADOWRUN und MATRIX sind eingetragene Warenzeichen von Wizkids.
Copyright © by [Wizkids](#)
Copyright © der deutschen Ausgaben by [Fantasy Productions GmbH](#)

Inhalts-Verzeichnis

1	Der verlorene Bruder (Phase 1)	3
1.1	Treffen mit Ms. Johnson	3
1.2	Auf der Suche nach Dirty	3
1.3	Karma	6
2	Die Rettung/Beseitigung von „Night“ (Phase 2)	7
2.1	Der neue Auftrag	7
2.2	Rahmenbedingung und die anderen Mitspieler	8
2.3	Terry & Nights Plan der nächsten Tage.....	10
2.4	Der Abend im Helldog	10
2.5	Der Weg durch Salish-Shidhe	12
2.6	Showdown im alten Bergwerk.....	13
3	NPC´s	15
3.1	Dirty	15
3.2	Swat-Team	15
3.3	Night und seine Helfer	15
3.4	Mr. Johnsons Truppe (Bergwerk).....	16
4	Handouts	17
4.1	Liste der Handouts.....	17
4.2	Handout 1	18
4.3	Handout 2	19
4.4	Handout 3	20
4.5	Handout 4	21
5	Index	22

Abbildungs-Verzeichnis

Abbildung 1 - Nights Wohnung.....	4
Abbildung 2 – L. Silver Design	9
Abbildung 3 – Helldog.....	11
Abbildung 4 - Der Weg durch Salish Shidle.....	12

1 Der verlorene Bruder (Phase 1)

Die erste Phase ist dafür gedacht, der Gruppe Das Regelsystem, Seattle und die Arbeit mit den Connection näher zu bringen. Die Treffpunkte sind in dieser Version für eine ruhigere Anfängergruppe ausgelegt. Als diesen Plot schon einmal gespielt habe, war der Stammladen der Leather-Devils nicht das come in – fly away, sondern eine raue Szenen-Disco, wo schon die ersten Feuergefechte im und um den Laden die Gruppe erwartet hat. Auch sollte man sich überlegen, was der Gruppe so im normalen Straßenleben widerfahren kann (z.B. Streetgang). Der SL sollte es also nach Lust und Laune ausschmücken um der Gruppe das Leben auf Seattles Strassen näher zu bringen.

1.1 Treffen mit Ms. Johnson

Die Gruppe wird von einer Ms. Johnson beauftragt einen Runner mit dem Straßennamen „Dirty“ zu finden, der in Redmond lebt. Außerdem bekommen sie ein paar Biodaten (s.u. und ein Photo). Wenn sie ihn gefunden haben, sollen sie ihm eine LTG-Nummer geben, die er anrufen soll. Für diesen Job werden 5.000 NYen geboten. Durch gutes Verhandeln lässt sich die Ms. Johnson bis zu 8.000 NYen hochtreiben.

Informationen für die Spieler		Hintergrund für Spielleiter
Geburtsname	Brat Comus	Brat Comus hatte mit 17 kein Interesse mehr an dem langweiligen Konzern-Leben und wollte Action. Jetzt sind die Eltern gestorben, dass will seine Schwester „Sarah“ ihm mitteilen und wieder Kontakt mit ihm aufnehmen.
Geburtstag	23.04.2032	
Geburtsort	Chicago	Sarah Comus arbeitet für Everett Financial Consulting und Karen Tanner (die Ms. Johnson) ist bei Ihrer Firma die Beauftragte für „besondere Angelegenheiten“.
Straßennamen	Dirty	
Alter:	19	
Haarfarbe:	Braun	
Größe:	ca. 1,80	
Statur:	kräftig	
LTG-Nummer	206 (432-9910)	Die LTG gehört zu einem besonderem Anschlussblock bei Everett Financial Consulting, der für arbeiten mit Shadowrunner verwendet wird. Er ist immer besetzt und das Personal weist genau, welcher Job der jeweiligen Nummer zugeordnet ist. Jeder Anruf wird als Protokoll an K. Turner weitergeleitet. Außerdem ist ein automatischen Anrufrückverfolgungssystem daran gekoppelt.

1.2 Auf der Suche nach Dirty

1.2.1 mögliche Informationen durch einen Decker oder eine Gang-Connection

- er hat öfters Runs mit einem Runner „Night“ gemacht
- er hat etwas mit den Leather-Devils zu schaffen

Über Connections aus der Gangszene kommt man an weitere Informationen über Night:

- Night hat eine Beziehung zu Terry
- Terry gehört zu den Leather-Devils
- Die Leather-Devils ist eine reine Frauen-Gang („Das ist so ein durchgeknallter Emanzenhaufen“) haben ein Clubhaus und sind öfters im „come in – fly away“
- Er wurde schon seit ca. 2 Wochen nicht mehr gesehen

Anmerkung:

Hier sollte die Gruppe erst einmal eine Einführung in das Leben auf Seattles Strassen bekommen (s. Einleitung), sich ein wenig kennen lernen und die Nutzung von Connections üben.

1.2.2 Im „come in – fly away“

1.2.3 Clubhaus der Leather-Devils

Das Clubhaus der Leather-Devils ist gut gesichert (Kameras, Sensoren) und auch magisch mit einer Barriere und Watchern geschützt. Die Gruppe sollte versuchen eine Gangerin anzusprechen und etwas über Night in Erfahrung zu bringen. Den Namen „Dirty“ haben die „Damen“ noch nie gehört. Im Gespräch wird es keine Informationen geben. Vermutliches Ende: „Du kannst uns ja eine LTG# geben. Wenn wir irgendwann einmal auf einen Night treffen, können wir sie an ihn weitergeben.“

1.2.4 Das Treffen mit Night

Entweder die Gruppe schafft es Night eine Nachricht zu hinterlassen, dann meldet er sich zurück und verabredet einen Rückruf für den nächsten Abend. Am nächsten Abend wird ein Treffen in der Wohnung von Night noch am selben Abend abgesprochen. Dann geht es weiter in der Wohnung von Night.

Anmerkung: Die Gruppe sollte keinen direkten Kontakt mit Night bekommen, damit der Showdown in der Wohnung funktioniert.

1.2.5 In der Wohnung von Night

Hintergrund für den SL:

Night & Dirty haben ein RUN gemacht (Detail s. Phase 2). Night will einen höheren Preis rausschlagen und hat deswegen Dirty und die Gruppe an L. Silver Designs verraten. Die gleich ein kleines Team schicken wird um die Daten und die Kleider wieder in ihren Besitz zu nehmen. Es reicht auch aus, wenn alles zerstört wird, denn L. Silver hat ein Backup, er will nur nicht, dass seine Entwürfe vorher auf den Markt kommen.

Nights Wohnung liegt in einen Wohnblock in der Mitte von Redmond. Der Treppenflur ist ein wenig verkommen und die Wohnung liegt in der Mitte des ersten Stockwerks. Die Wohnungstür ist schon aufgebrochen.

Die Wohnung hat den klassischen Schnitt, wenn man reinkommt geht links ein kleines Bad ab, dann ist links eine Kochnische und daran angeschlossen ist ein Wohn- und ein Schlafzimmer.

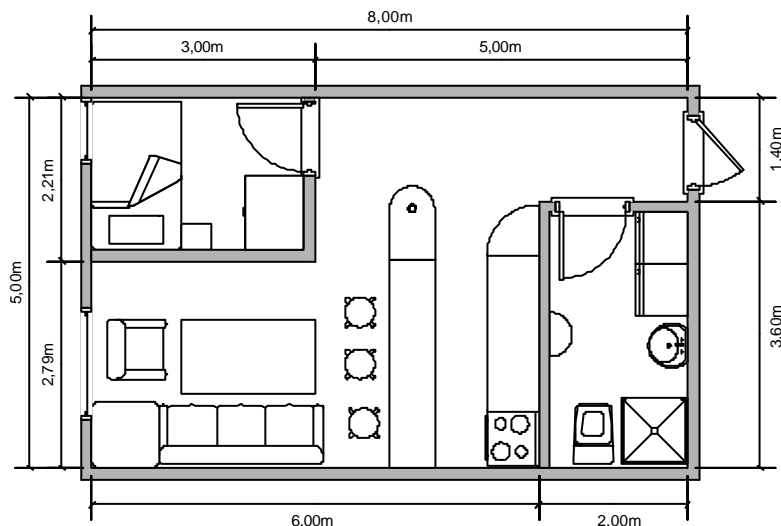


Abbildung 1 - Nights Wohnung

In der Wohnung ist ein Chummer, der sofort auf die Gruppe schießen wird, wenn er sich bedroht fühlt. Da er aber nur Night erwartet, wird er bei jedem Fremdem in Panik geraten. Diesen sollte die Gruppe lieber nicht erschießen, denn es ist Dirty. Wird Dirty erschossen, dann gibt es keine NYen von der Ms.

Johnson und der RUN ist vorbei. Sollte die Gruppe ihm von der Nummer erzählen (zurufen), dann wird „Dirty“ in seiner Deckung die Nummer wählen und sich entspannen.

Egal ob Dirty überlebt oder nicht trifft ca. 5 Minuten nach der Gruppe ein zweites Team bei der Wohnung ein, dass nur einen Auftrag hat: „Eliminieren sie alle Personen in der Wohnung und vernichten sie alle Hinweise in der Wohnung.“

1.2.6 Das SWAT-Team

Das angreifende Team besteht aus N schwarz gekleideten Gestalten mit Panzerwesten, Kommunikationseinrichtungen und schallgedämpften Waffen (Pred, HK227S, Messer) und Granaten + Sprengstoff. Koordiniert werden sie über einen kleiner Bus, der in der Nebenstraße, wo die Feuerleitern sind, steht.

Die Anzahl der Personen im Team ergibt sich aus der Vorgeschichte in Abhängigkeit der Anzahl der Night bekannten Gruppengröße: $N = (\text{Bekannte Anzahl in der Gruppe}) * 2 + 2$

Anmerkung: Hier ein kleines ruhiges Feuergefecht, um sich an die Kampfregeln zu gewöhnen. Allerdings sollte man das SWAT-Team schon als eine taktisch gut funktionierende Einheit spielen. Wer es härter mag, kann das SWAT-Team auch noch mit einem Rigger und ein paar Kampfdrohnen ausstatten. Magier würde ich hier noch weglassen, da dass eines der Vorteile sein sollte, die nur auf Seite der Gruppe liegen. Die magischen Charaktere bekommen später noch ihre richtigen Gegner. Dieses Team ist von Luigi Silver Designs (s. Phase 2) beauftragt worden.

1.2.7 Nach dem Feuergefecht

Wenn alle Gegner erledigt sind, wird der Fahrer des Busses einen Notruf abgeben (falls er noch lebt). In 20+4w6 Minuten wird ein zweites Team eintreffen, dass aus ca. N+3w6 Personen besteht und schwerer bewaffnet und gepanzert ist. Da ich hoffe, dass hier keiner der Spieler mehr anwesend ist, habe ich es nicht definiert. Wenn benötigt halt eine Abwandlung des Konzerngardisten. Auch wird diese Einheit Rigger mit Drohen und 1-2 Kampfmagier haben. Erste Runde verloren, also wird jetzt ein „richtiges“ Team geschickt.

Anmerkung für SL: Nach der Mitteilung, das dass erste Team versagt hat, wird L. Silver in die Tasche greifen und das 2te Team bei Knight Errant anheuern.

Sollte die Gruppe schon auf dieses Team treffen und mit Dirty zusammen überleben, dann muss man den Anfang von Phase 2 ein wenig anpassen, denn jetzt sollte der Gruppe klar sein, das einer der Beteiligten zu allem entschlossen ist.

Irgendwelche Informationen über die Gruppe, die von dem Fahrer oder dem SWAT-Team über die Gruppe festgehalten werden, gehen weiter an L. Silver. Er wird dann davon ausgehen, dass die Gruppe auch an den RUN gegen sein Lager beteiligt war.

Alle Informationen, die Night über die Gruppe hat wird er an L. Silver weitergeben, z.B. auch die LTG# die er von der Gruppe erhalten hat. Auch wenn das 2te Team keinen Erfolg hat (Es wurde nur für diese eine Reinigungs-Aktion gebucht), wird L. Silver weiter versuchen die Chips und Kleider zu vernichten. Der Schaden durch eine vorzeitige Veröffentlichung von seinen Entwürfen, bzw. dem Auftauchen von Kopie, sollte man mit ca. 800.000 NYen ansetzen. Somit kann man seine Motivation einschätzen.

1.3 Karma

Da der RUN nur Kurz war und der Schwerpunkt darin lag, sich einwenig mit der „Beinarbeit“ vertraut zu machen springt auch nicht viel raus.

Wenn Dirty ohne Verletzung den RUN übersteht, dann wird die Prämie auf 1.500 NYen pro Kopf + 1.000 NYen für Spesen aufgerundet².

Teilschritt	Karma
Dirty gefunden	1
gutes Ausnutzen der Connections bei der Informationsbeschaffung	1
Leather-Devils als Connection erspielt ¹	1
Dirty hat überlebt	2
es wurde kein Schuss vor der Begegnung mit den SWAT-Team abgegeben (Schüsse in der Wohnung zählen hier nur, wenn Dirty schwer verletzt wird)	1
maximale Summe	6

¹ Eine meiner Gruppen hat sich richtig mühe gegeben und mehrere Tage darauf verwandt die Mädels kennen zu lernen und mit ihnen Party zu machen. Bei so etwas ähnlichem sollte es diesen Extrapunkt geben,

²8.500 NYen bei 5 Leuten

2 Die Rettung/Beseitigung von „Night“ (Phase 2)

2.1 Der neue Auftrag

Wenn die Gruppe zusammen mit Dirty flieht, dann wird er nach einer Verschnaufpause der Gruppe einen neuen RUN anbieten.

2.1.1 Vorgeschichte

Dirty erzählt der Gruppe:

Night und Dirty haben bei ihrem letzten RUN bei einem kleineren Modedesigner (Luigi Silver) ein paar Daten und 5 Muster für Kleider gestohlen. Dafür sollten sie 10.000 NYen bekommen. Es lief auch alles problemlos. Der angeheuerte Decker bekam 4.000 NYen und hat Night und Dirty die Chips gegeben.

Gestern Nachmittag wollten sie sich mit Mr. Johnson treffen, nur Night ist nicht erschienen. Dirty hat eine Verlängerung von 72 Stunden bei Mr. Johnson ausgehandelt. Kurz vorher hatte Dirty einen Anruf von Night bekommen und sollte sich jetzt mit ihm hier treffen.

Aber da sind erst die Gruppe und dann das SWAT-Team aufgetaucht. Entweder ist jetzt Night von irgendwem entführt worden, oder er hat Dirty verraten. Auf den zweiten Gedanken kommt Dirty nur, wenn die Gruppe von dem Telefonanruf von Night erzählt, denn Dirty ist verwundert, dass:

1. Night ihm davon nichts erzählt hat
2. er die Gruppe in der Wohnung treffen wollte und nicht an einem neutralem Ort, was überhaupt nicht seine Art ist.

2.1.2 Der Job

Die Gruppe soll Night, die 2 Chips mit den Daten und die 5 Musterkleider finden. Er zahlt eine pro Kopf-Prämie von 4.000 NYen (max. 6.000 NYen), da er durch seine Erbe um ein paar K NYen reicher ist und seinen Ruf auf der Strasse nicht verlieren will. Da einer Anfängergruppe immer Ausrüstung fehlt, bekommen die Charaktere 40% im Voraus.

Nachdem die Gruppe zugestimmt hat, erzählt er noch, dass Night eine Freundin bei den LDs hat, die Terry heißt:

Anfang 20, ca. 1,60 groß, blonde schulterlange Haare, Sonnenbrille, rote Lederjacke mit Emblem (was eine Besonderheit ist, da alle anderen schwarze haben). Sie fährt eine Yamaha Rapiere und ist öfters im Helldog.

Sollte einer der Spieler aus dem Gang-Milieu kommen dann hat er eine Gebräuche/Gang-10 Probe, dass er Terry von sehen kennt. Sollte er schon vorher das Symbol der LDs gesehen haben, gibt es einen Modifikator von -2. Dabei ist zu beachten, dass in dem Logo der LDs kein Schriftzug ist, man also nicht direkt von den Namen auf das Symbol und umgekehrt kommen kann.

Außerdem hegt er ja den Verdacht, dass Night ihn betrogen hat. Sollte die Gruppe Beweise dafür finden, dass Night ihn betrogen hat und die Gruppe Night erlegt, gibt es eine Prämie von 2.000 NYen pro Kopf.

Anmerkung für SL: Parallel zum Vorgehen wird L. Silver versuchen die Gruppe ausfindig zu machen. Also sollte der SL sich immer überlegen, wie weit er mit seinen Nachforschungen ist. Sobald er einen Anhaltspunkt hat wird er eine Gruppe anheuern, die versuchen wird die Chummers aufzustöbern.

Dieses kann auch zu der Verwüstung, der einen oder anderen Wohnung führen. Sollte ein Team eine Wohnung finden gilt 1w6:

1 = Die Wohnung wird mit ein paar Granaten aufgeräumt

2 = Die Wohnung wird verwüstet und Inventar wird beschädigt. Wertvolle Gegenstände werden mitgenommen.

3-4 = Die Wohnung wird nur durchsucht und durchwühlt

5-6 = Die Wohnung wird so durchsucht, dass man keine Spuren findet und wird 1w6 Tage observiert.

Man sollte dabei im Auge behalten, das L. Silver max. 300.000 NYen einsetzen wird um seinen Schaden zu minimieren. Danach lohnt es sich nicht mehr. Auch wird er, sobald er einen Beweis bekommt, dass seine Sachen schon bei dem Auftraggeber sind, kein Interesse mehr haben. Es ist halt ein Geschäft und kein Rachezug. Wobei er bis jetzt schon eingesetzt hat:

Team 1: 5.000 NYen pro Kopf

Team 2: ca. 60.000 NYen

2.2 Rahmenbedingung und die anderen Mitspieler

2.2.1 Der aktuelle Aufenthaltsort der Beute

Night hat die Chips und die 5 Kleider in einem Koffer bei Terry gebunkert. Weder Terry noch eine andere der LDs wissen was in diesem Koffer ist.

2.2.2 Der alte Mr. Johnsons

ein anderer Modedesigner, der nicht so erfolgreich ist wie L. Silver und schon vorab wissen wollte welche Schnitte und Materialien der Maestro für die nächste Saison geplant hat. Halt eine Inspiration der besonderen Art. Wer keine guten Ideen hat, der klaut sie sich halt.

2.2.3 Der neue „Käufer“

ein Schieber, der die Daten und Modelle an einen asiatischen Massenproduzenten von Klamotten verkaufen kann. Designerklamotten bei Walmart schon am Tage der Modenschau.

2.2.4 L. Silver Designs

L. Silver Design ist eine große Modefirma, die Luigi Silver gehört. Der Stammsitz ist Seattle, es gibt aber auch Filialen in Paris und Tokio. Der Gesamtumsatz des Unternehmens wird geschätzt auf ca. 350 Mio. NYen.

2.2.4.1 Stammsitz Seattle

Hier ist die Verwaltung und die Entwicklung der Mode. Geschätzter Jahresumsatz dieses Bereiches 200 Mio. NYen.

2.2.4.2 Filiale Paris

Hier werden die Parfüme des Labes kreiert. Der geschätzte Jahresumsatz: 100 Mio. NYen

2.2.4.3 Filiale Tokio

Hier werden die Kosmetik des Labes kreiert. Der geschätzte Jahresumsatz: 50 Mio. NYen

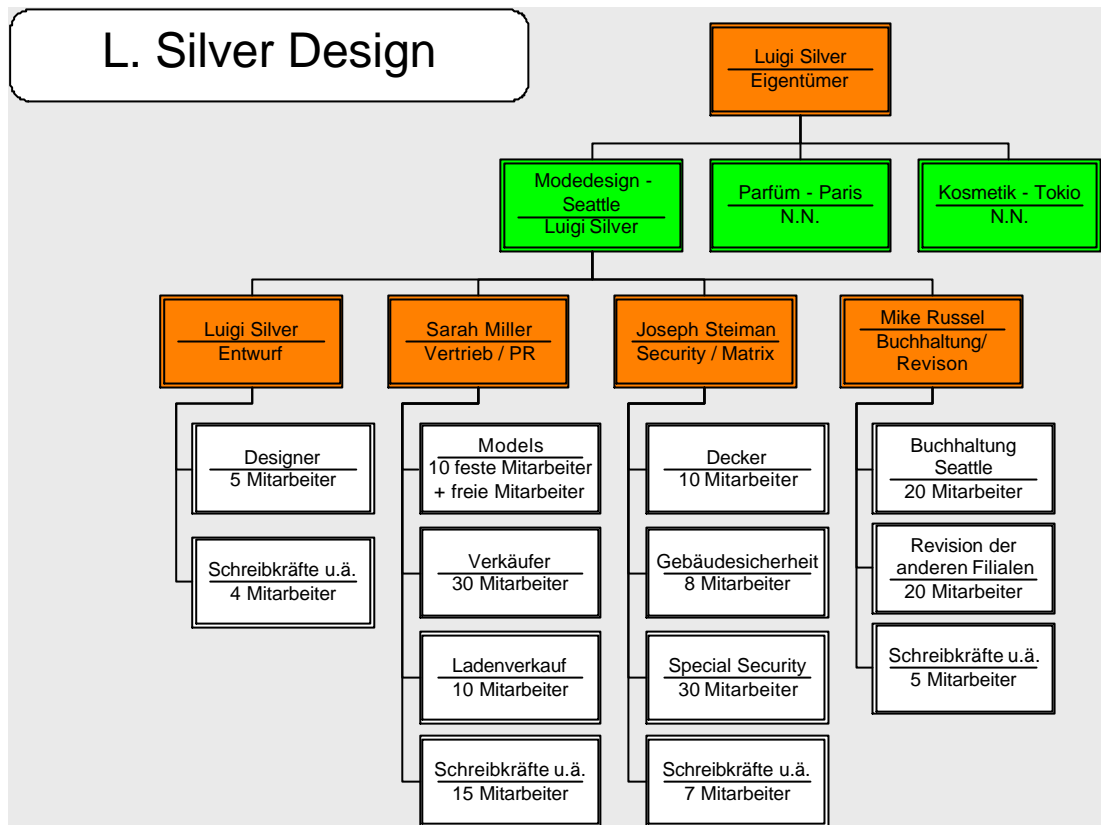


Abbildung 2 – L. Silver Design

2.3 Terry & Nights Plan der nächsten Tage

Das ist der Plan, der abläuft solange die Gruppe sich nicht einmisch. Danach muss der SL die Handlungsstränge entsprechend anpassen.

Datum ³	Terry	Night
0 ___.20__	Terry ist im Clubhaus und spielt dort Karten. Die Rapiere ist im Schuppen.	Night geht davon aus, dass sein Plan geklappt hat und übernachtet in einem Sarghotel.
1 ___.20__	Erst wird der Rausch von den Synthalkohol, der während des Spieles floss ausgeschlafen und dann wird ein Erholungsabend eingelegt. Die Rapiere bleibt im Schuppen.	Night kontaktiert seinen neuen Mr. Johnson und erfährt das die Gruppe überlebt hat. Er verzichtet deswegen auf ein direktes Treffen und erklärt dem Käufer, dass er sich meldet, wenn er in Sicherheit ist. Diese wird in ca. 2-3 Tagen sein. Er bestellt bei einem Schieber eine gefälschten SIN und übernachtet wieder in einem Sarghotel.
2 ___.20__	gegen 21:00 verlässt Terry in Begleitung von Frost und Harper (zwei LD-Ganger) das Clubhaus und fährt mit ihrer Rapiere in das Helldog. Um 04:00 will sie wieder nach Hause.	Er holt die SIN ab und besorgt sich 3 Messerklaunen und einen Ford America und schläft wieder in einem anderen Sarghotel.
3 ___.20__	Terry und Forst verlassen gegen 22:00 das Clubhaus und fahren in das come in – fly away. Sie fahren so gegen 02:00 zurück.	morgens trifft er sich mit seiner neuen Crew und fährt zu der alten Mine in Salish.
4 ___.20__	um 16:00 fährt sie mit Fire zusammen in ein Restaurant in Renton. Um 22:00 bekommt sie einen Anruf von Night und fährt sofort wieder in das Clubhaus. Lädt einen Koffer auf das Motorrad und fährt zusammen mit Harper in Richtung nord-östlicher Stadtgrenze, schleicht sich über die Grenze (23:00) und fährt in Salish in einen alten Canyon mit Bergwerk (02:00). Dort hat sich Night versteckt. Nachdem sie den Koffer übergeben haben fahren Terry & Harper sofort wieder nach Seattle zurück.	Sie richten ihr Lager vernünftig ein und Night versucht seinen Käufer zu erreichen. Er erwischt nur einen AB. Gegen 21:30 ruft der Käufer zurück und er ruft Terry an.
5 ___.20__	Terry bleibt im Clubhaus und schläft aus	Night wartet auf den Käufer.
	23:00 der Käufer kommt mit einem Hubschrauber inkl. Pilot und 4 Bodyguards. Wenn das vereinbarte Zeichen kommt, dann landet der Hubschrauber und der Deal wird abgewickelt. Nach ca. 20 Minuten ist der Hubschrauber in der Luft und verschwindet nach Richtung ??????????????????	
	00:00 Night macht sich auf zum nächsten Flughafen in Salish und fliegt Richtung Südamerika. Seine Messerklaunen hat er ausbezahlt und die fahren zurück mit dem Ford America nach Seattle.	

2.4 Der Abend im Helldog

Am Tag 2 fahren Terry, Frost und Harper zur östlichen Grenze von Redmond. Dort kurz vor der Grenze liegt das Helldog, eine Szene-Disco in dem Ganger und Biker sich treffen. Die Security ist schwer bewaffnet und das Gebäude ist hervorragend elektronisch gesichert, da der Laden viel Geld abwirft und das auch so bleiben soll. Die Gangs der Umgebung werden gut gesponsert und helfen als Gegenleistung der Security mit aus, wenn es hart auf hart kommt.

³ Hier kann der Spielleiter das aktuelle Datum eintragen, dabei ist 0 = dem Tag in Dirts Wohnung

Vor dem Gebäude ist ein großer Parkplatz, der ca. 200 Auto Platz bietet und spärlich beleuchtet ist. Vereinzelt findet man Pärchen, die sich für eine schnelle Nummer in ein Auto zurückgezogen haben. Im Sommer wird dafür auch der im Osten angeschlossene Wald benutzt. Direkt an der Eingangsseite ist ein spezieller Parkstreifen für Motorräder, auf dem auch Terry & Co. ihre Maschinen abstellen werden. Hier hängen auch ständig Biker herum, die sich über Motorräder und Ganger-Szene austauschen, ihren Chummers die neuesten Umbauten ihrer Maschinen zeigen oder auch nur die Girls beeindrucken wollen.

Am Eingang wird jeder gefilzt und jeder der mit mehr als einer schweren Pistole versucht den Laden zu betreten wird aufgefordert, diese erst zu entsorgen und dann wieder zu kommen – es gibt allerdings Gerüchte, dass dieses nicht für alle Stammgäste, besonders den Ganger die im Laden aushelfen, gilt. Drinnen findet man viele Biker und Ganger und Newbies die gerne zu der Szene dazu gehören würden.

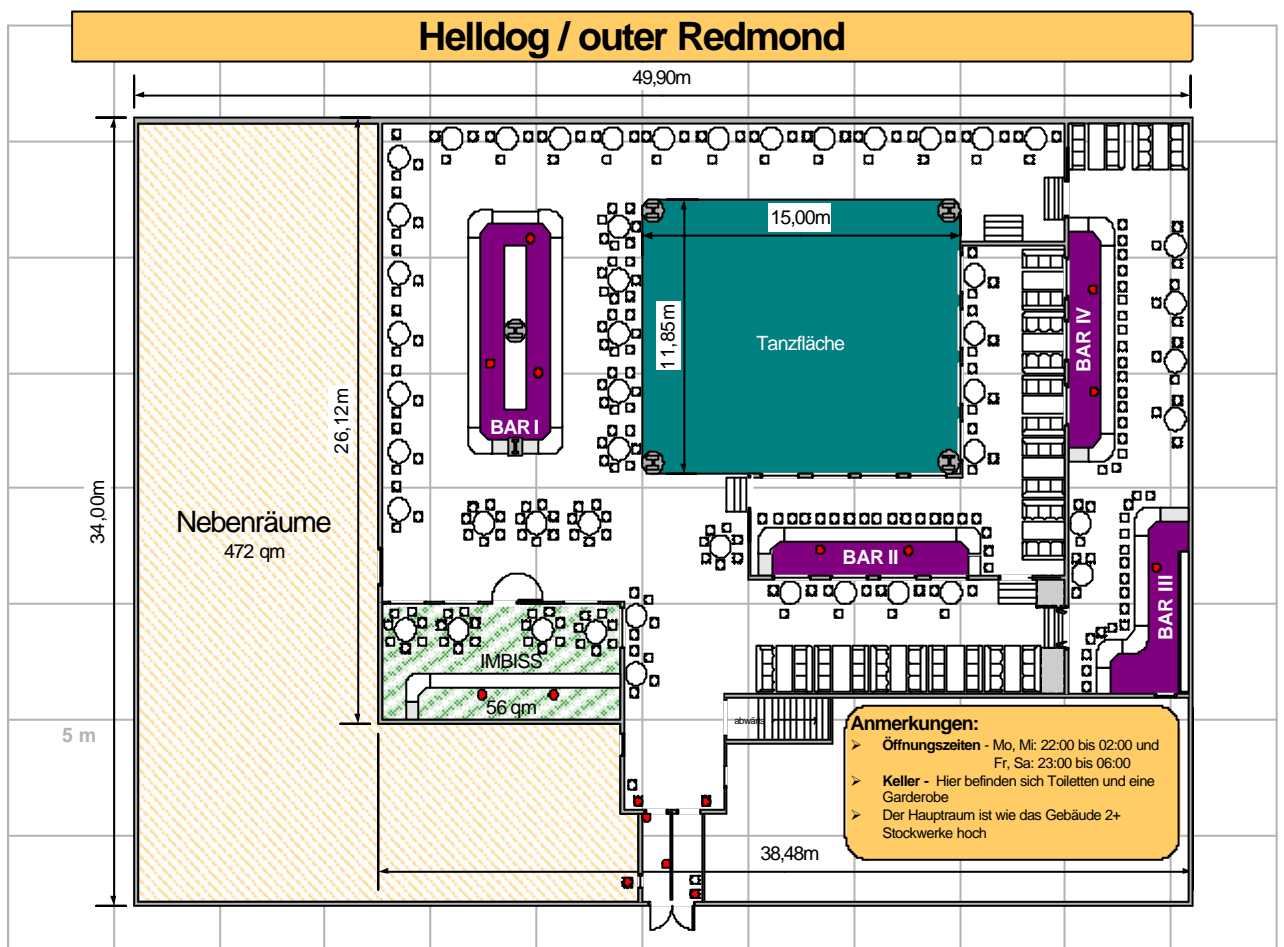


Abbildung 3 – Helldog

Der Innenraum ist in 5 Bereiche aufgeteilt:

1. **Hauptraum:** Hier findet man eine Bar, die Tanzfläche und viele Bistro-Tische mit Barhockern.
2. **Imbiss:** Hier kann man etwas futtern, wenn man auf Fastfood steht.
3. **Podest links an der Tanzfläche:** Hier ist eine weitere Bar und weite Bistro Tische und eine Reihe von Sitznischen.
4. **Der Schlauch:** An der linken Wand findet man einen abgetrennten Bereich, der über zwei kleine Treppen erreichbar ist. Hier ist das Domizil der Stammgäste und den

härtesten der Harten. Sollte man nicht in die Szene passen, wird man schnell abgefangen und darauf hingewiesen, dass es besser für die Gesundheit wäre im Hauptbereich zu bleiben.

5. **Der Keller:** Hier sind die Toiletten, die in einem eher schlechten Zustand sind und eine Garderobe.

In den freien Flächen befinden sich Lagerräume, Aufenthaltsräume für das Personal, ein Büro, Toiletten für das Personal, Umkleieräume und ein Clubraum für die lokale Gang könnte man dort auch noch ansiedeln.

Terry & Co. werden sich die meiste Zeit im Schlauch aufhalten, Tequilla trinken, ein wenig flirten und ab und zu auf die Tanzfläche verschwinden. Ihre Motorräder werden bei den anderen Motorrädern vor der Tür stehen.

Hier kann man je nach Gruppe ein wenig mit den Gebräuchen-Strasse spielen, die Gruppe mit den Umgangsformen der härteren Gangart vertraut machen oder es einfach schnell und kurz abhandeln. Gruppen mit elektronischen Fähigkeiten werden diese Chance nutzen, das frei zugängliche Motorrad von Terry hier mit einer Wanze zu bestücken. Allerdings sollte man aufpassen, dass man nicht erwischt wird, denn Terrys Motorrad ist bekannt und da wie beschrieben viele Biker vor der Tür rumhängen könnte es auffallen, wenn sich jemand an der Maschine zu schaffen macht.

2.5 Der Weg durch Salish-Shidhe

Terry wird die Grenze zum Salish-Shidhe im Nord-Osten auf einem ihr bekannten Schleichweg überqueren, der selten kontrolliert wird und dann weiter Richtung Kamloops und dann weiter Richtung der markierten Stelle fahren. Nach ca. 590 Straßenkilometer bzw. 5½ Stunden wird sie an dem alten Bergwerk ankommen.

Auf der Fahrt wird Terry keine Pause machen und auch ein zügiges Tempo fahren, also maximale Geschwindigkeit ohne unbedingt die Polizei der Salish-Shidhe auf sich aufmerksam zu machen.

Neben der Übersichtskarte links sind noch ein paar Karten auf dem Handout 3.

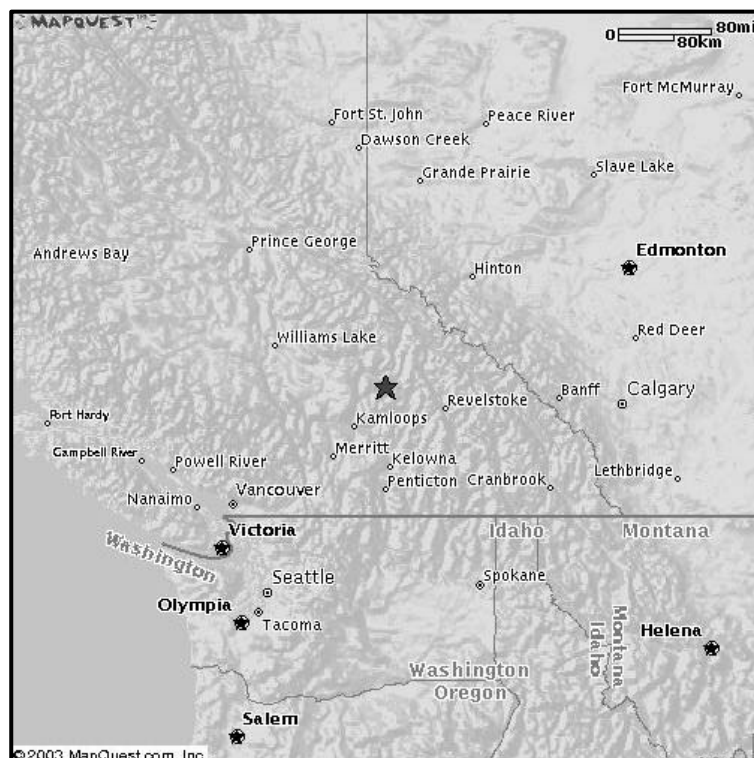


Abbildung 4 - Der Weg durch Salish Shidhe

2.5.1 Salish-Shidhe Border Patrol

Mit einer Chance von 5%⁴ trifft die Gruppe bei der Verfolgung von Terry auf eine Patrouille der Salish-Shidhe-Border-Patrol.

Salish-Shidhe Border Patrol Officer (NAN1 Seite 17)	
Attribute	Kon: 5 Sch: 4 Stä: 4 Cha: 4 Int: 4 Will: 4 Ess: 5,5 Rea: 3 / 3+1w6
Fähigkeiten	unbewaffneter Kampf: 4, bewaffneter Kampf: 4, Auto 4, Gebräuche Strasse 4, Gebräuche Stamm 4, Feuerwaffen 4, Verhandlung 2
Cyberware	Smartlink II
Ausrüstung	Panzerjacke (5/3), Ares Predator III, Commlink

Salish-Shidhe Border Patrol Ranger (NAN1 Seite 18)	
Attribute	Kon: 5 Sch: 4 Stä: 6 Cha: 3 Int: 6 Will: 4 Ess: 4,4 Rea: 4 / 4+1w6
Fähigkeiten	Armed Combat 5, Cars 3, Demolitions 3, Etiquette (Street) 3, Etiquette (Tribal) 3, Firearms 6, Gunnery 3, Military Theory 2, Stealth 3, Throwing Weapons 2, Unarmed Combat 5
Cyberware	Cybereyes (flare compensation), Radio, Retractable Spurs, Smartlink
Ausrüstung	Heavy Security Armor (6/4, no helmet), Beretta Model 70 SMG [integral smartgun link]

Salish-Shidhe Border Patrol COMBAT MAGE (NAN1 Seite 18)	
Attribute	Kon: 4 Sch: 4 Stä: 3 Cha: 3 Int: 6 Will: 5 Ess: 6 Rea: 5 / 5+1w6
Fähigkeiten	Armed Combat 4, Etiquette (Street) 3, Etiquette (Tribal) 3, Firearms 4, Military Theory 3, Sorcery 5, Stealth 3, Throwing Weapons 2, Unarmed Combat 4
Cyberware	
Ausrüstung	Heavy Security Armor (6/4, no helmet), Ares Predator II
Sprüche	Detect Enemies 3, Mana Bolt 4, Powerball 5, Power Bolt 3

2.6 Showdown im alten Bergwerk

Situation 1: Sollte es die Gruppe nicht geschafft haben, Terry bis in den Canyon zu folgen, dann hat sie den Run versaut. Sollten Sie Terry befragen, wird sie ihnen nur sagen können, das sie einen leichten Koffer in den Canyon gefahren hat. Wahrscheinlich ist dann die Spur verloren und der RUN ist versaut, d.h. Karma=1 und keine Kohle.

Situation 2: Sollte die Gruppe nicht eingreifen bevor der Helikopter abhebt, dann ist die Beute auch auf Nimmerwiedersehen verschwunden. Allerdings könnten sie sich noch das Kopfgeld für Night holen (nur 40% der Prämie). Sollte er wegfliegen können, dann geht auch hier die Gruppe leer aus.

Situation 3 (So sollte es sein): Die Gruppe greift sich Night und die Gegenstände. Terry und Harper können auch von der Gruppe abgegriffen werden und verhört werden, allerdings wissen sie nichts über den Inhalt des Koffers, nur dass er von Night zur Aufbewahrung im Clubhaus gewesen ist und er gut (2.000 NYen) für den Transport nach Salish bezahlt hat.

2.6.1 Die Übergabe

.... Mr. Johnson kommt mit dem Helikopter ... bekommt die Sachen von Night ... Night zahlt seine Helfer aus und fliegt mit Mr. Johnson zu xxx – Airport – Das restliche Geld wird auf ein Schweizer Nummernkonto überwiesen – (... Wie viel Geld hat Mr. Johnson für die Helfer dabei).

⁴ Dieses gilt auf dem Weg den Terry fährt. Auf den anderen Wegen sollte die Chance höher sein (bis zu 80%) je nach Lust und Laune des SL.

W:\Spiele\Shadowrun\Scenario\Dirty & Night\Dirty & Night.doc

Sollte die Gruppe schon Night die Sachen abgenommen haben, wird Mr. Johnson versuchen ihnen die Sachen wieder abzunehmen, wenn er eine Spur hat oder die Gruppe noch in dem Bergwerk ist.

3 NPC's

3.1 Dirty

Geschlecht	Rasse	Alter	Größe	Gewicht	Beschreibung
m	Mensch	24	1,80	80	Rote Haare, Bart

Freunde	Night (Straßensamurai)				
Bekannte	Nobody (Waffenschieber – Thunderbolt), Terry (Gangmitglied)				
Attribute	Kon:6 Sch:6 Stä:6 Cha:5 Int:5 Wil:4 Ess:5,2 Rea:5 Cyber: Augen(Licht, Blitz), Nagelmesser, Smartgun				
Fähigkeiten	Gebräuche Konzern: 3		Waffenloser Kampf: 5		
	Gebräuche Strasse: 5		Bewaffneter Kampf 5		
	Motorrad: 6		Feuerwaffen: 5		
Ausrüstung	Messer		Panzerjacke (5/3)		
	2x Wurfmesser		Ares Pred II (SP-15S-HM-9M)		
	2x Blendgranate		HK227 (MP-28S-HM/SM/AM-7M) [Smart; Dämpfer 2]		

3.2 Swat-Team

Geschlecht	Rasse	Alter	Größe	Gewicht	Beschreibung
m	Mensch	24	1,80	80	schwarze Tarnklamotten mit verdunkelten Brillen

Attribute	Kon:6 Sch:6 Stä:6 Cha:5 Int:5 Wil:4 Ess:5,2 Rea:5 Cyber: Augen(Licht, Blitz), Nagelmesser, Smartgun				
Fähigkeiten	Gebräuche Konzern: 3		Waffenloser Kampf: 5		
	Gebräuche Strasse: 5		Bewaffneter Kampf 5		
	Motorrad oder Motorrad: 6		Feuerwaffen: 5		
Ausrüstung	Panzerjacke (5/3)		Messer		
	2x Defensivgranate (Aero)		2x Wurfmesser		
	2x Offensivgranate (Aero)		Ares Pred II (SP-15S-HM-9M) [S-Dämpfer]		
	Funk-Headset (Krypto 4)		HK227S (MP-28S-HM/SM-7M) [Smart; Dämpfer 2]		

3.3 Night und seine Helfer

Night					
Geschlecht	Rasse	Alter	Größe	Gewicht	Beschreibung
m	Mensch	20	1,60	60 kg	Blond, Tarnklamotten
Attribute	Kon: 6 Sch: 6 Str: 5 Cha: 1 Int: 5 Will: 4 Ess: 5,8 Rea: 6 Ini: 8+3w6 Kampfpool: 7				
Cyberware	Smart, Cyberaugen (IR, Nacht, Blitz)				
Fähigkeiten	Motorrad: 5, Auto: 4, Computer: 2, Gebräuche(Strasse): 6, Feuerwaffen: 5, Heimlichkeit: 5, waffenloser Kampf: 4, bewaffneter Kampf: 5				
Ausrüstung	Panzerjacke (5/3), AK-97 (Sturm/38S/8M/Smart), Ares Pred II (SP/15S/9M)				

Straßenklaue (2x)					
Geschlecht	Rasse	Alter	Größe	Gewicht	Beschreibung
m	Ork	22	1,95	96 kg	Standard Strassen-Ork
Attribute	Kon: 7 Sch: 6 Str: 6 Cha: 1 Int: 3 Will: 2 Ess: 3,5 Rea: 3 Ini: 4+2w6 Kampfpool: 5				
Cyberware	Smart, Reflexbooster(1),				
Fähigkeiten	unbewaffneter Kampf: 5, bewaffneter Kampf: 4, Sprengstoffe: 4, Gebräuche(Strasse): 3, Feuerwaffen: 7, Auto: 3, Heimlichkeit: 6				
Ausrüstung	Panzerjacke (5/3), AK-98 (Sturm/38S/8M/Smart), Ares Pred II (SP/15S/9M), Schwert (1/[Str+2]S)				

Wache (Scharfschütze)					
Geschlecht	Rasse	Alter	Größe	Gewicht	Beschreibung
w	Mensch	24	1,71	65 kg	
Attribute	Kon: 6 Sch: 6 Str: 5 Cha: 1 Int: 5 Will: 4 Ess: 4,7 Rea: 5 Ini: 5+1w6 Kampfpool: 7				
Cyberware	Smart, Cyberaugen (IR, Nacht, Blitz, Entfernung)				
Fähigkeiten	Motorrad: 5, Auto: 5, Computer: 4, Gebräuche(Strasse): 5, Gebräuche(Konzern): 5, Feuerwaffen: 7, Heimlichkeit: 4, waffenloser Kampf: 6				
Ausrüstung	Panzerjacke (5/3), Ranger Arms (Scharf/6M/14S – Fern 4), Ares Pred II (SP/15S/9M), HK227 (MP/28S/7M/Smart)				

3.4 Mr. Johnsons Truppe (Bergwerk)

Mr. Johnson					
Geschlecht	Rasse	Alter	Größe	Gewicht	Beschreibung
m	Mensch	37	1,78	75 kg	Anzug unter Mantel, Sonnenbrille
Attribute	Kon: 3 Sch: 3 Str: 3 Cha: 5 Int: 6 Will: 5 Ess: 3,3 Rea: 4 Ini: 4+1w6 Kampfpool: 7				
Cyberware	Smart, Datenbuchse, 200 MP Memory				
Fähigkeiten	Feuerwaffen: 3, Computerttheorie: 5, Gebräuche(Strasse): 5, Gebräuche(Konzern): 7, Verhandlung: 6, Psychologie: 8				
Ausrüstung	Sicherheitsmantel (4/2), Ares Pred II (SP/15S/9M)				

Pilot					
Geschlecht	Rasse	Alter	Größe	Gewicht	Beschreibung
m	Mensch	23	1,93	120	P-Jacke; Sonnenbrille verspiegelt
Attribute	Kon: 4 Sch: 5 Stä: 4 Cha: 3 Int: 5 Wil: 4 Ini: 1W6(3W6) +6(9) KP: 7 SteuerP: 9				
Cyberware	Riggersteuereinrichtung 2, Smart II, Datenbuchse, Hochleistungsgelenke				
Fähigkeiten	Pistolen 4[5], Knüppel 2[3], Rotormaschinen 6[7], Jujitsu [Wurf, Fußfeger] 4[5], Heimlichkeit 3[4], Geschütze 5[6], Rotormaschinen (B/R) 4[5], Polizeiprozeduren 4				
Ausrüstung	Leichter Stadtkampfhubschrauber MK Kolibri: Handling 4, GS 320, Beschl. 18, Rumpf 4, Panzerung 9, Sig 5, Auto-Nav 2, Sensor 5				

Bodyguard (2x – Der eine bleibt erst mal bei dem Kolibri)					
Geschlecht	Rasse	Alter	Größe	Gewicht	Beschreibung
m	Mensch	27	1,85	80 kg	P-Jacke; Sonnenbrille, Konzernkleidung
Attribute	Kon: 6 Sch: 6 Str: 5 Cha: 1 Int: 6 Will: 6 Ess: 2,1 Rea: 6 Ini: 8+3w6 Kampfpool: 9				
Cyberware	Smart II, Cyberaugen (IR, Nacht, Blitz, Entfernung), Reflexbooster(2)				
Fähigkeiten	Motorrad: 5, Auto: 5, Computer: 3, Gebräuche(Strasse): 5, Gebräuche(Konzern): 3, Feuerwaffen: 8, Heimlichkeit: 4, waffenloser Kampf: 7, bewaffneter Kampf: 6				
Ausrüstung	Panzerjacke (5/3), AK-97 (Sturm/38S/8M/Smart II), Ares Pred III (SP/15S/9M)				

4 Handouts

4.1 *Liste der Handouts*

1. Frost, Harper und Terry (von links nach Rechts)
2. Die Umgebung des Bergwerks (für Spieler, die nie in den nördlichen Rocky Mountains waren)
3. Karten in dem das Bergwerk eingezeichnet ist (leider nicht an 2065 angepasst)
4. Der Kolibri des Mr. Johnson (SP-Variante)

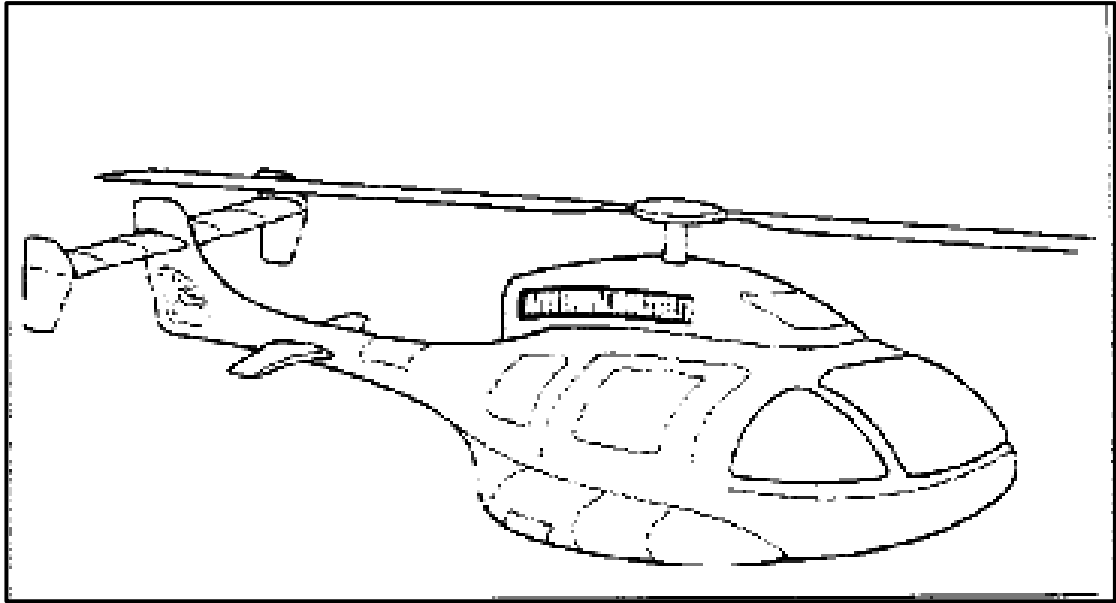
4.2 Handout 1



4.3 Handout 2



4.5 Handout 4



5 Index

C

Comus 4

D

Dirty..... 1, 4, 5, 6, 7, 8, 16

E

Everett..... 4

F

Fire..... 4, 11

G

Gangmitglied..... 16

L

Leather-Devils 4, 5, 7, 9

N

Night1, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 14, 16

R

Redmond4, 5, 11

Renton11

S

Schieber9, 11

Security.....11, 14

Silver5, 6, 8, 9, 10

Straßensamurai16

Streetgang.....4

T

Terry.....4, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 18, 19, 20

Thunderbolt16