

# Abenteuer

---

## DUKES vs. Raiders

von [Matjuma Syker](#)

Kleiner Job! Kleine Bezahlung! Ein paar Dreckheads wegpusten... jo Chummer, das is halt was zum üben ...

*Matjuma Syker, EX-Runner/Schieber*

---

[\[Der Auftrag\]](#) [\[Hinter den Kullissen: Die Gangs\]](#)

[\[Syker Electrics\]](#) [\[Hinter den Kulissen: AG Chemie\]](#)

[\[Syker Electrics 2\]](#) [\[Die Schatten des AG Chemie-Viertels\]](#)

[\[Search a Gang\]](#) [\[KonBulle, Klappe die 1.\]](#)

[\[Raiders kommen\]](#) [\[Der Kampf\]](#)

---

[\[Der Auftrag\]](#)

Ihr werdet plötzlich angerufen... Ein gewisser Syker bestellt Euch zu ihm. Er wohnt in Frankfurter Sprawl Birkengasse 204. Dort besitzt er einen Elektronikhandel. Er, ein Halbindianer aus Seattle, hat scheinbar ein kleines Problem mit einer Gang.

[\[Hinter den Kulissen : Die Gang\(s\)\]](#)

In Wirklichkeit sind es zwei rivalisierende Gangs (je 3 Gangmitglieder und 1 Gangboss, der sich im Hintergrund aufhält [Werte von Archetypen & Connection]). Sie streiten sich zur Zeit um einen Imbissstand, der grosse Einnahmen für die jeweilige Gang bringt. Der Imbiß liegt im Grenzgebiet. Im Moment besitzen die Dukes das Gebiet um den Imbiss.

Sykers Laden liegt auch im Dukeland, also wird er es lieber sehen wenn die Runner die andere Gang, die Raiders, hopsnehmen. Da bei einer Gebietsübernahme immer Plünderungen angesagt sind. Allerdings müssen die Runner selbst entscheiden welche Gruppe sie plattmachen! Erledigen sie die allerdings die Dukes werden sie später eine kleine Belohnung verpassen (siehe weiter unten). Dukes sind übrigens alle Männlich... die Raiders sind alles weibliche Punks!

(Für die Raiders kann man ebenfalls die Archetypen "Gangmitglied" und "Gangboss" nehmen, allerdings gibt es eine kleine Änderung der Attribute: -1 Stärke + 1 Intelligenz und da eine emanzipierte Gangchefin noch gefährlicher ist, keine Stärke abzüge, aber + 1 Intelligenz...)

[\[Syker Electrics\]](#)

Der Laden ist recht gross. Jedenfalls für Sprawl Verhältnisse. Allerdings ist dies hier auch noch eine bessere Gegend, da gleich auf der anderen Seite der 4 spurigen Straße einige Gebäude der AG Chemie liegen. Die Konbullen achten eben auf eine saubere Umgebung.

### [Hinter den Kulissen : AG Chemie]

Die AG Chemie unterhält in diesem Stadtteil ein kleines Büro und einige Lagerhäuser, die aber zu gut gesichert sind, um dort einzudringen.

Sollten die Runner doch einmal mit den Konbullen eine bleihaltige Begegnung haben, sei es weil sie über die Straße gegangen sind, mitten in einen Kondistrikt oder weil sie einfach mal eins der Lager besuchen wollten (wie dumm), werden sofort 5 Söldner und ein Kampfmagier (Standart-Archetypen) erscheinen und die Runner unter Feuer nehmen. Wenn sie dieses Gefecht tatsächlich gewinnen, wird nach 15 Minuten ein Helikopter mit weiteren 6 Söldner eintreffen (FLUCHT!!!). Ausserdem sind die Büroeingänge mit schweren Stahltüren gesichert und die Lager werden von einem Elektrozaun, mit 3 Rottweilern gesichert. Keine Chance eines Eindringens... Was die AG Chemie wohl da drinnen versteckt?

*(Anmerkung: Das nächste Abenteuer!!! :)*

### [Syker Electrics 2]

Neben einigen Kisten und einer Wohnecke ist Syker's Laden leer. Er erzählt, dass die Gang ihm die Kunden verscheucht hat. Er erzählt auch, dass es zwei Gangs gibt, aber er will nur die Gang, die hier Ärger macht. Er zahlt Euch pro Mann 2000 Euro (ok das ist mager, aber es ist ja nur eine Gang) wenn ihr diese Gang vertreibt bzw. aus dem Weg räumt. Bezahlung wenn Auftrag erfüllt. Er gibt Euch noch den Tip, dass ein Imbissstand-besitzer namens Asev Keller näheres wüsste. Sein Stand ist gleich um die Ecke.

Dann schmeisst Syker Euch höflich raus *(Spieleleiter! Wie gesagt freundlich !!!)*

### [Die Schatten des AG Chemie-Viertels]

Das Gebiet um die AG Chemie Gebäude gehört inoffiziell auch zum AG Chemie Viertel. Eigentlich nur, weil es so nah an den Sicherheitsrouten der Wachmannschaften liegt. Selbst die Birkengasse ist noch recht sicher. Trotzdem haben die Gangs der Stadt auch diese Gebiete unter sich aufgeteilt. Ihre Einnahmen, für Waffen, Drogen & Cyberware beziehen sie von kleineren Läden, von denen sie Schutzgeld erpressen. Da aber im Schatten eines Kons, die Läden und Geschäfte nie so aufblühen wie tiefer im Sprawl ist der Imbiss von Asev Keller in der Birkengasse eine der grössten Einnahmequellen für Gangs, die dieses Viertel beherrschen.

### [Search a Gang]

Langsam sollten die Runner einige Connection/bzw. Asev Keller (Erfolgsprobe + 50 Euro als Schmiermittel für seine trockene Zunge) besuchen. Über die Gangs wissen die Connections : Trolltürsteher, Stadtbeamte, Schieberin & Talismankrämerin.

Um an die gewünschten Infos zu kommen Erfolgsprobe auf Fertigkeit Straße, Mindestenswurf 4. 1 Erfolg: Ja.. da gibts so zwei Haufen, die einen heissen Raiders & die anderen Dukes oder so... 2 Erfolge: Klar kenn ich die Dukes und die Raiders! Bei denen ist doch zur Zeit die Kacke am Dampfen.... aber die Raiders hätten eben nicht den Imbiss (bzw. Asev sagt: "...meinen Imbiss...") ins Visier nehmen sollen. Die Dukes sitzen ja da. 4 und mehr.

Der Spieleleiter erklärt über Asev oder die Connection die gesamte Sachlage der beiden Gangs

### [KonBulle Klappe die 1.]

Während die Runner zu ihren Connections "rennen" oder sie anrufen und Asev aushorchen tut sich gegenüber im AG Chemie-Gebäude etwas...

Die Söldnertruppe (die oben angegebene) hat einen Einsatz!

Die bösen Jungs gehen über die Straße Richtung Runner, dir ja am Imbiss stehen müsstest! Was jetzt passiert hängt ganz von den Runner ab!!! Abhauen ist eine gute Lösung, da dir Söldner sie nicht verfolgen werden und nicht schießen. Kämpfen ist eine ungesunde Methode... da die Truppe ja recht stark ist. Die dritte Möglichkeit ist einfach stehen bleiben und abwarten. Wenn man einfach abwartet werden dir Söldner sich einfach ein paar Würstchen holen und wieder im Kongebiet verschwinden. Wenn die Runner stehen geblieben sind hören sie noch ein Gespräch mit: Die Söldner wundern sich über das Labor, das in dem Lagerhaus der AG Chemie untergebracht ist, da ihr Magier behauptet dort würden grausige magische Experimente durchgeführt werden. *(Anmerkung: Wichtig für das nächste Abenteuer)*

### [Raiders kommen]

Wiedereinmal haben die Gangs eine kleine Schlacht geplant! Über Asev erfährt dir Runner davon... Jetzt heisst es den Duker helfen! In einer Stunde ist die Schlägerrei!!! Hier am Imbiss. Jetzt können die Runner nur hoffen, dass sie genug Infos besitzen um auf die Raiders zu schießen und nicht auf die Duker.

### [Der Kampf]

Die Raiders kommen gerade die Gasse hochgelaufen, da werden die Runner vom Imbiss aus anfangen zu schießen. Allerdings kommen von der anderen Seite gerade die Duker an. Einer der Runner muss eine Warnehmungprobe bestehen um die echten Gegner zu finden. Er wird dann den anderen sagen, wo sie hin zu zielen haben. Nachdem alle Raiders niedergemetzelt sind, können sich die Runner ihre Belohnung abholen: Das Geld und für den, der am meisten Gegner getötet hat eine Ares Crusader. Ausserdem erhalten alle Runner 2 Karmapunkte. (1 wenn nur überlebt)

*Fortsetzung folgt....*

---

Autor: [Matjuma Syker](#)

---