

CHAOS ÜBER DENNWER

Sample file



Pegasus Press

ABENTEUER IN DENVER

EINLEITUNG

WELLENSCHLIFF

EINLEITUNG

SZENE 1: DAS TREFFEN

SZENE 2: DIE POLIKLINIK

SZENE 3: ABLIEFERUNG & ANGRIF

SZENE 4: DER DOKTOR IST DA

SZENE 5: GRABEN WIR EIN WENIG TIEFER

SZENE 6: ARBEIT FÜR DIE ANDEREN

SZENE 7: ENTSCHÄRFT DIE BOMBEN

SZENE 8: SCHNEIDET DEN KREBS HERAUS

NACHSPIEL

NACH DEM ABENTEUER

BEINARBEIT

HAUPTDARSTELLER

AN DER SPITZE

UNTER FALSCHER FLAGGE

EINLEITUNG

SZENE 1: EIN GANZ EINFACHER JOB

SZENE 2: HEISSE FRACHT

SZENE 3: BAUERNOPFER

SZENE 4: VOM REGEN IN DIE TRAUFE

SZENE 5: KRISENSITZUNGEN

SZENE 6: KAMPF UND FLUCHT

NACHSPIEL

NACH DEM ABENTEUER

BEINARBEIT

HAUPTDARSTELLER

4 ZERREISSENDE REALITÄT 106

4 DENVER: WORTWÖRTLICH ZERRISSEN 106

DENVER: ZERREISSENDE REALITÄT 107

6 EINLEITUNG 108

8 SZENE 1: GELEGENHEIT ODER

12 WELTUNTERGANG? 112

16 SZENE 2: EIN HÄUSCHEN IN DEN VORORTEN 116

26 SZENE 3: SÜDSTAATEN-GASTFREUNDSCHAFT? 124

28 SZENE 4: DAS SIND KEINE BRONCOS 134

33 SZENE 5: STOPPT DIE FLUT! 139

39 SZENE 6: DAVOR HAT MICH SCHON MEINE

42 MUTTER GEWARNT 146

47 SZENE 7: DIE SCHWERSTE ENTSCHEIDUNG 156

50 NACHSPIEL 162

51 NACH DEM ABENTEUER 162

51 BEINARBEIT 163

53 VERGÄNGLICHE ALLIANZEN 167

56

DENVER – EIN KURZER ÜBERBLICK 168

58 DIE EINREISE NACH DENVER 168

60 IN DENVER HERUMKOMMEN 170

63 SHADOWRUNS IN DENVER:

65 DIE EXTRAKURZE KURZFASSUNG 171

76 WO MAN IN DENVER HINGEHT 173

81

86 **HANDOUTS 175**

92

100

101

102

104



Samplefile



CHAOS ÜBER DENVER – IMPRESSUM

Autoren: Scott Schletz, R.J. Thomas

Cover: Alyssa Menold

Innenillustrationen: David Dotson,
Jeff Laubenstein, David Lecossu, Raven
Mimura, Victor Moreno, Chris Quilliams,
Chad Sergesketter, J. Edwin Stevens,
Shane M. Tyree, Chris Wilhelm

Karten: David Dotson

Layout: Matt Heerd

Art Direction: Brent Evans

Chefredaktion: Jason M. Hardy

Deutsche Chefredaktion:

Tobias Hamelmann

Übersetzung: Benjamin Plaga,
Nadja Sommerfeld, Claudia Waller

**Redaktion der zusätzlichen
deutschen Texte:** Benjamin Plaga

Lektorat: Benjamin Plaga,
Stephanie von Treyer

Coverlayout: Ralf Berszuck

Innenlayout: Ralf Berszuck



Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc.

© 2017 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA,
in Deutschland und/oder anderen Staaten.

Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.



Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press



ABENTEUER IN DENVER

EINLEITUNG

Die Abenteuer in diesem Buch bilden zusammen die Denver-Abenteurerreihe für *Shadowrun, Fünfte Edition*, in der es um die jüngsten Geschehnisse in Denver geht. Die Abenteuer geben den Spielern die Gelegenheit, Teil wichtiger Ereignisse in der Denver Front Range Free Zone zu sein, an deren Ende sich das Gesicht dieser einzigartigen amerikanischen Stadt dramatisch verändert haben wird.

VORBEREITUNG

Die hier vorgestellten Abenteuer können allein mit dem Grundregelwerk für *Shadowrun, Fünfte Edition* gespielt werden. Alle angegebenen Charakterwerte und Regeln beziehen sich auf diese *Shadowrun*-Version. Viele der beschriebenen Charaktere und Ausrüstungsgegenstände stammen jedoch aus weiteren *SR5*-Regelbüchern, wie zum Beispiel (aber nicht ausschließlich) *Bodyshop*, *Datenpfade*, *Asphaltkrieger*, *Kreuzfeuer*, *Schattenläufer* und *Straßengrimoire*, und der Spielleiter kann natürlich jegliche optionalen Regeln aus diesen Büchern verwenden, die zu seinem Spiel passen.

Die Abenteuer spielen hauptsächlich in Denver, der Front Range Free Zone. Denver wird kurz im *SR4*-Quellenbuch *Almanach der Sechsten Welt* und detailliert im *SR4*-Quellenbuch *Machtspiele* beschrieben, wo Spieler und Spielleiter eine Fülle an Informationen, Connections und zusätzlichen Abenteueranhängern finden können. Informationen zu den jüngsten Ereignissen in Denver (vor diesem Abenteuerband) finden sich im Band *Sturmfront*, der die Brücke zwischen *SR4* und *SR5* schlägt. Eine Zusammenfassung der wichtigsten Informationen über die FRFZ finden Sie außerdem am Ende dieses Abenteuerbandes (siehe S. 168).

AUFBAU DER ABENTEUER

HAUPTABSCHNITTE

Jedes Abenteuer ist in mehrere Abschnitte unterteilt, die Ihnen helfen sollen, das Abenteuer an Ihrem Tisch zu leiten:

Spielvorbereitung: Eine Zusammenfassung der Handlung, (w) nötigen Hintergrundinformationen und weitere nützliche Fakten.

Abenteuerszenen: Das Abenteuer selbst, unterteilt in verschiedene Szenen (s. *Abenteuerszenen*, unten).

Nachspiel: Informationen rund um den Abschluss des Abenteuers. Umfasst die Folgen des Abenteuers, die Karmbelohnung und Bezahlung sowie Informationen, die über Beinarbeit gewonnen werden können, und eine Liste der wichtigsten NSC, denen die Spielercharaktere während des Abenteuers begegnen werden, inklusive ihrer Werte.

Spieler-Handouts: Informationen, die Sie den Spielern direkt an die Hand geben können.

ABENTEUERSZENEN

Die eigentlichen Abenteuer bestehen aus Abfolgen aufeinander aufbauender Szenen. Jede Szene wiederum besteht aus einigen oder allen der folgenden Abschnitte:

Auf einen Blick: Eine Kurzzusammenfassung der Szene.

Sag's ihnen ins Gesicht: Ein Text, den Sie den Spielern wortgetreu oder nach den Bedürfnissen Ihrer Gruppe abgewandelt vorlesen können, sobald die Charaktere bestimmte Stellen in der Szene erreichen.

Aufhänger: Dieser Abschnitt enthält Hinweise zur Atmosphäre der Szene. Er weist Sie zudem auf überraschende Wendungen oder verborgene Informationen hin, die die Spielercharaktere vielleicht herausfinden können.

Hinter den Kulissen: Die in jeder Szene im Verborgenen ablaufenden Ereignisse, einschließlich der Beweggründe der NSC sowie möglicher Geheimnisse oder besonderer Anweisungen.

EIN ABENTEUER LEITEN

Die Tätigkeit des Spielleiters ist oft mehr Kunst als Wissenschaft, und jeder Spielleiter geht die Dinge etwas anders an. Folgen Sie bei der Vorbereitung und beim Leiten eines Abenteuers Ihren eigenen Vorstellungen und tun Sie, was Sie für richtig halten, um Ihren Spielern ein möglichst gutes *Shadowrun*-Erlebnis zu präsentieren.

Hier sind noch ein paar Tipps, die für die Vorbereitung eines *Shadowrun*-Abenteuers von Nutzen sein könnten:

SCHRITT EINS: LESEN SIE DAS ABENTEUER

Lesen Sie das gesamte Abenteuer gründlich durch, bevor Sie es Ihrer Gruppe präsentieren, sodass Sie wissen, was im Laufe des Abenteuers passiert, und mit der ganzen Geschichte vertraut sind. Wenn Sie wissen, was als Nächstes ansteht, können Sie besser reagieren, wenn Ihre Spieler etwas Unerwartetes tun – denn das tun Spieler immer.

SCHRITT ZWEI: ÜBERARBEITEN SIE DAS ABENTEUER

Ein Spielleiter nimmt fast immer Änderungen an einem veröffentlichten Abenteuer vor. Manchmal möchte er seinen Spielern eine größere Herausforderung bieten, manchmal muss er das Abenteuer auch an eine spezialisierte Gruppe anpassen, weil das Team der Spielercharaktere beispielsweise nur aus Magiern besteht. Häufig tauscht er auch einige NSC gegen Charaktere aus, mit denen die Spielercharaktere bereits vertraut sind, zum Beispiel gegen einen gemeinsamen Schieber oder eine Gangconnection. Indem Sie das Abenteuer überarbeiten, können Sie sich Notizen darüber machen, wie Sie das Abenteuer so maßschneidern, dass es am besten zu Ihrer Gruppe und Ihrem Spielleitungsstil passt.

SCHRITT DREI: LERNEN SIE DIE CHARAKTERE KENNEN

Sie sollten eine Kopie jedes Charakterdatenblatts haben, bevor Sie das Abenteuer leiten, sodass Sie die Fertigkeiten, Connections und Fähigkeiten jedes einzelnen Charakters und der Gruppe als Ganzes bewerten können. Wenn die zentrale Herausforderung einer Szene darin besteht, dass die Runner ein Flugzeug durch die Rocky Mountains fliegen müssen, aber keine der Charaktere über die Fertigkeit Flugzeuge verfügt, müssen Sie das Abenteuer so abändern, dass die Spieler trotzdem eine Erfolgchance haben. Wenn ein Charakter in einem größeren Teil der Geschichte

nur passiv mitläuft, weil ihm die richtigen Fähigkeiten oder Fertigkeiten fehlen, sollten Sie darüber nachdenken, Szenen hinzuzufügen, in denen dieser Charakter seine Stärken unter Beweis stellen kann.

SCHRITT VIER: MACHEN SIE SICH NOTIZEN

Schriftliche Notizen sorgen für Übersichtlichkeit und erleichtern es Ihnen, das Abenteuer flüssig und effektiv zu leiten. Machen Sie sich während des Abenteuers Notizen, zum Beispiel darüber, was die Spieler tun und sagen oder welche Entscheidungen sie treffen. Das kann am Ende des Abenteuers hilfreich sein, wenn das Karma vergeben wird und die Connections abgehandelt werden. Und wichtiger noch: Die in einem Abenteuer getroffenen Entscheidungen wirken sich auf die Handlungsmöglichkeiten der Spieler – und die Konsequenzen, mit denen sie konfrontiert werden – im nächsten Abenteuer aus. Manchmal werden die Spieler Entscheidungen treffen, die sie später bereuen, und in den Schatten bedeutet das in der Regel, dass diese Entscheidungen sie mit hoher Wahrscheinlichkeit noch einholen werden.

SCHRITT FÜNF: NICHT DIE WÜRFEL GEBEN DEN TON AN

Über den Ausgang bestimmter Handlungen in einem Rollenspiel lässt man normalerweise Würfelwürfe entscheiden. Manchmal aber fallen die Würfel so, dass sie der Geschichte in die Quere kommen. Denken Sie daran, dass Sie als Spielleiter die Würfelwürfe immer verändern können, um die Geschichte zu bereichern. Halten Sie sich an folgende Regel: Schummeln Sie nicht, um den Spielercharakteren zu schmeicheln, aber drehen Sie nötigenfalls an den Würfeln, um ihnen zu helfen oder die Geschichte voranzubringen. Beispielsweise können Sie einen Würfelwurf so abmildern, dass ein Spielercharakter nicht gleich stirbt, sondern nur schwer verletzt wird.

SCHRITT SECHS: KEINE PANIK

Sie werden Fehler machen. *Jeder* macht Fehler. Vielleicht vergessen Sie eine Regel, interpretieren eine Szene falsch oder vergessen einen wichtigen Hinweis. Keine Sorge. Sie und Ihre Spieler spielen das Spiel, um Spaß zu haben, und Spaß ist viel wichtiger als eine fehlerfreie Darbietung. Wenn Sie oder Ihre Spieler einen Fehler machen, dann bringen Sie die Dinge wieder in Ordnung und machen Sie einfach weiter.

Nebenhandlungen: Mögliche Nebenabenteuer oder falsche Spuren, mit denen Sie das Abenteuer für die Spieler weniger geradlinig und damit unvorhersehbarer gestalten können.

Daumenschrauben: Vorschläge, wie Sie als Spielleiter die Szene verändern können, damit Sie auch für erfahrenere Spieler oder mächtigere Charaktere eine Herausforderung darstellt.

Keine Panik: Hier steht, wie Sie das Abenteuer wieder auf Kurs bringen, falls es durch die Handlungen der Spielercharaktere von ebendiesem abgekommen ist.

Schauplätze: Die Orte, die die Charaktere in der Szene aufsuchen, einschließlich Beschreibungen und Werten für Sicherheits- und Matrixsysteme.

Schergen und bewegliche Ziele: NSC in dieser speziellen Szene. Die NSC, die in mehreren Szenen vorkommen, werden im jeweiligen Abschnitt *Hauptdarsteller* genauer beschrieben.

NICHTSPIELERCHARAKTERE

Die meist kurz NSC genannten Nichtspielercharaktere sind der Schlüssel für ein lebendiges und spannendes Abenteuer. Zu den NSC gehören Verbündete, Feinde und Connections, mit denen die Spielercharaktere während des Abenteuers zu tun haben. NSC, die nur in einer bestimmten Szene wichtig sind, haben aussagekräftige Wertekästen in dem jeweiligen Szenen-Abschnitt *Schergen und bewegliche Ziele*. Wichtigere NSC, die in verschiedenen Szenen auftauchen, sind im jeweiligen Abschnitt *Hauptdarsteller* aufgeführt.

Sie dürfen und sollten die Werte der NSC verändern, um sie gefährlicher oder harmloser zu machen (s. *Top-Runner*, SR5, S. 385). NSC, die in Gruppen auftreten, können Gruppeneckwert (SR5, S. 380) einsetzen, einzelne NSC in diesem Abenteuer hingegen erhalten ihren eigenen Edge-Wert.



WELLENSCHLIFF

Dirgen West rutschte nervös auf seinem Stuhl herum, während er in dem sterilen, wenn auch irgendwie schmutzigen Wartezimmer wartete. Er bemerkte weder die leicht nachgedunkelte Farbe an den Wänden noch die Spuren, die sich in den alten Teppich gegraben hatten, ja nicht einmal das Unbehagen, das ihm die kleinen Plastikstühle bereiteten, die offensichtlich nicht für einen Orkhintern gemacht worden waren. Stattdessen konzentrierte er sich auf die Tür vor ihm und wartete ungeduldig darauf, dass seine Frau mit Neuigkeiten herauskam. Egal, ob gut oder schlecht, er würde mit den Neuigkeiten fertigwerden. Auch wenn er natürlich gute Neuigkeiten bevorzugte.

Die beiden gingen jetzt seit drei Monaten in diese Klinik – seit dem Tag, an dem sie die Sozialarbeiter durch die Aurora Warrens gehen gesehen und endlich den Mut gehabt hatten, um Hilfe zu bitten. Es war die Idee seiner Frau gewesen. Sie hatte ihn dazu gedrängt, um Hilfe zu bitten. Es war ihm schwergefallen, das zu tun – tatsächlich war es ihm schwer, überhaupt irgendjemanden um irgendetwas zu bitten. Aber jetzt, drei Monate später, dachte er, dass es die beste Entscheidung gewesen war, zu der sie ihn je gedrängt hatte.

Seine kleine Belle, seine Liebe, sein Leben, seine *Vruken*. Sie war großartig für ihn. Er war mit den falschen Leuten unterwegs gewesen, hatte die falschen Streits vom Zaun gebrochen und schwer darauf hingearbeitet, entweder in einer Zelle des Stars oder in einem städtischen Krematorium zu landen. Aber sie hatte all das geändert. Sie hatte ihn dazu gebracht, sich sein Leben genau anzusehen. Und dabei war sie nicht hinterhältig gewesen, nicht aufdringlich oder manipulativ. Sie hatte ihm einfach seinen ganzen Bulldrek unter die Nase gerieben und ihm den Kopf zu rechtgerückt. Mit ihrer Hilfe hatte er ein ordentliches Team aufgebaut. Ein echtes Shadowrunner-Team. Nicht irgendwelche Ganger, die dachten, sie seien knallhart, oder Konzernbengel, die Straßenspiele spielten. Nein, ein echtes, grundsolides Runnerteam.

Es war die harte Arbeit dieses Teams, die ihn und Belle dahin gebracht hatte, wo sie heute waren. Das Team erledigte Jobs außerhalb der Aurora Warrens. Gute, hochbezahlte Jobs. Das Geld bewirkte innerhalb der Checkpoints viel, also hielten sie in den Warrens durch, richteten eine kleine Ecke davon her und begannen damit, an einer Fa-

milie zu arbeiten. Aber Gangs, Ghule und Teufelsratten zu vertreiben schien wie ein Kinderspiel im Vergleich dazu, Belle zu schwängern. Sie hatten es tags und nachts getan, waren den Mondzyklen gefolgt, hatten Positionen versucht, von denen die Matrix garantierte, dass sie zu kleinen Orkbabys führen würden, und hatten auf Anraten von Freunden und Straßendocs ein Dutzend Mal ihre Ernährungsweise geändert. Aber nichts davon hatte funktioniert.

Sie waren gerade dabei gewesen, es mit einer abgedrehten/umgekehrten Z-Position zu probieren, von der Dr. Love schwor, dass sie jedes Mal wirkte, als sie die Lausprecher des Sozialarbeitsprogramms gehört hatten. Belle hatte ihn buchstäblich aus dem Bett getreten und ihn zu den Sozialarbeitern geschickt, damit er mit ihnen redete. Mann, was war er an jenem Tag angepisst gewesen. Er hatte nur darauf gewartet, dass einer der Glatthäute irgendeinen abfälligen Kommentar machte, dann hätte er sie in ihren eigenen Leichensäcken zurück in ihre Klinik geschickt. Aber niemand hatte ein falsches Wort gesagt. Sie hatten Hilfe angeboten, hatten Termine für Belle und ihn ausgemacht, und als er die gewohnte Bestechung hervorgeholt hatte, hatten sie sie abgelehnt. Zu sagen, dass er sprachlos gewesen war, wäre untertrieben.

Belle und er hatten ihre Termine eingehalten, ein paar Untersuchungen über sich ergehen lassen, und ihre Ärzte hatten ihre Hoffnung mit positiven Nachrichten am Leben erhalten. Beide von ihnen waren fruchtbar – Dirgen wusste das schon von einem kleinen Zwischenfall, den er mit vierzehn gehabt hatte –, aber er hatte gehört, dass das Leben in den Warrens hart zu den kleinen Kaulquappen sein konnte. Den Ärzten zufolge war das einzige Problem eine Frage der Eikompatibilität. Die Ärzte verwendeten kompliziertere Worte, aber für das Paar brachen sie es auf Folgendes herunter: Belles Eier mochten Dirgens Sperma nicht. Die Wände der Eizellen hielten Dirgens Soldaten draußen, so die genaue laienfreundliche Erklärung, die sie benutzten.

Die Lösung war einfach, aber die Möglichkeit weiterer Komplikationen nach der Behandlung bedeutete, dass weitere Termine nötig sein würden. Dies hier war einer dieser Termine. Heute war der Tag, an dem sie herausfinden würden, ob es funktioniert hatte.



Dirgen war sicher, dass es funktioniert hatte. Diesen Monat hatte Belle nicht ihre Tage gehabt, und die konnten sie mittlerweile fast auf die Minute genau vorhersagen. Außerdem war Belle besonders ausgelassen – etwas, von dem sie beide gelesen hatten, dass es bei Schwangerschaften häufig vorkam. Dirgen hatte sich tatsächlich richtig darauf gefreut – es war wie eine Belohnung für einen gut erledigten Job.

Ein Husten von einer der anderen Personen im Wartezimmer ließ ihn bemerken, dass er nervös – und ziemlich laut – mit dem Fuß auf den Boden klopfte. Er hörte damit auf und merkte dann, wie sich die nervöse Energie in ihm aufstaute, bis er aufstand und damit anfang, auf und ab zu gehen. Während er das tat, erinnerte er sich an die Furchen im Teppich und erkannte, dass sie auf genau diese Weise entstanden sein mussten. Er dachte an all die anderen zukünftigen Väter, die auf demselben kleinen Stück Teppich auf und ab gegangen waren.

Als er die Türklinke hörte, drehte Dirgen sich so schnell herum, wie es ihm seine Reflexbooster erlaubten. Er war da, noch bevor sich die Tür geöffnet hatte, und es dauerte eine gefühlte Ewigkeit, bis sie komplett aufgegangen war. Er dachte nicht einmal darüber nach, dass andere Leute hier waren, und hatte Glück, der kleinen Peinlichkeit zu entgehen, dass die falsche Person durch die Tür kam. Zuerst gab die Tür den Blick auf das stoische, aber irgendwie freundliche Gesicht von Dr. Fierabras frei. Er konnte aus ihm nicht ablesen, ob sie gute oder schlechte Neuigkeiten für ihn hatte. Sie war eine wunderbare Ärztin, wenn es um das Überbringen von Nachrichten ging, weil man bei ihr weder Hoffnung noch Furcht entwickelte. Man musste nur warten.

Während die Tür weiter aufging, enthüllte das Gesicht seiner Frau die Neuigkeiten. Zusammen mit ihrer Stimme. Nicht, weil sie es laut aussprach, sondern weil ihre Stimmelage immer so viel über sie aussagte. Da war ein bestimmter beschwingter Tonfall, wenn sie glücklich war, und eine bestimmte Steifheit, wenn sie traurig oder enttäuscht war. Er konnte ersteres in ihrer Stimme hören, als sie mit der Ärztin über das ungewöhnlich warme Wetter sprach, das gerade herrschte. Sie sagte nicht mit ihren Worten „Ja, ich bin schwanger“, sondern mit ihrer Stimme, sogar noch bevor er ihr hauerbewehrtes Grinsen sah.

„Oh, sieht so aus, als ob da jemand etwas nervös ist“, sagte Dr. Fierabras, als sie Dirgen erblickte. Ihre Stimme war angenehm.

„Nur ein wenig, Doc“, sagte Dirgen, als er zurücktrat, um den Weg freizumachen.

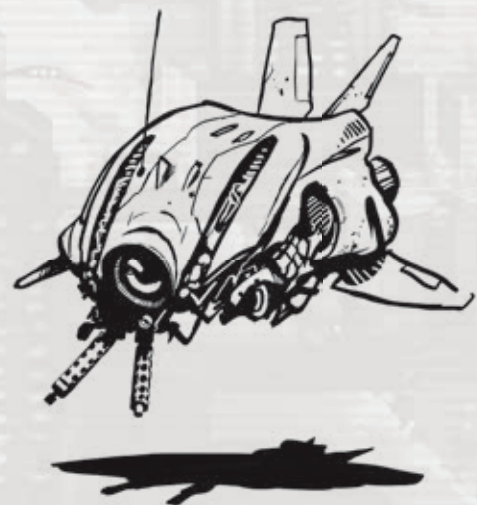
„Lassen Sie ihn nicht warten, Iz. Sieht so aus, als ob ihm gleich die Drähte durchbrennen“, neckte Dr. Fierabras und verwendete den Spitznamen, den nur sie für Isabella Consuela el Fierno West verwenden konnte. Jeder andere nannte sie Belle oder Ma'am.

„Zeit, das Zigarrengeld auszugeben“, sagte Belle mit einem Lächeln.

Er hörte sie kaum. Er wusste, welche Neuigkeiten sie für ihn brachte. Er hatte all die Zeichen gesehen, die ihm in den letzten Sekunden gesagt hatten, dass es genau diese Neuigkeiten waren, aber es traf ihn trotzdem wie ein Güterzug. Er fühlte sich auf einmal gleichzeitig schwindlig, benommen, stolz, aufgeregt, verängstigt, nervös, besorgt, übel und glücklich. Alle Kampferfahrung der Welt kann einen Mann nicht auf den Moment vorbereiten, in dem ihm jemand erzählt, dass er Vater werden wird.

Dirgen sprang vorwärts und schlang die Arme um seine Frau. Er drehte sich trotz seiner Übelkeit mit ihr im Kreis, aber es war egal. Sobald sie in seinen Armen lag, fühlte er nichts als beglückende Freude. Sie waren so weit gekommen, hatten so hart gearbeitet, und jetzt würden sie eine echte Familie sein, mit einem frischen Wurf in ein paar Monaten.

Das Leben war gut.



EINLEITUNG

Wellenschliff ist der erste Teil der Denver-Abenteuerreihe für *Shadowrun, Fünfte Edition*, in diesem Sammelband. Dieses Abenteuer ist zwar nicht ausdrücklich für unerfahrene Spieler entwickelt worden, kann aber leicht angepasst werden, damit es zu unterschiedlich erfahrenen Spielern passt.

An alle Spieler: Ab hier sollte nur der Spielleiter weiterlesen. Der folgende Text enthüllt Geheimnisse und Handlungsstränge, deren frühzeitige Kenntnis den Spielgenuss des Abenteuers (und die Überraschungen, die es bereithält) stören könnten.

In *Wellenschliff* heuert ein Mr Johnson der Söhne Saurons eine Gruppe von Shadowrunnern an, damit sie medizinische Aufzeichnungen für ihn stehlen. Diese Aufzeichnungen werden zusammen mit einigen Anschuldigungen, die durch sie gestützt werden, öffentlich gemacht. Die Runner erhalten weitere Jobs, um noch mehr Hinweise auszугaben, und müssen schließlich einen Bombenanschlag ihrer ursprünglichen Auftraggeber verhindern.

HINTERGRUND

In der Front Range Free Zone (FRFZ) und besonders in den Aurora Warrens ist die Paladin Health and Welfare Clinic (PHWC) seit über 35 Jahren eine feste Größe, und das Paladin-Krankenhaus dient der Stadt Denver schon seit vor der Ankunft Ghostwalkers. Tatsächlich ist Paladin Health Services (PHS), eine Tochter der Paladin Group LLC, eine der wenigen Firmen, die durchgängig am Wiederaufbau der Warrens gearbeitet haben, seit diese zu einem Abladeplatz für alle Unerwünschten der FRFZ geworden sind. Die PHWC ist eine von vier medizinischen Einrichtungen in der FRFZ, die von vier PHS betrieben werden, zusammen mit der Paladin Health Services Clinic am südlichen Ende des CAS-Sektors, der Paladin Wellness Clinic in Wheat Ridge und dem Paladin-Krankenhaus am südlichen Ende des Viertels Harvard Gulch in Denver. Jede dieser Polikliniken befindet sich in der Nähe eines sozialen Brennpunkts, um diesem zu dienen, und jede Poliklinik hat ihre eigene Gemeinde, die mit ihr verbunden ist und wo der Großteil ihres Personals lebt. Das Motto von Paladin Health Services - „Wir praktizieren nicht nur Medizin, wir praktizieren *Metazin*“ - ist ein Slogan, der den starken Fokus der Firma auf die metamenschliche Gemeinschaft verdeutlichen soll. Für alle Einwohner Denvers ist Paladin ein Verfechter von Metamenschenrechten und führend in metamenschlicher Medizin.

PR ist ein mächtiges Werkzeug. Hinter den Kulissen ist die Mutterfirma von Paladin Health Services, die Paladin Group LLC, eine Strohfirma, die eine Schutzschicht zwischen den metafreundlichen Gesundheitsdienstleistungen und den wahren Geldgebern hinter der Firma, der Human Nation, bildet. Aber selbst diese Verbindung ist immer noch nicht direkt. Die Paladin Group LLC ist eine

Firma mit vielen Besitzern und Investoren, einschließlich Brackhaven Investments, Mitsuham Computer Technologies, Renraku Computer Systems, Ares Macrotechnology, Aztechnology und eines Dutzends kleinerer Firmen. Die Investments und Besitzer der Firma haben alle eines gemein: Sie alle gehören zur Human Nation. Wie bei jeder gewaltigen Geheimverschwörung trägt niemand von ihnen Namensschilder, und die meisten der echten Spieler sorgen dafür, dass es so aussieht, als ob das Geld von jemand anderem kontrolliert wird. Am Ende stammen sämtliche Gelder für die Paladin Group LLC und die Paladin-Polikliniken und -Krankenhäuser von der geheimen Gruppe, die Metamenschen und Magie hasst.

Der Ruf der Firma wird durch ihre gewaltigen „humanitären“ Anstrengungen in den ärmeren und gesetzloseren Teilen Denvers sowie die Fortschritte in metamenschlicher Medizin geschützt, mit denen sie jedes Jahr herauskommt. Die Wahrheit hinter dieser Forschung ist teuflisch und mörderisch, aber niemand scheint sie zu vermuten - bis jetzt.

Parker James ist ein 42 Jahre alter Ork, der schon sein ganzes Leben in den Aurora Warrens lebt. In seiner Jugend war er ein Gangmitglied, schaffte aber am Ende seiner Teenagerzeit den Schritt zum Shadowrunner. Mit 25 Jahren ging er auf diesen fast schon mythischen „großen Beutezug“ und setzte sich danach zur Ruhe. Dann kam er mit dreißig zurück, denn die Vergangenheit holt einen immer ein. Er legte seine Schwierigkeiten (die von einem unzufriedenen Oyabun verursacht worden waren) bei, indem er sich zu seinem Schutz einer anderen Gruppe anschloss, den Söhnen Saurons. Parker James hat schon mehr Freunde verloren, als die meisten Leute in ihrem ganzen Leben haben (die meisten von ihnen Metamenschen, aber auch ein paar „Glatthäute“), und im Laufe der Jahre bemerkte er etwas. Er fand heraus, dass viele seiner Freunde, Familienmitglieder, Kollegen, Connections und Bekanntschaften ähnliche Geschichten von Besuchen in den Paladin-Polikliniken erzählten. Er stellte auch fest, dass überdurchschnittlich viele seiner Freunde, die in die Poliklinik gingen, niemals zurückkehrten. Er hat gesehen, wie Menschen mit mehreren Schusswunden, die hätten tödlich sein sollen, zurückkamen, während Orks, die nicht halb so schwer verletzt waren, es nicht schafften. Selbst einige Kumpel von Parker denken, dass seine Verschwörungstheorie etwas weit hergeholt ist, und schreiben die Unterschiede simplem Rassismus zu. Parker hat allerdings noch andere Dinge bemerkt.

Parker war eines von neun Geschwistern; sieben waren Mädchen. Mit zwanzig hatten alle von ihnen Kinder. Vier besuchten eine Paladin-Poliklinik, und alle vier bekamen danach keine Kinder mehr. Keine von ihnen bat darum, sterilisiert zu werden oder so, und zwei von ihnen wurden nach einem Besuch der Poliklinik sogar schwanger, aber diese beiden hatten Fehlgeburten. Die anderen drei Mädchen hatten noch viele weitere gesunde Orkbabys. Parker



zählte die höhere metamenschliche Sterberate und die mysteriösen Sterilisationen seiner Schwester zusammen und wusste, dass etwas faul war. Er begann, herumzuzufragen, und fand vier weitere Frauen – alle verschiedenen Metatyps, aber alle Metamenschen –, die eine Paladin-Poliklinik besucht hatten und plötzlich keine Kinder mehr bekommen konnten oder nach ersten Testreihen mitgeteilt bekommen hatten, dass sie unfruchtbar waren.

Parker entwickelte einen Plan. Er fand einen Straßendoc namens Hippocrates und ließ ihn mehrere menschliche und metamenschliche Frauen auf ihre Fruchtbarkeit untersuchen. Dann schickte er alle Frauen in die Paladin-Polikliniken. Die Ergebnisse entsprachen genau dem, was er erwartet hatte. 25 Metamenschen, eine Mischung aller Metatypen, gingen innerhalb eines Jahres in die Poliklinik. Danach waren fünfzehn von ihnen unfruchtbar, fünf weitere erlitten Fehlgeburten; nur fünf der Frauen konnten im nächsten Jahr ein Kind haben. Von den zehn Menschenfrauen, die er hineinschickte, kamen neun mit einem ausgezeichneten Gesundheitszustand und einem Angebot zurück, ihre Fruchtbarkeit zu erhöhen. Dreien von ihnen wurde sogar ein Platz in der Paladin-Gemeinde angeboten. Ein Jahr später waren alle neun Menschenfrauen schwanger und erhielten entweder Hilfe von einer Paladin-Poliklinik oder waren in eine Paladin-Gemeinde – wie zum Beispiel Archer Heights – gezogen. Die einzige un-

fruchtbare Menschenfrau – die laut Hippocrates' Untersuchungsergebnissen allerdings fruchtbar gewesen war – war Erwacht.

Parker teilte den Söhnen Saurons seine Entdeckung mit. Sie stimmten alle darin überein, dass dies die Arbeit des Humanis Policlub sein müsse, aber die Beweise, die Parker präsentierte, führten zu einer kleinen Spaltung. Eine Gruppe der Söhne wollte die Polikliniken mit Gewalt schließen, während eine etwas größere Gruppe weitere Beweise sammeln und die ganze Paladin-Gesellschaft stürzen wollte, ohne auf Terrorismus zurückzugreifen, der sie nur schlecht aussehen lassen würde. Parker erhielt die Erlaubnis, einige Runner anzuheuern, damit sie die Aufzeichnungen aus der Klinik stehlen. An diesem Punkt kommen die Runner ins Spiel.

Es gibt allerdings ein paar Probleme. Parker brauchte Menschen in seiner Studie, um die Daten zu vergleichen. Ihre Behandlung in den Polikliniken war allerdings nicht weniger als wundervoll, und diejenigen Menschenfrauen, die in die Paladin-Gemeinde gezogen sind, haben vom süßen Trunk des Rassismus gekostet. Zwei dieser Frauen haben sich mit bemerkenswert ähnlichen Geschichten gemeldet, dass sie von einem Straßendoc untersucht worden seien. Die Human Nation weiß, dass etwas im Busch ist, und beginnt etwa zur selben Zeit wie die Runner mit ihren Ermittlungen.



Und noch eine weitere mächtige Partei wird sich ebenfalls einmischen. Hippocrates, der Straßendoc, hat aus seinem früheren Leben noch Verbindungen zu den Illuminates of the New Dawn. Er ist ziemlich intelligent und bezüglich Paladins schändlicher Taten zu einem ähnlichen Schluss gekommen, aber er hat etwas bemerkt, das Parker entgangen ist (oder das ihm egal war). Hippocrates bemerkte, dass die Erwachte Frau genauso sterilisiert wurde wie die Metamenschen. Zusammen mit der Metamenschen-Sache und Parkers Hypothese über den Humanis Policlub erwähnte er dies gegenüber einem Freund bei den IoND, Darien Black. Darien glaubt, dass die Sache größer ist, als es zu Humanis passt. Er vermutet die Human Nation dahinter und wird die Runner kontaktieren, damit sie ihm bei seinen Ermittlungen helfen.

Was die Sache nicht gerade einfacher macht.

ZUSAMMENFASSUNG

Das Abenteuer beginnt damit, dass die Runner zu einem Treffen mit einem Mr Johnson eingeladen werden, von dem bekannt ist, dass er für die Söhne Saurons arbeitet. Gerade als die Runner außerhalb des Treffpunktes ankommen, werden sie angegriffen. Dies ist ein Test, den die Söhne Saurons initiiert haben. Bei dem Treffen werden die Runner angeheuert, in die Paladin Health and Welfare Clinic (PHWC) einzubrechen und dort medizinische Aufzeichnungen zu stehlen.

Als die Runner später die gestohlenen medizinischen Aufzeichnungen übergeben, treffen sie ihren wahren Auftraggeber, Parker James, und werden von einer Gruppe Maskierter angegriffen. Einer der Angreifer hat eine Tätowierung auf dem Arm, die der Johnson erkennt. Er erzählt es Parker, der den Runnern empfiehlt, ihre Köpfe für ein paar Tage unten zu halten, während er überprüft, was vor sich geht, und sich um die Sache kümmert. Parker warnt die Runner, dass die Leute, die sie aufgeschreckt haben, sehr gefährlich sind.

Kurz nach dem Angriff kontaktiert Mr Johnson die Runner für einen weiteren Job. Ein Freund der Organisation, ein Straßendoc namens Hippocrates, wurde etwa zur selben Zeit wie die Runner angegriffen und braucht nun Schutz. Hippocrates hat Parker von einem Panikraum in seinem Laden aus angerufen. Ein Fehler im Design des Raums macht diesen allerdings luftdicht. Hippocrates muss nach draußen, bevor ihm die Luft ausgeht. Das Problem ist, dass die Typen, die ihn angegriffen haben, einen Wachposten im Laden zurückgelassen haben und dieser etwas Geld an eine hiesige Gang verteilt hat, damit sie ihn in diesem unfreundlichen Viertel ein wenig unterstützt. Die Runner müssen diesen Mann (und die Gang) überwältigen und zu Hippocrates vordringen, bevor dieser erstickt. Sobald die Runner Hippocrates haben, werden sie gebeten, ihn bei sich zu behalten, bis die Söhne

ein gutes Safehouse für ihn bereitmachen oder ihn aus der Stadt bringen können.

Hippocrates sieht die Runner als Gelegenheit, für die Illuminates of the New Dawn ein paar weitere Ermittlungen über die Anti-Erwachten-Arbeit der Polikliniken anzustellen. Die Illuminates of the New Dawn mischen sich ein, weil ein Teil der Beweise darauf hindeutet, dass Erwachte Individuen sterilisiert werden – eine Situation, von der sie denken, dass es die Weitergabe des Erwachten Gens verhindert und so die Entwicklung der Magie stört. Die Unterhaltung mit Hippocrates erfolgt, nachdem die Runner ihn am Safehouse abgeliefert und bereits einen weiteren Job der Söhne angeboten bekommen haben. Die Söhne wollen jetzt, dass die Runner ein paar Ermittlungen über die medizinische Versorgung an der Poliklinik anstellen, indem sie bestimmte Patienten ausfindig machen, die wichtig sind, aber nicht Teil von Parkers Studie waren, und Informationen über deren Zeit an der PHWC sammeln. Speziell sollen sie aus Headware-Memory Audio- und Videoaufzeichnungen vom Inneren der verschiedenen Einrichtungen bergen. Die IoND hingegen wollen, dass die Runner etwas tiefer nach Informationen über die Besitzer der Paladin Group LLC graben. Das Hauptbüro der Firma befindet sich im Paladin-Krankenhaus in Harvard Gulch und ist wahrscheinlich der beste Ort, um die Spur der Herren über die Firma aufzunehmen.

Während die Ermittlungen der Runner laufen, werden unangenehme Anschuldigungen gegenüber der Poliklinik laut. Sie werden von Beweisen gestützt, die stark den Aufzeichnungen ähneln, die die Runner gestohlen haben. Massive Proteste ereignen sich vor den Polikliniken, und Metamenschen versuchen, die Einrichtungen zu schließen und zu verklagen, während die Anwohner wollen, dass sie geöffnet bleiben. Die Anwohner (lies: Menschen) sind stark abhängig von den Gesundheitszentren mit ihrem großen Angebot an Programmen, von denen die örtlichen Gemeinden und im Besonderen die Paladin-Gemeinden profitieren.

Die Ermittlungen der Runner deuten auf eine große Verschwörung innerhalb der Polikliniken und möglicherweise der Mutterfirma, Paladin Group LLC, hin. Nachdem die Runner den Söhnen Saurons die Informationen übergeben haben, bezahlen die Söhne sie und werden aktiv. Die Proteste an der Paladin Health and Welfare Clinic werden gewalttätiger, mit Zusammenstößen zwischen den Söhnen Saurons und dem Humanis Policlub, der das Viertel Archer Heights unterstützt, wo er ein Vereinshaus hat.

Hinter den Kulissen plant der Teil der Söhne Saurons, der extremere Maßnahmen ergreifen wollte, wie er die Paladin Health and Welfare Clinic in die Luft jagen kann. Das Ork Rights Committee (ORC) bekommt Wind von dem bevorstehenden Anschlag und heuert die Runner an, damit sie ihn verhindern und versuchen, die Klinik ohne Kollateralschaden zu schließen.

