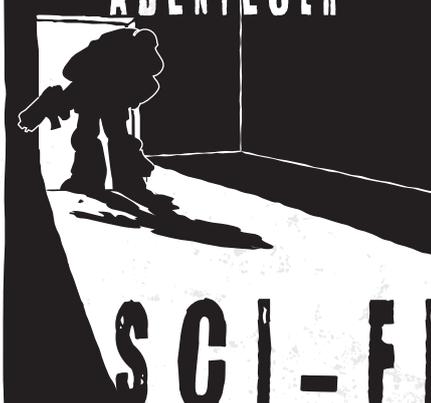


KURZSCHÖCKER

ABENTEUER



S C I - F I

KURZSCHÖCKER #12

DAS SUCHEM UND FINDEN DES GARRET O. EIN ABENTEUER FÜR SCHÄTTENJAGER!

TEXTE & ENTWICKLUNG:
CHRISTOPH MASER

REDAKTION: Amel.tk
ANDREAS MELHORN

GRAFIK & LAYOUT: rollenspiel-almanach.de
DOMINIK DIESSLIN

www.rollenspiel-almanach.de/kurzschocker

Die Siedlung **Avides IX** ist Heimat für mehrere zehntausend Menschen. Ein Raumhafen, der als eher unbedeutender Umschlagplatz für den planetaren Güterverkehr gilt, sowie Fabriken, in der Stoffe und Alltagsgegenstände hergestellt werden, ernähren die meisten Menschen. Eine lokale Sicherheits-truppe unter Führung einiger Beamter des Adeptus Arbitres sorgt für Ruhe und Ordnung.

Vor zwei Monaten wurden in einer der großen Makropolen durch Zufall Drogen in mehreren Frachtkisten gefunden. Das wäre kein Fall für die Inquisition, hätten Medici darin nicht Spuren einer Substanz gefunden, die die Saat des Nurgle in sich trägt. Offenbar schmuggelt ein Kult des Nurgle billige und krankmachende Drogen in die Makropole.

Nachforschungen brachten zu Tage, dass diese Drogen erst bei einem Zwischenstopp in Avides IX in die Container gekommen sein konnten. Der für die Container zuständige Lademeister **Garret Odessa (36 Jahre)** soll nun verhört werden. Die Charaktere werden ausgeschickt, um Garret Odessa abzuholen und zum Inquisitor zu bringen.

Der Anführer des Nurglekults ist **Ravion Herbort**. Als die Behörden anfangen, den Drogenfunden nachzugehen, beschloss er, den Kopfgänger **Immir (29 Jahre)** anzuheuern. Dieser sollte Garret wegen eines angeblichen Diebstahls finden (eine Vorsichtsmaßnahme; eigentlich hält Ravion Immir für skrupellos genug, um für das Chaos zu arbeiten), bevor der Lademeister in falsche Hände fiel, doch dieser tauchte rechtzeitig ab.

Der Auftrag

Die Charaktere sollen nach Avides IX reisen und den Lademeister Garret Odessa in Gewahrsam nehmen. Der Inquisitor gibt den SCs alle Informationen, die unter Hintergrund beschrieben sind (außer dem letzten Absatz, der Teil des Plots ist).

Ausgangspunkt für ihre Suche ist die Verwaltung des Raumhafens.

Die Siedlung Avides IX und der Raumhafen

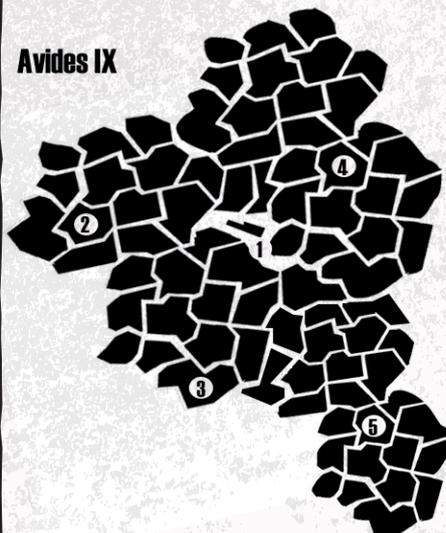
Avides IX wurde vor mehreren Jahrhunderten aus dem Boden gestampft und ist seither nur wenig gewachsen. Vier- bis fünfstöckige Gebäude aus Plastbeton stehen eng aneinan-

der, durchzogen von einem Gewirr aus Gasen und durch größere Straßen im Viertel gedrängt. Zentrum der Siedlung ist der **Verwaltungs- und Kultbezirk (1)**. Im Westen der Stadt haben sich die **Wohlhabenden (2)** niedergelassen. Im Osten sind die **Industriegebiete (4)**, deren Arbeiter meist im Süden in kleinen **Wohneinheiten (5)** hausen. Ebenfalls im Süden liegt das **Viertel der Zerstreuung (3)**. Hier finden sich Bars, Bordelle und Spielhöhlen. Insgesamt unterscheidet sich die Stadt kaum von unzähligen anderen Arbeiterstädten im Imperium.

Der Flug- und Raumhafen liegt mehrere Kilometer außerhalb der Stadt im Süden und ist durch eine große Eisenbahnstrecke an die Stadt angebunden. Das ganze Areal ist fest betonierte und von mehreren Wachringen umgeben. Im Stundentakt landen und starten Träger und Shuttles von den vier Landefeldern, in deren Zentrum der **Tower (1)** steht. Von einem großen **Verwaltungszentrum (2)** aus werden die enormen Mengen an Frachtcontainern verwaltet, die auf der so genannten **Containerwüste (4)** darauf warten, weitergeschickt zu werden. Stets bilden Zehntausende der riesigen Behälter ein Labyrinth, in dem unzählige Servitoren und große Transportmaschinen dafür sorgen, dass der Güterverkehr nie zum Erliegen kommt.

Ein **Gebäudekomplex (3)** beherbergt die Kantinen für die Arbeiter, eine medizinische Station und mehrere kleine Wohneinheiten für die besser verdienenden Angestellten des Raumhafens.

Avides IX



Nachforschungen im Raumhafen

Die Beamten der Verwaltung und die Arbeiter auf der Containerwüste sind nicht gerade auskunftsfreudig. An folgende Informationen können die SCs mit geeigneten Mitteln kommen.

Garret Odessa ...

- ... ist ein freundlicher, zuvorkommender Kollege, der dem Imperium stets mit größter Hingabe dient. (Standardauskunft)
- ... ist seit 5 Tagen nicht mehr zum Dienst erschienen und hat sich auch nicht krank gemeldet. (Leicht zu erhalten)
- ... wohnt auf dem Hafengelände im Gebäudekomplex 3. (Schwerer zu erhaltende Information)
- ... hat sich seit einigen Monaten verändert. Zum einen scheint er mehr Geld zu haben als sonst, zum anderen wirkt er angespannt und ängstlich. (Schwerer zu erhalten)
- ... fürchtet um sein Leben und ist untergetaucht. (Sehr schwer zu erhalten)
- Seine Ausweisdokumente liegen in der Verwaltung und da er unentschuldigt dem Dienst ferngeblieben ist, wurde eine Suchmeldung an die örtlichen Behörden geschickt. Daher kann er die Stadt nicht verlassen haben. (Sehr schwer zu erhaltende Information, es sei denn, die SCs geben sich als Inquisitoren zu erkennen.)
- Vor knapp 4 Tagen hat schon mal jemand nach Garret gefragt. Der Kopfgeldjäger Immir wird beschrieben. (Schwerer zu erhalten)

In den zwei kleinen Zimmern von Garrets Wohnung sind nicht viele Hinweise zu finden. Offenbar hat er sein Heim vor wenigen Tagen überhastet verlassen. Neben Kleidung und Wertgegenstände sind auch kleinere Lampen, Kocher, etc. verschwunden. (Garret hat einen der Container zu einem provisorischen Heim gemacht.) In der Wohnung lassen sich zwei Adressen an einer Pinwand finden, die „Bei Mutter“ und „Mutter“ heißen. Bei ersterer handelt es sich um ein Bordell (in 3), bei letzterer um die Adresse von Garrets Mutter (in 4).

Die Nachforschungen der SCs alarmieren sowohl den Kopfgeldjäger Immir als auch den Nurglekult.

Nachforschungen „Bei Mutter“

„Bei Mutter“ ist ein Bordell im Viertel der Zerstreuung, in dem Garret absteigt, seitdem er Geld hat. Die Bordellbetreiber sind nicht erfreut, die Charaktere im Haus zu haben. Wenn es den SCs nicht gelingt, sich den Respekt der Betreiber zu sichern – wie auch immer – gibt man ihnen dort keine hilfreichen Informationen.

Eine Dame (Narcia, 19 Jahre), die von Garret bevorzugt aufgesucht wurde, kann den SCs sagen, dass er vor 5 Tagen das letzte Mal bei ihr war, Schmuck als Geschenk mitbrachte, seine Liebe gestand und gleichzeitig von ihr Abschied nahm („Wie rührend ... wie ein kleiner Welpe ... weinte und faselte was von Liebe und so ...“). Er meinte, einen großen Fehler gemacht zu haben und daher untertauchen zu müssen.

Kleines Zwischenspiel

Auf ihrem Weg können die Charaktere bemerken, dass sie verfolgt werden. Der Kopfgeldjäger Immir hat sich auf ihre Fersen gesetzt, gibt sich jedoch nicht zu erkennen. Er hat drei Männer angeheuert, die den Charakteren folgen sollen. Während der erste

Verfolger ein Tölpel ist und den Charakteren leicht auffällt (0 Erfolgsgrade auf Entdecken), ist der zweite Verfolger schon schwerer zu entdecken (1 Erfolgsgrad), während der Dritte ein Meister seines Fachs ist (3 Erfolgsgrade). Immir will wissen, wie gut die Charaktere sind und wen sie entdecken können.

Sollten die Charaktere einen oder mehrere Verfolger überwältigen, können diese nur sagen, von einem Mann mit Immirs Beschreibung angeheuert worden zu sein.

Sehr aufmerksame Charaktere können den Kopfgeldjäger selbst entdecken, der die Charaktere und deren Verfolger aus sicherer Entfernung beobachtet und jeden Kontakt vermeidet. Gelingt es den SCs wider Erwarten, den Kopfgeldjäger zu stellen, folgt schon hier das **Gespräch mit Immir (s.u.)**.

Nachforschungen bei der Mutter

Garret hat seiner Mutter Yin von den Bestechungsgeldern eine kleine Wohnung im Viertel der Wohlhabenden gemietet. Dort lebt sie nun in bescheidenem Luxus, der aber offensichtlich nicht dem Einkommen eines Lademeisters und ihrem Einkommen als Haushaltsgehilfin entspricht. Garrets Mutter weigert sich rund heraus mit den Charakteren über ihren guten und braven Sohn zu sprechen. Sie weiß, dass er in Schwierigkeiten steckt, ist sich der Tragweite seiner Probleme aber nicht bewusst.

Noch während die Charaktere Garrets Mutter unter Druck setzen, handelt der Nurglekult. Er sieht eine Chance, Garrets Mutter in seine Gewalt zu bekommen, damit den Flüchtigen aus seinem Versteck zu locken und ganz nebenbei die Charaktere zu beseitigen. Eine Gruppe aus (Anzahl SCs +2) **Kultinitianten** geführt von einem **Kultfanatiker** stürmt die Wohnung. Sie kämpfen bis zum Tod und haben, falls sie gefangen genommen werden, außer fanatischen Sprüchen und Todesdrohungen keine nützlichen Informationen für die Charaktere. Jedoch verraten Kleidung und Passierscheine, dass alle Angreifer Arbeiter auf dem Raumhafen sind.

Angesichts des halben Dutzend Kultisten verrät die aufgelöste Yin den SCs nun auch, dass ihr Sohn sich in einem der Container in der Containerwüste versteckt und so auch aus der Stadt fliehen will. Sie weiß, wohin der Container gebracht werden soll und auch wann dies geschieht (vom Spielleiter festzulegen).

Gespräch mit Immir

Seit über 4 Jahren arbeitet Immir als Kopfgeldjäger. Dabei hat er sich mehr auf die kleinen und mittelgroßen Fische spezialisiert. Er ist etwa 170 cm groß und von gedrungenem Körperbau mit rabenschwarzen Haaren. Er trägt unauffällige Kleidung und ein bionisches Auge, nachdem er seines vor Jahren im Kampf lies.

Da er ihnen folgt, um an Garret zu kommen, kann der Spielleiter den Kopfgeldjäger Immir nach eigenem Ermessen jederzeit erscheinen lassen und als Verstärkung für die SCs nutzen. Stellt er nämlich fest, dass das Chaos seine Finger mit im Spiel hat, wird er den Kontakt zu den Charakteren suchen. Immir ist ein harter Mann, der es zwar mit dem Gesetz nicht so genau nimmt, aber auch nicht dumm genug ist, sich mit der Inquisition anzulegen. Er wird den Charakteren bereitwillig die wenigen Informationen geben, die er hat:

- Er wurde vor knapp 5 Tagen von einem Adligen namens **Ravion Herbort** angeheuert,

Garret zu finden, da dieser angeblich einen Diebstahl begangen habe.

- Der Auftrag erwies sich als schwierig, da Garret untergetaucht war und Immir nur schwer an Informationen kam. Ihm fehlten z. B. die Möglichkeiten, in der Verwaltung Fragen zu stellen.

- Ravion Herbort ist ein stets kränklicher, aber mächtiger Mann, der großen Einfluss in der Stadt hat.

Sobald Immir klar wird, dass er Garret für einen Kultanführer suchen sollte, wird er anbieten, die Charaktere auf ihrer Suche zu begleiten.

Das Suchen und Finden von Garret O.

Mit den Informationen über den Zielort und den Tag der Weiterreise und Zugang zu den Datenbanken der Verwaltung sollte es kein Problem sein, den entsprechenden Container zu finden. Dazu müssen die Charaktere sich zuerst Zugang zu den Datenbanken verschaffen, etwas, was ihnen nur unter Einsatz einer großen Menge Geld, der Offenlegung ihrer Identität oder durch einen genialen Schachzug gelingen wird. Da der Kult offenbar großen Einfluss im Raumhafen hat, sollten die SCs verhindern, dass zu viele Leute die Containernummer erfahren, damit ihnen niemand zuvorkommt.

Dann müssen die SCs ihren Weg durch das Labyrinth aus Containern, die sich zum Teil mehrere Etagen hoch übereinandertürmen, zu Garret finden. Er sitzt vollkommen verängstigt in einer provisorisch eingerichteten und vom kalten Licht mehrerer Illuminatoren beleuchteten Nische in dem Container. Geben sie sich als Mitglieder der Inquisition zu erkennen, ist er sofort bereit, alles zu erzählen:

- Garret hat sich durch Geld und Drohungen von dem Nurglekult, der auf dem Raumhafen großen Einfluss besitzt, dazu verleiten lassen, seit knapp einem halben Jahr, Kisten unbekanntem Inhalts in den Containern zu verstecken.

- Als er hörte, dass die Behörden in diesen Kisten Drogen gefunden hatten und Nachforschungen anstellten, suchte er seine Kontaktperson auf (eine Frau namens Aeda, Herborts rechte Hand und Kultmitglied), die ihn jedoch versuchte zu töten. Da erkannte er, welchen Fehler er gemacht hatte, nahm er Abschied von seiner großen Liebe Narcia und beruhigte seine Mutter.

- Er ist bereit, alle Details, Namen und Gegebenheiten auszusagen, wenn die SCs ihn in Sicherheit bringen.

Flucht vom Raumhafen

Natürlich ist der Kult den Charakteren nach wie vor auf den Fersen. Je nach Ermessen des Spielleiters und dem Geschick der Charaktere bei ihrem Vorgehen auf dem Raumhafen greift der Kult früher oder später an. Dabei stehen ihm folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- Eine kleinere Gruppe von Arbeitern, die dem Kult dienen (Kultinitianten). Bewaffnet sind sie meist mit Arbeitsgeräten wie Hämmern oder Schraubenschlüsseln und leichten Schusswaffen. Ein Arbeiter trägt einen Servotragearm mittels eines Schultergerüsts.

- Ein Beamter gibt sich hilfsbereit und eifrig, nur um ein Attentat auf einen der Charaktere oder Garret zu verüben.

- Teile der Wachmannschaft geben sich als

Anhänger des Kultes zu erkennen. Diese sind besser ausgebildet und mit Scharfschützengewehren (Laser- oder Jagd-), Schrotflinten und leichten Arma-Plastrüstungen ausgestattet.

- Vom Verwaltungsgebäude aus können Industrie- und Reparaturservitoren gegen die Charaktere eingesetzt werden. Außerdem kann man die Ortungssysteme nutzen, um die SCs aufzuspüren.

- Die scharfen Wachhunde werden losgelassen, um die SCs im Labyrinth zu suchen. Nicht sicher ist dabei, ob die Hunde wahnsinnig vor Hunger sind, mit speziellen Drogen vollgepumpt oder ob sie bereits vom Odem des Nurgles berührt wurden.

- Auch die großen, haushohen und mehrere Tonnen schweren automatischen Last- und Gabelstaplerfahrzeuge kommen zum Einsatz. Diese Fahrzeuge sind zwar viel zu langsam, um einen Charaktere zu überfahren, jedoch können sie Container verschieben oder umstürzen lassen, in oder hinter denen die Charaktere Schutz suchen. Dafür muss aber die automatische Steuerung deaktiviert werden und ein Kultist muss das Gefährt bedienen. Dieser sitzt geschützt hinter Stahl und ist fast unmöglich von seinem Fahrersitz zu schießen.

- Wenn die Charaktere mächtig genug sind, können auch ein Kultmagier oder sogar Mutanten zum Einsatz kommen. Der Kult zeigt sich damit zwar offen, es wäre für ihn aber auch eine Katastrophe, wenn Garret in die Hände der Inquisition fiel.

Abschluss

Jeder Charakter erhält für das Abenteuer pauschal 350 Erfahrungspunkte. Gelingt es der Gruppe, Garret lebend zu überbringen, erhält jeder noch einmal 100 Erfahrungspunkte. Die Vergabe von Schicksalspunkten, weiteren Erfahrungspunkten oder besonderer Belohnung in Form von Ausrüstung und Ausbildung liegt im Ermessen des Spielleiters.

Sollten die Charaktere den Kopfgeldjäger Immir mit zum Inquisitor nehmen, kann dieser einige Informationen zu Ravion Herbort geben. Diese lassen zusammen mit anderen, dem Inquisitor zur Verfügung stehenden Informationen, den Kult in Avides IX etwas weniger undurchschaubar und damit angreifbarer machen.

