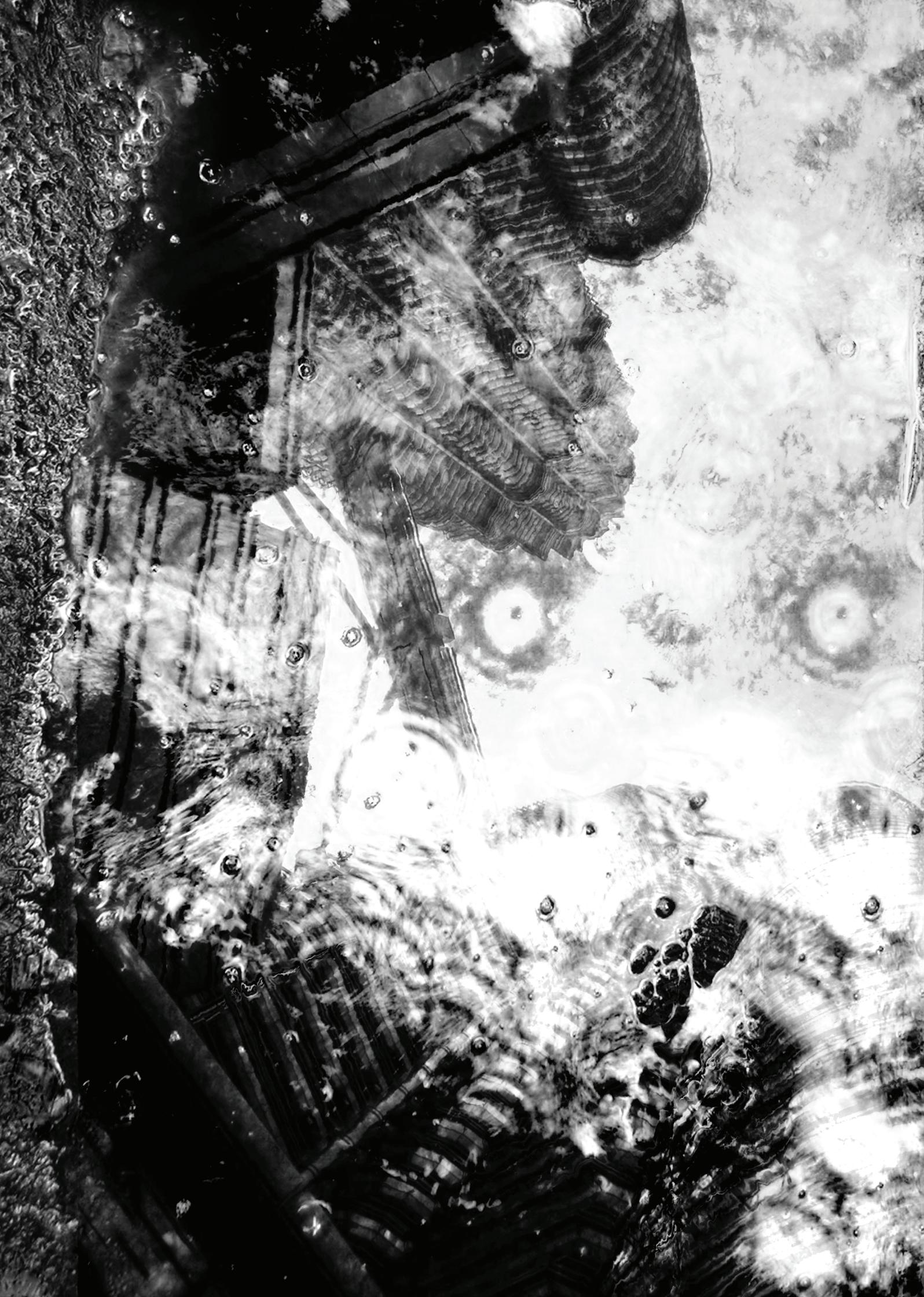




Luna
Noir

Süßsaure Träume

Ein Abenteuer für Savage Mutant Chronicles
von Michael Mingers



IMPRESSUM

Geschrieben und erdacht von: Michael „Scorpio“ Mingers

Lektoriert und gestaltet von: Thomas Michalski

Copyright © 2012 by DORP GbR. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag. Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

Dieses Abenteuer wurde inspiriert von dem Rollenspiel Mutant Chronicles. Die Rechte für Mutant Chronicles liegen bei Paradox Entertainment. Dieser Download soll keine bestehenden Rechte in Frage stellen sondern versteht sich alleine als Produkt von Fans, für Fans.



INHALTSVERZEICHNIS

Kurz gesagt	4
Einstieg	4
Mishima-Viertel	4
Helden aus dem Reagenzglas	4
Drachentraum	5
Jage den Drachen	5
Nightwash	5
Epilog	6
Werte	6

SÜßSAURE TRÄUME

KURZ GESAGT

Die Freelancer gehen einer verschwundenen Teenagerin nach und geraten in Konflikt mit der Unterwelt des Mishima-Viertels von Luna City.

EINSTIEG

Über die üblichen Kanäle kommen die Freelancer in Kontakt mit einem Schlipsträger, der sich als Herr Winter vorstellt. Er beauftragt sie, eine verschwundene Teenagerin namens Alessia Testa zu suchen. Er händigt ihnen eine Fotografie der hübschen 17-jährigen aus und gibt ihnen den Hinweis, dass sie erst begann, rebellisch zu werden, nachdem sie einen Studenten namens Hiro aus dem Mishima-Viertel kennen gelernt hatte. Wer das genau ist und in welcher Beziehung die beiden standen, kann der Auftraggeber nicht sagen, es läge an den Freelancern das herauszufinden. Alessia soll unbeschadet zurück zu ihren Eltern gebracht werden.

Dazu erhalten die Freelancer eine Telefonnummer, um einen entsprechenden Treffpunkt auszumachen. Die Bezahlung entspricht den Richtlinien von *Savage Mutant Chronicles*.

Sollte es als Oneshot gespielt werden, kann man den Spielern einfach mitteilen, dass die Bezahlung angemessen ist (und keine Rolle mehr spielen wird). Einen Vorschuss gibt es nicht, allerdings erklärt sich Herr Winter bereit, sachdienliche Informationen auch dann zu belohnen, falls die Charaktere den Fall nicht lösen können.

MISHIMA-VIERTEL

Sich im entsprechenden Viertel umzuhören ist erst einmal nicht schwierig. Freelancer, die nicht aus dem Mishima-Konzern stammen, erleiden jedoch -2 auf Charisma, da man Fremden misstraut. Umhörenproben, bei denen man das Foto des Mädchens vorzeigt, erhalten +1.

Die Spur beginnt in einem Studentencafé in der Nähe der Uni namens *Elephantic*. Eine Kellnerin erinnert sich an das Mädchen und ihren Freund. Sie kennt dessen Namen nicht, aber er wäre ziemlich gut aussehend und öfter hier gewesen, meist in Begleitung von jeweils anderen jungen Mädels. Bei einer Steigerung auf dem Umhörenwurf oder ein paar Kronen Trinkgeld fällt ihr dann noch ein, dass er öfters einen Nachtclub erwähnt hat, das *Hero Lab*.

MELDEN AUS DEM REAGENZGLAS

Das *Hero Lab* ist ein Szeneclub für die Chemie- und Biologiestudenten der Uni. Es gibt einige exotische und phosphoreszierende Pflanzen in seinem Inneren und es gilt als total in, Treffpunkte zu Blühzeiten bei bestimmten Pflanzen auszumachen, die thematisch sortiert angepflanzt werden. Auch die Getränkekarte weist einige Einträge auf, die für Außenstehende obskur wirken, für Studenten der Fachrichtungen aber total witzig sind. Ansonsten finden sich hier die üblichen Studenten, um auszuspannen, abzuhängen und Spaß zu haben. Eine Umhörenprobe und das Foto führen bei den Gästen sowie bei den Angestellten, nachdem man einige Getränke geordert hat, zu der Info, dass man sie schon länger nicht gesehen habe, aber man sollte mal bei Alexander nachfragen. Dieser hängt auch an diesem Abend im Club ab und sitzt recht teilnahmslos alleine in einer Nische. Eine Wahrnehmungsprobe -2 oder Heilenprobe enthüllt umgehend, dass der junge Bauhausianer unter Drogen steht. Alle Proben auf Überreden oder Einschüchtern sind um -4 erschwert, da es schwierig ist, zu ihm durchzudringen. Erwähnen die Freelancer Alessia oder ihre Begleitung, zeigt er jedoch eine Reaktion, wodurch die Erschwernis auf -2 sinkt. Alexander ist in Alessia verliebt und konnte es nicht ertragen, dass sie sich mit dem Mishimaner namens Hiro trifft. Er kennt sie von der Schule (sie war eine Stufe unter ihm) und er hat erst angefangen, in der Studentenkneipe anzuhängen, als sie Hiro hinterherlief, der nach seiner Ansicht sowieso viel zu alt für sie sei. Außerdem sei der kein guter Umgang für sie, denn Hiro habe ihm etwas Drachentraum in den Drink gemixt. Seitdem wache er immer mal wieder an Orten auf, ohne zu wissen, wie er dort hingekommen ist. Er traut sich nicht mehr nach Hause, aber sein Geld ist fast aufgebraucht, da er nicht mehr von dem Zeug loskommt. Seinen Stoff würde er nun von einem Dealer zwei Straßen weiter kaufen. In Wirklichkeit hat Hiro dem Jungen nichts gegeben. Vielmehr ist der Dealer an Alexander herantreten und hat ihm erzählt, dass „die Kleine“ nur auf Hiro fliegen würde, weil dieser auch auf Drachentraum wäre. Dann gab es die bekannte erste Dosis zum Freundschaftspreis, weil er ja Verständnis für seine Situation hätte. Das wird er aber nur bei besonderem

Nachbohren, Drohungen oder bei mehr als einer Steigerung bei der Überredenprobe erzählen.

DRACHENTRAUM

Die Droge wird in haselnussgroßen, harzigen Bonbons verzehrt, die sehr bitter schmecken. Bereits kurz darauf setzt die stark beruhigende Wirkung ein. Der Konsument muss eine Probe auf Willenskraft mit -2 ablegen oder verliert die Erinnerung an die nächsten 2W10 Stunden, wenn er „ferngesteuert“ wird. Gelingt die Probe, erleidet er für die nächsten 12 Stunden einen Malus von -4 auf alle Proben und wird extrem träge, ist jedoch auch völlig schmerzresistent (kein Malus durch Wunden). Wenn während der Kontrollphase eine weitere Dosis eingenommen wird, verlängert sie sich ohne Probe um weitere 2W10 Stunden. Nach den 12 Stunden oder nach Ende der Kontrolle setzen Desorientierung und Mattigkeit für 12 Stunden ein, die als zwei Stufen Erschöpfung zählen. Wenn das Wesen während der Kontrollphase stirbt, bleibt die Kontrolle erhalten und das Wesen torkelt bis zum Ende der Phase wie vorher umher! Allerdings kann eine tote Kreatur keine weiteren Dosen zu sich nehmen, um die Wirkungszeit zu verlängern. Eine Dosis kostet auf dem Markt 20 Kronen und gilt als illegal.

JAGE DEN DRACHEN

Tatsächlich steht zwei Straßen weiter in einer dunklen Gasse ein zwielichtiger Typ, der trotz der Dunkelheit eine Sonnenbrille trägt und sich ständig nervös umschauf, während er an einem Zettel herumfummelt. Schleichen sich die Charaktere unbemerkt an (vergleichende Probe Heimlichkeit gegen seine Wahrnehmung von W6 und er zählt als aktive Wache). Nähern sich die Charaktere offen, wird er Reißaus nehmen und den Zettel wegwerfen. Nutze die Verfolgungsjagdregeln auf S. 203 der **SW:GER**.

Niko, der Dealer, hat eine Geschicklichkeit von W8 und eine Bewegungsweite von 6“. Er wird durch die engen Gassen des Viertels rennen, weswegen an eine Verfolgung mit Fahrzeugen nicht zu denken ist. Wird er geschnappt, ergibt er sich sofort ängstlich und bietet den Freelancern sein ganzes Geld (87 Kronen) sowie seine verbliebenen Drogen (2W6 Portionen Drachentraum). Er kann leicht eingeschüchtert

werden (+1) und erzählt, dass er keiner der regulären Dealer wäre. Er hätte vielmehr vor ein paar Tagen eine Kiste mit den Drogen aus einer Wäscherei im Mishima-Distrikt geklaut, wo das Zeug herkommen soll. Die Leute da wären alle total auf Drogen gewesen und niemand hätte ihn gesehen. Da der übliche Dealer nun auch schon länger nicht mehr hier gewesen wäre, hätte er halt sein Glück an dessen altem Platz versucht.

Er bittelt dann um sein Leben oder das man ihn nicht der Polizei ausliefern soll. Es wird schnell deutlich, dass das nicht der redegewandte Dealer ist, von dem Alexander sprach. Können die Freelancer ihn nicht einfangen, können sie immer noch den Zettel aufnehmen, den er fallengelassen hat. Es handelt sich um einen Abholschein für die Wäscherei, aus der er die Drogen geklaut hat, natürlich samt Adresse.

NIGHTWASH

Die Wäscherei hat 24 Stunden geöffnet. Im Inneren des dampfverhangenen Geschäfts stampfen einige Mishimaner teilnahmslos umher und gehen ihrer Arbeit nach, ohne die Charaktere zu bemerken. Sehen sich die Charaktere um, bemerken sie einen Aufzug, aus dem immer mal wieder Arbeiter mit Kisten kommen und diese draußen stapeln. Dort werden sie von ähnlich betäubt wirkenden Leuten entgegengenommen, die allerdings bewaffnet sind und sich nicht so plump bewegen.

Wenn die Charaktere eintreffen, wechselt Hiro gerade noch ein paar Worte mit den Bewaffneten und geht dann zum Aufzug, um in den Keller zu fahren. Nehmen die Freelancer den Aufzug nach unten, werden sie bereits von Wachen empfangen, die zur Hälfte hinter Kisten in Deckung stehen und zur anderen Hälfte aus dem Offenen ihre Maschinenpistolen in Richtung der Freelancer entleeren wollen. Die Wachen ähneln den Bewaffneten oben, tragen Triaden-Tätowierungen und sind weit agiler als die Arbeiter. Einige Arbeiter schlurfen auch hier umher und beachten den Kampf nicht weiter.

* **Wachen** (1 pro Freelancer)

Hier unten befindet sich ein Gewirr aus flackernd beleuchteten Tunneln (Wirf jede Runde einen Würfel: 1-3 voll beleuchtet, 4-5 Abzüge für Dunkelheit, 6 Totale Dunkelheit), spontan austretendem Dampf (Geschicklichkeitsprobe oder Angeschlagen) und zugestellten Ausgängen. Die Freelancer sollten zuerst einen Raum finden, in dem einige Arbeiter in einem Labor am Werk sind und zwei Wachen aufpassen. Eine Allgemeinwissensprobe zeigt, dass

hier offensichtlich chemische Prozesse abgefertigt werden, um eine Flüssigkeit zu konzentrieren und zu verfestigen. Tatsächlich stehen mehrere Kanister mit einer grünbraunen Flüssigkeit in dem Labor, sowie zahlreiche blubbernde und zischende Apparate. Eine 1 bei einem Schießen- oder Kämpfenwurf wirft einige Apparate um, so dass alle Leute im Raum eine Konstitutionsprobe ablegen müssen, oder bis zum nächsten Tag eine Stufe Erschöpfung durch die halbbearbeitete Droge erleiden.

* **Wachen** (2)

Im finalen Raum, den die Freelancer finden, sitzt eine grotesk anzusehende, extrem fettleibige, riesige Gestalt, die vielleicht einmal ein Mensch war, hinter einigen aufgehängten Seidenlaken. Knapp bekleidete, teilnahmslos dreinblickende Frauen schaben ihm vorsichtig die ausgeschwitzten Sekrete vom Körper und füllen damit Behälter. Eine von ihnen ist Alessia! Das schwere Atmen des Wesens überdeckt die meisten Geräusche des Raums, nicht jedoch das wütende Zischen eines gezogenen Schwertes und das Klicken von entsicherten Maschinenpistolen.

* **Wachen** (2)

* **Hiro** (WC)

* **Das Wesen** (WC)

* **Arbeiter** (4) – Die Gespielinnen des Wesens

Jede Runde erscheinen weitere W4-2 Arbeiter (bis zur doppelten Spieleranzahl), die blindwütig auf die Freelancer einprügeln werden. Das Wesen führt Rundumschläge und Kotzattacken aus, ungeachtet möglicher Anhänger, die dadurch geschädigt werden. Sobald das Wesen stirbt, werden augenblicklich alle kontrollierten Anhänger angeschlagen. Hiro wird versuchen zu fliehen, alle anderen torkeln desorientiert umher und versuchen, zunächst einmal die Situation zu erfassen.

EPILOG

Die Freelancer können die verstörte junge Frau mitnehmen und ggf. ihren Schock mit einer Heilenprobe behandeln. Die Bruderschaft zu verständigen zieht zwar weitere Untersuchungen nach sich, was die Ablieferung Alessias weiter verzögert, doch können die Freelancer damit wertvolle Kontakte zu einem Inquisitor schließen. Herr Winter wird nach einem Telefonat ein Treffen vereinbaren, bei dem weitere Herren mit Sonnenbrillen und Anzügen die Teenagerin in Empfang nehmen werden.

Ist sie unverletzt, wird er mit Bezug auf die Umstände der Rettung und die Leistung der Freelancer die Bezahlung ungefragt um 20% erhöhen und

versprechen, sich noch einmal zu melden. Wurde sie verletzt, wird er die vereinbarte Summe bezahlen, lässt sich aber mit einer Überzeugenprobe (-4) dazu verleiten, 10% mehr zu bezahlen, steht dann jedoch nicht als Kontakt zur Verfügung. Sollte Alessia getötet worden sein, wird er nur 25% auszahlen, oder 50% wenn zumindest die Leiche abgeliefert wird.

WERTE

ARBEITER

Einfache Leute, die entweder „nur einmal“ Drachentraum ausprobieren wollten oder dazu gezwungen wurden. Die Kontrolle ist absolut und sie erhalten nur einen Teil der Aufmerksamkeit, wodurch sie weitestgehend auf Automatik laufen.

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W4

Fertigkeiten: Kämpfen W4, Schießen W4, Wahrnehmung W4

Bewegungsweite: 4, **Parade:** 4, **Robustheit:** 5

Ausrüstung: Waffenlos (Stä)

Besondere Merkmale:

Furchtlos: Immun gegen Furcht und Einschüchtern.

WACHEN

Kontrollierte Gangmitglieder und Gangster, die einen Teil ihres Willens behalten haben, um schnell reagieren und kämpfen zu können.

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Einschüchtern W8, Spionage W6, Kämpfen W6, Schießen W6, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 6

Ausrüstung: Maschinenpistole (Reichweite 12/24/48, Schaden 2W6+1, 22 Schuss, PB 2, Feuerrate 3, Automatik)

Besondere Merkmale:

Kontrolle: Die Wachen haben das Merkmal Zäh, solange sie kontrolliert werden.

Furchtlos: Immun gegen Furcht und Einschüchtern.

HIRO (WC)

Hiro ist weitestgehend autonom, da er sozusagen der Auserwählte ist. Früher ein aufbrausender Triade, wandte er sich der Dunklen Legion zu und fand die Kreatur. Er organisiert dem Wesen Mädchen und sie sichert ihm die Kontrolle über seine alte Triadengruppe, die er verlassen musste. Die Zusammenarbeit nutzt ihnen beiden und er wird sie bis zum Tod verteidigen.

Attribute: Geschicklichkeit W10, Konstitution W10, Stärke W10, Verstand W6, Willenskraft W8
Fertigkeiten: Einschüchtern W6, Spionage W8, Kämpfen W10, Schießen W10, Überzeugen W8+2, Wahrnehmung W8

Bewegungsweite: 8, **Parade:** 8, **Robustheit:** 9 (2),
Charisma: +2

Ausrüstung: Maschinenpistole (Reichweite 12/24/48, Schaden 2W6+1, 22 Schuss, PB 2, Feuerrate 3, Automatik) und Vergelterschwert (Stä+W8, PB 1, Parade +1), Gefütterter Mantel (Arme, Torso, Beine 2)

Besondere Merkmale:

- # Furchtlos: Immun gegen Furcht und Einschüchtern.
- # Talente: Erweiterter Blitzhieb, Beidhändiger Kampf, Kampfflexe, Charismatisch

DAS WESEN (WC)

Früher einmal ein aufstrebender Kultist, ging bei einem Experiment etwas schief und die Verwandlung setzte ein. Auch wenn seine geistigen und körperlichen Fähigkeiten stark nachgelassen haben, erkannte er doch die Wirkung, die die Absonderungen seines abstoßenden Körpers haben. Er ließ diese Extrakte weiterverarbeiten und durch Hiro vertreiben, um weitere Anhänger zu finden. Zudem fordert er aus perverser Lust unschuldige Jungfrauen ein, die seine

Körpersekrete aufsammeln sollen und die Hiro für ihn zusammentragen soll. Er hofft einen eigenen, einflussreichen Kult des Demnogis aufbauen zu können, indem er noch mehr Anhänger um sich scharft.

Attribute: Geschicklichkeit W4, Konstitution W12, Stärke W12, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Einschüchtern W4, Kämpfen W6, Schießen W4, Überzeugen W6, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 3, **Parade:** 4, **Robustheit:** 14 (2)

Ausrüstung: Zweihändiges Skalak (Stä+W8+2)

Besondere Merkmale:

- # Fettmassen: Das Wesen ist Zäh, Groß (+4) und extrem fett (2 Punkte Panzerung am ganzen Körper). Es erleidet keine Abzüge durch Wunden.
- # Kotzen: Das Wesen kann grässlich stinkende Galle erbrechen. Dies funktioniert wie die Macht *Kegelschlag* und wird mit Willenskraft aktiviert, ohne Machtpunkte zu kosten.
- # Grässliche Erscheinung: Das Wesen verursacht Furcht (-2). *Ein großer, wankender Tumor auf zwei Beinen, der beständig stinkende Sekrete ausschwitzt.*
- # Furchtlos: Immun gegen Furcht und Einschüchtern.
- # Talente: Rundumschlag