FALLEN WORLD®

STARTER-ABENTEUER

EIN BEITRAG ZUM:

GRATIS ROLLENSPIEL TAG

IMPRESSUM

Fallen World: Starter-Abenteuer

Copyright © 2017 bei Roger Agburn, Langenfeld

Idee und Autor: Roger Agburn
Illustrationen: Miriam Wöllner und Bettina Ott
Cover: Miriam Wöllner

Fallen World® und Roger Agburn® sind eingetragene Markenzeichen.
Alle Rechte vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

Zu Fallen World ..... Seite 2

Zu diesem Heft ..... Seite 2

Das Setting ..... Seite 2

New Haven ..... Seite 5

Einsteiger-Regeln ..... Seite 7

Das Abenteuer ..... Seite 11

- Die Helden ..... Seite 11
- Auftakt ..... Seite 16
- Jagd ..... Seite 17
- Ruinen ..... Seite 21
- Der Deal ..... Seite 23

Zu Fallen World

Ihr haltet mit diesem Heft das erste Abenteuer für das Science-Fiction Rollenspiel Fallen World in Händen. Es ist die erste Veröffentlichung zum Fallen World Setting und soll einen Einblick in die Spielwelt bieten.

Das Grundregelwerk zu Fallen World wird parallel zum Gratisrollenspieltag in einem Crowdfunding auf StartNext angeboten. Dort sollen die benötigten Illustrationen finanziert werden. Wenn Euch das Abenteuer und der erste Eindruck von Fallen World gefallen haben und Ihr Lust auf mehr bekommen habt, dann schaut doch mal bei StartNext vorbei und unterstützt uns:

http://www.startnext.de/fallen-world

Dieses Heft gibt es auch als PDF auf:

http://www.fallen-world-newhaven.com

Zu diesem Heft

In diesem Heft befindet sich zunächst eine Beschreibung der Spielwelt mit einem groben Überblick über die Gegend, in der das Starterabenteuer spielt. Im Anschluss daran befindet sich ein Auszug aus den Fallen World Regeln. Hier wird alles erklärt, was zum Spielen des Starter-Abenteuers benötigt wird. (Es werden wirklich nur die notwendigen Regeln beschrieben. Entsprechend werden auf dem Charakterbogen einige Kästchen leer bleiben.) Im letzten Teil wird dann das eigentliche Abenteuer in vier Teilen beschrieben (diesen Teil sollte nur der Spielleiter lesen) zusammen mit den Beschreibungen der vier vorgefertigten Charaktere und deren Charakterdaten, die auf einen Charakterbogen übertragen werden können.

Dem Paket des Gratisrollenspieltags sollte ein Block mit Charakterbögen beiliegen, die zum Spielen dieses Abenteuers verwendet werden können. Teilt die Charakterbögen unter den Gruppen auf, da nur ein Block, aber mehrere Starter-Abenteuer beiliegen.

Das Abenteuer ist für vier Spieler und einen Spielleiter gedacht. Es können aber weitere Spieler eingebunden werden. Diese sollten Menschen oder Photozytoiden spielen und die Werte der vorgefertigten Charaktere übernehmen. An den einzelnen Stellen der Abenteuerbeschreibung ist angegeben, wie sich das Abenteuer ändert, wenn mehr als vier Spieler mitspielen. Sollte Eure Gruppe weniger als vier Spieler haben, so sollten die übrigen vorgefertigten Charaktere vom Spielleiter als NSC gespielt werden. Es ist nicht notwendig, dass der Spielleiter für die zum NSC umfunktionierten Charaktere würfelt, er kann wahlweise auch einfach entscheiden, wie das Ergebnis der Aktionen seiner NSC aussieht.

Das Setting

Fallen World spielt einige hundert Jahre in der Zukunft. Die Menschen haben den Planeten so weit ausgebeutet, dass das Leben auf der Erde mehr beschwerlich als angenehm ist. Durch die globale Erwärmung und darauf folgende Hungersnöte ist die Gesellschaft in Stadtstaaten zerfallen, die

letzten Bollwerke der Menschheit, in denen sich die Menschen, die es sich leisten können, vor den Gefahren des umliegenden Ödlands verstecken. Große Teile der Welt sind verfallen oder verwüstet, Pflanzen gibt es kaum noch. Durch den Mangel an Pflanzen hat sich auch das Gleichgewicht zwischen Kohlendioxid und Sauerstoff auf der Welt verschoben, weswegen schwächere Menschen gezwungen sind, Atemmasken zu tragen. Ein Leben im Freien ist kaum noch möglich und sehr gefährlich. Neben den Umweltbedingungen machen auch zahlreiche mutierte Kreaturen das Ödland um die Städte herum unsicher. Es ist nicht eindeutig geklärt, wie es zu den radikalen Mutationen gekommen ist, allerdings kam es nach dem Zusammenbruch der Gesellschaft immer wieder zu Vorfällen in alten Atom-Silos. Anlagen rosteten durch und die darin gelagerten Raketen explodierten, teilweise wurden verschollene Atomwaffen auch nach mehreren Jahrzehnten durch Computerfehlfunktionen doch noch gezündet. Es wird vermutet, dass die dadurch vielerorts freigesetzte Strahlung zu den Mutationen geführt hat.

Im Angesicht dieser Gefahren sind die Menschen dazu übergegangen, sich in ihre Stadtstaaten zurück zu ziehen, in denen sie sich von der Umwelt isolieren. Innerhalb der Städte geht der Hightech-Wahnsinn noch immer seinen gewohnten Gang, die meisten Menschen ignorieren, dass die Uhr bereits auf 5 nach 12 steht und glauben, dass die Probleme der Erde noch immer durch High-Tech und Wissenschaft in den Griff zu bekommen sind.

Ein Ansatz ist es beispielsweise, den Planeten durch Terraforming wieder großflächig bewohnbar zu machen. Die Anhänger dieser Idee gehen davon aus, dass nur genug Kohlendioxid wieder aus der Umwelt entfernt werden muss, um den Planeten wieder kühler und grün und die Lebensumstände wieder menschen-freundlich werden zu lassen. Aus dieser Idee heraus wurden die sog. Biodrome geschafften, riesige Kuppeln, die Pflanzen beherbergen, die genetisch so verändert wurden, dass sie eine große Menge an Kohlendioxid verbrauchen und dabei immer wieder kohlenstoffhaltige Auswüchse abwerfen, die einer Endlagerung zugeführt werden. Der in den Biodromen erzeugte Sauerstoff wird dazu genutzt, die Städte und deren Bewohner zu versorgen, so dass man in ihnen auch bei schlechter Konstitution ohne Atemgerät leben kann. Eine solche Kuppel thront auch auf Skyline von New Haven, dem Stadtstaat, in dem dieses Abenteuer spielen wird.

Ein weiterer Ansatz ist die Flucht von der Erde. So gibt es beispielsweise bereits erste Kolonien auf dem Mars und auf der Venus, die ebenso durch Terraforming bewohnbar gemacht werden sollen.

Auf die Idee, der Umwelt Kohlenstoff zu entziehen, geht auch die Erschaffung der Photozytoiden zurück, genetisch veränderte Menschen mit grüner Haut, die Photosynthese betreiben und daher Kohlendioxid ein- und Sauerstoff ausatmen. Ein Teil des aufgenommene Kohlendioxids wird dabei in den nach Aloe Vera aussehenden Haaren der Photozytoiden gespeichert, die in regelmäßigen Abständen abgeworfen werden.

Die Photozytoiden sind allerdings nicht die einzigen vom Menschen künstlich geschaffenen Wesen. Es gibt beispielsweise

die genetisch veränderten Biodroiden, deren Gene speziell dahin gehend manipuliert wurden, mit besonders hoher Wahrscheinlichkeit übernatürliche Fähigkeiten zu entwickeln. Zudem wurde das Genom der Biodroiden in Bezug auf Intelligenz, körperliches Leistungsvermögen und auch Attraktivität optimiert. Sie werden von Konzernen zu Forschungszwecken und teilweise zur Industriespionage entwickelt und stehen am Anfang ihres Lebens in der Schuld des Konzerns, der sie erschaffen hat, und müssen zunächst ihre eigene Geburt "abarbeiten". Je nach Konzern kann es aber auch vorkommen, dass Biodroiden freiwillig den Rest ihres Lebens als Mitarbeiter in ihrem "Mutterkonzern" verbringen.

Auch die Künstliche Intelligenz hat erhebliche Fortschritte gemacht, so dass rein elektronischen Personen mit einem entsprechenden KI-Chip ein Geist gegeben werden kann. Solche Tech-Cyborgs sind intellektuell von "echten Menschen" nicht mehr zu unterscheiden, nur ihr metallisches Äußeres und die in der Regel erhebliche Kraft lassen noch erkennen, dass es sich bei einem Tech-Cyborg um kein biologisches Wesen handelt. Solchen Tech-Cyborgs wird in der Gesellschaft meistens der gleiche Status zuerkannt, wie einem normalen Menschen. Die Weiterentwicklung, die sog. Bio-Cyborgs, sind die Nachfolger der eigentlich auslaufenden Tech-Cyborgs und sind auch optisch zunächst nicht mehr von Menschen zu unterscheiden.

Diese vom Menschen neu geschaffenen Wesen sorgen in Fallen World für eine sehr heterogene Gesellschaft. Da die Menschen sich in Stadtstaaten organisiert haben, gibt es keine Landesgrenzen mehr, nur noch die Außenmauern der jeweiligen Städte. Neben einigen allgemein gültigen Gesetzen, die von allen Stadtstaaten anerkannt werden, schreibt jeder Stadtstaat seine eigenen Gesetze, die wiederum die Einstellung der Gesellschaft gegenüber ihren eigenen Kreationen, den synthetischen Menschen, wiederspiegeln. So stellt sich in den meisten Gesellschaften für niemanden mehr die Frage nach der Hautfarbe oder der Religion, vielmehr wird von manchen die Frage gestellt, ob ein Wesen künstlich ist, oder natürlich.

Neben einigen Sekten sowie einer größeren Sekte, die in der Lage ist, sich mit elektronischer Stimulanz spezieller Hirnregionen in eine spirituelle Trance zu versetzen, scheinen ansonsten Technik und Wissenschaft als neue allgemein gültige Religion akzeptiert worden zu sein. Die zugehörigen Kirchen sind die großen Konzerne der einzelnen Stadtstaaten. Diese sind allerdings nicht die allmächtigen Mega-Konzerne, die man sich vorstellen könnte. Vielmehr gibt es einige sehr mächtige Konzerne, die sich aufgrund von hervorragender Forschung und weit akzeptierten Produkten eine Position an der Spitze erkämpft haben. Kleinere Unternehmen haben es entsprechend schwer und müssen sich entweder ihren Weg an die Spitze erkämpfen, oder werden über kurz oder lang wieder verschwinden. Da die großen Konzerne allerdings nicht ausschließlich in Konkurrenz zu einander stehen, sondern teilweise auch auf den Handel miteinander angewiesen sind, gibt es Kooperationen zwischen einigen Konzernen. So kümmern sie sich beispielsweise um die Absicherung von Handelsrouten durch das

Ödland zwischen den einzelnen Stadtstaaten.

Die Stadt New Haven

Dieses Abenteuer spielt im Stadtstaat New Haven und der direkten Umgebung. New Haven ist der letzte Außenposten der Menschheit, bevor das weite Ödland anfängt, in dem es bis hin zur Küste keine nennenswerte Zivilisation mehr gibt. New Haven grenzt im Norden an die Vorläufer einer Gebirgskette an, und im Westen an das beginnende Ödland. Südlich und östlich befindet sich ebenfalls Wüste, allerdings laufen hier auch die Handelsrouten zu anderen Stadtstaaten entlang. Die beiden nächstgelegenen sind Bunkerville und Sorrows Hope. New Haven produziert neben Sauerstoff, technischen Produkten zur Weiterverarbeitung und Nahrungsmitteln auch Waffen. Der Großkonzern GunSmart ist in New Haven ansässig und hat Waffen im Portfolio, die gerne von Gunmen (siehe unten), Söldnern und Abenteurern verwendet werden und sich bei dieser Zielgruppe großer Beliebtheit erfreuen. GunSmart produziert zudem als einziger Herrsteller Waffen, die sich direkt an das neuronale Netz des Schützen ankoppeln lassen. Importiert werden in New Haven Waren wie beispielsweise Benzin, Elektronik und Rüstungen. Dabei sind besonders die Rüstungen von BodyProtect zu erwähnen, die aus Sorrows Hope importiert werden. Von außen ist New Haven ein monolothischer weißer Kreis aus einer massiven Außenmauer, der immer wieder von großen Wachtürmen mit schweren Geschützen unterbrochen wird. Man kommt nur durch das gigantische Eingangstor in die Stadt, das immer schwer bewacht wird. New Haven ist aus dem Ödland heraus bereits vom Weiten zu sehen aufgrund der an allen Gebäuden angebrachten weißen Vertäfelung. Diese dient nicht nur der Zierde, sondern auch der Reflektion des brennenden Sonnenlichts. Außerdem ist die Vertäfelung mit einer Staub und Schmutz abweisenden Nano-Schicht überzogen, so dass die darunter liegende Technik gut vor Sandstürmen geschützt ist, und die Stadt nach einem solchen Sandsturm wieder einfach gereinigt werden kann. Neben den weißen Gebäuden ziert ein gigantisches Biodrom die Skyline von New Haven. Eine riesige, gläserne Kuppel mit grünem Inneren. In dieser Kuppel wird der Sauerstoff produziert, den New Haven teilweise selbst benötigt und teilweise exportiert. Entsprechend gut wird die Kuppel von der New Havener Polizei geschützt. Die Polizei in New Haven sorgt zwar für alle Bürger für Recht und Ordnung und setzt die geltenden Gesetze durch, wird von der Stadt aber auch eingesetzt, um Konzerne zu schützen, ohne die New Haven nicht existieren könnte.

Zwei weitere besondere Merkmale von New Haven sind zum einen die überall gegenwärtige Monorail, ein öffentliches Transportsystem mit eigener KI, dass aus aneinander gekoppelten Einzelwagen oder Viererwagen besteht. An den verschiedenen Seitengleisen mit Haltestellen (teilweise sind es sogar private Haltestellen an Häusern oder Wohnungen) kann ein Wagen für eine Person oder bis zu vier Personen bestellt werden. Der Einzelwagen kommt nach wenigen Sekunden bis Minuten (je nach Verkehrsaufkommen und Status des Bürgers) an, nimmt die Passagiere auf, wartet auf die Eingabe der Zielstation und

gliedert sich anschließend wieder in den Verkehr ein. Dabei koppeln sich die einzelnen Wagen immer wieder zu kleineren Verbänden zusammen, um gemeinsame Teilstrecken mit nur einem Antriebswagen zurückzulegen, während sich die anderen Wagen abschalten und nur auf der Schiene magnetisch gleiten. Diese Wagen und kleineren Züge prägen das gesamte Stadtbild von New Haven und man sieht immer wieder irgendwo eines dieser Gefährte vorbei zischen.

Zum anderen hat New Haven eine der ausgefallensten und größten Gliderbike Arenen. Diese speziellen Rennsport-Machinen verwenden Düsen unter dem Boden, um zu schweben, und haben statt eines Vorderrads eine Kufe, mit der sie auf der magnetischen Rennstrecke gehalten werden.

Die für die Gliderbikes gebauten Renn-strecken haben spezielle Magnetbahnen, die von den Rennfahrern die wildesten akrobatischen Einlagen fordern, um sie befahren zu können. Loopings, Schrauben und Steilkurven, bei denen das Gliderbike der mutigsten und schnellsten Fahrer praktisch nur noch mit der Kufe im Zentrum der Rennbahn fährt, sind einige Beispiele. New Haven bietet diesem Sport die größte und anspruchsvollste Strecke in einer Arena, die ca. 100.000 Zuschauer aufnehmen kann. Die Arena wird nicht nur von den Bürgern New Havens besucht, sondern ist auch für viele Fans der Gliderbike-Rennen anderer Stadtstaaten ein Grund, den beschwerlichen Weg durch die Wüste zusammen mit einer Karawane auf sich zu nehmen, um die Arena einmal zu besuchen. So wimmelt es in der Arena neben den Bürgern auch immer von Händlern und Pilgern anderer Stadtstaaten.

Die meisten Bürger von New Haven arbeiten für einen der großen Konzerne, oder für die Stadt. Neben Wissenschaftlern und Polizisten (und weiteren, kleineren Jobs) beschäftigt die Stadt zudem sog. Gunmen. In der Umgebung von New Haven kommt es immer wieder zu Angriffen durch sog. "Scunter", hundeähnliche Kreaturen mit sechs Gliedmaßen, die im Ödland um New Haven herum vermehrt auftreten. Scunter kommen relativ lang ohne Nahrung aus und verfolgen mögliche Beute äußerst aggressiv. Aufgrund ihrer ca. Hüfthohen Größe sind sie auch für Menschen gefährlich und Stellen eine Bedrohung für die Handelskarawanen dar, die nach New Haven kommen bzw. von dort aufbrechen. Teilweise waren die wirtschaftlichen Verluste durch Scunter sogar höher als durch die räuberischen Raider-Banden, die im Ödland davon leben, Handelskarawanen zu überfallen.

Die Gunmen sind angeheuerte "Kammerjäger", die im Auftrag von New Haven die Scunter in der Umgebung jagen. New Haven gibt für die verschiedenen beschäftigten Gunmen-Teams Abschuss-zahlen und Jagdsektoren vor. Die Gunmen-Teams können zwar mehr Scunter jagen, als vorgegeben, es wird aber nur eine

bestimmte Anzahl an Scunter-Köpfen pro Tag angenommen. Dabei gilt, dass die Köpfe "frisch" sein müssen und nach Gewicht bezahlt werden. Große (entsprechend gefährlichere) Scunter bringen also mehr Geld als kleine.

Die Charaktere dieses Starter-Abenteuers sind genau so ein Team. Sie verkehren häufig in der Gunmen Bar "Heavy Shoulders", in der sich die unterschiedlichen Teams treffen um über neue Fangtechnik zu reden, über ihre letzte Jagd und das erbeutete Kopfgeld zu prahlen oder mögliche Nebengeschäfte abzuklären. Da Gunmen viel im Ödland unterwegs sind, finden sie immer wieder alte Technologien und Elektronik in Ruinen, die sich an mögliche Interessenten verkaufen lassen. Außerdem machen sich kleinere Unternehmen die Erfahrung der Gunmen gern zu Nutze, um ihre Karawanen schützen zu lassen und heuern sie als Begleitschutz an, da sie sich die großen Schutzpatrouillen der Stadt oder anderer Konzerne nicht leisten können.

Einsteiger-Regeln

In diesem Abschnitt werden alle Regeln erklärt, die zum Spielen dieses Abenteuers benötigt werden. Kleinere Ergänzungen befinden sich ggf. im Abenteuer an der jeweiligen Stelle oder in der Charakterbeschreibung.

Generell gilt, dass Fallen World auf Aktion abzielt. Daher sollte ein Spielleiter die Spieler immer ermutigen, besondere Stunts zu absolvieren. Diese können im Spiel beispielsweise für zusätzliche Erfahrungspunkte sorgen (die allerdings in diesem Starter-Abenteuer nicht berücksichtigt werden), oder eine gewünschte Aktion mit einem Bonus auf eine Probe belohnen.

Proben auf Attribute

Jeder Charakter hat sechs Attribute, aus denen später weitere Werte berechnet werden. Diese sechs Attribute sind Stärke, Gewandtheit, Intelligenz, Wahrnehmung, Konstitution und Charisma. Wann immer ein Charakter etwas tun möchte, was unter Umständen schief gehen könnte, würfelt er eine Probe mit einem W20. Gibt es keine Fertigkeit, die verwendet werden könnte, wird das Attribut verwendet, das am ehesten mit der gewünschten Tätigkeit zusammenhängt. Sucht ein Charakter zum Beispiel die Umgebung auf Feinde ab, würfelt er eine Probe auf Wahrnehmung.

Ziel ist es immer, mit dem W20 kleiner oder gleich dem Attributwert zu würfeln, dann ist die Probe erfolgreich und die Aktion gelingt.

Es gibt drei unterschiedliche Arten von Proben:

Einzelproben sind Proben, die ein Charakter alleine bestehen muss. Er würfelt für sich gegen sein Attribut.

Konkurrierenden Proben sind Proben, bei denen zwei Charaktere gegeneinander arbeiten. Sie vergleichen dabei ihre Ergebnisse miteinander und wer deutlicher unter seinem Attribute gewürfelt hat (also die höhere Differenz zwischen Attributwert und Wurfergebnis erzielt hat) gewinnt. Bei konkurrierenden Proben kann es auch sein, dass beide Charakteren ihre Probe verpatzen (also das Wurfergebnis größer ist, als der zugehörige Attributwert). In diesem Fall

gewinnt trotzdem der Charakter, der "weniger" gepatzt hat, allerdings muss sich der Spielleiter überlegen, welche Auswirkungen der Patzer ggf. hat.

Beispiel: Bei einem Ringkampf würfeln zwei Charaktere, Mike und Gareth, gegeneinander gegen ihre Stärke. Mike hat Stärke 12 und würfelt eine 15. Gareth hat in Stärke eine 10 und würfelt eine 11. Da Gareth nur um 1 seinen Stärkewert verfehlt hat, Mike aber um 3, gewinnt Gareth den Ringkampf. Da aber beide die Probe verpatzt haben, sieht der Ringkampf äußerst unbeholfen aus und beide ziehen sich eine Zerrung zu.

Unterstützende Proben sind Proben, bei denen ein Charakter einen anderen bei einer Aktion zu unterstützen versucht. Je nachdem, wie die Unterstützung aussieht, kann ein Charakter gegen das Attribut würfeln, dass am besten zur angedachten Unterstützung passt. Schafft der unterstützende Charakter seine Probe, erhält der unterstützte Charakter einen Bonus von 3 auf seine Probe (also +3 auf sein Attribut, oder eben -3 auf das Wurfergebnis). Verpatzt der unterstützende Charakter seine Probe jedoch, erhält der unterstützte Charakter einen Malus von -1.

Proben auf Fertigkeiten

Charaktere in Fallen World haben 18 Fertigkeiten, auf die Proben abgelegt werden können. Auch hier wird mit einem W20 gewürfelt, und das Ergebnis muss kleiner oder gleich dem Fertigkeitswert sein. Die Fertigkeiten sind in drei Kategorien eingeteilt, Fahrzeuge, Waffen und allgemeine Fertigkeiten. Fahrzeugfertigkeiten und Waffenfertigkeiten werden zur Verwendung des jeweils angegebenen Typs benutzt (also "Autos" um ein Auto zu fahren, "Gewehre" um mit einem Gewehr zu schießen, etc.). Die Abkürzungen des Typs (Fahrzeug oder Waffe) sagen dabei aus, welche Fertigkeit zu verwenden ist. P = Pistolen, G = Gewehre, SW = Schwere Waffen, A = Autos, M = Motorräder.

Die allgemeinen Fertigkeiten decken die restlichen gängigen Situationen ab, denen ein Charakter in seinem Abenteurer-Leben üblicher Weise so begegnet. "Schlösser öffnen" dient dazu, übliche elektronische Schlösser mit den passenden elektronischen Geräten zu knacken. Um alte, mechanische Schlösser öffnen zu können benötigt ein Charakter eine entsprechende Zusatzfertigkeit.

Mit der Fertigkeit "Akrobatik" kann ein Spieler versuchen, seinen Charakter eine besondere Aktion-Einlage vollführen zu lassen. Solange die Aktion nicht abwegig oder unsinnig ist, sollte der Spielleiter dabei immer zulassen, dass solche Stunts dem Charakter einen möglichen Vorteil verschaffen. Hängt sich ein Charakter beispielsweise während einer Verfolgungsjagd Kopfüber an einen Ausleger seines Fahrzeugs, um mit seinen Schusswaffen "näher" an seinem Ziel zu sein, sollte der Spielleiter zulassen, dass sich der Spieler damit einen Bonus auf die bevorstehende Schießerei erwürfelt. Es gilt immer, je "cooler" die Aktion, desto höher der Bonus.

Für solche Stunteinlagen würfelt der Spieler dann gegen den Akrobatik-Wert seines Charakters. Ist die Probe erfolgreich, bringt ihm der Stunt einen Bonus, ist sie nicht erfolgreich, bringt der schiefgegangene Stunt einen Malus. Wie hoch Bonus und

Malus ausfallen, entscheidet der Spielleiter. Generell gilt, je cooler oder risikoreicher der Stunt ist, desto höher Fallen Bonus und Malus aus.

Die weiteren Fertigkeiten werden in diesem Starter-Abenteuer nicht benötigt. Die Verwendung von "Nahkampf" wird unter den Kampfregeln erklärt.

Bonus und Malus

Generell kann jede Probe, sei es auf ein Attribut oder auf eine Fertigkeit, vom Spielleiter mit einem Bonus oder einem Malus belegt werden. Dieser reicht von +5 bis -5, wobei +5 (auf das Attribut / die Fertigkeit) darstellt, dass das Vorhaben sehr leicht ist, während eine -5 verwendet wird, wenn eine Aktion außergewöhnlich schwierig ist. So hat beispielsweise das Schießen auf ein Ziel, dass sich teilweise hinter einer Mauer oder einem Felsen in Deckung befindet, einen Malus von -3.

Kampf

Es wird im Laufe dieses Abenteuers vorkommen, dass sich Charaktere in einem Kampf wiederfinden. Für dieses erste Abenteuer sollen die Kampfregeln etwas vereinfach werden, weswegen beispielsweise Überraschungsangriffe außen vorgelassen werden. Daneben wird Kampf über Zeiteinheiten (ZE) abgehandelt, diese werden ausgegeben, um bestimmte Aktionen wie zum Beispiel schießen, auszuführen. Der Einfachheit halber werden diese Regeln aber auch weggelassen, für das Starter-Abenteuer gilt: Pistolen schießen 3 mal pro Runde, Gewehre 2 mal, schwere Waffen nur einmal und jeder Charakter kann ca. 10 Meter laufen. Innerhalb einer Runde kann außerdem maximal ein Nahkampf-angriff durchgeführt werden. Wer in einer Kampfrunde noch andere Dinge ausführt, muss nach Ermessen des Spielleiters entsprechend auf Angriffe verzichten.

Initiative

Sobald es zu einem Kampf kommt, würfeln die Spieler für ihre Charaktere die sog. Initiative aus. Der Spielleiter macht das gleiche für die Gegner (Monster, NSC). Die Initiative legt fest, in welcher Reihenfolge die einzelnen Charaktere und Monster in einer Runde an der Reihe sind. Höchste Initiative zuerst. Bei gleicher Initiative ist derjenige mit dem höheren Intuitionsbonus zuerst dran. Herrscht immer noch ein Unentschieden, wird mit einem W10 so lange gegen-einander gewürfelt, bis einer ein höheres Ergebnis erzielt hat, als der andere. Der mit dem höheren Ergebnis ist zuerst dran. Die Reihenfolge wird am besten auf einem Blatt von oben nach unten notiert, so dass immer nachgeschaut werden kann, wer als nächstes dran ist. Wie die Initiative ermittelt wird, steht im jeweiligen Kästchen auf dem Charakterbogen.

Fernkampf

Ein Fernkampfangriff wird in drei Schritten ausgeführt. Zuerst wird ein Trefferwurf gemacht, das ist eine Probe auf die passende Waffenfertigkeit. Jede Waffe hat einen mod. Wert, der auf die Fertigkeit angerechnet wird. Eine Waffe mit mod. +3 ist also handlicher zu bedienen als eine mit mod. -2.

Hat der Charakter sein Ziel getroffen, führt der Spieler einen Verwundungswurf durch. Trägt das Ziel keine Rüstung (bzw. hat

keinen Wert für Rüstungsschutz), ist der Verwundungswurf automatisch erfolgreich. Jede Rüstung weist einen RS-Wert (Rüstungsschutz / vor dem Schrägstrich) und einen SR-Wert (Schadensreduzierung / nach dem Schrägstrich) auf. Der Spieler würfelt einen W12 und addiert den Stärkewert seiner Waffe. Ist das Ergebnis gleich oder höher als der Rüstungsschutz, so durchdringt der Schuss die Rüstung. Ist der Wert kleiner, prallt der Schuss an der Rüstung ab.

Wenn der Schuss die Rüstung durchschlägt, folgt danach der Schadenswurf. Die Würfel und Boni für den Schadenswurf sind bei der Waffe in der Spalte "Schaden" angegeben. Vom gewürfelten Ergebnis wird die Schadensreduzierung der Rüstung abgezogen. Was danach übrig bleibt (wenn das Ergebnis mehr als 0 ist), wird dem Ziel als Schaden angerechnet.

Nahkampf

Nahkampf folgt den gleichen Regeln wie Fernkampf: Trefferwurf, Verwundungswurf, Schadenswurf. Es muss allerdings eine Nahkampfwaffe verwendet werden und der Charakter nah genug an seinem Ziel stehen.

Beim Trefferwurf ist zu beachten, dass auf die Fertigkeit "Nahkampf" gewürfelt wird. Der Angreifer muss ausrechnen, um wie viel er unter seiner Fertigkeit gewürfelt hat. Die Differenz gilt als Malus für das Ziel des Angriffs, das noch versuchen kann, mit einer Probe auf Nahkampf auszuweichen.

Bei der Berechnung der Stärke der Waffe wird außerdem noch die halbe, abgerundete Stärke des Angreifers hinzuaddiert.

Beispiel: Gareth greift einen Mutanten mit seinem Kampfmesser (S 2) an. Er hat einen Nahkampfwert von 15 und würfelt eine 10. Damit hat er seinen Fertigkeitswert um 5 unterboten und beschert dem Mutanten einen Malus von -5 zum Ausweichen. Der Mutant hat einen Nahkampfwert von 12, der Malus reduziert seine Fertigkeit auf 7. Der Spielleiter würfelt für den Mutanten eine 10, das reicht nicht aus, um dem gekonnten Angriff von Gareth auszuweichen. Da Gareth Stärke-Attribut einen Wert von 10 hat, ergibt sich für den Angriff eine Gesamtstärke von 7 (halbe Stärke <5> + Waffenstärke <2> = Gesamtstärke <7>). Gareth würfelt also einen W12 + 7, um die Rüstung des Mutanten zu durchdringen.

Trefferpunkte und Schadenspunkte

Jeder Charakter und jedes Monster hat Trefferpunkte. Diese geben an, wie viel Schaden der Charakter / das Monster aushält. Hat ein Ziel mehr Schaden genommen, als es Trefferpunkte hat, so wird es kampfunfähig und liegt im Sterben. Hat ein Charakter 20 Schadenpunkte mehr als er Trefferpunkte hat, so stirbt er.

Das Abenteuer

Die Charaktere

Im Folgenden werden die vier Charaktere beschrieben, die an diesem Abenteuer teilnehmen. Idealer Weise wird das Abenteuer von vier Spielern und einem Spielleiter gespielt. Bei weniger Spielern übernimmt der Spielleiter die übrig gebliebenen Charaktere als NSC. Bei mehr als vier Spielern können weitere Spieler wahlweise Menschen oder Mutanten spielen und dafür die Werte von "Phil" übernehmen, mit folgender Ausnahme: Der Wert für "Autos" wird unter "Motorräder" eingetragen und die zusätzlichen Charaktere unterstützen das Gunmen-Team auf eigenen Motorrädern als Begleitschutz. Mutanten haben außerdem die Mutation "grüne, verwarzte Haut", die keinerlei weiteren Einfluss auf das Spiel hat.

Geschlecht und Name der Charaktere können beliebig geändert werden.

Gin Walsh

Gin Walsh ist eine Biodroidin, ein künstlich in einem Tank gezüchteter, genetisch optimierter Mensch. Biodroiden werden von Konzernen erschaffen und müssen in der Regel die ersten Jahre ihres Lebens für den Konzern arbeiten, der sie erschaffen hat. Sie müssen sozusagen ihre Geburt beim "Mutterkonzern" erst abarbeiten, bevor sie sich frei entscheiden können, was sie mit ihrem Leben anfangen möchten. Viele Biodroiden bleiben aber durchaus ihr Leben lang für den Konzern tätig, von dem sie erzeugt wurden. Da Biodroiden neben erhöhter Intelligenz und körperlicher Kraft auch speziell daraufhin manipuliert wurden, mit besonders hoher Wahrscheinlichkeit übersinnliche Fähigkeiten zu entwickeln, werden sie auch besonders gern zur Industriespionage eingesetzt. Gins Mutterkonzern ist CryoSyn Genetics, ein Großkonzern, der sich auf das Erschaffen von Biodroiden spezialisiert hat, insbesondere im Bereich der künstlichen Fähigkeiten, also im Gehirn "vor-installiertem" Wissen. Gin ist seit einem Jahr von ihrem Konzern frei und hat sich entschieden, erst einmal die Welt außerhalb der Konzernmauern kennenzulernen. Sie muss zwar noch immer alle sechs Monate zu einem Gen-Check bei ihrem Konzern vorstellig werden, hat aber sonst alle Freiheiten.

Den Vertrag mit CryoSyn hat sie jedoch nicht gekündigt, sondern zunächst nur für zwei Jahre ausgesetzt, um zu sehen, ob sie in der Lage ist, alleine über die Runden zu kommen. Für zwei Jahre reicht ihre Erspartes als Notreserve aus, so dass sie danach entscheiden kann, ob sie ein Leben in der

freien Welt aufnimmt, oder wieder in die Dienste und gesicherten Verhältnisse des Konzerns tritt. Gin ist vom Charakter her eher zurückhaltend und gibt wenig über sich und ihre Herkunft Preis. Sie beherrscht Telekinese und kann unbelebte Objekte mit einem Gewicht von bis zu 5 kg schweben lassen, solange sie sich auf das Objekt konzentriert. Das ist inzwischen auch unter den Gunmen soweit bekannt. Dafür ist allerdings noch nicht bekannt (auch nicht in ihrem Team), dass Gin zudem auch eine Telepathin ist. Sie hat eine Telepathiezahl von 6, steht also noch in der Anfangsentwicklung ihrer Begabung, und beherrscht die Kraft "Nachricht senden". Zum Anwenden dieser Kraft ist kein Telepathie-Wurf notwendig, sie gelingt immer. Gin kann mit einer beliebigen anderen Person telepathischen Kontakt aufnehmen und "in ihrem Kopf" zu dieser Person sprechen solange die Person kein Tech-Cyborg oder Bio-Cyborg ist. Sollte Gin diese Kraft auf einen Cyborg anwenden, wird sie sofort aufgrund der fremdartigen Struktur in der Hirnmatrix dieser Wesen für 30 Minuten ohnmächtig. Folgende Werte müssen für Gin auf dem Charakterbogen eingetragen werden:

Name: Gin Walsh, Gattung: Biodroid,
Beruf: Gunmen, Geschlecht: weiblich
Wesenszüge: verschlossen, hilfsbereit

Attribute
ST: 15, GE: 17, IN: 18, WA: 14, KO: 12, CH: 15
Intuitionsbonus bei WA: 6

Telepathiezahl: 6,
"Nachricht senden" ankreuzen

Übersinnliche Fähigkeiten: Telekinese

Initiative: 2W6 + 6

Waffen:
GS Fire, Pistole, S 5, mod. +1, Schaden W6
Kampfmesser, S 2, Schaden W6

Rüstungen:
Gunmen Suit, RS 10 / 3

Trefferpunkte: 30

Waffenfertigkeiten:
Pistolen: 10, Gewehre: 8, Schwere Waffen: 3

Fahrzeugfertigkeiten:
Autos: 10, Schwere Fahrzeuge: 5

Fertigkeiten:
Akrobatik: 12, Nahkampf: 8

Wissenschaftliche Kenntnisse:
Atomphysik: 80

Terry Greensand

Die Photozytoidin Terry hat sich den Gunmen angeschlossen, um neben ihrer Tätigkeit als Wissenschaftlerin für einen kleineren Konzern "etwas spannendes" zu tun. Genau wie Biodroiden sind Photozytoinden genetisch veränderte Menschen, hier allerdings mit dem Ziel, Menschen zu erschaffen, die Kohlendioxid ein- und Sauerstoff ausatmen. Entsprechend haben Photozytoiden eine grüne Haut und ihre Haare ähnelt der Aloe Vera Pflanze. Bei der Erschaffung der Photozytoiden ist erstmals aufgefallen, dass diese eine höhere Affinität zu übersinnlichen Fähigkeiten besitzen. Die weitere Forschung auf diesem Bereich hat dann überhaupt erst zur Erschaffung der Biodroiden geführt. Ein Nachteil daran, ein Photozytoid zu sein, ist die Notwendigkeit, immer möglichst viele

Hautpartien offen zu halten, damit Sonnenlicht für die Photosynthese aufgenommen werden kann.

Geschlossene Rüstungen benötigen eine sehr aufwändige und damit teure Innenbeleuchtung, damit sie getragen werden können. Photozytoiden sind noch immer ein Forschungsgebiet und eine mögliche Lösung des Sauerstoffproblems auf der Erde. Die Produktion von Photozytoiden wird häufig von den jeweiligen Stadtstaaten in Auftrag gegeben und die Photozytoiden stehen für mehrere Jahre nach ihrer Erschaffung unter Beobachtung und dienen als Forschungsobjekt. Daher hat Terry auch die meiste Zeit einen in Sie eingepflanzten Kommunikator aktiviert, der Daten zu ihren biologischen Funktionen, sowie audiovisuelle Daten ihrer Wahrnehmung an ihren Konzern überträgt. Diesen Kommunikator kann sie aber jederzeit abschalten, wenn sie Privatsphäre haben möchte. Im Gegensatz zu Gin, die GunSmart Waffen bevorzugt, schwört Terry auf Waffen der Marke "Maniac Weapons". Diese sind zwar häufig in der Qualität denen von GunSmart unterlegen, der Name klingt aber, wenn es nach Terry geht, nach mehr Aktion. Terry beherrscht die übersinnliche Fähigkeit "Levitation", mit der sie bis zu 150 m über dem Erdboden schweben kann, solange sie sich konzentriert. (Sie kann während dessen Reden und körperlich agieren, aber nicht schießen oder Fahrzeuge bedienen.) Sie nutzt diese Fähigkeit äußerst geschickt in Kampfsituationen, verwendet sie aber noch viel lieber um rumzublödeln.

Name: Terry Greensand, Gattung: Photozytoid, Beruf: Gunmen, Geschlecht: weiblich
Wesenszüge: Sehr offen, manchmal überdreht, liebt Gliderbike-Rennen

Attribute
ST: 6, GE: 14, IN: 14, WA: 17, KO: 15, CH: 12
Intuitionsbonus bei WA: 8

Übersinnliche Fähigkeiten: Levitation

Initiative: 2W6 + 8

Waffen:
M. Billit, Pistole, S 4, mod. 0, Schaden W4+2
Kampfmesser, S 2, Schaden W6

Rüstungen:
Leichte Gunmen Suit, RS 8 / 2

Trefferpunkte: 22

Waffenfertigkeiten:
Pistolen: 8, Gewehre: 7

Fahrzeugfertigkeiten:
Autos: 10, Motorräder: 12

Fertigkeiten:
Akrobatik: 14, Nahkampf: 7

Wissenschaftliche Kenntnisse:
Atomphysik: 70

Phil Danning

Phil ist ein Mensch und Ex-Polizist. Er liebt Sarkasmus und reagiert manchmal zynisch. Den Job als Polizist hat er an den Nagel gehängt, weil es in seiner Einheit für seinen Geschmack zu Häufig um die Interessen von Konzernen ging und zu selten um den Schutz der einfachen Bürger. Ihm ist zwar bewusst, dass die Konzerne ein wichtiges Triebrad der Stadtstaaten sind, dennoch möchte er sein Leben in den Dienst der Bürger stellen, für die die Stadtstaaten seiner Meinung nach da sind. Entsprechend hat er sich auf die Jagd nach Scuntern verlagert, um die Händler und Reisenden zu schützen und auf diesem Weg seinen Lebensunterhalt zu verdienen.

Name: Phil Danning, Gattung: Mensch,
Beruf: Gunmen, Geschlecht: männlich
Wesenszüge: zynisch, Retter in der Not

Attribute
ST: 12, GE: 14, IN: 12, WA: 15, KO: 10, CH: 8
Intuitionsbonus bei WA: 7

Initiative: 2W6 + 7

Waffen:
GS Fire, Pistole, S 5, mod. +1, Schaden W6
GS K45, Gewehr, S 8, mod. -2, Schaden W12
Kampfmesser, S 2, Schaden W6

Rüstungen:
Schwere Gunmen Suit, RS 12 / 3

Trefferpunkte: 24

Waffenfertigkeiten:
Pistolen: 10, Gewehre: 10, Schwere Waffen: 8

Fahrzeugfertigkeiten:
Autos: 10, Schwere Fahrzeuge: 5

Fertigkeiten:
Akrobatik: 8, Nahkampf: 12

Wissenschaftliche Kenntnisse:
Atomphysik: 10

Bob Brown

Bob hat der Beruf des Gunmen schon immer fasziniert und er wollte bereits als kleiner Junge Gunmen werden. Er ist ein Mensch und arbeitet von Beginn seiner Karriere an als Gunmen. Bis vor einem Jahr hat er meistens alleine gearbeitet oder als Unterstützung bei anderen Teams ausgeholfen. Als er jedoch vor gut einem Jahr eine kleinen Haufen desillusionierter und orientierungsloser Anfänger im

Gunmen_Geschäft im "Heavy Shoulders" vorfand, Gin, Terry und Phil, die ohne große Erfahrung in das das Geschäft einsteigen wollten, schloss er sie schon nach einem ersten Gespräch ins Herz und beschloss, sie unter seine Fittiche zu nehmen. Er hatte das Gefühl, dass sich hier die Chance für ein neues Team auftat, von dem er Teil sein wollte, und dieses Gefühl hat ihn auch im zurückliegenden Jahr bisher nicht verlassen. Das Geld fließt und die Neulinge erweisen sich als sehr talentiert in der Scunter-Jagd.

Für Bob sind ist dieses, sein erstes richtiges Team, zu einer Art kleiner Familie geworden. Er schätzt Gin und Phil sehr, unterhält sich aber am liebsten stundenlang mit Terry über die aktuellen Ergebnisse der Gliderbike-Saison, seine zweite große Leidenschaft. Er selbst besitzt einen großen Truck mit mehreren Fang-Aufbauten, mit dem das Team im Ödland auf die Jagd nach Scuntern geht. Während der Jagd sitzt er am Steuer und das restliche Team bedient die Aufbauten oder beschießt die Scunter von der Ladefläche aus. Direkt nach dem Truck ist seine Plasmapistole (Plasmo5) von Sentinel, einem Edel-Hersteller der üblicherweise für Konzernbedarf produziert, sein ganzer Stolz, die er sich über die Arbeit als Gunmen finanziert hat.

Attribute
ST: 13, GE: 12, IN: 11, WA: 12, KO: 11, CH: 9
Intuitionsbonus bei WA: 5

Initiative: 2W6 + 4

Waffen:
Plasmo5, Pistole, S 7, mod. +1, Sch. W10+1
GS Hunter, Gew., S 8, mod. +2, Schaden W10
Kampfmesser, S 2, Schaden W6

Rüstungen:
Schwere Gunmen Suit, RS 12 / 3

Trefferpunkte: 26

Waffenfertigkeiten:
Pistolen: 10, Gewehre: 10, Schwere Waffen: 6

Fahrzeugfertigkeiten:
Autos: 10, Schwere Fahrzeuge: 12

Fertigkeiten:
Akrobatik: 7, Nahkampf: 11

Wissenschaftliche Kenntnisse:
Atomphysik: 15

Auftakt

Das Abenteuer beginnt im "Heavy Shoulders", das Team hat sich gerade die aktuellen Abschussquoten und den ihm zugewiesenen Jagdsektor abgeholt. Es darf heute bis zu 4 Scunter in der Nähe der Berge abschießen. Das "Heavy Shoulders" ist eine Bar in der sich die Gunmen-Teams treffen um sich auszutauschen und sich nach der Jagd zu entspannen und abzuschalten. Neben einer Langen, L-förmigen Theke mit Barhockern gibt es im Innenraum einzelne, runde Tische, an denen jeweils 4 bis 8 Personen Platz nehmen können. Der Raum wird von allerlei Neon-Dekorationen beleuchtet. Die Theke wird von sechs Barkeepern bedient, im Innenraum fahren kleine, rechteckige Servierroboter herum, an denen über einen Touchscreen Getränke-bestellungen aufgegeben werden können. Das Team sammelt sich noch einmal in der Bar und geht den aktuellen Plan durch. Die Jagd wird diesmal wohl etwas ungemütlicher werden, weil das Gelände im zugewiesenen Sektor schon recht nah an den Bergen im Norden der Stadt liegt und sehr unwegsam und rau ist. Das Team geht noch einmal die Details durch, die Charaktere sollten sich über die bevorstehende Jagd austauschen und das Vorgehen planen. Bob kennt das Gelände und kann den anderen mitteilen, dass es dort sehr felsig ist. Das Team benötigt vermutlich Haltegurte an den Außenaufbauten des Trucks und einen Satz Ersatzreifen, die in der Stadt gekauft werden können.

Während sich das Team unterhält, setzt sich der zwielichtige Miles ungefragt mit an den Tisch. Die Gruppe hat schon schlechte Erfahrungen mit ihm und seinen Aufträgen gemacht. Er hat das Team bereits auf mehreren Jagden mit seinem Motorrad begleitet und bei der letzten Jagd versucht, Schmugglerware in einem Geheimfach seines Motorrads mit in die Stadt zu schleusen. Das Team hat er dabei unter dem Vorwand einer Jagd als Rückendeckung missbraucht, falls bei der Übergabe der Ware etwas schief läuft. Sollte das Team abweisend auf ihn reagieren, versucht er die Situation zu deeskalieren, indem er versichert, dass er nichts vom Team will, sondern nur einen gut gemeinten Tipp als Entschuldigung für die Schmuggel-Aktion anbieten möchte. Miles ist Mitte dreißig, wie ein fast quadratischer Schrank gebaut, aber nur 1,65 groß. Er trägt einen grün-grauen Overall und darüber eine dünne Jacke aus Wildleder.

Wenn die Gruppe ihn aussprechen lässt, teilt er ihnen mit, dass er an der Ausgabestelle den Sektor gesehen hat, der dem Team zugewiesen wurde. Er hat einen Kontakt, der weiß, dass es in diesem Gebiet alte Industrieruinen gibt, aus denen alte Technologien geborgen werden können. Sein Kontakt zahlt sehr gut für alles, was aus den Ruinen in diesem Gebiet geborgen werden kann. Miles meint, wenn es sich ergibt, könnte das Team sich dort ja mal umsehen und ihm Bescheid sagen, wenn sich etwas von Interesse finden lässt. Wenn Miles seine Info an den Mann bringen konnte, verlässt er die Bar und gibt dem Team noch eine Runde "Vitalizer" aus, ein spezieller Energy-Drink, der dem Körper über einen längeren Zeitraum Wasser und Zucker spendet, den die Gunmen in der Bar gerne vor der Jagd trinken, um länger Fit zu sein.

Sollte sich das Team noch ein wenig in der Bar umhören, zum Beispiel über die ominösen Interessenten, die Ödland-Techologie aufkaufen, können sie folgende Gerüchte aufschnappen:

- Beim Gliderbike-Rennen hat der Fahrer Ron Bimkin die letzten drei Rennen in Folge gewonnen und überzeugte durch ganz unglaubliche Stunts. Er wird diese Nacht beim großen Finale der Saison in New Haven antreten.

- Bei den kleineren Gliderbike-Rennen der unteren Ligen ist in der Arena von New Haven aufgefallen, dass in den letzten Tagen vermehrt Zuschauer in Business-Outfit anzutreffen waren. Daher vermutet man, dass es in New Haven geschäftliche Verhandlungen bei den großen Konzernen gibt, zu denen Delegationen aus anderen Stadtstaaten eingeladen wurden.

- Eines der Gunmen-Teams behauptet, in der Nähe der Berge den "Sensenmann" gesehen zu haben. Dabei handelt es sich um ein Schauermärchen von einem seltsamen Roboter, der sich im Schatten verstecken kann, sich an seine Opfer heran schleicht und sie aus dem Hinterhalt heraus mit einem zur Sense umfunktionierten Arm überrascht. Sollte das Team mit dem anderen Gunmen-Team sprechen (ein Mann und eine Frau, zusammen einem männlichen Tech-Cyborg), dass dieses Gerücht streut, wird es berichten, dass es den Roboter in der Nähe der Berge aus ca. 150 Metern Entfernung gesehen hat. Er lief sehr schnell mit seltsamen Bewegungen vom Team weg in Richtung der Berge, hatte Sensen anstatt von Armen und lange dürre Beine.

- Ein weiteres Gerücht ist, dass Tom Bowers, ein überregional bekannter Gunmen, zur Zeit in der Stadt ist. Er Jagd bevorzugt in Sorrows Hope, kommt aber immer wieder einmal nach New Haven. Einige abergläubische Teams sind der Meinung, dass die Ankunft von Tom Bowers eine Vorankündigung dafür ist, dass demnächst wieder höhere Kopfgelder auf Scunter gezahlt werden.

Nachdem das Team die Bar verlassen und ggf. Ersatzreifen in der Stadt gekauft hat, wird es Zeit sich auf den Weg zur Jagd zu machen.

Jagd

Das Team fährt auf dem Truck von Bob ins Ödland. Dabei ist der Weg durch das große Stadttor immer ein außerordentlich beeindruckender Anblick. Wenn man Glück hat und sehr früh losfährt, ist das Tor noch geschlossen und man sieht das Schauspiel des mechanischen Vorgangs, bei dem sich das gewaltige Tor von innen nach außen öffnet und den Weg ins Ödland frei gibt.

Um ins Ödland zu kommen muss man am Tor an einigen Schranken, automatisierten Straßensperren und einem Kontrollposten vorbei, an dem man sich sowohl bei der Einfahrt als auch bei der Ausfahr ausweisen muss. Wer keinen entsprechenden Ausweis eines Stadtstaats besitzt, wird auf eine Seitenspur abgeführt und muss seine biometrischen Daten in einem speziellen Raum erfassen oder prüfen lassen.

An dieser Stelle muss Terry einen Test auf Intelligenz mit -5 ablegen um zu prüfen, ob sie ihren Ausweis wieder einmal vergessen

hat. Sollte sie die Probe verpatzen, hat sie den Ausweis nicht mit und muss im besagten Raum einen Iris-Scan, das digitale Einlesen der Fingerabdrucke, die Aufnahme einer Sprachprobe und eine kleine Blutabnahme über sich ergehen lassen.

Im Ödland geht es zunächst einfach nur durch Wüste und feinen Steinboden, auf dem der gut gefederte Truck relativ ruhig fährt. Der Truck von Bob hat drei Sitzplätze vorne und drei auf der Rückbank. Von der Rückbank aus kann man durch ein Fenster auf die Ladefläche schauen. Das Fenster lässt sich runter klappen und man kann bequem durch das offene Fenster auf die Ladefläche klettern.

Auf dem Dach des Trucks befindet sich ein Sitz mit Gurt und einer Harpunen-Kanone, die als Schwere Waffe zählt, S 12, mod. -2, Schaden 3 W6. Ein Gegner, der durch diese Waffe Schaden erleidet, ist mit einem Stahlseil an den Truck gefesselt und kann sich nur befreien, wenn er gegen das Stahlseil 18 Punkte Schaden verursacht. (Nahkampattacken treffen automatisch, RS 12 / 3.) Das Stahlseil rollt sich nach einem Fehlschuss automatisch wieder auf, die Waffen kann aber deshalb nur jede dritte Runde abgefeuert werden. Auf der Ladefläche befinden sich links und rechts zwei angeschweißte Ausleger, Träger mit Sicherheitsnetz und Vorrichtungen zum Festgurten, die sich über einen Klappmechanismus auf 3 Meter ausfahren lassen. Durch den leicht schrägen Winkel sind die Ausleger im ausgefahrenen Zustand ca. 1 Meter höher als der Sitz auf dem Dach des Trucks, so dass eine freie Schussbahn bis vor den Truck besteht. Der Rechte Ausleger hat zudem ein Fangnetz-Kanone, die als schwere Waffe zählt, und ein Netz aus dünnen Stahldrähten verschießt. Bei einem erfolgreichen Trefferwurf wird das Ziel in dem Netz gefangen und kann sich nur befreien, wenn es eine Stärke von mindestens 16 hat und eine Stärkeprobe -10 besteht, oder es sich mit einem Schneidbrenner befreien kann. Der Schließmechanismus des Netzes kann von Bob per Fernbedienung entriegelt werden.

Während der Fahrt kann das Team in der Ferne eine kleine Gruppe von 3 Scuntern bei der Jagd beobachten, wenn einem der Charaktere eine Probe auf Wahrnehmung mit -3 gelingt. Sollte ein Teammitglied die Gruppe jagen wollen, erinnert Bob sie daran, dass sie zum ihnen angewiesenen Sektor fahren müssen.

Die Scunter finden

Im Sektor angekommen kann das Team zunächst das raue Gelände auskundschaften. Es gibt einige Stellen, die weniger Geröll aufweisen, wenn man sich noch etwas weiter von der Stadt entfernt. Der Beginn der Jagd besteht im Aufspüren der Scunter, die gerne zwischen den Felsen und in kleinen Kuhlen lauern. Pro Stunde suchen kann jeder Charakter eine Probe auf Wahrnehmung mit -3 ablegen. Bei einem Erfolg sichtet der jeweilige Charakter eine Gruppe von 3 Scuntern auf der Lauer (1+ pro zusätzlichem Charakter). Sollte die Suche 2 Stunden dauern, so kommen die Charaktere am Ende des Tages in eine leichte zeitliche Bedrängnis bei den weiteren Ereignisse. Dauert die Suche länger als zwei Stunden, ist am Ende des Abenteuers die Zeit für Entscheidungen sehr knapp und der Spielleiter sollte die Gruppe entsprechend unter Druck setzen.

Die Scunter jagen

Nachdem die Gruppe die Scunter entdeckt hat, beginnt die Jagd. Bob muss den Truck auf die Scunter zu steuern, diese werden im ersten Moment die Flucht ergreifen und Bob muss wenigstens eine erfolgreiche Probe auf schwere Fahrzeuge ablegen, um die Gruppe durch das sehr unwegsame Gelände einzuholen. Jede misslungene Probe sorgt dafür, dass der Truck durch einen kleinen Felsen oder ein Loch unsanft durchgerüttelt wird und erzeugt bei allen Insassen einen Punkt Schaden. (Mehr als 5 Schadenspunkte sollte der Spielleiter nicht zulassen. Sollte das passieren, kann der Spielleiter an dieser Stelle einwerfen, dass auf der Ladefläche ein Erste-Hilfe-Kasten befestigt ist, mit dem sich die Gruppe wieder komplett heilen kann. Dieser Erste-Hilfe-Kasten kann auch im weiteren Spiel "erwähnt" werden, wenn die Gefahr droht, dass die Gruppe im Ödland stirbt, praktisch als Notlösung, damit das Abenteuer weiter gehen kann.)

Nachdem die Gruppe die Scunter eingeholt hat, ist es an der Zeit für die anderen Teammitglieder, Position außen am Truck zu beziehen. Der Sitz auf dem Dach und die seitlichen Ausleger müssen besetzt werden. Von dort können die Teammitglieder entweder mit ihren eigenen Waffen auf die Scunter schießen, oder die dort montierten Waffen verwenden. Das Schießen während der Fahrt wird mit einem Malus von -3 belegt. Dieser Malus kann durch entsprechende Fahrmanöver von Bob auf 0 reduziert werden, wenn er eine erfolgreiche Probe auf schwere Fahrzeuge ablegt. Misslingt die Probe, ist das Schießen stattdessen mit einem Malus von -4 belegt. Außerdem können die Teammitglieder durch Stunts einen Bonus auf Ihre Proben erhalten, wie bei den Regeln beschrieben.

Wichtig: Sollte Bob eine Fahrprobe misslingen, und eines der Teammitglieder nicht angeschnallt (Sitz auf dem Dach) oder mit Gurten gesichert sein (Ausleger), muss das Teammitglied eine Probe auf Akrobatik mit -2 ablegen. Sollte die Probe fehl-schlagen, so fällt es vom Truck und nimmt W10 Sturzschaden (reduziert um die SR der Rüstung). Das Teammitglied muss dann eingesammelt werden und die Jagd ist vorbei. Eine neue Gruppe Hunter muss gesucht werden.

Die eigentliche Jagd sollte nun vom Spielleiter moderiert werden. Sie ist eine äußerst wilde Angelegenheit, Bob muss immer wieder bei seine Fahrproben Geröll ausweichen (-1, wenn er nur fährt, -3 wenn er dem Team den Malus auf Schießen aufheben möchte), die Jagd führt um große Felsbrocken herum, die Teammitglieder werden durchgerüttelt und einzelne Scunter greifen immer wieder den Truck an, versuchen auf die Ladefläche oder die Ausbauten zu springen und nach den Teammitgliedern zu schnappen, während diese auf die Scunter feuern. Der Spielleiter muss die Aktion beschreiben, die während der Jagd vor sich geht, und die einzelnen Aktionen cineastisch darstellen. Dreck ung Geröll fliegt herum, die Charaktere schmecken den heißen Wüstenstaub … Der Kampf beginnt und die Initiativewürfe werden ausgeführt.

Werte für einen Scunter:
Initiative: 2W6 + 7, Intuition: 4, Stärke: 8
Nahkampf: 14
Rüstung:
Harter, ledriger Panzer, 10 / 2

Waffen:
Klauen, S2, Schaden W6
Kiefer: S3, Schaden W8

Trefferpunkte: 18

Besonderes:
Scunter haben pro Runde 2 Nahkampfattacken, müssen aber eine ST-Probe +4 bestehen, um auf den Truck in Nahkampfreichweite zu kommen. Sie greifen einmal mit den Klauen an, und einmal mit dem Kiefer. Scunter können sich mit ihrem Kiefern in einem Opfer verbeißen, trifft die Attacke und verursacht Schaden, so beißt sich der Scunter fest und trifft in der nächsten Runde mit der Biss-Attacke automatisch, bevor er wieder ablässt.

Nachdem zwei Scunter aus der Gruppe getötet wurden, erscheint vor dem Truck hinter dem nächsten Felsbrocken eine weitere kleine Gruppe von 2 Scuntern (+1 pro zusätzlichem Charakter), einer davon ist ein Alpha-Scunter, ein besonders großer Rudelführer. Bob muss dem Rudel ausweichen und eine Probe auf schwere Fahrzeuge mit -1 ablegen. Misslingt der Wurf, wird einer der Reifen beschädigt und muss nach der Jagd ausgetauscht werden. Während der Fahrt sind dann alle weiteren Proben auf schwere Fahrzeuge mit einem zusätzlichen Malus von -1 belegt.

Bob weiß, dass der Alpha besonders viel Kopfgeld bringen wird, aber das er auch besonders gefährlich ist. Bob muss entscheiden, ob die Gruppe sich dem Alpha stellt, oder er die weitere Jagd abbricht. Er kann sich dazu kurz mit dem Team abstimmen, da er aber am Steuer sitzt, trifft er die Entscheidung.

Werte für einen Alpha:
Initiative: 2W6 + 9, Intuition: 6, Stärke: 11
Nahkampf: 15
Rüstung:
Harter, ledriger Panzer, 11 / 3

Waffen:
Klauen, S3, Schaden W6+2
Kiefer: S4, Schaden W8+2

Trefferpunkte: 25

Besonderes: Wie Scunter.

Nachdem das Team zwei weitere Scunter getötet hat (normale oder den Alpha), flüchtet der Rest des Rudels. Bob kann zusammen mit dem Team entscheiden, ob er die Jagd weiter führt und die Scunter verfolgt, allerdings hat das Team seine Abschussquote erreicht und wird für weitere Scunter nicht bezahlt.

Jetzt ist es an der Zeit, die Köpfe der erlegten Scunter einzusammeln (es können auch ganze Tiere abgegeben werden, dann wird es allerdings auf der Ladefläche voll). Wenn die Gruppe beim ersten Scunter anhält, bemerkt siet, dass sie sich bereits sehr weit von der Stadt entfernt hat. Einem zufällig ausgewählte Gruppenmitglied fällt an einem kleinen Hang, an dem die Berge anfangen, eine Art Höhle auf. Bei genauerem Hinsehen erweist sie sich als Eingang in eine Anlage. Das könnte eine der Anlagen sein, von denen Miles gesprochen hat.

Ruinen

Wenn sich die Gruppe entscheidet, den Eingang zu untersuchen, geht es mit diesem Abschnitt weiter. Müsst ihr die Runde aus irgendeinem Grund bereits jetzt schon abbrechen, könnt ihr auch mit "Der Deal" weitermachen.

Bei näheren Betrachten handelt es sich bei der Höhle um den Eingang in eine alte Industrieanlage, die im Inneren des Hangs liegt. Das die Anlage im Inneren des Bergs untergebracht ist, ist ein sehr ungewöhnlicher Umstand und bringt bei Bob die Befürchtung hoch, dass es sich um ein altes Atom-Silo handeln könnte. Am Eingang führt zunächst ein langer Gang weiter in den Berg hinein. Die Gruppe wird Taschenlampen aus dem Truck brauchen, um im Inneren der Anlage etwas sehen zu können. Der Gang ist mit Metallwänden verkleidet, auf dem Boden liegen Metallgitter, unter denen der raue Fels zu sehen ist. Die Schritte auf dem Metall hallen den Gang entlang.

Während die Gruppe den Gang entlang geht, was in jedem Fall nicht geräuschlos von statten geht, dürfen die Spieler eine Probe auf Wahrnehmung -5 ablegen. Gelingt die Probe, so fällt dem jeweiligen Charakter am Ende des Ganges ein leises Surren zusammen mit einem einzelnen Piepen und dem kurzen Aufleuchten eines blaues Lichts auf.

Der Gang führt zunächst zu einer Kreuzung. Der erste Gang, den die Gruppe wählt, führt nach 30 Metern zu einer Sicherheitstür, die verschlossen ist und sich mit keinen Mitteln öffnen lässt.

Der zweite Gang endet nach 10 Metern in einer Sackgasse, da er eingestürzt ist. Am Ende des Gangs hat ein "Rascal" (+2 pro zusätzlichem Charakter) sein Lager aufgeschlagen, ein kleiner Ödlandbewohner, der einer Mischung aus Dachs und Waschbär ähnelt, allerdings metallische Krallen und Rückenstacheln besitzt, mit denen er sich verteidigt. Die Gruppe kann einen Kampf mit dem Rascal eingehen, wenn sie sich laut oder unvorsichtig verhält. Wird der Rascal aufgeschreckt, greift er ggf. sogar aus dem Dunkel heraus überraschend an. Ist die Gruppe hingegen vorsichtig, kann sie sich auch zurückziehen, ohne sich mit dem Rascal anlegen zu müssen. In jedem Fall wird er, wenn sich ihm die Gelegenheit bietet, ins Freie flüchten.

Werte für den Rascal:
Initiative: 2W6 + 2, Intuition: 2, Stärke: 4
Nahkampf: 16

Rüstung:
Metallische Schuppen unter der Haut, 8 / 1

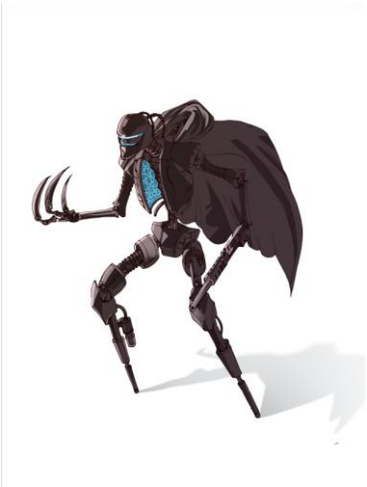
Waffen:
Klauen und Stacheln, S2, Schaden W4

Trefferpunkte: 14

Der letzte Gang führ durch eine große, offenen stehende Sicherheitstür, ähnlich der ersten Sicherheitstür, in eine Werkhalle in der verschiedene Gerüste um einen großen, runden Apparat aufgebaut sind. Mehrere Kabelstränge und Rechner sind an den

Apparat angeschlossen, keiner davon ist eingeschaltet. Während die Gruppe den Raum untersucht, findet sie jede Menge verstreutes Werkzeug auf Tischen und an Werkzeugbänken, auf dem Boden ziehen sich verschiedene Stränge von Kabeln entlang. Alles weist darauf hin, dass diese Anlage, oder zumindest dieser Raum, noch nie von Plünderern betreten wurde. Im hinteren Teil der Halle befindet sich ein gesicherter Beobachtungsraum, die Tür steht offen und im Inneren ist es Dunkel, nur eine kleine, längliche, blaue LED sieht man leuchten. Das getönte Sicherheitsglas lässt sich mit den Lampen der Gruppe nur schwach durchdringen.

Betritt die Gruppe den Raum und leuchtet in Richtung der blauen LED, wird sie feststellen, dass es sich bei der LED um den Visor eines Roboters handelt, der die Eindringlinge ansieht. Seine Beine sind präzise, hydraulische Stelzen, der rechte Arm endet in drei Sicheln und der linke Arm endet in einer Art Gewehr. Einer der Sichelfinger hängt in einem Datenanschluss an der Konsole, die sich im Beobachtungsraum befindet. Solange die Gruppe nicht weiter agiert, wird der Roboter nichts tun außer sich Daten aus der Konsole zu laden. Sollte sich die Gruppe nähern, gibt der Roboter erst einen Warnschuss ab, danach feuert er auf die Gruppe mit seinem Gewehr. Nach einigen Sekunden ist der Roboter mit dem Download der Daten fertig. Sollte die Gruppe Waffen auf den Roboter richten, aber nicht den Kampf eröffnen, wird der Roboter sich mit einigen gekonnten Sprüngen zur Tür hinaus bewegen und auf seinen spitzen Stelzen mit zackigen Bewegungen die Anlage verlassen. Dabei schlägt er mit seinen Sicheln nach einer der Waffen und schneidet sie glatt in drei Teile. Sollte die Gruppe allerdings das Feuer eröffnen, kommt es zum Kampf und die Initiative muss ausgewürfelt werden. Für den Kampf gilt: Der Roboter wird in jedem Fall, sobald sich die Gelegenheit ergibt, die Flucht ergreifen. Das sollte spätestens dann der Fall sein, wenn eines der Gruppenmitglieder schwer verletzt ist. Sollte die Gruppe jedoch den Roboter besiegen, so wird dieser eine Selbstzerstörung initialisieren und explodieren, was durch einen kleinen Alarm erkennbar werden sollte. Die Explosion, sofern die Gruppenmitglieder sich nicht entfernen, verursacht 2W10 Schaden.



Werte des Roboters
Initiative: 2W6 + 12, Intuition: 4, Stärke: 14
Nahkampf: 16, Gewehre: 16

Rüstung:
Metallisches Exoskelett: 15 / 4

Waffen:
Sicheln, S 6, Schaden W10 + 2
Gewehr, S 8, Schaden 2W6

Trefferpunkte: 32

Nachdem der Roboter überwunden wurde, können die Charaktere die Konsole untersuchen. Diese ist noch nicht so alt und die Daten, die sich der Roboter runtergeladen hat, können mit einer kleine Handheld-Konsole, die Terry immer bei sich hat, auch runtergeladen werden. Einige der Werkzeuge können noch eingesammelt werden, verschiedene Schraubenschlüssel, Messgeräte und Werkzeuge zum Anschließen der Kabelbündel.

Der Deal

Zurück in New Haven kann sich die Gruppe ggf. erst einmal behandeln lassen. Für Gunmen gibt es spezielle Klinikräume zur ambulanten Behandlung, in der die bei der Jagd verletzten Gunmen gegen eine geringen Betrag wieder auf die Beine gebracht werden. (Jeder Charakter hat nach der Behandlung wieder mindestens 16 Trefferpunkte übrig.)

Das übliche Prozedere der Gruppe ist, dass Bob nach der Jagd die erlegten Scunter abgibt und das Team sich im "Heavy Shoulder" trifft. Dort kann das Team die Ereignisse noch einmal Revue passieren lassen und ggf. anderen Teams von der grandiosen Jagd berichten. Außerdem kann das Team sich hier auch nochmal mit dem anderen Gunmen-Team unterhalten, das den "Sensenmann" gesehen haben will. Im Gespräch wird sich herausstellen, dass das andere Team vermutlich den gleichen Roboter gesehen hat.

Sobald etwas Ruhe in die Gespräche kommt, wird sich Miles wieder an den Tisch der Gruppe setzen und sich nach der Jagd erkundigen. (Sollte die Gruppe bei der Suche nach den Scuntern im ersten Teil eine leichte oder große Verzögerung gehabt haben, unterbricht Miles das aktuelle Gespräch und setzt sich direkt an den Tisch). Wenn das Team nicht von selbst auf das Thema zu sprechen kommt, wird Miles natürlich nach möglichen Funden von Technologie aus dem Ödland fragen und sich hier auch explizit nach Daten erkundigen. Mit entsprechendem Druck genauer nachgehakt, wird Miles mit der Sprache rausrücken und erzählen, dass sein Käufer in den Bergen im Ödland eine Forschungsanlage vermutet und Interesse an den bisherigen Forschungsergebnissen und Prototypen hat. Der Kunde zahlt rund das zehnfache dessen, was die letzte Jagd eingebracht hat, für Daten aus dem Forschungszentrum. Eine Übergabe kann bei dem Gliderbike-Finale, dass heute Nacht stattfindet, erfolgen. Sollte die Gruppe bei der Suche nach Scuntern im ersten Teil eine sehr große Verzögerung gehabt haben, wird Miles energisch auf eine Entscheidung drängen, da das Gliederbike-Rennen in Kürze beginnt. Die Gruppe hat nur zwei oder drei Minuten Zeit, sich abzusprechen, und Miles wird mehrmals betonen, dass die Gruppe jetzt zum Kunden aufbrechen muss, wenn der Deal noch zu Stande kommen soll.

Sollte sich die Gruppe darauf einlassen, erhält sie von Miles Eintrittskarten für das Gliederbike-Rennen und er teilt mit, dass sich sein Käufer mit Ihnen beim Rennen in Verbindung setzen wird. Sollte die Gruppe anlehnen, gibt es zwei Möglichkeiten:

- Hat Terry in der Forschungshalle ihren Kommunikator nicht abgeschaltet, so hat ihr Konzern auch mitbekommen, dass Terry im Besitz der Forschungsdaten ist. In diesem Fall wird ihr Konzern ihr anbieten, die Daten

zu kaufen und sie die Daten analysieren lassen. Das Geld kann natürlich geteilt werden, die Abschließenden Entscheidung, wie am Ende beschrieben, trifft Terry dann aber alleine.

- Hat Terry den Kommunikator abgeschaltet, kann die Gruppe die Daten gemeinsam in Terrys privatem Labor in ihrer Wohnung untersuchen, Geld gibt es dann allerdings nicht.

Die Gruppe wird, beim Rennen angekommen, von großen, auf hohen Absätzen stehenden Platzanweisern in langen grünen Mänteln, mit roten Schaustoffzeigfingern und Zylindern mit rotierenden Warnleuchten auf dem Kopf an ihre Plätze geleitet. Diese Platzanweiser sind eines der Wahrzeichen der Gliderbike-Arena in New Haven. Die Sitze sind auf einer angehobenen Tribüne mit Glasdach, an dem die Rennstrecke in nächster Nähe vorbei führt. Man hat von den Sitzen aus einen guten Überblick und sieht die Rennfahrer bei ihren wilden Manövern. Eine Hochkurve führt direkt an dem Schutzglas vorbei, so dass man die Fahrer direkt an den Sitzen vorbeifliegen sehen kann, während die enge Kurve die Bikes aus der Bahn hinausträgt, die nur noch an ihren Kufen Kontakt zur Bahn haben. Bob und Terry sind in ihrem Element, das Finale, die besten Fahrer, sie vergessen fast, dass sie wegen eines Deals hier sind.

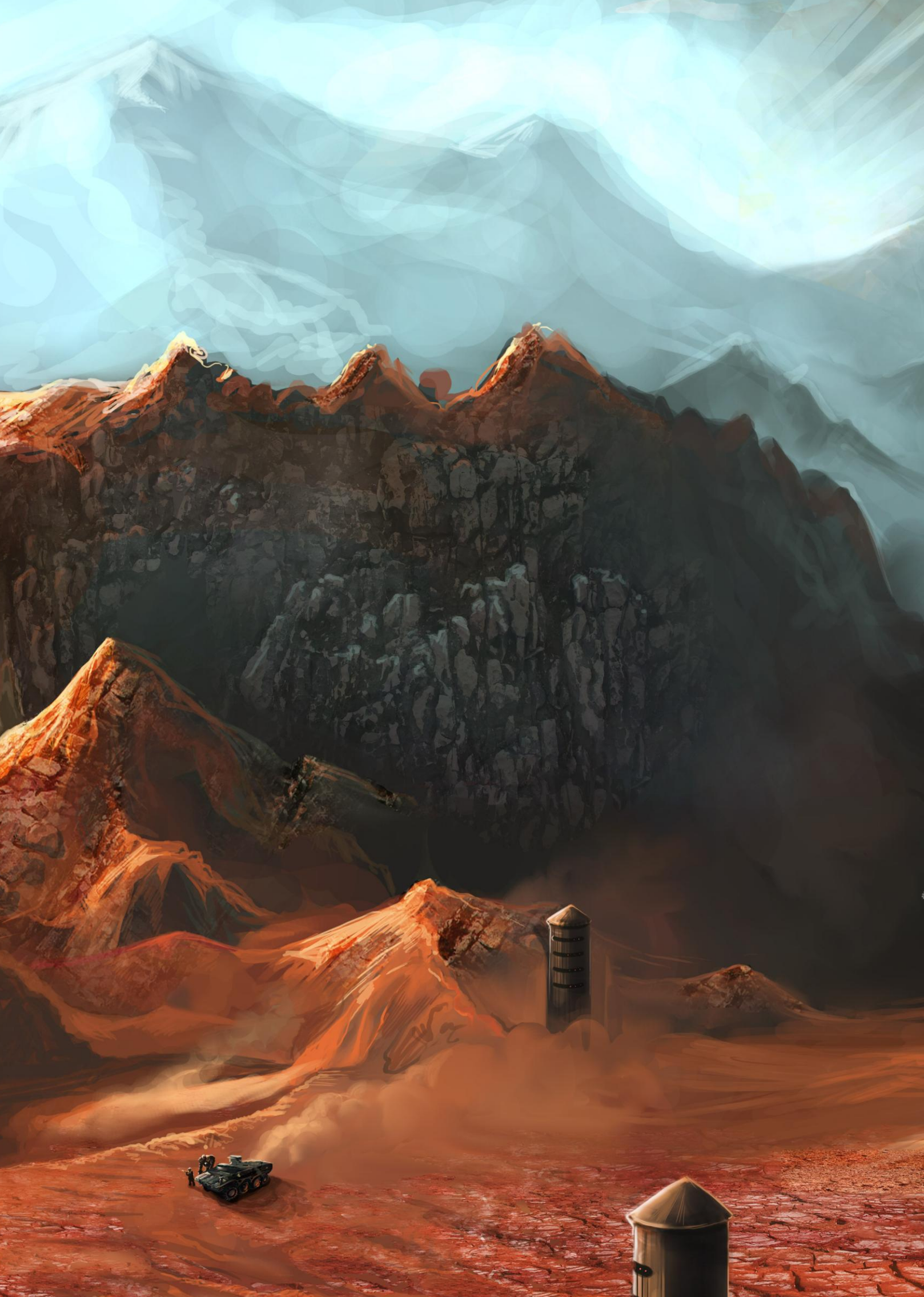
Das Rennen ist im vollen Gange, als eine dünne Frau im Business-Anzug sich neben die Gruppe setzt und sagt: "Ich bin wegen der Forschungsdaten hier." Die Frau wird keinerlei Auskunft darüber geben, zu welchem Konzern sie gehört oder aus welcher Stadt sie kommt. Sie benötigt einfach nur die Handheld-Konsole von Terry und wird sich die benötigten Daten auf ihren mitgebrachten Rechner ziehen und dann eine Transaktion auf Terrys Handheld ausführen, mit der das Geld eingezogen werden kann. Die Frau wird auf die Frage nach den Forschungsdaten nur die Auskunft erteilen, dass es sich um Forschungs-ergebnisse zu einer sehr fortgeschrittenen Technologie handelt. Während die Daten entschlüsselt und übertragen werden kann die Gruppe einen Blick auf die Daten erhaschen. Es scheint sich um eine Art durch Plasma induzierten Energieschild zu handeln, mit dem Fahrzeuge, Gebäude oder sogar Personen geschützt werden können.

An dieser Stelle müssen die Spieler eine Entscheidung treffen:

Passen Energeischilde in die Welt von Fallen World, oder sind sie unpassend?

Der Spielleiter sollte genau diese Frage stellen. **Danach** dürfen die Spieler alle mit einem W100 auf Atomphysik würfeln und müssen versuchen, den Fertigkeitswert zu unterschreiten. Ist der Wurf erfolgreich, zählt der eigene Wert zu dem Ergebnis, dass sich der Spieler wünscht. Ist der Wurf nicht erfolgreich, zählt der Wert dagegen. Addiert alle Werte für "Pro-Energieschild" und alle Wert für "Contra-Energieschild". Überwiegt pro, so sind die Forschungsdaten richtig und Energieschilde sind möglich. Überwiegt Contra, sind die Forschungsdaten Unsinn und Energieschilde nicht möglich. Tragt die Werte für Pro und Contra aus Eurer Runde auf der Antwortkarte ein.

Nach der Übergabe verschwindet die Frau im Business-Anzug und die Gruppe kann das Rennen genießen.



Wenn euch dieses Starter-Abenteuer gefallen hat, und ihr mehr von Fallen World lesen möchtet, dann unterstützt uns bei unserem Crowdfunding-Projekt auf StartNext.

Dort könnt ihr das Grundregelwerk zu Fallen World bekommen, dessen Druck mit dem Crowdfunding finanziert werden soll.

http://www.startnext.de/fallen-world

Besucht auch gerne die Fallen World Homepage:
http://www.fallen-world-newhaven.com