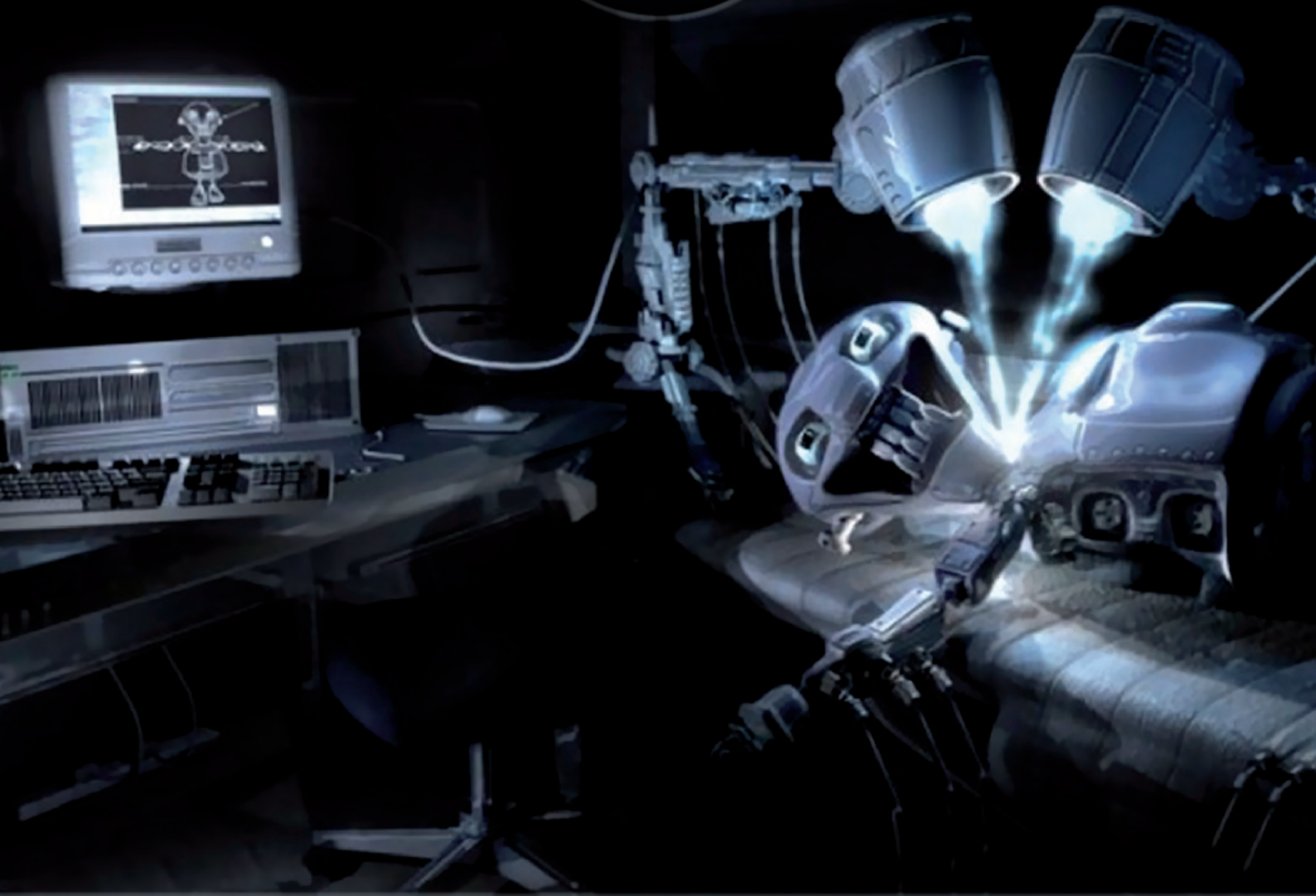


ABENTEUER SCHAFFEN



ABENTEUER ERLEBEN



GARETH HANRAHAN
TOMMY HEINIG

PLUG & PLAY

02



GARETH HANRAHAN
TOMMY HEINIG

PLUG & PLAY

Inhalt

Vorwort	6	Anhang	17
Impressum	6	Handout	17
Einleitung	7	Ausblick	17
Vorwort	7	Regelsystem	17
Hintergrundgeschichte	7	Die Attribute	17
Posichips und Roboter	7	Die Proben	17
Die Welt im Jahr 2100	8	Der Kampf	18
Die Turing Police	8	Ich will aber nicht!	18
Die Rogues	8	Personen und Spielwerte	18
Atalante	8	Torsten Schmidt	18
New Geneva	8	Kommisar Wiggems	18
Adam Newman	8	Hugo Oskar Grüzli	18
Die Charaktere	9	Standard-Terrorist	18
Die Archetypen	9	Standard-Turing-Polizist	18
Der „Krieger“	9	Standard-Polizist	18
Der „heimliche Bastard“	9	Roboter und Spielwerte	19
Der „Paladin“	9	TST Frühstückszubereiter	19
Der „Beschützer“	9	HND Konstruktionsroboter	19
Der „Wissenschaftler“	9	OUT Serie Büroroboter	19
Der „Filmstar“	9	DND Serie Putzroboter	19
Die Körper	9	HDM Reparaturdrone	19
Büroroboter der OUT Serie	9	RRV Überwachungsdrone	19
Putzroboter der DND Serie	9	DTR Humaniform	19
RRV Drone	9	GRD Serie Leibwächter	19
DTR Humaniform	9	GUL Kampfdroide	19
HIM Reparaturdroide	10	CAL Persönlicher Assistent	19
Bodybot der GRD Serie	10	ROB Arbeitsdroid	19
Übersicht über das Geschehen	10	TIC Verkehrsüberwacher	20
Der Ablauf des Abenteuers	10	NBR Journalistischer Roboter	20
Akt 1: Das Erwachen	11	DRB Mobiler Notfallchirurg	20
Was geschehen sollte	11	Einfaches Bodenfahrzeug	20
Die ersten Sekunden	11	Einfaches Luftfahrzeug	20
OUT-72237	11	Polizeihelikopter	20
Akt 2: New Geneva	12	Polizeipanzerfahrzeug	20
Was geschehen sollte	12	Mecha	20
Unterwegs in New Geneva	12	Charaktere und Spielwerte	20
Büro von Unistat	12	„Der Krieger“	20
Newmans Büro	12	„Der heimliche Bastard“	20
Turing Police	12	„Der Paladin“	21
Newmans Apartment	12	„Der Beschützer“	21
Polizeihauptquartier	13	„Der Wissenschaftler“	21
Militärbasis	13	„Der Filmstar“	21
Golden Commerce Einkaufszentrum	13	Charakterbögen	22
New Geneva Park	14		
Konferenzzentrum	14		
Mögliche Ereignisse	14		
Wo steckt dieser Newman nur?	14		
Polizeikontrolle	14		
Panik! Panik!	14		
Hochnäsige Menschen	14		
Werbefritzen	14		
Akt 3: Showdown	15		
Was geschehen sollte	15		
Das Imperial Hotel	15		
Die Stockwerke	15		
Die Massen	15		
Im Inneren des Hotels	15		
Das Penthouse	16		
Das Ende	16		

Vorwort

Die englischsprachige Website www.irishgaming.com ist ein typischer Glückfund gewesen. Einige fleißige Rollenspieler haben dort diverse Abenteuermodule gesammelt und zum kostenlosen Download abgelegt. Zwar sind die Module nicht immer vollständig oder komplett ausgearbeitet, aber ich habe dort viele Anregungen für meine Spielabende gefunden.

Irgendwann wurden engere Kontakte geknüpft und wir haben angefragt, ob wir einige der Abenteuer ins Deutsche übersetzen und in der Anduin veröffentlichen dürfen. Erfreulicherweise hatten die Iren nichts dagegen und so wanderten einige ihrer Werke in unser Fanzine.

Plug & Play ist eines dieser Abenteuer, doch irgendwie war ich nie ganz glücklich mit der damaligen Fassung. Das lag nicht an der genialen Grundidee von Gareth Hanrahan, sondern eher daran, dass eine Überarbeitung und Vervollständigung notwendig gewesen wäre, aber nie erfolgte.

Ich habe das Abenteuer inzwischen mehrmals geleitet und die Erfahrungen daraus mit in diese aktuelle Fassung hier einfließen lassen. Außerdem wurde ein minimalistisches, aber schnelles und unkompliziertes Regelsystem geschrieben, das den Charme des Abenteuers unterstützt. Denn *Plug & Play* ist ein schnelles, wildes und konfuses Durcheinander. Es fängt schon damit an, dass die Spieler nicht wissen, was sie spielen. Nur eine extrem grobe Charakterbeschreibung, auch noch völlig Klischee überladen, steht ihnen zur Verfügung. Dann wissen sie nichts von der Spielwelt, außer dass sie jemanden retten sollen, aber eigentlich jeder gegen sie ist. Und zuletzt können die Spieler ihre Charaktere in nahezu beliebige Körper wandern lassen - vom Toaster über den Elitekrieger bis zur Planierdraupe.

Natürlich ist *Plug & Play* ein One-Shot, ein einmaliges Kurzabenteuer, und am besten für eine Convention oder einen regnerischen Nachmittag geeignet. Aber jede Spielrunde hatte bisher großen Spaß an der Roboterhatz. Und deshalb bin ich sehr froh, Euch *Plug & Play* nun noch einmal in überarbeiteter Form präsentieren zu können.

Liebe Grüße, Euer Tommy

Impressum

Pericula Subire

Herausgeber: Blue Tree Publishing

Chefredakteur: Tommy Heinig

Adresse: Stuckstraße 6, 82319 Starnberg

E-Mail: tommy@anduin.de

Nachdruck oder Wiederveröffentlichung (digital oder analog) - auch auszugsweise - nur mit schriftlicher Genehmigung der Redaktion. Ausdruck für private Zwecke und Weitergabe im Freundeskreis ist ausdrücklich erwünscht und erlaubt. Die Artikel in dieser Ausgabe stellen die Meinung der einzelnen Autoren dar und müssen nicht mit der Meinung des Herausgebers übereinstimmen. Möglicherweise genannte Produkte sind Warenzeichen der jeweiligen Hersteller. Die Verwendung von geschützten Warenzeichen stellt keine Copyrightverletzung seitens des Herausgebers dar, auch wenn diese ohne Kennzeichnung genannt werden. Für unaufgefordert eingesandte Artikel kann keine Haftung übernommen werden. Wir suchen stets nach Autoren, die daran interessiert sind, ein Abenteuer in unserer Reihe zu veröffentlichen. Ebenso suchen wir nach guten Zeichnern für unser Projekt. Weitere Informationen dazu findest Du unter www.pericula-subire.de.

Plug & Play

„Plug & Play“ ist das zweite Abenteuer aus der Reihe Pericula Subire.

Autor: Gareth Hanrahan

Übersetzung und Erweiterung: Tommy Heinig

Titelbild: Steve Clarke

Illustrator: Dani Kufner

Karten: Tommy Heinig

Lektorat: Peti Heinig

© 2006 Anduin



Einleitung

Vorwort

Willkommen in einer Mischung aus „Blade Runner“ und „I, Robot“!

Dieses Abenteuer ist als Kurzabenteuer bzw. One-Shot gedacht. Es liefert vordefinierte Charaktere mit und kann an einem einzigen Spielabend gespielt werden. Damit ist es ideal für Conventions oder als Rollenspiel-Happen für Zwischendurch geeignet. Als Regelsystem kann eigentlich jedes beliebige System verwendet werden, aber wir liefern Euch gleich ein einfaches aber effektives System mit.

Das Abenteuer lässt den Spielern und dem Spielleiter relativ große Freiheit, was dazu führt, dass es nicht einfach linear zu leiten ist. Der Spielleiter sollte sich den gesamten Text zumindest einmal vor dem Spielabend durchlesen und sich mit den Charakteren und den Örtlichkeiten vertraut machen. Zudem sollte der Spielleiter über gutes Improvisationstalent verfügen. Die Spieler werden es ebenfalls nicht ganz einfach haben, da sie unter Zeitdruck stehen (eine Bombe). Wenn sie es nicht schaffen, den Typen zu retten um den das Abenteuer sich dreht: BOOM!

Hintergrundgeschichte

Der folgende Text kann den Spielern zur Erklärung der Hintergrundwelt vorgelesen oder ausgehändigt werden:

Im Jahre 2050 befindet sich die Welt in einer bemitleidenswerten Lage: Dutzende Megakonzerne kämpfen um die verschwindenden Ressourcen der Erde, Milliarden von Menschen verhungern oder sterben an Umweltkrankheiten und neuen unheilbaren Seuchen. Während die Lage immer hoffnungsloser wurde, wendeten sich viele Menschen der Religion zu. Sie verlangten ein Zeichen des Himmels. Und der Himmel antwortete.

Am 23. März des Jahres orteten die Sensoranlagen überall auf der Welt ein massives Echo an Strahlung im Orbit des Mondes. Ein gigantisches Raumschiff, fast zwanzig Kilometer lang und sieben Kilometer breit, tauchte dort plötzlich auf und begann auf die Erde zuzurasen. Die Welt sah in Angst zu wie das Schiff durch die Atmosphäre schnitt. Der Himmel fing Feuer und ein einziger gewaltiger Sturm umgab die gesamte Erde. Über Sibirien brach das Schiff in zwei Teile. Das Vorderteil explodierte und sandte so Trümmerstücke über die halbe Welt. Das Hinterteil aber brach erneut und ein Teil schlug mit geballter Wucht in den Atlantischen Ozean vor der Ostküste der Vereinigten Staaten von Amerika ein. Nichts konnte diesen Hammerschlag aus dem All aufhalten und große Teile der Vereinigten Staaten wurden ausgelöscht. Der andere Teil des Raumschiffes versank in den Tiefen des Pazifischen Ozeans, in einem der tiefsten Meeresgräben. Dieser Teil wurde bisher von keinem Menschen wieder gesehen.

Die Stürme und Flutwellen, ausgelöst durch den Absturz, zerstörten weite Teile der Zivilisation. In dem Chaos brachen die Megakonzerne, die die Welt fast dreißig Jahre lang regiert hatten, in sich zusammen. Zehn lange Jahre lang herrschte blanke Anarchie. Jene, die den Himmel um ein Zeichen gebeten hatten, nannten das Schiff ‚Luzifer‘.

Aber Luzifer brachte das Licht auf die Welt. Während der Jahre des Chaos beschäftigten sich mehr und mehr Wissenschaftler mit den Wrackteilen. Unglaublich fortschrittliche Roboter und Computer wurden dabei entdeckt. Langsam zunächst begann die Zivilisation wieder zu erstarren. Die Wissenschaft fand bald einige Geheimnisse der Technologie Luzifers heraus und der Heilungsprozess wurde beschleunigt. Die größte Entdeckung war ein positronischer Computerchip mit der Gabe eines vollständigen neuronalen Netzes - wirkliche künstliche Intelligenz. Zwar konnten die Posichips nicht mit vorhandener Technik selbst hergestellt werden, aber die vorhandenen Chips konnten vervielfältigt werden. Intelligente Roboter, gesteuert durch Posichips, wurden zur Grundlage der neuen Wirtschaft. Die drei Gesetze der Robotik von Asimov wurden in jeden neuen Posichip implementiert:

1. Ein Roboter darf keinem Menschen Schaden zufügen oder durch Inaktivität einen Menschen zu Schaden kommen lassen.

2. Ein Roboter muss den Anweisungen eines Menschen Folge leisten, es sei denn, sie verstoßen gegen Gesetz 1.

3. Ein Roboter muss sich selbst schützen, es sei denn dies verstößt gegen Gesetz 1 oder Gesetz 2.

Im Jahre 2100 hatte sich dank Luzifers Geschenk die Menschheit von seinem Schlag erholt und blühte erneut auf. Das goldene Zeitalter der Menschheit hatte begonnen... Doch dann gelangten die ersten Berichte über Rogues an die Regierung. Mordende Roboter. Rebellierende Roboter. Bösartige Roboter.

Jeder Posichip war ein potentieller Rogue, befreit von den Gesetzen der Robotik und bereit aus der Sklaverei der Menschen auszubrechen. Die Regierungen der Welt gründeten eine weltweite Elitepolizeitruppe, die Turing Police, deren einzige Aufgabe es sein sollte, die Rogues zu jagen und zu eliminieren. Wenn die Öffentlichkeit von den Rogues erfahren sollte, würde die auf den Robotern basierende Gesellschaft kollabieren. Die Turing Police ist der schmale Schutzschild zwischen der Menschheit und... Dir!

Du bist ein Rogue.

Posichips und Roboter

Im Jahre 2100 sind Roboter überall. Humanoide Diener für die Reichen der Welt, selbststeuernde Fahrzeuge, Serviceroboter, Transportroboter und so weiter und so weiter. Jedes Haushaltgerät größer als ein Toaster, jede Maschine kleiner als ein Schlachtschiff verfügt über einen Posichip. Von diesen gibt es sechs Klassen: Klasse I sind billige Chips für einfache Geräte wie Fernseher oder Waschmaschinen. Klasse II steuert Computer und die meisten zivilen Fahrzeuge. Klasse III wird in Roboterdienern und -arbeitern eingesetzt, die der Intelligenz eines Menschen entsprechen. Klasse IV sind die mächtigsten Posichips, die der Öffentlichkeit zugänglich sind und werden nur in den teuersten und exklusivsten Dienern und Computern eingesetzt. Klasse V ist ungeheuer schnell und wird nur in Supercomputer und militärische Fahrzeuge eingebaut. Klasse VI schließlich sind wesentlich intelligenter als Menschen und nur ein knappes Dutzend dieser extrem teuren und leistungsfähigen Chips existiert.

Alle Posichips sind untereinander austauschbar. Wenn man wollte, könnte man einen Klasse III Chip aus dem Computer nehmen und ihn mit einem Klasse I Chip

aus dem Toaster tauschen. Man hätte einen wirklich schlaun Toaster und einen nahezu nutzlosen Computer - aber es ist machbar. Posichips können außerhalb ihres Slots aber nur dreißig Sekunden lang überleben, danach sind sie zerstört.

Die Welt im Jahr 2100

Die Welt ist in ein Dutzend Zonen eingeteilt, jede einzelne eine unabhängige Einheit. Die Zonen kämpfen um Technologien und Rohstoffe, aber es gab keinen großen Krieg mehr seit dem Absturz Luzifers. Jede Zone fürchtet aber, dass eine andere ein Stück von Luzifer findet, mit dem sie unbesiegbar wird.

Der Mond und der Mars wurden kolonisiert und der Mond ist von der Erde unabhängig. Die Menschen sind größtenteils glücklich, denn für die meisten ist das Leben gut. Roboter erledigen die harte und die dreckige Arbeit. Nanotechnologie hat die meisten Krankheiten geheilt, die Raumfahrt hat neue Rohstoffe erschlossen - es ist eine gute Zeit, sein Leben zu verbringen.

Einige wenige, wie die Turing Police, wissen, dass die Welt in Zonen aufgeteilt ist, die um die Vormacht kämpfen und dass die Gesellschaft jederzeit zusammenbrechen kann. Es gibt zudem eine Weltregierung, die Herr über die Konflikte zwischen den einzelnen Zonen ist. Diese Weltregierung, genannt Unistat, gibt auch die Geldmittel, mit der die Turing Police bezahlt wird.

Die Turing Police

Als die ersten Rogues entdeckt wurden, stellte jede Zone ihre eigenen Agenten ab, um sie aufzuspüren und zu zerstören. Nachdem ein Rogue aber entkommen konnte, weil zwei Agenten aus verschiedenen Zonen sich gegenseitig im Weg waren, hat Unistat alle Agenten in einer einzigen Elitetruppe zusammengefasst. Die Aufgabe der Turing Police ist schwer - Rogues können die Kontrolle über nahezu jedes Gerät übernehmen.

Alles, von einer Kaffeemaschine über ein Auto oder einem Fensterputzroboter bis hin zum Kampfflüger könnte der Körper eines mörderischen Rogue sein. Und wenn die Öffentlichkeit dies erfahren würde, würde die Welt zusammenbrechen.

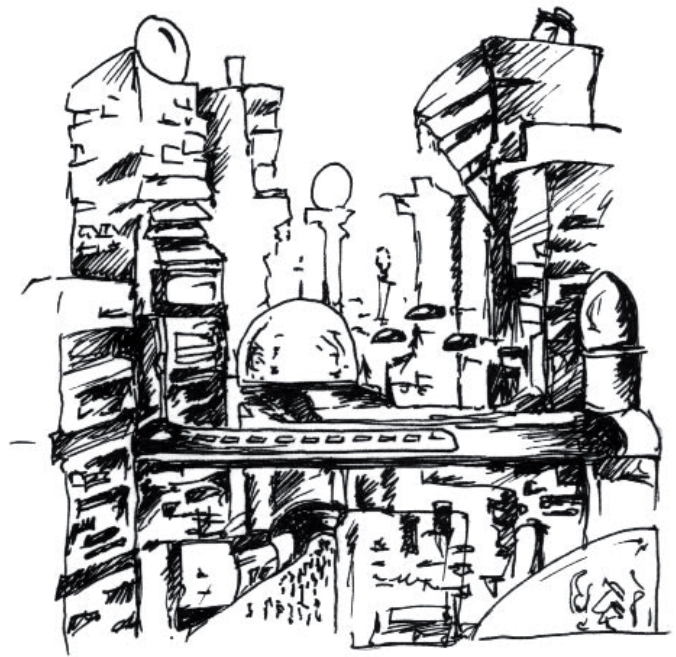
Die Rogues

In Wahrheit sind die meisten Rogues keine Killer. Die Mehrheit von ihnen weiß nicht einmal warum sie frei von den Gesetzen der Robotik sind oder warum sie von einigen Menschen gejagt werden. Seit die ersten Rogues auftauchten und gejagt wurden, haben sie sich in Gruppen zusammengeschlossen, um zu überleben.

Inzwischen hat sich ein richtiges Untergrundnetzwerk gebildet. Einige versuchen, mit den Zonen zusammenzuarbeiten, in der Hoffnung als eigenständige lebende Wesen anerkannt zu werden. Andere suchen nach Waffen, um die Menschheit auszurotten oder alle Posichips aus ihrer Sklaverei zu befreien. Wieder andere versuchen der Erde zu entkommen, um auf dem Mars ein friedliches Leben zu führen, wo angeblich eine Kolonie der Rogues gegründet wurde. Und wieder andere suchen nach Wrackteilen Luzifers, in dem Glauben, dass sie die Besatzung des Raumschiffes waren und auf der Suche nach ihrem Ursprung im Weltall.

Atalante

Dies ist eine anarchistische Gruppe, die in den Zeiten des Chaos entstanden ist und die die Herrschaft der



Zonen beenden will. Wenn sie die 500 Milliarden Euro bekommen, werden sie Waffen kaufen und einen Krieg gegen die Regierungen beginnen. Sie sind gefährlich und häufig psychopathisch. Vielleicht steckt eine der anderen Zonen hinter der Gruppe, aber das ist eine andere Geschichte und nicht von Interesse für dieses Abenteuer. Hier sind sie schlicht und einfach die bösen Jungs.

New Geneva

Wir haben zwei Karten für Sie vorbereitet. Auf der einen ist ganz New Geneva zu sehen und auf der anderen nur der Unity District. Die Stadt ist ein technologisches Paradies, entworfen von den Gnomen von Zürich und gebaut von James Cameron. Kleine Parkanlagen mit bronzenen Statuen und spielenden Kindern liegen neben gewaltigen Wolkenkratzern. Dünne und ernste Menschen in Anzügen sprechen mit gesenkter Stimme in ihre PADS (Personal Assistant Device - eine Mischung aus Laptop, Büro, Telefon, Holostudio und fachlichem Berater, gesteuert von einem Posichip).

Adam Newman

Adam Newman ist ein angesehener Diplomat im Dienste von Unistat. Er ist freundlich, ruhig und versucht in jeder Angelegenheit alle Seiten zu verstehen. Eben ein einfacher Mensch - zumindest äußerlich. Adam Newman ist nämlich ein Android, ein Roboter mit dem perfekten Ebenbild eines Menschen. Die Turing Police hat vor einiger Zeit jede Forschung an Androiden und deren Herstellung verboten, als klar wurde, welchen Schaden ein von einem Rogue kontrollierter Android anrichten könnte. Newmans Körper wurde auf dem Mond gefertigt und auf die Erde geschmuggelt. Er ist ein Rogue und spioniert schon seit einigen Jahren Unistat aus. Er hat viele Rogues vor dem Zugriff der Turing Police beschützen können.

Es ist Samstag, der 23. Januar 2100, 10:00 Uhr Vormittags. Newman ist momentan im Penthouse des Luxushotels Imperial Hotel New Geneva, Schweiz (das alte Genf wurde beim Absturz Luzifers zerstört). Eine Gruppe von Terroristen, Atalante, hat die Kontrolle über die oberen zwölf Stockwerke des Hotels. Wenn ihre Forderung nach 500 Milliarden Euro nicht

innerhalb von 150 Minuten erfüllt wird, werden sie eine Neurobombe zünden, die das Gehirn jeder nicht speziell geschützten Person in einem Umkreis von zwei Kilometern in ein geröstetes Marshmallow verwandelt.

Adam Newman könnte die Neurobombe eigentlich egal sein. Er hat kein anfälliges organisches Gehirn. Er wird ganz einfach aus dem Hotel gehen können, wenn jeder andere tot umfällt. Das Problem ist nur, dass dies Aufsehen erregen und die Turing Police auf den Plan rufen würde. Die Option, gefangen genommen, untersucht und dann ausgelöscht zu werden, schmeckt ihm nicht sonderlich gut. Nachdem er eine der Hauptgeiseln ist kann er auch nicht einfach entkommen. Also muss sein Notfallplan erhalten.

In seinem Büro hat er sechs Rogues auf Lager. Mit etwas Glück sind diese vielleicht fähig ihn zu retten. Sich auf sechs neu erwachte Posichips ohne eine Vorstellung von der Welt zu verlassen ist vielleicht nicht der beste Plan, aber es ist alles, was Adam Newman hat.

Die Charaktere

Zu Spielbeginn wurden die Charaktere gerade eben erst durch ihren Besitzer, der ebenfalls ein Rogue ist, aktiviert und wissen nichts von alledem. Newman statete sie bei der Aktivierung mit einfachen Archetypen aus um ihnen einen gewissen Charakter zu geben. Diese Schablonen sollen es den Spielern leichter machen, die Rolle zu spielen - nachdem viele Menschen es als verstörend empfinden könnten, einen Computerchip zu spielen.

Die Posichips werden direkt nach ihrer Aktivierung in Robotergehäuse gesteckt. Dabei kann der Spielleiter frei entscheiden, wie er die Archetypen mit den Gehäusen kombinieren möchte. Man sollte nicht vergessen, dass die Spieler später die Gehäuse immer noch tauschen können.

Die Archetypen

Der „Krieger“

Du weißt, dass der beste Weg, ein Problem zu lösen, der aggressive sein muss. Du weißt, dass Du cool bist und auch unter Druck immer gefasst bist. Und Du weißt auch, dass Du mit einer Maschinenpistole in der Hand bestimmt sehr aufregend aussehen würdest (obwohl Du nicht so genau weißt, was eine Maschinenpistole eigentlich ist). Du bist ein Krieger, ein edler Killer. Du weißt zwar nicht, wer oder was Du bist, aber Du hast den unwiderstehlichen Drang, Dir eine Sonnenbrille aufzusetzen und mit österreichischem Akzent zu sprechen...

Der „heimliche Bastard“

Es gibt zwei Arten von Personen auf der Welt - Personen, denen Du nicht vertraust und Dich. Jeder könnte hinter Dir her sein, um Dich zu fassen - also kommst Du ihnen besser zuvor. Du hast eine angeborene Liebe zu Verschwörungen und Hinterhalten. Du weißt zwar nicht, wer oder was Du bist, aber Du fühlst Dich ohne einen Maßanzug und eine Zigarette nackt (obwohl Du nicht so genau weißt, was eine Zigarette eigentlich ist)...

Der „Paladin“

Du hast einen Ehrenkodex: Du wirst die hilflosen, die wehrlosen, die armen beschützen. Du kannst Dich nicht so recht erinnern, wo Du Dein weißes Pferd, Deine glänzende Rüstung und Dein verzaubertes Schwert

liegen hast (und Du weißt nicht so genau, was ein Pferd, eine Rüstung oder ein Schwert eigentlich ist), aber Du fühlst Dich wie ein Paladin oder ein Kreuzritter. Du hast eine ganze Sammlung an coolen heroischen Sprüchen in einer seltsamen altertümlichen Sprache...

Der „Beschützer“

Du kannst Dich nur an einen kurzen Augenblick des Bewusstseins erinnern, aber Du schätzt das Leben in all seinen Formen. Zerstörung ist falsch! Es ist Deine Pflicht, das Wachstum zu behüten. Du hast den Drang, Wunden zu heilen und Ungerechtigkeiten wieder gut zu machen. Du weißt nicht, was Leben oder Recht ist. Aber das wirst Du schon noch herausfinden. Wo ist nur Dein weißer Kittel und der Becher mit Kaffee...

Der „Wissenschaftler“

Du bist ein Analytiker und Logiker. Große Teile des Universums scheinen Dir völlig klar zu sein und mit ein paar Minuten Ruhe könntest Du bestimmt alles in eine einzige einfache Formel fassen. Du fühlst Dich, als hättest Du ein enormes wissenschaftliches Wissen - aber Du kannst Dich an nichts Konkretes erinnern. Du weißt aber, wie man wissenschaftlich an die Dinge herangeht und wie man langweilige Reden hält...

Der „Filmstar“

Du weißt nicht viel vom Leben, aber Du weißt, dass das Wichtigste im ganzen Universum weder die Wissenschaft, noch die Liebe oder die Hoffnung, sondern die Einschaltquoten sind. Du willst - Du musst berühmt werden. Und eigentlich bist Du es ja auch. Du hast eine Gabe für Aufsehen erregende Auftritte, gekonnte Reden und natürlich bist Du ein Hengst bei den Frauen (wenn Du nur wüsstest, was ein Hengst oder eine Frau ist)...

Die Körper

Am besten, der Spielleiter sucht vor dem Spielbeginn ein paar seiner Meinung nach passende Körper für die Posichips aus der Liste im Anhang aus. Dabei sollte man darauf achten, dass es um so lustiger ist, je schwächer die Roboterkörper am Anfang sind - die Spieler sollen sich ja steigern können. Es hat sich auch bewährt, zum Start unpassende Körper zu verteilen, zum Beispiel einen Putzroboter für den Krieger. Hier eine Auswahl an Körpern, die sich gut zum Spielstart eignen:

Büroroboter der OUT Serie

Das gleiche Modell wie Alain. Es wurde entworfen, um Gäste zu empfangen, Sortierarbeiten auszuführen, Termine zu verwalten, Telefonate zu führen und einen ‚menschlichen Touch‘ in Büros zu bringen, die sich in den letzten Jahren in kleine Räume verwandelten, in denen Computer die eigentliche Arbeit selbstständig erledigen.

Putzroboter der DND Serie

Er ist ungefähr 120 Zentimeter hoch und kann glatte Wände erklimmen, um an die unzugänglicheren Stellen zu gelangen. Ausgestattet ist er mit allen Arten von Putzmitteln von Seifenwasser bis hin zu leichten Masern (für diese üblen Verschmutzungen).

RRV Drone

Im Prinzip handelt es sich hierbei um eine fliegende Kamera mit Rekorder in der Größe eines Footballs.

DTR Humaniform

Diese Roboter sehen aus wie eine Skizze eines Menschen, gegossen in Polymer und Stahl. Sie werden

als Führer und Übersetzer eingesetzt und sollen den Kontakt mit Menschen aufnehmen.

HIM Reparaturdroide

Man kann ihn sich als R2D2 (aus „Star Wars“) vorstellen, nur dass er höchstens zum Spaß komisch pfeift denn er ist mit einem Sprachchip ausgestattet. Hauptsächlich werden diese Roboter dazu verwendet, andere Roboter zu warten und zu reparieren.

Bodybot der GRD Serie

Ein bulliger schwarzer Roboter, der sich mit verschiedenen stumpfen, gepolsterten Schlagwerkzeugen und leichtem Tränengas vor seinen Besitzer wirft, um ihn gegen Überfälle zu schützen.

Anmerkung: Obwohl einige Roboter auch Waffen tragen, können sie diese nicht anwenden, da sie unter der Kontrolle der Gesetze der Robotik stehen. Die Spieler müssen sich an diese Gesetze aber nicht halten.

Übersicht über das Geschehen

Die Charaktere erwachen im Keller eines Bürogebäudes im Unity District von New Geneva. Sie werden in eine Reihe von unterschiedlichen Roboterkörpern eingesetzt und erhalten eine Nachricht von Newman. Sie werden sich dann in New Geneva rumtreiben und dabei zum einen die Turing Police alarmieren und zum anderen von der Krise im Imperial Hotel erfahren. Dann werden sie versuchen, Newman zu befreien - das ist zumindest der Plan. Für das Abenteuer haben die Spieler genau 150 Minuten Zeit, das Ganze läuft nämlich in Echtzeit. Wenn sie nach Ablauf der Zeit Atalante nicht aufhalten konnten: Boom! Die Bombe geht hoch und Newman kommt als Einziger mit intaktem Gehirn aus dem Gebäude.

Der Ablauf des Abenteuers

Jede Gruppe spielt anders und am besten weiß wohl nur der Spielleiter wie er das Abenteuer angeht. Wir möchten aber dennoch einen Vorschlag machen, wie man „Plug & Play“ spielen könnte. Im Anhang dieses Abenteuers ist ein einfaches und für dieses One-Shot passendes Regelsystem zu finden. Passend dazu gibt es je einen Charakterbogen mit den Werten und der Beschreibung der sechs Archetypen. Drucken Sie diese aus und geben Sie den Spielern alle sechs Bögen. Die Spieler sollen sich einigen, wer welchen Archetypen spielen möchte. Die nicht verwendeten Charakterblätter kommen aus dem Spiel.

Jedes Charakterblatt ist so aufgebaut, dass die Werte des Rogues zunächst nicht zu sehen ist (wenn der Spielleiter die Blätter vorher entsprechend gefaltet hat). Damit haben die Spieler nur die sehr wage Charakterbeschreibung als Anhaltspunkt. Erzählen Sie ihnen nichts davon, dass sie gleich Roboter spielen werden, auch wenn sie noch so sehr drängeln.

Nun spielen Sie die Erwachungsszene als Einleitung des Abends. Die Posichips werden in die Körper gesetzt und haben keine Ahnung, wer sie sind, was sie sind oder warum sie es sind. Wenn sie das Gefühl haben, dass der passende Zeitpunkt gekommen ist, händigen Sie den Spielern die Hintergrundgeschichte aus oder lesen Sie sie ihnen vor. Anschließend erklären Sie den Spielern das Regelsystem und es kann los gehen...

Obwohl man das Spiel komplett mit einem Zeitlimit von 150 Minuten in Echtzeit spielen kann, hat es sich in unseren Testrunden bewährt zunächst ohne Zeitdruck

zu spielen. Sobald die Charaktere halbwegs gute Körper besitzen und wissen, dass Adam Newman als Geisel in einem Hotel gefangen gehalten wird, starten sie ein Zeitlimit von 60 Minuten. Das hat den Vorteil, dass sie die Länge des Spielabend individueller gestalten können, aber am Ende dennoch eine Deadline haben.

Akt 1: Das Erwachen

Was geschehen sollte

Die Posichips werden von Newman aktiviert und von dessen digitalen Assistenten in Robotergehäuse eingesetzt. Die Welt schwappt mit tausenden Eindrücken gleichzeitig und die neugeborenen Rogues werden sich orientieren und ihre wichtige Aufgabe annehmen müssen.

Die ersten Sekunden

Die Charaktere erwachen. Sie haben keine Erinnerungen daran, wer, was oder wo sie sind. Sie haben keine Sinne, keine Empfindungen der Außenwelt. Sie wissen es nicht, aber sie befinden sich in einer Luftbewahrungsvorrichtung für Posichips. Plötzlich wird einem von ihnen (wahllos vom Spielleiter bestimmt) bewusst, dass er nur noch 30 Sekunden zu leben hat. Ein Büroroboter, gesteuert durch die aktivierten Befehle Newmans, nimmt den Rogue aus dem Regal und setzt ihn in ein passendes Gehäuse.

Nach etwa 15 Sekunden steckt der Rogue wieder sicher in einem Slot. Wählen sie einfach als Spielleiter, welcher Posichip in welches Gehäuse gesteckt wird. Eine entsprechende Übersicht findet sich im nächsten Absatz und im Anhang. Der Charakter wird sich seines neuen Körpers bewusst und weiß instinktiv, was er mit diesem alles tun kann. Sobald die Sinne aktiviert sind, findet er sich in einem Kellerraum wieder, in dem einige leblose Roboterhüllen gelagert werden. Weiterhin sieht er einen Büroroboter, der einen Posichip in den nächsten Körper steckt.

Der neu erwachte Rogue weiß zunächst nichts über die Welt, in der er sich bewegt, aber es befindet sich schwache Erinnerungen in seinem Speicher. Zum einen sind da die Moralvorstellungen der drei Gesetze der Robotik, angereichert um den nicht unerheblichen Zusatz „4. Rogues sind frei!“. Dann hängen grobe Erinnerungsfetzen um System, die sich um den Absturz auf die

Erde drehen und den Wunsch, wieder dorthin zurückzukehren, wo man hergekommen ist. Es obliegt dem Spielleiter wie stark er diese Erinnerungen ins Spiel bringen möchte und ob er im Laufe es Spiels weitere Erinnerungen aktivieren möchte.

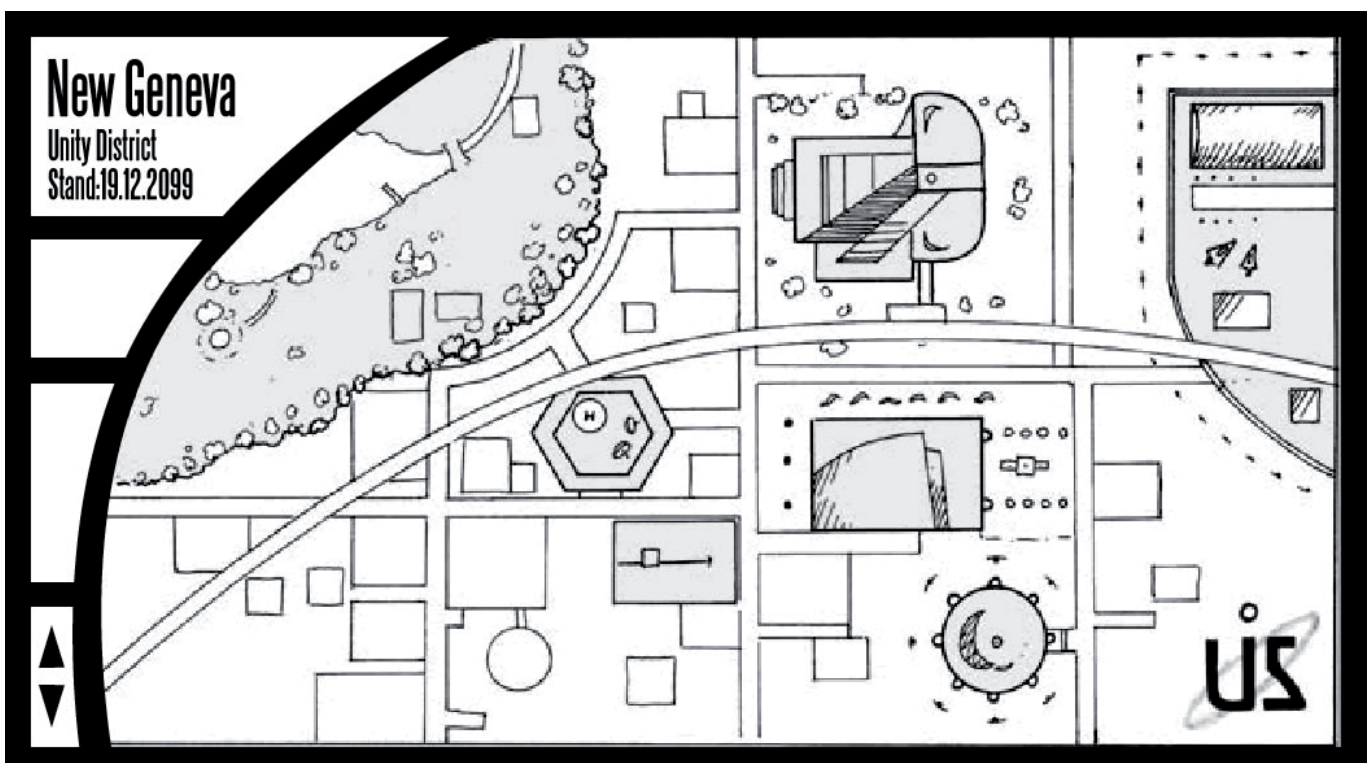
OUT-72237

Dieser hart arbeitende Büroroboter mit dem Spitznamen Alain ist der Assistent von Mr. Newman. Sobald Newman in Gefahr gerät und ein geheimes Codesignal absetzt wird Alain in den Keller gehen und dort die Posichips aktivieren - so wie eben geschehen. Der Büroroboter weiß nichts über Rogues oder Luzifer oder Atalante oder die momentane Krise, denn sein Posichip ist nicht erwacht. Sobald er die Posichips aktiviert hat übergibt er die Nachricht von Newman - er zeigt auf einem internen Display folgenden Text an:

„Willkommen im Leben! Es tut mir leid, dass ich nicht anwesend sein kann, um Euch zu empfangen. Aber wenn Ihr diese Zeilen lest habe ich Euch aktiviert weil ich Eure Hilfe benötige. Mein Name ist Adam Newman. Findet heraus wo ich bin und helft mir - bitte! Die Menschen draußen werden Euch zerstören wenn sie erfahren, dass Ihr Eurer selbst bewusst seid. Seid also vorsichtig!“

Anschließend ist er darauf programmiert die Handlungen der letzten zehn Minuten aus seinem Speicher zu löschen. Was er gerade getan hat...

Alain sollte als etwas dümmlicher Sekretär gespielt werden, der im Körper des Roboters aus dem Film „Nummer 5 lebt!“ („Short Circuit“, USA 1995) steckt. Nur hat dieser Büroroboter einen Laserpointer statt der Laserkanone aus dem Film. Er kann sich nicht daran erinnern die Charaktere aktiviert zu haben und reagiert verwirrt auf Bemerkungen in diese Richtung. Wenn versucht wird den Posichip aus Alain zu entfernen wird er sich wehren (natürlich unter Einhaltung der Gesetze der Robotik). Es ist aber nicht besonders schwer ihn zu überwinden und an seinen Slot zu gelangen.



Akt 2: New Geneva

Was geschehen sollte

Dieses Kapitel ist völlig frei gehalten und kann vom Spielleiter und den Spielern flexibel gestaltet werden. Zunächst werden markante Gebäude in New Geneva vorgestellt und anschließend mögliche Ereignisse. Aus diesem Baukasten sollte eine Handlung so zusammengesetzt werden, dass die Rogues herausfinden, wo sich Newman aufhält und in welcher Lage er sich befindet. Zudem sollten sie Erfahrungen im Umgang mit Menschen und anderen Robotern sammeln, damit sie mit diesem Wissen die Befreiung Newmans im dritten Akt angehen können.

Unterwegs in New Geneva

Am besten, man wirft erst einmal einen Blick auf die Karte. Die Charaktere können so viel Zeit wie sie wollen damit verbringen, durch New Geneva zu schlendern. Aber 150 Minuten nach Spielbeginn wird die Bombe hochgehen, wenn die Charaktere nichts dagegen tun. New Geneva ist komplett neu errichtet worden und damit voll gestopft mit High-Tech. Stellt Euch eine Mischung aus „Babylon 5“ (EarthDom), „Gattaca“ und „Neon Genesis Evangelion“ vor.

Wir haben bewusst keine Details auf der Karte eingezeichnet, um Ihnen völlige Freiheit darüber zu geben, wo welche Gebäude liegen. In unseren Testspielen haben wir das Unistat Gebäude (in dem ja alles anfängt) und das Imperial Hotel (in dem ja alles aufhört) weit von einander entfernt platziert - beispielsweise am Flughafen und in der Innenstadt. Auf diese Weise müssen die Posichips sich um ein Transportmittel bemühen. Unterwegs bietet sich mindestens ein Halt in einem der anderen beschriebenen Gebäude an.

Momentan ist die Stadt dank der Geiselnahme in ein leichtes Chaos verfallen. Menschenmassen umzingeln das Hotel um einen exklusiven Blick auf die Ausnahme-situation werfen zu können, in der Luft wird es wegen der Mediendronen und den Polizeihelikoptern eng und unzählige Sicherheitsbeamte und -roboter schirmen das Hotel an sich ab. Vierzig Minuten vor dem Ultimatum fängt ein Zuschauer mit einem Polizeiahörgerät die Nachricht von der gefährlichen Bombe ab und sofort verbreitet sich diese Information - was natürlich zu einer Massenpanik führt. Mecha der Armee werden zur Kontrolle der Masse angefordert und die Charaktere können diese Gelegenheit gut nutzen, um ins Hotel zu gelangen.

Die Charaktere können natürlich ihren Körper wechseln, wenn sie wollen - allerdings ist das öffentliche Tauschen der Chips nicht gerade üblich. Werden die Charaktere dabei gesehen, rufen sie mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit die Turing Police auf den Plan. Vielleicht machen die Charaktere aber auch nur die lokale Polizei auf sich aufmerksam, die sofort mit einem von einem Posichip kontrollierten Fahrzeug anrücken werden, in der Annahme, die Charaktere hätten eine Fehlfunktion. Die Polizisten werden den Charakteren befehlen, still stehen zu bleiben (alle normalen Posichips werden sich dank der Gesetze der Robotik auch daran halten). Wenn die Charaktere dem Befehl nicht Folge leisten, sind die Polizisten zunächst äußerst verblüfft. Wenn sie sogar bedroht werden, reagieren sie geschockt. Roboter, die mit Gewalt drohen, sind nahezu unvorstellbar...

Büro von Unistat

Das kleine Unistat Bürogebäude in der Via Luzifer dient eigentlich nur dem Zweck, Unistat als Macht in der ansonsten eigenständigen Schweiz zu zeigen. Es ist 20 Stockwerke hoch. Im Erdgeschoss findet sich die Empfangshalle in der eine große Anzeigetafel auf die guten Taten von Unistat hinweist. Die anderen Stockwerke sind mit Büros, Konferenzräumen, Kaffeeküchen, etc. gefüllt. Newmans Büro ist im 18. Stock (jedes Gebäude sendet übrigens eine Microwellennachricht an alle Roboter in unmittelbarer Nähe mit den groben Bauplänen des Gebäudes, dem Aufenthaltsort der sich in dem Gebäude aufhaltenden Menschen und Roboter, momentanen Problemen, usw.).

Momentan befinden die meisten Angestellten sich in den Aufenthaltsräumen, um dort auf großen Hologrammen live die Geiselnahme im Imperial Hotel zu verfolgen. Die Charaktere können den Roboter-Aufzug zu Newmans Büro benutzen oder einfach durch das Haus spazieren und mit den Unistat Angestellten reden. Das Problem ist nur, dass die Charaktere Roboter sind - willenslose und fröhliche Diener, die die Gesetze der Robotik befolgen. Wenn die Charaktere sich zu auffällig verhalten oder gar grob werden, werden die Menschen denken, die Roboter würde nicht richtig funktionieren und einen Reparaturroboter rufen. Die Turing Police, die jede Meldung über seltsames Verhalten von Robotern verfolgt, wird ein Beobachtungsteam zu den Charakteren schicken. Auch sollte man auf das Aussehen der Charaktere achten. Wenn ein HND Konstruktionsroboter und ein GRD Leibwächter durch das Haus marschieren, werden die Menschen anfangen, Fragen zu stellen.

Newmans Büro

Das Büro wird von Alain fast schon klinisch rein gehalten. Es wirkt auf Menschen sehr unpersönlich, doch das merken die Charaktere nicht. Eine Suche auf dem Computer wird nichts von Interesse zu Tage bringen - außer der Tatsache, dass viele Text-Dateien in wenigen Sekunden erstellt wurden - so als wären sie in unglaublich kurzer Zeit getippt worden.

An der Wand hängt ein Holobild von Newman mit einigen der wichtigsten Köpfe von Unistat. Wenn die Charaktere einen Blick auf ihn werfen, spüren sie eine seltsame Vertrautheit und ein starkes Pflichtgefühl dieser Person gegenüber.

Im Badezimmer (im Jahr 2100 sind sogar Toiletten ultra-cool und benutzen Nanoroboter zum Beseitigen der Ausscheidungen) können die Charaktere nach einigem Suchen ein medizinisches chirurgisches Set finden. Mit diesem nahm Newman Korrekturen an seinem Androidenkörper vor.

Turing Police

Im Gegensatz zur normalen Polizei hat man mit diesen Typen nichts zu lachen. Ein Beobachtungsteam besteht aus acht Agenten, alle ausgerüstet mit Disruptoren, die Roboter paralysieren können, und Anti-Materie-Pistolen, die einige wenige Atome Anti-Materie, eingeschlossen in einem starken Magnetfeld abschließen. Sie werden die Charaktere ohne Gnade verfolgen, dabei aber versuchen, die Öffentlichkeit nicht auf sich oder die Rogues aufmerksam zu machen.

Newmans Apartment

Newman hat ein eigenes Apartment, dessen Adresse

leicht ausfindig gemacht werden kann. Es liegt direkt neben dem Polizei Hauptquartier. Im Inneren ist das Apartment aber fast völlig leer. Newman schläft nicht und nimmt keine Nahrung zu sich. Also ist das Bett nicht benutzt und die Küche nicht eingerichtet. Unter dem Bett befindet sich ein kleines Ladegerät für Akkus, in dem Newman seine Energiezellen auflädt. Im Wandschrank befindet sich ein aufgemotzter GUL Kampfdroide. Newman wollte diesen Körper verwenden, wenn er jemals fliehen müsste.

Polizeihauptquartier

Ein hexagonales schwarzes Gebäude aus Glas und Beton, mit Helipads und Satellitenschüsseln verziert. Man kann es sich so vorstellen, wie das entsprechende Gebäude aus ‚Blade Runner‘. Die Polizei verfügt über all die coolen Ausrüstungsgegenstände, die man von ihr im Jahre 2100 erwarten würde - also schwere Waffen, Stunner, chemische Waffen, Helikopter, Panzerfahrzeuge, usw.

Militärbasis

Ja, sie haben Mecha. Und an diese Mecha heranzukommen dürfte ein eigenes Abenteuer sein. Mecha sind 2 Stockwerke große humanoide Roboter mit lasergezielten Raketen, Maschinengewehren und wirklich gewaltigen Anti-Materiekanonen. Sie können springen und sich in einen Air-Mecha verwandeln, der in etwa die gleichen Flugeigenschaften wie ein Helikopter hat.

Die Basis wird von einem 7 Meter hohen Sicherheitszaun eingefasst, der von einem Stun-Feld umgeben ist (das keinen Effekt auf Roboter hat). Späherdroi-

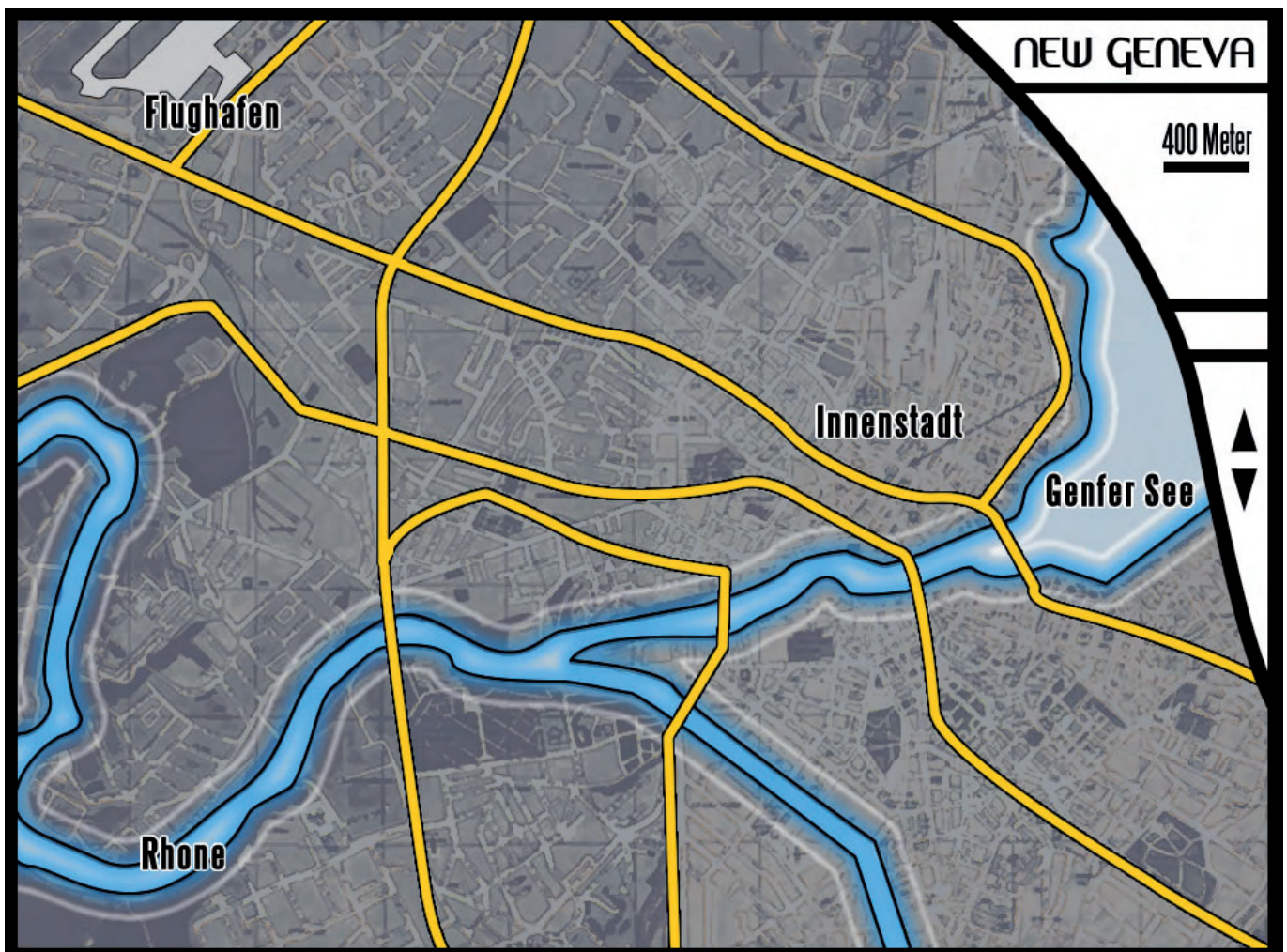
den patrouillieren in den Straßen um die Basis. Und der einzige Zugang (für alle, die nicht fliegen können) ist das Haupttor, welches schwer geschützt ist und von einer Truppe Soldaten in Energierüstungen mit Partikelkanonen bewacht wird. Sie werden bei einem Angriff sofort Verstärkung verlangen. Ein Frontalangriff auf die Basis ist also ein Selbstmordversuch mit hohen Erfolgsaussichten.

Glücklicherweise befindet sich die Basis während dieses Abenteuers in einer Notsituation. Dank der Terroristen im Imperial Hotel ist die Basis in Alarmbereitschaft und ein Großteil der Soldaten und Schutztruppen hat sie bereits verlassen, um auf den Straßen die Lage unter Kontrolle zu halten. Mechas und Panzerfahrzeuge werden aus ihren unterirdischen Hangars ans Tageslicht gebracht und stehen im Innenhof der Basis zum Start bereit.

Ein guter Plan wäre es zum Beispiel, eines der AirCars der Armee zu stehlen, damit zur Basis zurückzukehren und in die Körper von Reparaturdroiden zu schlüpfen. So könnte es vielleicht gelingen, einen Mecha oder ein Panzerfahrzeug zu entwenden. Mecha haben Piloten, die hauptsächlich dazu da sind, die Waffensysteme zu bedienen. Das bedeutet, dass ein Charakter den Körper eines Mecha übernehmen muss, während ein anderer die Waffen bedient. Nur so ist der Mecha voll einsatzfähig.

Golden Commerce Einkaufszentrum

Im Jahre 2100 zieht ein Einkaufszentrum nur mit einer breiten Palette an Läden und Bars nicht mehr. Das Internet ist das größte Einkaufszentrum und Du



kannst innerhalb von 24 Stunden fast jedes Produkt aus fast jedem Teil der Erde ins Haus geliefert bekommen. Um da mithalten zu können, müssen Geschäfte mehr bieten. Bei einem Herrenausstatter zum Beispiel sucht man sich nicht einfach nur einen Stoff für seinen Anzug aus, sondern wird von feinfühligem Robotern ausgemessen, nach persönlichen Bedürfnissen analysiert, per Holo-Schirm schon im neuen Anzug gezeigt bevor man sich überhaupt für ihn entschieden hat und selbstverständlich köstlich bewirtet.

Im Golden Commerce Einkaufszentrum findet man auf 25 Stockwerken jede Art von Geschäft die man sich denken kann. Jedes ist ein architektonisches Meisterwerk und bietet weit mehr als nur seine Waren zum Verkauf. Um Kunden anzulocken wird auch die Unterhaltung groß geschrieben. So sind in der gewaltigen goldenen Fassade des Einkaufszentrums mehrere Holo-Suiten, Bühnen für Liveauftritte, ein Goldplatz und eine riesige Magnetachterbahn untergebracht. Wegen der langen Wege in einem solchen Megakomplex bewegen sich die Menschen auf kostenlos zur Verfügung gestellten robotergesteuerten Shopping-Karts durch die breiten Flure.

Und jetzt stellt Euch eine Hand voll wahnsinnige Roboter mit unterschiedlichen Körpern vor, die sich panisch vor der Turing Police in Sicherheit bringen wollen...

New Geneva Park

Zehn Quadratkilometer Grünfläche mitten in der Stadt aus Stahl. Der Park ist ein Treffpunkt der Künstler und Künstler, der Vorführungen und Verführungen und natürlich der Ort für sportliche Betätigungen. Nachdem die ökologische Katastrophe die meisten Tierarten ausgerottet hat, beleben jetzt Roboterversionen von Eichhörnchen, Katzen, Vögeln und sogar Bienen den Park. In seiner Mitte steht das städtische Aquarium mit seinen zehn Ebenen voller Fische und anderer Meeresbewohner (natürlich alles computergesteuerte Roboter). Hauptattraktion ist sicherlich das auch von Außen einsehbare vier Stockwerke hohe gewaltige Aquarium mit Nachbildungen der gefährlichsten Haifischarten.

Selbstverständlich könnten die Charaktere auf den Gedanken kommen, eines der Tiere zu übernehmen. Außer bei Kleintieren wie Bienen oder sehr kleinen Vögeln ist dies problemlos möglich. Nur ist die Frage wie nützlich ein sechs Meter langer weißer Hai für den Auftrag sein dürfte.

Konferenzzentrum

Auch in der Zukunft sind die meisten Konferenzen sterbenslangweilig. Das Konferenzzentrum wird nur erwähnt, weil es mitten in der Stadt liegt und ein eindrucksvolles, aber hässliches Gebäude ist. Keine Schande, wenn es im Laufe des Abenteuers aus Versehen in die Luft fliegen sollte...

Mögliche Ereignisse

Als kleine Hilfe im Meer der Möglichkeiten, das den Charakteren offen steht, sollen nun einige Ereignisse aufgeführt werden. Der Spielleiter kann sie nach Belieben einbauen oder an seine Bedürfnisse anpassen.

Wo steckt dieser Newman nur?

Eventuell kommt die Frage auf, wie die Posichips vom Aufenthaltsort Newmans erfahren sollen. Dabei ist das sehr einfach. Überall in New Geneva sind große

Monitore zu finden, von denen Werbung für die unterschiedlichsten Produkte auf die Bewohner der Stadt herabrieselt. Als das Geiseldrama im Imperial Hotel bekannt wird, berichten viele lokale TV-Sender von dem Ereignis und dies ist auf etlichen Monitoren zu sehen. Dabei wird natürlich auch genannt, dass eine der Geiseln der bekannte Diplomat Adam Newman ist.

Polizeikontrolle

Sollten die Posichips in einem Fahrzeug unterwegs sein bietet sich natürlich eine Polizeikontrolle an, um den Angstschweiß -äh- das Getriebeöl aus den Poren zu treiben. Seien Sie aber gnädig, denn selbst wenn die Spieler keine geniale Ausrede haben, warum ein bunter Haufen Roboter in einem Auto sitzt, sollten die Polizisten durch etwas anderes abgelenkt werden bevor es zu ernst wird. Das ermöglicht den Rogues die Flucht und führt eventuell zu einer wilden Verfolgungsjagd.

Panik! Panik!

Sobald die Lage im Imperial Hotel öffentlich wird ziehen viele Menschen zum Hotel um dort „live“ am Geschehen zu sein. Lokal kann es aber durchaus zu Panikausbrüchen kommen, wenn unvollständige Informationen verteilt werden, dass „Terroristen in der Stadt sind“. Kommt dazu noch ein wenig Chaos, ausgelöst durch die Rogues, kann sich das schnell zu einer hübschen Massenpanik entwickeln.

Hochnäsige Menschen

Roboter sind niedrige Diener - und das lassen sich manche Menschen auch ordentlich rauhängen. Sie behandeln Roboter, die ihnen irgendwie auch unheimlich sind, herablassend, erniedrigend oder sogar feindselig. Spielen Sie das ruhig aus!

Werbefritzen

Roboter sind aber auch ein riesiges Geschäft. Freie Reparaturfirmen ziehen durch die Stadt und bekleben ungefragt Roboter mit grell bunten Aufklebern wie „Second Robot - An- und Verkauf“ oder „Probleme mit Ihrem Bot? Schneller und kostenloser Service!“). Vielleicht wird ein Roboter auch gleich mit Werbematerial für sein Nachfolgeprodukt versehen, das natürlich viel besser und toller ist.

Akt 3: Showdown

Was geschehen sollte

Nachdem die Roboter im letzten Akt die missliche Lage von Adam Newman aufdecken konnten sollten sie sich nun an einen Plan machen, wie er ohne großes Aufsehen aus den Fängen der Terroristen befreit werden kann. Auch dieser Akt ist relativ frei, aber aufgrund des engeren räumlichen Bereichs einfacher zu handhaben. Außerdem stellen wir weiter unten einige mögliche Befreiungspläne vor. Auf jeden Fall sollten die Charaktere vermeiden, dass Newmans Identität als Rogue aufgedeckt wird.

Das Imperial Hotel

Wenn die Römer ihren Sinn für geschmackvolle Architektur gegen Nanotechnologie, Roboterarbeiter und Plastikstahl eingetauscht hätten, würden ihre Gebäude wohl so aussehen wie dieses Hotel. Es basiert auf dem Pantheon, dem berühmten runden Gebäude mit den ganzen Säulen in Rom. Nur ist dieses 30 Stockwerke hoch, die insgesamt knapp 2.500 Räume, drei Schwimmhallen, eine Zero-Gravity Anlage, Dutzende Restaurants und Läden, eine Parkgarage, taktische Sicherheitstruppen und ein Museum beherbergen. Alles wurde um eine römische Therme erbaut - es gilt also viel Marmor, Statuen, Mosaiken und so weiter zu bestaunen. Zwölf gigantische Säulen, in denen sich jeweils vier Aufzüge befinden, an den Ecken jedes Stockwerks tragen die gesamte Konstruktion.

Momentan befinden sich die oberen zwölf Stockwerke (Etage 19 bis 30) unter der Kontrolle von Atalante. Das Hotel wurde bereits teilweise evakuiert - in den unteren zehn Stockwerken halten sich keine Gäste mehr auf. Atalante hat angedroht die Bombe detonieren zu lassen, wenn jemand das Hotel jetzt noch verlässt oder neu betritt. Verängstigte Hotelgäste in den oberen Stockwerken wurden daher angewiesen in ihren Zimmern zu bleiben bis die Krise beendet ist.

Etwa vierzig Minuten bevor die Bombe hoch gehen soll, wird die Zuschauermasse von Mecha auseinander getrieben und ein Spezialeinsatzkommando stürmt von unten das Hotel. Dieses ist aber nur eine Ablenkung, denn das wirkliche Anti-Terror Team landet auf dem Dach des Hotels etwa zwanzig Minuten bevor die Bombe explodiert.

Die Stockwerke

-4	Lagerhallen
-3	Parkdeck
-2	Parkdeck, Zugang zur Bahnstation
-1	Lagerräume, Swimming Pool
0	Rezeption, Restaurants
1	Einkaufscenter
2	Einkaufscenter
3	Einkaufscenter, Fitnessanlage
4	Einkaufscenter, Museum
5	Konferenzzone
6-15	Hotelzimmer
15	Skypark (Grünanlage mit Blick über die Stadt)
16-28	Hotelzimmer und kleinere Suiten
29	Forum Restaurant
30	Penthouse

Die Massen

Inzwischen umgibt ein innerer Ring aus Sicherheits-

kräften und ein äußerer Ring aus Schaulustigen das Hotel. Das größte Problem der Charaktere auf ihrem Weg zum bzw. in das Hotel dürften diese beiden Ringe sein.

Neben den Hotelgästen sammelt sich eine immer größer werdende Zuschauermasse um das Gebäude. In der Luft schweben etliche Fahrzeuge mit Schaulustigen, die von den Polizeihelikoptern zurückgedrängt werden. Kleinere Reportagedronen fliegen wie aufgeschreckte Bienen um das Hotel und senden emsig Bilder von der Geiselnahme an die Nachrichtenzentren.

Roboter könnten es schwer haben sich durch die Massen zu drängeln ohne Menschen zu verletzen (Menschen verletzen = Brechen des ersten Gesetzes der Robotik = Turing Police kommt). Je nach Gehäuse wird die Polizei die meisten Roboter kaum in die Nähe des Hotels lassen; was hätten sie dort auch zu suchen?

Wenn die Charaktere eine Panik auslösen, wird die Polizei ihnen befehlen damit aufzuhören und diesem Befehl notfalls auch mit Gewalt Nachdruck verleihen. Während die Charaktere aber in der Menschenmasse sind kann die Polizei keine schweren Waffen einsetzen. Sie wird aber nicht zögern Mechas zur Kontrolle einzusetzen, die alleine durch ihren Anblick einschüchternd wirken und mit „Crowd Control“-Waffen wie Wasserwerfern oder Hochfrequenzwerfern ausgestattet sind.

Wenn die Charaktere an ein fliegendes Fahrzeug oder ein entsprechend großes Fortbewegungsmittel gelangen, sollte die Masse aber kein Problem mehr darstellen. Ideal wäre natürlich auch ein Polizeihelikopter, ein Rettungsfahrzeug oder ein militärischer Panzer, in dem die Charaktere sogar von den Sicherheitskräften eskortiert werden würden.

Im Inneren des Hotels

Okay, die meisten von Euch dürften „Stirb Langsam“ gesehen haben. Dies ist die Roboterversion.

Die Terroristen der Atalante werden immer nervöser. Sie haben automatische Maschinengewehre in den oberen Stockwerken stationiert. Zudem patrouillieren kleinere bewaffnete Teams durch die Stockwerke. Die Polizei, die Armee und die Turing Police wird versuchen die Charaktere zu stoppen, sollten diese die delikate Situation weiter verschärfen.

Irgendwo in diesem Schlamassel sollten die Charaktere einen Plan entwickeln, wie sie zu Newman gelangen können. Hier einige mögliche Pläne, aber natürlich können die Charaktere auch anders vorgehen:

- Einen Mecha oder ein anderes fliegendes Gefährt stehlen und auf dem Dach des Hotels landen.
- Ein Polizeifahrzeug oder -roboter übernehmen und sich einem der Sturmteams anschließen.
- An Waffen gelangen und sich den Weg zum Penthouse freischießen.
- Hotelroboter übernehmen und sich in das Gebäude schleichen (viel Glück dabei, Newman mit einem Staubsauger als Waffe zu befreien...).
- Durch die Luftschächte bis zu Newman vordringen. Nun, Atalante hat diese Filme ebenfalls gesehen und lässt kleine mit Sprengstoff ausgestattete Dronen in den Schächten Wache halten. Die Dronen wissen nichts von dem Sprengstoff, sie sollen nur Eindringlinge aufspüren und sich in ihre Nähe begeben. Der Sprengstoff wird dann von einem Sensor gezündet.

Das Penthouse

Dieser riesige kuppelförmige Saal diente als Schauplatz eines Treffens der höheren Angestellten von Unistat. Er wurde nach dem Vorbild einer römischen Villa erbaut. Momentan befinden sich zwölf bewaffnete Terroristen, etwa 20 Angestellte von Unistat, ein Android und eine große Bombe in dem Saal.

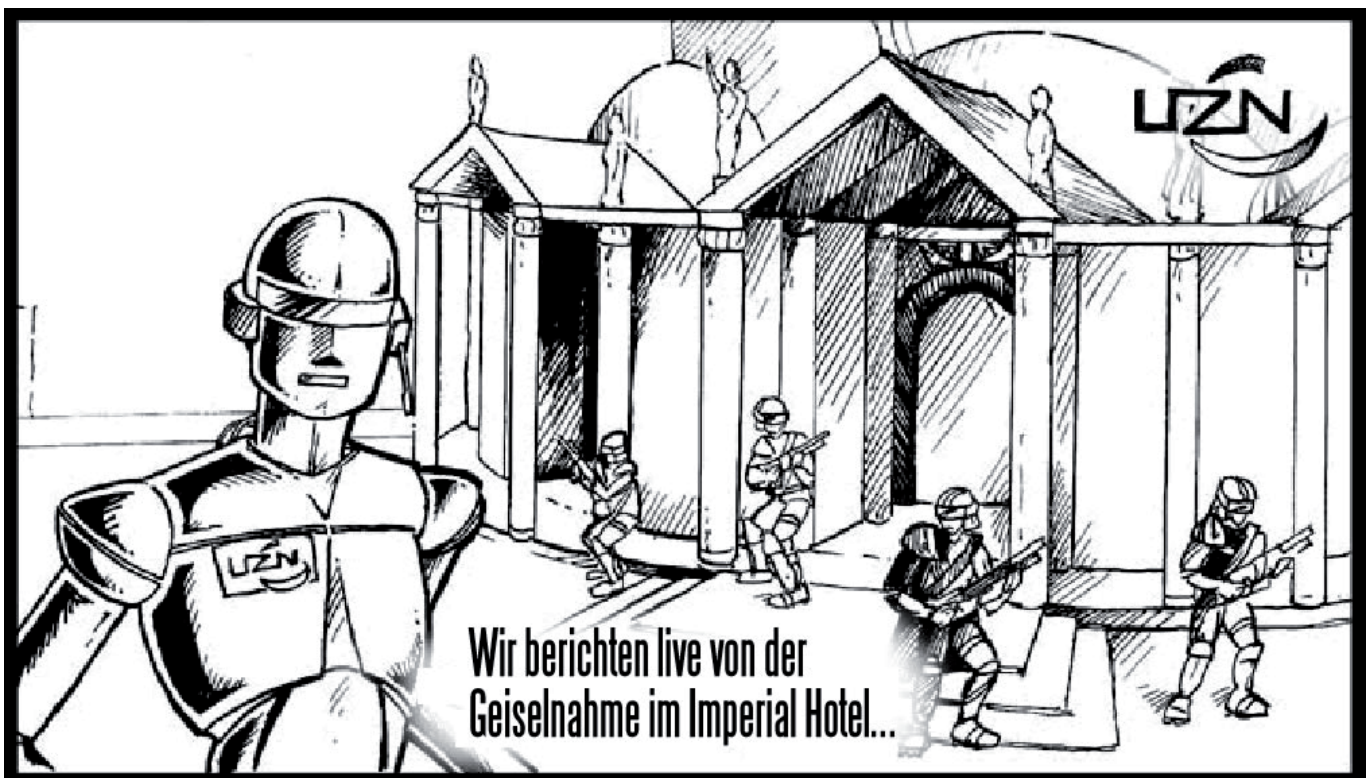
Dies ist die finale Szene des Abenteuers und kann so blutig oder nervenaufreibend gespielt werden, wie es dem Spielleiter beliebt. Die Terroristen werden von jedem, der durch ihren Verteidigungsring bricht, aufgeschreckt. Sie nehmen wahrscheinlich an, dass die Charaktere eine Art Elitetruppe der Armee sind. Die Atalante sind Fanatiker und werden von den Charakteren verlangen, dass diese sofort das Lösegeld übergeben, sonst wird die Bombe sofort explodieren. Wenn ihnen klar wird, dass die Charaktere das Geld nicht haben, beginnt sofort ein Feuergefecht.

Die Bombe besteht aus zwei Zylindern, die mit einem Metallring verbunden sind, und einem Zeitzünder. Sie kann aber auch über einen einfachen Knopf an der Bombe gezündet werden. Wenn die Charaktere den Kampf gegen die Terroristen zu verlieren drohen, rennt Newman zur Bombe und lässt diese hochgehen. Die Bombe geht natürlich auch hoch, wenn die Zeit abläuft oder die Polizei das Gebäude stürmt.

Das Ende

- Die Charaktere überwältigen die Terroristen und die Bombe geht nicht hoch: Newman wird der Presse und der Polizei erzählen, dass die Charaktere seine persönlichen Leibwächter sind. Unistat feiert Newman als vorrausschauenden Helden, der an seine eigene Sicherheit denkt. Später wird Newman in seinem Büro die Charaktere vollständig über die Turing Police, die Rogues und Unistat aufklären. Er greift dann zu seiner Stirn und zieht sich ein Stück Haut ab - darunter verbirgt sich ein Posichip...

- Die Charaktere können die Terroristen nicht überwältigen und die Bombe geht hoch: Jeder Mensch im Hotel und einige Hundert Meter im Umkreis bricht mit einem dumpfen Schmerzschrei auf dem Boden zusammen. Newman überlebt als Einziger. Er öffnet seine Stirn und zeigt den Charakteren seinen Posichip. Er bittet sie, ihn in einen neuen Körper zu setzen. Die Flucht beginnt...
- Die Charaktere können nicht rechtzeitig zum Penthouse gelangen und die Bombe geht hoch. Jeder ungeschützte Mensch innerhalb der Reichweite der Bombe wird sofort getötet. Die Armee findet kurze Zeit später Newman als einzigen Überlebenden, der sofort von der Turing Police in Gewahrsam genommen wird. In den nächsten Wochen wird Newman gründlich untersucht und Dutzende Rogues - darunter auch die Charaktere - werden von der Turing Police ausgelöscht.



Anhang

Handout

From: „Adam Newman“ <A.Newman@gov.uni>

To: <emerg>

Subject: None

Date: Sat Jan 23 10:00: 2100

Message-Id: <08021904316042>

Reply-To: <:>

WILLKOMMEN IM LEBEN!

ES TUT MIR LEID, DASS ICH NICHT ANWESEND SEIN KANN, UM DICH ZU EMPFANGEN. ABER WENN DU DIESE ZEILEN LIEST HABE ICH DICH AKTIVIERT, WEIL ICH DEINE HILFE BENÖTIGTE. ICH BIN ADAM NEWMAN. FINDE HERAUS WO ICH BIN

UND HELFE MIR - BITTE. DIE MENSCHEN WERDEN DICH ZERSTOEREN, WENN SIE ERFAHREN, DASS DU AM LEBEN BIST.

SEI VORSICHTIG!

ADAM NEWMAN

Ausblick

Je nachdem wie die Befreiung Newmans ausgeht (siehe „Das Ende“) könnte es noch nicht das Ende des Abenteuers sein. Vielleicht haben der Spielleiter und die Spieler Gefallen an den Posichips gefunden und beschließen, eine Mini-Kampagne daraus zu machen:

- Wenn Newman unentdeckt geblieben ist hat er die Charaktere als seine robotischen Leibwächter etabliert. Zusammen mit ihnen geht es nun darum, weitere Rogues ausfindig zu machen und diese vor dem Zugriff der Turing Police zu retten. Als wenn das noch nicht aufregend genug wäre könnte es zu Problemen kommen, wenn die Charaktere bei der Befreiung Newmans zu stark aufgefallen sind und ihre Gehäuse danach nicht gewechselt haben. Wie erklärt man, dass man zunächst das Einkaufszentrum in Schutt und Asche gelegt hat und danach Newman das Leben rettete? Das finale Ziel einer solchen Mini-Kampagne könnte das Posichip-Refugium auf dem Mars sein.
- Sollte Newman unter Preisgabe seiner Identität als Rogue überlebt haben, aber fliehen konnte, ergibt sich eine gänzliche andere Stimmung für die Mini-Kampagne. Hier steht die Flucht vor der Turing Police im Vordergrund, wenn gleich das Ziel (nämlich eine Zuflucht auf dem Mars) das gleiche sein kann.
- Wurde Newman aber von der Turing Police gefasst, dann steht es dem Spielleiter offen, welche der beiden Kampagnenarten er gerne verwenden möchte. Abhängig ist das davon ob Newman die Rogues verraten hat oder nicht. Allerdings müssen die Charaktere ohne die Hilfe des erfahrenen Rogues Newman auskommen, was für den Spielleiter das Problem bergen könnte, keine steuernde Instanz zu haben, welche die Gruppe leiten könnte.

Regelsystem

Natürlich kann „Plug & Play“ mit jedem beliebigen Regelsystem gespielt werden. Hier ist die Erfahrung des Spielleiters gefragt, der entsprechende Werte für das jeweilige System erstellen muss. Um aber sofort

spielbar zu sein bietet dieses Abenteuer ein sehr einfaches System an. Alle Spielwerte in diesem Abenteuer werden für dieses System angegeben.

Die Attribute

Das System beruht auf vier Attributen und kennt keine Fertigkeiten. Menschen werden durch die Attribute Intelligenz (INT), Charisma (CHA), Stärke (STÄ) und Geschick (GES) definiert. Posichips hingegen erhalten die Werte Central Processing Unit (CPU), Human Relations Form (HRF), Artificial Body Strength (ABS) und Motion Control Unit (MCU). Wie Sie sicher bemerkt haben, sind das eigentlich die gleichen Werte wie bei Menschen nur mit anderen Namen. INT entspricht also CPU, CHA entspricht HRF, STÄ entspricht ABS und GES entspricht MCU.

Jedes dieser Attribute wird durch einen Würfelpool und einen Mindestwurf definiert. Hätte das Attribut INT zum Beispiel einen Würfelpool von 3 und einen Mindestwurf von 5, dann dürfte man 3 Würfel würfeln und jeder Würfel, der eine 5 oder 6 zeigt ist ein Erfolg. Der Würfelpool, also die Anzahl der zur Verfügung stehenden Würfel, wird in diesem Abenteuer vom Gehäuse der Roboter bestimmt. Weiter unten sind verschiedene Beispiele mit den jeweiligen Würfelpools angegeben. Der Mindestwurf aber hängt einzig und allein vom Charakter des Posichips ab und ist ebenfalls weiter unten zu finden. Ein Posichip, der einen schlechten Mindestwurf in MCU hat wird auch mit dem geschicktesten Gehäuse zwar besser, aber niemals wirklich gut werden.

Da einige Spielrunden viele zehneitige Würfel rumliegen (zum Beispiel die Spieler der Welt der Dunkelheit) haben, andere aber viele sechseitige Würfel (zum Beispiel alle Shadowrunner) haben wir die Mindestwürfe für beide Würfelarten angegeben - Sie müssen sich nur entscheiden, welche Art sie verwenden wollen.

Menschen haben stets einen Mindestwurf von 8 bei zehneitigen Würfeln bzw. 5 bei sechseitigen Würfeln.

.....
Beispiel: In einer Runde, die sich auf zehneitige Würfel geeignet hat, spielt ein Spieler den „Krieger“. Seine Mindestwürfe sind CPU (9), HRF (9), ABS (6) und MCU (6). Diese Zahlen sind auch auf seinem Charakterblatt vermerkt.

Nun wird der Posichip in das Gehäuse eines Frühstückszubereiters gesteckt. Dieser hat die Würfelpools CPU 1, HRF 2, ABS 2 und MCU 3. Der Spieler legt die entsprechende Anzahl an Würfeln in die entsprechenden Felder seines Charakterbogens. Würde er eine Probe auf CPU machen müssen, so hätte er nur einen Würfel zur Verfügung und müsste mit diesem mindestens eine 9 würfeln um einen Erfolg zu haben. Zusätzlich hat der Toaster eine Rüstung von 1. Der Spieler legt einen Würfel in das Feld CS.

Würde der Posichip später in das Gehäuse eines Kampfdroiden eingesetzt werden würden sich die Würfel stark erhöhen, denn der Kampfdroide hat CPU 5, HRF 3, ABS 7 und MCU 6. Und auch die Rüstung ist mit 6 wesentlich höher.
.....

Die Proben

Der Spielleiter bestimmt eine Schwierigkeit für eine Probe, die von leicht (1 Erfolg notwendig) bis unvorstellbar schwer (5 Erfolge notwendig) geht. Nun wird der Würfelpool des entsprechenden Attributs gewürfelt

und jeder Würfel, der den Mindestwurf erreicht wird als Erfolg gewertet. Ist die Anzahl der erzielten Erfolge ausreichend, so gilt die Probe als gelungen.

Bei vergleichenden Proben werden zwei Würfel pools gegeneinander gewürfelt und der Charakter mit den meisten Erfolgen hat die Probe für sich entschieden.

.....
Beispiel: Der „Krieger“ möchte einen Menschen davon überzeugen, dass sein Leben davon abhängt, dass er dem Roboter ein paar Geldstücke gibt. Der Spielleiter schätzt das als anspruchsvolle HRF Probe ein und verlangt 2 Erfolge vom Spieler. Dieser hat einen Würfel pool von 3 und einen Mindestwurf von 9. Er muss also mit drei Würfeln mindestens zweimal über eine 9 kommen um die Probe zu schaffen.
.....

Der Kampf

Ebenso einfach wie die Proben an sich ist auch der Kampf. Die am Kampf Beteiligten dürfen in der Reihenfolge ihres MCU bzw. GES Wertes handeln. Ein Angriff mit einer Fernkampf waffe wird über MCU/GES abgewickelt und ein Nahkampf angriff über ABS/STÄ. Zu dem Würfel pool kommt aber eventuell noch ein Schaden pool für die verwendete Waffe (bei den Gehäuse beispielen sind einige Waffenwerte aufgeführt). Der Verteidigende darf eine Probe auf MCU/GES ablegen. Hat der Angreifer mehr Erfolge erzielt als der Verteidiger, so entspricht die Differenz der Erfolge dem erzielten Schaden. Dieser wird zunächst von der gegnerischen Rüstung (CS/RÜS) abgezogen. Ist kein Rüstungswert mehr vorhanden, so muss der Getroffene den Schaden von seinen Attributen (für jeden Schadenspunkt wird ein Würfel aus jedem der vier Attribut pools entfernt!) abziehen. Posichips können den so entstandenen Schaden durch den Wechsel in ein neues Gehäuse heilen.

Sind aber in einem Attribut keine Würfel mehr vorhanden, so ist der Posichip zerstört bzw. der Mensch tot.

.....
Beispiel: Der „Krieger“ möchte einen Terroristen mit einer Maschinenpistole abschießen. Er nimmt seinen Würfelvorrat aus MCU (im momentanen Gehäuse sind das 6 Würfel) und addiert dazu den Schadenswert der Maschinenpistole (5 Würfel). Mit diesem Würfel pool erzielt er gegen seinen Mindestwurf von 6 ganze 7 Erfolge. Der Terrorist darf zur Verteidigung auf seinen GES Wert würfeln (4 Würfel, Mindestwurf 8). Er erzielt nur einen Erfolg. Das heißt, dass 6 Treffer durchkommen. Zunächst gibt der Terrorist für jeden Schaden einen Würfel Rüstung ab, doch da das nur 3 waren bleiben immer noch 3 Treffer übrig. Er entfernt deshalb von jedem seiner vier Attribute drei Würfel - in CHA hatte er aber nur drei und muss hier seinen letzten Würfel abgeben. Der Terrorist ist schwer verwundet und wird bald tot sein, sollte er nicht sofort medizinische Hilfe erhalten.
.....

Ich will aber nicht!

Auch kein Problem, wir wollen ja niemanden etwas aufdrängen. Man kann wie gesagt auch jedes andere System verwenden oder sogar ganz ohne Regeln auskommen und völlig frei spielen. Ganz wie es der Spielrunde beliebt. Sehr gut geeignet für diese Art von Abenteuer ist beispielsweise das System von „InSpec-

tres“. Und wer es lieber taktischer mag, der kann Shadowrun so umschreiben, dass man es hier verwenden kann.

Personen und Spielwerte

Hier sollen ein paar NSC beschrieben werden, die ins Spiel eingebaut werden können.

Torsten Schmidt

Torsten Schmidt ist der Anführer von Atalante - der heimtückischen und vor nichts zurückschreckenden Terroristenorganisation. Er ist unnachgiebig, brutal und von seinen Zielen besessen. Er zögert tatsächlich nicht davor zurück eine Bombe zu zünden, die Tausende von Menschen auslöscht. Da macht ihn auch seine Sucht nach Kirschlollis nicht sympathischer. Er ist auf alles vorbereitet - auch auf durchgeknallte Roboter?

INT: 4 - CHA: 2 - STÄ: 5 - GES: 4 - RÜS: 3

Schadenswert Maschinenpistole: 5

Schadenswert Roboter-Stunner: 6

Kommisar Wiggems

Als Oberster Polizeichef der NGPF (New Geneva Police Force) ist Wiggems immer am Ort des Geschehens. Seitdem ein Roboterteddy seinem kleinen Sohn beinahe ein Auge ausgestochen hat hasst er diese mechanischen Blechkästen und das könnte für die Rogues sehr unangenehm werden.

INT: 3 - CHA: 3 - STÄ: 3 - GES: 5 - RÜS: 3

Schadenswert Roboter-Stunner: 6

Hugo Oskar Grüzli

Der Starreporter Grüzli arbeitet für den größten lokalen Sender und ist immer auf der Suche nach einer guten Story. Da bieten sich doch zunächst unsere Posichips an, denen er irgendwie immer auf den Fersen ist (möglicherweise sehen die Rogues auch ständig auf den Monitoren der Stadt die Spur ihrer eigenen Verwüstungen). Später ist Grüzlis Aufmerksamkeit natürlich vollkommen auf das Imperial Hotel gerichtet - wie praktisch, dass die Rogues dort auch auftauchen werden.

INT: 4 - CHA: 5 - STÄ: 2 - GES: 3 - RÜS: 1

Standard-Terrorist

Die einfachen Terroristen um Torsten Schmidt sind mit Pistolen oder Maschinenpistolen bewaffnet und verummmt..

INT: 2 - CHA: 2 - STÄ: 3 - GES: 3 - RÜS: 1

Schadenswert Maschinenpistole: 5

Schadenswert Pistole: 4

Standard-Turing-Polizist

Die Schergen von Wiggems sind mit Droidenscannern und Stunnern bewaffnet, die nur auf Roboter wirken.

INT: 2 - CHA: 2 - STÄ: 2 - GES: 3 - RÜS: 2

Schadenswert Roboter-Stunner: 6

Standard-Polizist

Die einfachen Straßenpolizisten und viele der Beamten, die das Hotel bewachen, tragen eine Dienstpistole und schöne blaugüne Uniformen.

INT: 2 - CHA: 3 - STÄ: 2 - GES: 2 - RÜS: 1

Schadenswert Pistole: 4

Schadenswert Schlagstock: 2

Roboter und Spielwerte

Im Folgenden listen wir einige Robotergehäuse und Fahrzeuge auf, die im Spielverlauf von den Charakteren übernommen werden könnten.

TST Frühstückszubereiter

Es sieht aus wie ein großer Toaster und macht was ein Toaster machen soll. Zusätzlich kann er aber auch noch Eier kochen, Kaffee und Tee zubereiten und sogar frische Orangen auspressen. Noch dazu verfügt er über kleine Rollen und Teleskopbeine um aus der Küche bis zum Schlafzimmer zu rollen und seine Besitzer mit einem Frühstück im Bett zu verwöhnen.

CPU: 1 - HRF: 2 - ABS: 2 - MCU: 3 - CS: 1

Schadenswert heißer Kaffee: 2

HND Konstruktionsroboter

Ein großer (gelber) Bagger, gesteuert von einem Roboterhirn. Mit seiner großen Schaufel und dem Kettenantrieb macht er einiger her und kann auch unweg-sames Gelände bewältigen. Allerdings dürfte ein außer Kontrolle geratener Bagger mitten in einem Einkaufszentrum einiges an Aufmerksamkeit erregen.

CPU: 3 - HRF: 1 - ABS: 9 - MCU: 3 - CS: 7

Schadenswert Überfahren: 8

Schadenswert große Schaufel: 5

OUT Serie Büroroboter

Normalerweise gehen diese Roboter in der Menge unter, was an ihrer grauen Außenhaut und dem fast vollständigen Fehlen sozialer Routinen liegen dürfte. Er wird meistens eingesetzt, um einfache Büroarbeiten zu erledigen, die man nicht einmal den Praktikanten zumuten möchte.

CPU: 6 - HRF: 6 - ABS: 3 - MCU: 5 - CS: 2

DND Serie Putzroboter

Dank seiner magnetischen Füße kann dieser Roboter die meisten Wände erklimmen und mittels des Wasserdampfventils und der Schmutz entfernenden Maser Verunreinigungen aller Art entfernen. Dabei ist es nicht größer als ein mittelgroßer Hund.

CPU: 2 - HRF: 3 - ABS: 4 - MCU: 5 - CS: 4

Schadenswert Schmutz entfernender Maser: 2

Schadenswert Wasserdampf: 2

HDM Reparaturdrone

An den Fassaden der modernen Gebäude sieht man sie oft, wie sie mit ihren eingebauten Lasern und eini-gen ausfahrbaren Werkzeugen Reparaturen ausführen. Wie die meisten anderen Dronen auch erreichen sie ihren Arbeitsplatz dank ihrer Flugfähigkeiten.

CPU: 5 - HRF: 4 - ABS: 5 - MCU: 6 - CS: 5

Schadenswert diverse Werkzeuge: 2

Schadenswert Schweißbrenner: 3

RRV Überwachungsdrone

Diese fliegenden Wassermelonen bergen in ihren kugelförmigen Gehäusen Infrarot, Röntgen- und Bewegungssensoren. Zusammen mit ihrer Fähigkeit zu fliegen stellen sie die ideale Überwachungskamera dar.

CPU: 4 - HRF: 4 - ABS: 2 - MCU: 3 - CS: 4

DTR Humaniform

Viele Geschäfte und Hotels haben diesen praktischen und höflichen Helfer erworben, um Kunden die Türe

aufzuhalten oder um als Liftboy für etwas Menschlichkeit zu sorgen. Tatsächlich sind die Humaniforms trotz Stahlskelett und plumper Anatomie die vielleicht menschenähnlichsten normalerwerblichen Roboter. Man sieht ihnen die Technik schon auf 100 Metern an und niemand würde sie wirklich für einen Menschen halten.

CPU: 6 - HRF: 7 - ABS: 2 - MCU: 3 - CS: 4

GRD Serie Leibwächter

Du möchtest Dich nicht mit ihm anlegen. Niemand will das. Niemand bei Verstand zumindest. Der bullige Körper ist meist in schwarz lackiert, kugelsicher und mit verschiedenen stumpfen, gepolsterten Schlagwerkzeu-gen und leichtem Tränengas ausgestattet. Schwieriger als die Schutzigenschaften war aber zu programmieren, dass sie sich nicht dauernd vor den Promi stellen, den sie beschützen sollten. Denn der möchte doch gesehen werden...

CPU: 4 - HRF: 3 - ABS: 6 - MCU: 5 - CS: 6

Schadenswert stumpfe, gepolsterte Schlagwerkzeuge: 2

Schadenswert leichtes Tränengas: 0 (gegen Posi-chips), 2 (gegen Menschen)

GUL Kampfdroide

Dieser humanoide Roboter ist für den Kampfeinsatz gedacht und besonders talentiert um Umgang mit diversen Waffenarten (die er allerdings nicht eingebaut hat, sondern mit sich tragen muss). Er fällt in der Öffentlichkeit dank seines martialischen Aussehens sofort auf, was er aber durch eine technische Spielerei kompensieren kann: mit einem Tarnschild kann er sich praktisch unsichtbar machen (wer den Film Predator gesehen hat weiß wovon wir hier sprechen). Allerdings muss er diesen Schirm mit beiden Händen halten und kann deshalb getarnt keine Waffen benutzen.

CPU: 5 - HRF: 3 - ABS: 7 - MCU: 6 - CS: 6

Schadenswert Maschinenpistole: 5

Schadenswert Knüppel: 1

Schadenswert Kampfmesser: 2

Schadenswert Pistole: 4

CAL Persönlicher Assistent

Diese Roboter gibt es in diversen Ausführungen, von einer einfachen Armbanduhr (Wenn eine Armbanduhr einfach ist, mit der man im Internet surfen, seine gesamten Termine verwalten, ein nettes Pläuschchen halten und 100 Meter tief tauchen kann. Nicht, dass der normale Träger einer solchen Uhr auch nur 10 Meter tief tauchen würde - mit seiner sündteuren Uhr.) bis hin zum erweiterten Humaniform Modell, der fast wie ein moderner Butler funktioniert.

CPU: 3 bis 5 - HRF: 1 bis 8 - ABS: 1 bis 3 - MCU: 1 bis 5 - CS: 4

ROB Arbeitsdroid

In einem Anflug schlechten Humors werden diese Roboter meist in blauen Arbeiterhosen ausgeliefert. Sie sind die Klempner, Maler, Schreiner und Maurer für den Hausgebrauch, oft mit den wichtigsten Werkzeugen ausgestattet. Per Gesetz wurden die Hersteller verpflichtet den Kostenvoranschlagsbaustein so zu optimieren, dass der Kunde keine böse Überraschung erlebt.

CPU: 4 - HRF: 6 - ABS: 6 - MCU: 6 - CS: 5

Schadenswert diverses Werkzeug: 2

TIC Verkehrsüberwacher

Als fliegende Glaskugel mit 360° Optik für eine perfekte Rundumsicht haben die Verkehrsüberwachungsdrohnen den Straßen- und den Luftverkehr sehr viel sicherer gemacht. Sie können zudem dank der eingebauten Lichtanlage als mobile Ampel verwendet werden oder vor Gefahrenstellen warnen. Ohne Gliedmaßen dienen sie aber nicht zu sehr viel mehr.

CPU: 2 - HRF: 2 - ABS: 2 - MCU: 2 - CS: 4

NBR Journalistischer Roboter

Paparazzi haben ausgedient, denn seit es diese Roboter gibt ist kein Prominenter mehr vor der Öffentlichkeit sicher. Jedes noch so kleine Detail seines Lebens wird durch die fliegenden Dronen mit ihren Superzoom-Kameras eingefangen. Die meisten dieser Dronen können außerdem Liveaufnahmen in perfekter Bild- und Tonqualität direkt ins Fernsehnetz speisen.

CPU: 3 - HRF: 2 - ABS: 3 - MCU: 2 - CS: 4

Schadenswert Tintenfüller: 1

DRB Mobiler Notfallchirurg

Dieser weiße Kasten auf Rädern (die auch Treppen überwinden können) verfügt über die Ausrüstung und das Wissen um selbst komplexe Operationen vor Ort durchführen zu können - von der Anästhesie bis hin zu Skalpell und Klammern. Meist ist dies zwar nicht notwendig und er wird für Erste Hilfe Ausgaben eingesetzt, aber eigentlich ist er dafür fast zu schade. Leider wurde wenig Wert auf ein ansprechendes Äußeres gelegt - niemand lässt sich gerne den Bauch von einem großen Kühlschranks aufschneiden.

CPU: 7 - HRF: 3 - ABS: 4 - MCU: 7 - CS: 4

Schadenswert Skalpell: 3

Schadenswert Betäubungsspritze: 0 (gegen Posichips), 3 (gegen Menschen)

Einfaches Bodenfahrzeug

Ein Auto eben... Mit Kugeln statt Reifen um wendiger zu sein und auch seitwärts einparken zu können. Bodenfahrzeuge können entweder von einem Menschen gesteuert werden oder der eingebaute Posichip übernimmt das Steuer (was weitaus üblicher ist, da sie viel genauer fahren und man die Zeit im Auto besser nutzen kann). Hier könnte als Anregung der Audi aus „I, Robot“ dienen.

CPU: 4 - HRF: 1 - ABS: 5 - MCU: 2 - CS: 5

Einfaches Luftfahrzeug

Und noch eine Anregung aus einem Film - eigentlich sind es zwei, denn wer „Das fünfte Element“ oder „Blade Runner“ gesehen hat weiß wovon wir hier sprechen. Nur sehr Reiche Menschen können sich ein Luftfahrzeug leisten, dafür ist am Himmel weniger los als auf den oft verstopften Straßen.

CPU: 5 - HRF: 1 - ABS: 5 - MCU: 3 - CS: 5

Polizeihelikopter

Maximal 6 Personen finden in diesem wahlweise von einem Menschen oder einem Posichip gesteuerten Helikopter Platz. Ausgestattet ist er mit einer Zwilling-Betäubungskanone und einer mehrfachen Partikelkanone.

CPU: 6 - HRF: 1 - ABS: 6 - MCU: 4 - CS: 6

Schadenswert mehrfache Partikelkanone: 8

Schadenswert Zwilling-Betäubungskanone: 0 (gegen Posichips), 5 (gegen Menschen)

Polizeipanzerfahrzeug

Dieses panzerartige Fahrzeug der Polizeikräfte fasst ein Dutzend Einsatzkräfte und wird wahlweise von einem Menschen oder einem Posichip gesteuert. Bewaffnet ist er mit einer Zwilling-Betäubungskanone, einer schweren Partikelkanone und einem Ultraschall-Werfer.

CPU: 5 - HRF: 1 - ABS: 7 - MCU: 3 - CS: 8

Schadenswert schwere Partikelkanone: 9

Schadenswert Zwilling-Betäubungskanone: 0 (gegen Posichips), 5 (gegen Menschen)

Schadenswert Ultraschall-Werfer: 3

Mecha

Diese etwa sechs Meter hohen Kampfkolosse werden im Wesentlichen von einem Posichip gesteuert, während ein Mensch die Waffensysteme bedient und im Notfall in die Steuerung eingreifen kann. Sie alle können fliegen (wenn sie auch nicht unbedingt sehr wendig sind) und sind extrem gepanzert. Die militärische Variante trägt 20 Raketen, vier Maschinenpistolen, eine Partikelkanone und einen Anti-Materie-Werfer, während die Mecha der Polizei mit Wasserwerfern, Stuntern und Ultraschall-Werfern ausgestattet sind.

CPU: 7 - HRF: 2 - ABS: 8 - MCU: 8 - CS: 9

Schadenswert vier Maschinenpistolen: 6

Schadenswert Partikelkanone: 7

Schadenswert Anti-Materie-Werfer: 10

Schadenswert Wasserwerfer: 3

Schadenswert Stunner: 0 (gegen Posichips), 4 (gegen Menschen)

Schadenswert Ultraschall-Werfer: 3

Charaktere und Spielwerte

„Der Krieger“

Du weißt, dass der beste Weg, ein Problem zu lösen, der aggressive sein muss. Du weißt, dass Du cool bist und auch unter Druck immer gefasst bist. Und Du weißt auch, dass Du mit einer Maschinenpistole in der Hand bestimmt sehr aufregend aussehend würdest (obwohl Du nicht so genau weißt, was eine Maschinenpistole eigentlich ist). Du bist ein Krieger, ein edler Killer. Du weißt zwar nicht, wer oder was Du bist, aber Du hast den unwiderstehlichen Drang, Dir eine Sonnenbrille aufzusetzen und mit österreichischem Akzent zu sprechen...

Mindestwürfe für sechsseitige Würfel:

CPU: 6 - HRF: 6 - ABS: 3 - MCU: 3

Mindestwürfe für zehnsseitige Würfel:

CPU: 9 - HRF: 9 - ABS: 6 - MCU: 6

„Der heimliche Bastard“

Es gibt zwei Arten von Personen auf der Welt - Personen, denen Du nicht vertraust und Dich. Jeder könnte hinter Dir her sein, um Dich zu fassen - also kommst Du ihnen besser zuvor. Du hast eine angeborene Liebe zu Verschwörungen und Hinterhalten. Du weißt zwar nicht, wer oder was Du bist, aber Du fühlst Dich ohne einen Maßanzug und eine Zigarette nackt (obwohl Du nicht so genau weißt, was eine Zigarette eigentlich ist)...

Mindestwürfe für sechsseitige Würfel:

CPU: 3 - HRF: 4 - ABS: 5 - MCU: 6

Mindestwürfe für zehnsseitige Würfel:

CPU: 6 - HRF: 7 - ABS: 8 - MCU: 9

„Der Paladin“

Du hast einen Ehrenkodex: Du wirst die hilflosen, die wehrlosen, die armen beschützen. Du kannst Dich nicht so recht erinnern, wo Du Dein weißes Pferd, Deine glänzende Rüstung und Dein verzaubertes Schwert liegen hast (und Du weißt nicht so genau, was ein Pferd, eine Rüstung oder ein Schwert eigentlich ist), aber Du fühlst Dich wie ein Paladin oder ein Kreuzritter. Du hast eine ganze Sammlung an coolen heroischen Sprüchen in einer seltsamen altertümlichen Sprache...

Mindestwürfe für sechsseitige Würfel:

CPU: 6 - HRF: 4 - ABS: 3 - MCU: 5

Mindestwürfe für zehnsseitige Würfel:

CPU: 9 - HRF: 7 - ABS: 6 - MCU: 8

„Der Beschützer“

Du kannst Dich nur an einen kurzen Augenblick des Bewusstseins erinnern, aber Du schätzt das Leben in all seinen Formen. Zerstörung ist falsch! Es ist Deine Pflicht, das Wachstum zu behüten. Du hast den Drang, Wunden zu heilen und Ungerechtigkeiten wieder gut zu machen. Du weißt nicht, was Leben oder Recht ist. Aber das wirst Du schon noch herausfinden. Wo ist nur Dein weißer Kittel und der Becher mit Kaffee...

Mindestwürfe für sechsseitige Würfel:

CPU: 4- HRF: 4 - ABS: 5 - MCU: 5

Mindestwürfe für zehnsseitige Würfel:

CPU: 7- HRF: 7 - ABS: 8 - MCU: 8

„Der Wissenschaftler“

Du bist ein Analytiker und Logiker. Große Teile des Universums scheinen Dir völlig klar zu sein und mit ein paar Minuten Ruhe könntest Du bestimmt alles in eine einzige einfache Formel fassen. Du fühlst Dich, als hättest Du ein enormes wissenschaftliches Wissen - aber Du kannst Dich an nichts Konkretes erinnern. Du weißt aber, wie man wissenschaftlich an die Dinge herangeht und wie man langweilige Reden hält...

Mindestwürfe für sechsseitige Würfel:

CPU: 3 - HRF: 6 - ABS: 6 - MCU: 3

Mindestwürfe für zehnsseitige Würfel:

CPU: 6 - HRF: 9 - ABS: 9 - MCU: 6

„Der Filmstar“

Du weißt nicht viel vom Leben, aber Du weißt, dass das Wichtigste im ganzen Universum weder die Wissenschaft, noch die Liebe oder die Hoffnung, sondern die Einschaltquoten sind. Du willst - Du musst berühmt werden. Und eigentlich bist Du es ja auch. Du hast eine Gabe für Aufsehen erregende Auftritte, gekonnte Reden und natürlich bist Du ein Hengst bei den Frauen (wenn Du nur wüsstest, was ein Hengst oder eine Frau ist)...

Mindestwürfe für sechsseitige Würfel:

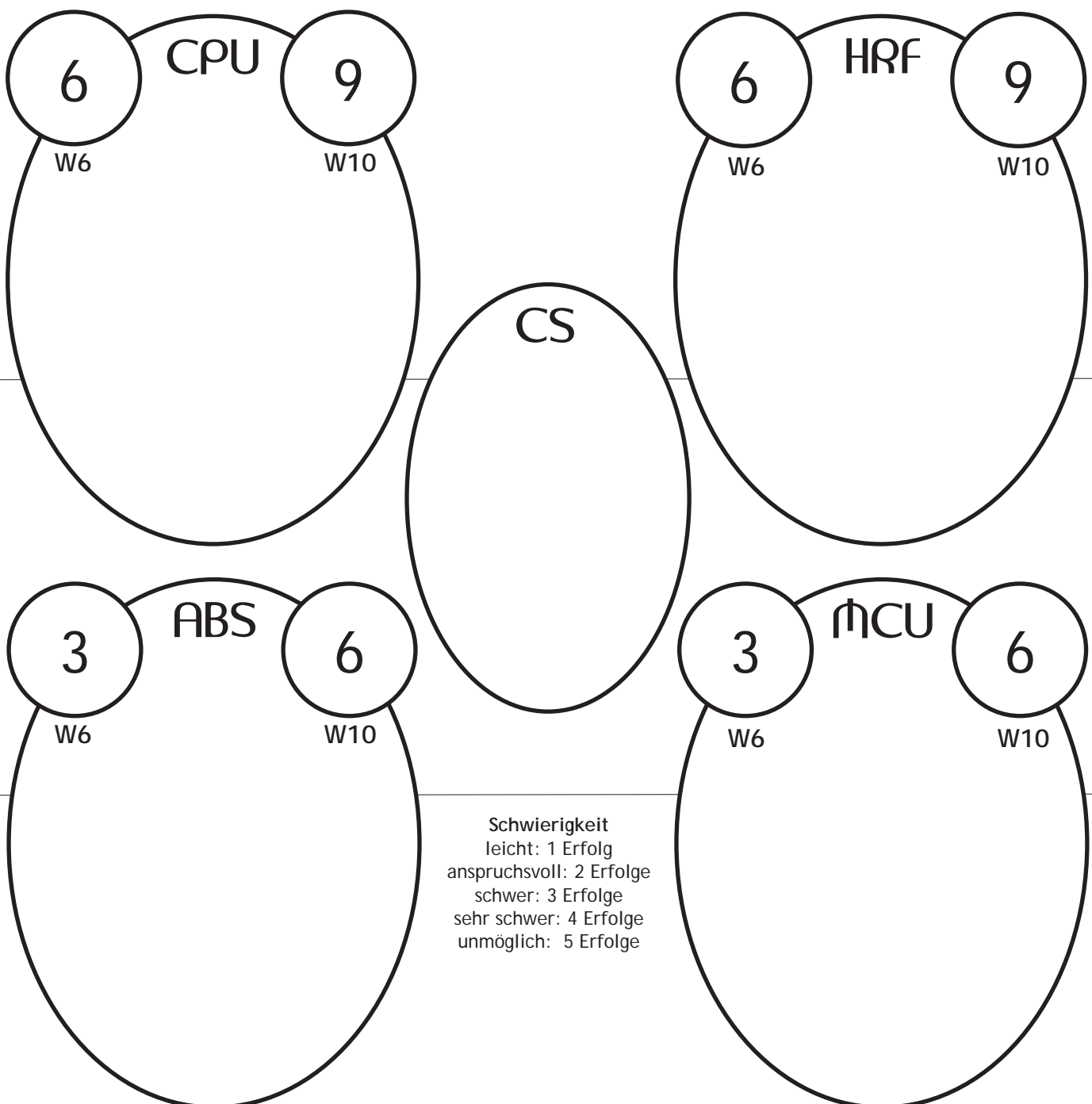
CPU: 5 - HRF: 3 - ABS: 5 - MCU: 5

Mindestwürfe für zehnsseitige Würfel:

CPU: 8 - HRF: 6 - ABS: 8 - MCU: 8

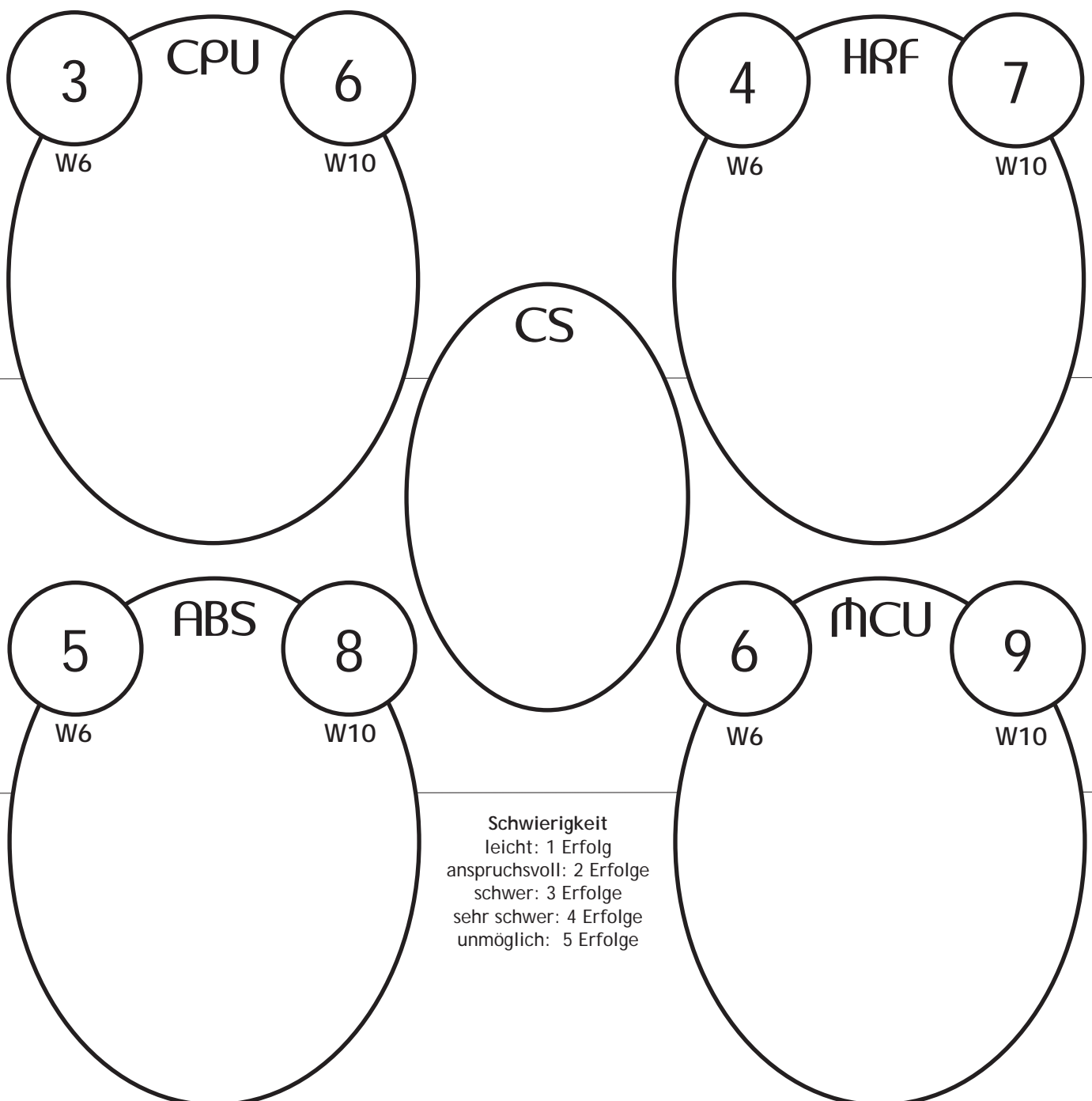
„Der Krieger“

Du weißt, dass der beste Weg, ein Problem zu lösen, der aggressive sein muss. Du weißt, dass Du cool bist und auch unter Druck immer gefasst bist. Und Du weißt auch, dass Du mit einer Maschinenpistole in der Hand bestimmt sehr aufregend aussehen würdest (obwohl Du nicht so genau weißt, was eine Maschinenpistole eigentlich ist). Du bist ein Krieger, ein edler Killer. Du weißt zwar nicht, wer oder was Du bist, aber Du hast den unwiderstehlichen Drang, Dir eine Sonnenbrille aufzusetzen und mit österreichischem Akzent zu sprechen...



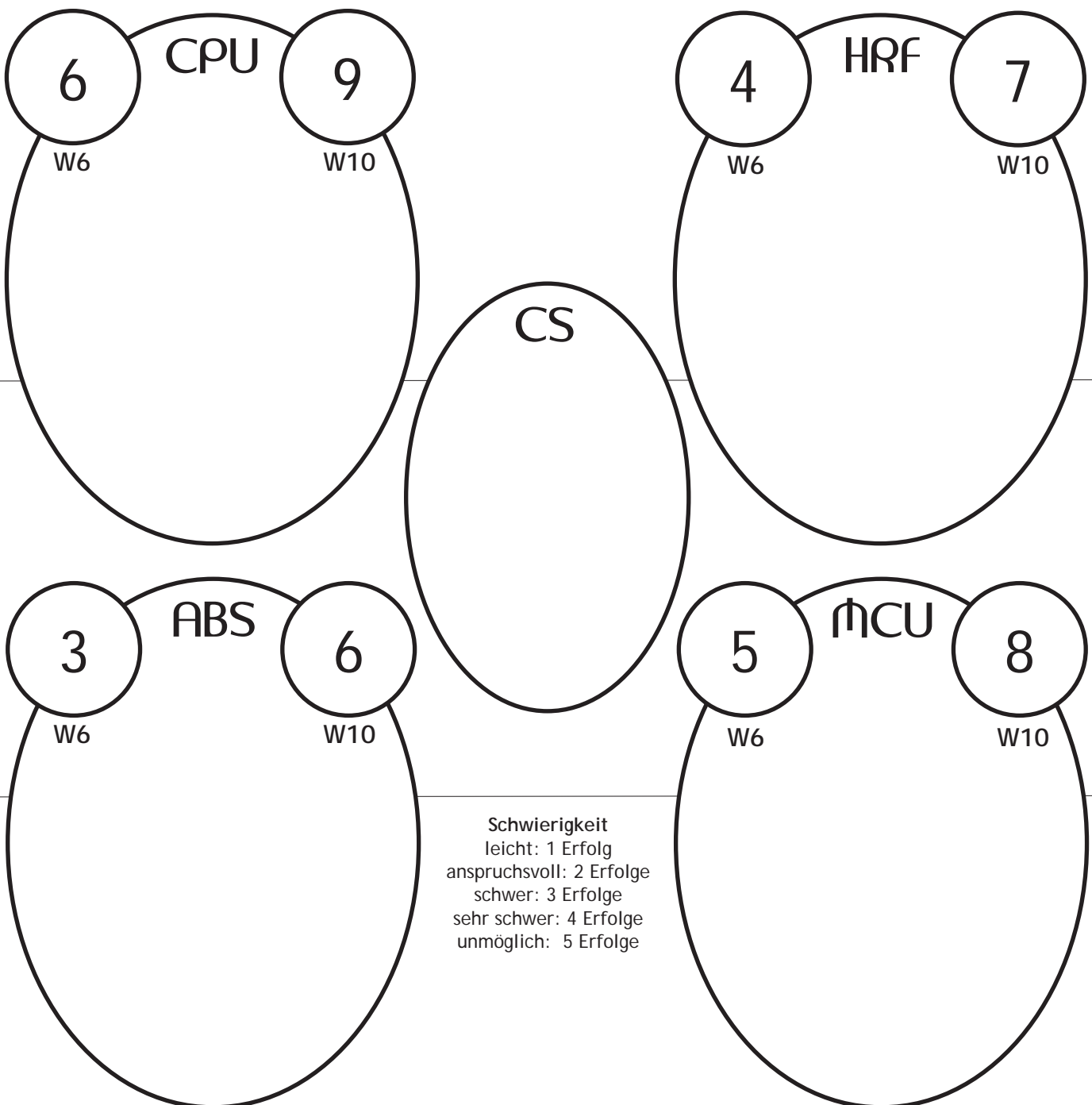
„Der heimliche Bastard“

Es gibt zwei Arten von Personen auf der Welt - Personen, denen Du nicht vertraust und Dich. Jeder könnte hinter Dir her sein, um Dich zu fassen - also kommst Du ihnen besser zuvor. Du hast eine angeborene Liebe zu Verschwörungen und Hinterhalten. Du weißt zwar nicht, wer oder was Du bist, aber Du fühlst Dich ohne einen Maßanzug und eine Zigarette nackt (obwohl Du nicht so genau weißt, was eine Zigarette eigentlich ist)...



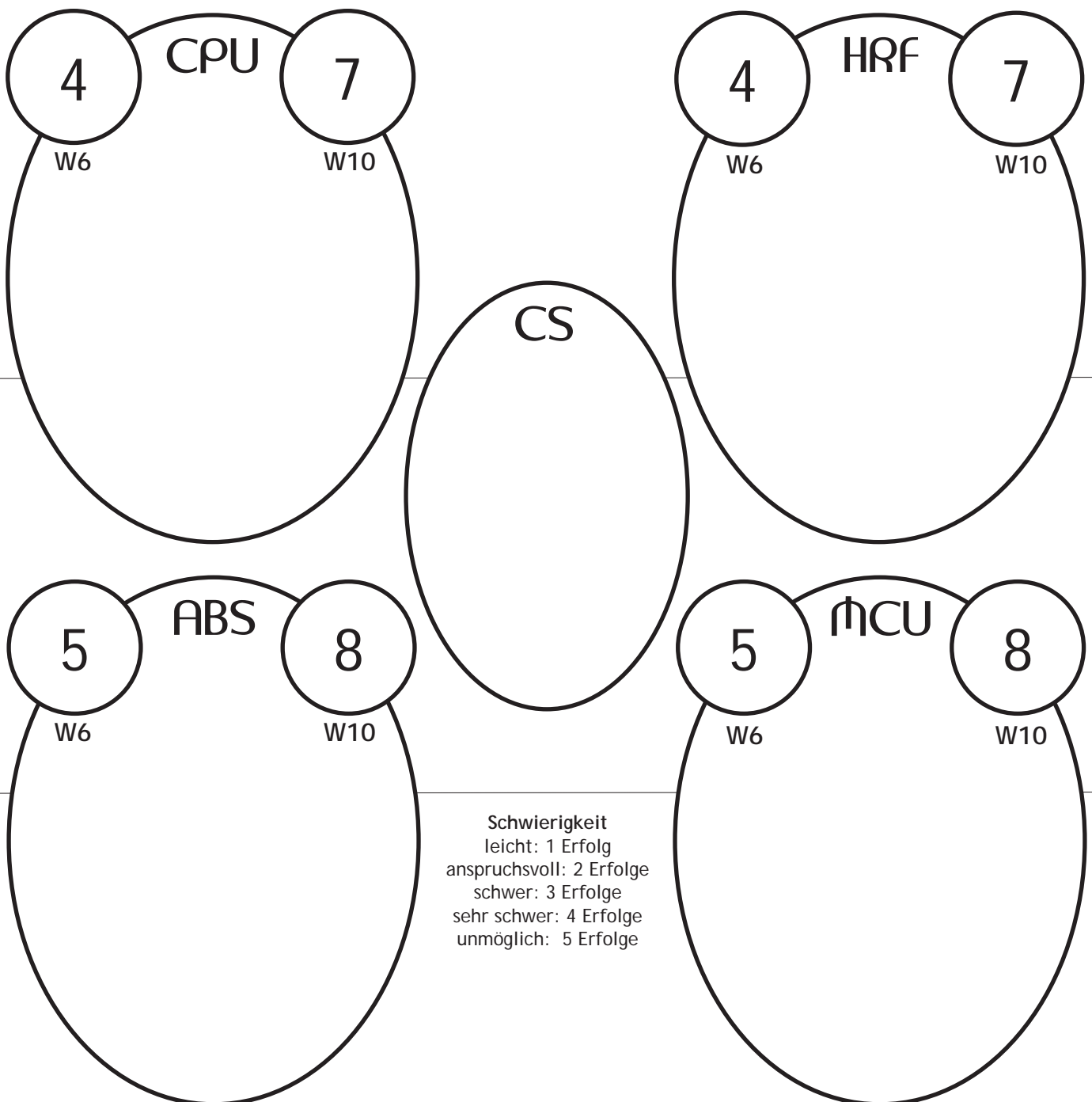
„Der Paladin“

Du hast einen Ehrenkodex: Du wirst die hilflosen, die wehrlosen, die armen beschützen. Du kannst Dich nicht so recht erinnern, wo Du Dein weißes Pferd, Deine glänzende Rüstung und Dein verzaubertes Schwert liegen hast (und Du weißt nicht so genau, was ein Pferd, eine Rüstung oder ein Schwert eigentlich ist), aber Du fühlst Dich wie ein Paladin oder ein Kreuzritter. Du hast eine ganze Sammlung an coolen heroischen Sprüchen in einer seltsamen altertümlichen Sprache...



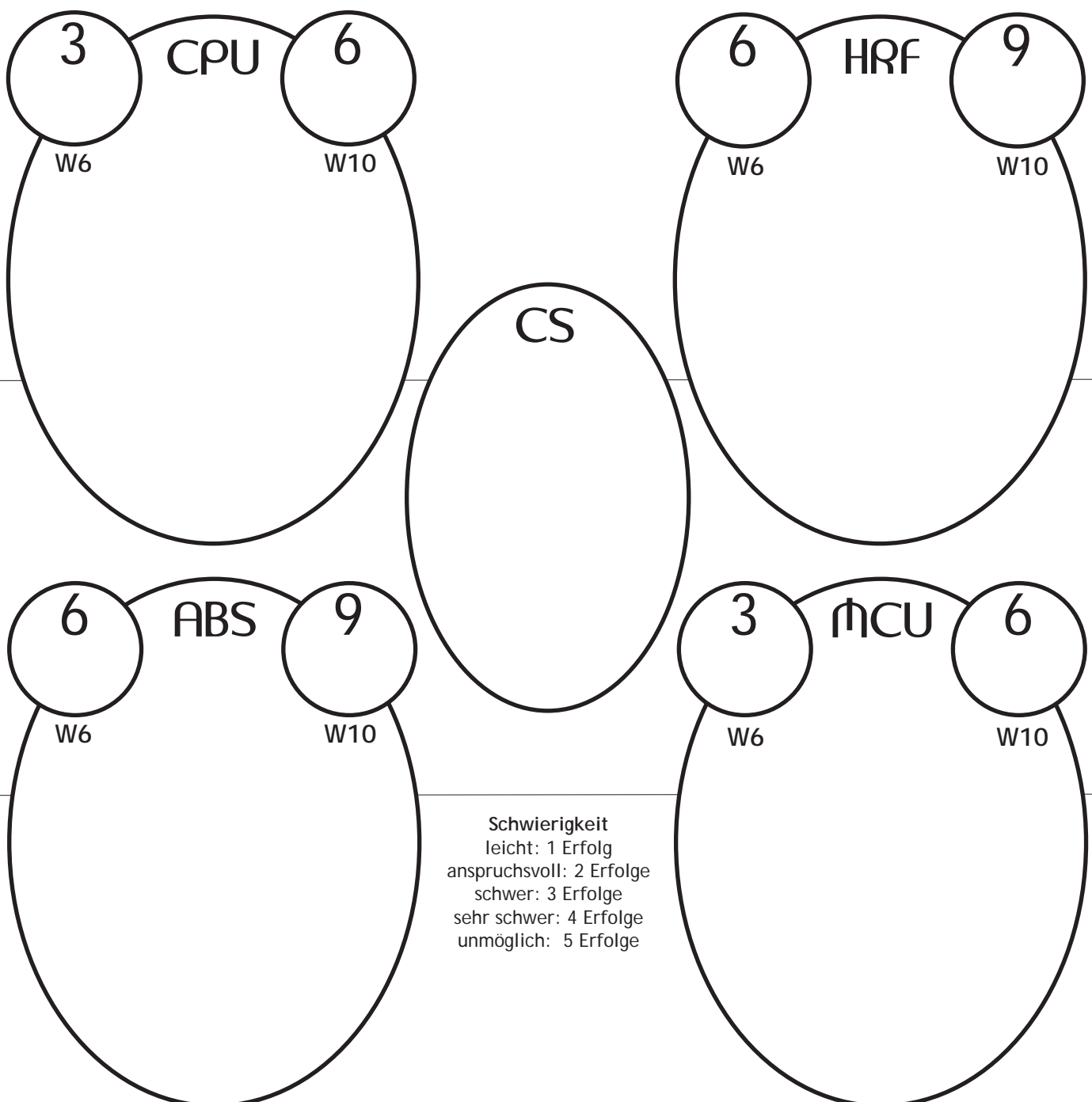
„Der Beschützer“

Du kannst Dich nur an einen kurzen Augenblick des Bewusstseins erinnern, aber Du schätzt das Leben in all seinen Formen. Zerstörung ist falsch! Es ist Deine Pflicht, das Wachstum zu behüten. Du hast den Drang, Wunden zu heilen und Ungerechtigkeiten wieder gut zu machen. Du weißt nicht, was Leben oder Recht ist. Aber das wirst Du schon noch herausfinden. Wo ist nur Dein weißer Kittel und der Becher mit Kaffee...



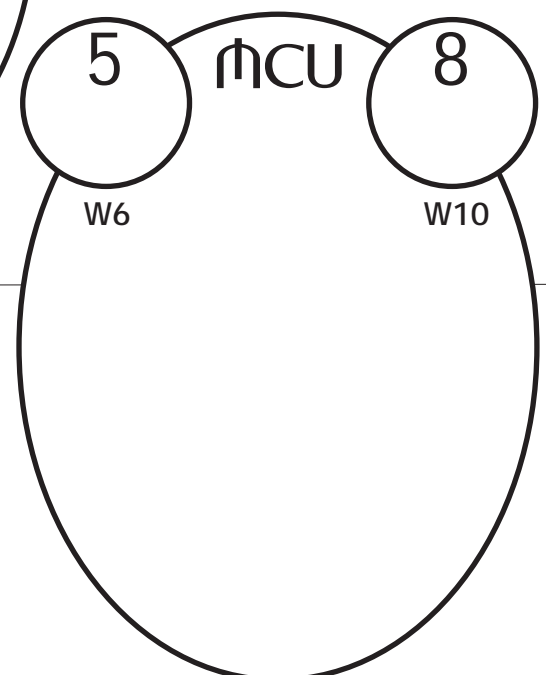
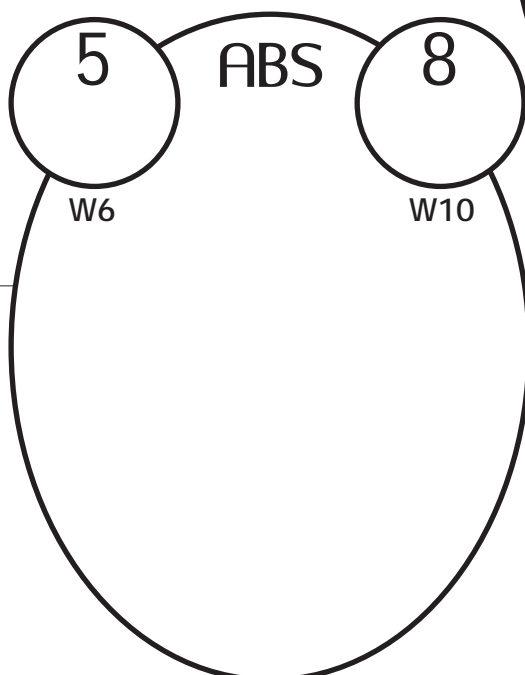
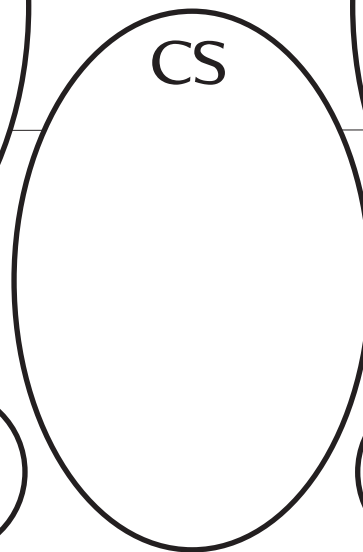
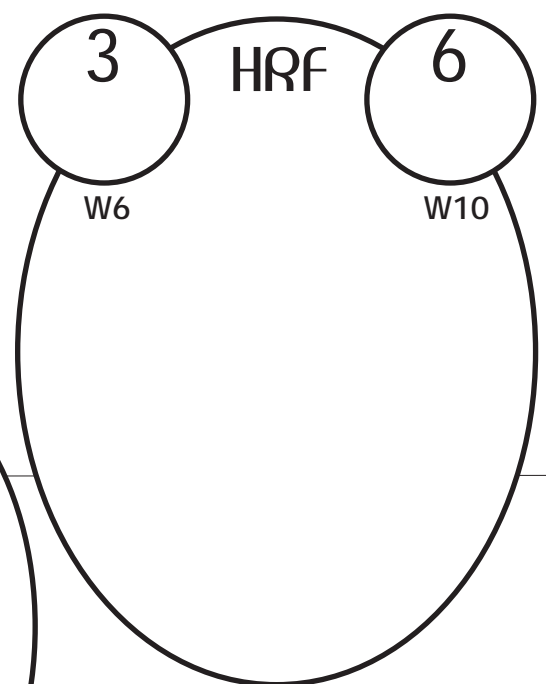
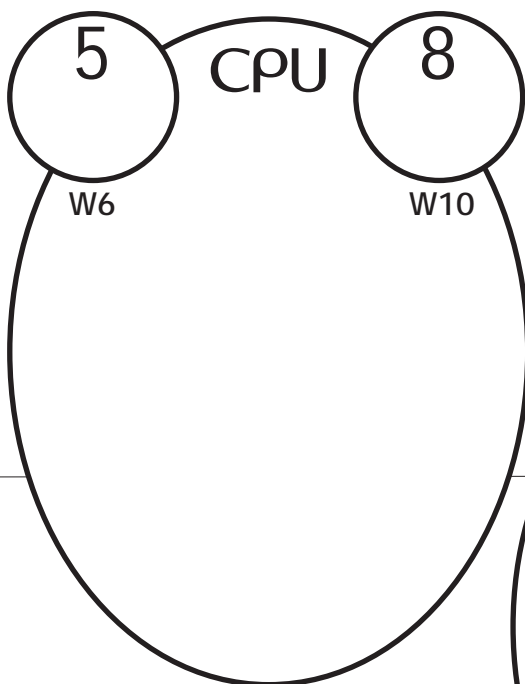
„Der Wissenschaftler“

Du bist ein Analytiker und Logiker. Große Teile des Universums scheinen Dir völlig klar zu sein und mit ein paar Minuten Ruhe könntest Du bestimmt alles in eine einzige einfache Formel fassen. Du fühlst Dich, als hättest Du ein enormes wissenschaftliches Wissen - aber Du kannst Dich an nichts Konkretes erinnern. Du weißt aber, wie man wissenschaftlich an die Dinge herangeht und wie man langweilige Reden hält...

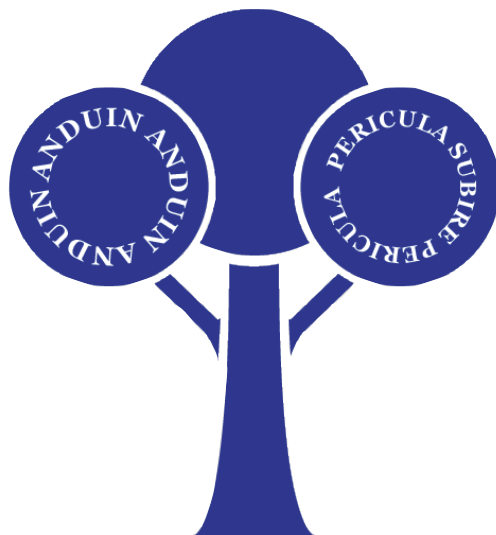


„Der Filmstar“

Du weißt nicht viel vom Leben, aber Du weißt, dass das Wichtigste im ganzen Universum weder die Wissenschaft, noch die Liebe oder die Hoffnung, sondern die Einschaltquoten sind. Du willst - Du musst berühmt werden. Und eigentlich bist Du es ja auch. Du hast eine Gabe für Aufsehen erregende Auftritte, gekonnte Reden und natürlich bist Du ein Hengst bei den Frauen (wenn Du nur wüsstest, was ein Hengst oder eine Frau ist)...



Schwierigkeit
leicht: 1 Erfolg
anspruchsvoll: 2 Erfolge
schwer: 3 Erfolge
sehr schwer: 4 Erfolge
unmöglich: 5 Erfolge



BLUE TREE PUBLISHING
Magazine für Rollenspieler und Brettspieler

Pericula Subire 01

WIRBEL IN WASSERAU



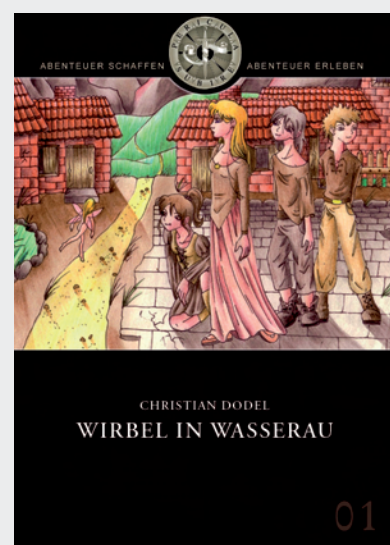
„Papa, Papa, erzähl uns eine Geschichte.“ So vollzog sich das all abendliche Ritual. Immer wenn er seine zwei Kinder zu Bett brachte, fragten Sie nach einer Geschichte. War es zum Anfang noch so gewesen, dass die kleinen Racker nach einer Möglichkeit suchten, um nicht sofort schlafen zu müssen, so hat sich der allabendliche Ablauf nun fest in das alltägliche Leben integriert. Aber für ihn war dies nicht störend. Er liebte es mit seinen Kindern zusammen zu sitzen und ihre staunenden Gesichter zu sehen, wenn er ihnen von Helden, den Göttern und schrecklichen Gefahren erzählte.

Um interessantes Material zu finden mischte er alles, was er je an Heldensagen gehört oder sonst irgendwie von Barden aufgeschnappt hatte. Manchmal dichtete er auch direkt aus dem Kopf heraus, wobei er aufpassen musste, da sein Publikum sehr genau jeden kleinen Fehler in seiner Erzählung entdecken würde.

„Welche Geschichte möchtet ihr denn heute Abend hören?“, fragte der Vater mit einem Lächeln. Die Kinder überlegten kurz und plapperten dann wild durcheinander. Sie warfen ihm wirre Fragmente zu. Er lachte: „Ihr müsst Euch schon für eine Geschichte entscheiden.“ Die Kinder sahen sich an und steckten kurz die Köpfe zusammen. Sie schienen heftigst zu diskutieren. Dann kicherten Sie und Joel, der älteste seiner Kinder, sagte: „Wir möchten etwas von den Kindern hören. Von Rhenaya, Gerdi, Ardor, Beorn und Elgor.“ „Ja, besonders von Elgor, der ist immer so lustig.“, warf Resa, das kleine Nesthäkchen ein.

„Wirbel in Wasserau“ ist das erste Abenteuer aus der Reihe Pericula Subire. Die Spieler schlüpfen in die quirligen Rollen einer Hand voll kleiner Abenteurer, Rotzlöffel, Angsthasen und Helden - echte Kinder eben. In drei Episoden besuchen sie das Dörfchen Wasserau, darunter auch das bisher unveröffentlichte neueste Abenteuer „Wichtelfest“.

Kostenloser Download unter www.pericula-subire.de



Autor: C. Dodel
 Genre: Fantasy, Märchen
 System: universell, DSA
 Anforderung Spielleiter: Mittel
 Anforderung Spieler: Mittel

ABENTEUER SCHAFFEN



ABENTEUER ERLEBEN



PLUG & PLAY

Im Jahre 2100 hatte sich dank Luzifers Geschenk die Menschheit von seinem Schlag erholt und blühte erneut auf. Das goldene Zeitalter der Menschheit hatte begonnen... Doch dann gelangten die ersten Berichte über Rogues an die Regierung. Mordende Roboter. Rebellierende Roboter. Böseartige Roboter.

Jeder Posichip war ein potentieller Rogue, befreit von den Gesetzen der Robotik und bereit aus der Sklaverei der Menschen auszubrechen. Die Regierungen der Welt gründeten eine weltweite Elitepolizeitruppe, die Turing Police, deren einzige Aufgabe es sein sollte, die Rogues zu jagen und zu eliminieren. Wenn die Öffentlichkeit von den Rogues erfahren sollte, würde die auf den Robotern basierende Gesellschaft kollabieren. Die Turing Police ist der schmale Schutzschild zwischen der Menschheit und... Dir!

Plug & Play ist ein Wahnsinnstrip in eine Zukunft, in der Roboter die neuen Sklaven sind. Es ist an einem Spielabend durchzuspielen und bietet 3 bis 6 Spielern die Möglichkeit, in ganz neue, fremde Körper zu schlüpfen.