

NEW Ein zeitliches Action Rollenspiel
HONG KONG
STORY



2

**Drehorte
mit Karten**



Drehort: Smart Mart

Willkommen im Smart Mart, Ihrem smarten Supermarkt in der Nachbarschaft. Wir bieten Ihnen Obst, Gemüse und Backwaren täglich frisch. Stöbern Sie durch unser umfangreiches Sortiment für den täglichen Bedarf. Wir führen Haushaltswaren, Kosmetik und Lebensmittel aus aller Welt. Genießen Sie einen Kaffee oder eine Nudelsuppe in unserem Imbissbereich.

Hintergrund

Seit vielen Jahren führen das Ehepaar Annie Lau Wai-han und Carl Kwan Pak-chun gemeinsam ihren kleinen Supermarkt in Sha Tin, in dessen Obergeschoss sie auch wohnen. Ihre Tochter Susan ist mit deren Mann nach Paris gezogen, doch ihre drei Enkel wohnen wieder in Hong Kong und helfen öfters im Laden aus. Alle Bewohner des Viertels kaufen dort ein. Und auch wer nur zum Plaudern mit Tante Annie und Onkel Carl—wie die Nachbarschaft sie liebevoll nennt—kommt, wird von dem Paar freundlich empfangen.

Rechts neben der Eingangstür des nicht mehr ganz modernen Geschäfts ist die Kasse, wo Annie und Carl auch warme Hotdogs verkaufen. Wer etwas anderes essen möchte, kann sich im Laden ein Fertiggericht kaufen und gleich weiter hinten im Laden zubereiten, wo ein Mikrowellengerät und ein Heißwasserspender stehen. Einen Getränkeautomaten gibt es dort auch und sogar eine Maschine für Slush-Eis, für das die Kinder des Viertels nach der Schule in den Smart Mart kommen. Die Kaffeemaschine steht auf einem Tisch im selben Teil des Ladens.

Weiter links haben die Eheleute Kwan die Kisten für Obst und Gemüse und die Vitrine für das frische Brot und die anderen Backwaren untergebracht. Anschließend folgen die Türen zum Lagerraum und den alten aber sauberen Kundentoiletten. Die Schränke für Kühlware und Tiefkühlprodukte reihen sich neben dem

Smart Chart

Eine Auswahl des Smart-Mart-Sortiments

Gegenstand	Schaden (1/2/3)
Baguette	2/4
Knusprig, aber dennoch innen weich ⁽¹⁾ . Unbeliebte Kunden bekommen das Baguette von vorgestern ⁽²⁾ .	
Deo-Spray	-/10/25
-4 für die nächste Aktion, wenn Spray in die Augen gelangt ⁽¹⁾ . Feuerzeuge sind zwei Regale weiter ⁽²⁾ . Vorsicht: nicht mikrowellengeeignet ⁽³⁾ .	
Dosenananas	6
Mindestens haltbar bis 1. Mai*. Konservendosen eignen sich aufgrund ihrer Form hauptsächlich zum Werfen. * Jeden Tag eine Dose solcher Ananaskonserven kauft Polizist #223 in Chunking Express, nachdem er am 1. April von seiner Freundin verlassen wurde.	
Heißer Kaffee	6
Verbrüht nicht nur, sondern macht auch Flecken.	
Honig	6
Süß und klebrig. -1 auf Angriffe, wenn Angreifer auf klebrigem Boden steht oder eine verklebte Waffe benutzt.	
Hot-Pot-Nudeln	4
Knirschen beim Drauftreten.	
Melone	10
Sonnengereift. Saftig und süß. Muss zweihändig geführt werden. Nur zum einmaligen Gebrauch.	
Soja-Öl-Kanister	10
5-Liter-Kanister aus Metall mit Soja-Öl gefüllt. Sollte das Öl auf den Boden gelangen, ist mit Glätte zu rechnen (-2 auf Martial-Arts-Angriffe, um 2 erweiterter Patzerbereich).	
Tiefkühlfisch	6/8/10
Außer den üblichen Sorten ⁽¹⁾ führt der Smart Mart auch Seeigel ⁽²⁾ und Schwertfisch ⁽³⁾ , der mit seinen bis zu 1,20 m Länge gerade so in die Tiefkühltruhe passt. Manchmal ist auch gefrorener Zitteraal zu haben.	
Reis	10/14
Klebreis, Duftreis, brauner Reis oder Basmati im 8- ⁽¹⁾ oder 15-kg-Sack ⁽²⁾ . Muss zweihändig geführt werden (Mindeststärke 6 für 15-kg-Sack).	
Reiskocher	8
Zum Kochen von Klebreis, Duftreis, braunem Reis oder Basmati.	
Tsingtao-Bier	6/7
Wird in Glasflaschen verkauft ⁽¹⁾ . Scherben einer zerbrochenen Flasche bitte recyceln ⁽²⁾ .	



Hinterausgang ganz links hinten an der Wand. Zeitungen und Zeitschriften findet man, wenn man von dort wieder zurück zur Kasse geht. Im Zentrum des Ladens stehen die Regale, auf denen alle anderen Produkte, die es im Laden zu kaufen gibt, ordentlich einsortiert sind.

Der Lagerraum ist bis zur Decke mit Kisten und Kartons vollgestellt. Hier lagert alles, was noch nicht in die Supermarktregale einsortiert ist. Der Raum besitzt noch eine weitere Tür nach draußen, wo sich der Ausgang zur kleinen Wohnung über dem Markt befindet.

Hinweis: Der Regisseur kann entscheiden, dass die Schauspieler die Enkel von Annie und Carl und gegebenenfalls deren Freunde spielen.



Der ungebetene Besuch

Vor ein paar Tagen haben Annie und Carl Besuch von einem Anwalt der Haofu Corporation erhalten. Der Konzern, der schon in den Neunzigern das Geschäft mit Fertiggerichten an sich gerissen hatte*, möchte den Laden kaufen, um ihn abzureißen und im ganzen Block ein Einkaufscenter zu eröffnen.

Die beiden verbinden viele schöne Erinnerungen mit ihrem Laden und möchten ihn nicht aufgeben. Sie wollen auf ihre alten Tage auch nicht mehr umziehen, deshalb haben sie das wenig großzügige Angebot der Haofu Corporation abgelehnt. Die Verantwortlichen dort haben daraufhin beschlossen, ihre Kontakte bei der Golden-Dragon-Triade zu aktivieren und bewaffnete Schläger vorbei zu schicken, damit die beiden es sich nochmal überlegen.

Die Angreifer sind mit Brecheisen (Schaden: 8) und Motoradketten (Schaden: 8) bewaffnet. Angeführt werden sie von einem schmierigen Typen im weißen Anzug namens Joeng Git, der den zu unterschreibenden Vertrag in einem Aktenkoffer bei sich hat. Sein fieses Grinsen lässt in seinem Oberkiefer einen Goldzahn aufblitzen, der ihm den Spitznamen „Edelbeißer“ eingebracht hat.

Beim ersten Besuch weist der Boss seine Handlanger nur an, die Waren aus den Regalen zu werfen. Sollten die Eheleute es sich nicht innerhalb einer Woche überlegen, verspricht er ihnen dass es dabei nicht bleiben wird. Falls sich niemand findet, der sich für Annie und Carl einsetzt, werden die Triaden regelmäßig wieder kommen, Waren stehlen und schließlich den Laden zerstören.

* so gesehen in „Chopsticks and Dropkicks“

Drehort: S.C.R.A.P.

„Bringt ihn hier rüber. Die Karre da ist als nächstes dran. Legt ihn am besten in den Kofferraum. Ist egal, wenn er sich nicht mehr schließen lässt, der Schrotthaufen kommt sowieso gleich in die Presse. Wenn ihr Geldeintreiber spurlos verschwindet, wird es den Golden Dragons eine Lehre sein, sich nicht mehr so schnell mit uns anzulegen.“

Hintergrund

Seung Ciu's Recycling of Automobile Parts liegt weit im Norden der New Territories, kurz vor der Grenze nach Shenzhen. Nach außen ist das etwa ein Hektar große Gelände ein ganz normaler Schrottplatz. Metallteile werden sortiert, Autos auseinander genommen und anschließend in metergroße Metallquader gepresst. Nur ein paar Leute wissen, dass sich Seung Ciu auch um Fahrzeuge kümmert, die von der Bildfläche verschwinden müssen. Und wenn es sein muss, deren Insassen ebenfalls.

Der Schrottplatz wird von einem drei Meter hohen Zaun begrenzt, der sich an einigen Stellen mit Mauerstücken abwechself. Plastikplanen, die über den Zaun gehängt wurden versperren den Blick auf das Gelände. Kunden betreten den Platz über das große Tor auf der Ostseite, an dem sich immer mindestens ein Arbeiter aufhält.

Der Platz selbst ist übersät von rostigen Metallteilen, die ohne erkennbares System auf dem Areal verteilt sind. Reifen stapeln sich in allen Ecken und Quader aus verpresstem Schrott türmen sich am Zaun entlang. Verschieden große Kisten beherbergen Einzelteile, die Seung Ciu und seine Arbeiter aus Fahrzeugen ausgebaut haben, weil sie noch verwertbar sind. Die größeren Bauteile aus zum Abriss vorgesehenen Gebäuden lagern

in Schiffscontainern und im hinteren Teil des Platzes.

Seung Ciu beschäftigt etwa 40 Leute, die alle bei Bedarf auch kleine oder größere Jobs für die White-Tiger-Triade übernehmen. Meistens geht es darum, Fahrzeuge, die im Zusammenhang mit unterschiedlichen Verbrechen gesucht werden, endgültig verwirren zu lassen. Im Gegenzug schenkt die Triade dem Geschäft von Seung Ciu immer wieder lukrative Aufträge zu.

Meistens sind auf dem Gelände zwischen 15 und 20 der Arbeiter gleichzeitig anwesend. Sie arbeiten in Schichten, sodass dort Tag und Nacht fast immer Betrieb herrscht. Wenn die Maschinen einmal still stehen, sind trotzdem ein paar von ihnen da, um den Schrottplatz zu bewachen und für den Fall, dass die White-Tiger-Triade mit einem eiligen Auftrag vorbei kommt.

Zudem sorgen die beiden Schäferhunde Rocky und Apollo für Sicherheit.





Kabelrollen

Container

Schrottpresse

**NEW
HONG KONG
STORY**

Die Reportage

Die Rollen haben seit ein paar Tagen Besuch von einem alten Freund, der in den USA studiert hat und jetzt dort als Journalist arbeitet. Aktuell schreibt er an einer großen Reportage über die amerikanischen Tongs und deren Beziehungen zu den asiatischen Triaden. Er ist nach Hong Kong gekommen um sich dort mit einem Informanten zu treffen. So wie es aussieht, ist er einem großen Skandal auf der Spur.

Als der Freund zu einer Verabredung nicht erscheint, ist das zunächst kein Grund zur Sorge. Kurz darauf erhalten die Rollen aber einen Anruf von dessen Nummer. Nach ein paar Sekunden, in denen nur Motorengeräusche zu hören sind, meldet sich ihr Freund. Er flüstert und ist schwer zu verstehen. Er berichtet, dass ihn mehrere maskierte Angreifer gepackt, gefesselt und in den Kofferraum eines Autos geworfen haben. Glücklicherweise konnte er die Hände befreien und sein Smartphone erreichen. Er traut sich nicht, die Polizei anzurufen, da sein Informant angedeutet hat, dass einige Beamte in den Skandal verwickelt sein könnten und bittet die Rollen um Hilfe.

Das GPS des Smartphones funktioniert im Kofferraum nur ungenau, der Reporter geht aber davon aus, dass der Wagen, in dem er steckt, nach Norden unterwegs ist. Er kann hören, dass sich auf der Straße, auf der sie unterwegs sind, immer weniger andere Fahrzeuge befinden. Ab und zu fahren sie über eine Bodenwelle oder um eine Kurve. An einer Stelle ist das Rattern eines Zugs zu hören. Schließlich wird der Wagen langsamer und der Reporter hört Stimmen. Viel ist nicht zu verstehen, es fällt aber das Wort Schrottpresse. Der Panik nahe steckt der Gefangene das Smartphone eingeschaltet zurück in die Tasche, damit niemand es findet.

Wenn die Rollen ihrem Freund helfen wollen, sollten sie spätestens jetzt den Ort ausfindig machen, an dem er sich befindet, und sich

schnellstens auf den Weg machen. Wenn sie weiter dem Telefonat lauschen, hören sie, wie man ihn in einem zu verpressenden Auto festbindet und mit einem Kran in die Presse hebt. Eine Stimme verspricht ihm einen schnelleren Tod, wenn er den Namen des Informanten verrät.

Aktuell sind 15 Arbeiter vor Ort. Einige von ihnen tragen Pistolen (Schaden: 14). Die anderen bewaffnen sich, falls jemand in den Schrottplatz eindringen sollte, mit Metallteilen aus den herumstehenden Kisten (Schaden: 8-12). Ein Mitglied der White-Tiger-Triade, das auch eine Pistole bei sich hat, kümmert sich persönlich um den Gast.

Hinweis: Sollte jemand intensiver in einem der Container nachsehen, könnte er in Holzkisten hinter einer Trennwand eine Ladung Maschinenpistolen aus Israel finden.

Die Schrottpresse

Sollte sich jemand unglücklicherweise in der Schrottpresse befinden, während diese ihre Arbeit macht, verursacht dies früher oder später mehr Schaden, als derjenige Trefferpunkte besitzt. Da dies in einem typischen Actionfilm seine Zeit dauern kann, besteht vielleicht die Möglichkeit, dass dem Opfer jemand zu Hilfe kommt. Man kann auch versuchen, sich selbst aus der misslichen Lage zu befreien. Mit jeder Runde aber, die man in der Schrottpresse verbringt, wird aber der Bewegungsspielraum geringer und es wird schwieriger, aus der Presse heraus zu kommen.

Der Kran

Zum Schrottplatz gehört auch ein mobiler Kran mit Elektromagnet. Dieser lässt sich in sehr kurzer Zeit ein- und ausschalten und seine Leistung ist stark genug, um auch aus mehreren Metern Entfernung einer Person einen metallenen Gegenstand—beispielsweise eine Waffe—aus der Hand zu reißen.



Bewegt man den Ausleger schnell hin und her, fängt der riesige Magnet an zu schwingen. Der Führer des Krans kann damit versuchen, einen Gegner zu treffen oder auch den Magneten über einen Gegner steuern und fallen lassen. Dazu kombiniert er seinen Wert in der Fertigkeit „Mechanik“ mit seinem Nah- (schwingen) bzw. Fernkampfattribut (fallen lassen). Ein Gegner, der von dem schwingenden Magneten getroffen wird, wird mehrere Meter weggeschleudert. Der Angriff kostet zwei Aktionen.

Fertigkeit: Mechanik

Trefferwurf: ± 0

Schaden: 40

Extra: 2 Aktionen; Gegner wird weggeschleudert (schwingen); trifft bis zu drei Gegner.

Der Kranführer kann außerdem herumliegendes Metall mit dem Magneten anziehen, und über einem Gegner wieder fallen lassen. Der Schaden

variiert je nach Größe des aufgenommenen Gegenstands. Während ein paar Werkzeuge oder Metallrohre 16 Schadenspunkte verursachen, kann der Schaden von einem ganzen Auto 50 Punkte erreichen. Ein solcher Angriff kostet 2 Aktionen. Muss der Magnet zwischen dem Aufnehmen von Gegenständen und fallen lassen auf einen Gegner nicht bewegt werden kann der Kranführer dies auch innerhalb einer Aktion tun. Durch die kurze Zeit, in der der Magnet eingeschaltet ist, werden dabei aber nur kleinere Gegenstände aufgenommen, die wenig Schaden verursachen.

Fertigkeit: Mechanik

Trefferwurf: + 2

Schaden: variabel

Extra: 2 Aktionen; trifft bis zu drei Gegner.

Bei beiden Angriffsarten mit dem Kran können mit einem Trefferwurf bis zu drei nahe beieinander stehende Gegner getroffen werden.

2 Drehorte

Christian Blaßmann

New Hong Kong Story System

Christian Blaßmann

Illustrationen und Layout

Bradly Deng

Ideen

Torsten John



<https://newhongkongstory.de>



info@newhongkongstory.de



[@nhksrpg](https://twitter.com/nhksrpg)



[@NewHongKongStory](https://www.facebook.com/NewHongKongStory)

© 2021, Black Mask

