

SCHLAG SCHATTEN

SHADOWRUN-Abenteuer im Deutschland des Jahres 2053



DIETRICH LIMPER (HRSG.)

SCHLAG SCHATTEN

SHADOWRUN-Abenteuer im Deutschland des Jahres 2053

VOLL KOMPATIBEL ZU



FANTASY PRODUCTIONS GMBH

Projektmanager

Michael Immig

Konzeption

Michael Immig
Dietrich Limper
Thomas Römer

Design, Layout und Satz

Dietrich Limper
Thomas Römer

Autoren

Cristo Fe Crespo
Björn Lippold
Armin Schmiegel
Stefan Willkofer

Lektorat

Stefan Hilse
Michael Immig
Dietrich Limper
Susanne Lork
Thomas Römer

Cover Art

Richard Hescox

Covergestaltung

Thomas Römer

Illustrationen

Nico Chiriatti
Frank Freund
Horus

Computerillustrationen

Sweat Loaf

**Alle in diesem Buch genannten Personen oder Firmen sind rein fiktiv und existieren in dieser Form nicht.
Alle Ähnlichkeiten von Namen oder Firmen mit tatsächlich existierenden Personen,
Körperschaften oder Firmen sind rein zufällig und natürlich nicht beabsichtigt.**

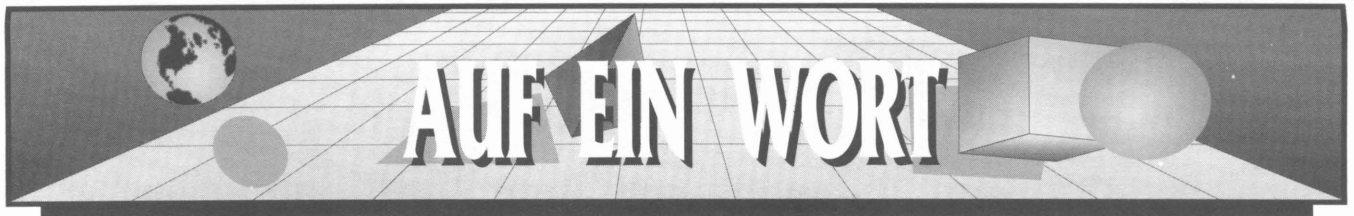
Voll kompatibel zu Shadowrun 2.01D

SHADOWRUN und MATRIX
sind eingetragene Warenzeichen der FASA CORPORATION

Copyright © 1993 bei Fantasy Productions GmbH
Druck: A to Z Printing and Publishing Inc., USA

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
FANTASY PRODUCTIONS GmbH

**Printed in USA 1993
ISBN 3-89064-708-1**



Yo Chummers,

vorliegender Abenteuerband **Schlagschatten** kommt als Anschlußband für **Deutschland in den Schatten**, und ist unsere Antwort auf eure zahlreichen Anfragen nach Abenteuern, die sich im Deutschland des Jahres 2053 abspielen. Das erste Abenteuer, **Murdermedia**, spielt im Rhein-Ruhr-Megaplex und beschäftigt sich vor allen Dingen mit den Machenschaften der Medien: die Jagd nach Einschaltquoten, korrupte Reporter, Intrigen und Mord zur besten Sendezeit.

Mit **Lösegeld für eine Leiche** bleiben wir im Rhein-Ruhr-Plex, die Geschichte soll ein wenig an eine klassische Kriminalgeschichte in der Tradition von Chandler, Hammett, Ellroy und anderen geschätzten Autoren erinnern. **Shadowrun** goes hard-boiled-crime...

Beim abschließenden **Prometheus**-Abenteuer schließlich schlägt es die Runner ins kalte Hamburg oder was davon noch übrig ist. Hierbei handelt es sich um einen Mad-Scientist-Plot mit einem etwas anderen Frankenstein.

Wir hoffen, daß auf diese Weise für jeden Geschmack etwas dabei ist. Die Abenteuer sind nicht direkt als Kampagne verknüpft, aber wir denken, jeder Spielleiter wird in der Lage sein, sein Runnerteam durch die ADL zu hetzen und die Abenteuer miteinander zu verbinden.

Als Schmankerl haben wir in den Anhängen noch eine vollständige Liste von Ausrüstungsgegenstände, Fahrzeuge, Waffen und Cyberware beigefügt, mit Preisen, Verfügbarkeiten und Straßenindizes, die das Leben in der ADL mit Sicherheit aufregender und gefährlicher gestalten werden.

Viel Spaß beim lesen, spielen und beim Run durch die **Schlagschatten**.



INHALTSVERZEICHNIS

MURDERMEDIA



5

LÖSEGELD FÜR EINE LEICHE



47

PROMETHEUS



81

ANHÄNGE



110

BERETTA

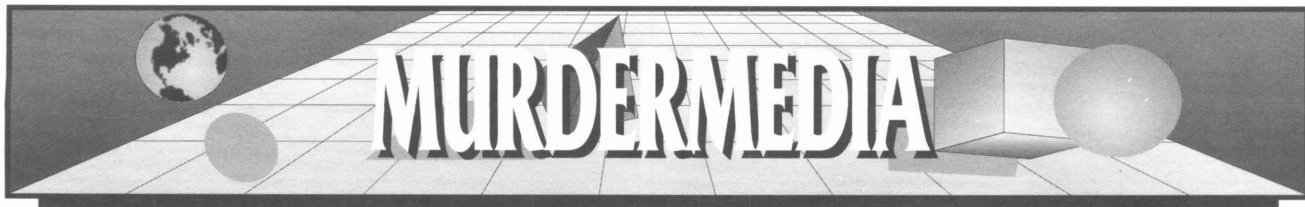
SHADOWRUN MURDERMEDIA

INHALT

Björn
Lippold

IM ANGESICHT DES DRACHEN: PROLOG	6
ZUSAMMENFASSUNG	7
EIN NEUER TAG	9
NUR EIN EINFACHER JOB	11
SCHWIERIGKEITEN IN SICHT	12
ENDE DER FERIEN	13
NICHTS ALS ÄRGER	18
MARIA ESTARDOS	19
EIN TEUFLISCHER ENGEL	21
DIE SCHÖNE UND DAS BIEST	24
OUT OF THE AIR	25
GEJAGTE JÄGER	26
INSIDE YAKUZA	28
DER DRACHENTÖTER	30
AUF SENDUNG	32
CHARAKTERE	33
INFORMATIONSSUCHE	40
KONZERNE & SENDER	42
HANDOUTS	44





“Die Grundregel für guten Journalismus?

Nun, wenn deine Mutter sagt, daß sie dich lieb hat, überprüfe das erst einmal!”

- Carl Hiasen

PROLOG

Das große Wohnzimmer wirkte kalt, es waren nirgendwo persönliche Gegenstände zu sehen, obwohl sich die Innenarchitekten wieder einmal Mühe gegeben hatten, dem Raum eine warme Atmosphäre zu geben. Die nichtssagenden Bilder und persönlichen Kleinigkeiten, die über die Tische und den Kaminsims verteilt lagen, wirkten, als würde hier schon seit Monaten jemand leben, dabei war das Haus erst vor fünf Tagen bezogen worden. Alexandra mochte Deutschland nicht und Maria schien es ebenso zu gehen.

Mit etwas Glück würden sie ihre Geschäfte hier innerhalb einer Woche abschliessen und weiterziehen. Deutschland war regnerisch und kalt und aus jeder Ritze drang die verseuchte Luft der umliegenden maroden Gegend. Der Rhein-Ruhr-Megaplex hatte alle schlechten Eigenschaften eines Metroplexes: kalt, grau, anonym und tot.

Leise öffnete sich die Doppeltür des Wohnzimmers und im warmen Lichtschein, in einen seidenen Morgenmantel gehüllt, stand Maria vor ihr. Ihr langes dunkles Haar hing in Wellen herunter und sie wirkte sichtlich entspannt. Langsam schritt sie auf Alexandra zu und wieder schien Maria diese Aura der Macht auszustrahlen, als würde sie in einem sonderbaren, unirdischen Licht leuchten.

Sie bedeutete ihr, sich zu setzen und als Alexandra sich in einen der weißen Ledersessel fallen ließ, nahm Maria ihr gegenüber Platz. Sergeant Alexandra Denison strich ihren gepolsterten Mantel zurecht und bereitete sich darauf vor einen kompletten Bericht abzuliefern.

“Alexandra, ich freue mich Dich zu sehen! Was kannst du mir berichten?”

Alexandra nahm Haltung an, schließlich handelte es sich nicht um ein privates, sondern um ein geschäftliches Gespräch. Sie räusperte sich kurz, bevor sie sprach.

“Mrs. Estardos, es gibt tatsächlich Neuigkeiten. Wir haben das Ziel überwacht und herausgefunden, daß es einige Komplikationen geben könnte. Anscheinend hat das Team Vance-Parker einen kleinen Komplott aufgedeckt, der die Mächenschaften der Yakuza im Rhein-Ruhr-Megaplex betrifft und es ist so gut wie sicher, daß die Yakuza nicht tatenlos zusehen wird, wie ihre Geschäfte im Trideo diskutiert werden. Sie werden um jeden Preis zu verhindern versuchen, daß die Reportage ausgestrahlt wird, unsere potentiellen Neuerwerbungen sind höchstwahrscheinlich gefährdet.”

“Die Yakuza also! Es sieht so aus, als hätten wir es wieder einmal mit unserem alten Feind zu tun. Ich glaube, da wird sich jemand freuen, von unseren Gegenspielern zu hören. Ist bekannt, um welchen Yakuza-weig es sich handelt.”

“Die Ichiga-gumi.”

Sie ging zum Telekomgerät und tippte eine Nummer. Alexandra hörte, wie sich der Videoschirm einschaltete und wußte genau, was darauf zu sehen war, obwohl sie aus ihrer Position den Bildschirm nicht sehen konnte.

Nach einem kurzen, unverständlichen Wortwechsel schaltete Maria die Telekomkonsole ab und setzte sich wieder. Plötzlich begann die Luft im leeren Teil des Wohnzimmers zu flimmern und die Umrisse einer geisterhaften Gestalt wurden sichtbar. Es handelte sich um die Gestalt eines großen Drachen, genauer gesagt einer gefiederten Schlange. Coutulesh kam wieder auf ihre übliche Art: sie sahen die physische Manifestation von Coutuleshs astraler Projektion. Diese Art der Konferenz hatte den Vorteil, daß der Reiseweg für den Drachen entfiel und Coutulesh haßte es außerdem, als Hub-schrauber getarnt durch die Gegend zu fliegen, obwohl sie die Notwendigkeit dieses Ablenkungsmanövers einsah.

Coutulesh drehte ihren mächtigen Kopf, der trotz der transparenten Erscheinung massiv wirkte, in Alexandras Richtung und begann zu sprechen. Eigentlich war diese Formulierung falsch, denn die Stimme schien in ihrem eigenen Kopf zu entstehen und vermittelte immer das Gefühl, Coutulesh könne auch ihre Gedanken lesen. Das war ihr zwar wahrscheinlich möglich, trotzdem schien sie auf diese Fähigkeit gewöhnlich zu verzichten.

“Sergeant Denison, es ist mir eine Freude zu hören, daß Ihr Auftrag Fortschritte macht. Je schneller wir mit Deutschland fertig werden und es wieder verlassen, um so besser. Aber erzählen Sie mir mehr von Ihren Ergebnissen.”

Wie immer war Alexandra aufgestanden und schaute der riesigen gefiederten Schlange in die Augen, die unbeständig leuchteten. Am Anfang hatte ihr diese Art, mit Coutulesh zu sprechen, viel Willenskraft abverlangt und bei persönlichen Gesprächen war sie immer noch versucht, dem Blick auszuweichen, aber sie wußte genau, wie sehr Coutulesh das haßte und ein solches Zeichen der Schwäche wäre auch nicht gut für ihre Stellung. Ihre Stimme war kräftig und sehr formell, wie immer, wenn es um einen Einsatz ging.

“Lady Coutulesh, es ist mir eine Ehre, persönlich mit dieser Sache betraut worden zu sein. Der von Ihnen befohlene Einsatz, zusammen mit Corporal Chirico den Sender zu überwachen, führte zum Erfolg. Durch einige Spionagetätigkeiten ist es uns gelungen, Teilaspekte der Reportage in Erfahrung zu bringen. Es handelt sich darum, daß geheime Aktionen der Yakuza, namentlich der Ichiga-gumi, aufgedeckt wurden. Es ist als gesichert anzusehen, daß die Yakuza versucht, die Reportage zu zerstören, bevor sie gesendet wird. Dabei ist davon auszugehen, daß sowohl Sendeeinrichtungen als auch nützliches Personal Schaden nehmen, was den Kaufabsichten im Wege stehen könnte. Besonders da Vicki Vance als gefährdet eingestuft werden muß.”

“Gut Alexandra, mit Deiner Arbeit bin ich zufrieden, mit den Ergebnissen natürlich nicht. Was ist zu tun?”

Coutulesh hatte die Angewohnheit nach dem geschäftlichen Teil immer ins “Du” zu fallen.

“Ich schlage vor wir überwachen mit einem Team den Sender und treiben die Aktienkäufe schnell fort. Sobald uns RRTV gehört, werben wir eine große Sicherheitsfirma an, um

das Gebäude zu schützen. Aufgrund persönlicher Erfahrungen würde ich Knight Errant empfehlen, ungefähr zwanzig Gardisten sollten für diese Aufgabe reichen."

"Was ist mit dem Piratensender?"

"Da wir den Sender überwachen, konnten wir uns um dieses Problem noch nicht kümmern. Die Tatsache, daß die deutsche Polizei, wie jede andere auch, unfähig ist und wir hier keine Kontakte zu Shadowrunnerkreisen haben, erschwert das Ganze. Wir wissen zumindest so viel, daß die vier sogenannten Jäger alte Profis sind und so schnell keine Fehler machen werden. Wenn der Sender erst mal gesichert ist, werden wir uns um dieses Problem kümmern."

"Gut ich verlasse mich auf Deine Einschätzung. Maria, wir sollten die Aktienkäufe vorbereiten."

Maria drehte sich zu Alexandra um und nickte kurz. Die Agentin stand auf und ließ Maria und den Drachen zurück. Sie hoffte nur, ihre Einschätzung sei zutreffend, denn sonst würde sie einen Teil des ihr entgegengebrachten Vertrauens verlieren. Draußen vor der großen Villa wartete Armanda Chirico. Sie stand lässig an den Eurocar Westwind gelehnt, mit dem sie ihre Aufträge erledigten. Die chromglänzende Sonnenbrille reflektierte das Eingangsportal und die beiden Wachen, die davor standen und den beiden Frauen neugierig nachschauten. Wenn die Wachen nicht bald den nötigen Respekt zeigen würden, würde sie eine paar disziplinarische Maßnahmen einleiten müssen.

"Wie ist es gelaufen?"

"Gut. Wir sind weiter im Rennen, aber wir brauchen mehr Erfolge, um unsere Mission überzeugend abzuschließen."

Als Armanda sich in das Kontrollpult des regenbogenfarbenen Westwind einstöpselte und in Richtung RRTV-Sendergebäude losbrauste, dachte Alexandra an ihre Zeiten beim Geheimdienst. Sie hatte einmal mit Nitama zu tun gehabt und sie hoffte, daß ihr dieser Alptraum nicht wieder bevorstand. Doch alles, was sie bereits in Erfahrung gebracht, allerdings Maria und Coutulesh noch nicht erklärt hatte, deutete auf den japanischen Waffenkonzern hin.

Wenn Nitama verwickelt war, würde sie dieses eine Mal eine friedliche Lösung vorschlagen, diesmal sollten die Söldner des Megakons sie nicht wieder als Zielscheibe mißbrauchen können.

Es dauerte fast eine halbe Stunde, bis sie am Sendergebäude ankamen. Hier würden sie warten und beobachten. Zeit zu planen, falls es tatsächlich um die Yakuza und Nitama ging.

Zeit, sich auf das Schlimmste vorzubereiten.

ZUSAMMENFASSUNG

RRTV ist ein kleiner, unabhängiger Sender im Rhein-Ruhr-Megaplex, der hauptsächlich auf dem Nachrichtensektor, mit der Sendung "Vicki Vance deckt auf", hervorsteht. Das ansonsten anspruchslose Programm, bestehend aus Musikvideos und Sportübertragungen, bietet kaum etwas Besonderes. Allerdings verfügt der Sender über die Rechte an zwei Kanälen eines Fernsehsatelliten, von denen aber bis jetzt nur einer genutzt wird.

Einer der höheren Angestellten aus der Übertragungszentrale, ein gewisser Walter Häsel, kam auf die Idee, die Zugriffscodes für den zweiten Satellitenkanal zu verkaufen und geriet über einen Mittelsmann an einen Piratensender namens **MurderTV**. Dieser Sender zeigt nun über den Satellitenkanal eine blutrünstige Show, in der vier verschiedene Killer, die sogenannten Jäger, vor laufender Kamera Shadowrunner, Sicherheitsoffiziere, Söldner und andere wehrhafte Leute jagen und umbringen. Jede der Jagden wird vorher dadurch angekündigt, daß der jeweils eingesetzte "Jäger" sein Erkennungszeichen hinterläßt, was den Opfern bisher jedoch nicht viel half. Da diese Morde im gesamten Sendegebiet der ADL ausgestrahlt werden, kann die Polizei das Problem nicht mehr ignorieren. Obwohl der Zugriffscode mehrfach geändert wurde, gelang es dem Piratensender, den Satellitenkanal auch weiterhin zu nutzen, weil er den Hauptcode besitzt. Nach kurzer Zeit wurden erste Werbespots im Programm gesendet und SimSinns aus der Perspektive der Killer tauchten auf dem Schwarzmarkt auf. Eine bereits laufende Untersuchung soll klären, ob gegen die Firmen, die über den Piratensender werben, Anklage wegen Beihilfe erhoben werden kann.

Gleichzeitig hat das erfolgreiche Reporterteam Vicki Vance und David Parker eine noch unveröffentlichte Story recherchiert, die bald gesendet werden soll, und eine Verbindung des im Rhein-Ruhr-Megaplex seit kurzem ansässigen Militärkonzerns Nitama und dem Yakuza- und Ichiga-gumi aufdeckt. Während Nitama der Yakuza verdeckt Waffen und militärisches Gerät zuspielte, sorgte die Yakuza für die Beseitigung aller Probleme beim Bau der neuen Niederlassung. Das Reporterteam fand Beweise für die jüngste Waffenlieferung, die nach Berlin geliefert wurde, und die Beseitigung von mindestens drei Anwohnern, die ihre Häuser nicht für den Ausbau der Anlage räumen wollten. Weiterhin fanden sie Buchungsaktionen, die zur Bestechung der Baubehörde dienten. Durch Verrat von David Parker, dem unbeachteten Kame-



ramann, erfuhr die Yakuza und damit auch Nitama von der drohenden Reportage. Sowohl Nitama als auch die Ichiga-gumi haben nun verstärktes Interesse daran, die Reportage zu stoppen.

Als David Parker, der Partner von Vicki Vance, in seiner Rolle des Ko-Autors und Kameramanns mehr und mehr von ihr in den Hintergrund gedrängt wurde und von Plänen erfuhr, ihn durch einen anderen Kameramann zu ersetzen, während ein unbekannter Sponsor in Erwägung zog, Vicki mit SimSinn-aufzeichnungsgeräten auszustatten und so die Reportagen zusätzlich zu vermarkten, faßte er den Plan, sich zu rächen und im großen Rahmen durch die Story abzukassieren. Auf der Suche nach einem kleinen Zusatzverdienst nahm er Verbindung mit der Ichiga-gumi auf, berichtete von der bevorstehenden Reportage und bot an, für Geld alle Sicherheitsmaßnahmen von RRTV und Vicki Vance offenzulegen, so daß die Yakuza die Beweise für die Story stehlen und Vicki Vance aus dem Weg räumen kann. Die Yakuza faßte den Plan, eine elegantere Lösung des Problems zu finden, um ihre unauffälligen Expansionsbestrebungen nicht zu gefährden. Da die Aktienkurse, aufgrund der negativen Publicity durch die Piratensenderaffäre, zu bröckeln begannen, fingen sie langsam an, über Mittelsmänner Aktien zu kaufen, um schnell eine Sperrminorität zu bekommen.

Ein weiterer Interessent am Sender und der unbekannte Sponsor für Vickis geplante SimSinn-ausstattung ist Maria Estardos, Besitzerin von Rainbow Entertainment, eines riesigen Medienimperiums und Mittelsperson für Coutulesh, einer gefiederten Schlange und die wirklichen Besitzerin des Konzerns. Das Estardos-Imperium sieht vor, RRTV aufzukaufen, die Satellitenkanäle und Vicki Vance zu übernehmen und den Rest des Senders stückweise zu verkaufen. Durch gute Verbindungen und große finanzielle Mittel, konnte Rainbow Entertainment schnell einen großen Teil der Aktien kontrollieren und stand damit dem Plan der Yakuza im Weg.

An diesem Punkt werden die Runner im Namen interessierter Bürger durch einen Schieber namens Frank engagiert, Beweise für die Verbindung zwischen RRTV und dem Piratensender zu finden und somit dem Morden ein Ende zu setzen. Hinter diesem Deckmantel verbirgt sich allerdings der Konzern Nitama, der versucht, mit ein paar ahnungslosen Runnern seine Probleme zu lösen. Zwar ist die Yakuza in der Regel selbst in der Lage, auftretende Komplikationen zu "bearbeiten", aber der Oyabun hielt es diesmal für angebracht, Nitama zu informieren, damit alle Aktionen koordiniert werden können. Die Runner bekommen mehrere Behälter eines angeblich ungefährlichen Kampfstoffs, der von ihnen ins Lüftungssystem des Senders geschleust werden soll und zur Folge hätte, daß die Angestellten für einige Tage durch eine Grippe aus dem Verkehr gezogen sind, damit die Runner im fast leeren Sendergebäude ungestört nach Beweisen suchen können. Der Kampfstoff ist aber in Wirklichkeit eine modifizierte, nicht ansteckende Anthraxvariante und würde alle Angestellten töten.

Danach plant Nitama ein anderes Team, unter der Leitung von Deathangel, einer amerikanischen Killerin, damit zu betrauen, alle Beweise vernichten zu lassen, so daß es keine Möglichkeit gibt, die Story zu veröffentlichen. Doch durch einen unglücklichen Zufall infiziert sich Frank mit dem Virus und findet so heraus, daß er und das Spielerteam für einen Massenmord benutzt werden sollen. Er warnt das Team telefonisch und verlangt ein sofortiges Treffen. Am Treffpunkt angekommen ist Frank bereits tot, die Polizei im Anmarsch und alle Beweise deuten auf das Runnerteam hin, nur Franks Taschencomputer enthält noch die Daten über das Giftattentat, in das das Team verwickelt wurde. Kurz bevor die Spieler den Tatort erreichen, ließ Nitama Frank durch Deathangels Team exekutieren. Allerdings wurde dabei der Tatort dahin-

gehend manipuliert, daß alle Spuren auf die Runner deuten. Außerdem sollten so die einzigen möglichen Mitwisser aus dem Weg geräumt werden. Als die Polizei am Tatort eintrifft, können die Runner aber gerade noch entkommen. Wenn nicht aus moralischer Verpflichtung, dann doch darum, um nicht als Massenmörder in der ganzen ADL gesucht zu werden, muß das Team in einem zweiten Run die Giftkanister wieder unbemerkt aus dem Sendergebäude holen, bevor es zur Katastrophe kommt.

Ein Team von Maria Estardos, die sogenannten Rainbow Amazons, wird auf die Runner aufmerksam, als diese den Sender nach Beseitigung des Virus verlassen. Um näheres herauszufinden, läßt Maria das Team zu sich holen und bietet ihm an, alle Beweise gegen sie verschwinden zu lassen, wenn sie zur Kooperation bereit sind. Wenn das Team angestrengt nachdenkt (und ihnen ihr Leben lieb ist), werden sie das Angebot annehmen.

Das Team hat sich um mehrere Sachen gleichzeitig zu kümmern. Zum einen gilt es jetzt herauszufinden, wer genau hinter dem Anschlag steckt und was sich hinter der Story verbirgt. Dann sollen die Runner ihren alten Auftrag fortsetzen, um tatsächlich den Piratensender zu finden, und die Ausstrahlung verhindern. Kaum wollen die Runner sich an die Arbeit machen, trifft die Meldung ein, daß das Computersystem von Rainbow Entertainments in New York von einem Decker überfallen wurde. Eine Tracing-Routine verfolgte dessen Einstieg bis nach Düsseldorf, bis das System von der Firmenleitung abgeschaltet wurde. Die gestohlenen Daten enthalten die näheren Informationen über den Aufenthalt und die Sicherheit von Marias Europatour.

Als Schlußfolgerung liegt nahe, daß eine der Gruppen, wahrscheinlich die Yakuza, den Anschlag plant. Und das entspricht genau den Tatsachen. Die Yakuza will sich für eine alte Angelegenheit rächen und gleichzeitig verhindern, daß Rainbow Entertainments RRTV aufkauft und danach schützt.

Doch auch die anderen Parteien sind nicht untätig. Nitama entführt am nächsten Morgen durch Deathangel Vicki Vance, um so ein wenig Einfluß auf die Reportage zu nehmen. Danach plant Nitama die magische Manipulation von Vicki Vance, um so die Reportage zu erhalten, und die Beseitigung von David Parker, dem einzig verbliebenen Augenzeugen der ganzen Angelegenheit. Anschließend will man Vicki mittels eines PAB (Programmable Assist Biofeedback) in einer firmeneigenen Klinik umprogrammieren, wo alle Erinnerungen an die Reportage verändert werden und man ihr implantiert, daß sie die Klinik freiwillig und im vollen Besitz ihres Bewußtseins aufgesucht hat. Es ist die Aufgabe der Runner, die Entführung zu vereiteln und Vicki zu schützen oder einen Befreiungsversuch zu starten. Das nächste Problem ist dann, auf die Starreporterin aufzupassen. Wenn es Parker gelingt, ihren Aufenthaltsort auszumachen, versucht er sie unter einem Vorwand bei ihren neuen Beschützern zu treffen, um sie dann umzubringen. Kurze Zeit später wird David Parker Opfer eines bedauerlichen und schrecklichen Unfalls, als er auf dem Weg zum Sender von einem schweren LKW zerquetscht wird. Der von Nitama magisch beeinflusste Fahrer kann sich an nichts erinnern und die Polizei kann ein Fremdeingreifen nicht nachweisen, so daß der Fall offiziell als Unfall zu den Akten kommt. So gelingt Nitama die Beseitigung von wenigstens einem seiner Gegner und Mitwisser.

Wie oben erwähnt, sind Rainbow Entertainment und die Yakuza bereits in der Vergangenheit aufeinandergetroffen und daher besteht eine alte, gegenseitige Feindschaft. Bei der Auseinandersetzung ging es um den Einfluß, den die Yakuza über die Medienindustrie suchte. Durch einen Zufall ist die Yakuza dabei an das Wissen gekommen, daß in Wirklichkeit Coutulesh hinter dem Konzern steckt, und daß sie es mit einem Drachen zu tun haben. Um weitere Probleme mit

Rainbow Entertainment und Coutulesh aus dem Weg zu räumen, hat die Ichiga-gumi bereits einen Spezialisten aus Japan gerufen, der den neuen Beschützer des Senders ebenfalls beseitigen soll. Der Auftrag des Killers lautet, Coutulesh zu töten, einerseits um sie aus dem Weg zu räumen und andererseits es immer noch eine alte Rechnung zu begleichen gilt. Gelingt es den Runnern nicht, den Killer mittels eines Datenraubs in einem Yakuza-System vor der Tat aufzuspüren, fällt die gefiederte Schlange dem Anschlag zum Opfer.

Auf der Suche nach dem Piratensender werden die Runner entweder selbst Ziel der **MurderTV-Show** und müssen sich im Kampf behaupten oder sie müssen einen bekannten Elektronikschieber finden und überzeugen, das Versteck der Senderanlage zu verraten, um dort einen Hinterhalt zu legen, damit der Piratensender aus dem Geschäft ist.

Am dritten Tag des Runs hat Maria Estardos die Aktienmehrheit erworben und läßt den Sender durch Knight Errant bewachen, so daß die Reportage fast gesichert ist. Es ist an der Zeit für die Runner, Vicki zum Sender zu bringen, damit sie ihre Arbeit tun kann.

Am Ende des Runs stehen die Runner mehr oder weniger erfolgreich da: Der Sender und Coutulesh sind vielleicht gerettet und die Yakuza hält sich nach einigen internen Umgruppierungen bedeckt. Nitama kehrt dieses Malheur unter den Teppich und geht zur Tagesordnung über. Die Reportage wird nach Verhandlungen zwischen Rainbow Entertainment und Nitama fallengelassen und durch eine Reportage über die Vicki-Vance-Entführung ersetzt.

ZEITLICHER VERLAUF

1. TAG

22.00 Das Team wird von Frank engagiert.

2. TAG

18.00 Der erste Run gegen RRTV

Die Ermordung Franks

Der zweite Run gegen RRTV

21.00 Austritt des Virus, falls die Spieler zu spät kommen
Treffen mit Maria Estardos

3. TAG

10.03 Entführung von Vicki Vance

14.47 Tödlicher Unfall von David Parker

14.30 Unterzeichnung des Kaufvertrag von Maria Estardos

15.30 Sicherung des Sendergebäudes durch Knight Errant

4. TAG

13.15 Beginn des Schnitts der Reportage

22.15 Sendetermin für Vicki Vance's Sendung der veränderten Reportage

5. TAG

9.00 Beginn der Abreise von Maria Estardos

9.05 Attentat auf Coutulesh



EIN NEUER TAG

Falls die Runner nicht im Rhein-Ruhr-Megaplex arbeiten

Immer noch etwas verwundert begeben sich euch zum Partyzone, angeblich einem neuen In-Treff in Düsseldorf-Lohausen. Der Run muß wirklich wichtig sein, denn der noch unbekannte Auftraggeber hat die Flugtickets für die Reise direkt an euch übergeben lassen. Eines ist sicher, euer Ruf muß sich langsam in Deutschland herumsprechen, aber Gerüchten nach zu urteilen, sind die Megaplexrunner auch nur gesunde Mittelklasse, so daß auswärtige Hilfe angebracht ist. Und bekanntlich werden Profis auch besser bezahlt als Anfänger, man kann also auf einen lukrativen Job hoffen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Wenn die Runner im Partyzone ankommen

Das Partyzone verbreitet einen infernalischen Lärm, so daß ihr das Gefühl habt, die Bässe bereits auf dem Parkplatz zu spüren. Vor der umgebauten Fabrikhalle steht ein wildes Sortiment aus frisierten Motorrädern, teuren Sportwagen und großen Luxuskarossen. Allein der Fuhrpark bestätigt alle Gerüchte über die Partyzone als neuen Treffpunkt der Ultra-coolen oder Superreichen. Die Sicherheit dieses Clubs hat sich bereits weit herumgesprochen, denn trotz der teilweise doch etwas bedenklichen Kundschaft gab es noch nie Ärger. Schon am Eingang hängt ein großes Schild, das in vier Sprachen Waffen und Panzerungen im Inneren der Partyzone strikt verbietet und die Sicherheitsstufe mit AAAAA angibt. Gemächlich geht ihr auf das große Eingangsportal zu, das unter einer riesigen Neonaufschrift "Partyzone" im grellen Licht der großen Suchscheinwerfer liegt, die mit ihren Strahlen den düsteren Nachthimmel aufreißen.

Die Türsteherin ist eine

zierliche Frau in einem weißen, enganliegendem Kostüm mit dem schockgrünen Aufdruck "Partyzone". Ihrer Figur nach, traut man ihr den Beruf als Rausschmeisserin nicht zu, vor allem, da ihr keinerlei Cyberware an ihr entdecken könnt.

Freundlich, aber bestimmt, bittet sie euch, eure Karten vorzuzeigen und nachdem ihr euch ausgewiesen habt, winkt sie euch vorbei.

Ungehindert tretet ihr in das lärmende Treiben der Partyzone, die ihren Namen zu recht trägt. Wenn euch die Bässe auf dem Parkplatz schon den Magen umdrehen, so meint ihr jetzt, daß ihr ungefähr 20 Zentimeter über dem Boden schwebt..

Ihr habt einige Zeit euch umzuschauen, niemand scheint euch weiter zu beachten. Der Laden ist gerappelt voll. Mit besonderer Kleidung aufzufallen, ist unmöglich: Alles, vom langsam aus der Mode kommenden Combat Stil, bis hin zur maßgeschneiderten Kollektion von DeVile, ist vertreten. Ihr sollt den Kontaktmann an der Bar treffen und als ihr gerade an der überfüllten Bar eure ersten Drinks bestellt, kommt ein junger Mann im weißen Anzug auf euch zu und begrüßt euch mit euren Namen, wobei es ihm sichtlich schwerfällt die Musik zu übertönen. Er lächelt freundlich und wartet den ersten Augenblick ab, wo die Musik eine kurze Pause einlegt und sagt dann schnell:

"Mein Name ist Frank. Schön, daß Sie pünktlich sind. Hätten Sie wohl die Güte mir zu folgen."

Er geht euch voran und verläßt die Partyzone. Er geleitet euch zu einem nachtschwarzen Toyota Elite, bittet euch einzusteigen und nimmt schließlich selbst Platz. Nachdem jeder einen Drink aus der Bordbar bekommen hat, setzt sich der Wagen in Bewegung.

"Kommen wir direkt zur Sache. Sie haben sicher schon von einem Sender namens RRTV gehört. Wir glauben, daß der

Piratensender, der in letzter Zeit durch die **MurderTV**-Show aufgefallen ist, nicht nur den Satellitenkanal dieses Senders benutzt, sondern zusätzlich von RRTV finanziert und mit Werbekunden versorgt wird. Ich repräsentiere eine Gruppe besorgter Bürger, die nicht mit ansehen wollen, wie pure Gewalt und sinnloses Morden durch diesen Sender, nicht nur medienwirksam vermarktet wird, sondern auch überall in Deutschland zu sehen ist.

Wir haben es zu unserem Ziel erklärt, Beweise für diese Verbindung zu finden und damit den Piratensender aufliegen zu lassen. Leider können wir nicht alles selbst erledigen, wir brauchen dafür erfahrene Leute wie Sie.

Die Sicherheitsmaßnahmen des Senders sind ziemlich gut, ein Alarm würde sofort eine große Menge an Polizeikräften und privaten Sicherheitsoldaten auf den Plan rufen, außerdem arbeiten rund um die Uhr eine große Anzahl von Leuten im Sender, so daß es beinahe unmöglich wäre, die nötigen Beweise unbemerkt zu beschaffen. Deshalb haben wir einen Decker darauf angesetzt, einen falschen Auftrag für eine Reparatur am Lüftungssystem in das Computersystem einzutragen.

Sie sollen nun als Mechaniker getarnt den Sender betreten und einen speziellen Virus ins Lüftungssystem schleusen. Der Virus hat eine minimale Inkubationszeit und löst bei allen infizierten Personen eine heftige Grippe aus. Keine Sorge, das Virus wird nicht von Menschen übertragen. Wir liefern den Virus in selbstauflösenden Behältern, es bleiben also keine Spuren im Lüftungssystem. Aufgrund der Krankheitsfälle werden im Gebäude daraufhin nur noch wenige Leute arbeiten und dieses Problem wäre gelöst.

Im zweiten Schritt nutzen Sie diese Lücke aus und beschaffen in einem zweiten Run die nötigen Beweise. Mit nur noch einer Rumpfmannschaft und wenigen Sicherheitsleuten im Gebäude, sollte es leicht sein, die Beweise für eine Verbindung zwischen RRTV und dem Piratensender zu finden. Ich bin befugt ihnen 25.000 EC pro Person anzubieten, davon 2.000 EC als Vorschuß, weitere 5.000 EC nach Beendigung von Phase eins. Wenn Sie Phase eins beendet haben, rufen Sie mich an, wir treffen uns dann ein zweites Mal, um die nötigen Vorbereitungen für Phase zwei zu treffen. Noch Fragen?"

HINTER DEN KULISSEN

Die Sicherung der Partyzone hält durchaus, was das Schild verspricht. Die Türsteherin ist eine vollausgebildete Magierin, wie auch alle anderen Sicherheitsangestellten. Sie trägt einen Zauberspeicher mit dem Spruch Objekt erkennen (**SR11, S. 153**) und bemerkt daher jede noch so gut versteckte Waffe bei den Runnern. Nach einer einmaligen Warnung wendet sie entweder den Spruch Gedanken beherrschen an, um den entsprechenden Runner umzustimmen oder benutzt den Spruch Schlaf, wenn sie mit einer ganzen Gruppe fertig werden muß. Angriffe werden entsprechend mit Offensivzaubern zurückgeschlagen. Ein Zauberspeicher mit dem Zauber Anti-Geschoß-Barriere (sechs Erfolge) schützt sie vor Schußwaffenangriffen. Nach spätestens vier Runden trifft Verstärkung von drei weiteren Kampfmagiern, die sich in den physischen Kampf einmischen, und einem Magier ein, der im Astralraum die Foki magisch aktiver Gegner angreift, um sie so in den Astralraum zu zwingen.

TÜRSTEHERIN

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 4
Stärke: 2
Charisma: 4
Intelligenz: 5
Willenskraft: 6
Essenz: 6
Magie: 6
Reaktion: 4

Initiative: 4+1W6

Würfelpools

Kampf: 7
Magie: 6

Fertigkeiten

Beschwören: 4
Hexerei: 6
Magietheorie: 6
Gebräuche (Clubs): 6
Waffenloser Kampf: 3
Feuerwaffen: 2

Zauber

Schlaf: 6
Gedanken beherrschen: 5
Schwere Wunden heilen: 4
Chaotische Welt: 5
Waffen erkennen: 6
Wahrheit analysieren: 4
Manablitz: 5

Ausrüstung

Zauberspeicher (Anti-Geschoß Barriere/6 Erfolge)
Zauberspeicher (Waffen erkennen/6 Erfolge)
Très Chic Kleidung

Panzerung: 6/0

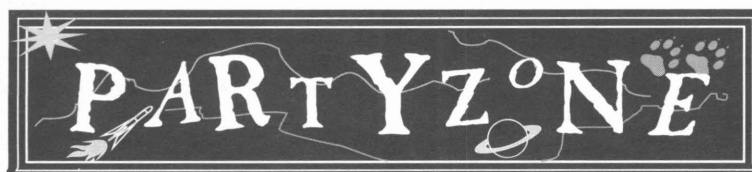


Der Kontaktmann Frank, den die Runner in der Partyzone treffen, ist ein ortsansässiger Schieber, der an die Geschichte glaubt, die er erzählt. Er weiß nicht, daß das angeblich ungefährliche Virus eine modifizierte Anthraxvariante (Milzbrand) ist. Sein Budget gestattet es ihm, den Runnern weitere 5.000 EC zu bezahlen, für jeweils einen Erfolg bei der Verhandelnprobe steigt die Bezahlung um 1.000 EC.

Nehmen die Runner das Angebot an, übergibt er ihnen die Behälter mit dem Virus. Das Gebräu ist in Plastikbehälter gefüllt, die an der Luft innerhalb von drei Stunden rückstandslos zerfallen. Um zu verhindern, daß das zu früh geschieht wurden sie in luftdichte Metallflaschen gepackt, die entfernt an Thermoskannen erinnern. Das Virus ist so modifiziert, daß er nicht von Menschen übertragbar ist, also nur die Mitarbeiter des Senders infiziert werden (**siehe Gamma-Anthrax, Shadowtech**). Was erst wie ein normales Grippevirus erscheint, wirkt dann innerhalb weniger Tage letal. Es gab allerdings noch einen dritten Behälter, aber dieser ist Frank zu Bruch gegangen, so daß er schon mit dem tödlichen Virus infiziert ist.

Der vom Decker eingesetzte Termin für die Reparatur ist am nächsten Tag um sechs Uhr abends, das Team hat also noch Zeit nötige Vorbereitungen zu treffen. Um durch die Sicherheitskontrollen zu kommen, hat Frank ausreichend Identitätskarten einer Reparaturfirma besorgt.

Während das Team das Treffen hinter sich bringt, versieht Deathangels Team die Fahrzeuge der Runner mit Leitsignalen, um später ihre Wohnungen ausfindig machen zu können. Dort will sie



eine Waffe der Spieler entwenden. Die Sender werden von ihr unter den Fahrzeugen angebracht und bleiben vorerst ausgeschaltet, damit sie nicht bemerkt werden. Erst später ermittelt sie die Standorte der Wagen und wird den Wohnungen der Runner einen Besuch abstatten.

Partyzone (Sicherheitslevel: AAAAA)

Heiner-Müller-Str. 18/Klaus Jürgens/#010101

Die Partyzone ist in einer alten Lagerhalle untergebracht und gilt im Moment als der Treffpunkt für alle, die topaktuell oder stinkreich sind (oder sich dafür halten). Die Musik, die häufig von berühmten Bands live gespielt wird, ist sehr laut, die Drinks sind exzellent, aber die Preise entsprechend hoch.

>>>>>[Die Sicherheitsrate AAAAA ist durchaus angemessen und obwohl die Wachen aussehen, als könnten sie keiner Fliege was zuleide tun, gibt es kaum einen Ort der sicherer ist. Ich habe noch keinen gesehen, der es überlebt hat, eine Waffe in die Partyzone zu schmuggeln. As Magic!]<<<<<
-The Only One [23:05:31/11-05-53]

>>>>>[It's Magic]<<<<<
-Klaus Jürgens [00:04:01/12-05-53]

KEINE PANIK

Wenn die Runner wirklich unbelehrbar sind, kann es passieren, daß sie in der Partyzone einen Kampf anfangen, oder daß sie das Angebot ablehnen. Ersteres sollte in jedem Fall zu einer Niederlage und einem längeren und teuren Krankenhausaufenthalt führen.

Sollten die Spieler den Run ablehnen gibt es zwei Möglichkeiten: Erstens sie kommen damit davon oder zweitens, sie werden doch noch motiviert mitzumachen. Beliebte Möglichkeiten sind plötzliche finanzielle Schwierigkeiten (Autobomben, alte Schulden, Bankirrtum zu ihren Ungunsten usw.), Sorgen um den guten Ruf

("Ich wußte schon immer, daß die Truppe langsam zu alt wird.")

oder persönliche Rückschläge

("Entschuldigen Sie, arbeitet ihr Bruder bei ProSecuritas? Das tut mir leid, er ist leider Opfer eines Anschlags geworden. Wir vermuten, daß der Piratensender...").



NUR EIN EINFACHER JOB

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Am Rande der Karlstadt gelegen steht das Sendergebäude von RRTV inmitten der Konzernenklaiven. Ein Großteil der Konzernangestellten befindet sich in den frühen Abendstunden bereits auf dem Heimweg, während in anderen Stadtvierteln das Leben jetzt erst erwacht. Das Gebäude des Trideosenders ist ein typisches Bürogebäude im Stil der späten dreißiger Jahre (des 21. Jahrhunderts versteht sich), das von einer großen Satellitenantenne gekrönt wird. Die siebenstöckige Fassade ist mit schwarzem Glas verkleidet und spiegelt die Blocks der Umgebung und die untergehende Sonne wieder. Vor dem Eingangsportal steht ein einzelner Wachmann und beobachtet die Straße, während er gemütlich eine Zigarette raucht. Alles in allem ein beschaulicher Abend, der noch irgendwie rumgebracht werden muß. Es ist Zeit für euren Auftritt als Mechaniker.

Falls das Team das Gebiet astral erkundet

Vor euch taucht das Sendergebäude auf, ein kalter Büroblock, der die verschiedensten Gefühle ausstrahlt: Angst, Haß, Stress, Hektik, Freude und Wut. Man spürt das ganze Spektrum menschlicher Emotionen um das Gebäude herum. Der Wachmann am Eingang wirkt müde und geschafft. Als ihr euch nähert, seht ihr einen kräftigen Feuerelementargeist aus dem Gebäude fliegen und kurz darauf wieder hinter den Mauern verschwinden. Aus dieser Perspektive wirkt die astrale Sicherung wesentlich stärker als die physische.

HINTER DEN KULISSEN

Der erste Versuch, ins Gebäude einzudringen ist sehr einfach. Wenn das Team die gefälschten Ausweise bereithält, einen passenden Lieferwagen besorgt und sich in schmutzige

Overalls wirft, ist alles ein

Kinderspiel. Kommt das Team zum geplanten Zeitpunkt, also um 18.00 Uhr, gibt es am Eingang keine Probleme.

Mit Hilfe der ID-Karten und dem gefälschten Computervermerk bekommt das Team am Auskunftsschalter einen Wachmann zur Seite gestellt, der die vermeintlichen Mechaniker zu dem Raum führen soll, in dem die Hauptkontrolle der Lüftung untergebracht ist (**siehe Kapitel 4 für Gebäudepläne**). Die routinemäßige Waffenkontrolle führt nur dann zu Komplikationen, wenn ein Charakter versucht, Waffen in das Sendergebäude zu schmuggeln. Der entsprechende Spieler sollte entweder mit überzeugenden Argumenten aufwarten können, warum er als Mechaniker bewaffnet zur Arbeit geht oder eine erfolgreiche Verhandlungsprobe (6) ablegen. Haben sich die Spielercharaktere bereits vorher auffällig verhalten, sollte die Probe um zwei bzw. vier Punkte erschwert werden. Bei illegalen Automatikwaffen wird es kaum möglich sein, deren Mitführen zu erklären. Gelingt es den Spielern nicht, den Wachmann zu überzeugen, wird der Sicherheitsdienst informiert und eine Untersuchung eingeleitet, die dazu führt, daß die Tarnung der Runner auffliegt. Dasselbe gilt für "Mechaniker", die magisch aktiv sind und irgendwelche sonderbaren Zauber benutzen, was das Standardastralscanning jedes Besuchers zu Tage fördert, da im Gebäude mehrere Watcher astrale Erscheinungen überwachen und sofort in der Zentrale melden. Auch hier gilt, daß kleinere Zauber vielleicht zu erklären sind, während direkte Gedankenmanipulationen an Mitarbeitern des Senders nur schwer zu erklären sein dürften.

Haben die Spieler alle Kontrollen überstanden, werden sie vom Wachmann in den Keller zum Lüftungskontrollraum geführt. Nachdem er den Raum verlassen hat, muß das Team nur noch die beiden Plastikbehälter im Hauptlüftungsschacht positionieren und kann sich dann zurückziehen, wobei die Runner darauf achten sollten, daß genügend Zeit für die

Komplikationen kommt, führt der Wachmann, der vor dem Raum wartet, die Runner wieder nach draußen und Phase eins ist abgeschlossen.

Wenn die Charaktere versuchen, den Wachmann nach wichtigen Informationen auszufragen, wird er sich freundlich, aber zurückhaltend äußern und das Thema schnell auf alltäglichere Sachen lenken. Wird das Team dabei immer aufdringlicher, sagt er, daß er darüber keine Informationen geben darf. Setzen die Spieler ihre Befragung trotzdem fort oder versuchen den Wachmann zu bedrohen, ruft er über Funk sofort die Sicherheitszentrale und bittet um Unterstützung.

KEINE PANIK

Der Run erscheint wahrscheinlich zu einfach, aber das soll er sein, denn die wirklichen Schwierigkeiten kommen erst noch.

Sollten die Runner es tatsächlich schaffen, ihren Auftritt als Mechaniker zu verpatzen, wird es einige Schwierigkeiten geben, aus denen die Runner allerdings herauskommen sollten, damit sie im übernächsten Kapitel die Suppe auslöffeln dürfen, die ihnen Nitama eingebrockt hat.



SCHWIERIGKEITEN IN SICHT

Wenn das Team Frank anruft

Erleichtert kommt ihr zu Hause an. Der erste Run war ein wahres Kinderspiel und der Job scheint ein netter Spaziergang zu werden. Nachdem Phase eins erfolgreich durchgeführt wurde, ist es an der Zeit, euren Kontaktmann zu informieren und die erste Rate zu kassieren. Frank meldet sich bereits nach dem ersten Läuten und das Bild, das er auf dem Vid-Screen des Telefons bietet, ist erschreckend. Er sieht bleich aus und zittert, einige Schweißperlen laufen seine Stirn herunter. Seine Stimme klingt nervös und heiser, als er zu sprechen anfängt.

"Es ist etwas Schreckliches passiert, die haben uns hereingelegt. Ihr müßt sofort kommen, wie treffen uns neben der Partyzone. Beeilt euch."

Bevor ihr antworten könnt, erlischt der Screen wieder und die einzige Antwort auf eure Fragen ist das enervierende Freizeichen des Telefons. Aus der Traum vom schnell verdienten Geld und anschließendem Urlaub in der Südsee, aber welcher Run läuft schon problemlos?

Wenn das Team am Treffpunkt erscheint

Zu dieser Tageszeit ist die Partyzone kaum besucht und nur wenige Autos stehen auf dem Parkplatz. Einen Vorteil hat das Ganze zumindest, es fällt euch leicht den schwarzen

Toyota Elite zu entdecken, denn er steht gut sichtbar in einer Seitenstraße direkt neben dem Partyzone. Seltsamerweise steht die Fahrertür offen und im Halbdunkeln könnt ihr erkennen, daß der Fahrer über dem Lenkrad zusammengebrochen ist. Sein Kopf ist sonderbar deformiert und Blut tropft auf die Straße. Es ist allerdings nicht das Blut, das euch Sorgen bereitet, vielmehr ist es das frühe Dahinscheiden eures Arbeitgebers, bevor er seine Schulden bezahlen konnte.

HINTER DEN KULISSEN

Als die erste Anzeichen der Grippe auftauchten, suchte Frank seinen Arzt auf, um sicher zu gehen, das die Krankheit wirklich harmlos ist. Der Schock saß tief, als er erfuhr, daß ein tödliches Virus in seinem Körper zu wirken begonnen hatte, und daß er noch maximal 48 Stunden zu leben hat, falls kein Gegenmittel gefunden würde. Frank fiel es leicht, den Zusammenhang zu der zerstörten Virusprobe zu sehen und ihm wurde schnell bewußt, daß er Opfer einer Verschwörung war. Daher will er die Runner warnen, während sein Arzt weiter an der Entschlüsselung des Virus arbeitet. Kurz bevor das Team Frank erreicht, informierte der Arzt Frank, daß es sich um ein tödliches Anthrax-Virus handelt, das so in der Natur nicht vorkommt, sondern nur von wenigen Konzernen als biologische Waffe hergestellt wird.

Es handelt sich also nicht um einen harmlosen Run, sondern ein heimtückisches Giftattentat, das den Tod von über hundert Konzernangestellten zur Folge hätte. Als das Team am Treffpunkt ankommt, sind Frank und sein Chauffeur bereits tot. Es ist leicht zu erkennen, daß beide aus nächster Nähe mit einer großkalibrigen Waffe erschossen wurden. Hinter diesem Anschlag stecken Deathangel und ihr Team, die versuchen, sowohl den Mord, als auch das Giftattentat den Runnern anzuhängen, ohne ihnen eine Möglichkeit zu lassen, die Hintermänner zu entlarven. Die Polizei wurde bereits von ihr informiert und kommt kurze Zeit später am Tatort an. Die Tatwaffe, die etwas weiter in der Seitengasse liegt und nur zu finden ist, wenn man aufwendig danach sucht, wurde aus der Wohnung eines Runners gestohlen und Deathangel hat dafür gesorgt, daß die Fingerabdrücke des Besitzers auf der Waffe zu finden sind.

Auf dem Fahrzeugboden liegt Franks Taschencomputer. Das Bild eines Runners füllt den Bildschirm. Der Taschencomputer enthält sowohl die Bilder und Adressen aller Runner, als auch die Information darüber, daß der angeblich ungefährliche Virus ein tödlicher Kampfstoff ist, und daß man versucht, Frank und das Team für das Giftattentat verantwortlich zu machen. Außerdem kann man in der Adressenkartei die



Telefonnummer eines gewissen Doktor Merkens finden, der im Zusammenhang mit dem Virus erwähnt wird.

Wählt man diese Nummer, meldet sich Merkens, ein erfahrener und schweisgsamer Straßen-Doc, der aber auf Andeutungen der Charaktere reagiert und versucht, mit einigen Fragen sicherzustellen, daß die Charaktere zu dem Team gehören, die das Virus ausgeliefert haben (Beispiel: "Sie arbeiten für Frank. Kann es sein, daß sie Probleme mit einer Auslieferung haben? Die Ware war falsch etikettiert und jetzt haßt sie jemand wie die Pest..."). Sollte er sicher sein, mit den richtigen Leuten zu sprechen, erzählt er, daß das Virus eine genetische manipulierte Milzbrandvariante für die biologische Kriegsführung ist. Er wird auf keinen Fall direkten Kontakt mit den Runnern aufnehmen, da ihm das Ganze einige Nummern zu groß erscheint, und zehn Stunden nach dem ersten Anruf läßt er seine Nummer ändern und ist für die Runner nicht mehr aufzufinden.

Die Runner sollten nun einsehen, daß sie keine andere Wahl haben, als die Giftkanister wiederzubeschaffen, denn wenn die Kanister zerfallen, würde die Polizei das Team, aufgrund der Videoüberwachung des Senders, sehr schnell ausfindig machen können. Außerdem wäre ihr Ruf so ziemlich überall ruiniert, denn wer will sich schon mit Massenmördern abgeben? Sollte es wirklich dazu kommen, daß die Runner von der Polizei gejagt werden, ist damit zu rechnen, daß sie bei der Festnahme getötet werden, sobald sie Gegenwehr leisten. Dem Team bleibt nichts anderes übrig, als die Kanister vor dem Ablauf der drei Stunden wiederzubeschaffen.

Das Team hat nur kurz Zeit, den Laptop mitzunehmen und sich am Tatort umzusehen. Jeder Spieler sollte einen Wahrnehmungswurf (6) ablegen. Erzielt ein Spieler zwei oder mehr Erfolge, findet er die Mordwaffe, die ein Runner sofort als sein Eigentum identifizieren kann. Findet das Team die Waffe nicht, fällt sie der Polizei in die Hände und man beginnt die Suche nach dem Waffenhalter, der aber bei einer unregistrierten Waffe kaum auffindbar sein wird. Zumindest werden die gefundenen Fingerabdrücke gespeichert und fallen auf, falls der Runner in nächster Zeit verhaftet wird. Die Polizei kommt wenige Minuten nach dem Team mit einem normalen Dienstwagen und einem Mannschaftswagen. Solange die Spieler nicht am Tatort bleiben oder auffällig flüchten, können sie der Polizei entgehen. Ansonsten können Sie eine kleine Schießerei oder Verfolgungsjagd inszenieren, die Spieler sollten aber auf jeden Fall entkommen, wenn sie sich nicht völlig unfähig verhalten.

KEINE PANIK

Das wichtigste an dieser Szene ist, daß die Runner den Laptop und die darin enthaltenen Daten finden und mitnehmen. Falls das Team den Laptop nur zerstören will, weisen Sie sie auf die Unsicherheit hin (Optochips sind extrem haltbar), oder aber lassen sie einen der Spieler dieselben Daten auf seiner Telekomkonsole finden, die von Frank dahin für den Notfall kopiert wurden, denn ohne die Daten kann der Run nicht weiterlaufen.



ENDE DER FERIEN

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Der erste Run war ein Kinderspiel gegen das, was euch jetzt bevorsteht. Diesmal seit ihr den gesamten Sicherheitsmaßnahmen von RRTV ausgesetzt. Außerdem drängt die Zeit, und wenn ihr den Run nicht erfolgreich abschließen könnt, könnt ihr euch darauf einstellen, daß man euch landesweit als Massenmörder suchen wird. Euer Leben und das von über hundert Konzernangestellten hängt von dem Erfolg dieses Runs ab.

HINTER DEN KULISSEN

Beim zweiten Einbruch haben die Runner mit mehreren Problemen zu kämpfen. Diesmal haben sie keine vorgefertigte Hintertür zur Verfügung und müssen sich alleine mit dem Sicherheitssystem auseinandersetzen.

Die zeitliche Befristung für die Vorbereitung ist ebenfalls ein Problem mit dem es fertig zu werden gilt, denn um 21.00 Uhr ist alles zu spät, da zu dieser Zeit die ersten Löcher in den Behältern entstehen. Zu diesem Zeitpunkt beginnt das Virus sich über das Lüftungssystem im ganzen Gebäude auszudehnen. Eventuell versucht das Team nochmal mit der Mechanikerverkleidung durchzukommen, und der Begründung, bei der Reparatur sei etwas falsch gelaufen oder sie hätten etwas vergessen. Da diese Lösung den Run sehr vereinfachen würde, sollten die Spieler wirklich eine überzeugende Vorstellung geben und der Spielleiter sollte ziemlich streng bewerten. Auf jeden Fall wird der diesmal geschickte Wachmann nicht vor der Tür warten, sondern mit in den Raum gehen und nur durch wirklich gute Argumente dazu zu bewegen sein, zu verschwinden.

Auch wenn die

Runner es schaffen, ihn unter einem Vorwand wegzuschicken, wird er über Funk einen anderen Wachmann anfordern, der den Runnern auf die Finger schaut.

Die Alternative zu der eleganten Lösung ist ein normaler Run gegen das Konzerngebäude. Die Sicherheitsmaßnahmen des Senders sind relativ lasch. Der hauseigene Sicherheitsdienst arbeitet in drei Schichten rund um die Uhr und besteht jeweils aus einem erfahrenen Kommandanten, zwanzig Wachleuten und einem Wachmagier, der das Gelände mit der Unterstützung von zwei Feuelementaren (Stufe 5) und fünf Watchern (Stufe 3) im Astralraum überwacht. Die Feuelementare greifen alles im Astralraum des Senders an, während die Watcher in der Wachzentrale Alarm geben, sobald sie mit einem astralen Phänomen konfrontiert werden.

Im Falle eines Angriffs sollen die Watcher die Eindringlinge nur so lange aufhalten, bis Verstärkung durch die Polizei eintrifft, die dann den Rest erledigen soll. Die Gänge und die meisten Räume des Gebäudes werden von Kameras (siehe Pläne) überwacht und im Falle einer Infiltration werden die Aufzüge sofort gestoppt und versiegelt, sobald die Möglichkeit besteht, daß sich Eindringlinge darin aufhalten. Die Aufzugsschächte werden dann jeweils durch drei Gardisten gesichert, die eventuelle Ausbruchversuche mit Neurostun-VIII-Handgranaten unterbinden sollen. Sensoren an den Nottreppen lösen ebenfalls Alarm aus, so daß es dem Sicherheitsdienst ein leichtes ist, Eindringlinge zu lokalisieren. Auch die Nottreppe kann von der Sicherheitszentrale abgeriegelt werden, muß aber im Falle eines Feuealarms wieder geöffnet werden. Die Sicherheitssysteme werden zentral von einem eigenen Computersystem verwaltet, das nicht über die Matrix zugänglich ist und daher nur von innen geknackt werden kann.

Das Hauptcomputersystem von RRTV ist relativ einfach organisiert und wird nachts abgeschaltet, da zu diesem Zeitpunkt nur die persönlichen Tabletopsysteme genutzt werden. Außerdem wurde das System aus Sicherheitsgründen vorübergehend von der Matrix abgekoppelt.

KEINE PANIK

Solange es den Runnern gelingt, die Virusproben zu erreichen, gibt es keinen Grund zur Panik. Die Flucht sollte, wenn auch nicht ohne Risiko, gelingen

SICHERHEITSGARDIST

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 4
Stärke: 3
Charisma: 3
Intelligenz: 4
Willenskraft: 2
Essenz: 6
Reaktion: 4

Initiative: 4+1W6

Würfelpools

Kampf: 5

Fertigkeiten

Waffenloser Kampf: 2
Bewaffneter Kampf: 5
Feuerwaffen: 5
Heimlichkeit: 3
Verhör: 2
Gebräuche (Konzern): 3
Militärische Theorie: 2

Ausrüstung

Panzerjacke (5/3)
Walther Secura
Betäubungsschlagstock

Im Alarmfall

Sicherheitshelm (1/2)
Uzi III
4 NeurostunGranaten

Panzerung: 5/3



WACHMAGIER

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 2
Stärke: 1
Charisma: 4
Intelligenz: 4
Willenskraft: 5
Essenz: 6
Magie: 6
Reaktion: 3

Initiative: 3+1W6

Würfelpools

Kampf: 5
Magie: 5

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 3
Hexerei: 5
Beschwören: 3
Gebräuche (Konzern): 3
Magietheorie: 4

Ausrüstung

Panzerjacke (5/3)
Uzi III mit Schockpolster und Lasermarkierer

Panzerung: 5/3



WACHKOMMANDANT

Attribute

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 4 (6)
Stärke: 6 (8)
Charisma: 3
Intelligenz: 5
Willenskraft: 5
Essenz: 0.7
Reaktion: 4 (6)

Initiative: 6+3W6

Würfelpools

Kampf: 8

Fertigkeiten

Waffenloser Kampf: 5
Bewaffneter Kampf: 7
Feuerwaffen: 5
Athletik: 4
Heimlichkeit: 3
Gebräuche (Konzern): 3
Militärische Theorie: 4

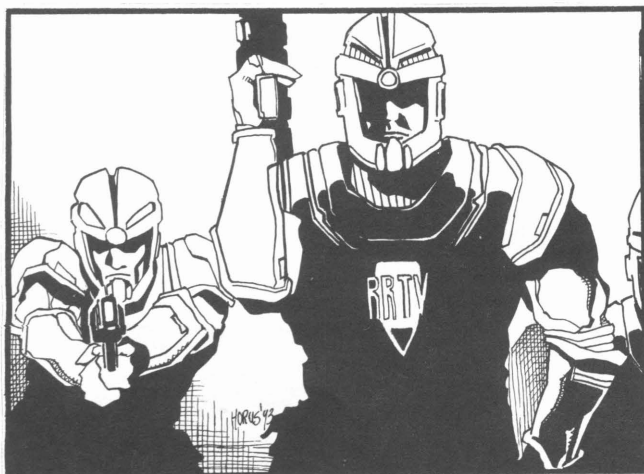
Cyberware

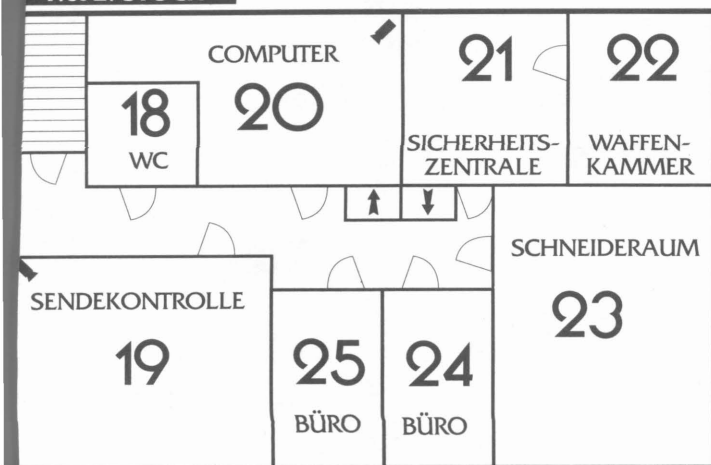
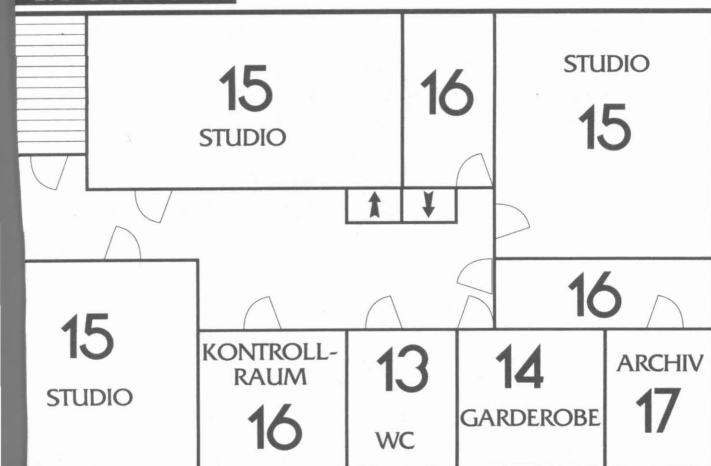
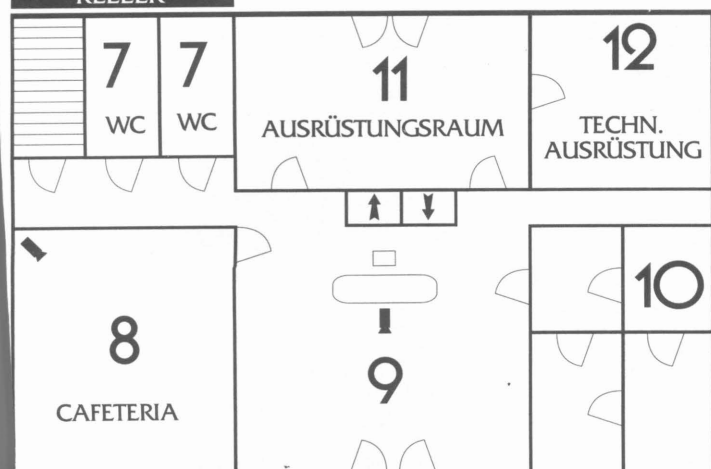
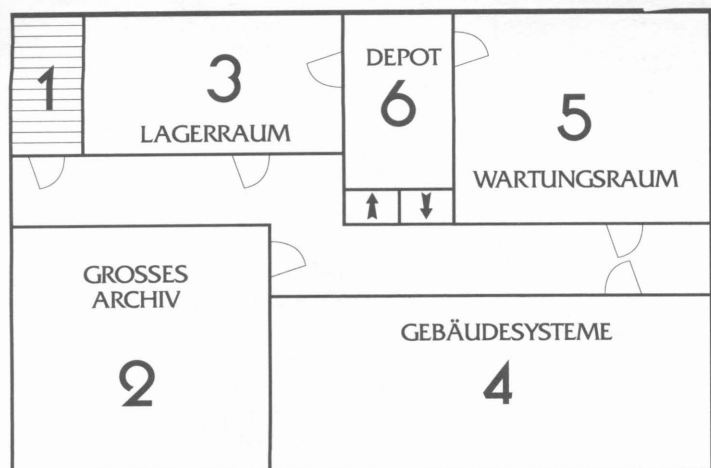
Smartgunverbindung
Verstärkte Reflexe (3)
Kunstmuskeln (2)

Ausrüstung

Panzerjacke (5/3)
Schwert
HK 227 mit Schockpolster, Gasventil-2 und Smartgunverbindung

Panzerung: 5/3





RRTV

SENDERGEBÄUDE



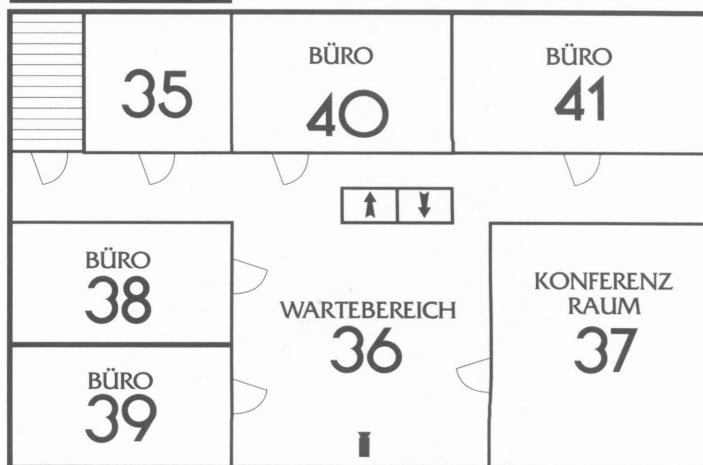
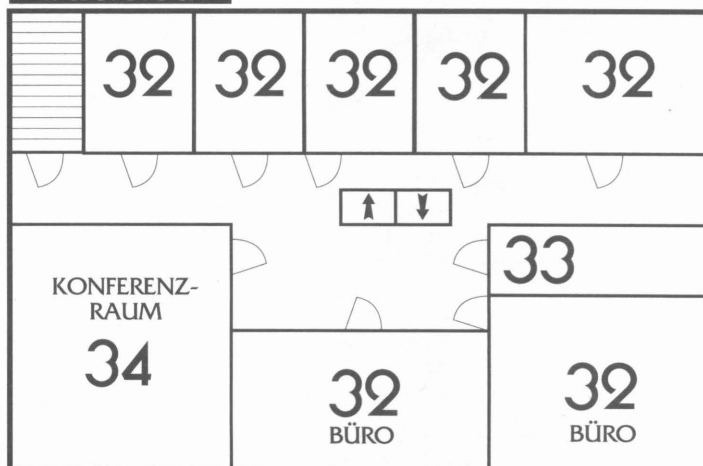
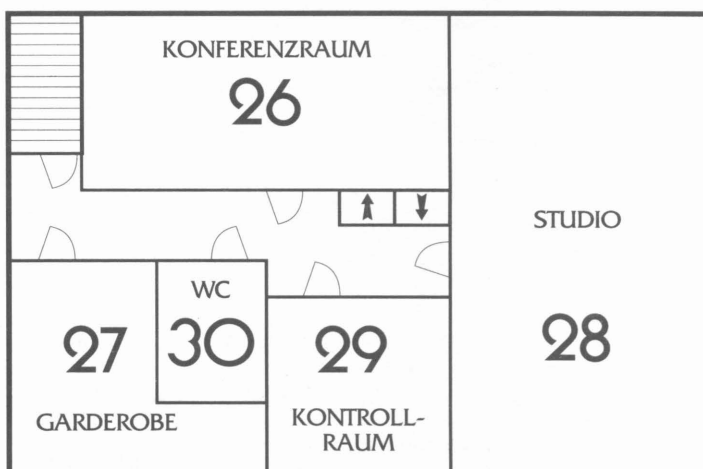
FAHRSTUHL



ÜBERWACHUNGSKAMERAS



CA. 2 METER



Das Sendergebäude

Vor dem Gebäude stehen mehrere Firmenwagen und auf dem Parkplatz ein Sortiment aus Mittelklasse-Autos. Alle Türen sind, wenn nicht anders vermerkt, mit Magschlossern (4) gesichert. Auf jedem Stockwerk patrouilliert mindestens ein Sicherheitsgardist, außer im Keller, während das Erdgeschoß und der siebte Stock durch einen zusätzlichen Wachmann geschützt sind.

Keller

1. Treppenhaus

Das Treppenhaus verbindet alle acht Stockwerke miteinander und ist, wie auf den Türen vermerkt, nur für Notfälle gedacht. Die Türen sind daher nicht verschlossen, allerdings löst das Öffnen der Tür einen Alarm in der Sicherheitszentrale aus. Um den Alarmmechanismus mit einer Suchaktion zu finden, ist eine Intelligenz (6)-Probe nötig. Um sie zu entschärfen, muß eine Elektronik (6)-Probe gelingen, ansonsten geht der Alarm sofort los. Außerdem kann in der Sicherheitszentrale eine Notverriegelung ausgelöst werden. Die robusten Secplast-Türen werden dann durch ein dickes Stahlbolzensystem gesichert, das nur in der Sicherheitszentrale entriegelt werden kann. Die im Rahmen untergebrachten Bolzen sind auch bei einer oberflächlichen Betrachtung zu bemerken.

2. Großes Archiv

In diesem Raum werden alle die Daten aufgehoben, die der Sender wahrscheinlich kaum noch braucht und die nicht die Rechenanlage füllen sollen. Die feuerfesten Aktenschränke und Kisten enthalten hunderte von Optochips mit Recherchen, Bildern, Interviews, aber auch selten benötigtem Filmmaterial. Die Tür besteht aus dickem Stahlplast (Barrierestufe 12) und das Schloß ist ein Kartenlesegerät (6), das direkt mit der Sicherheitszentrale verbunden ist.

3. Lagerraum

Die Sicherung dieses Raumes entspricht der von Raum 2, wobei hier technische Ausrüstung und alte Requisiten gelagert werden.

4. Gebäudesysteme

Die zentrale Versorgungsstelle des Gebäudes beinhaltet die Wasserleitungen, Heizsysteme, elektrischen Leitungen, Matrixanschluß und die Kontrollen und Schächte für das Lüftungssystem. Um die Giftkanister in die Lüftung zu bringen, muß nur ein Gitter abgeschraubt werden. Für den Fall eines Stromausfalls hat das Gebäude einen Stromkreislauf, der die wichtigsten Systeme durch Hochleistungsakkus, die durch eine Solaranlage auf dem Dach gespeist werden, für ein bis zwei Stunden aufrechterhält. Diese Akkus befinden sich ebenfalls in diesem Raum.

5. Wartung

Jeweils ein Techniker arbeitet rund um die Uhr in diesem Raum und kümmert sich um die Wartung und Reparatur der Ausrüstung der Außenteams und Studios. Der Raum ist angefüllt mit elektronischem Werkzeug sowie zerlegten und in Reparatur befindlichen Kameras.

6. Ersatzteil-Depot

Hier werden die für die Reparaturen benötigten Ersatzteile und Werkzeuge aufgehoben. Das Depot ist üblicherweise nicht abgeschlossen.

Erdgeschoß

7. WC

8. Cafeteria

Die große Cafeteria dient sowohl als Treffpunkt der Angestellten des Senders, als auch als Warteraum für Besucher. Der helle Raum ist mit einigen Pflanzen begrünt und wird von kleinen Tischen mit jeweils vier Stühlen

belegt. An der Westwand stehen mehrere Kaffee- und Snackautomaten. In diesem Raum befinden sich tagsüber immer 2W6 Besucher und abends 1W6 Angestellte.

9. Lobby

Am Ende der hellen Lobby befindet sich ein Informationsschalter, an dem zu jeder Tages- und Nachtzeit zwei Sekretärinnen arbeiten. Dahinter sind zwei Aufzüge. Der Schalter ist an die hauseigene Alarmanlage angeschlossen, während der Computer einen Einstieg in die Matrix erlaubt. Der Wachmann in der Lobby kontrolliert jeden Besucher auf Waffen. Er benutzt einen Detect-It-Scanner Gamma (Stufe 4). Gelingt dem Wachmann mit vier Würfeln eine Erfolgsprobe gegen die Tarnstufe der Waffe, wird diese vom Scanner angezeigt.

10. Bürotrakt

Vor allem die öffentlichen Informations-, Einstellungs- und Werbebüros sind in diesem Trakt untergebracht. Die Einrichtung dieser Räume besteht im wesentlichen aus einem Tisch, mehreren bequemen Sesseln und diverser Demonstrationsmaterial, wie z.B. Holoprojektoren. Der letzte Raum dient der Aktenaufbewahrung und hier steht auch ein Kopierer und Aktenvernichter sowie unbenutzte Schreibutensilien. Alle Büros sind nur tagsüber besetzt und daher nachts abgeschlossen.

11. Ausrüstungsraum

Der Ausrüstungsraum besteht aus mehreren raumteilenden Metallspinden, in denen die Reporterteams und Moderatoren die Sachen ablegen können, die sie nicht brauchen. Außerdem rüsten sich hier die Außenteams mit den Sachen aus Raum 11 aus, wenn sie zu einem Tatort fahren. Die Hintertür führt auf den Parkplatz, wo mehrere der fünf Sendewagen einsatzbereit stehen.

12. Ausrüstungslager

In diesem Raum befinden sich die Kameraausrüstungen der einzelnen Reporterteams, leere Optochips und CDs, sowie speziellere Ausrüstung, die schnell bereitliegen muß, wenn ein Reporterteam zu einem interessanten Schauplatz ausrückt. In mehrere Schränken befinden sich zusätzlich leichte Handfeuerwaffen, Panzerwesten und Gasmasken, wenn abzusehen ist, daß am Einsatzort mit bewaffneten Angriffen zu rechnen ist.

1.&2. Stock

Über allen Studios leuchtet ein rotes Warnlicht, wenn darin gerade aufgenommen wird. Außerdem ist die Schallisolierung der Studios stark genug, auch stärkstes Maschinenpistolenfeuer abzdämmen.

13. WC

14. Garderobe

In dieser Garderobe können sich die einzelnen Darsteller, wie Moderatoren oder Nachrichtensprecher, umziehen und schminken lassen. In der Garderobe ist üblicherweise eine ausgebildete Maskenbildnerin anwesend.

15. Studio

Das kleine Studio ist mit den üblichen Gerätschaften für kleinere Nachrichtenproduktionen ausgestattet: Kameras, Scheinwerfer, Lautsprecher, Mikrophone usw. Es besteht eine 1:6 Chance, daß in dem Studio gerade gedreht wird, ansonsten sind die Studios verschlossen.

16. Kontrollraum

Im Kontrollraum befinden sich die Mischpulte und Steuerungsanlagen für die Regie. Studio und Kontrollraum sind durch eine große Glasscheibe getrennt und ein Sprechsystem ermöglicht akustischen Kontakt. Die Kontrollräume sind immer mit dem zugehörigen Studiopersonal besetzt oder abgeschlossen.

17. Archiv

Das Archiv enthält kurzzeitige Vergleichsaufzeichnungen und ähnliche eventuell wichtige Daten einer Produktion, die dann nach Beendigung des Projekts in das Kellerarchiv verlegt werden.

3. Stock**18. WC****19. Sendekontrolle**

Die Angestellten in der Sendekontrolle kümmern sich um die direkte Mischung der einzelnen Sendungen und sorgen für eine korrekte Ausrichtung der Satellitenantenne. Hier werden auch die Sehbeteiligungen empfangen und zu den entsprechenden Abteilungen weitergeleitet. Die Standardbesetzung besteht aus zwei Angestellten und einem Techniker, der für Notfälle bereitsteht. Die dicke Duraplast-Tür (Stärke 10) kann von der Sicherheitszentrale aus verriegelt werden, was üblicherweise im Falle eines Angriffs passiert.

20. Computer

Im Computerraum steht der Mainframe-Rechner von RRTV und wird von zwei Technikern und einem Decker betreut. Alle Arbeitstische sind mit Alarmsystemen ausgestattet und eine Kamera überwacht das Rechenzentrum. Bei einem Alarm wird auf Knopfdruck die Duraplast-Tür (Stärke 10) durch dicke Stahlbolzen gesichert, um ein Eindringen zu verhindern.

21. Sicherheitszentrale

In der Sicherheitszentrale befinden sich die Monitore aller Kameras und die Sensoren der Alarmsysteme. In diesem Raum halten sich die übrigen 12 Wachleute sowie der Magier auf und warten auf ihren Einsatz, während der Magier zeitweise den Astralraum kontrolliert. Sobald ein Alarm ausgelöst wird, bewaffnet sich die gesamte Wachmannschaft und beginnt, wie oben beschrieben, das Gebäude zu verteidigen. Nur zwei Gardisten überwachen bzw. koordinieren von der Sicherheitszentrale aus, die durch eine Duraplasttür (Stärke 10) gesichert ist, die Aktivitäten der Eindringlinge und der Sicherheitsleute.

22. Waffenlager

Das Waffenlager enthält fünfundzwanzig Panzerjacken und Helme, ebenso viele Uzi III und 50 Neurostun-Granaten. Fünfzehn IR-Brillen und Chemoanzüge für außergewöhnliche Notfälle liegen ebenfalls bereit. Der momentane Munitionsbestand liegt bei dreitausend Schuß.

23. Schneiderraum

Die Bezeichnung Schneiderraum ist etwas irreführend, da hier nicht nur Beiträge geschnitten und nachvertont werden können, sondern die Computer auch zu Bildbearbeitung und Erstellung genutzt werden können. Die Ausrüstung hat ungefähr einen Wert von 1.000.000 EC, wiegt mehrere hundert Kilogramm und ist zudem noch sehr sperrig. Der Raum ist üblicherweise abgeschlossen.

24. Büro des Sicherheitschefs

Alle Büros sind fast gleich eingerichtet. Zum Standard gehört ein großer Tisch mit Alarmknopf, ein Tabletoprechner mit Matrixanschluß, Datenchips und ein großer Aktenschrank. Viele Angestellte besitzen zu dem noch eine leichte Pistole für Notfälle, die in der Regel im obersten Schubfach des Schreibtischs liegt. In diesem Raum befindet sich immer der entsprechende Schichtkommandant und kümmert sich um die Kontrolle der Bandaufzeichnungen oder ähnliches.

25. Büro des Systemcontrollers

siehe Raum 24

Tagsüber, und manchmal auch nachts, arbeitet hier ein

Decker, der dafür sorgt, daß das Computersystem reibungslos läuft und gleichzeitig für die Datensicherheit verantwortlich ist.

4.&5. Stock**26. Konferenzraum**

Die hauseigenen Konferenzräume dienen zur Aushandlung von Werbe- und Einstellungsverträgen oder werden als Besprechungsraum für verschiedene Produktionen verwendet. Um einen großen Tisch aus Chrom und Glas stehen zwölf bequeme Sessel. Jeder Platz verfügt über ein kleines Computerterminal. Whitenoise-Generatoren und Wanzenscanner sollen für die nötige Diskretion sorgen. Die Räume sind normalerweise mit einem verbesserten Magschloß (Stufe 6) verschlossen.

27. Garderobe

siehe Raum 14

28. Studio

Die großen Studios ähneln Raum 15, sind aber für wesentlich größere Projekte ausgelegt und moderner ausgestattet.

29. Kontrollraum

siehe Raum 16

30. WC**6. Stock****31. WC****32. Büros**

siehe Raum 24

Die Büros gehören mittleren Angestellten verschiedener Aufgabenbereiche, sind aber ansonsten ohne Bedeutung. Nachts sind die Büros unbesetzt und verschlossen.

33. Archiv

Dieses Archiv enthält Hardcopyaufzeichnungen und Datenchips mit relativ aktuellen Daten, die in den Büros gebraucht werden.

34. Konferenzraum

siehe Raum 26

7. Stock**35. WC****36. Wartebereich**

Im Wartebereich stehen mehrere von üppigen Pflanzen aufgelockerte Sitzgruppen, für wartende Besucher. Am Ende der Lobby stehen mehrere Arbeitstische, an denen die Sekretärinnen dieser Etage arbeiten. In diesem Stockwerk patrouillieren ständig zwei mit Uzis bewaffnete Sicherheitsbeamte die Gänge.

37. Konferenzraum

siehe Raum 26

In diesem Raum tagen ständig Mitglieder der Nachrichtenredaktion, so daß der Raum fast nie leer ist.

38. Büro des Präsidenten

Eine luxuriöse Variante von Büro 24. Die Tür ist mit einem Magschloß-8 gesichert und an das hauseigene Alarmsystem angeschlossen.

39. Büro des Programmdirektors

siehe 38

40. Büro des Stellvertretenden Programmdirektors

siehe 38

41. Büro

Diese Büro wird im Moment nicht genutzt und steht deshalb leer.



NICHTS ALS ÄRGER

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Schnell und unauffällig versucht ihr den Tatort zu verlassen. Draußen ist bereits es dunkel und frisch geworden, aber ihr seit sichtlich erleichtert, die schreckliche Bedrohung abgewendet zu haben. Mit etwas Glück ist dieser Alptraum nun ausgestanden und euer Ruf und Leben nicht mehr in Gefahr. Von der finanziellen Seite her gesehen war der Run zwar ein Flop, aber immerhin habt ihr überlebt. Eines ist allerdings sicher, nochmal wird keiner solche Spielchen mit euch spielen. Während ihr euch durch den dichten Verkehr quält und in der Menge untertaucht, vergeht die Spannung und langsam gewinnt ihr wieder die Kontrolle über euch und euer Leben.

Machen Sie jetzt für jeden Runner verdeckt einen Wahrnehmungswurf(8), bzw. (5), falls die Runner von dem bunten Sportwagen gehört haben

Hat mindestens ein Runner zwei oder mehr Erfolge

Der Abendverkehr fließt zäh durch die Stadt, so daß ihr nur langsam vorankommt. Im Radio hört ihr gerade noch die Meldung über einen neuen Mord durch den Piratensender, bevor wieder Musik einsetzt. Plötzlich fällt dir im Rückspiegel ein Wagen auf: ein bunter Eurocar Westwind 2000 scheint euch zu folgen. Allein der Stil der Verfolgung läßt erkennen, daß ihr es mit Profis zu tun habt, der Wagen gleitet unauffällig durch den dichten Verkehr und hält ständig den gleichen Abstand zu euch.

HINTER DEN KULISSEN

Bei dem Verfolgerfahrzeug handelt es sich um einen Eurocar Westwind 2000 Turbo (**Rigger Black Book**), der von zwei Rainbow Amazons, nämlich Quickdraw und Silvereye gefahren wird. Bei ihrer Aufgabe, den Sender zu überwachen, fiel ihnen das Spieler-Team auf, nachdem es zum zweiten Mal den Sender verlassen hat. Um mehr Informationen zu kriegen und um herauszufinden für wen die Spieler arbeiten und was die Ziele ihrer Auftraggeber sind, folgen sie den Runnern. Gelingt es ihnen, das Team unbemerkt bis zu deren Wohnung zu verfolgen, warten sie dort einige Zeit bevor sie zuschlagen.

Während Maria Estardos persönlich in der Wohnung anruft und die Runner bittet, sie zu besuchen, stürmen die beiden Rainbow Amazons die Wohnung und unterstreichen mit ihren

Waffen diese Bitte. Da

Maria die Runner noch braucht, benutzen die beiden im Falle eines Kampfes Betäubungsgeschosse (**siehe Narcoject, Shadowrun S. 186**) und bringen die Runner dann betäubt zu Maria. Verhalten sich die Runner kooperativ, werden sie entwaffnet und gebeten dem Westwind zu folgen. Sollten die Spieler versuchen, bei dieser Fahrt zu fliehen oder den Wagen anzugreifen, feuern die Rainbow Amazons mit ihren Bordwaffen zurück und versuchen das gegnerische Fahrzeug zum Halten zu zwingen oder, im Falle einer reinen Verfolgungsjagd, von der Straße zu drängen. Gelingt ihnen das, werden die Runner betäubt und fortgeschafft.

Werden die Spieler schon bei der Verfolgung aufmerksam, werden sie entweder anhalten, um ihre Verfolger zu konfrontieren oder versuchen zu fliehen. Flucht führt wiederum zu einer Verfolgungsjagd, bei der die Rainbow Amazons versuchen, den Spielern den Weg abzuschneiden und sie so zum Stopp zu zwingen.

Kommt es direkt zu einer Konfrontation, steigt Quickdraw aus dem Wagen, um die Spieler friedlich davon zu überzeugen, mit zu Maria zu kommen. Widerstand wird mit dem Bord-MG und zugehöriger Gelmunitition niedergekämpft. Quickdraw beantwortet keinerlei Fragen, sondern besteht nur darauf, daß die Spieler ihrem Wagen folgen. Versuchen die Spieler zu fliehen entbrennt eine wilde Verfolgungsjagd. Die Werte des Westwinds sind:

Eurocar Westwind 2000 Turbo

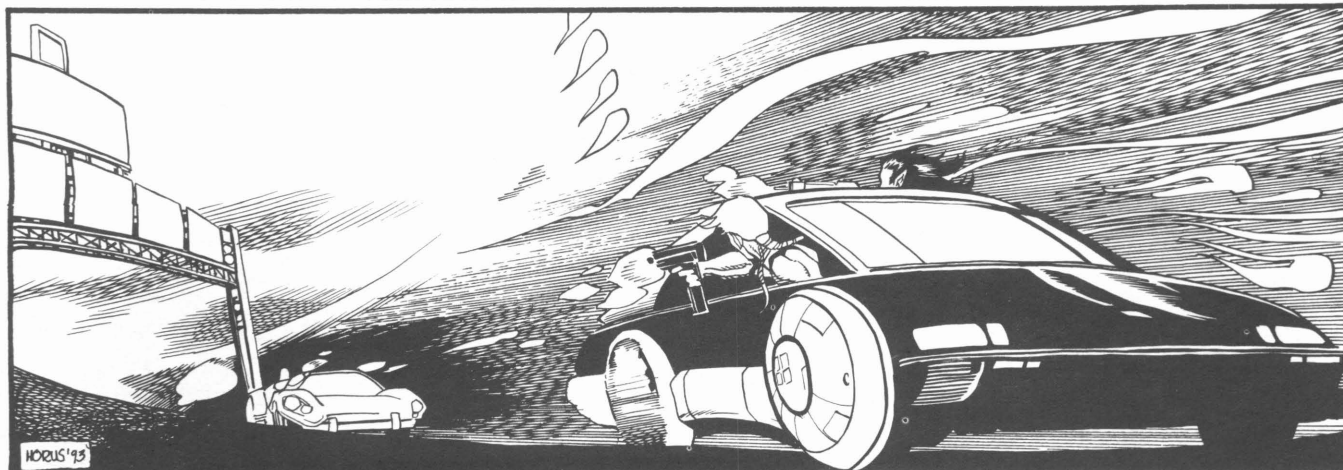
Handl.	Geschw.	B/A	Sig.	A-Pilot
3/8	80/240	2/0	2	3

Zusatzrüstung:

APPS, Hardpoint (M107 mit Standard/Gelmunitition), Rollbars, Rigger Control Gear

Bei einem Fahrzeugkampf werden die Amazons die Runner mit einigen Warnschüssen bedrohen und dann gezielt versuchen die Reifen des gegnerischen Fahrzeuges zu zerstören, um sie so zu stoppen.

Gerät ihr Leben selbst in Gefahr, schießen sie, um das Fahrzeug zu zerstören. Wenn die Spieler kooperieren und den



Rainbow Amazons folgen, werden sie schnell merken, daß diese in Richtung Oberkassel, einem Düsseldorfer Reichenviertel fahren.

Da sie in Begleitung der Elitetruppe von Maria Estardos sind, wird keine Polizei- oder Sicherheitsstreife eingreifen, so fern die Runner nicht in irgendeiner Form offensiv handeln.



MARIA ESTARDOS

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Falls die Spieler den Rainbow Amazons folgen

Das Anwesen von Maria Estardos liegt in Oberkassel, dem Reichenviertel von Düsseldorf. Die Damen im bunten Westwind öffnen euch Tür und Tor, denn keine der Polizeikontrollen macht überhaupt den Versuch, euch anzuhalten oder zu kontrollieren. Nach einer kurzen Fahrt durch saubere Straßen, vorbei an Parkanlagen und feudalen Villen, erreicht ihr bald das verzierte Eisentor einer großen Villenanlage, vor dem der Westwind kurz stehen bleibt, bis sich das Tor leise, wie von Geisterhand, öffnet. Voller Unbehagen folgt ihr dem Wagen durch einen wunderschönen Park, der sich vor einem großen einstöckigen Haus aus weißem Stein erstreckt, während sich das Tor hinter euch schließt. Die Einfahrt führt durch den Park, bis zum Haus, wo er an einem Wendekreis endet, in dessen Mitte ein großer Springbrunnen steht. An der Eingangstüre stehen zwei Wachen, mit umgehängten Maschinenpistolen, die ein buntes Federabzeichen auf ihren Uniformen tragen. Als ihr sie passiert, salutieren sie den beiden Frauen, die euch vorausgehen.

Wurden die Spieler betäubt

Ihr erwacht in bequemen Sesseln, in einem geräumigen Raum. Euer Mund brennt und vor euren Augen dreht sich noch alles, aber sonst seit ihr anscheinend O.K. Auf einem Tisch vor euch liegen eure Waffen und auch sonst scheint euch nichts zu fehlen. Mit einem kurzen Kontrollblick vergewissert ihr euch, daß die Magazine der Feuerwaffen geleert wurden und auch alle Explosivstoffe fehlen. Des weiteren steht auf dem Tisch ein Sortiment alkoholischer und alkoholfreier Getränke und die entsprechenden Gläser. Daneben liegt ein kleiner Zettel:

"Genießen Sie die Getränke, der schlechte Geschmack läßt dann nach. Wenn Sie sich wieder gut fühlen, benutzen Sie das Telefon, wir holen Sie dann ab. Maria Estardos."

Eine routinemäßige Kontrolle bestätigt eure Erwartung: die Tür ist abgeschlossen und auch der Anblick der Parkanlage, die von zwei bewaffneten Sicherheitsgardisten bewacht wird, lassen jeden Gedanken an Flucht im Keim ersticken.

Nachdem ihr eine Erfrischung genossen habt und wieder einen halbwegs klaren Kopf habt, nehmt ihr den Hörer ab und eine Frauenstimme weist euch kurz an, zu warten. Wenige Augenblicke später öffnet sich die Tür und zwei Frauen in farbigen Kampfoverallis bedeuten euch, ihnen zu folgen.

Beim Treffen mit Maria

Nachdem ihr rasch die leere, in Marmor ausgekleidete Eingangshalle durchquert habt, gelangt ihr durch eine große Doppeltür in ein kühles Wohnzimmer. Mit dem Rücken zu euch steht eine Frau am Fenster und blickt nach draußen. Die beiden anderen Frauen salutieren kurz und treten ab, wobei

KEINE PANIK

Sollten die Spieler entkommen oder sogar eine oder beide Rainbow Amazons umbringen, könnte eine Connection die Spieler kontaktieren und zu dem Treffen überreden. Die Amazons wären in diesem Fall in sicherer ärztlicher Behandlung und das Ganze würde von Seiten Marias als Berufsrisiko verstanden.

sie die Doppeltür hinter sich schließen. Kurz darauf dreht sich die Frau am Fenster um und ihr seht in das Gesicht einer außergewöhnlich schönen, jungen Frau mit leicht südländischer Hautfarbe und langen schwarzen Haaren. Sie kommt langsam auf euch zu, wobei die lange fließende Robe, die sie trägt, in allen Regenbogenfarben schimmert, eure Erscheinung scheint sie nicht im geringsten zu beeindrucken. Eine Aura der Macht füllt den gesamten Raum und ihre sichere Stimme strahlt Überlegenheit aus.

"Guten Abend, mein Name ist Maria Estardos, es freut mich, Sie kennenzulernen. Vor allem, da wir gemeinsame, wenn auch bis jetzt gegensätzliche, Interessen haben, aber das sollte sich nach diesem Gespräch ändern. Ich unterbreite Ihnen hiermit ein einmaliges und exklusives Angebot. Sie arbeiten ab jetzt für mich und ihre Machenschaften kommen nicht ans Tageslicht. Andererseits könnte ich eine Ablehnung als Gefahr für meine Interessen sehen, und daß hätte - wie ich leider gestehen muß - negative Auswirkungen für Ihre Gesundheit. Sie haben zumindest theoretisch die Wahl. Da ich selbst weiß, daß diese Vertragsbindungen schwer zu schlucken sind, biete ich zusätzlich pro Person 50.000 EC zur Kompensation Ihrer Bemühungen. Darf ich mit Ihrer Hilfe rechnen?"

Sollten die Spieler ablehnen

"Es tut mir leid, daß Sie mein Angebot ablehnen. Aber Sie lassen mir keine andere Wahl."

Sie dreht sich zu den beiden Frauen hin, die den Raum wieder durch die Doppeltür betreten haben und mit einem bedauernden Gesichtsausdruck gibt sie ihnen mit einem kurzen Nicken ein Zeichen, bevor sie sich wieder dem Fenster zuwendet. Diesmal sind die Frauen bewaffnet, jede von ihnen trägt eine schallgedämpfte Uzi im Anschlag und mit einer Kopfbewegung befahlen sie euch, den Raum zu verlassen, wobei sie die Waffen nicht von euch ablenken.

Nehmen die Spieler an

"Gut. Es freut mich zu sehen, daß Sie den Ernst der Lage erkannt haben. Wir haben verschiedene Aufgaben zu erledigen. Da ich beabsichtige RRTV zu kaufen, kann ich nicht zulassen, daß der Sender oder wichtige Angestellte gefährdet werden. Wir können, glaube ich, davon ausgehen, daß es um die neue Reportage geht, weswegen man versucht, den Sender zu zerstören. Einige Recherchen deuten auf die Yakuza hin, obwohl das versuchte Attentat, an dem sie beteiligt waren, nicht deren Handschrift trägt. Wir müssen also davon ausgehen, daß es mindestens noch eine weitere Partei in diesem Spiel gibt. Leider muß ich gestehen, daß die Yakuza alte Rivalen von mir sind, und daß es in der Vergangenheit bereits ein paar unangenehme Auseinandersetzungen mit den Yaks gab, aber bis jetzt besteht, so denke ich, keine direkte Gefahr."

Der letzte Punkt, der zu nennen wäre, ist, daß der Piratensender nur negative Publicity bringt, auch dieser sollte enttamt und abgestellt werden."

Bevor Maria weitersprechen kann, tritt eine der beiden Frauen, die euch hierher gebracht haben, in den Raum und bleibt stramm in der Tür stehen.

"Mrs. Estardos. Es gibt Komplikationen bei der Operation."

Sie spricht nicht weiter, sondern blickt mißtrauisch in eure Richtung. Maria macht eine beschwichtigende Handbewegung.

"Sprich weiter Alexandra, diese Leute gehören vorübergehend zu uns."

"Wir haben gerade festgestellt, daß Unbekannte die Hauptrechneranlage in New York infiltriert haben. Ein Decker drang in die Personendatenbanken ein und es scheint, als wurden Daten über Ihren Aufenthalt in Deutschland gestohlen. New York hat die Rechneranlage sofort stillgelegt, um weiteren Schaden zu verhindern. Es besteht die Vermutung, daß unsere Gegner einen Anschlag planen und versuchen unsere Sicherheitstruppen in Deutschland abzuschätzen. Eine Tracingroutine konnte den Einstieg nach Düsseldorf zurückverfolgen, bis das System stillgelegt wurde, was diese Theorie erhärtet".

Maria dreht sich in eure Richtung.

"Wie Sie sehen, ist die Situation kritisch. Ich habe zu wenig Leute, um den Sender zu überwachen und mich um all diese Probleme zu kümmern. Ich schlage vor, daß Sie sich um dieses kleine Problem kümmern. Wenn irgendeine besondere Situation entsteht, setzen wir uns wieder in Verbindung."

HINTER DEN KULISSEN

Der vorübergehende Wohnsitz von Maria Estardos ist eine große, in einem weitläufigen Park gelegene Villa in Oberkassel, die von ihr, sechs Bediensteten, zwanzig Featherguards und acht Angestellten bewohnt wird. Außerdem leben die vier Rainbow Amazons hier, falls sie nicht gerade irgendwelche Jobs für Maria erledigen. Während zwei von ihnen den Sender überwachen, nutzen die anderen beiden die Zeit, sich auszuruhen und andere kleinere Tätigkeiten zu verrichten. Außerdem ist Oberkassel selbst durch ein Netz privater Sicherheitsfirmen bestens geschützt, so daß die Abgeschiedenheit der Villa absolut gewährleistet ist.

FEATHERGUARDS

Attribute

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 5
Stärke: 4
Charisma: 3
Intelligenz: 3
Willenskraft: 3
Essenz: 4.25
Reaktion: 4(5)

Initiative: 5+2W6

Würfelpools

Kampf: 5

Fertigkeiten

Waffenloser Kampf: 4
Bewaffneter Kampf: 5
Feuerwaffen: 5
Athletik: 4
Gebräuche (Konzern): 2

Cyberware

Verstärkte Reflexe (2)
Smartgun

Ausrüstung

Panzerjacke
Kopfhörerfunkgerät



JARETH ST. JAMES, OFFIZIER DER FEATHERGUARDS

Attribute

Konstitution: 6
Schnelligkeit: 5
Stärke: 5
Charisma: 4
Intelligenz: 4
Willenskraft: 3
Essenz: 2.5
Reaktion: 4(8)

Initiative: 8+3W6

Würfelpools

Kampf: 6

Fertigkeiten

Waffenloser Kampf: 6
Bewaffneter Kampf: 8
Feuerwaffen: 6
Athletik: 5
Heimlichkeit: 3
Gebräuche (Konzern): 3
Gebräuche (Straße): 4
Führung: 3

Cyberware

Reflexbooster (2)
Smartgunverbindung

Ausrüstung

Kopfhörerfunkgerät,
Katana [+1 Reichweite, 5M3],
Panzerjacke
Ingram Smartgun

Panzerung: 5/3

Im Alarmfall

FN-HAR
Sicherheitshelm



Das Angebot, das Maria macht, ist ehrlich gemeint, da sie ahnt, daß die Runner Opfer einer Verschwörung sind. Außerdem geht sie davon aus, daß ihr ein paar ortskundige Hilfskräfte hilfreich sein könnten, vor allem, da sie nicht genug Rainbow Amazons für alle Aufgaben hat. Sie wird daher auch nicht besonders hart mit den Spielern umspringen. Die Spieler haben auch nach einem ersten Ablehnen noch die Chance,

ihre Meinung zu ändern. Ist das nicht der Fall, werden sie allerdings von den Rainbow Amazons aus dem Haus geführt und erschossen. Physischer Widerstand wird sofort mit einem Feuerstoß beantwortet und Coutulesh persönlich verhindert im Astralraum jeglichen magischen Widerstand.

Der Angriff auf das New Yorker Datenzentrum war eine Aktion der Yakuza, um ihre Attentatspläne voranzutreiben. Obwohl das System nach kürzester Zeit stillgelegt wurde, gelang es dem Yakuzadecker, in Erfahrung zu bringen, daß Maria Estardos nur eine sehr begrenzte Zahl an Leuten in Deutschland zur Verfügung hat. Außerdem ging man davon aus, daß die Sicherheit um Maria zu Ungunsten von Coutulesh verstärkt würde, da Coutulesh aufgrund ihrer Geheimhaltung kein Ziel für ein Attentat sei.

Die gebotene Prämie steht zwar nicht zur Verhandlung, sie ist aber außerdem bereit, Schäden in Höhe bis zu 50.000 EC, die bei der Verfolgungsjagd entstanden sind, zu kompensieren, falls die Runner danach fragen. Sie ist nicht bereit, eine größere Summe zu bezahlen. Für jeweils einen Erfolg bei einer Verhandlungssprobe zahlt sie 1.000 EC als Vorschuß zur Finanzierung von Ausrüstung und Munition.

Beim Verlassen der Villa erhalten die Runner Kopfhörer-Telefone, die auf einer codierten Sicherheitsfrequenz senden und eine zweite Frequenz einprogrammiert haben, um Maria Estardos zu erreichen. Da Maria Estardos wichtige Geschäfte abschließen muß, möchte sie nicht ständig durch Anrufe der Runner gestört werden und ist ohnehin die wenigste Zeit über zu erreichen. Allerdings werden die Runner sehr bald noch einen kleinen Zusatzauftrag von ihr erhalten, nämlich den, Vicki Vance zu befreien.

Magische Scannungs- oder Sondierungsversuche sind zum Scheitern verurteilt, da ein Konzernmagier über Marias Sicherheit wacht. Maria zeigt zwar Verständnis für das Mißtrauen der Runner, warnt aber ausdrücklich vor einem erneuten Versuch, den sie damit beantwortet, daß die Rainbow Amazons ihn (den Runner) aus dem Haus werfen. Seine Prämie wird damit gestrichen und er arbeitet nicht mehr für Maria, egal wie die Spieler versuchen sie zu überreden.

KEINE PANIK

Lehnen die Spieler ab, werden sie erschossen. So läuft's im Geschäft, Chummers.



EIN TEUFLISCHER ENGEL

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr überlegt gerade, was ihr als nächstes unternehmen wollt, als plötzlich das Telefon klingelt. Als ihr abnimmt meldet sich Maria Estardos am anderen Ende der Leitung. Ihre Stimme klingt völlig ruhig und gelassen, während sie über die geschehenen Ereignisse berichtet.

"Es ist ein Problem eingetreten. Vicki Vance wurde vor einer Stunde aus ihrer Wohnung entführt. Eine meiner Agentinnen konnte die Entführer bis zu einem Appartementhaus in Benrath verfolgen. Die Entführer haben eine kleine Wohnung im vierten Stock in Beschlag genommen, es handelt sich um

Appartement 45. Da ich nicht genug ausgebildete Sicherheitsoffiziere zur Verfügung habe, und die Polizei eine Geiselnbefreiung wahrscheinlich verpatzt, dachte ich daran, Euch damit zu betrauen.

Alles was wir wissen ist, daß vier Entführer, zwei Elfen, ein Ork und ein Mensch, Vicki Vance zu dieser Wohnung entführt haben. Da es wahrscheinlich um die Reportage geht, würden sie auch von dem Tod der Reporterin profitieren, um die Story zu zerstören, so daß Vorsicht geboten ist. Ich hoffe sehr auf eure Fertigkeiten. Wenn ihr erfolgreich seid, solltet ihr sie notfalls mit Gewalt festhalten, um sicherzustellen, daß unsere Gegner keine zweite Chance für einen Anschlag haben."

HINTER DEN KULISSEN

Kurz nach der Entführung von Vicki Vance erhalten die Spieler einen Anruf von Maria Estardos, die sie über die Situation in Kenntnis setzt. Eine ihrer Spezialagentinnen hat das Entführerteam bis zu einem Appartementhaus in Benrath verfolgt und Maria kann daher sofort mit der Adresse des Verstecks aufwarten. Sie will die Angelegenheit durch die Spieler regeln lassen, da sie befürchtet, daß ein offizielles Team nicht verhindern kann, daß Vicki bei dem Befreiungsversuch zu Schaden käme. Da ihre Leute alle beschäftigt sind, bleiben nur die Spieler, um die Situation zu retten.

Das Appartementhaus liegt in Benrath, einem der heruntergekommenen Stadtteile Düsseldorfs. In dem zwölfstöckigen Gebäude leben einige Arbeiter und andere Leute mit geringem Einkommen.

Die Anonymität ist durch eine hohe Umzugsrate gewährleistet und niemanden interessiert wirklich, was seine Nachbarn treiben. Bei den bevorstehenden Kämpfen zwischen Entführern und Runnern wird kein Bewohner freiwillig eingreifen und die Polizei trifft erst gut zehn Minuten nach dem ersten Schußwechsel ein, da keiner davon so richtig Kenntnis nehmen will.

Da Deathangel mit einem Befreiungsversuch rechnet, hat sie einige Vorkehrungen getroffen: Um eventuellen Überraschungsangriffen vorzubeugen, liegt immer ein Mitglied der Gruppe in einem Auto vor dem Appartementhaus auf der Lauer. Da die Truppe die Spieler von Fotos her kennt, können sie diese leicht identifizieren. Würfeln Sie mit einem Würfel aus, wer Wache hält:

W6	Wache
1-3	Deathangel
4-5	Blood
6	Striker

Jede der drei Wachen geht anders vor, wenn sie das Runnerteam sehen.

Striker

Der Ork versucht einen Angriff der Runner dadurch zu vereiteln, daß er aus dem Auto steigt und dahinter in Deckung geht (Teildeckung, +2), sobald die Spielercharaktere sich dem Haus nähern. Er nutzt die Zeit, zielt und beginnt aus vollen Rohren mit seinem Sturmgewehr zu feuern - auf alles was sich bewegt! Seine Selbstüberschätzung läßt ihn tatsächlich glauben, er könne den Angriff alleine stoppen, wobei er jede mögliche Gefahr übersieht. Wahrscheinlich wird er bei seinem Angriff selbst getötet, sobald allerdings der erste Schuß fällt, sind die oben wartenden Entführer gewarnt.

Blood

Blood verwendet schon eine etwas subtilere Taktik. Sobald er ein mögliches Angriffsteam entdeckt, funkt er das Appartement an und warnt seine Gefährten. Wenn die Spielercharaktere dann im Gebäude verschwinden, schleicht er ihnen nach, um ihnen beim Versuch, das Appartement zu stürmen in den Rücken zu fallen, um die überraschten Gegner zu umzingeln.

Deathangel

Als alter Profi im Killergeschäft, verwendet Deathangel den kompliziertesten Abwehrplan. Nach einer Warnung ihrer Leute wartet sie, bis die Spielercharaktere das Haus betreten und befestigt einen Sender und eine ein Kilo schwere C-12

Bombe unter einem der Fahrzeuge, normalerweise dem größten, mit denen die Spieler kamen. Wenn sie den Runnern dann schnell folgt, spannt sie vor dem Fahrstuhl einen Monofilamentdraht mit einem Spezialspanner über die gesamte Breite des Ganges (Mindestwurf 6, bzw. 8, wenn in Eile, um ihn zu bemerken; sonst 5S bzw 7S Schaden; halbierte Stoßpanzerung zählt). Erst nach diesen Vorkehrungen folgt sie dem Team, um ihren Leuten beizustehen.

Auch bei der Taktik der Wohnungsverteidigung gehen die vier Killer unterschiedlich vor. Findet kein Alarm statt, schlafen zwei der Leute, während der dritte Vicki bewacht. Wird unten ein Alarm ausgelöst, dann werden die Schlafenden geweckt und jeder kümmert sich um seine Verteidigungsaufgaben.

Striker

Auch bei der Verteidigung der Wohnung ist Strikers übergroßes Selbstvertrauen ausschlaggebend. Während die anderen die Wohnung nicht verlassen, postiert er sich mitten im Gang und zielt kniend auf den Aufzug, um bei dessen Ankunft sofort das Feuer zu eröffnen. Er wird so lange feuern, bis er selbst stirbt oder seine Munition ausgeht.

Blood

Bloods Aufgabe ist es, dem Runnerteam beim Betreten der Wohnung einen Hinterhalt zu legen. Er wird einige Schüsse abgeben, bevor er sich zurückzieht und dann droht, Vicki Vance zu erschießen, wenn sich die Spieler nicht ergeben. Allerdings plant Blood nicht wirklich, Vicki zu erschießen. Zwar hat er durch das Leben auf der Straße viel von seiner Moral eingebüßt, aber er ist nicht in der Lage, eine wehrlose Person zu erschießen. Sein Pech, denn die Runner werden wahrscheinlich das Feuer auf ihn eröffnen.

Da er Vicki als Deckung benutzt, erhalten alle Mindestwürfe auf Attacken eine Erschwerung von 4, wenn nur er getroffen werden soll. Alle Erfolge, die nur aufgrund dieses Modifikators den Mindestwurf nicht erreichen, werden als Angriff auf Vicki Vance gerechnet und auf ihrem Schadensmonitor festgehalten. Blood wird von diesen Erfolgen und denen über dem erschwerten Mindestwurf getroffen, da die Schüsse durch Vicki durchgehen und ihn voll treffen.

Darkblade

Die Nitamagierin hat zunächst die Aufgabe, die Gegner auf ihrem Weg zur Wohnung astral zu scannen, um die magische Stärke der Gegner einzuschätzen, damit sie darauf ihre Angriffe abstimmen können. Verfügt das Team über keine Magiebegabten, geht sie im Gang in Deckung, um mit ihrem Höllenfeuer die Spieler im Wohnraum zu überraschen. Bei möglicher magischer Gegenwehr schließt sie sich im Schlafzimmer ein und steigt in den Astralraum, um jeden Magier dort anzugreifen oder durch den Angriff aktiver Foki dorthin zu zwingen, so daß ihre Leute sich nur auf physische Gegenwehr gefaßt machen müssen.

Deathangel

Wie Blood versucht auch die Killerelfe, die Gegner in der Wohnung zu überraschen, wobei sie sich in eine geschützte Schußposition bringt. Nach der ersten Wunde löst sie einen Gefahralarm durch ihr BuMoNa-Armband aus und zieht sich langsam zurück. Je nach Lage verbarrikadiert sie sich in einem angrenzenden Raum oder sie seilt sich durchs Fenster ab. Wenn Deathangel unten Wache gehalten hat und die Bombe am Wagen der Spieler befestigt ist, könnte die Explosion gut als Ablenkungsmanöver genutzt werden. Deathangel sollte auf jeden Fall überleben, sie ist eine zu wichtige Persönlichkeit, um sie hier schon zu verschwenden, da ein erneutes Treffen in einem anderen Abenteuer mit den Runnern Stoff für interessante Situationen liefert.



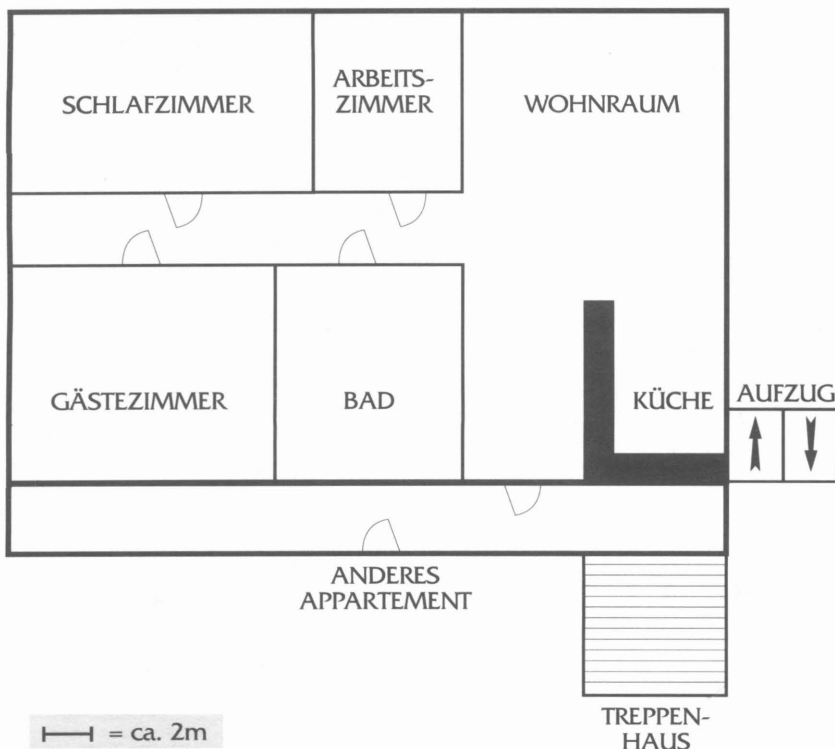
Die Tür zum Appartement ist abgeschlossen und besteht aus einer Securaplast-Variante (Stärke 4). Die Taktiken der Entführer sind teilweise etwas riskant, denn allein der Hinterhalt von Striker kann ziemlich tödliche Folgen haben. Es ist also mit harten Hit&Run-Gefechten zu rechnen.

Nitama hat die Entführung inszeniert, um Zeit zu gewinnen, denn Vicki ist verantwortlich für die Moderation und den Schnitt der Reportage. Da ihr Ableben aber mit der Reportage in Verbindung gebracht werden könnte, hat man beschlossen Vicki Vance zu entführen, um Zeit zu gewinnen und einen besseren Plan auszuarbeiten, wobei die Möglichkeiten magischer Manipulation in Erwägung gezogen werden.

Nach einer kurzen Beeinflussung durch Magie plant Nitama, Vicki Vance in eine konzerneigene Klinik einzuliefern und mittels eines PAB (Programmable Assist Biofeedback) total umzuprogrammieren, so daß die Story mit einem Teil ihrer Erinnerungen untergeht. Der medizinische Eingriff wird nachträglich durch einen Quick Response Vertrag gedeckt, an dessen Unterzeichnung sich Vicki Vance auch "erinnert". Gleichzeitig plant Nitama die Beseitigung von David Parker, da dieser sowieso gefeuert werden soll und wenig Beachtung findet. Der Transport von einer eventuell bewußtlosen oder verletzten Vicki vom Tatort, kann sich eventuell als etwas schwieriger darstellen. Außerdem tritt vielleicht das Problem auf, daß das Team den Tatort mit öffentlichen Verkehrsmitteln verlassen muß, da ihr Wagen zerstört wurde (und sie keinen weiteren zur Verfügung haben). Wenn Deathangel ihren BuMoNa-Vertrag aktiviert, taucht nach vier Minuten ein Gefahrenteam auf, das versucht seinen Kunden zu retten. Das Rettungsteam landet mit einem bewaffneten Hughes WK-2 Stallion und einer Truppe aus sechs Söldnern und zwei Ärzten (siehe **NeoAnarchists Guide to Real Life** oder verwenden Sie die **Archetypen Söldner und Straßendoc**). Das Rettungsteam wird sich notfalls den Weg zu ihrer Patientin regelrecht freikämpfen, so daß die Spieler eventuell mit der Schattenseite des medizinischen Rettungsdienst konfrontiert werden.

KEINE PANIK

Sollten die Entführer zu schnell die Überhand gewinnen und das Team in kürzester Zeit auslöschen, gibt es einige Tricks, die Gegner zu sabotieren. Möglichkeiten reichen von einer Ladehemmung bis hin zum zufällig vorbeikommenden Hausbewohner der vorübergehend das Feuer der Entführer auf sich zieht, so daß die Spieler Zeit gewinnen.



NITAMA - APPARTEMENT



DIE SCHÖNE UND DAS BIEST

HINTER DEN KULISSEN

Wenn die Spielercharaktere es geschafft haben, Vicki Vance zu befreien, stehen sie vor dem Problem, selbst auf sie aufpassen zu müssen. Maria Estardos lehnt es ab, sie bei sich aufzunehmen, da die daraus resultierenden Verwicklungen (immerhin handelt es sich hierbei um eine erneute Entführung) ihre Geschäfte gefährden können und spricht sich aber gleichzeitig dagegen aus, Vicki ziehenzulassen und sie so erneut zu gefährden.

Die Spieler müssen also selbst eine Lösung finden. Alle ihre Beteuerungen, daß die zweite Entführung nur zu Vickis eigenem Schutz dient, stoßen auf wenig Verständnis, so daß die Spieler sie wirklich wie eine Gefangene festhalten müssen, da sie sonst sofort versuchen würde, zu fliehen und die Polizei auf die vermeintlich neuen Entführer zu hetzen.

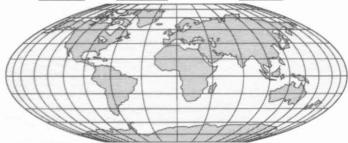
Da die Spieler Vicki zu ihrem eigenen Schutz festhalten, werden sie eventuelle Wunden selbst behandeln müssen. Können die Spieler das nicht erledigen, müssen sie einen verschwiegene(n) Arzt herbeischaffen und ihm glaubhaft machen, was sie mit einer berühmten Medienfigur, die wie eine benutzte Zielscheibe aussieht, machen wollen, wobei Bestechungsgelder die Geschichte natürlich stark in ihrer Glaubwürdigkeit heben.

Die Probleme mit Vicki Vance als Gast beginnen mit ihren verschiedenen Reaktionen auf die Entführung. Spielen die Runner die Rolle der gnadenlosen Entführer, um so jeglichen Widerstand vorzubeugen, versucht sie die Taktik "kooperative Geisel". Nachdem sie schon eine Entführung überstanden hat, hat sie schon etwas Routine im Umgang mit Geiselnehmern.

Sie wird versuchen, das Vertrauen ihre Bewacher zu gewinnen und auszunutzen. Dabei bedient sie sich aller Möglichkeiten die Spieler gegeneinander auszuspielen und das Vertrauen und die Beachtung des Bewachers zu finden, der am empfänglichsten für ihren Charme ist. Dabei zieht sie alle Register an Ausreden und versucht ihren Bewacher zu umgarnen.

**Was immer auch
irgendwo geschieht -
wir wissen es schon.**

R R T V



SPORTS & NEWS
exklusiv - aktuell - direkt

"O.K. Ich habe viel Geld auf einem geheimen Konto und wenn Sie mich gehen lassen..."

"Ich verstehe, daß man Dich da hineingezogen hat. Meine Anwälte könnten dafür sorgen..."

"Wie kann ein sympathischer Junge wie Sie nur in so etwas hereingeraten!? Unter anderen Umständen ...".

Es hängt immer davon ab, mit wem sie gerade spricht. Da es unwahrscheinlich ist, daß einer der Spieler darauf eingeht (schließlich ist das ja nur eine Entführung zum eigenen Schutz), wird sie jede Möglichkeit nutzen zu fliehen, Hilfe zu rufen oder eine Waffe zu erbeuten, um sich notfalls ihren Weg freizukämpfen. Da die Runner aber mehrere Tage auf Vicki aufpassen sollen, und nebenbei noch andere Aufgaben zu erledigen haben, könnte es passieren, daß sie sie eventuell zeitweise unbeaufsichtigt lassen müssen, wobei sie darauf achten sollten, daß die Wohnung sicher ist und Vicki nichts in die Finger fallen kann, mit dem sie Schaden anrichten kann. Das allerdings ist extrem schwierig, da sogar ein Küchenmesser in falschen Händen als Waffe benutzt werden kann oder ein durch ein offenes Fenster geschriener Hilferuf die Polizei anlocken kann.

Eine andere Lösung könnte sein, Vicki von einem Freund oder Connection bewachen zu lassen, wobei die Tatsache, daß Vicki eine bekannte Trideoreporterin ist, einige ausführliche Erklärungen erfordern könnte. Außerdem sind diese Hilfsleute eventuell nicht so immun gegenüber Vickis scheinheiligem Geplänkel. Eine andere und weniger freundliche Lösung wäre, Vicki ständig betäubt zu halten.

Eine längere Betäubungsphase erfordert allerdings eine Biotech (6)-Probe, um sicherzustellen, daß die Dosierung keine negativen Auswirkungen auf ihre Gesundheit hat. Sollte die Probe mißlingen, fällt Vicki ins Koma, ein Patzer führt sofort zum Tod durch Herzversagen oder Atemlähmung. Wollen die Spieler wirklich auf Nummer sicher gehen, sollten sie Vicki in einer Stabilisierungseinheit auf Eis legen. Versuchen die Spieler allerdings, Vicki die Situation zu erläutern, reagiert sie völlig anders. Zum einen wird sie einen Großteil der Zeit darüber nachdenken, wie sie die Ereignisse als Story vermarkten kann. Andererseits wird sie auf eine angemessene Behandlung achten, so daß die Spieler wahrscheinlich sehr schnell von ihren Nörgeleien genervt sind.

Diese Forderungen können sich auf alltägliche Dinge wie angemessenen Kleidung oder zum Beispiel Zugriff auf einen Computer, gutes Essen (mindestens drei Sterne) und ähnliche schwerbeschaffbare Dinge beziehen. Als erstes will sie allerdings David Parker anrufen, um den Kameramann zum Ort ihrer ersten Entführung zu schicken, die sie zu einer Reportage verarbeiten will. Da Parker an seinem Telefon einen Tracing-computer angeschlossen hat, weiß er nach spätestens einer Minute über ihren Aufenthaltsort Bescheid, so fern sie kein Funktelefon benutzt.

Ansonsten versucht er zu erfragen, wo sich seine Kollegin befindet. Erhält er diese Information, wird er aktiv, packt seine Ausrüstung und fährt zu dem Versteck. Da sowohl die Yakuza als auch Nitama in seinen Augen versagt haben, will er selbst die Situation retten. Er wird freundlich versuchen, Einlaß zu finden, um sich von Vickis Wohlbefinden zu überzeugen. Seine HK dient entgegen seiner Auskunft, sie sei seine Sicherheit, dazu, Vicki zu töten. Dabei wird er entweder versuchen mit ihr allein zu sein oder die anderen bedrohen oder angreifen. Wenn Sie hart spielen wollen, kommt Parker auch in Abwesenheit der Runner, so daß diese keine Chance zur Abwehr haben, falls sie keine Wache zurückgelassen

haben. Aufgrund der Paranoia, die sich inzwischen bei den Runnern aufgebaut haben sollte, werden diese einen Standortwechsel oder etwas ähnliches planen, den man guten Gewissens etwas erschweren kann. Wenn Parker nicht bei dieser Begegnung stirbt, wird er Opfer des "Verkehrsunfalls".

Nach spätestens vier Stunden verlangt Vicki, außer Haus zu gehen, notfalls auch unter Bewachung, um einzukaufen und ein paar Sachen zu erledigen. Auf Verweigerung dieser Ansprüche wird sie mit den obengenannten Mitteln versuchen, doch noch eine Sonderbehandlung zu erreichen und wird notfalls auch für ein oder zwei Stunden versuchen zu fliehen, um einzukaufen. Lassen sie die Spieler in so einer Situation ruhig schwitzen. Vicki kommt nach ihren Einkäufen mit bester Laune zurück und wird kein Verständnis für die zu erwartende Wut der Spieler aufbringen. Alle Warnungen und Argumente können sie nicht umstimmen. Vickis Verhalten läßt sich relativ einfach zusammenfassen: In einer feindlichen Atmosphäre spielt sie die ungefährliche, ängstliche Geisel und versucht mit Zugeständnissen und Versprechungen eine Flucht zu ermöglichen, die auch bewaffnete Aktionen einschließt. Wird sie über die Motive in Kenntnisse gesetzt, kommt das typische Verhalten des verwöhnten Stars zur Auswirkung, das zwar weniger gefährlich, aber wesentlich stressiger werden kann.

Alle Anfragen der Spieler, worum es in der Reportage geht, stoßen auf Widerstand. Entweder verweigert sie jede Aussage oder erzählt gleich eine falsche Geschichte. Ein Verhör würde zwar höchstwahrscheinlich die Wahrheit ans

Licht bringen, aber es liegt absolut nicht im Sinne von Maria Estardos, daß die Runner Vicki auseinanderpflücken. Die letzte und leider einfachste Möglichkeit ist Magie, einer Geistessonde ist nichts entgegenzusetzen. So würden die Runner von der Ichiga-gumi, Nitama und dem Handel erfahren (**siehe Zusammenfassung**).

Da Vicki Vance beim Bearbeiten der Reportagen die ersten Arbeiten zu Hause erledigt, fällt ihre Abwesenheit bis zum Tag der Reportage nicht auf, wo sie bei der letzten Besprechung erscheinen müßte. Auch die Tatsache, daß keine Telefongespräche beantwortet werden, ist nichts ungewöhnliches, da Vicki es liebt, zwischen der Recherche und Sendung unterzutauchen. Am nächsten Tag erhalten die Runner einen Anruf von Maria, mit der Anweisung Vicki zum Sender zu bringen, damit sie die Reportage schneiden und moderieren kann. Zu diesem Zeitpunkt befindet sich der Sender bereits in ihrem Besitz und wird von einer Mannschaft aus zwanzig Knight-Errant-Soldaten bewacht, so daß ihre Sicherheit gewährleistet ist.

KEINE PANIK

Wenn die Runner Vicki verlieren, können sie immer noch gerade rechtzeitig kommen, um eine Flucht zu vereiteln, da Vicki sich in dem Stadtviertel nicht gut auskennt und auch über kein Transportmittel verfügt. Auch ihre Einkaufseskapaden sollten nur zu Panik bei den Runnern führen, aber ihr Leben nicht gefährden. David Parker sollte nur erscheinen, wenn ein Runner präsent ist, denn sonst verliert Vicki auf jeden Fall ihr Leben.



OUT OF THE AIR

HINTER DEN KULISSEN

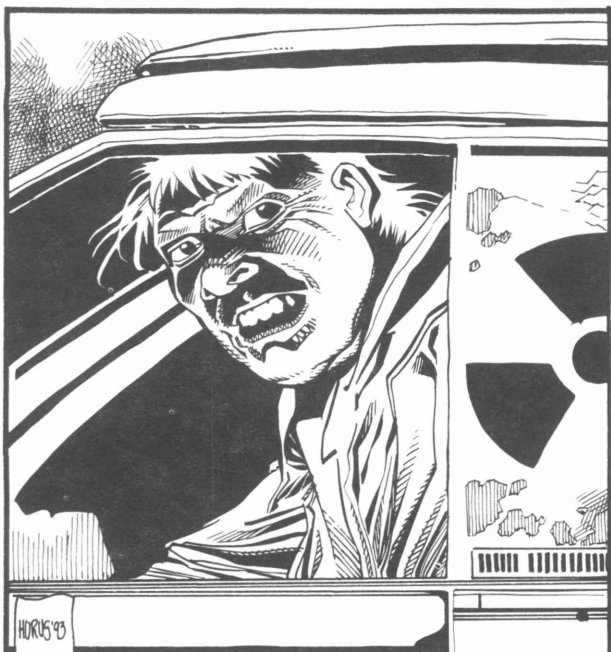
Ein Aufgabenziel der Spieler ist es, den Piratensender ausfindig zu machen. Das kann auf mehrere Arten geschehen. Die einfachste und gefährlichste Methode ist es, den Sender auf die Runner aufmerksam zu machen und zu warten, bis die Jäger bei ihnen auftauchen, um so durch Verhöre oder Magie den Standort des Senders herauszubekommen, gesetzt den Fall sie können den Jäger lebend gefangennehmen. Da **MurderTV** seinem Ruf gerecht bleiben will, wird man eine solche Herausforderung oder Provokation natürlich nicht unbeantwortet lassen. Die Show ist natürlich auch dann nicht mehr sendefähig, wenn alle ihre Killer versterben, dieses Manko läßt sich aber nach der Rekrutierung neuer Leute ausgleichen, was nur einen Aufschub von wenigen Wochen bedeuten würde.

Um das Aufsehen der Piraten zu erregen, gibt es verschiedene Möglichkeiten. Wenn die Runner offen bei RRTV unter dem Namen von Maria Estardos als Sicherheitsleute auftreten, besteht eine gute Chance, daß Walter Häsel dem Sender den Tip gibt, um so weiteren Gefahren aus dem Weg zu gehen. Eine andere Möglichkeit ist die, daß das Team durch ihre Connection eine mehr oder weniger offene Herausforderung an die Jäger stellt, die fast auf jeden Fall angenommen wird. Sobald der Piratensender die Ermordung eines Spielercharakters plant, läßt er erstmal das Gelände sondieren und verschafft sich einen kurzen Überblick über die Fähigkeiten der Zielperson, um den entsprechenden Jäger auszusuchen. Der Überfall erfolgt dann kurz darauf und der Charakter findet erst kurz vorher eine Warnung und Herausforderung durch einen der Jäger. Werden die Spieler aus irgendeinem Grund von **MurderTV** gejagt, schlagen Sie für weitere Informationen im Kapitel **Gejagte Jäger** nach.

Die zweite Möglichkeit ist, durch die entsprechenden Kontakte genügend Informationen zu sammeln, um die Senderanlagen stürmen zu können. Diese Möglichkeit ist zwar riskanter, zwingt die Spieler allerdings nicht in die Defensive.

Alle Versuche, die Sendestation mittels technischem Gerät anzupeilen, sind zum Scheitern verurteilt. Die mobile Basis funkt ihr Signal zu einer stationären und gut versteckten Senderanlage mit einer Satellitenantenne, die das Signal direkt an den Fernsehsatelliten weitersendet. Die Satellitenanlage ist nicht anpeilbar und die Mobilität der zweiten Basis macht auch deren Ortung extrem schwierig. Aufgrund dieser Tatsachen und einem zusätzlichem Störsystem (ECM-System-6 (**ShadowBeat, S.91**)), sind bis jetzt alle Ortungsversuche der Polizei fehlgeschlagen. Die einzige Möglichkeit, die bleibt, ist, den Weg der Sendeausrüstung zu verfolgen. Wenn die Spieler die Information über RadWar und seine Telefonnummer bekommen haben, werden sie ein Treffen ausmachen wollen. Wenn die Runner die Nummer wählen, werden sie mit einem Telefon in RadWars umgebauten Eurocar Blitz II verbunden. Ein Anrufbeantworter nimmt das Gespräch an und bittet den Anrufer seinen Namen, den Grund seines Anrufs und eine Kontakttelefonnummer zu hinterlassen.

Erklären die Spieler frei heraus, daß sie den Piratensender suchen, werden sie keinen Rückruf erhalten, denn RadWar betrachtet normalerweise sein Verhältnis zu den Kunden als vertraulich. Bei einer interessanten oder größeren Bestellung, die ihm angeboten wird, unterbricht RadWar den Anrufbeantworter und will den Geschäftsmodus direkt mit den Spielern besprechen. Er vereinbart mit den Spielern einen beliebigen Treffpunkt und ist bereit sie dort in zwei Stunden zu treffen, um die näheren Formalitäten zu besprechen. Pünktlich zum vereinbarten Zeitpunkt erscheint er mit seinem schwarzen, mit



Radioaktivzeichen beklebten Transporter am vereinbarten Treffpunkt und bittet die Spieler in seinen Wagen.

Das Innere des Laderaums ist mit der vollen Bandbreite an Überwachungszubehör und Abwehreinrichtungen vollgestopft, die RadWar direkt nutzt, um sicherzustellen, daß die Spieler keine Wanzen oder Peilgeräte tragen. Wenn das sichergestellt ist, ist er bereit zu verhandeln. Jetzt ist es Aufgabe der Spieler ihn davon zu überzeugen, die gewünschten Informationen herauszugeben. Dazu ist eine Probe auf Gebräuche (Straße) (8) oder Gebräuche (Medien) (6) nötig. Scheitert diese Probe fordert er die Charaktere sofort wutentbrannt auf, zu verschwinden und ruft notfalls nach dem Fahrer seines Lieferwagens (**Verwenden Sie den Archetyp Leibwächter, Asphalttschungel, S. 103**).

Werden die Spieler handgreiflich, kommt es zum Kampf, bei dem sich RadWar mit einer versteckten Altmayr SP verteidigt (Für seine Kampfwerte benutzen sie den Archetyp Schieberin) und wahrscheinlich getötet wird. Gelingt die Probe, verlangt RadWar eine hohe Gegenleistung für seine Informationen: entweder 75.000 EC in bar, elektronischer Ausrüstung oder etwas einzigartiges aus dem Mediensektor, beides ohne Verhandlungsmöglichkeit. Letzteres kann alles mögliche sein,

die Spieler sollen sich selbst etwas überlegen. Möglichkeiten wären ein Gespräch mit Vicki Vance oder Maria Estardos, sofern dies in der Macht der Spieler liegt. Auch sonst nimmt er alles, was mit dem Mediengeschäft zu tun hat, so fern die Spieler ihm etwas wirklich einmaliges anbieten können. Ist der entsprechende Preis bezahlt, sagt RadWar alles, was er weiß, nämlich, daß er vor einem halben Jahr für einen unbekannten Kunden eine komplette Satellitenanlage aufgestellt und auch den Satelliten, den auch RRTV nutzt, ausgerichtet hat. Er ist bereit den Spielern die Adresse zu überlassen, danach gibt er den Runnern seine Visitenkarte und verschwindet.

Die angegebene Adresse entpuppt sich als eine alte, geschlossene Gaststätte, deren Fenster mit Brettern vernagelt wurden. Die verbarrikadierten Türen und Fenster bieten kaum Widerstand gegen gezielten Gewalteintritt, so daß es ein leichtes ist, die Satellitenstation im Innern des Gebäudes zu erreichen. Allerdings sind die Türen zu den Antennen mit Alarmsensoren ausgerüstet (Intelligenzprobe (8), um sie zu bemerken, Elektronikprobe (6), um sie zu entschärfen).

Normalerweise kümmern sich die Leute von **MurderTV** nicht um die Anlage, da sie darauf vertrauen, daß niemand sie findet, wird aber ein Alarm ausgelöst oder die Antenne beschädigt, schicken sie ein Team los, das aus drei Technikern (**Asphalttschungel, Seite 120**) und allen vier Jägern besteht. Die restlichen Beschäftigten des Senders, also zwei weitere Techniker und zwei Straßensamurai, tauchen unter, sobald ihnen klar wird, daß die Anlage und ihre Freunde verloren sind. Das ankommende Team wird einen Kampf mit den Spielern beginnen und im Schutze der Jäger werden die Techniker eher versuchen zu fliehen, als zu kämpfen. Schicken die Spieler anstatt selbst hinzugehen, die Polizei zu der Anlage, erledigt die Polizei die Angelegenheit. Der Erfolg wird am folgenden Tag groß als ein Verdienst der Polizei dargestellt, während der anonyme Tip oder der Angriff Unbekannter auf die Anlage kaum Erwähnung finden.

KEINE PANIK

Der Nebenplot mit dem Piratensender ist als langwierigere Suche gedacht. Da auch die Polizei bis jetzt versagt hat, sollten es die Spieler also nicht zu leicht haben. Andererseits, wenn die Spieler auf wirklich gute Ideen kommen, die erfolgsversprechend sind, bringen Sie sie ruhigen Gewissens ein Stück weiter, wenn sie es verdient haben. Wenn die Spieler total festsitzen, könnte auch Maria Estardos mit einem Hinweis aufwarten.



GEJAGTE JÄGER

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Schon auf dem Weg zur Wohnung hast du ein ungutes Gefühl im Nacken, irgendetwas stimmt nicht. Dieses Gefühl beobachtet zu werden spürst du nicht zum ersten Mal, aber dieses Mal ist es anders, fast greifbar, als würde jemand darauf abzielen, dich nervös zu machen. Deine schlimmen Ahnungen bestätigen sich, als du um die nächste Ecke biegt. In großen blutroten Lettern hat jemand eine Botschaft an die Wand geschrieben. Ein Pfeil zeigt in Richtung deiner Wohnung und darunter steht: "Ich warte!" und dein Name.

Eigentlich solltest Du froh sein, daß dein Gefühl dich gewarnt hat, obwohl es vielleicht besser gewesen wäre, wenn Du dich geirrt hättest.

HINTER DEN KULISSEN

Irgendwie haben es die Spieler geschafft, die Aufmerksamkeit von **MurderTV** auf sich zu ziehen. Das kann auf mehrere Arten geschehen, wie bereits in **Out of the air** erläutert. **MurderTV** ist immer an potentiellen wehrhaften Opfern, wie z.B. Shadowrunnern, interessiert und beginnt sofort sein Ziel auszukundschaften. Als erstes gilt es, die Wohnung zu finden und das Umfeld zu begutachten. Luxusviertel werden aufgrund der hohen Sicherheit sofort ausgeschlossen und auch Oberschichtviertel werden von den Jägern als zu gefährlich eingestuft.

Wenn die Jäger etwas über die Wohnung herausgefunden haben, wird entschieden, wer den Kampf durchführt, wobei

die individuellen Stärken des Gegners analysiert werden. Die Jäger werden immer entsprechend der Stärken der Opfer gewählt, da nur so ein längerer und medienwirksamer Kampf garantiert werden kann. Als letztes wird der Ort der Konfrontation und der Zeitpunkt bestimmt. Knight erwartet seine Opfer meistens in deren Wohnung, während der Raminator die Wohnung stürmt, wenn das Opfer sich dort aufhält. Erendil ist aufgrund seiner Fernkampfaktik besser im Freien, beispielsweise vor der Wohnung des Opfers, einzusetzen, während "the Sorcerer" sich an jegliches Terrain anpassen kann.

Sind diese Fragen geklärt, legt der betreffende Jäger eine Warnung aus, um sein Opfer auf das Zusammentreffen vorzubereiten, so daß es die Möglichkeit hat, sich entsprechend zu bewaffnen. Versucht der Runner zu fliehen, kann der Jäger auch unten an der Tür warten, da er von der Flucht des Spielers ausging und plante ihm hier aufzulauern.

Mögliche Szenarien sind:

- Bei einem magisch begabten Charakter erscheint ein Watcher und lädt den Magier zu einem formellen Duell zwischen zwei Magiern ein. Es darf sich natürlich nicht um ein Astralgefecht handeln, da es sonst nicht aufzeichnenbar wäre. Der Ort ist die Straße vor dem Haus, in dem der Charakter wohnt. Das Gefecht selbst wird ein wilder Kampf mit verschiedensten Zaubern und starken zerstörerischen Auswirkungen auf die Umgebung.

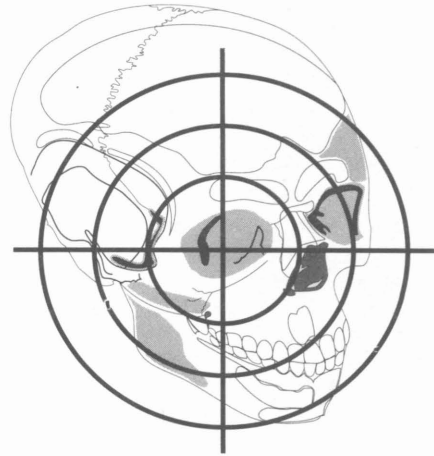
- Eine wichtige Person aus dem Leben eines Nahkämpfers wird entführt und der entsprechende Charakter wird aufgefordert zum Morgengrauen an einem vorgegebenen Platz alleine zu erscheinen und für das Leben der Geisel zu kämpfen. Dem Schreiben, das dem Runner zukommt, ist eindeutig zu entnehmen, daß, wenn der entsprechende Charakter nicht allein und nur mit einer Nahkampfwaffe bewaffnet kommt, die Geisel stirbt.

- Die Zielperson erhält einen plötzlichen Anruf und vom anderen Ende der Leitung wird er beleidigt und bedroht. Während des Gesprächs zerbricht die Tür in tausend Stücke und der Raminator springt wild um sich ballend in den Raum.

Es sollte auf jeden Fall erreicht werden, daß der Spieler von der Botschaft überrascht wird und nervös dem Kampf entgegensieht. Ist der entsprechende Runner total abgebrüht und schießt einfach auf alles, was sich bewegt, sollte er erst auf alles mögliche Unschuldige schießen, so daß er am Ende doch vom Angriff überrascht wird oder um seine Munition fürchten muß. Der Runner ist aber auf jeden Fall bewaffnet oder bekommt die Möglichkeit sich zu bewaffnen. Die Jäger werden sich nur auf Mann-gegen-Mann-Kämpfe einlassen, so daß Sie die anderen Spieler aus dem Raum schicken sollten, um die Begegnungen individuell durchzuführen.

Damit die Kämpfe auch gefilmt werden, verfügen manche Jäger über mobile Kameras an ihrer Panzerung oder über implantierte Kameras. Hinzu kommen mehrere Zeiss Auto-

**YOU CAN RUN -
BUT YOU CAN'T HIDE!**



WIR HABEN DICH IM AUGE



MURDERTV

cams, die vom Sendetruck über Funk gesteuert werden und die Bilder direkt an den Truck überspielen. Da diese Kameras sehr klein sind, können sie gut versteckt werden. Beispiele für solche Verstecke wären ein geparkter Wagen an der entsprechenden Stelle, aber es ist auch möglich, daß die Kameras in der Wohnung des Runners versteckt werden, wenn der Angriff hier erfolgen soll. Sollten die Spieler eine Kamera erbeuten, ist es trotzdem unmöglich mit ihrer Hilfe den Sendetruck zu lokalisieren, da die Funkfrequenzen in diesem Fall sofort geändert werden.

KEINE PANIK

Wenn die Runner den kürzeren zu ziehen scheinen, sollten sie eine Fluchtchance bekommen und mit dem Wissen wegkommen, wie gefährlich der Piratensender wirklich ist. Verlieren die Jäger zu schnell, sollte man die Ergebnisse etwas manipulieren, damit die Aura der Gefährlichkeit um den Piratensender gewahrt bleibt.





INSIDE YAKUZA

HINTER DEN KULISSEN

Auf ihrer Informationssuche stolpern die Spieler wahrscheinlich über den Hinweis auf das Yakuza-Computersystem und wollen hier nach weiteren Informationen suchen. Dies kann entweder durch einen Spielercharakter geschehen oder indem das Spielerteam einen Dekker für den Auftrag anwirbt. Der Basispreis für diesen Auftrag ist 10.000 EC oder ein gleichwertiger Gefallen. Eine Verhandlungssprobe (6) kann den Preis senken. Wenn ein auswertiger Decker die Arbeit übernimmt, gibt es drei Möglichkeiten vorzugehen: die einfachste Möglichkeit ist die, zu sagen, der Decker hatte Erfolg und den Spielern alle Informationen zu geben. Andererseits würde ein Durchspielen der Deckingszene vom Spielerleiter aus realistischer und spannender sein. Die letzte Möglichkeit läßt den Decker von einem Spieler geführt werden, wobei der Realismus und die Spannung für die Spieler am größten ist.

Das Yakuza-System ist zweigeteilt. Der erste Teil des Systems ist das der Scheinfirma Ruhrtrans, einer kleinen Speditionsfirma, die für die Yakuza illegale Ware transportiert und teilweise als Geldwäscherei dient. Das System ist relativ schwach gesichert, um keinen Verdacht zu erregen und da Ruhrtrans so unbedeutend ist, besteht auch kaum Gefahr, daß Eindringlinge das angeschlossene System finden. Das Yakuza-System auf der anderen Seite ist nur durch einen internen SAN zu erreichen und durch wirklich hartes ICE geschützt.

Wird ein Systemalarm ausgelöst dauert es sechs Runden bis ein Abwehrdecker an I/OP-5 einsteigt. Verwenden Sie den Archetyp Deckerin und rüsten Sie sie mit einem Fuchi Cyber-7 und einem Angriff: 6 nach. Findet ein Aufspüren-IC den Einstiegsort des Deckers, taucht dort nach acht Minuten ein Yakuza-Team bestehend aus drei Yakuza-Soldaten (**Mafiosi, Asphalt-Dschungel Seite 113**), einem Konzernmann und einer früheren Lohnmagierin auf, um den Decker und alle Anwesenden zu töten.

Die Datenspeicher von Ruhrtrans erhalten kaum wertvolle Informationen. Für die Daten aus dem Yakuza-System verwenden sie die normalen Hehlerregeln, wobei alle Daten als heiß angesehen werden. Eine mißlungene Probe bedeutet, daß die Yakuza von dem Deal Wind bekommt und ein Team zum Treffpunkt schickt, das dem dreifachen des obengenannten entspricht. Alle Daten sind verschlüsselt und für die einzelnen illegalen Waren werden andere Bezeichnungen verwendet (so wird z.B. aus AK-97 "Jadedrache, klein, späte Ming-Dynastie").



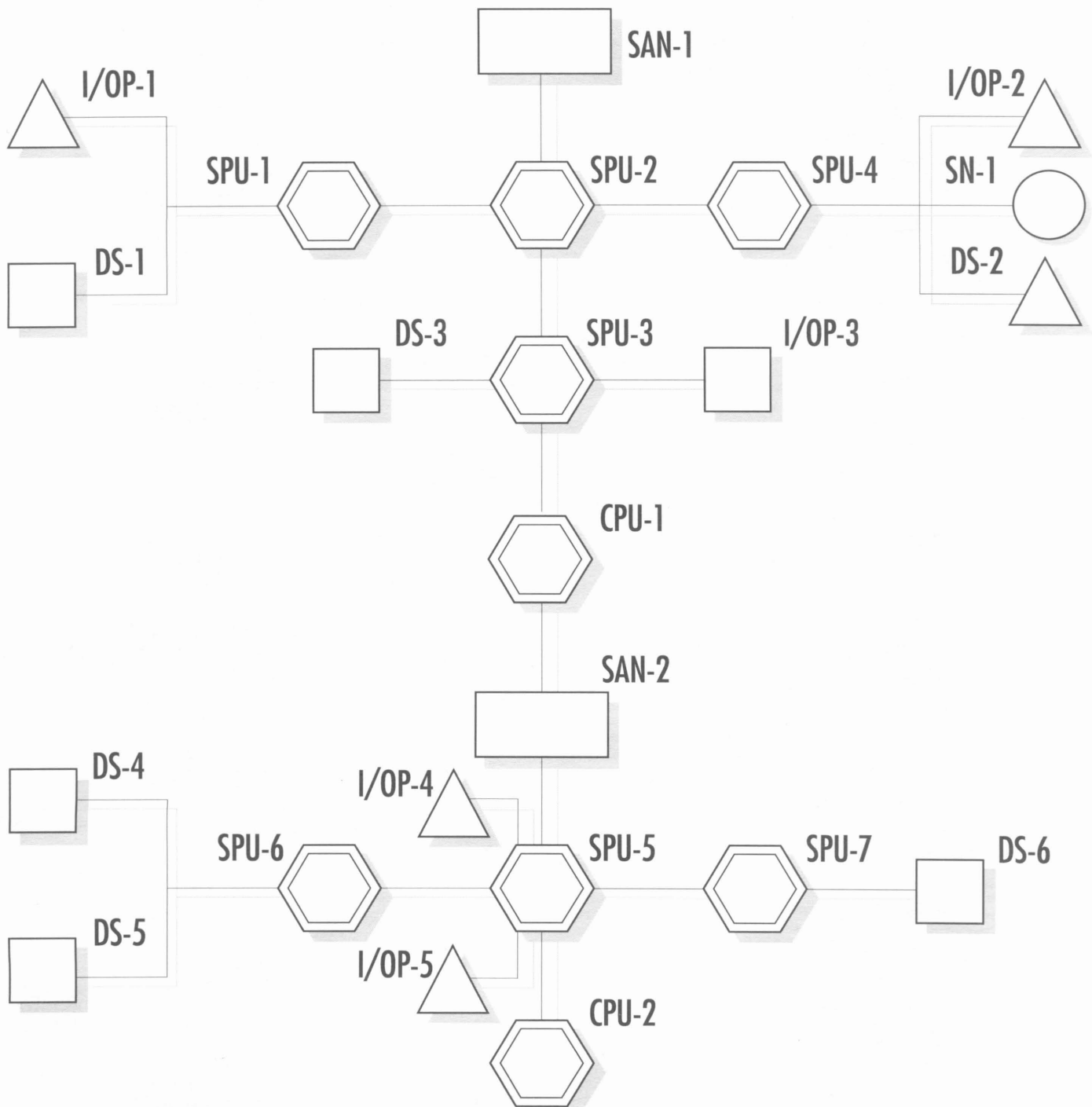
Das File "Operation Klauen des Drachen" handelt von einem Waffentransport, der von einem Humanispoliceclubabgegriffen in Berlin gestohlen wurde (**siehe Die Klauen des Drachen**).

"Operation Kammerjäger" enthält alle Informationen zum geplanten Attentat. Geben Sie den Spielern nun **Handout 3**. Das File enthält außerdem Holobilder von dem Killer, als auch von Maria Estardos und Coutulesh und desweiteren detaillierte Karten des Stadtviertels und des alten Parkhauses, wo das Attentat stattfinden soll. Weiterhin findet man eine Tabelle, die sich als Auszug der Flugüberwachung herausstellt.

SAN-1:Verbindungsknoten zu Matrix, Anschlußnummer #03-20-352784. Grün-6. Barriere 4
 CPU-1:Hauptprozessor des Ruhrtrans-Systems. Orange-6.
 Zugang-6. Blaster-5
 SPU-1:Lieferungsplanung und Bestellservice. Grün-4. Zugang 4
 I/OP-1:Terminal. Grün-4
 DS-1: Bestelldaten und Werbedaten. Grün-4. Zugang 3
 SPU-2:Datenkreuzung. Grün-4
 SPU-3:Finanzverwaltung. Orange-4. Barriere-3
 I/OP-3:Terminal. Grün-4
 DS-3: Finanzdaten. Orange-4. Wirbel-3
 SPU-4:Transportdaten. Grün-6. Zugang-3
 I/OP-2:Terminal. Grün-4
 SN-1: Positionssensor, der den Aufenthaltsort einzelner Transporter anzeigt. Grün-5. Aufspüren und melden 4
 DS-2: Positionsdaten, Fahrtrouten, Fahrzeugdaten. Grün-6. Wirbel 3
 SAN-2:Interne Systemverbindung. Rot-4. Barriere 6. Aufspüren und rösten 6
 CPU-2:Yakuza-Hauptprozessor. Rot-8. Schwarzes IC 6
 SPU-5:Datenknotenpunkt. Rot-5. Barriere 4. Blaster 5
 I/OP-4:Terminal. Grün-4
 I/OP-5:Cyberdeckanschluß. Orange-4
 SPU-6:Hauptdatenbank. Rot-6. Barriere-5. Aufspüren und melden 8
 DS-4: Personaldaten. Ein File mit der Auflistung aller Angehörigen der Ichiga-gumi (60MP) und einer Liste aller Feinde der Yakuza (80MP). Rot-5. Wirbel 8
 DS-5: Operationsdaten. Enthält codierte Daten über die Yakuza-Geschäfte des letzten Monats: Operation "Klauen des Drachen" (40MP), Operation "Kammerjäger" (30MP) Rot-6. Wirbel 8
 SPU-7: Finanzdatenbank. Rot-6. Barriere-5. Schwarzes ICE 5
 DS-6: Finanzdaten. Codierte Liste aller Einnahmen des letzten Jahres (120MP). Rot-5. Wirbel 8

KEINE PANIK

Ohne das Computersystem zu infiltrieren, gibt es für die Runner kaum Möglichkeiten, den Killer ausfindig zu machen. Wenn die Runner nur an ihren schlechten Werten im Gebiet Gebräuche scheitern, sollten Sie die Proben etwas erleichtern.



YAKUZA DATENBANK



DER DRACHENTÖTER

HINTER DEN KULISSEN

Die Yakuza ist bereits in der Vergangenheit mit Coutulesh in Konflikt geraten, als sie eine von der Yakuza als Geldwäscherei genutzte SimSinn-Firma in Los Angeles übernahm und Finanzen des ortsansässigen Clans für mehrere Wochen lahmlegte. Seitdem wartet die Yakuza auf eine Gelegenheit sich zu rächen, besonders als sich herausstellte, daß hinter Maria Estardos in Wirklichkeit ein Drache steht, von dem sie sich schon gar nicht sabotieren lassen wollten. Jetzt, wo Coutulesh der Yakuza wieder im Wege steht, fand sich ein Oyabun aus Kyoto gerne bereit, einen seiner Killer abzustellen. Der Killer namens Tahiro "Shi" Tanashi ist Spezialist für schwere Waffen und mit der Beseitigung von paranormalen Wesen bestens vertraut. Genau der richtige Mann für eine solche Aktion.

Der Plan des Killers sieht folgendermaßen aus:

Da die Yakuza auch die Tarnung von Coutulesh als Ares Dragon kennt, haben sie bei der öffentlichen Flugsicherung einen Beamten bestochen, um an die Landeplätze aller Hubschrauber dieses Typs innerhalb des vermuteten Ankunftsfenster zu kommen und so herauszufuttern, wo Coutulesh untergebracht ist. Da relativ schnell ein Hubschrauber auffiel, der in einem aufgegebenen Industriegebiet landete und nicht wieder startete, stellten einige Yakuzaagenten weitere Nachforschungen an und erfuhren, daß eine Fabrikhalle vor wenigen Wochen von einer New Yorker Firma gekauft worden war. Die Tatsache, daß einige Squatter mehrere schwere Transporter in der Gegend gesehen hatten, räumten die letzten Zweifel aus und die Yakuza war sich sicher, den provisorischen Hort des Drachen gefunden zu haben.

Der Rest des Plan beruht darauf, so lange in einem abrißreifen Parkhaus in der Nähe der umgebauten Lagerhalle zu warten bis Coutulesh abreist und sobald Shi den Hubschrauber starten sieht soll er auf ihn feuern. Die Bewaffnung, ein M107 auf einem Stativ (Rückstoßunterdrückung-6) mit einem Vergrößerung-3 Sichtglas, sowie ein 500er Gurt mit Explosivgeschossen, reichen durchaus aus, um den Drachen auf die Entfernung von knapp 750 Metern zu töten.

Am letzten Tag des Runs, wenn Maria Estardos Düsseldorf verläßt, findet das Attentat statt, und Coutulesh fällt ihm automatisch zum Opfer.

Der Kampf verläuft so, daß bereits die ersten zwei Salven mit je sieben Schuß, Coutulesh töten, sobald sie einige Meter in die Luft aufgestiegen ist. Danach sorgt Shi mit einer weiteren gezielten Salve auf den Kopf des abgestürzten Drachen dafür, daß die gefiederte Schlange unrettbar verloren ist. Ein Yakuza magier mit dem Zauber "Stille" dämpft gleichzeitig jeglichen Schußlärm, um den Überraschungseffekt zu wahren. Anschließend versuchen die beiden Killer, mit einem Saab Dynamit aus dem Parkhaus zu entkommen, was ihnen gelingt, solange das Spielerteam nicht noch mit einem überraschenden Plan aufwarten kann. Der Campingwagen in dem beide Killer innerhalb des Parkhaus wohnten, wird fünf Minuten nach ihrer Abfahrt durch eine Sechs-Kilo-Bombe mit allen eventuellen Beweisen durch einen Zeitzünder gesprengt. Shi reist dann noch am selben Tag nach Japan ab und ist danach nicht mehr auffindbar.

Die einzige Möglichkeit das Attentat zu verhindern ist, Shi ausfindig zu machen, bevor das Attentat stattfindet. Das kann nur auf wenige Arten geschehen: entweder das Team dringt in den Yakuza computer ein (**Siehe Inside Yakuza**) oder ihnen gelingt es, einen höheren Yakuza magisch oder konventionell

zu verhören, was allerdings nicht einfach sein dürfte. Magische Suchmethoden nach dem Killer scheitern an der Tatsache, daß ein Elementargeist (Stufe 3) des Yakuza magier das Parkhaus astral absichert, und außerdem ist der Rhein-Ruhr-Megaplex zu groß, um von einem Magier trotz aller Tricks effizient durchsucht zu werden.

Wenn die Spieler vom Aufenthaltsort des Killers erfahren, werden sie wahrscheinlich versuchen, einen Überraschungsangriff zu landen. Der Eingang zum Parkhaus liegt auf der dem Lagerhaus abgekehrten Seite, wo das Yakuza team Coutulesh auflauert, so daß die Runner dadurch einen Vorteil haben. Allerdings müssen die Spieler acht Stockwerke überwinden, um das Killer-Team zu erwischen, was entweder einen längeren Fußmarsch oder einen Angriff mit Fahrzeugen bedeutet. Die Fahrstühle wurden, wie das gesamte Gebäude, schon vor Jahren von der Stromversorgung abgeschnitten, so daß nur der Weg über die Treppen bleibt. Die Türen zu den einzelnen Stockwerken wurden verbarrikadiert (Stärke 8), so daß ein Aufbrechen wahrscheinlich ziemlich auffälligen Lärm macht. Auch Fahrzeugangriff ist durch die gute Akustik schnell zu hören.

Die Stockwerke bis zur achten Parketage sind völlig leer, nur auf dem siebten Parkdeck liegen die Überreste einer ausgebrannten Harley Scorpion, die einem Go-Ganger gehörte, der sich hierhin verirrt und im Feuerball des Magiers endete. Im achten Stock halten sich die beiden Killer Wache, neben einem gestohlenen Fiat-Renault-Eurovan Campingbus. Um sicherzustellen, daß ihnen der Drache auf keinen Fall durch die Lappen geht, wacht immer einer von beiden neben der MG-Stellung am Fenster.

Wenn die Spieler sich erfolgreich anschleichen konnten, werfen Sie einen W6. Bei einer 1 oder 2 schläft Shi, bei 3 oder 4 schläft der Magier und bei 5 oder 6 sind beide wach. Sollten die Runner durch ihre Lautstärke oder anderweitig auffallen, werden sie von beiden Killern bereits erwartet, d. h. der Magier hat bereits einen Spruch auf den Lippen und Shi liegt in Deckung, um zu feuern. Zuerst verwenden sie lautlose Zauber bzw. die schallgedämpften Waffen, um die Tarnung



nicht zu gefährden, fliegt diese aber sowieso durch den Lärm schwerer Waffen der Runner auf, verwenden sie alles was sie haben (Ja, auch das M107).

YAKUZAMAGIER

Attribute

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 2
Stärke: 3
Charisma: 4
Intelligenz: 4
Willenskraft: 5
Essenz: 6
Magie: 6
Reaktion: 3

Initiative: 3+1W6

Würfelpools

Kampf: 5
Magie: 5

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 3
Hexerei: 5
Beschwören: 3
Gebräuche (Yakuza): 3
Magietheorie: 4

Ausrüstung

Panzerjacke (5/3)
Walther Secura

Zauber

Feuerball: 6
Manablit: 6
Unsichtbarkeit: 4
Hellsicht: 4
Stille: 6
Versteinern: 4

Panzerung: 5/3



Verwenden Sie für Shi die Connection Killerelf, aber subtrahieren Sie die elfischen Attributmodifikatoren und fügen dafür die Fertigkeit Geschütze-6 hinzu.

Nach einem harten und blutigen Gefecht sollten die Killer zu besiegen sein und die Lautstärke warnt höchstwahrscheinlich Coutulesh und die acht Elite-Featherguards, die bei ihr wachen. Spielermagier, die im Astralraum sind, sehen noch kurz eine riesige Astralgestalt heranrauschen, als sie auch schon von einem Schlafzauber getroffen werden. Ansonsten wird der Zauber gegen einen aktivierten Fokus gerichtet. Wegen des Flächeneffekts werden alle Personen im Wirkungsradius um das Ziel getroffen. Zwei Minuten später ist das Parkhaus durch die Truppen und zwei zugehörige Ares Citymaster gesichert und alle dort befindlichen Personen werden festgenommen oder betäubt.

Wenn die Spieler erwachen wird der Schock groß, einer leibhaftigen gefiederten Schlange gegenüber zu stehen, die sich dann als Coutulesh vorstellt.

Lesen Sie den folgenden Text, wenn die Spieler erwachen

Ihr erwacht nur langsam, und habt endgültig die Nase voll von bösen Überraschungen. Ihr befindet euch in einem riesigen Raum, und während ihr euren Blick schweifen laßt und eure Sicht klarer wird, erkennt ihr, daß dies eine Lagerhalle war, bevor irgendein anscheinend verrückter Innenarchitekt eine Mischung zwischen Wohnraum und Höhle daraus gebaut hat. Die Wände sind verkleidet worden und von einer Wand

fließt Wasser wie ein kleiner, nachgebauter Wasserfall herunter. Die entgegengesetzte Wand wird von einem riesigen Trideoschirm eingenommen. Eure Frage, wer so ein Gerät benutzen könnte, wird beantwortet, als ihr eine riesige, mit bunten Feder bedeckte Schlange vor und über euch seht.

Sie schaut mit ihren riesigen Augen auf euch herab und wendet sich dann zufrieden zu der Trideowand, die mit einem laut hörbaren Knistern zum Leben erwacht. Überdimensional, wie scheinbar alles in diesem Raum, erscheint ein bekanntes Gesicht auf dem Schirm: Maria Estardos. Der Drache beginnt in akzentfreiem Deutsch zu sprechen:

“Guten Tag, mein Name ist Coutulesh, ich arbeite für Rainbow Entertainments.”

Auf ihrem Maul erscheint so etwas wie ein Grinsen, in dem ein Kleinwagen Platz finden würde. Die Stille wird durch Maria beendet, die weiterspricht:

“Ihr hattet also Erfolg, den Killer zu finden, obwohl er nicht gegen mich gerichtet war. Eine beachtliche Leistung! Es ist wichtig, daß die Existenz von Coutulesh weiter in den Schatten bleibt, damit so etwas so schnell nicht wieder passiert. Ihr habt euch etwas besonderes verdient, nehmt es als Belohnung und als Schweigegeld. Auf Wiedersehen.”

Der Trideoscreen flackert kurz und wird dann völlig schwarz. Ihr wendet euch wieder dem Drachen zu. Vor ihm stehen mehrere Wachleute, die genau dieselben Uniformen wie Maria Estardos tragen, mit kleinen Kästchen in den Händen. Je einer tritt auf einen von euch zu und überreicht ihm ein Kästchen.

Danach hört ihr aus dem Mund des Drachen ein seltenes Wort:

“Danke.”

Als ihr von den Wachen aus der Lagerhalle, die anscheinend direkt neben dem Parkhaus liegt, geführt werdet, seid ihr immer noch verwirrt und überrumpelt von den letzten paar Minuten.

HINTER DEN KULISSEN

Die Kästchen enthalten kleine, aber wertvolle Geschenke. Stimmen Sie das jeweilige Geschenk auf den Charakter ab und nehmen Sie etwas, was der Spieler schon lange suchte, wobei der Wert pro Person bei maximal 75.000 EC liegen sollte. Woher Coutulesh von den Wünschen wußte, und woher sie die Geschenke so schnell auftreiben konnte, ist eins der Geheimnisse dieser Begegnung, deren Lösung die Spieler nie erfahren.

Beispiele für die Geschenke wären, ein Schmuckstück aus einer Einheit Orichalcum, der Schlüssel zu einem besseren Auto, das vor der Lagerhalle steht; ein Ebbie mit einer gefälschten ID (Stufe 8), ein teurer Programmchip oder ein teures Cyberteil, um nur einige Möglichkeiten zu nennen. Nach der Übergabe werden die Spieler nach draußen geführt, jeder Versuch mit Coutulesh zu reden scheitert.

Sollten die Spieler noch einmal hierher kommen, ist die Lagerhalle leer und nichts deutet auf das Treffen hin.

KEINE PANIK

Der Kampf ist mit einer Überraschung oder genügend Leuten gut zu gewinnen. Verletzte oder Tote werden von Coutuleshs Leuten wiederbelebt, das Featherguardteam kann auch als Feuerhilfe erscheinen. Sollten die Spieler allerdings versuchen sich mit einem Drachen anzulegen...



AUF SENDUNG

KARMA

Überleben	1
Risiko	2
Vicki Vance gerettet	1
Coutulesh überlebt	2
MurderTV aufgefliegen	2

NACH DEM RUN

Die Geschichte, um die sich der Auftrag rankt, ist schnell zu Ende erzählt.

Selbst wenn die Spieler Vicki Vance erfolgreich retten und Coutulesh überlebt, wird die Reportage mitten in der Sendung abgebrochen und durch einen Beitrag über die Vicki-Vance-Entführung ersetzt, der aber neben dramatischen Kommentaren von Vicki über die Gefahren, die sie überstanden hat, die Drahtzieher nicht enttarnt.

Die Anwälte von Nitama haben die Ausstrahlung verhindert und ein paar mittlere Angestellte wurden von der Firma als Sündenböcke der Polizei geopfert. Man erreicht schnell eine Einigung zwischen Nitama und Rainbow Entertainments, als Folgen und Nutzen der Reportage abgewogen werden. Einige Schuldige werden bestraft und der Rest der Geschichte wird der Öffentlichkeit verschwiegen. Die weiße Weste des Waffenkonzerns hat zwar wieder ein paar leichte Schmutzflecken abbekommen, aber trotzdem geht das Leben weiter wie vorher. Ausgezeichnet gute weibliche Runner bekommen ein Angebot von Maria Estardos, bei den Rainbow Amazons für

sie zu arbeiten.

Sollte der entsprechende Charakter annehmen, fällt er aus der Kampagne aus und verläßt das Shadowrunnerleben zugunsten eines gesicherten Konzernjobs, ohne auf den Thrill des früheren Lebens verzichten zu müssen, es sei denn Sie wollen diese Ausgangssituation für eigene Kampagnen nutzen.

Maria Estardos und Coutulesh, sofern sie noch lebt, verlassen Düsseldorf und reisen weiter nach München, und es ist unwahrscheinlich, daß die Spieler je wieder mit ihnen zu tun haben (aber wer weiß so was schon im voraus?).

Deathangel und die Reste ihres Team verschwinden wieder von der Bildfläche und sie selbst reist zurück nach Seattle.

Gelang es den Runnern nicht, den Piratensender auffliegen zu lassen bleibt er noch einige Wochen mit sinkenden Einschaltquoten auf Sendung und verschwindet dann gänzlich von der Bildfläche.

RRTV erlebt eine radikale Umstrukturierung und kurze Zeit später erscheinen die ersten Vicki-Vance-SimSinnreportagen, die ein großer Erfolg werden.

Haben sich die Spieler gütlich mit RadWar geeinigt, können sie ihn als Schieberconnection für elektronische Ausrüstung benutzen.

Über ihn können die Spieler Überwachungs-/Abwehrausrüstung, Trideo-/SimSinnanlagen und sogar Drohnen beziehen. Mit einem guten Finanzpolster, einigen schlechten Erfahrungen und der Rettung und Fundamentierung ihres Rufs sollten die Spieler ihrem nächsten Auftrag entgegenzueilen.





CHARAKTERE

COUTULESH

Coutulesh, eine große Gefiederte Schlange, erwachte vor mehreren Jahren auf Yucatan und beobachtete die erste Zeit ihres neues Lebens die Gewohnheiten der Menschen und ihre Gier nach Unterhaltung. Selbst von der Unterhaltungsindustrie verzaubert, kannte sie nur noch ein Ziel: dieses neue Medium zu ergründen und zu beherrschen, denn schnell wurde ihr die Macht von Musik, Video, Trideo und SimSinn klar und ihre Affinität zur Magie der Illusionen stützte dieses Interesse. Ihr Hort enthielt genügend finanzielle Mittel, um ihr Ziel zu erreichen, aber sie konnte nicht als Dracoform mit den Menschen verhandeln, da ihr die Gabe versagt war, als Mensch zu erscheinen. Daher brauchte sie einen menschlichen Mittelsmann. Nach langer Suche fand sie eine junge Frau, die genau ihren Ansprüchen genügte: Maria Estardos. Mit ihr als Fassade begann sie schnell, ein großes Medienimperium aufzubauen und der Sender RRTV bietet ein neues Sprungbrett nach Europa. Da sie ihre Operationen gern selber überwacht, entschloß sie sich, gemeinsam mit Maria, die Sache selbst in die Hand zu nehmen.

Sie wird ihre Ziele um jeden Preis zu erreichen suchen, ist aber immer bemüht, alle Problem auf elegante und friedliche Weise zu lösen. Zu Reisezwecken hat Coutulesh eine spezielle Illusion entwickelt, mit der sie sich als Ares Dragon erscheinen lassen kann und so auch beim Flug über eine Stadt kaum auffällt.

Attribute

Konstitution: 22/6
Schnelligkeit: 9x2 (x4)
Stärke: 35
Charisma: 9
Intelligenz: 8
Willenskraft: 13
Essenz: 12
Magie: 12
Reaktion: 10

Initiative: 10+2W6

Würfelpools

Kampf: 15
Magie: 12

Fertigkeiten

Verhör: 9
Psychologie: 10
Hexerei: 12
Führung: 9
Verhandlung: 9
Gebräuche (Konzern): 7
Gebräuche (Medien): 8
Soziologie: 6
Magietheorie: 9

Kräfte

Breitbandgehör
LV-Augen
Wärmesinn
Einfluß
Gift (12S2)
Tierbeherrschung (Reptilien)
Klauen (11T4, Reichweite +3)
Astrale Projektion

Sprachen

Yucatan: 11
Englisch: 6

ZUSTANDSMONITOR	
KÖRPERLICH	GEISTIG
Tödliche > Wunde	< Bewußtlos, weiterer Schaden verursacht Wunden
Schwere > Wunde	< Schwere Betäubung
Mittelschwere > Wunde	< Mittelschwere Betäubung
Leichte > Wunde	< Leichte Betäubung

Zauber

Schlaf: 6
Sprachen verstehen: 4
Wahrheit analysieren: 5
Chaotische Welt: 6
Hubschrauberillusion: 8
Inferno: 6
Unterhaltung: 10
Sphärenmelodie: 8
Gedanken beherrschen: 7
Respekt: 5

MARIA ESTARDOS

Maria Estardos wurde 2028 in Tampico in Atzlan geboren und erlebte die Wirren von '44, als der Staat seine Verstaatlichungsversuche begann. Ursprünglich lebte sie in der Enklave eines kleinen Medienkonzerns, der aber einem Angriff der atzlanischen Truppen zum Opfer fiel. Sie flüchtete in die Straßen von Tampico, wo sie einige Wochen versuchte zu überleben, und sich dann aufs Land zurückzog.

Sie lief genau Coutulesh in die Fänge, die in ihr sofort den Menschen sah, den sie brauchte: jung, gutaussehend, überzeugend und erfahren im Mediengeschäft. Coutulesh war ziemlich beeindruckt vom sicheren Auftreten Marias im Angesicht des Drachen und beschloß, anstatt wie geplant, Maria nicht mittels Magie zu beherrschen, sondern als Partnerin zu akzeptieren. Die offizielle Präsidentin von Rainbow Entertainment ist als ein harter Verhandlungspartner bekannt und es gibt das Gerücht, daß sie bis jetzt alle ihre Ziele erreicht hat.



Sie hat sich stets unter Kontrolle und versucht immer freundlich zu sein. Die meisten Menschen scheinen eine Aura der Macht um sie zu spüren und bringen ihr tiefen Respekt entgegen.

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 3
Stärke: 2
Charisma: 6(10)
Intelligenz: 5
Willenskraft: 6
Essenz: 6
Reaktion: 4

Initiative: 4+1W6

Würfelpools

Kampf: 7

Fertigkeiten

Waffenloser Kampf: 4
Feuerwaffen: 3
Verhandlung: 7 (11)
Führung: 7 (11)
Gebräuche (Konzern): 6 (10)
Gebräuche (Medien): 6 (10)
Gebräuche (Straße): 4 (8)
Psychologie: 3 (7)

Sprachen

Englisch: 7
Japanisch: 5
Spanisch: 5
Deutsch: 4
Französisch: 4

Ausrüstung

Maßgeschneiderte Pheromone (Charisma +4, +4 Würfel auf alle sozialen Fertigkeiten)
Trés Chic Kleidung



VICKI VANCE



Die junge Starreporterin Vicki Vance war relativ erfolglos im Mediengeschäft tätig, bis sie sich mit David Parker als Team zusammentat. Ihre Sendung "Vicki Vance deckt auf" wurde sehr bald ein unerwarteter Erfolg und entwickelte sich schnell zu einem Publikumsschlager. Mit dem Nervenkitzel bei den Arbeiten an den Reportagen und dem Erfolg erfüllte sich für Vicki der Traum von der Karriere als Medienstar. Endlich konnte sie das Ziel ihres Ehrgeizes erreichen und nur noch David Parker stand ihr im Weg zum alleinigen Superstar. Mit der Zeit gelang es ihr, sich immer mehr in den Vordergrund zu drängen und alleine die Lorbeeren ihrer Arbeit einzuheimen. Da sie die Reportagen allein moderierte, fing sie an, Parker immer weiter zum Kameramann zu degradieren und versuchte ihn endgültig aus dem Team rauszuekeln, um ihn durch einen unscheinbareren Techniker ersetzen zu lassen.

Ihre Karriere ist das wichtigste in ihrem Leben und ihr ist jede Möglichkeit recht, die Leiter des Erfolgs hinaufzusteigen. Vicki Vance hat sich immer mehr zu der Art von Reporterin entwickelt, die freundlich in die Kamera lächelt und vor den rauchenden Überresten eines Wohnblocks über die neuesten Gewalttaten eines Policlubs berichtet, denn das wichtigste sind die Einschaltquoten, und Tote waren schon immer gut für die Quoten.

Das wichtigste in ihrem Leben ist die Story, und es gibt nichts, was sie nicht für eine gute Story tun würde. Inzwischen hat Vicki bereits das Angebot einer Medienfirma bekommen, ihre Reportagen und die damit verbundenen Aktionen als SimSinn aufzuzeichnen und zu verkaufen. Sie bräuchte nur ihre alte Arbeit zu tun und würde zusätzlich an den SimSinn-Rechten verdienen. Außerdem bietet sich die Chance das Problem mit David Parker endgültig zu lösen und gänzlich im Mittelpunkt zu stehen.

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 5
Stärke: 3
Charisma: 6
Intelligenz: 6
Willenskraft: 5
Essenz: 2.95
Reaktion: 6 (7)

Initiative: 7+2W6

Würfelpools

Kampf: 8

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 3
Verhör: 6
Interview: 8
Führung: 6
Reportagen: 8
Portacam: 3
Gebräuche (Straße): 3
Gebräuche (Konzern): 5
Gebräuche (Medien): 5

Cyberware

Zeiss System 4 Cyberaugen
Verstärkte Reflexe (2)
Datenbuchse Memory 100 Mp

Sprachen

Deutsch: 8
Englisch: 4
Japanisch: 2

Ausrüstung

Gute Kleidung
Panzerweste (2/0)
Ceska vz/120
Taschensekretär
BuMoNa-Vertrag



DAVID PARKER

David Parker ist die Nummer zwei im Team mit Vicki Vance und für die Kameraführung verantwortlich. Im wesentlichen kümmert er sich auch um die Informationssuche und sorgt für einen Teil der Planung. Eigentlich war die Sendung seine Idee, aber daran erinnert sich heute kaum noch jemand. Die Tatsache, daß Parker leicht magisch aktiv ist, hat den beiden schon oft bei ihren Reportagen geholfen, wird aber von den wenigsten ernstgenommen. Technisch gesehen ist Parker ein Hexerei-Adept. Am Anfang machte es Parker nichts aus im Hintergrund zu stehen, aber nachdem er von Vickis Bestrebung, ihn abzuservieren, erfahren hatte, war für ihn der Punkt erreicht, wo er etwas unternehmen mußte. Er kam auf die Idee, der Yakuza anzubieten, ihr die Möglichkeit zur Beseitigung der Reportage zu geben und so ein ansehnliches Schmiergeld zu kassieren. Die Tatsache, daß er damit Vicki's Leben gefährdet, ist ihm nie richtig zu Gedanken gekommen und hätte ihn in seinem Beschluß aufgehalten. Parker ist in letzter Zeit leicht reizbar, vor allem wenn es um die Sendung oder Vicki geht.

Attribute

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 4
Stärke: 3
Charisma: 5
Intelligenz: 6
Willenskraft: 6
Essenz: 5
Magie: 5
Reaktion: 5

Initiative: 5+2W6

Würfelpools

Kampf: 8
Magie: 5

Fertigkeiten

Verhör: 2
Interview: 4
Führung: 3
Reportagen: 5
Portacam: 8
Hexerei: 5
Auto: 3
Feuerwaffen: 4
Athletik: 3

Cyberware

Verstärkte Reflexe (1)
Smartcam

Sprachen

Deutsch: 8
Japanisch: 6
Englisch: 3

Zauber

Unsichtbarkeit: 6
Physische Maske: 6
Schlaf: 5
Wahrheit analysieren: 4
Hellsicht: 3

Ausrüstung

Sony CB5000 Cybercam (Smartcam)
HK MP7z
Panzerjacke
Taschensekretär 1000 MP Speicherbank
BMW i985/24



J. "DEATHANGEL" CALHOUN

Das frühere Leben der Elfe liegt zwar im Dunkeln, aber mit ihren ersten Auftritten in der Kopfgeldjäger- und Killerszene hat sie schnell einen nachhaltigen Eindruck hinterlassen. Sie ist in ihren Kreisen bestens bekannt und gilt als die Skrupellosigkeit in Person. Die Tatsache, daß sie Nitama bereits mehrmals in Seattle helfen konnte und Nitama in Deutschland noch nicht genug Fuß gefaßt hat, führte dazu, daß sie für diesen Auftrag extra aus Amerika eingeflogen wurde.

Ihr derzeitiges Team besteht aus zwei deutschen Anfängern namens Striker und Blood, sowie Dark Blade, einer Konzernmagierin von Nitama. Der Einsatz der Konzernmagierin stört sie besonders, da sie erstens darin eine Gefahr für sich sieht und zweitens deren Ableben nur Scherereien mit Nitama verursachen würde.

Attribute

Konstitution: 6 (7)
Schnelligkeit: 6 (10)
Stärke: 4 (10)
Charisma: 7
Intelligenz: 5
Willenskraft: 4
Essenz: 2.3
Reaktion: 7 (11)

Initiative: 11+3W6

Würfelpools

Kampf: 9

Fertigkeiten

Waffenloser Kampf: 6
Bewaffneter Kampf: 8
Feuerwaffen: 7
Wurfaffen: 5
Sprengstoffe: 4
Heimlichkeit: 8
Athletik: 4
Gebräuche (Straße): 3
Auto: 2

Sprachen

Englisch: 7
Elfisch: 5

Allergie

Sonnenlicht (leicht)

Bioware

Muskelverstärkung (3)
Verbesserte Gelenke
Supra-Schilddrüse

Cyberware

Smartgunverbindung
Cyberaugen (IR, LV, Blitzkompensation)
Nagelmesser (einziehbar, verbesserte Klingen)
Verstärkte Reflexe (3)
Datenbuchse

Ausrüstung

Panzerjacke
Monofilamentpeitsche
HK MP7z
Altmayr SP mit IPE-Minigranaten
Smartverbindung
5kg C-12 Funkzünder
Colt Manhunter
Sprachsoft (Deutsch 5)
Kopfhörerfunk
Überlebensmesser
VW TT50-ATV Transporter



“STRIKER” THOMAS SCHULZ

Striker hatte ein hartes Leben als Ork im Rhein-Ruhr-Megaplex. Er wuchs auf der Straße auf und wurde bald ein gefürchteter Gangboß, doch mit der Zeit vermißte er den Thrill, den er am Anfang gespürt hatte. Als er einen hochgradig vercyberten Straßensamurai zur Strecke brachte, ließ er sich einen Teil von dessen Cyberware einsetzen und bezahlte mit dem Rest die Arztkosten. Seine Shadowrunnererfahrung ist sehr gering, dafür seine Selbstüberschätzung um so größer. Er wird nie eine Herausforderung ablehnen oder halsbrecherische Aktionen einstellen, auch wenn er damit sein Team gefährdet.

Attribute

Konstitution: 9 (12)
Schnelligkeit: 5 (7)
Stärke: 7 (9)
Charisma: 2
Intelligenz: 3
Willenskraft: 3
Essenz: 0
Reaktion: 4(6)

Initiative: 6+2W6

Würfelpools

Kampf: 6

Fertigkeiten

Waffenloser Kampf: 5
Bewaffneter Kampf: 6
Feuerwaffen: 5
Heimlichkeit: 4
Athletik: 5
Gebräuche (Straße): 3
Motorrad: 4

Allergie

Plastik (leicht)

Cyberware (Second-Hand)

Reflexbooster (1)
Kunstmuskeln (2)
Smartgun
Dermalpanzerung (3)

Sprachen

Deutsch: 5
Stadtssprache: 3

Ausrüstung

Überlebensmesser
Altmayr SP
HK G9A4z
Gefütterter Mantel
Offensivgranaten (5)
Hyundai Offroad



BLOOD

Der junge Killerelf Blood blickt auf einige Jahre Erfahrung in Berlin zurück, bevor er vor einigen Monaten aus Sicherheitsgründen die Stadt verlassen mußte. Innerhalb der Gruppe tritt er kühl und beherrscht auf und versucht zu verhindern, daß die internen Gruppenprobleme ihren Auftrag gefährden. Seine besondere Bewunderung gilt Deathangel und obwohl sie diese Gefühle nicht im mindesten bestätigt, ist er bereit, sie aus jeder noch so großen Gefahr zu retten, in der Hoffnung so doch noch ihre Anerkennung zu erlangen.

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 7
Stärke: 3
Charisma: 5
Intelligenz: 3
Willenskraft: 2
Essenz: 2.7
Reaktion: 5(7)

Initiative: 7+3W6

Würfelpools

Kampf: 6

Fertigkeiten

Bewaffneter Kampf: 4
Feuerwaffen: 7
Wurfaffen: 4
Sprengstoff: 3
Heimlichkeit: 4
Athletik: 4
Gebräuche (Straße): 5
Motorrad: 4

Allergie

Eisen (schwer)

Cyberware (hypoallergisch)

Smartgun
Verstärkte Reflexe (3)

Sprachen

Deutsch: 5
Englisch: 3

Ausrüstung

Gefütterter Mantel
Trés Chic Kleidung
Katana*
Ares Crusader*
Uzi III*



* um seine Waffen trotz seiner Allergie benutzen zu können, trägt Blood ständig Handschuhe



DARKBLADE

Die Kampfmagierin wurde von Nitama ausgesucht, um als magische Unterstützung auszuhelfen und das Team, vor allem Deathangel, zu kontrollieren. Sie hat sich für den Job qualifiziert, weil sie für Nitama als Undercover-Agentin Shadowrunner gejagt hat und sich daher in der Szene auskennt. Allerdings ist das eine Zeit, an die sie sich nur ungern erinnert. Ihre Abscheu gegenüber Shadowrunnern und die Tatsache als Japanerin mit drei Kawarehitos (Metamenschen) arbeiten zu müssen, trägt nicht gerade zur Entspannung des Klimas im Team bei. Vor allem Striker ist ihr ein Dorn im Auge und sie wird jede Möglichkeit nutzen, ihn billig und schnell wieder loszuwerden.

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 2
Stärke: 1
Charisma: 6
Intelligenz: 6
Willenskraft: 6
Essenz: 6
Magie: 6
Reaktion: 3

Initiative: 3+1W6

Würfelpools

Kampf: 7
Magie: 5

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 2
Beschwören: 4
Hexerei: 5
Gebräuche (Konzern): 4
Gebräuche (Straße): 2
Motorrad: 3
Magietheorie: 3

Sprachen

Japanisch: 8
Englisch: 3
Deutsch: 3

Zauber

Höllengeist: 6
Leben erkennen: 4
Wahrheit analysieren: 4
Gefühle beherrschen: 5
Versteinern: 6

Ausrüstung

Gefütterter Mantel (4/2)
Walther Secura
Nitama-Quick-Response-Vertrag



KNIGHT

Knight ist ein Troll, der sich zum ultimativen Nahkämpfer trainiert hat. Auf Sendung trägt er eine dicke schwarze Vollrüstung, die wie eine Ritterrüstung gearbeitet ist, einen schwarzen Helm und einen riesigen Zweihänder, der zudem noch mit Dikote (**Shadowtech**) gehärtet wurde. Sein sogenanntes Schlachtroß ist eine große schwarze Harley Scorpion. Er zwingt seine Gegner durch einen Überraschungsangriff in den Nahkampf, wo er seine Möglichkeiten voll ausschöpfen kann.

Attribute

Konstitution: 9 (10)
Schnelligkeit: 3
Stärke: 9
Charisma: 1
Intelligenz: 2
Willenskraft: 2
Essenz: 2.7
Reaktion: 2(4)

Initiative: 4+3W6

Würfelpools

Kampf: 3

Fertigkeiten

Waffenloser Kampf: 4
Bewaffneter Kampf: 8
Feuerwaffen: 3
Athletik: 6
Motorrad: 5
Portacam: 4

Allergie

Silber (ernst)

Cyberware

Verstärkte Reflexe (3)
Smartcam

Anmerkung

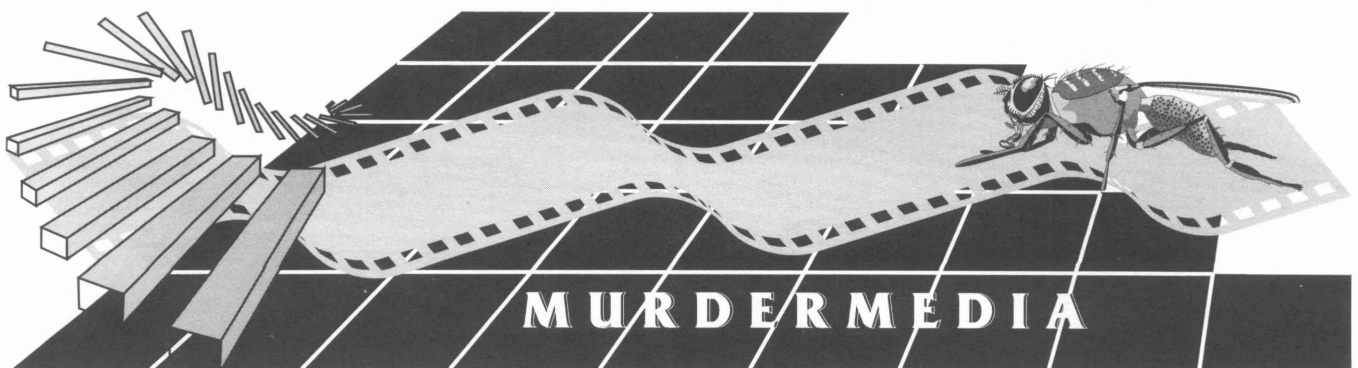
natürliche Infrarotaugen
+1 Reichweite

Sprachen

Deutsch: 4
Stadtssprache: 2

Ausrüstung

Vollrüstung (8/6) mit eingebauter Kamera
Zweihänder (+2 Reichweite) 135
Zeiss Autocam 500 mit Stativ
Harley Scorpion



DER RAMBINATOR

Martin Fuchs war schon lange Straßensamurai, bevor er das Angebot des Piratensenders bekam. Da er bereits vierzig Jahre alt ist, glaubt er sich bereits am Ende seiner harten Karriere und nahm diese Möglichkeit für ein geregeltes Einkommen wahr. Er will noch ein paar Jahre seinen Schnitt machen, bevor er sich endgültig zur Ruhe setzt. Bis jetzt mußte er nie seine Geheimwaffe einsetzen: eine in den Cyberarm installierte Maschinenpistole ist sozusagen sein As im Ärmel. Sollten die Chancen gegen ihn stehen, wirft er seine Waffe weg und ergibt sich, um bei der ersten besten Gelegenheit seine Gegner so zu überrumpeln.

Attribute

Konstitution: 6 (7)
Schnelligkeit: 5
Stärke: 5
Charisma: 3
Intelligenz: 4
Willenskraft: 3
Essenz: 0,77
Reaktion: 4 (6)

Initiative: 6+2W6

Würfelpools

Kampf: 6

Fertigkeiten

Waffenloser Kampf: 5
Feuerwaffen: 7
Wurfaffen: 5
Athletik: 6
Heimlichkeit: 5
Gebräuche (Straße): 4
Motorrad: 4
Portacam: 3

Cyberware

Cyberarm [interne Maschinenpistole, eingeb. Smartgun, einziehbarer Sporn] *
Zeiss Cyberaugen (5)
Knochenpanzerung Aluminium
Reflexbooster (1) *
Alpha-Cyberware *

Sprachen

Deutsch: 6
Englisch: 4

Ausrüstung

HK G12A3z
Panzerjacke
Helm
HK Caveat
Rauchgranaten (5)
Blendgranaten (5)
2 kg C-4 Zeiss Autocam 500 mit Stativ
BMW RG75/III



THE SORCERER

Die junge Magierin brach vor zwei Jahren bei einer kleinen Sicherheitsfirma aus unbekannten Gründen ihre Ausbildung ab und verschwand in den Schatten, wo sie bald auf einen alten Rattenschamanen traf, der ihre Ausbildung beendete und ihre Philosophie prägte. Trotz allem Zynismus und Haß, den sie für die Gesellschaft hegt, ist sie nicht davon überzeugt, daß es richtig ist, was sie für **MurderTV** leistet, und sie trägt sich schon länger mit dem Gedanken, die Brocken hinzu-schmeißen.

Sobald der Sender in Gefahr gerät, ist für sie die Zeit gekommen, die Stadt zu verlassen und in Berlin oder Hamburg ein neues Leben zu beginnen. Wenn sich das Glück gegen sie wenden sollte, wird sie versuchen, sich zu ergeben und dann zu verschwinden. Sollte der entsprechende Runner sie verschonen und freundlich behandeln, kann er sie als Straßenmagier-Connection nutzen.

Attribute

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 3
Stärke: 2
Charisma: 4
Intelligenz: 6
Willenskraft: 6
Essenz: 5,3
Magie: 5
Reaktion: 4

Initiative: 4+2W6

Würfelpools

Kampf: 7
Magie: 5

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 3
Athletik: 3
Hexerei: 5
Beschwören: 2
Waffenloser Kampf: 3
Magietheorie: 6
Portacam: 3
Auto: 2

Cyberware

Verstärkte Reflexe (1)
Zeiss-Cyberaugen (1)

Sprachen

Deutsch: 8
Latein: 6

Zauber

Zerquetschen: 4
Toxische Welle: 5
Physische Maske: 6
Klauen: 4
Lautlosigkeit: 5

Ausrüstung

Silberarmband (Manipulationsfokus-1)
Gefütterter Mantel
Mauser Ladyline
Gute Kleidung
Zeiss Autocam 500 mit Stativ
VW Impuls GTI



ERENDIL

Der wirkliche Name des Elfen ist unbekannt, sein Name unter dem er bei **MurderTV** arbeitet ist aber um so gefürchter. Er benutzt als Waffe einen Bogen, der im Gegensatz zu normalen Kugeln sehr gut Standardpanzerung durchschlägt und außerdem noch lautlos ist. Es gehört zu Erendils Taktik den Gegner zu erschrecken. Der erste Schuß geht immer knapp fehl, so daß das Opfer gewarnt ist. Erendil greift bevorzugt in Straßenschluchten an, in dem er von einem Dach aus dem Hinterhalt feuert. Da er immer nur eine geringe Menge Pfeile mitnimmt, ist sein größtes Risiko, daß ihm die Munition ausgeht. In kritischen Situationen verwendet Erendil deshalb Pfeile, die mit Cyanid vergiftet sind, so daß ein Treffer auf jeden Fall tödlich ist. Sofern der Pfeil überhaupt Schaden verursacht, nimmt das Opfer Schaden aufgrund der Giftwirkung. Sollte das Opfer auch das noch überleben, versucht er, es im Nahkampf von hinten zu erstechen.

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 7
Stärke: 3
Charisma: 5
Intelligenz: 5
Willenskraft: 4
Essenz: 6
Reaktion: 6

Initiative: 6+1W6

Würfelpools

Kampf: 8

Fertigkeiten

Bewaffneter Kampf: 5
Projekttilwaffen: 6
Feuerwaffen: 3
Heimlichkeit: 4
Athletik: 4
Gebräuche (Straße): 2
Motorrad: 3
Portacam: 3

Allergie

Plastik (leicht)

Sprachen

Deutsch: 6
Pomorya-Elfish: 4

Ausrüstung

Ranger X Kompositbogen 5 Pfeile
1 Cyanid Pfeil
Naturleder-Jacke (0/2)
Zeiss Autocam 500 mit Stativ
Yamaha Rapier



ARMANDA "QUICKDRAW" CHIRICO

Armanda Chirico wurde 2012 in Florenz geboren und nahm im Alter von einundzwanzig Jahren an den Eurokriegen teil. 2034 wurde sie mit ihrer Einheit von islamischen Truppen gefangengenommen und in ein Gefangenenlager in der Nähe von Gaziatepp gebracht, wo sie die nächsten fünf Monate unter härtesten Bedingungen und Folter verbrachte, bis ihr dann mit elf Mitgefangenen ein weiterer Fluchtversuch glückte. Immer noch hinter den feindlichen Linien, gingen mehrere Sabotageaktionen, darunter die Sprengungen der Raffinerie bei Gaziatepp, auf das Konto der sogenannten Tigerspirits. Endlich, nach weiteren sechs Monaten, erreichten fünf der Flüchtlinge einen europäischen Stützpunkt. Armanda verließ die Armee und kam in psychiatrische Behandlung.

Auch nach drei Jahren litt sie noch unter den Folgen ihrer Gefangenschaft und wurde auf den Straßen von Rom durch Alexandra Denison aufgespürt und für ihr Team rekrutiert. Mit der Zeit gelang es ihr wieder ihr Leben in den Griff zu kriegen und es entwickelte sich ein starker Zusammenhalt im Team.

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 6
Stärke: 3
Charisma: 5
Intelligenz: 6
Willenskraft: 2
Essenz: 1.4
Reaktion: 6(8)

Initiative: 6+1W6 / 8+3W6

Würfelpools

Kampf: 7
Steuer: 8

Fertigkeiten

Waffenloser Kampf: 4
Bewaffneter Kampf: 4
Feuerwaffen: 7
Heimlichkeit: 6
Athletik: 4
Gebräuche (Militär): 4
Gebräuche (Straße): 3
Gebräuche (Konzern): 2
Auto: 7
Militärische Theorie: 4

Cyberware

Smartgunverbindung
Datenbuchse
Riggerkontrolle (2)
Funk mit Commlink X und
CryptoSchaltkreis 5

Sprachen

Italienisch: 8
Englisch: 6

Ausrüstung

Narcoject Gewehr
Narcoject Pfeile (20)
Trés Chic
Panzerjacke
Funkkopfhörer
Sprachchip (Deutsch 6)
Eurocar Westwind 2000 Turbo



ALEXANDRA "SILVEREYE" DENISON

Silvereye arbeitete vor ihrer Einstellung bei Maria Estardos als Mitglied des Geheimdienst in Quebec, bevor sie aufgrund persönlicher Probleme den Dienst quittierte. Sie wurde als Leibwächterin von Maria Estardos engagiert und setzte die Idee einer Elitetruppe in die Realität um, wobei ihre Geheimdiensterfahrung für das Training ideal war.

Attribute

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 5
Stärke: 4
Charisma: 4
Intelligenz: 5
Willenskraft: 3
Essenz: 2
Reaktion: 5 (9)

Initiative: 9+3W6

Würfelpools

Kampf: 6

Fertigkeiten

Waffenloser Kampf: 6
Feuerwaffen: 5
Heimlichkeit: 5
Athletik: 5
Gebräuche (Straße): 3
Gebräuche (Konzern): 4
Auto: 3
Computer: 4

Cyberware

Smartgunverbindung
Cyberaugen (IR/LV, Blitzkompensation)
Datenbuchse
Reflexbooster (2)

Sprachen

Französisch: 7
Englisch: 5
Japanisch: 3

Ausrüstung

Narcoject Gewehr
Narcoject Pfeile (20)
Curare Pfeile (5)
Trés Chic
Panzerjacke
Funkkopfhörer
Sprachchip (Deutsch 6)



INFORMATIONSSUCHE

GERÜCHTE

Es gibt immer ein paar Gerüchte, die auf der Straße kursieren. Einige können ziemlich nützlich sein, andere haben mit der Sache nichts zu tun. Immer wenn ein Runner seine Kontakte anspricht, hat er Gelegenheit den neuesten Shadowtalk zu hören. Werfen Sie zwei Würfel, um festzustellen, welches Gerücht der entsprechende Kontaktmann kennt.

2W6 Ergebnis

- 2-3** "Du kennst nicht zufällig zwei Runner, zwei Mädels, die in einem bunten Westwind durch die Gegend fahren? Wenn Du sie siehst, gib ihnen doch meine Telefonnummer."
- 4** "Gestern hat ein Shadowrunnerteam versucht, die Nitama Fortress zu infiltrieren. Drei von denen wurden von der Sicherheit gegrillt und dem Decker haben sie wohl das Gehirn geröstet. Der erzählt jetzt irgendwelchen Schwachsinn über eine große Verschwörung."
- 5** "Da gibt es neuerdings ein Gerücht über einen mittelamerikanischen Voodoo-Kult, der hier im Rhein-Ruhr-Megaplex Anhänger um sich schart."
- 6** "In letzter Zeit laufen hier ein Haufen ausländischer Shadowrunner herum. Haben die etwa in Amerika nichts mehr zu tun?"
- 7** "Schon gehört, die Nuclear Pacifiers kommen nächstes Wochenende mit ihrer Nuke 'em all Tournee nach Düsseldorf? Vielleicht könnte ich noch ein paar Karten besorgen."
- 8** "Hast Du schon von dem Doping-Skandal bei der Hoverliga gehört? Angeblich benutzen die Floating Devils bei den Spielen illegale Kampfdrogen."
- 9** "Ein Shadowrunnerteam, das ich kenne, hat Beweise dafür, daß Nitama in Wirklichkeit der Name eines alten japanischen Dämons ist, der mit dem Ausdehnen seines Konzerns die Welt beherrschen will."
- 10** "Ich hab' da was gehört, daß vor drei Tagen ein Killer aus Japan eingeflogen wurde. Soll ein Spezialist für Para-Arten sein und hat angeblich schon mehr als ein paar Ghuls aus den Schuhen gepustet."
- 11** "In Essen hat ein riesiger Werwolf 23 Gäste in einer Bar in Stücke gerissen, das muß wirklich ekelhaft gewesen sein."
- 12** "Einige Terroristen sollen zwei Hubschrauber direkt aus der Nitama Fortress gestohlen haben, zwei Battlehawks, komplett gefechtsmäßig bestückt. Dabei prahlt Nitama doch so mit seiner Sicherheit."

NITAMA

Nitama ist ein großer Sicherheits- und Waffenkonzern aus Japan, der jetzt erfolgreich nach Deutschland expandiert ist. Neben der Herstellung und dem Vertrieb militärischer Güter betreibt er ein erfolgreiches Sicherheitsteam. Die Geschäftstaktiken, die häufig nicht ganz sauber sind, haben allgemein schon für negative Publicity gesorgt.

Entsprechende Kontakte: Jede Konzernconnection, Schieberin

Erhältliche Informationen: Die Informationen über Nitama beziehen sich hauptsächlich auf generelle Sachen oder den Run der von unbekannten Shadowrunnern gegen Nitama gestartet wurde und fehlschlug.

Nähere Untersuchungen (ab drei Erfolgen) führen gegebenenfalls zu einem Zeitungsartikel (**Handout 1**).

Erfolg Ergebnis

- 1 "Jetzt wo Nitama auch in Deutschland ist, werden einige Shadowrunner Schwierigkeiten bekommen."
- 2 "Ich gebe dir nur einen Rat: Halte dich von Nitama fern!"
- 3-4 "Die Sicherheit von denen ist auf dem höchsten Standard. Alle Konzernangehörigen müssen den Atkins-Wayne-Persönlichkeitstest ablegen und werden später auch ständig kontrolliert. Weite Teile der Sicherheitsmaßnahmen sind Expertensysteme, die automatische Waffen steuern und in Sachen magische Sicherheit gibt es wenige, die bessere Maßnahmen haben."
- 5+ "Es soll da ein paar Wahnsinnige gegeben haben, die versucht haben in der Fortress herumzuspionieren. Die automatische Peripheriesicherheit hat die Typen in Stücke geschossen und der Decker hat ein schweres Schocktrauma aus der Matrix bekommen."

MARIA ESTARDOS

Maria Estardos ist als Medienzarin ziemlich bekannt und deshalb kursieren selbst in Deutschland viele Gerüchte über sie. Die näheren Daten zu Rainbow Entertainments sind den Geschäftsprofilen zu entnehmen.

Entsprechende Kontakte: Jeder Medienkontakt, Clubbesitzer, Barkeeper, Rockerin

Erhältliche Informationen: Zur Zeit hält sich Maria Estardos in Europa auf, um neue Firmen und Talente für ihren Medienkonzern zu erwerben. Ihr neuestes Ziel ist der Sender RRTV mit seinen Satellitenkanälen und vor allem Vicki Vance. Auch die Absichten über das SimSinnprojekt haben sich bereits herumgesprochen.

Erfolg Ergebnis

- 1 "Estardos? Maria Estardos, klar kenn' ich den Namen. Sie gehört zu den Großen im Mediengeschäft, ihr Konzern Rainbow Entertainments ist ziemlich bekannt."
- 2 "Ich weiß aus informierten Quelle, daß Maria Estardos sich gerade diese Woche in Düsseldorf aufhält. Es heißt, sie arbeitet an der Expansion ihres Medienimperiums nach Europa."
- 3 "Es hat den Anschein, daß Rainbow Entertainment plant, RRTV zu schlucken, um so die Satellitenkanäle und einige fähige Mitarbeiter zu übernehmen."
- 4+ "Das SimSinnangebot für Vicki Vance stammt von keinem anderen als ihr. Sie hatte die Idee "Vicki Vance deckt auf" als SimSinn zu produzieren."

VICKI VANCE

Vicki Vance ist eine Starreporterin, der der Erfolg nicht bekommen ist. Sie versucht nun, ihren Partner loszuwerden, um den Erfolg ganz alleine einzustreichen. Das Angebot, ihre Reportagen als SimSinns herzustellen, fasziniert sie und sie wird nichts unversucht lassen, den Vertrag zu kriegen.

Entsprechende Kontakte: Jede Medienconnection, Fan, Clubbesitzer, Informant

Erhältliche Informationen: Einige Leute wissen, daß Vicki nicht die freundliche Reporterin, sondern ein ziemlich abgebrühtes Biest ist. Gut informierte Kreise diskutieren bereits das SimSinnprojekt und den vermutlichen Rausschmiß von David Parker.

Erfolg Ergebnis

- 1 "Vicki Vance? Die Vicki Vance, die Schöne aus den Nachrichten? Klar hab' ich von der gehört, sie ist die Beste. Endlich 'mal ein Sender, der den Konzernen auf die Füße tritt."
- 2 "Vicki Vance ist zwar die Frau vor der Kamera, die in der Sendung groß raus kommt, aber was die meisten vergessen ist, daß viele Recherchen und Ideen in Wirklichkeit von David Parker stammen."
- 3 "Es gibt einige brandheiße Gerüchte, daß Vicki Vance bald als SimSinnstar zu erleben ist und man endlich ihre Reportagen voll miterleben kann."
- 4+ "Ich habe was Läuten gehört, daß sie demnächst die Sendung ohne ihren Kameramann Parker macht. Das Biest hat ihren Partner eiskalt aus der Sendung gedrängt."

DAVID PARKER

David war immer nur der zweite Mann im Team, der im Hintergrund filmte und die Recherchen betrieb. Seine dauerhafte Nichtbeachtung hat schließlich den Punkt erreicht, wo er bereit ist, etwas zu unternehmen.

Entsprechende Kontakte: Jede Medienconnection, jede magische Connection, Informant, Fan

Erhältliche Informationen: Die meisten Gerüchte über den Kameramann sind nur die allgemeinen Informationen über die Sendung, während einige Leute von seiner magischen Begabung wissen.

Erfolg Ergebnis

- 1 "Filmstar? SimSinn? Warte, vielleicht fällt mir gleich ein, wer das ist."
- 2 "Der arbeitet doch mit Vicki Vance zusammen. Ist ein wirklich guter Mann, ohne den wären die nie so weit gekommen."
- 3 "David Parker ist der eigentliche Entwickler dieser Sendung, es war seine Idee, aber daran erinnert sich heute kaum noch einer."
- 4+ "Bei all dem, was man so gewöhnlich über ihn hört, fehlt, das er ein ziemlich kompetenter Magier ist."

RRTV

Der kleine Sender ist zwar den meisten Leuten bekannt, viel wissen die meisten aber nicht.

Entsprechende Kontakte: Jede Medienconnection, jede Konzernconnection

Erhältliche Informationen: Einige Leute haben schon von den Verdächtigungen gegenüber RRTV gehört und einige wenige wissen sogar über die Übernahmestrebungen durch Rainbow Entertainments Bescheid.

Erfolg Ergebnis

- 1 "Das ist ein kleiner Sender, der hauptsächlich Nachrichten, Sport und Musikvideos bringt. "Vicki Vance deckt auf "ist die einzige Sendung, die wirklich sehenswert ist."
- 2 "Es gibt Leute, die RRTV beschuldigen, diesen Piratensender **MurderTV** zu unterstützen, da er auf einem von deren Kanälen sendet."
- 3 "Wie es scheint versucht ein großer Medienkonzern den Sender aufzukaufen. Es sieht so aus, als hätten sie schon erste Verträge abgeschlossen."
- 4+ "Dieser Konzern ist ein großes Medienunternehmen aus New York, namens Rainbow Entertainments. Es gab allerdings kurzzeitig noch einen anderen Kunden, der aber wohl nicht mithalten konnte."

YAKUZA

Die Yakuza in Düsseldorf ist zwar gegenüber der Yakuza in Japan oder Seattle harmlos, trotzdem ist sie ein gefährlicher Feind, der sich nicht gerne behindern läßt.

Entsprechende Kontakte: Jede Straßenconnection, jede Verbrechensconnection

Erhältliche Informationen: Die Gerüchte über die Expansionsbestrebungen der Yakuza stimmen, denn genau darum hat sich die Ichiga-gumi mit Nitama eingelassen.

Bei drei oder mehr Erfolgen kann die entsprechende Connection für eine Gebühr von 5.000 EC eine Matrixnummer nennen, die zu Ruhrtrans, einer Scheinfirma der Ichiga-gumi gehört (**Inside Yakuza**).

Erfolg Ergebnis

- 1 "Yakuza? Nie gehört! Ich würde solche Fragen nicht stellen!"
- 2 "Wenn man dem trauen darf, was man neuerdings so hört, expandiert die Yakuza immer weiter. Scheint, daß sie eine neue Quelle für ihre Waffen gefunden haben."
- 3 "Die Ichiga-gumi hat irgendeinen Pakt mit einem großen Konzern geschlossen und RRTV will darüber eine Reportage ausstrahlen. Nun rate 'mal, was die Yaks planen."
- 4 "Wenn das Gerücht über den Killer aus Japan stimmt, kann man davon ausgehen, daß die Totenliste der Yakuza ein paar neue Namen hinzubekommt."

PIRATENSENDER

Ein Piratensender, der zudem noch durch eine solches blutrünstiges Programm auffällt, ist ein gefundenes Fressen für die Gerüchteküche.

Entsprechende Kontakte: Jeder Medienkontakt, jeder Strassenkontakt

Erhältliche Informationen: Die meisten Gerüchte sind nur oberflächlich und die Informationssuche führt die Spieler wahrscheinlich zu dem Zeitungsartikel (**Handout 2**). Genaues weiß aber kein Bewohner des Megaplexes, was auch der Grund für den Mißerfolg der Polizei ist.

Bei zwei oder mehr Erfolgen kann die entsprechende Connection Schwarzmarkt SimSinns für einen Preis von 125 EC besorgen. Bei vier Erfolgen kann der Kontakt die Telefonnummer von RadWar besorgen (**Out of the air**).

Erfolg Ergebnis

- 0 "Was soll denn diese Frage? Für wen hält du mich, das ich mir so ein pervernes Programm angucke?"
- 1 "Was ich gehört habe, besteht die Sendung aus vier sogenannten Jägern, die irgendwelche Leute abmetzeln. Da ist ein riesiger Troll, der sich auf Nahkampf spezialisiert hat, ein Elf mit Bogen, eine Magierin und ein vollvercyberter Samurai. Alle, die bis jetzt versucht haben, sie herauszufordern, haben die Konfrontation mit ihnen nicht überlebt."
- 2-3 "Meiner Meinung nach haben die eine mobile Basis, wahrscheinlich einen großen Sendetruck und eine stationäre Satellitenantenne."
- 4+ "Die Ausrüstung, die die Leute verwenden findet man nicht so einfach in einem Elektroladen an der Ecke. Es gibt da einen Schieber namens RadWar, der hat sich auf illegale Sendeelektronik spezialisiert: ECM, Sendegeräte, Decodierelektronik und das ganze Zeug."



KONZERNE & SENDER

NITAMA SECURITY SERVICES

Präsident: Inaki Nitama

Hauptsitz: Kyoto, Japan

Produktionsgebiet: Militärisches Zubehör und Sicherheitsmaßnahmen jeder Art, von Sicherheitstruppen über magische und elektronische Sicherheitsmaßnahmen bis hin zur chemischen Kriegsführung

Wichtigste Tochterunternehmen:

Nitama Security

Leiter: Jack Grains

Produkte/Leistungen: Nitama Security kümmert sich als Sicherheitsdienst sowohl um elektronische Überwachung, als auch um Transporteskorten. Das schlagkräftige Einsatzteam verfügt neben ausgebildeten Kämpfern und modernstem Zubehör auch über eine berühmte Magierunterstützungstruppe, die Ghostguard. Ein weiterer Aspekt ist, daß man die bestens ausgerüsteten und trainierten Sicherheitstruppen für Konzernkriege anwerben kann, wobei die Praxis ist, daß die Truppen nur für Rückeroberungen oder zur Verteidigung von angegriffenen Anlagen benutzt werden.

Nitama Military Equipment

Leiter: Arthur Prescott

Produkte/Leistungen: Diese Tochterfirma produziert militärische Ausrüstung und Sicherheitszubehör aller Art, von der leichten Dienstpistole bis hin zum Kampfpanzer. Alle hergestellten Güter fallen ausnahmslos unter die Kategorie Sicherheitszubehör und sind deshalb nicht frei erhältlich.

Nitama Sectors

Leiter: Yakiko Nitama

Produkte/Leistungen: Nitama Sectors stellt IC besonders hoher Sicherheitsstufen her. Auch Programme für militärische Zwecke und Codierverfahren werden unter diesem Namen entwickelt. Alle Labors gelten als Hochsicherheitstrakt und die Computersysteme sind durch neue experimentelle Systeme gesichert.

Nitama Quick Response

Leiter: Samuel Akira

Produkte/Leistungen: Quick Response ist das sicherheits-technische Gegenstück zum DocWagon-Vertrag. Abonnenten dieses Services bekommen einen Peilsender, der sowohl durch Knopfdruck, als auch durch einen kritischen Abfall der Lebensfunktionen ausgelöst wird. In einer solchen

Notsituation wird sofort ein Angriffsteam zur Hilfe geschickt, daß durch genaue Information auf die Situation vorbereitet ist und die Ausrüstung und Taktik danach ausrichtet. Das Team ist für seine Effizienz bekannt und besteht in der Regel aus ein bis drei Hubschrauberladungen Soldaten, die aber auch als Fallschirmtruppen eingesetzt werden.

Sicherheitskräfte: Die Sicherheit wird von konzerneigenen Truppen übernommen, viele Verteidigungsanlagen sind automatisiert und werden von einer Zentraleinheit koordiniert. Beschränkter Einsatz von chemischen Waffen gehört ebenfalls zum Spektrum der Verteidigungsmaßnahmen.

Geschäftsgebaren: Nitama zeichnet sich durch eine sehr aggressive Geschäftspolitik aus. Gerüchten zu Folge sorgt der hauseigene Sicherheitsdienst dafür, daß alle Probleme schnell aus dem Weg geräumt werden. Trotzdem kommt es häufig vor, daß auswärtige Spezialisten für besondere Aufträge angeheuert werden.

RAINBOW ENTERTAINMENT INC.

Präsidentin: Maria Estardos

Hauptsitz: New York, UCAS

Produktionsgebiet: Unterhaltungselektronik, Trideosen-
dungen, Filme, SimSinn, Musik

Wichtigste Tochterunternehmen:

North Star Records

Leiterin: Virginia Thomson

Produkte/Leistungen: Der Name Northstar Records steht für einen Musikverlag, der neue Künstler entdeckt, aufbaut und vermarktet. Die Aufgabenpalette reicht von der Organisation der Konzerte über die Produktion der Musikvideos bis hin zum Vertrieb der diversen Erinnerungstücke für die Fans.

Artificial Dreams Simsense

Leiterin: Deborah van Meer

Produkte/Leistungen: Unter diesem Label stellt Rainbow Entertainment SimSinnchips aller Art her. Das Spektrum reicht von anspruchsvollen SimSinns, wie Shakespeares "Macbeth"

mit dem Star Daniel Picard, bis zur Billigproduktion wie "Ghul's Night VII".

New Vision Broadcasting

Leiterin: Andrea O'Connel

Produkte/Leistungen: New Vision Broadcasting gehören ungezählte Radio-, Video- und Trideostationen. Das Programm wird über mehrere Funkstationen und Nachrichtensatelliten weltweit ausgestrahlt. Auch hier sind die Qualitätsunterschiede so groß wie bei Artificial Dreams Simsense.

Geschäftsgebaren: Rainbow Entertainment hat sich besonders durch seine Expansionsbestrebungen einen Namen gemacht. Das Estardosimperium kauft weltweit kleine Medienfirmen und schließt sie an die Haupttochterfirmen an. Maria Estardos ist für die radikalen Umstrukturierung gekaufter Firmen und damit verbundenen Entlassungen berüchtigt. Die Leute, die von Rainbow Entertainment übernommen werden, erwartet ein kontrolliertes, aber angenehmes Arbeitsleben.

Sicherheitstruppen: Maria Estardos unterhält einerseits konzerneigene Sicherheitstruppen, andererseits setzt sich ein Großteil des Sicherheitspersonals aus Miettruppen von namenhaften Firmen wie Knight Errant zusammen. Sowohl die magische als auch die Computersicherheit erhalten beträchtliche finanzielle Mittel. Der Kern des Sicherheitsteams ist ihre persönliche Leibgarde namens "Featherguards" und die Spezialeinheit "Rainbow Amazons".

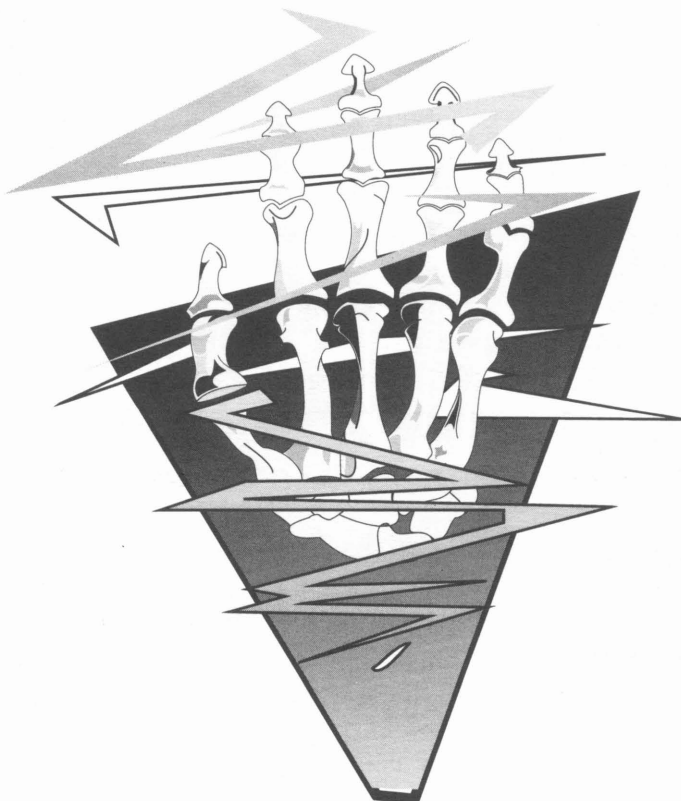
RRTV

Präsident: Richard Lauen

Hauptsitz: Düsseldorf

Programm: Informationssendungen und aktuelle Musikszene.

Geschäftsgebaren: RRTV ist ein kleiner unabhängiger Sender im Rhein-Ruhr-Megaplex. Einige Sendungen sind teilweise gegen die allgemeine Konzernpolitik gerichtet, so daß gegen den sonst unscheinbare Sender oftmals rechtliche Schritte eingeleitet wurden.



top secret *** top secret ***

Operation Kammerjäger

Ziel: Coutulesh; gefiederte Schlange, Besitzerin von Rainbow Entertainments ---

Beteiligte Personen: Shi, Spezialist zur Elimination parabiologischer Phänomene; Kyoto Shen Tanaka, Magier --- **Ausrüstung:** M107 mit Stativ 500 Schuß Explosivmunition 6kg C-12 Saab Dynamit Fiat Renault Eurovan-Camper -

— **Aufenthaltort:** Lagerhalle in einem verlassenen Industriegebiet im Süden Düsseldorf's Team bezieht Stellung in einem verlassenen Parkhaus gegenüber --- **Kommen-**

tar: Coutulesh tarnt sich als Ares Dragon, um sich unbemerkt fortzubewegen. Alle Dragonlandungen innerhalb von zwölf Stunden um die Ankunftszeit wurden verifiziert und mit Flugdaten verglichen --- **Ergebnis:** Bestä-

tigter Standort von Coutulesh (siehe Karten) Beim Abflug der Dracoform Angriff ---

Anmerkung: Coutulesh ist magisch aktiv.

MurderMedia -
Handout 3

RRTV PROGRAMMVORSCHAU

[06:00] NEWS! Mit Vicki Vance & Wilhem Janßen
[06:30] WORLD NEWS, Börsenberichte
[07:30] VIDEO HOURS Nuclear Pacifiers 'Nuke 'em all"
[10:00] HIGH TECH & LOW PRICE Remote Bazar
[11:00] DOC BRECHMANN (23) Silbernes Gift
[12:00] NEWS! For Lunch
[12:30] BRENNPUNKT News & Trends aus aller Welt
[13:00] VIDEO HOURS EthnoSpeed
[14:00] CHEZ PIERRE Japanische Küche Teil 4
[14:45] VIDEO HOURS Interviews
[17:00] DOC BRECHMANN (24) Cyberterror
[18:00] NEWS! Evening
[19:00] SPORT IST MORD Report
[20:00] SPORT LIVE! Floating Devils vs. Silent Sharks
[22:00] NEWS! Late
[22:15] VICKI VANCE DECKT AUF! Reportage
[00:00] NEWS! Midnight
[00:30] VIDEO HOURS Mit Wild Willie & Speedy Sandra

RRTV THE CHALLENGING
CHANNEL

MurderMedia -
Handout 4

Einweihung des Nitamageländes

Der japanische Sicherheitskonzern **Nitama** hat nun endlich, nach acht Jahren Bauzeit, seine Niederlassung im Rhein-Ruhr-Megaplex, die **Nitama Fortress**, fertiggestellt. Die **Fortress** umfaßt die Wohnungen für die ersten 10.000 Angestellten und Sicherheitssoldaten in Deutschland, eine moderne Luftüberwachungszentrale, einen Fuhrpark mit einer großen Anzahl Sicherheitsfahrzeuge und eine konzernerneigene Landebahn. Hinzu kommt das große Trainings- und Ausbildungsgelände **CombatCity**, das aus mehreren noch stehengebliebenen Wohnblocks besteht. Überall im Megaplex finden sich Helipads für die **Nitama Quick Response Teams**, deren Aufgabe es ist, Abonnenten dieses Services aus Gefahrensituationen zu befreien und das militärische Gegenstück zu den **BuMoNa**-Ambulanzen darstellen. Der Bau der Anlage hatte viel Kritik zur Folge und die benötigte Fläche konnte nur durch den Abriß vieler alter Gebäude gewonnen werden. Auch in der Landebahn sehen viele eine Gefahr durch Lärmbelästigung, doch trotz aller Proteste und Sabotageaktionen ist es **Nitama** gelungen, die Niederlassung im geplanten Zeitrahmen fertigzustellen. Zu der großen Einweihungsfeier wurden die wichtigsten Konzernmanager und Politiker aus ganz Nordrhein-Ruhr geladen und die Veranstaltung gipfelte in einer großen Parade und Demonstration der Sicherheitstruppe, die ein Schaufecht in **CombatCity** veranstaltete. Das **Nitamateam** gewann in diesem beinahe sportlichen Wettbewerb gegen die Teams von drei großen Sicherheitsfirmen und demonstrierte so die Effizienz, für die **Nitama** bekannt ist.

MurderMedia - Handout 1

Killershow bei MurderTV fordert wieder ein Opfer!!

Gestern Nacht wurde **Walter Reims**, ein bekannter Veteran aus dem Konzernkrieg von '45, das 15. Opfer der **MurderTVShow**, die von dem gleichnamigen Piratensender ausgestrahlt wird. Der Piratensender sendet nun schon seit drei Wochen eine Show, in der mehrere professionelle Killer, die sogenannten Jäger, Sicherheitsbeamte, Polizisten und andere wehrhafte Leute töten.

Nach dem Tod von **Inspektor Bohnert** vor acht Tagen, versucht die Polizei fieberhaft den Standort des Senders ausfindig zu machen, der über einen Satellitenkanal, der zu **RRTV** gehört, sendet. Die Polizei ist bis jetzt nicht bereit, zum Stand der Ermittlungen Stellung zu nehmen. Währenddessen wird in zwei Tagen der Prozeß eröffnet, der klären soll, welche rechtlichen Schritte gegen die Firmen, die in der **MurderTVShow** Werbung einblenden, ergriffen werden können.

Bis jetzt kam jeder, der den Sender offiziell oder inoffiziell angriff oder herausforderte, ums Leben. Proteste der Sprecherin der Bürgerinitiative "**Sauberer Bildschirm**" fordern verstärkte Polizeimaßnahmen und eine Sonderkommission, die auch das normale Fernsehprogramm zensuriert. **Klaus Dietmann**, Pressesprecher von **Radio Berlin**, beendete die Diskussion auf seiner Seite mit der Antwort, "...dermaßen hirnlose Kommentare solcher Bürgerinitiativen sind der einzige, was zensuriert werden sollte."

MurderMedia - Handout 2

FORSCHUNG UND TECHNIK

Neuer Taschencomputer **Müller-Schlüter Info-tech** stellt heute den neuen **Datmax-III** vor. Der kleine Taschencomputer mit den Maßen 2x5x8 cm zeichnet sich durch ein ausgezeichnetes Design aus, das trotz der geringen Größe ein gutes Arbeiten erlaubt. Der neue **SI-245-III** Prozessor ist gut fünfzig Prozent schneller als sein Vorgänger und kompatibel zu allen Standarddatenverarbeitungsformaten. Das stoßfeste Panzergehäuse und ein umfangreiches Programmpaket machen den **Datmax-III** zu einer zukunftsweisenden Entwicklung. Der Einführungspreis wird wahrscheinlich 5.650 EC betragen.

WETTER

Auch in den nächsten Tagen ist nicht mit einer Änderung des Wetters zu rechnen.

UNTERHALTUNG II

Rainbow Entertainment Expansion

Die große New Yorker Medienfirma **Rainbow Entertainments** gab gestern offiziell die Übernahme von **RRTV** bekannt. Grundsätzlich wolle man noch nichts am Basiskonzept ändern, kündigte aber an, daß die **Vicki Vance Reportagen** als Simsinn erscheinen werden. Nach dem tragischen Tod ihres Kameramanns **David Parker** gab die Starreporterin bekannt, daß sie trotz der Trauer um ihren Mitarbeiter nicht aufgeben werde, sondern in seinem Gedenken die Arbeit fortsetze.

SPORT

Hoverliga-Skandal

Das gestrige Spiel der ersten Hoverliga zwischen den **Mangy Blackcats** Bremen und den **Red Wyrms** Wesel mußte aufgrund eines Sabotageakts abgebrochen werden. Eine von einem Fanatiker geworfene Plastikbombe ruinierte das Spielfeld und beschädigte zwei Hovercrafts der **Red Wyrms**. Das Spiel wird nächste Woche am Samstag wiederholt.

WAZ - FAX

UNTERHALTUNG I

„Nuke 'em all“ Tour

Münster/Dortmund Die bekannte Gruppe „Nuclear Pacifists“ begann gestern ihre „Nuk'em all“ Tour durch den Rhein-Ruhr-Megaplex. Das erste Konzert in Dortmund war ein voller Erfolg, wenn man von Gewalttätigkeiten am Rande der Veranstaltung absieht. Das Pressebüro des Bistums Münster gab gestern morgen eine Erklärung ab, in der die Musik der bekannten Gruppe als „unvereinbar mit dem Glauben der Bewohner des Freistaats Westphalen“ kritisiert wurde und die geplanten Auftritte dort durch einen bischöflichen Erlaß verboten wurden. Seit der Veröffentlichung des Albums „PAX!“ ist die Beziehung zur Kirche gestört. Auch in den neuen Tournee wird die Kirche stark kritisiert und als verweltlicht dargestellt.

Piratensender aufgefliegen

Gestern gelang es einer Sonderkommission der Polizei unter der Leitung von Oberinspektor **Friedrich Reinke** dem Piratensender **MurderTV** ein Ende zu setzen. Der Sondereinheit war es gelungen die feste Satellitenantenne zu finden und eine Falle für die Beteiligten des Senders aufzubauen. Im entstehenden Feuergefecht wurden zwei Polizisten verletzt und drei der vier sogenannten Jäger getötet.

WAZ - FAX

AKTUELLES

Weiteres Ritualopfer

Ein weiteres Opfer wurde gestern abend aus dem Rhein geborgen. Trotz der langen Zeit im Wasser und zahlreicher Bißwunden konnte die Leiche als **Nicole Kurz** identifiziert werden. Die dreiundzwanzigjährige Stripperin zeigte dieselben rituellen Wunden wie bereits die Opfer zuvor. Auch bei dieser Leiche war der Körper mit runenartigen Schnittwunden übersät und die Augen entfernt und durch schwarze Marmorkugeln ersetzt worden. **Professor Wilke** von der Universität Dortmund klassifiziert die Herkunft der Wunden als mittel-amerikanische Voodoosymbole und analysierte die im Blut der Toten gefundene Substanz als Gemisch zahlreicher Kräuter mit angeblich magischen Wirkungen.

STADTKAMPF

Bei einem Gefecht einiger schwerbewaffneter Personen wurden in einem Wohnblock mehrere Personen getötet. Ein Team aus ca. sechs Bewaffneten stürmte eine Wohnung, deren Bewohner das Feuer erwiderten. Als die Polizei mehrere Minuten später am Tatort ankam waren nur noch die Leichen der im Gefecht getöteten Kämpfer zu finden, die Täter waren bereits geflüchtet.

LÖSEGELD

FÜR EINE LEICHE

INHALT

EINLEITUNG	48
Bei Anruf Ort	49
An der Ecke	50
Briefing Room	51
Auf zum Rhein	52
Zwischendurch	55
BTL-Deal	56
Wenz' Büro	59
Schultes Wohnung	60
"Die Nadel"	62
Todesfalle!	65
Lagerhalle B63	66
Zweiter Anlauf	69
Nach dem Run	69
Charaktere	71
Beinarbeit	76
Handouts	79

**Stefan
Willkofer**

◀◀◀ **SHADOWRUN** ▶▶▶

LÖSEGELD FÜR EINE LEICHE

“This is a terrible place to die in.”

“Where’s a good one?”

Cormac McCarthy, anno 1985

EINLEITUNG

SPIELLEITERHINWEISE

Dies ist ein Abenteuer, das stark an einen klassischen Kriminalroman von Agatha Christie erinnert. Die Spieler müssen verschiedenen Spuren nachgehen, um den Fall erfolgreich zu lösen.

Obwohl die Geschichte eigentlich so aufgebaut ist, daß die Runner fast nie in einer ausweglosen Sackgasse steckenbleiben, kann es doch vorkommen, daß bestimmte Hinweise oder Umstände einfach übersehen werden. Deshalb finden sich in jedem Kapitel Anmerkungen, worauf es besonders ankommt, und wie der Spielleiter die Gruppe wieder auf die richtige Spur bringen kann.

Die Zusammensetzung der Rollenspielgruppe kann verschiedene Archetypen enthalten; manche Gruppen ziehen es vor, keinen Decker aufzunehmen. Obwohl auch Nachforschungen in der Matrix angestellt werden müssen, kann dieses Problem dadurch umgangen werden, daß man diese Arbeit von einem NSC oder einem Decker des Wenzkonzerns erledigen läßt. Dieser Charakter kann vom Spielleiter später im Abenteuer noch dazu verwendet werden, um der Geschichte mehr Dramatik zu verleihen. Mehr dazu in den Kapiteln “Zwischendurch” und “Todesfalle!”.

Die Daten der NSC sind im Shadowrun 2.01D Format angegeben, eine Konvertierung ins ältere Shadowrun-Format sollte jedoch keine Schwierigkeiten bereiten.

VORGESCHICHTE

Georg Schulte, ein Troll mit fragwürdiger Vergangenheit, erhielt vor einigen Jahren die Stelle des Leiters der Sicherheitsabteilung in der Firma von Hans Wenz, Wenz Sicherheits- und Überwachungsanlagen GmbH. Dort stieg er relativ schnell in der Gunst seines Chefs und avancierte zur rechten Hand von Wenz. Schulte ist ehrgeizig und erledigt seine Arbeit immer zur vollsten Zufriedenheit, doch hat er leider einen sehr schlechten Charakterzug: er ist extrem verschwendungssüchtig und liebt Luxus über alles. Jetzt ist er mit seinem sehr gut bezahlten Job bereits unzufrieden und sehnt sich nach dem wohlverdienten Ruhestand. Um sich diesen Traum erfüllen zu können, fehlt es ihm jedoch an einem ausreichend großen finanziellen Polster. Deshalb hat er einen Plan gefaßt, der ihm die nötigen ECU für einen sorgenfreien Lebensabend einbringen soll. Er will den Sohn seines Chefs, Markus Wenz, entführen lassen und Lösegeld kassieren.

Das Verhältnis zwischen Hans und Markus Wenz ist nicht gerade das beste, vor allem nach dem Tod der Mutter, die Markus alles bedeutete. Hans wollte seinen Sohn auf die

Konzernlinie einschwören und hätte ihn gern als seinen Nachfolger gesehen, doch Markus ließ sich von seinem Vater nichts vorschreiben, sondern trieb sich lieber in den In-Discos und der Schicki-Micki-Szene des Megaplexes rum. Dort hat er auch vor einigen Monaten eine Gruppe von gleichaltrigen Leuten kennengelernt, mit denen er jetzt die meiste Zeit verbringt. Obwohl Hans Wenz von seinem Sohn sichtlich enttäuscht ist, liebt er ihn im Grunde seines Herzens immer noch, macht sich Vorwürfe und gibt sich selbst die Schuld an der “Fehlentwicklung” seines Sohnes, da er sich früher nur wenig um Markus gekümmert hat.

Diese Situation nutzt Schulte nun aus. Er läßt einen Unbekannten an Markus herantreten, der ihm andeuten soll, er habe seine Mutter gekannt und wolle ihm etwas Wichtiges über sie und ihren tödlichen Unfall erzählen. Markus wird sofort hellhörig und vereinbart ein Treffen mit dieser Person. Die beiden einigen sich darauf, sich am Montag, dem 21. März, um 22:00 Uhr im Adenauerpark zu treffen. An besagtem Abend ist Markus vorher mit seiner Clique in deren Stammlokal “Am Blauen Rhein” und sehr nervös. Später verläßt er die Kneipe und fährt zum Park, wo die von Schulte angeheuerteten Schattenläufer schon warten und ihn überwältigen.

So weit, so gut, doch ein sehr dummer Umstand verkompliziert die Sachlage noch erheblich. Der Kopf der Clique, von allen nur “Scheff” genannt, hatte Streitigkeiten mit BTL-Dealern, von denen er Chips für Rob, ein anderes Mitglied der Clique, besorgte. Die Dealer wurden des Scheffs überdrüssig und beschließen, ihn aus dem Weg zu räumen. Auch sie wissen vom Stammlokal der Clique. Sie plazieren einen gestohlenen Wagen, der randvoll mit Sprengstoff beladen ist, vor dem Eingang des “Blauen Rhein” und warten in einiger Entfernung, bis der Scheff auftaucht. Das macht er auch an jenem Montag, und zwar kurz nachdem Markus fortgefahren ist. Die Dealer lassen per Funk den Sprengstoff hochgehen, als der Scheff gerade am Wagen vorbeigeht, und fahren davon. Die Explosion hören die Gäste des “Rhein” natürlich und drängen nach draußen, um zu sehen, was los war. Auch Sandy, das Mädchen in der Clique, die sich sehr gut mit Markus versteht und seine Nervosität an diesem Abend registriert hatte, eilt nach draußen. Als sie eine Gestalt in den Flammen winden sieht, glaubt sie, Markus im Feuer zu sehen (Scheff und Markus sahen sich sehr ähnlich). Sie schreit: “Oh nein, Marx!”, will ins Feuer laufen und ihn rausholen, doch ein bereits eingetroffener Polizist kann sie noch zurückhalten. Aufgrund dieses Vorfalls und ihrer Zeugenaussage, die sie dann gemacht hat, glauben alle, daß Markus Wenz, der Sohn des Großindustriellen Wenz, in den Flammen ums Leben gekommen ist.

Auch Hans Wenz geht davon aus, doch er kann nicht an das Ergebnis der polizeilichen Untersuchung glauben; diese geht nämlich jetzt davon aus, daß Markus Wenz Opfer einer Verwechslung, also eines tragischen “Unfalls” wurde, und sieht keine Gründe für weitere Nachforschungen. Hans Wenz kann

dies nicht akzeptieren und beschließt deshalb, Leute anzuheuern, die verdeckte Ermittlungen in dieser Sache machen sollen. Diese Leute sollen seinem Verdacht nachgehen, daß der Tod seines Sohnes mit Absicht herbeigeführt worden ist, um Hans Wenz persönlich zu treffen und ihm geschäftlichen und wirtschaftlichen Schaden zuzufügen.

Um jedoch zu verhindern, daß die ganze Sache an die große Glocke gehängt wird, läßt er Schattenläufer anheuern; daß von dem Vorfall bisher noch nichts in den Zeitungen und den Nachrichten zu sehen war, konnte er durch seinen Einfluß in der Oberschicht erreichen.

DATELINE

Nachfolgend findet sich hier noch eine Auflistung, wann bestimmte Ereignisse im Abenteuer stattfinden werden, egal was die Spieler machen.

- 21.03.: Markus Wenz "stirbt" (Scheff!).
- 22.03.: Polizei stellt Ermittlungen an und kommt zu einem Urteil.
- 23.03.: morgens: Runner werden engagiert (Informationssuche, Treffen mit der Clique).
- 24.03.: Informationen auswerten, "verdauen"; falls Rob die Dealer kontaktieren konnte, wird er die Runner heute benachrichtigen (16:00 Uhr).
- 25.03.: um 4:30 Uhr Treff mit Dealern; falls die Spieler noch zu keinem Ergebnis gekommen sind, wird Decker (NSC) heute nicht auftauchen; Schulte hat sich ab heute kurzfristig beurlauben lassen; um ca. 10:00 Uhr wird Hans Wenz Handout 1 zugeschickt; um 10:30 Uhr werden die Charaktere benachrichtigt; in knapp vier Stunden soll Geldübergabe stattfinden (Falle!); eventuell Stellung und Überwältigung der Kidnapper.
- 26.03.: Hans Wenz wird ein Vidchip mit Aufnahmen von Markus zugeschickt; anhand des Chips kann der Unterschlupf der Entführer ausfindig gemacht werden; dann erfolgt Stellung und Überwältigung der Täter.



BEI ANRUF ORT

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Heute morgen hat euch euer Schieber angerufen, er habe da einen Job für euch, der nicht so gefährlich ist, wie der letzte, aber trotzdem nicht schlecht bezahlt wird. Wenn ihr die Sache übernehmen wollt, dann seid um 11:30 Uhr an der Ecke Ochsenhoferstraße/Tilmannweg; wartet bei der Telekomzelle auf euren Auftraggeber.

HINTER DEN KULISSEN

Nachdem Wenz das Ergebnis der Untersuchung der Polizei

erfahren hat, beschloß er gestern abend noch, die Sache selbst durchleuchten zu lassen, und ließ über seine Kanäle zur Schattenwelt ein Auftragsangebot "ausschreiben". Eine Connection der Spieler schnappte dies auf und dachte, es wäre ein guter Job für sie. Heute morgen rief er dann sofort einen der Runner an.

KEINE PANIK

Der angegebene Ort liegt in Dortmund, in Gartenstadt (B). Sollten die Spieler kein Interesse zeigen, so kann der SL anführen, sie könnten sich den Auftrag doch wenigstens mal anhören, ihr Verhalten sei gar nicht professionell.





AN DER ECKE

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Jetzt wartet ihr schon beinahe zehn Minuten, und noch immer ist niemand aufgetaucht, der was von euch will. Gerade als ihr gehen wollt, fährt ein schwarzer Mercedes L800 heran.

Die verspiegelte Glasscheibe in der Hintertür wird herabgelassen und eine Person, die ihr nicht genau erkennen könnt, spricht euch an. "Ich habe gehört, ihr seid gute Klempner und würdet für mich den Abfluß kontrollieren. Bitte steigt ein, dann können wir darüber reden."

Das Fenster fährt wieder hoch.

HINTER DEN KULISSEN

Sind die Charaktere eingestiegen, stellt sich Hans Wenz vor und gibt den Spielern einen Umriss der Arbeit, die sie erledigen sollen.

"Ihr sollt für mich in einer privaten Sache Nachforschungen anstellen. Dabei müßt ihr absolute Diskretion wahren. Ich bin bereit, euch als Vorschuß 25.000 ECU zu zahlen plus einer Prämie, deren Umfang sich danach richtet, wie zufrieden ich mit eurer Arbeit bin. Wenn ihr den Job übernehmen wollt, dann sagt es jetzt, ansonsten muß ich euch leider bitten, auszusteigen."

Wenz wird, solange die Spieler nicht zusagen, nichts von seinem Sohn oder dessen Tod erwähnen, und die Spieler müssen sich JETZT entscheiden, was sie tun wollen. Die Summe ist verhandelbar, und zwar bringt jeder Erfolg den Charakteren 2500 ECU mehr; hat Wenz mehr Erfolge, so bleibt die Summe gleich; das Ergebnis der Verhandlung hat keine Auswirkungen auf den Bonus (Prämie) zum Ende des Abenteuers.

Lehnen sie ab, so gibt Wenz ein Zeichen an den Fahrer und

läßt die Spieler raus. Wollen sie die Arbeit annehmen, so fährt Wenz fort:

"Vor zwei Tagen kam mein Sohn ums Leben, als er an einem abgestellten Auto vorbeiging und es gesprengt wurde. Die Polizei geht von einem bedauerlichen Versehen aus und glaubt, die Bombe war nicht für Markus bestimmt, sondern möglicherweise für jemand anderen. Doch mit diesem Ergebnis kann ich mich nicht abfinden. Die Polizei will in diesem Fall nicht weiterforschen, und deshalb will ich, daß ihr für mich verdeckte Ermittlungen anstellt. Wir fahren jetzt zu meinem Bürogebäude, dort werdet ihr mit genaueren Informationen versorgt. Außerdem stelle ich euch dann Georg Schulte, meinen Sicherheitschef, vor; er ist sozusagen meine rechte Hand, und er und seine Abteilung werden euch bei eurer Arbeit unterstützen."

Der Firmensitz, zu dem die Fahrt nun geht, liegt in Unna (AAA).

KEINE PANIK

Sollten die Spieler den Job nicht annehmen wollen, weil Wenz anfangs zu wenig an Informationen rausrückt, dann sollte der SL den Spielern klarmachen, daß Wenz ebenfalls vorsichtig sein muß, da er auch nicht weiß, was er von den Schattenläufern zu halten hat. Sollten die Spieler wirklich nicht mitmachen wollen, so sei es.

Mercedes L800

Handling	Geschw.	Rumpf/Panzer.	Signatur	Autopilot
3/8	70/170	5/3	3	4

Sitze : zwei vorne, hinten bis zu sechs Leute





BRIEFING ROOM

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr fahrt mit eurem Auftraggeber durch Unna, einem Stadtviertel, das ganz in Konzernhand ist und wo mit Gesindel wie euch normalerweise sofort und ohne Fragen zu stellen kurzer Prozeß gemacht wird. Ihr erreicht den Firmensitz von Wenz Überwachungs- und Sicherheitsanlagen GmbH, und der Wagen biegt in die Einfahrt der Tiefgarage ein.

Ihr folgt Wenz in den Aufzug und in sein Büro. Ein schwerer Eichentisch steht in der Mitte des Raumes, ein großes Fenster gewährt euch eine herrliche Aussicht auf Unna. Ansonsten ist der Raum sehr konservativ eingerichtet, mit Holzvertäfelungen und Bücherregalen, einer Topfpflanze und einem schweren Teppich auf dem Funierboden. Durch eine Nebentür erscheint ein relativ kleiner Troll (2,50 m). Anhand des Schildes auf der Brust vermutet ihr, daß er Konangestellter ist.

HINTER DEN KULISSEN

Georg Schulte ist der Chef der Sicherheitsabteilung. Er hat Markus entführt, jedoch noch keine Lösegeldforderung abgeschickt. Er weiß, daß Wenz diese Runner als Schnüffler organisiert hat, und wartet jetzt erst mal ab; vielleicht finden sie nichts heraus oder kommen unter die Räder, wer weiß.

Wenz nimmt in seinem lederbezogenem Sessel Platz und reicht den Spielern Computerauszüge: es handelt sich um Kopien der Autopsie und des Ermittlungsberichtes. Dann spricht er:

"Wie ich schon erklärte, sollt ihr Nachforschungen anstellen. Und zwar sollt ihr meinen Verdacht überprüfen, ob eventuell alles von einer Konkurrenzfirma geplant worden ist, um mir zu schaden und mich so aus dem Rennen zu werfen. Vielleicht hatte Markus Feinde, wenn ja, so möchte ich, daß ihr mir die Namen liefert. Überhaupt möchte ich regelmäßig von euren Ergebnissen und Fortschritten unterrichtet werden, mindestens einmal am Tag. Schulte wird euch eine entsprechende Telekomnummer zuweisen. Außerdem wird er euch dann in die Sicherheitsabteilung führen, dort händigt er euch spezielle IDs aus, so daß ihr ohne Probleme wieder hierherkommen könnt. Wie ich schon sagte, könnt ihr auf meine Sicherheitsabteilung zurückgreifen; wenn ihr es für nötig haltet."

Nach dem Verhältnis zwischen Vater und Sohn gefragt, wird Wenz antworten: "Wissen Sie, ich war kein sehr guter Vater für ihn, ich war wegen der Firma immer viel unterwegs und immer beschäftigt, so daß ich, als Markus noch jung war, kaum Zeit mit ihm verbrachte. Um so mehr nahm seine Mutter eine zentrale Rolle in seinem Leben ein. Als sie vor sechs Jahren, Markus war gerade dreizehn, bei einem Unfall ums Leben kam, schob er die Schuld für ihren Tod auf mich. Ich weiß nicht, weshalb, doch er glaubt, ich sei für ihren Tod verantwortlich. Als er heranwuchs, wollte ich ihn gerne für meine Arbeit und für den Konzern begeistert, doch er wollte nicht. Er verhielt sich wie ein kleiner, trotziger Junge. Obwohl ich ihm damals alle möglichen Ausbildungs- und Beschäftigungsfelder eröffnete, zog er es lieber vor, mit sechzehn seinen eigenen Kopf durchzusetzen. Er trieb sich in der hiesigen Schicki-Micki-Szene rum, kam immer später heim, mit der Zeit sogar gar nicht mehr. Ich ließ ihn natürlich beobachten. Er tingelte eben so durch's Nachtleben, hatte mal diese, mal jene Freunde und

kam nur ab und zu mal daheim vorbei."

"Seit ein paar Monaten schon ist er jetzt in einer Clique, und es scheint so, als hielte er es bei denen längere Zeit aus. Die Leute dieser Clique sind es auch, die Markus zuletzt lebend sahen. Sie treffen sich fast immer in der Kneipe 'Am Blauen Rhein', dort solltet ihr mit euren Nachforschungen anfangen und versuchen, Kontakt mit dieser Gruppe herzustellen."

Die Frau von Hans Wenz, Bernadette Wenz, kam ums Leben, als sie mit ihrem Sportflugzeug abstürzte. Hans Wenz hatte nichts mit dem Unfall zu tun (das ist eine fixe Idee von Markus). Nebenbei, Hans Wenz litt unter dem Tod seiner Frau ebenso schwer wie sein Sohn.

Eine ähnliche Beschreibung der Situation in der Familie kann auch Georg Schulte liefern. Markus lebt von den Geldern auf seinem Konto, das von seiner Mutter eingerichtet wurde und über das er mit 18 Jahren verfügen konnte. Außerdem steckt ihm sein Vater monatlich eine Art "Taschengeld" von 400 ECU zu. Markus hat sich in Steele (Essen, Sicherheit: C) ein kleines Appartement genommen. Ab und zu schläft er noch in seinem Zimmer im Haus von Hans Wenz (wenn er mal wieder vorbeischaute). Eine Untersuchung seines Zimmers oder seines Appartements liefert aber keine relevanten Informationen für dieses Abenteuer.

Wenn alle Fragen geklärt sind, wird Schulte die Spieler mit in die Zentrale der Sicherheitsabteilung nehmen, um ihnen ihre Sicherheitsausweise auszuhändigen. Mit diesen können sie jederzeit wieder hierher zurückkommen. Außerdem erhalten sie noch eine Telekomnummer, mit der sie im Büro von Wenz anrufen und Bericht erstatten können. Schulte wird darauf hinweisen, daß seine Abteilung den Runnern volle Unterstützung gewähren wird (siehe Liste weiter unten!), jedoch in vernünftigen Grenzen. Dann wird er sie zum Ausgang bringen und den Spielern viel Erfolg bei der Arbeit wünschen.

KEINE PANIK

In den ersten Drei Kapiteln kann nur wenig schiefgehen. Die Spieler sollen in erster Linie ihre Ausgangslage erfahren und gleichzeitig einen ersten Anknüpfungspunkt für ihre Ermittlungen erhalten. Ebenso sollten sie sich der Möglichkeit bewußt werden, daß sie die Sicherheitsabteilung für ihre Zwecke benutzen können. Gegebenenfalls soll auch David Rauner als vertrauenswürdiger Charakter eingeführt werden, so daß seine Rolle in der "Todesfalle!" logisch erscheint.

Möglichkeiten, die sich in der Sicherheitsabteilung bieten:

- Bilder, Photos, Holos fälschen/bearbeiten lassen
- ins System der Polizei eindringen und weitere Berichte besorgen (nur Konzerndecker dürfen dies, eigener Decker darf dies von der Zentrale aus nicht tun)
- Überwachungsgerät anfordern (Wanzen, Kameras, ...)
- BTL-Chip analysieren lassen
- Checkstick (zertifizierter Credstick) ausstellen lassen
- Lagepläne und Karten von verschiedenen Gebäuden
- Computersystem der Wenz GmbH überprüfen lassen (nur bei Verdacht!)
- Verzeichnis der Mieter von Selters Lagerhallen im Sektor A57 - B63 einsehen (nur bei Verdacht!)
- allgemein alles, was mit Elektronik und Computer zu tun hat;

Sollten die Spieler keinen Decker haben und nicht eine ihrer Connections für Deckingarbeit einspannen wollen oder keine entsprechende Connection haben, dann sitzt in der Zentrale David Rauner, ein Konzerndecker, der die Runner freundlich begrüßt und als Ansprechpartner vorgestellt wird.

DAVID RAUNER

David ist ca. 22 Jahre alt, relativ groß, jedoch nicht sportlich gebaut, seine Bewegungen wirken schlaksig. Er hat graue Augen und glattes, blondes Haar, das er als Seitenscheitel nach rechts trägt. Er hat einen freundlichen und aufgeschlossenen Charakter.

Er wird zu den Spielern sehr hilfsbereit sein und sollte sich als guter Freund für sie erweisen. Vor allem in Hinblick auf das Kapitel "Todesfalle!" kann dieser NSC noch wichtig werden.

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 3
Stärke: 2
Charisma: 4
Intelligenz: 4
Willenskraft: 4
Essenz: 5.8
Reaktion: 3 (7)

Initiative: 3+1W6 (7+3W6)

Panzerung: 0/0

Würfelpools

Kampf: 5
Hacking: 12

Professionalitätsstufe: 3 in Matrix
sonst 2

Ausrüstung

Fuchi Cyber-7 mit Reaktionsverstärkung Stufe 2 (MPCP 10; Härte 4;)

Normale Kleidung (neueste Konmode)

Fertigkeiten

Computer: 5
Computertheorie: 4
Gebräuche (Konzern): 3
Elektronik (Kontrollsysteme): 2

ZUSTANDSMONITOR	
KÖRPERLICH	GEISTIG
Tödliche > Wunde	< Bewußtlos, weiterer Schaden verursacht Wunden
Schwere > Wunde	< Schwere Betäubung
Mittelschwere > Wunde	< Mittelschwere Betäubung
Leichte > Wunde	< Leichte Betäubung



AUF ZUM RHEIN

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Die Runner treffen an der Kneipe ein

Hier auf dieser Straße fand Markus Wenz also seinen Tod. Ihr erkennt schnell, wo genau das Auto hochging: ca. 40 m vom Eingang entfernt ist der Bordstein rußig schwarz gefärbt. Weiße Kreidestriche markieren, wo der verbrannte Leichnam lag. Ein älterer Mann, gekleidet in einen langen, beige Mantel, steht bei dem Rußfleck. Er sieht sehr nachdenklich aus.

HINTER DEN KULISSEN

Die Runner können sich zuerst mit Kommissar Schörnig unterhalten. Dies kann sich später als sehr günstig erweisen, falls die Spieler noch die Hilfe der Polizei benötigen sollten. Dann müssen sie ebenfalls Kontakt mit der Clique von Markus herstellen. Dies müssen sie sehr feinfühlig anstellen, denn die einzelnen Mitglieder der Clique wissen sehr viel und geben den Runnern weitere Anhaltspunkte, doch andererseits sind sie sehr verschworen und man wird nicht leicht von ihnen akzeptiert.

Kommissar Schörnig betrachtet den Fall als abgeschlossen, auch wenn er persönlich mit dem Ergebnis nicht sehr zufrieden ist. Er ist noch einmal zur „Unglücksstelle“ zurückgekommen, um sich den Fall ein letztes mal durch den Kopf gehen zu lassen. Doch kurz nach dem Eintreffen der Spieler wird er zum Auto gehen und zum Präsidium fahren, um den Fall abzuschließen. Sollten die Spieler ihn ansprechen, so wird er sich gerne mit ihnen unterhalten, doch die Spieler können nicht mehr erfahren, als sie schon aus den Berichten (**Handouts**) wissen bzw. lernen können. Sollten die Spieler die Kneipe erst gegen Abend besuchen, so ist Schörnig nicht anzutreffen (Feierabend!).

Ist Schörnig dann gegangen, so können die Spieler ebenfalls den Tatort untersuchen. Dabei können sie in einer Ritze im Asphalt, die mit Ruß bedeckt ist, einen Chip finden. Dazu ist eine Wahrnehmungsprobe (8) zu bestehen (Nanu, da hat die Polizei doch etwas übersehen!). Dieser Chip ist ein BTL-Chip,

den der Scheff für Rob besorgt hatte und der von der Polizei nicht gefunden wurde.

Die Kneipe "Am Blauen Rhein" liegt in Duisburg im Stadtteil Rheinhausen (C). Man kommt durch den Eingang in ein Treppenhaus, über welches man in das Lokal gelangt, das im Keller des Gebäudes liegt. Am Ende der Treppe stehen zwei Orks als Türsteher rum, die die Leute filzen und eventuell nicht reinlassen (z. B. klar erkennbare Rassisten und Nazis sind im "Rhein" nicht erwünscht). Deren Werte finden sich weiter unten. Lassen sie dabei die beiden Orks eine Wahrnehmungsprobe gegen die halbe Tarnstufe einer Waffe plus 2 machen (die zwei sind keine Profis im Durchsuchen!). Gleich rechts neben dem Eingang befindet sich die Bar, der Rest des Raumes wird von runden Tischen ausgefüllt, um die Stühle stehen. Die Kneipe ist von 10:00 bis 14:00 Uhr und von 20:00 bis 3:00 Uhr geöffnet. Die typische Stammkundschaft sind junge Leute (15-35 Jahre), welche sich selbst meist dem alternativen Independent-Lager bzw. der linken Szene zuordnen, jedoch finden sich hier keine Radikalaktivisten (nun ja, ab und zu, aber nicht in der Regel). Aus den an der Wand angebrachten Lautsprechern tönt Musik, die eine angenehme Unterhaltung (ohne brüllen zu müssen) gerade noch möglich macht.

Die Mitglieder der Clique trudeln meist so ab 20:45 Uhr ein und bleiben unterschiedlich lange. Man muß bei der Kontaktaufnahme mit diesen Leuten behutsam vorgehen. Mögliche Annäherungsversuche wären:

Die Runner könnten sich mit dem Barkeeper unterhalten. Dazu ist eine Gebräuche(Straße)-Probe(5) nötig. Die Zahl der Erfolge gibt die erhaltenen Informationen wieder, wobei der Mindestwurf entsprechend zu modifizieren ist. So kann ein Bild, auf dem Markus Wenz zusammen mit einem der Charaktere abgebildet ist ("Wir waren zusammen auf der Schule!") seinen Argwohn besänftigen (bringt -1 auf Mindestwurf). Zu beachten ist allerdings, daß alle in der Kneipe Markus unter seinem Straßennamen "Marx" kennen, auch in der Clique hieß er so! Grobe Behandlung des Barkeepers ("He, du Depp am Tresen, erzähl was über Wenz und seine Kumpels!") oder rassistische Sprüche können ihn jedoch dazu bringen, nichts zu sagen (+2 oder +3 auf MW), wobei Geld (100 ECU) ihn

gesprächiger macht (wieder -1 auf MW). Diese Richtlinien können im allgemeinen immer bei Gesprächen verwendet werden.

Erfolg Ergebnis

- 1 "Die Leute sind noch nicht da!"
- 2 "Die Leute kommen meist so gegen halb neun. Ihr könnt ja in der Zwischenzeit hier warten. Was wollt ihr trinken?"
- 3+ "Aber wenn sie kommen, dann red' ich mit ihnen und leg für euch ein gutes Wort bei ihnen ein!" (Spieler werden jetzt leichter von den Mitgliedern der Clique akzeptiert.)

Sollte die Clique schon da sein, so weist der Barmann auf deren Tisch. Bei 3 oder mehr Erfolgen geht der Mann kurz an ihren Tisch und flüstert Tim etwas ins Ohr, worauf der nickt. Der Barkeeper kommt zurück und sagt: "Ihr sollt euch zu ihnen setzen!"

Die Spieler können auch Gäste nach der Clique befragen. Normalerweise sind 3W6 Gäste in der Kneipe und an einigen Tischen sind bestimmt Plätze frei, wo man sich dazusetzen kann. Hierbei erfolgt eine Gebräuche (Straße)-Probe (6), wobei ein spendiertes Bier oder Drink -1 auf den MW geben. Ansonsten gelten obige Modifikatoren (Drink kostet 5 ECU). Die Erfolge aus der Probe werden wie oben verwendet.

Wenn es also um die Kontaktaufnahme mit der Clique geht, kann man dies entweder ausspielen oder eine Gebräuche (Straße)-Probe (7) fordern, wobei das manipulierte Photo einen Modifikator von -2 mit sich bringt. Die Werte und Charakteristiken der Mitglieder der Clique sind im Kapitel **Hauptdarsteller** beschrieben. Später verteilen sich einzelne Leute der Clique auf verschiedene Tische, wodurch die Runner die Gelegenheit haben, die Leute auch einzeln zu befragen. Was die entsprechenden Charaktere jeweils wissen und den Spielern an Informationen geben können, ist anschließend zusammengefaßt. Diese Auflistung ist nicht im üblichen Stil von **Beinarbeit** angelegt, auch wenn ein Mindestwurf angegeben ist, denn dieser Abschnitt ist zu wichtig, als daß die Spieler wegen schlechter Würfelergebnisse bestimmte Hinweise nicht erhalten.

Soll diese Begegnung mit Gebräuche(Straße)-Proben gewürfelt werden, so gilt folgendes: je gewichtiger die Information ist, desto weiter unten steht sie in der Liste.

Man kann die Leute der Gruppe über folgende Themen befragen; alle Mitglieder wissen generell Allgemeines, was die Spieler schon zum Teil wissen; nur die extra angegebenen Charaktere wissen über das Allgemeine hinaus das, was in der Liste unter ihrem Namen angeführt wird. Der Mindestwurf wäre jeweils 5 bzw. 4, wenn die Charaktere das Vertrauen der Clique genießen.

ÜBER DIE MORDNACHT

(Sandy, Tim)

- Marx war sehr nervös, schaute dauernd auf die Uhr, als hätte er auf etwas gewartet.
- Marx wollte sich mit jemandem treffen, der seine Mutter kannte.

(Rob)

- Marx war sehr aufgeregt, warum nur?
- Marx hatte sich mit einem Typ getroffen, der behauptet hat, Infos über den Tod seiner Mutter zu haben; (Rob hat gehört, wie sich die beiden unterhielten und kann den Mann in etwa beschreiben; es ist aber schon einige Wochen her, als er ihn sah).

ÜBER SCHEFF

(Jan)

- Scheff ist schon seit ein paar Tagen nicht mehr aufgetaucht, macht er aber öfters;
- Scheff ist seit dem Unfall, der mit Marx passiert ist, nicht mehr aufgetaucht;
- Scheff ist wohl unterwegs, um Chips für den Drekhead von Rob zu besorgen.

(Sandy)

- Scheff habe ich seit dem Abend des Unfalls nicht mehr gesehen
- Scheff und Marx waren echt gute Freunde, teilten die selben Ansichten und Vorlieben;
- Scheff und Marx waren beinahe wie Brüder, und sie sahen sich auch verdammt ähnlich; Verhältnis zu Rob war mehr fürsorglich, Scheff sah sich als großer Bruder von Rob;

(Rob)

- Scheff ist voll in Ordnung, super Kumpel;
- paßt mir gar nicht, daß Scheff schon so lange weg bleibt;
- Scheff war unterwegs, was wichtiges zu besorgen
- Scheff besorgt mir immer meine Chips, mit denen es mir besser geht; werd' noch verrückt, wenn er nicht bald welche bringt; aber pscht, das bleibt unter uns

ÜBER SANDY

(Tim)

- kenne sie schon sehr lange, noch aus der Kindheit
- sie ist die einzige Frau unter uns, sie kann sich behaupten, das imponiert mir unheimlich
- sie ist einfach toll!

(Mike)

- Marx und Sandy hatten es sich wohl gegenseitig angetan; sie verstanden sich gut;
- nur Tim paßte dies nicht, denn ich glaub', er hat auch ein Auge auf Sandy geworfen

ÜBER TIM

(Jan, Mike)

- Tim ist ein bißchen jähzornig und zu ernst; er ist nicht der spontanste Typ, den ich kenne;
- Tim war meiner Meinung eifersüchtig darauf, daß sich Marx und Sandy nach sehr kurzer Zeit so gut verstanden; aber da lief nichts zwischen den beiden;

ÜBER ROB

(Jan, Mike)

- Rob ist abhängig von BTL-Chips, aber er hat sich unter Kontrolle;
- Rob ist süchtig nach Chips, deshalb hängt er auch soviel mit Marx und Scheff zusammen; einer von den beiden versorgt ihn mit dem Zeug;
- und zwar Scheff; durch ihn wurde Rob abhängig, und jetzt beliefert er ihn immer noch;

ÜBER SCHEFF, IN BEZUG AUF DIE CHIPS

(Rob)

- meine Angelegenheit, halt dich raus, ja!;
- du fängst ganz harmlos damit an, und eh du dich umschaust, bistest abhängig; will nicht sagen, daß es später dann keinen Spaß mehr macht, nur die Zeit zwischen zwei Dröhnungen wird zur Hölle;
- hoffentlich kommt der Scheff bald mit der neuen Ladung, ich flipp' bald aus;

ÜBER MARX (ALLGEMEINES)

(Mike)

- Mike sagt das gleiche, was er auf Fragen nach Sandy und Tim antwortet (siehe oben);

(Sandy)

- Marx war echt ein dufter Typ
- er sah echt gut aus, er ähnelte irgendwie auch Scheff;
- er kleidete sich immer recht modisch, mußte jeden neuen Gag mitmachen; hat sich sogar vor drei Wochen nur so zum Spaß eine Datenbuchse setzen lassen, weil es gerade cool ist;

ÜBER MARX UND SANDY

(Jan, Mike)

- was sie schon allgemein zu Tim sagen konnten (siehe oben);

(Tim)

- wenn zwei was haben, dann sollen sie doch ihren Spaß haben;
- ich kenne Sandy schon lange, länger als er; Marx ist kein guter Kerl für sie;
- ich kenne sie schon seit Jahren; da kommt plötzlich dieser Pinkelsohn daher, reißt ein paar coole Sprüche und Sandy fällt glatt auf seine Machomasche herein; ich kann nicht verstehen, daß sie so dumm sein kann;

Rob kann, wie oben gesagt, den Typ, der Infos für Marx haben sollte, in etwa beschreiben:

“Ziemlich groß, breit gebaut; hatte eine Narbe am rechten Unterarm, und am linken Arm eine Tätowierung, das Bild von so einer schwertschwingenden Frau.”

Vor ein paar Wochen trat dieser Typ an Marx heran, um ihn letztendlich für Schulte zu dem Treff zu ködern, an dem er überwältigt wurde.

Dieser Typ ist Mitglied der “Ritter der Walküre”. Die Bedeutung der Tätowierung kann über Connections herausgefunden werden.

Wenn die Spieler es wollen, kann Rob mit Unterstützung von Jan für die Spieler mit den Dealern Kontakt herstellen und ein Treffen organisieren. Rob wird die Spieler gegebenenfalls dann am nächsten Tag informieren (gegen 16:00 Uhr).

Somit ergeben sich aus dieser Begegnung mehrere Aspekte. Durch die Aussage Sandys kann man davon ausgehen, daß die Leiche nicht Markus Wenz war, denn er hatte sich vor kurzem eine Datenbuchse setzen lassen. Möglicherweise ist der Tote Scheff. Ein Anhaltspunkt ist der Typ, der Infos an Marx geben wollte. Eine andere Spur bietet die Möglichkeit, an die Dealer von Scheff und Rob heranzukommen. Als Roter Hering bzw. falsche Spur ist die Eifersucht Tims auf Marx eingebaut.

Sollten die Spieler sich nicht ausgiebig mit der Clique und ihren einzelnen Mitgliedern unterhalten, so können bestimmte Leute die Spieler beim Rausgehen begleiten und von selbst zu reden beginnen (z.B. Rob oder Sandy). Außerdem kann man die Gruppe jeden Tag um dieselbe Zeit im “Rhein” antreffen, sie können also wieder hierher zurückkommen und erneut Fragen stellen. Sollten die Spieler anfangen, in der Kneipe eine Schießerei vom Zaun zu brechen, so wird der Barmann seine leichte Pistole ziehen und hinterm Tresen in Deckung gehen. Dann befinden sich unter den Gästen sicher irgendwelche Straßensamurais oder ähnliche Typen, die den Spielern Paroli bieten können.

Und außerdem müssen sie noch über die Treppe wieder nach oben, um raus zu kommen. Sicher findet sich auch hierfür jemand, der diesen Weg von oben her blockiert. Einen Hinterausgang gibt es in dieser Kneipe nicht!

NICHTSPIELERCHARAKTERE

TÜRSTEHER (2 ORKS)

Attribute

Konstitution: 7
Schnelligkeit: 6
Stärke: 5
Charisma: 2
Intelligenz: 3
Willenskraft: 3
Essenz: 6
Reaktion: 4

Initiative: 4+1W6

Würfelpools

Kampf: 6

Fertigkeiten

Bewaffneter Kampf: 4
Feuerwaffen: 2
Waffenloser Kampf: 5
Gebräuche (Straße): 2

Ausrüstung

Panzerweste
einer der beiden
hat Prügel: (7M Bet.)
der andere hat Schlagring: (5L (phys.))

Panzerung: 2/1

Professionalitätsstufe: 2

Notizen

natürliche Lichtverstärkeraugen
Schlagring zählt unter Waffenlosen Kampf



BARMANN (BEDIENUNG)

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 3
Stärke: 4
Charisma: 3
Intelligenz: 2
Willenskraft: 2
Essenz: 6
Reaktion: 2

Initiative: 2+1W6

Panzerung: 0/0

Würfelpools

Kampf: 3

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 3
Gebräuche (Straße): 4
Waffenloser Kampf: 3
Gerüchteküche: 5
Mitfühlendes Zuhören: 5
Drinks mixen: 4

Ausrüstung

Schürze
Unmengen von Gläsern
Geschirrtuch
H+K Caveat (6L)
Lasermarkierer

Professionalitätsstufe: 1

ZUSTANDSMONITOR	
KÖRPERLICH	GEISTIG
Tödliche > Wunde	< Bewußtlos, weiterer Schaden verursacht Wunden
Schwere > Wunde	< Schwere Betäubung
Mittelschwere > Wunde	< Mittelschwere Betäubung
Leichte > Wunde	< Leichte Betäubung



ZWISCHENDURCH

Wenn die Runner Bericht erstatten, so wird der Decker Rauner am Telekom sitzen. Kommen sie persönlich bei Wenz vorbei, so wird Rauner anwesend sein. Wenn die Spieler nämlich nicht von selbst David von dem Mann mit der Tätowierung oder den "Rittern der Walküre" erzählen, so muß er eben auf diese Weise davon erfahren. Er wird dann auf eigene Faust bei der "Nadel" vorbeischaun und dabei von den Häschern Schultes ebenfalls gefangenommen werden. Dies ist jedoch nur dann zu tun, wenn der SL im Kapitel "Todesfälle !" eine gefesselte Person (vermeintlich Markus Wenz) neben den Sprengladungen haben will. Man muß dies nicht tun, jedoch hat es den Vorteil, daß im Keller dann eine Person gefesselt ist, die ein Zauberer über Wahrnehmungszauber erahnen kann und so die Spieler eher bereit sind, in den Keller zu gehen.

Dies geht ebenso mit einer Connection eines Spielers. Sie schnappt das mit den "Rittern der Walküre" auf und stellt eigene Nachforschungen an. Man muß zwar ein bißchen tricksen, aber es verleiht der Szene dann mehr "Dramatik".

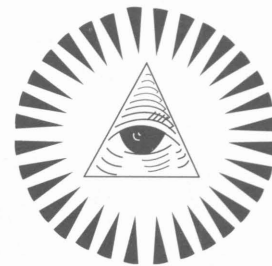
Sollten die Spieler auf die Idee kommen, Tim im "Rhein" des Mordes an Marx/Markus zu beschuldigen, so wird er sehr aufgebracht die Kneipe verlassen. Folgen die Spieler ihm, stellen ihn in einer Nebenstraße und wollen sie sein Geständnis hören, so wird er schwören, nichts mit Markus' Tod zu tun zu haben. ("Ja, ich war eifersüchtig, aber dafür bring ich ihn doch nicht um!!!").

Sollten die Spieler ihm weiterhin nicht glauben, wird er zu fliehen versuchen und nötigerweise auch die Waffe einsetzen, um den Runnern zu entkommen. Jedenfalls wird das Verhältnis zur Clique dann stark getrübt sein.

BEDLAMedia

disinformation & distortion

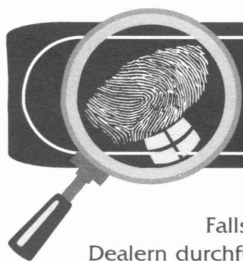
116,5 mhz



mayhem
murder
massacre
well, bozos!
here we are!
we do a helluva job!
and we are on the air!

new world disorder





BTL - DEAL

Falls Rob die Kontaktaufnahme mit den Dealern durchführte, so stellt er das Runnerteam den Dealern als einflußreiche Geschäftsleute vor, die mit ihnen gemeinsame Sache machen wollen.

Die Dealer wurden daraufhin neugierig, um wen es sich bei den Geschäftsleuten handeln könnte und stimmten einem Treffen zu. Als Ort wählten sie ein verlassenes Gebäude in Neudorf, ebenfalls in Duisburg, als Zeitpunkt den 25.03. um 4:30 Uhr morgens.

So wird um ca. 16:00 Uhr Rob versuchen, die Runner zu kontaktieren und ihnen obiges schildern (er wird auch die genaue Adresse angeben). Gegebenenfalls ruft Rob auch bei Wenz selber an.

Wenn noch nicht bekannt ist, daß der Tote nicht Markus war, so wird Hans Wenz die Spieler voll unterstützen. Da es sich bei dem Delikt um Mord handelt, die Runner jedoch bis jetzt nur Indizien haben, müßte man die Dealer (durch einen Bluff) zu einem "Geständnis" bringen. Am besten wäre es, einen Spieler zu verdrahten, so daß man von außen das Gespräch mithören und aufzeichnen kann. Eine andere Möglichkeit wäre, schon vorher in der Ruine Wanzen oder Minikameras anzubringen. Die Spieler sollen mit eigenen Ideen aufkommen. Wenz kann auch einige seiner Sicherheitsleute zur Unterstützung der Spieler einteilen, doch Rob erzählte den Dealern nichts von Sicherheitspersonal!

(Deren Werte sind ebenfalls im Kapitel "Hauptdarsteller" aufgeführt.)

Ist schon bekannt, daß der Tote nicht Markus war, so interessiert sich Hans Wenz nicht besonders für die Aktion. Anders als im obigen Fall wird er unter keinen Umständen das Leben eines seiner Sicherheitsleute aufs Spiel setzen. Deshalb sollten sich die Spieler eher an Kommissar Schörnig wenden (wenn möglich), um Rückendeckung zu erhalten. Schörnig

wird dann vorschlagen, daß zuerst die Spieler reingehen, wobei einer von ihnen eine Wanze trägt. Sie sollen durch geschickten Bluff die Dealer zu unüberlegten Äußerungen veranlassen, die zur Verhaftung ausreichen. Dann werden die Polizisten eindringen und die Verbrecher festnehmen.

Die Runner können auch auf eigene Faust zu dem Treff gehen, ganz ohne Polizei oder Sicherheitstrupp als Rückendeckung und so eine Art Geständnis erhalten. Sollte es jedoch zu einer Schießerei kommen und die Dealer werden getötet, so kann es leicht sein, daß die Spieler sich auf der Fahndungsliste der Polizei wiederfinden.

DAS TREFFEN

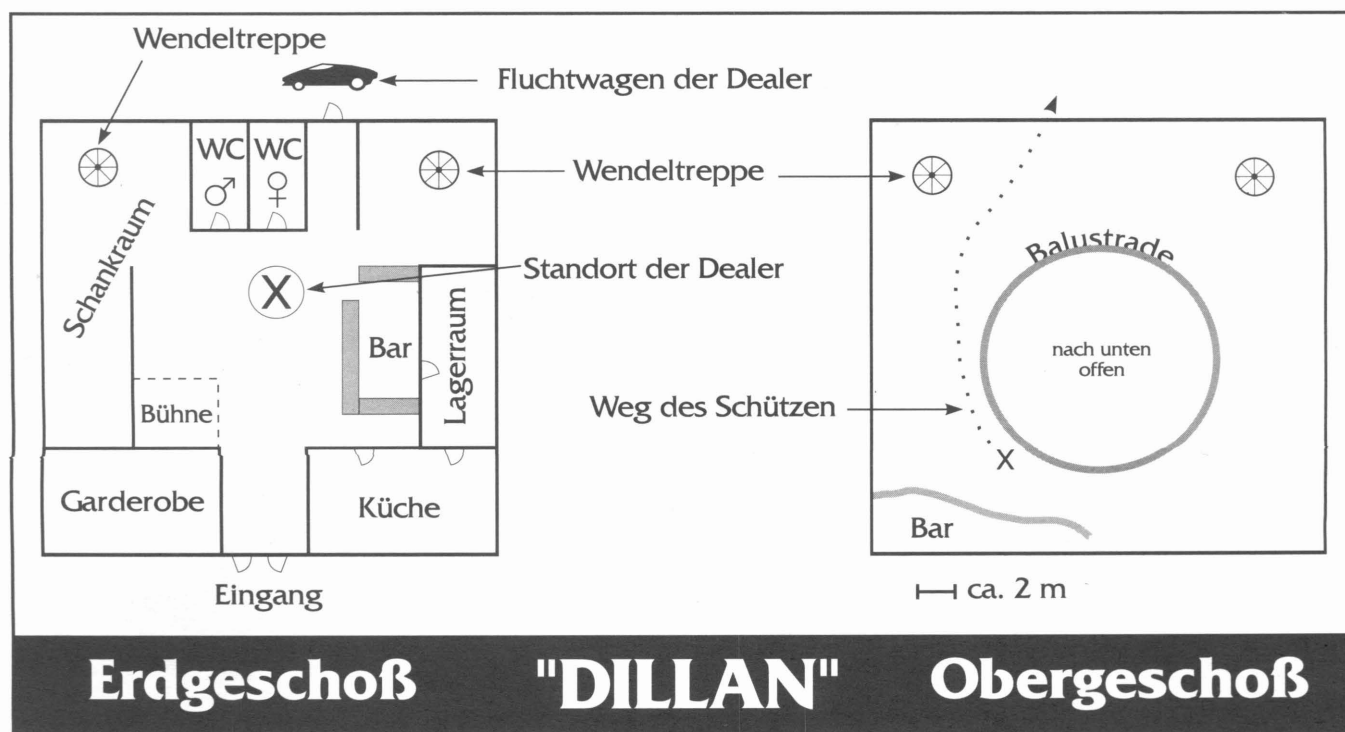
SAG'S IHNEN INS GESICHT

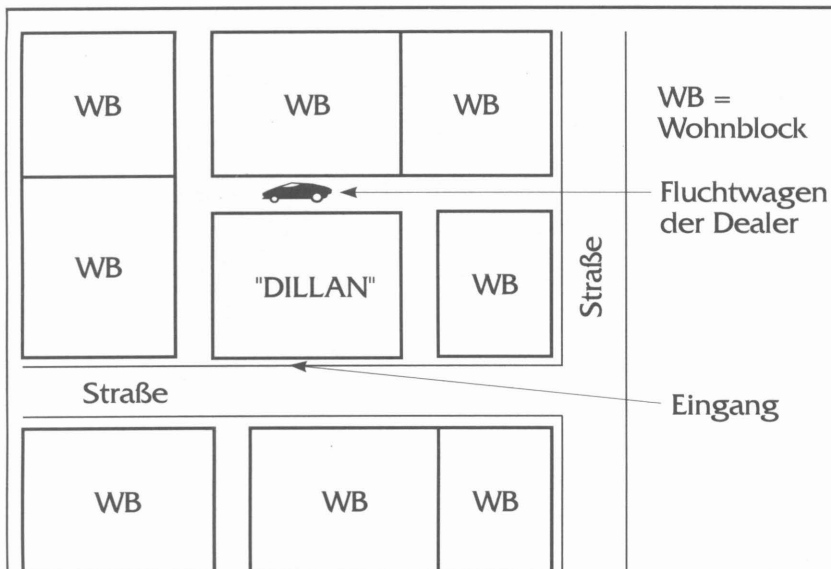
Ihr steht vor der alten Ruine, die einst einmal ein edles Lokal war. Die verblaßte Schrift an der Vorderfassade läßt den Namen "DILLAN" erkennen, doch das ist das einzige, das vom einstigen Glanz übrig blieb.

Der Abstieg der gesamten Gegend in ein Squatterviertel zog auch dieses Lokal mit sich. Jetzt sind wohl Ratten die einzige Kundschaft, die im DILLAN verkehrt.

Wenn das Gebiet astral erkundet wird

Du verläßt deinen Körper und die Welt um dich herum verändert sich. Du dringst in das alte Gebäude ein. In einem großen, weitläufigen Raum warten vier Personen auf euch. Der Raum, der früher wohl mal als Tanzsaal diente, ist zwei Stockwerke hoch. Auf halber Höhe befindet sich eine Art Balkon, der kreisrund über der Tanzfläche angebracht ist. Wahrnehmungssprobe gegen 5 liefert zusätzliche Erkenntnisse:





Das "DILLAN" in der Aufsicht

Erfolg Ergebnis

- 1 es gibt einen Hinterausgang
- 2 es gibt einen Hinterausgang, vor dem steht ein Auto
- 3 es gibt einen Hinterausgang mit einem Auto davor, die Dealer befinden sich in der Nähe des Ausgangs.
- 4+ wie oben, jedoch befindet sich eine weitere Person auf dem Balkon

Die Dealergruppe besteht aus ihrem Boss und drei (vier) Lakaïen. Sie sind allesamt nur kleine Fische, die von Mächtigeren ihre Ware beziehen und weiterverkaufen; sie werden also nichts über die Hintermänner ausplaudern, dazu haben sie zu viel Angst vor deren Rache. Andererseits sind sie nicht bereit, den Löffel abzugeben, d.h., sie werden im Falle von Schwierigkeiten fliehen. Der einzige Grund, weshalb sie sich auf dieses Treffen eingelassen haben, ist ihre Neugier, wer ihnen Kooperation anbietet.

HINTER DEN KULISSEN

Wollen die Spieler das Lokal von außen untersuchen, so können sie den Hintereingang und den abgestellten Saab Dynamit 776 entdecken.

Das alte Gebäude war einst ein nobles Lokal, doch jetzt ist es nur noch eine Ruine. Die Fenster fehlen, die Mauer hat Risse, der Wind bläst durch das Haus, Ratten und Insekten sind die neuen Besitzer dieser Ruine. Nur vereinzelte Tische und Stühle sowie die feste Einrichtung (Tresen, Podium,...) lassen erahnen, daß früher hier mal viel los war. Die Lichtverhältnisse sind auch entsprechend schlecht (Schwache Beleuchtung). Wie auf der Karte zu sehen ist, führt eine Wendeltreppe auf eine kreisrunde Empore oder Balkon. Dort wartet ein fünfter Mann in guter Tarnung auf die Geschäftsleute und nimmt sie ins Visier, falls es Ärger geben sollte.

Kommt es zum Treff, so kann über alles mögliche verhandelt werden. Um den Scharfschützen zu erkennen, ist eine Wahrnehmungsprobe gegen 10 notwendig, wobei zwei Erfolge nötig sind, den Schützen als solchen zu erkennen.

Folgende Modifikatoren sind anzurechnen:

(Cyberohren -1 ; Lichtverstärkeraugen -2 ; Infrarotsicht -2).

Kommen die Spieler durch den Hintereingang, so ist der Scharfschütze leichter zu erkennen (-1 Modifikator).

Im Verlaufe des Gesprächs werden sich die Dealer verraten, etwa auf folgende Art: "Also, wenn ihr versucht, uns Ärger zu machen, dann kann das böse für euch enden. Erst vor ein paar Tagen haben wir den Scheff um die Ecke gebracht und das gleiche würden wir auch mit euch tun." Das ist die Art von Beweis, die nötig ist, um zu zeigen bzw. zu erkennen, daß der Tote nicht Markus Wenz, sondern Scheff von der Clique war.

Sollten die Runner sofort sichtlich aggressiv auftreten ("Ihr habt den und den getötet, jetzt seid ihr dran!" oder so), werden die Dealer zu fliehen versuchen. Dabei wird ihnen ein Scharfschütze, der auf dem Balkon über den Spielern in Stellung gegangen ist und schon einige Runden (4) auf die Runner zielte, Schützenhilfe geben. Sie werden durch den Hintereingang, durch den sie auch gekommen sind, entkommen wollen. Der Scharfschütze wird zwei (oder auch mehr) Schüsse auf die Runner abgeben und dann zum Fenster in der Hinterwand laufen. Dort stürzt er sich hinaus, landet in Stapeln von Müllsäcken, eilt zum Auto und flüchtet mit den

anderen vier. Haben die Spieler Unterstützung von der Sicherheit Wenz' oder der Polizei, dann werden die Dealer gleich gestellt, wenn sie mit dem Auto flüchten wollen (Gasse abgesperrt). Sind die Runner alleine zum Treff gekommen, so entkommen die Verbrecher höchstwahrscheinlich, das wichtigste ist jedoch, daß die Spieler das Geständnis haben.

Kommen die Runner durch den Hintereingang, werden die Dealer (bei Flucht nur!) durch den Haupteingang und dann zum Auto laufen, welches der Scharfschütze inzwischen bereits anließ.

Wenn die Runner die Dealer umzingeln, werden sie sich womöglich den Weg freischießen.

NICHTSPIELERCHARAKTERE

(DEALER/DER BOSS)

Attribute

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 4
Stärke: 3
Charisma: 4
Intelligenz: 4
Willenskraft: 4
Essenz: 6
Reaktion: 4

Initiative: 4+1W6

Würfelpools

Kampf: 6

Fertigkeiten

Feuerwaffen 4
Führung: 5
Gebräuche (Straße): 3
Gebräuche (Mafia): 4
Verhandlung: 6
Waffenloser Kampf: 3

Ausrüstung

Sicherheitskleidung
H+K 227 MP mit Lasermarkierer
Tarnhalfter
Lasermarkierer

Panzerung: 4/1

Professionalitätsstufe: 3



LEIBWÄCHTER

Attribute

Konstitution: 6(8)
Schnelligkeit: 6
Stärke: 5
Charisma: 3
Intelligenz: 4
Willenskraft: 5
Essenz: 1.35
Reaktion: 5(9)

Initiative: 9+3W6

Würfelpools

Kampf: 7

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 6
Verhandlung: 4
Waffenloser Kampf: 6
Heimlichkeit: 2
Auto: 6

Ausrüstung

Colt Manhunter mit Smartgunverbindung
Tarnhalfter
Sicherheitsjacke

Panzerung: 5/3

Cyberware

Smartgunverbindung
Dermalpanzerung (2)
Reflexbooster Stufe (2)
Zeiss System 2 Cyberaugen (IR, LV, Blitzkomp.)

Professionalitätsstufe: 3



SCHLÄGER

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 5
Stärke: 5
Charisma: 2
Intelligenz: 2
Willenskraft: 4
Essenz: 6
Reaktion: 3

Initiative: 3+1W6

Würfelpools

Kampf: 5

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 3
Waffenloser Kampf: 5
Bewaffneter Kampf: 5
Heimlichkeit: 4
Gebräuche (Straße): 4
Gebräuche (Mafia): 3

Ausrüstung

Ares Predator mit Lasermarkierer und Tarnhalfter
Knüppel
Panzerjacke

Panzerung: 5/3

Professionalitätsstufe: 3



ZWERG

Attribute

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 3
Stärke: 6
Charisma: 2
Intelligenz: 3
Willenskraft: 3
Essenz: 5.5
Reaktion: 3

Initiative: 3+2W6

Würfelpools

Kampf: 4

Fertigkeiten

Auto: 4
Feuerwaffen: 6
Heimlichkeit: 4
Waffenloser Kampf: 3
Wurfaffen: 6

Ausrüstung:

H+K Urban Combat mit Schalldämpfer,
Gasventil-3 und Tarnhalfter
Panzerkleidung
Kampfanzug in Tarnfarben
3 Defensivgranaten
5 Shuriken

Panzerung: 3/0

Cyberware

Verstärkte Reflexe (1)

Professionalitätsstufe: 3



RIGGER & SCHARFSCHÜTZE

Attribute

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 6
Stärke: 3
Charisma: 3
Intelligenz: 6
Willenskraft: 4
Essenz: 1.1
Reaktion: 6 (10)

Initiative: 6+1W6 (10+3W6)

Würfelpools

Kampf: 8
Steuer: 10

Fertigkeiten

Feuerwaffen (Ranger Arms-Gewehr): 4 (8)
Computer: 3
Auto: 6
Elektronik: 3
Bodenfahrzeuge (B/R): 4

Ausrüstung

Ranger Arms mit Vergrößerung 3, Lichtverstärkung, Schalldämpfer und Smartgunverbindung
Sicherheitsjacke
Smartbrille

Panzerung: 2/1

Cyberware

Augen (IR, LV, Blitzkompensation)
Datenbuchse
Funk
Fahrzeugsteuereinrichtung (2)

Professionalitätsstufe: 3



Saab "Dynamit" 776 TI

Handl.	Geschw.	Rum./Panz.	Signatur	Autopilot
4/8	55/235	2/2	1	3

Sitze: zwei Vordersitze und Rücksitzbank
Extras: für Steuerung durch Rigger ausgelegt



WENZ' BÜRO

HINTER DEN KULISSEN

Spätestens in diesem Kapitel wird den Spielern klar, daß der Tote nicht Markus war, sondern jemand anders. Außerdem werden den Runnern neue Hinweise zum Lösen des Falles unterbreitet.

Wenz läßt die Runner zu sich kommen, weil eine Art Lösegeld-Erpresserbrief bei ihm einging. Je nach Wenz' Wissensstand reagiert er unterschiedlich auf die Entführung seines Sohnes und auf die Tatsache dessen "Weiterlebens". Zum einen positiv ("Ihr hattet recht, ihr wart auf der richtigen Spur!") oder möglicherweise negativ gestimmt ("Habt ihr das gewußt? Warum seid ihr nicht dahintergekommen? Gott sei Dank, er ist noch am Leben!").

Das "Fax" (Handout) wurde über einen privaten Anschluß von Wenz empfangen, den nur eine Gruppe von wenigen engen Mitarbeitern kennt, zu denen auch Schulte gehört (wobei ein versierter Decker diesen Anschluß auch hätte finden können). Der Sendeort der Nachricht kann nicht lokalisiert werden. Georg Schulte taucht ab jetzt nicht mehr an seiner Arbeitsstelle auf, er hat sich kurzfristig heute morgen beurlauben lassen, da seine Tante im Schwarzwald erkrankt ist und er sie besuchen muß. (Er hat zwar eine Tante in Freiburg, doch die ist kerngesund und Schulte ist ganz woanders.) Schulte rief jedenfalls heute morgen noch bei Wenz an, um sich zu entschuldigen.

Angesichts der geringen Lösegeldsumme ist Wenz bereit, an die Verbrecher zu zahlen. Er hat sich folgenden Plan ausgedacht. Die Runner sollen als Boten getarnt einen nicht registrierten Credstick in einem schwarzen Aktenkoffer, in dessen Gehäuse ein Sender eingebaut ist, an die Kidnapper übergeben. Dann können sie das Signal mit Hilfe eines Empfängers orten und verfolgen, wenn die Verbrecher flüchten oder ihr Versteck aufsuchen. Da die Wanze nur eine geringe Reichweite besitzt, kann das Signal nicht von der Zentrale aus verfolgt werden. Deshalb ist der Empfänger in ein Auto eingebaut.

Wenz will die Entführer jedoch zuerst in Sicherheit wiegen. Deshalb weist er ausdrücklich darauf hin, daß die Spieler sich nur als Laufburschen und nicht als Exekutionskommando auf den Weg machen sollen.

Wollen die Spieler Hans Wenz erzählen, daß womöglich Schulte hinter der Entführung steckt, so wird er dies nicht glauben, denn Schulte war jahrelang ein loyaler Mitarbeiter, seine rechte Hand und auch ein guter Freund. Nur, weil Schulte heute nicht zum Dienst erscheinen kann, ist er für Wenz noch lange nicht verdächtig. Sollten die Spieler jedoch einige Beweise oder weitere Hinweise oder Merkwürdigkeiten in Schultes Leben anführen, so wird Wenz doch stutzig und läßt von seinem bedingungslosen Vertrauen Schultes gegenüber ab. Der Gedanke, von einem seiner engsten Mitarbeiter so verraten zu werden, gefällt ihm trotz allem überhaupt nicht.

Die Runner werden einen VW Integra erhalten, der mit einem Empfänger für die Wanze in dem Koffer ausgestattet ist. Sie sollen das Lösegeld abliefern und dann den Entführern mit ausreichendem Abstand folgen, um die Koordinaten bzw. Adresse des Unterschlupfs, an dem jene sich verstecken, an die Sicherheitsabteilung der Wenz GmbH weiterleiten (per zweitem Funkgerät). Diese wird dann den Rest erledigen.

Die Spieler können jetzt noch weitere Nachforschungen anstellen und wieder ihre eigenen Wege gehen, doch späte-

stens um 13:30 Uhr sollten sie wieder da sein, da dann die zweite Nachricht mit den Angaben zum Ort der Geldübergabe eintrifft.

Will der SL das Kapitel "Todesfälle !" dramatischer gestalten, so kann folgendes noch geschehen sein. Der junge Konzerndecker David Rauner hat über die "Ritter der Walküre" (sofern er davon irgendetwas mitbekommen hat) Nachforschungen angestellt, denn er hat von dieser Vereinigung schon einmal gehört. Er hat dann in der Matrix herausgefunden, daß der Tattoo-Shop "Die Nadel" etwas mit diesem "Policlub" zu tun hat. Er beschloß, nach Feierabend diesem Laden mal einen Besuch abzustatten. Doch David muß sich nicht sehr geschickt angestellt haben, denn die Leute im Laden haben den Braten gerochen und ihn vorsichtshalber überwältigt und bewußtlos geschlagen. Georg Schulte erkannte Rauner natürlich sofort und fürchtet, daß die Runner ihm schon auf der Spur sind. Er beschloß daher, sie und mit ihnen ihr Wissen aus dem Weg zu räumen. Er will mit der geringen Lösegeldsumme Wenz zur Zahlung bewegen. Er schätzt seinen Chef so ein, daß er wahrscheinlich die Runner zur Geldübergabe schicken wird. Doch das Gebäude, wo diese stattfinden soll, wird dann von seinen Leuten mit den Runnern in die Luft gesprengt.

Der SL sollte extra darauf hinweisen, daß der Stuhl von Rauner heute leer ist. Eine kurze Nachfrage ergibt, daß Rauner sich nicht beim Konzern gemeldet hat und auch nicht zu Hause erreichbar ist. Sollten die Spieler seinen Arbeitsplatz kontrollieren, so finden sie Hinweise darauf, woran er gestern, bevor er die Firma verließ, gearbeitet hat. Im Speicher findet sich ein File über die "Ritter der Walküre" (**siehe auch Kapitel Beinarbeit**); er hat dann versucht, die SAN-Adressen von drei bestimmten Tätowierläden herauszufinden, im einzelnen "Die Nadel", "Franz Tattoo Town" und "Blips'n'Blops", wobei sich zeigte, daß "Blips'n'Blops" keinen Matrixanschluß hat. Wollen die Spieler in die anderen zwei Systeme eindringen, so beachten sie das Kapitel **Beinarbeit** hierzu.

Ist ein Decker (NSC-Connection eines Spielers) mit in die Geschichte verwickelt, so lief im Prinzip das gleiche ab. Die Connection hat sich im "Rhein" nochmal mit Rob getroffen und hat dabei von der Tätowierung des Typen erfahren oder sie sich nochmal genau beschreiben lassen, falls sie schon von der Tätowierung wußte. Er stellte Nachforschungen an und kam zum gleichen Ergebnis wie David Rauner. Er rief dann einen der anderen Connections der Spieler an (möglichst jemanden mit Muskeln) und verabredete sich mit ihr gegen 19:00 Uhr an der Ecke Lilienthalstraße/Gsandtenstraße. (Dort ist der Laden "Die Nadel".) Doch der Decker tauchte dort nicht auf, und weil er sich immer noch nicht gemeldet hat, erzählt diese Connection jetzt dies dem Charakter.

VW Integra

(fünftüriger Kombi, Verbrennungsmotor, 2x4 Antrieb)

Handl.	Geschw.	Rum./Panz.	Sign.	Autopilot
4/8	50/100	2/0	4	2

Sitze: zwei Plätze vorne und genügend Platz hinten drin
Extras: Signalort für die Spezialwanze im Aktenkoffer sowie Funkgerät mit Verbindung zur Wenz Sicherheitsabteilung



SCHULTES WOHNUNG

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr fahrt durch die noblen Wohnviertel von Unna, wo die Execs der Konzerne ihre Freizeit verbringen. Es ist etwas ganz anderes, als das, was ihr gewohnt seid. Keine rissigen Mauern, von denen schon der Verputz fällt; keine müllverdeckten Bürgersteige und Innenhöfe, keine Gammler und Bettler, die alle Fußgänger anpöbeln. Statt dessen grüne Vorgärten, Mütter, die mit ihren kleinen Kindern auf offener Straße spazieren gehen und auch Unmengen von Polizei und Sicherheitskräften. Bisher habt ihr schon vier Sicherheitstruppen unterwegs gesehen und vor jedem Eingang eines Wohnhauses stehen mindestens zwei, so wie auch hier, beim Wohnhaus von Georg Schulte.

HINTER DEN KULISSEN

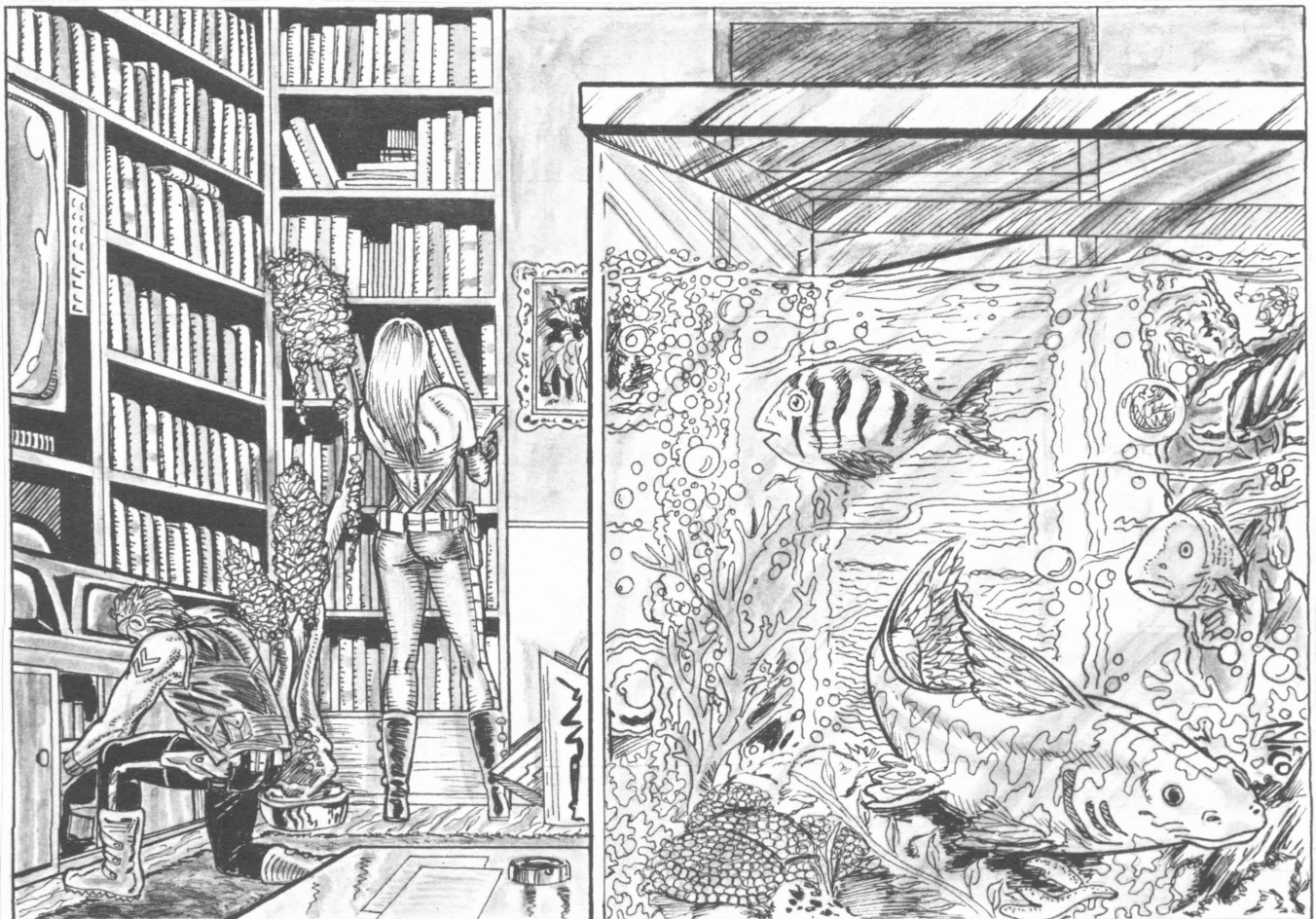
Wenn die Runner die Wohnung Schultes untersuchen wollen, dann haben sie wahrscheinlich schon einen starken Verdacht. Dieses Kapitel soll weitere "Beweise" und Indizien liefern und auch sein Motiv andeuten (Verschwendungssucht und Geldgier). Deshalb sollte man es auch nicht zu schwer gestalten, in die Wohnung einzudringen.

Schultes Wohnung liegt ebenfalls in Unna, nur zehn Minu-

ten vom Wenz' Firmensitz entfernt. Seine Wohnung liegt im obersten Stock eines zwanzigstöckigen Hochhauses. Die Sicherheit des Gebäudes ist natürlich entsprechend hoch, so empfiehlt es sich daher, auf Waffen zu verzichten oder wenigstens die auffälligeren Exemplare daheim zu lassen.

Schon am Eingang stehen zwei Wachen, an denen es vorbeizukommen gilt. Am einfachsten und ungefährlichsten ist Belabern, wobei „normales Belabern“ einen +6 Modifikator auf die Probe mit sich bringt. Belabern unter Hinweis auf die Wenz GmbH bringt nur einen +2 Modifikator, und das Vorzeigen der Wenz IDs führt sogar zu einem -2 Modifikator. Um die Wachen zu überzeugen, reicht ein Erfolg gegen eine Gebräuche (Konzern)-Probe (4) plus Modifikatoren. Man beachte jedoch hierbei, daß das Äußere der Charaktere dem Umfeld angepaßt sein sollte (keine zerrissenen Straßenlumpen oder so). Insgesamt sind in dem Gebäude 28 Wachen, von denen zwei am Eingang und vier weitere im Erdgeschoß postiert sind. Zwei andere überwachen Keller und Tiefgarage, während sich in jedem Stock nochmals eine einzelne Wache befindet (**siehe hierzu auch Asphalttschungel**, Seite 45 ff.).

Auch im 20. Stock dreht eine Wache in dem Gangabschnitt vor Schultes Tür ihre Runden; diese wird zwar neugierig schauen, was die Spieler hier machen, jedoch keine erneute Kontrolle durchführen. Sie wird sogar einmal um eine Ecke verschwinden, dann können die Spieler in die Wohnung ein-



dringen. Dabei ist ein Magschloß der Stufe 5 zu knacken. Vermasseln sie dies, so werden sie im Gebäude solange festgehalten, bis 20-30 Minuten später Wenz auftaucht und die Runner raushaut. Dieser Vorfall verärgert ihn sichtlich, denn es zeigt doch ganz klar, das die Charaktere Stümper sind. Sollte Wenz nicht mehr so ganz an Schulte Unschuld glauben, so wird er mit den Wachen reden und erklären, daß die Spieler in offiziellem Auftrag handelten und in die Wohnung einbrechen mußten. „Es ist alles in Ordnung, meine Herren, diese Leute sind von mir selbst dazu autorisiert. Wenn sie nichts dagegen haben, werden wir uns jetzt in Schultes Wohnung umsehen.“ Und die Wachen haben dann nichts dagegen.

Sollten sich die Runner mit einer Wache über Schulte unterhalten, so kann eine Gebräuche (Konzern)-Probe gegen 4 plus Modifikatoren gemacht werden.

Erfolg Ergebnis

- 1 „Schulte ist ein angenehmer Mensch - ruhig, beschwert sich nicht, bezahlt auch immer pünktlich; obwohl er ein Meta ist, hat er sich einen Platz auf unserer Seite verdient.“
- 2 „Schulte strengt sich unwahrscheinlich an, nicht aufzufallen; aber haben sie schon mal seine Wohnung gesehen? Die ist die besteingerichtete, die ich kenne. Aber er ist auch jähzornig, ääh, ...will sagen, exzentrisch, er läßt sich seinen Lebensstil schon etwas kosten.“
- 3+ „Schulte ist ein sehr ehrgeiziger Typ, aber er braucht den Erfolg und das Geld, um sich seinen hohen Lebensstandard finanzieren zu können. Manchmal frag ich mich, wie er all das bezahlt. Nun sicher, er hat einen guten Job, aber ich kenne Leute, die ähnliche Arbeit verrichten, und die können das Geld bei weitem nicht so zum Fenster rauswerfen. Und dann trifft er sich in letzter Zeit mit solch' komischen Typen in seiner Wohnung, echter Abschaum. Wenn die nicht ausdrücklich Gäste wären, dann würde ich mit denen nicht lange fackeln.“ (Er bezieht sich darauf, daß Schulte einmal seine angeheuerten Runner mit in seine Wohnung brachte.)

Ihr öffnet die Tür und tretet mit offenen Mund in die Wohnung. Es blitzt und funkelt euren Augen nur so entgegen. Der Fußboden ist aus Marmor und mit teuren Teppichen belegt, an den Wänden hängen etliche wertvolle Gemälde, die Möbel sind teure Designeranfertigungen, mit einem Wort, es stinkt hier nur so nach Geld. Diese Einrichtung hier muß ein Vermögen wert sein!

Schulte hat eine große Wohnung im obersten Stock des Gebäudes (siehe auch Asphalttschungel), die nur so vor Luxus protzt. Den Spielern sollte sich bei der Beschreibung der einzelnen Räume die Frage aufdrängen, wie sich Schulte das alles nur hat leisten können.

Wohnzimmer

Edel eingerichtet, mit übergroßem Telekom- und Trideo Bildschirm, Designermöbeln, teuren Bildern aus den zwanziger Jahren und einem atemberaubenden Ausblick auf die Stadt. In der Bibliothek an der Wand

rechts unten kann man beim Durchstöbern auf einen Umschlag mit Photos stoßen, die noch aus Schultes „Ritter der Walküre“-Zeit stammen (Wahrnehmungsprobe gegen 12 oder was der SL für angemessen hält). Sie zeigen einen stolzen Schulte inmitten einer Gruppe von durchtrainierten Kämpfern; sie alle haben die obligatorische Tätowierung am Arm. Eine Connection könnte auf dem Photo den Besitzer des Tätowierladens „Die Nadel“ erkennen.

Arbeitsraum

Der Arbeitsraum wurde in eine zweite Sicherheitszentrale der Wenz GmbH umgebaut und ist direkt mit dieser verbunden; falls etwas passieren sollte und Schulte ist zu Hause, so kann er die nötigen Aktionen von hier aus koordinieren. Ebenso ist ein metallischer Schrank angebracht, augenscheinlich ein Waffenschrank, er ist jedoch leer.

Schlafzimmer

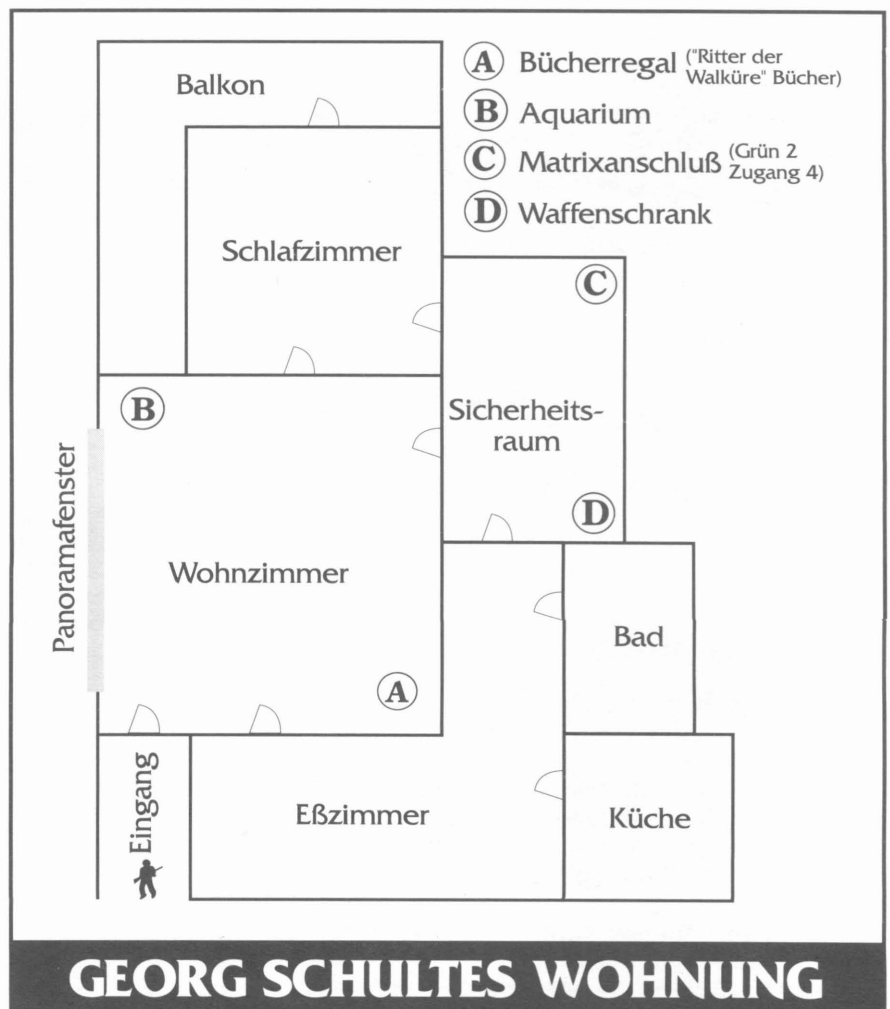
Das Bett ist unbenutzt bzw. frisch gemacht. Auch hier schlägt einem Luxus entgegen. Ein riesiges Bett, mit den teuersten Kaschmirdecken bezogen. Ein Blick in seinen Schrank jedoch ergibt, daß er in Bezug auf Kleidung doch spart: Zwar maßgefertigte Anzüge, jedoch hat er nicht allzu viel im Schrank.

Badezimmer

Statt einer Wanne hat er sich einen Whirlpool einbauen lassen. Die Armaturen glänzen golden, die Waschbecken sind aus Marmor, der Boden ist mit teuren Fliesen belegt.

Küche und Speisezimmer

Allerneueste Küchengeräte, im Kühlschrank und der Gefriertruhe lagern etliche Kilo an echtem Gemüse und Fleisch. Der Eßtisch und die Stühle sind aus Mahagoni gefertigt, des Geschirr ist echtes Meißner Porzellan.



Leider finden sich hier jedoch weder Hinweise auf das Vorhaben Schultes, noch auf seinen jetzigen Aufenthaltsort. Auch läßt sich nichts finden, durch das man mittels ritueller Hexerei Schulte finden könnte. Sein Zauberer hat nämlich die Wohnung mit einem speziellen Zauberspruch "behandelt".

KEINE PANIK

Wenn die Spieler nicht unüberlegt vorgehen und es zu keinem Kampf mit den Wachen kommt, kann nicht viel schiefgehen. Sollte es jedoch auf eine Schießerei hinauslaufen, so erklären sie den Spielern ihre Lage ("Ihr kommt nie aus dem Haus raus, geschweige denn aus Unna!") und legen sie ihnen nahe, sich freiwillig zu ergeben. Wenz wird die Gefangenen dann freibekommen, was ihn jedoch nicht gerade erfreuen wird. Stellen sich die Spieler stur, so geben sie ihnen "volle Knäcke" an Action; lassen sie auch Verstärkung kommen, vor allem besser ausgerüstete, und auch zwei/drei Kampfmagier. Denn Dummheit gehört bestraft.

WACHEN IM GEBÄUDE

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 4
Stärke: 3
Charisma: 2
Intelligenz: 2
Willenskraft: 2
Essenz: 6
Reaktion: 3

Initiative: 3+1W6

Panzerung: 6/4

Würfelpools

Kampf: 4

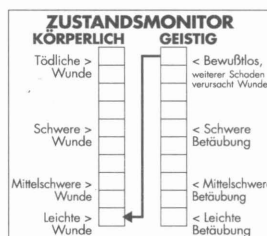
Fertigkeiten

Feuerwaffen: 5
Bewaffneter Kampf: 3
Waffenloser Kampf: 2
Gebräuche (Konzern): 3
Verhör: 3

Ausrüstung

Panzerjacke und Helm mit Funk
Walter Secura mit Gelgeschossen
H+K 227 mit verb. Gasventil 4 und Lasemarkierer (nur Wachen im Erdgeschoß und Keller)
Taser Defiance Super Shock (nur Wachen am Eingang)

Professionalitätsstufe: 3



"DIE NADEL"

SAG'S IHNEN INS GESICHT

"Die Nadel", einer der vielen Tätowiershops im Plex, in dem sich Hafenarbeiter und Matrosen, Modefreaks und Verliebte ihre Zeichnungen fürs Leben besorgen. Doch dieser ganz spezielle hier dient auch noch als "inoffizieller" Treffpunkt und als Kommandozentrale der "Ritter der Walküre". Und er hat etwas mit dem Verschwinden einer weiteren Person zu tun (Rauner oder Connection). (Text eventuell an Begebenheiten der Spielrunde anpassen.)

HINTER DEN KULISSEN

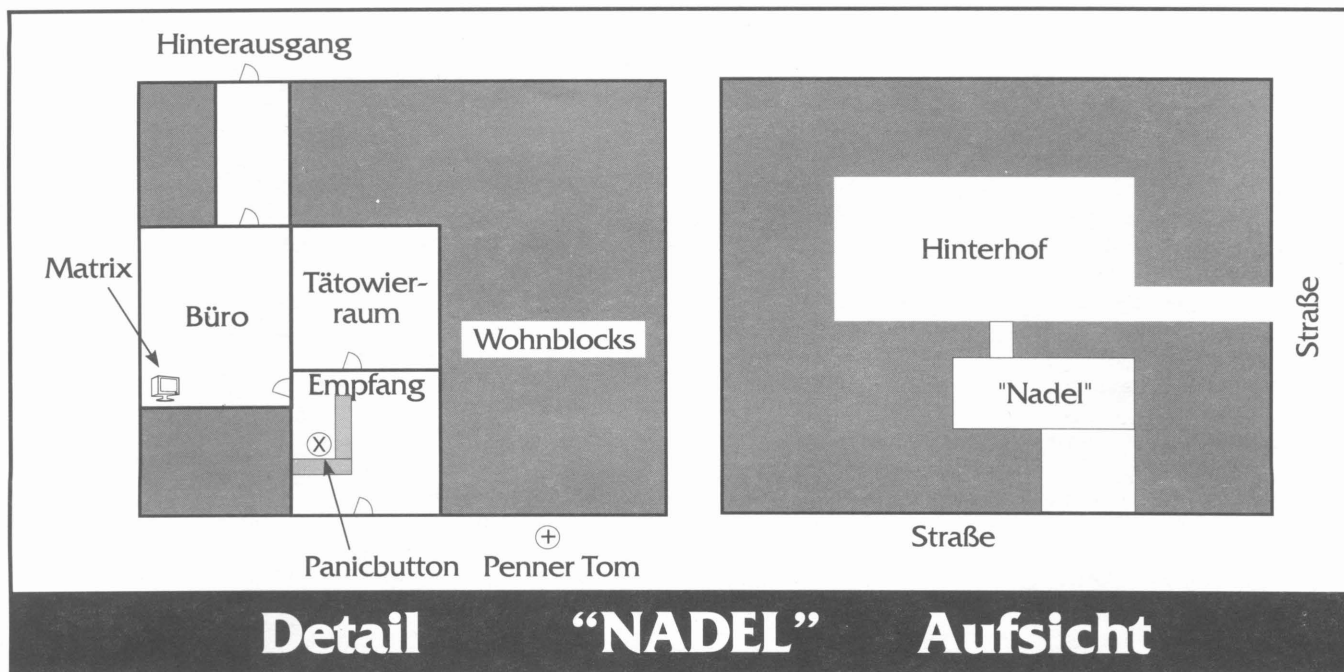
Das Geschäft befindet sich in der Gsandtenstraße, keine 70 Meter von der Kreuzung mit der Lilienthalstraße entfernt, so daß die überdimensionale Tätowiernadel, die der Shop als Aushängeschild hat, nicht übersehen werden kann. Nicht weit vom Eingang aus, die Straße herauf (vielleicht 10 m), hat sich der Penner Tom "zum Sonnen" auf den Bürgersteig gesetzt.

Der Laden dient dazu, die Mitglieder der "Ritter" auf dem laufenden zu halten. Die versteckte Führungsriege des "Policlubs" gibt ihre Anweisungen, Befehle und Parolen durch diesen Laden an ihre Mitglieder weiter, indem jene ein-, zweimal im Monat bei der Nadel vorbeischaun und so die

Mitteilungen des Clubs erhalten. Der Besitzer, Alexander Halbauer, ist selbst auch Mitglied und kennt Schulte. Hier heuerte Schulte sein Team an, hier ist er bekannt und öfters anzutreffen, hier ließ er sich seine ("Verschwinde") Tätowierung machen, hier wurde auch Rauner bzw. die Connection gestern abend gefangen genommen.

Der Laden selbst ist sehr einfach eingerichtet und besteht aus drei Räumen, dem Vorraum, dem Hinterzimmer und dem Büro Halbauers. Der Vorraum dient zum Empfang und zur Beratung von Kunden. Neben der Theke finden sich an den Wänden Bilder von verschiedenen Tattoo-Motiven. Im Hinterzimmer wird tätowiert, dort befindet sich die entsprechende Ausrüstung dazu. Sie hat einen Wert von 25000 ECU und ist sehr schwer.

Im Vorraum steht hinter einem Ladentisch ein Mitarbeiter, der die Kunden berät, sie von der Ungefährlichkeit eines Tätowiervorgangs überzeugt, ihnen hilft, das passende Motiv zu wählen, etc.. Sprechen die Runner den Mitarbeiter auf das Motiv der "Ritter der Walküre" (schwertschwingende Kriegerin) an, so wird er Halbauer aus seinem Büro holen. "Sie sind an einem speziellen Motiv interessiert? Darf ich sie was fragen: Wo steht man nie?" Das ist, richtig geraten, ein Lösungswort. Die Antwort wäre "Im Zwergenhaus", doch die Spieler haben keine Möglichkeit, dies zu erfahren. Können die Runner die Frage nicht richtig beantworten, wird er sagen: "Bedauerlicher-



weise können wir ihnen das Motiv nicht anbieten. Auf Wiedersehen." Und er geht wieder in sein Büro. Am Boden hinter der Theke ist ein Notfallknopf angebracht, der einen Alarm in der nur 500m entfernten Polizeiwache aktiviert. Auf Schulte, die "Ritter" und Rauner bzw. Connection angesprochen, kann ein Charakter eine Gebräuche(Straße)-Probe machen, wobei jedoch die Modifikatoren für den Einsatz sozialer Fertigkeiten voll zum Tragen kommen (**siehe Shadowrun-Regeln**).

Die Spieler können auch rabiat vorgehen und den Mitarbeiter und Halbauer mit Waffen bedrohen. Zwar wird dann der Mindestwurf kleiner (Bedrohung des Lebens), aber ebenso kann der Alarmknopf unbemerkt aktiviert und auch Schulte über diesen Vorfall informiert werden.

Der Mitarbeiter weiß nichts über Rauner/Connection, noch kennt er Schulte, aber er weiß, daß viele Mitglieder der "Ritter" hier regelmäßig eintreffen und sich dann mit Halbauer unterhalten.

Halbauer weiß mehr, gibt aber sein Wissen nur unter Zwang preis, wobei schon sehr großer Druck auf ihn ausgeübt werden muß. Über die "Ritter" und die Bedeutung seines Ladens wird er das erzählen, was weiter oben in diesem Kapitel

schon geschildert wurde. Über Rauner/Connection befragt, sagt er folgendes:

"Da kam gestern dieser Narr noch hier rein und stellte so komische Fragen über Schulte, und wo so ein Freak gefangen gehalten werde. Doch Schulte war bei mir, in meinem Büro. Er und seine Leute haben ihn dann aufgemischt und mit sich genommen. Schulte meinte, der Typ passe wunderbar in seinen Plan."

Über Schultes Vorhaben und seinen Plan weiß Halbauer nur wenig (Schulte bindet seine geheimen Vorhaben nicht jedem gleich unbedingt auf die Nase!), jedoch hat er einmal einige Anspielungen fallenlassen.

"Als wir uns mal wieder trafen, schon länger her, hat er gemeint, sein Leben kotzt ihn an. Er will endlich frei sein von allen Zwängen, sich einen gemütlichen Lebensabend verschaffen. Er habe auch schon einen Plan, wie er an die nötigen Mäuse rankommt."

Nach Schultes jetzigem Aufenthaltsort gefragt, kann Halbauer nicht antworten, denn er kennt ihn nicht, auch wenn es den Spielern so erscheinen mag, als ob Halbauer es wüßte und unter keinen Umständen preisgeben mag.

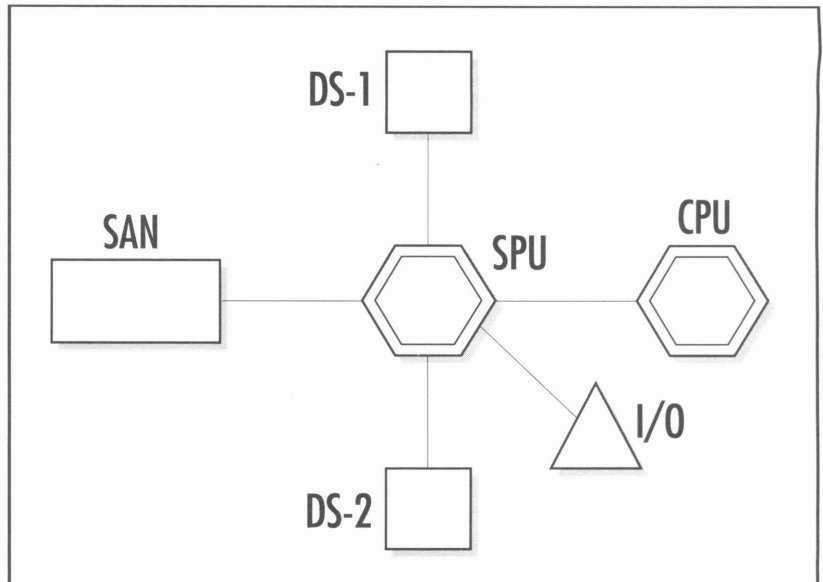
Der Laden hat von 11:00 Uhr bis 19:00 Uhr offen. Die Spieler könnten auch versuchen, nachts einzusteigen. Es gibt die Ladentür an der Vorderseite sowie eine Tür in Halbauers Büro, durch die man in den Hinterhof gelangen kann. Die Ladentür ist mit einem Magschloß Stufe 6 versehen. Bei 0 Erfolgen wird ein Alarm bei der Polizei aktiviert. Die Fenster an der Frontseite sind ebenfalls mit Detektoren ausgestattet, die bei Einbruchsversuchen die Wache alarmieren. Einfacher ist der Einbruch durch die Hintertür. Diese ist mit einem Magschloß Stufe 4 versehen, das aber auch einen Alarm auslösen kann. In dem Büro befindet sich neben einem Schrankkästchen, einem Schreibtisch, mehreren Stühlen und Bildern von Tätowierungen der Computer des Ladens. Im Speicher des Computers kann man entdecken, daß sich Schulte vor zehn Jahren eine Tätowierung hat machen lassen, die per Knopfdruck verschwinden und erscheinen kann. Als Motiv wurde „Verschwinde“ gewählt.

Will ein Decker selbst in das System des Ladens eindringen, so muß er erst auf üblichen Weg die Adresse des SANs herausfinden. Das System im einzelnen:



COMPUTERSYSTEM "DIE NADEL"

- SAN:** Rot-4, Zugang 4, Aufspüren und melden 4;
SPU: Orange-3; kein IC
CPU: Rot-5, Zugang 4, Blaster 6;
DS1: Grün-4, Barriere 4; Kundenverzeichnis, hier kann der Hinweis auf Schulte gefunden werden; die Datei ist aber 150 Mp lang
DS2: Orange-6, Barriere 6, Aufspüren und Röstern 6; wenn der Decker hier eindringt, wird er feststellen, daß der Speicher leer ist; hier werden die Befehle der Führung abgeladen und nach ein paar Tagen wieder gelöscht (der Sicherheit wegen); mittels einer erfolgreichen Analyse (mind. 3 Erfolge) kann der Decker sehen, daß hier oft Files kleineren Umfangs gespeichert und gelöscht werden;
I/O: Grün-4; Zugang 3; das Terminal in Halbauers Büro



COMPUTERSYSTEM "NADEL"

Die Spieler können aber auch mit dem Penner vor dem Laden reden, denn er ist täglich hier und hat mitbekommen, was gestern geschah. Dabei ist eine Gebräuche(Straße)-Probe gegen 6 zu machen, wobei jeweils 50 EC den Mindestwurf um 1 senken. Sollten die Spieler ihn grob behandeln, wird er kein Wort herausrücken. Drohen sie ihm mit dem Tod (auf offener Straße!), wird er alles erzählen, was er mitbekommen hat. Was die gerade patrouillierenden Polizisten zu dieser Vorgehensweise sagen, ist eine andere Sache.

Erfolgsergebnisse

- 1-2** "Ja, da war gestern abend noch so ein Typ da, der wollte unbedingt noch in den Laden rein. Hab aber nicht gesehen, wann er raus kam, denn es war schon gleich sieben, und ich bin dann zum Saufen."
3 "Gestern, kurz bevor die zumachten, wollte noch so ein Typ in den Laden rein. Kurz darauf kamen dann dort andere Typen um die Ecke und gingen ebenfalls noch hinein. Die sahen echt gefährlich aus, da war sogar ein Troll dabei." (Schulte und zwei seiner Runner gingen durch den Hinterausgang und kamen dann vorne in den Laden, um sich Rauner/Connection zu schnappen.)
4+ wie unter 3 Erfolgen, doch zusätzlich: "Nach ca. 15 Minuten fuhr dann ein Auto vor, da hamm'se dann einen hinten reingelegt, der war wohl fixe, total alle, der rührte sich nicht mehr. Ich glaub sogar, es war der Typ, der zuerst reinging. Aber schwören kann ich's nicht!"

Mitarbeiter

Attribute

Konstitution: 3
 Schnelligkeit: 2
 Stärke: 2
 Charisma: 3
 Intelligenz: 4
 Willenskraft: 2
 Essenz: 6
 Reaktion: 3

Initiative: 3+1W6

Fertigkeiten

Beraten: 3
 Biotech: 3
 Gebräuche (Konzern): 1
 Tätowieren: 5

Ausrüstung

Normale Kleidung

Panzerung: 0/0

Professionalitätsstufe: 1

Alexander Halbauer

Attribute

Konstitution: 6
 Schnelligkeit: 5
 Stärke: 5
 Charisma: 4
 Intelligenz: 3
 Willenskraft: 5
 Essenz: 6
 Reaktion: 4

Initiative: 4+1W6

Würfelpools

Kampf: 6

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 8
 Verhandlung: 5
 Waffenloser Kampf: 6
 Gebräuche (Policlub): 5
 Tätowieren: 8
 Biotech: 4

Ausrüstung

Sicherheitsweste
 Remington Roomsweeper

Panzerung: 2/1

Professionalitätsstufe: 3



Penner Tom

Attribute

Konstitution: 2
 Schnelligkeit: 2
 Stärke: 1
 Charisma: 1
 Intelligenz: 2
 Willenskraft: 2
 Essenz: 6
 Reaktion: 2

Initiative: 2+1W6

Fertigkeiten

Gebräuche (Straße): 3
 Gegend kennen: 6
 Schnorren: 6

Ausrüstung

Normale Kleidung

Panzerung: 0/0

Professionalitätsstufe: 1





TODESFALLE!

HINTER DEN KULISSEN

Am 25.03. um 13:35 Uhr erfolgt eine weitere Mitteilung der Verbrecher. Sie enthält den Ort der Geldübergabe, ein verlassenes Lagerhaus im Westen der Stadt. Die Runner sollen dorthinfahren und den Plan wie durchgesprochen ausführen.

Das Lagerhaus wurde von Schultes Team mit Minikameras und Lautsprechern versehen. Das Gebäude ist 7 m hoch und hat Fenster im Dach, die zum Großteil schon zerbrochen sind. Durch eine Treppe bei den Büroräumen kann man in einen Keller gelangen, der mehrere Abteilungen hat. In einer der hintersten befindet sich eine Person, gefesselt und geknebelt. Entweder David Rauner, die entführte Connection oder irgendein Penner, den Schultes Leute "fanden". Neben dem Gefesselten ist eine riesige Menge Sprengstoff, die mittels ferngesteuertem Zeitzähler zur Detonation gebracht werden kann.

Auf der Rückseite des Gebäudes (von vorne nicht erreichbar, da dort eine hohe Mauer ist) steht das Fahrzeug der Verbrecher, auf dem Dach wartet der Zauberer des Teams darauf, daß er den Koffer an sich bringen und dann flüchten kann, bevor die Sprengladung im Keller hochgeht.

Will ein Runner den Ort astral erkunden, so verwehren ihm zwei Watcher (**Grimoire**) Stufe 3 dies. Er solle besser das Geld abliefern und keine Dummheiten machen. Schlägt er die Geister, dringt in die Halle ein und untersucht sie, so kann er eine

Probe auf Hexerei machen. Dabei ist der Mindestwurf für das Entdecken des Kellers und des Gefesselten gleich 12 (MW je nach Situation anpassen). Hat er sogar 2 Erfolge, so kann er die Bombe askennen. Der Zauberer auf dem Dach kann nicht entdeckt werden.

Betreten die Runner das Gebäude, so sehen sie in der Mitte der Halle einen einfachen Holztisch stehen. Eine Stimme von irgendwoher (Lautsprecher) sagt: "Sehr gut, nun legen Sie das Geld auf den Tisch in der Mitte der Halle!"

Sollten die Runner es nicht tun, so sagt die Stimme: "Ich warne sie, wir können mit dem Sohn ihres Auftraggebers kurzen Prozeß machen, also spielen sie mit und legen sie den Koffer auf den Tisch!"

Dann verlangt die Stimme: "Gehen sie nun durch die Treppe in den Keller des Hauses, dort finden sie die Person, die sie suchen!"

Weigern sie sich, so fordert die Stimme die Spieler erneut in deutlich schärferem Ton auf. Sollte jemand oben bleiben wollen, so wird die Stimme verlangen, daß auch er mit hinunter geht. Wenn er dann immer noch nicht mit runter will, wird die Stimme sich dann nicht mehr melden.

Wenn die Spieler im Keller sind und nach Marx suchen, dann lassen Sie jeden Charakter, der unten ist, eine Reaktionsprobe gegen 5 würfeln, wenn sie das Abteil mit dem Gefesselten und dem Sprengstoff erreicht haben. Die einzelnen Erfolge aller Spieler werden dann zusammengezählt und mit folgender Tabelle verglichen:

Erfolg Ergebnis

- 0-1** Leider macht es in fünf Sekunden "BOOM". Die Charaktere im Keller und in der Halle sind tot.
- 2-3** Die Runner können erkennen, daß sie von einer Sprengladung bedroht werden, doch es fehlt die Zeit, die Zündvorrichtung zu entschärfen; der Gefesselte muß rausgetragen werden, Modifikator zu Tragen +2
- 4-5** Die Runner können den Gefangenen von seinen Fesseln befreien ODER versuchen, die Sprengladung zu entschärfen, +2 Modifikator wegen Zeitknappheit; Modifikator zum Tragen +1
- 6** Die Runner können entweder den Gefangenen befreien oder die Sprengladung zu entschärfen versuchen; keine Modifikatoren
- 7+** Die Runner können den Gefangenen befreien und versuchen, die Sprengladung zu deaktivieren, -2 Modifikator

Entschärfen der Sprengladung: Dazu ist eine Probe auf Sprengstoffe (4) oder Elektronik B/R(5) zu bestehen (eine komplizierte Vorrichtung). Dabei sind noch Modifikatoren aufgrund schlechter Beleuchtung und Zeitknappheit (siehe obige Tabelle) zu beachten. Ein mißglückter Wurf verursacht sofortige Detonation der Bombe.

Um die gefesselte Person aus dem Lagerhaus zu tragen, bedarf es einer Stärkeprobe gegen einen Mindestwurf, der sich wie folgt berechnet: "Konstitution + Stärke - Schnelligkeit (des gefesselten Charakters) + Zeitmodifikator", jedoch mindestens 2; wird der Charakter von zwei Spielern getragen, so kommt ein zusätzlicher -1 Modifikator hinzu, aber die Stärkeprobe



wird mit der niedrigeren Anzahl der beiden an Würfeln durchgeführt.

Erfolg Ergebnis

- 0 Alle Spieler entkommen der Explosion, außer denen, die den Gefesselten tragen;
- 1 die Freunde kommen rechtzeitig raus, doch die Druckwelle der Explosion reißt sie zu Boden und verursacht 8M Betäubungsschaden, wobei Stoßpanzerung dem Charakter hilft; Poolwürfel dürfen nicht zur Probe hinzugezogen werden, wohl aber Karmapoolwürfel;
- 2-3 wie unter "1 Erfolg", jedoch mit einem Schadenscode von 8L;
- 4+ Runner kommen rechtzeitig raus und haben genügend großen Abstand zum explodierenden Gebäude.

Charaktere, die nicht in den Keller gehen, können erst durch einen auftauchenden Kumpel gewarnt werden. Der Spieler kann durch eine Schnelligkeitsprobe gegen 3 plus Modifikator (siehe erste Tabelle!) noch rechtzeitig aus der Halle rennen, wobei die Erfolge nach obiger zweiter Tabelle zu verrechnen sind.

Wenn die Spieler im Keller sind, wird der Zauberer auf dem Dach zuerst den Aktenkoffer mit dem Spruch "Gegenstand levitieren" heraufholen. Wenn ein Runner oben bleibt, so wird der Zauberer den Zauberspruch "Verwirrung" gegen diesen

sprechen. Wenn er den Koffer hat, wird er vom Dach springen und mit dem hinter dem Gebäude stehenden Wagen davonbrausen. Wenn die Spieler rausrennen, dann kann durch eine Wahrnehmungsprobe (8) ebenfalls bemerkt werden, daß der Koffer nicht mehr auf dem Tisch steht. Mit Hilfe des Ortungsgerätes im VW Integra kann man erkennen, daß sich die Wanze von dem Gebäude wegbewegt. Man kann nun dem Signal nachjagen, bis man an einer Ecke den leeren Koffer liegen sieht (siehe nächstes Kapitel).

Falls es nicht zur Explosion kommt, können die Spieler die Minikameras und den Lautsprecher, mit denen sie dirigiert wurden, entdecken. Die Feuerwehr erscheint nach 4 Minuten, und die Polizei 1W6 Minuten danach. Die Spieler sollten jedoch nicht zu lange bei der brennenden Ruine warten, sondern die Verfolgung des Signals bzw. des Fluchtautos aufnehmen.

KEINE PANIK

In diesem Kapitel kann nur wenig schiefgehen. Außer der Bedrohung durch die Sprengladung besteht für das Leben der Charaktere keine weitere Gefahr. Nur wenn sie in der Aufregung vergessen sollten, was eigentlich aus dem Koffer geworden ist und somit dem Signal nicht nachfolgen, müssen die Spieler eventuell bis zum morgigen Tag warten, um Markus zu retten.



LAGERHALLE B63

HINTER DEN KULISSEN

Wenn die Spieler dem Signal folgen, so führt es sie direkt in den Duisburger Hafen, der scharfer Überwachung unterliegt. Die Spieler werden zuerst von einer Patrouille angehalten und kontrolliert, doch da sie Konzern-IDs vorzeigen können und ihr Wagen ebenfalls eine Kon-Kennung hat, können sie nach ein paar Minuten weiterfahren. Sollten sie bei der Sicherheitszentrale nachfragen, ob sie den Verbrechern ins Hafengebiet folgen sollen oder nicht, so wird die Antwort lauten: "Auf keinen Fall die Spur verlieren!"

Sind die Runner dann im Hafenviertel, so finden sie nach nur drei Minuten Fahrt den Aktenkoffer auf der Straße liegen. Die Entführer haben das Geld herausgenommen und den Koffer aus dem Wagen geworfen. Wenn die Spieler sich jedoch aufmerksam umblicken, so können sie trotzdem den Unterschlupf von Schultes Team herausfinden. Zum einen kann man hören, daß ein Motor abgestellt wird. Zum anderen kann man zu 66 % (1W6, bei 1-4) einen Passanten oder Hafearbeiter antreffen, der möglicherweise gesehen hat, wo der Wagen hin ist, der hier den Koffer rauswarf. Wenn die Spieler sich ein bißchen umschaun, können sie vielleicht erkennen, daß alle Lagerhallen verschlossen sind, nur bei einer ist das Tor einen Spalt offen. Der Witz hierbei ist, daß die Entführer sozusagen vor ihrer Haustür den Koffer weggeworfen haben, und die Runner stehen direkt vor dem Versteck und glauben, die Verbrecher könnten ganze Stadtviertel weit entfernt sein.

Wenn also nun die Runner die richtige Lagerhalle entdeckt haben, könnten sie vielleicht Verstärkung von der Wenz-Sicherheitsabteilung erwarten, doch das ist leider nicht so einfach, denn Konzerntruppen, die im Hafen operieren wollen

und selbst keine Niederlassung dort haben, müssen erst die Erlaubnis des jeweiligen Kons erhalten. In diesem Fall muß Wenz bei der Selter Immobiliengesellschaft (IGS) nachfragen, was viel Zeit benötigt. Deshalb wird per Funk die Anweisung kommen: "Hört, die Sache ist jetzt nicht mehr ganz so einfach, wie wir dachten. Wir brauchen für einen Einsatz erst eine Genehmigung. Auf die Schnelle ist da nichts zu machen. Wenz meint, ihr sollt selbst etwas unternehmen, bis wir die Erlaubnis haben." Somit sollte klar sein, was es nun zu tun gilt.

DER BEFREIUNGSSCHLAG

Schultes Team ist erst vor ein paar Minuten eingetroffen. Sie befinden sich in der Mitte der Halle bei den Sitzmöbeln, während der gefesselte Markus Wenz sich im Büroabteil befindet. Ansonsten stehen in der Halle noch einige Kisten und Container herum. Das Tor zur Seitengasse ist geöffnet, dort ist auch das Fahrzeug, ein Ares Master, abgestellt. Das Haupttor zur Hauptstraße hin ist verschlossen und mit einem Magschloß Stufe 8 versehen. Zur anderen Seite gibt es eine Tür, die aber ebenfalls abgeschlossen ist und ein Magschloß der Stufe 8 hat. Die Hallenwände haben eine Barrierenstufe von 14 (Ballistoplast). Die Tore und die Tür haben eine Barrierenstufe von 8 (Stahlblech).

Man kann den Angriff auf mehrere Arten starten. Zum einen kann man versuchen, durch die Tür einzudringen, muß aber das Magschloß (8) knacken. Durch die Kisten und Container geschützt, können die Spieler sich in eine günstige Position bringen. Zum anderen kann man aber auch gleich durch das offene Tor an der Seite eindringen. (Hierbei kann der SL die Regeln für Überraschung (SR11) anwenden!) Lassen sie die

Spieler mehrere Heimlichkeitsproben gegen 4 würfeln (für jede Runde, in der die Spieler mit Anschleichen beschäftigt sind). Sollte ein Charakter keinen Erfolg erzielen, so haben die Verbrecher ein Geräusch gehört oder einen Schatten huschen sehen und werden auf die Runner aufmerksam.

Wenn es nun zum Kampf kommt, wird jeder aus Schultes Team eine der folgende Handlungen ergreifen:

Der Kampfmagier Jakob Schlag wird, wenn er ein Geräusch oder ähnliches bemerkt, den Zauber "Feinde Erkennen" sprechen. Dann aktiviert er vorsichtshalber seinen Zauberspeicher, der den "Panzer"-Spruch enthält. Wird geschossen, begibt er sich in Deckung und wird sich mehr seiner Magie als seiner Waffe bedienen. Dabei wird er Kampf- und Illusionssprüche einsetzen, sowie den Erdelementar der Halle beschwören.

Der Rigger Thomas Schwarz wird bei einem Kampf versuchen, zum Ares Master zu gelangen, mit diesem rückwärts in die Halle fahren, um so seinen Kumpels Deckung geben und die Flucht zu ermöglichen. Wenn der Weg zum Fahrzeug blockiert ist, schießt er sich den Weg dorthin frei.

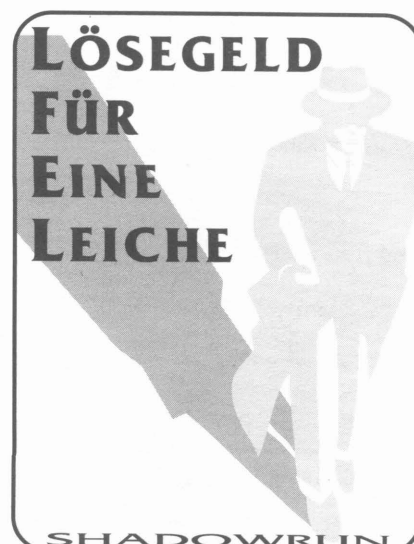
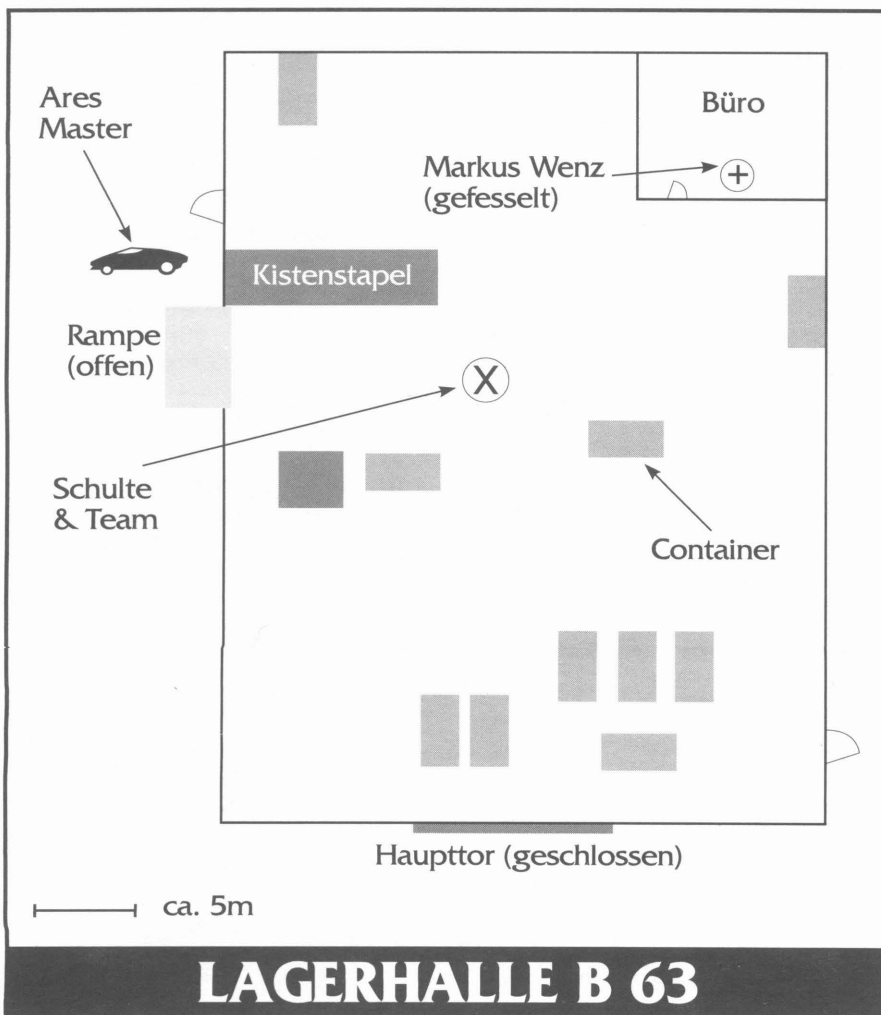
Die beiden Zwergensöldner Teran Borok und Frank Schmitt suchen sich Deckung und schießen auf die Spieler.

Schulte feuert in der ersten Kampfunde auf die Angreifer, doch dann läuft er zum Büro, wo sich der gefesselte Markus Wenz befindet. Er wird ihn an sich reißen, seinen Sporn halb ausfahren und Markus so unter den Hals halten, daß er nur noch den Sporn ganz ausfahren muß, um Wenz zu töten. So wird er nach 2 Runden wieder in der Halle erscheinen und verlangen, daß die Schießerei aufhört, die Runner ihre Waffen wegwerfen und ihn und seine Männer ungehindert abziehen lassen. Wenn der Rigger es nicht schon schaffte, wird er den Ares Master holen, und die Verbrecher werden damit wegfahren.

Es gibt nun verschiedene mögliche Ausgänge dieser Begegnung. Die Spieler könnten nun alle oder die meisten der Teammitglieder Schultes ausschalten, bevor Schulte mit Markus als Geisel zurückkommt. Schulte begreift selbst dann seine aussichtslose Lage nicht. Egal, was die Spieler zu ihm sagen, er wird durchdrehen, Markus von sich stoßen und in einer Verzweiflungstat versuchen, zum Ares Master zu gelangen.

Kommt er mit Markus als Faustpfand zurück und noch mindestens zwei seiner Leute leben, dann macht Schulte ernst und schreckt nicht davor zurück, Markus Wenz abzustechen. Wenn auch nur ein Schuß fallen sollte, so fügt ihm Schulte auf der Brust einen breiten Schnitt zu (Leicht Wunde), um zu demonstrieren, daß er es ernst meint. Hören die Spieler immer noch nicht auf zu schießen, so schneidet er Markus die Kehle durch und läßt ihn fallen. Er begibt sich dann in Deckung und versucht, gemeinsam mit den anderen zu entkommen. Schüsse, die auf Schulte abgegeben werden, müssen angesagt werden, um nicht aus Versehen Markus zu treffen. Bei einem nicht angesagten Schuß besteht eine Chance von 50 %, daß Wenz getroffen wird (1W6, bei 1-3). Bei einem Schuß, der nicht trifft, ist die Chance für einen versehentlichen Treffer Wenz' 33 %, d.h. der SL würfelt einen W6, und bei einem Ergebnis von 1 oder 2 erhält Wenz den Schaden.

Werfen die Spieler die Waffen weg und kommen aus ihrer Deckung heraus, so werden die Runner von Schultes sich um den Wagen und ihre Flucht kümmern, nicht aber die Spielercharaktere ermorden. Die Spieler können aber immer noch versteckte Zweitwaffen ziehen bzw. auf den Fluchtwagen schießen. Entkommen die Entführer, so werden sie bald von Konzerntruppen gestellt, da die Wenz-Sicherheit die Leitung des Duisburger Hafens informiert hat.



Ist Markus Wenz von Schulte niedergestochen worden, so kann einer der Charaktere Erste Hilfe leisten. Ist dies nicht möglich, so trifft die Sicherheit von Wenz früh genug ein, um Markus das Leben zu retten. Er wird dann einige Wochen im Krankenhaus verbringen, aber das Abenteuer auf jeden Fall überleben.

Sollten die Spieler jedoch schon in den ersten Runden schwer oder tödlich verletzt werden (sehr unwahrscheinlich, aber möglich), so lassen Sie die Spieler erst ein bißchen in ihrem Blut liegen und um ihren Charakter schwitzen, bis der Sicherheitstrupp Wenz' als rettende „Kavallerie“ eintrifft und sowohl die Verbrecher stellt als auch die Behandlung der Verletzten und deren Transport in ein Krankenhaus gewährleistet.

GEORG SCHULTES TEAM:

Jakob Schlag, Kampfmagier

Attribute

Konstitution: 2 (6)
Schnelligkeit: 3
Stärke: 2
Charisma: 3
Intelligenz: 5
Willenskraft: 5
Magie: 5
Essenz: 5.5
Reaktion: 4

Initiative: 4+2W6

Würfelpools

Kampf: 7
Magie: 5

Zaubersprüche

Energieblitz: 5
Manaball: 5
Manablitz: 5
Feinde erkennen: 4
Persönlicher Kampfsinn: 4
Heilen: 6
Verwirrung: 4
Unsichtbarkeit: 4
Panzer: 5
Sterilisieren: 4
Gegenstand levitieren: 5

Ausrüstung

H+K 227 MP mit Gasventil 2 und Lasermarkierer
Panzerjacke
Zauberspeicher:
Gürtel (Panzer, 4 Erfolge)
Kette (Pers. Kampfsinn, 2 Erfolge)

Panzerung: 5/3

Cyberware

Verstärkte Reflexe 1

Professionalitätsstufe: 3

Fertigkeiten

Hexerei: 5
Beschwören: 6
Magietheorie: 3
Feuerwaffen: 3
Waffenloser Kampf: 2
Gebräuche (Straße): 2



Thomas Schwarz

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 6
Stärke: 3
Charisma: 2
Intelligenz: 6
Willenskraft: 4
Essenz: 4.5
Reaktion: 6 (8)

Initiative: 6+1W6 (8+2W6)

Panzerung: 5/3

Würfelpools

Kampf: 8
Steuer: 8

Ausrüstung

Panzerjacke
Colt Manhunter 9M mit Lasermarkierer

Cyberware

Augenersatz mit IR, LV und Blitzkompensation
Fahrzeugsteuereinrichtung Stufe 1
Datenbuchse

Professionalitätsstufe: 3



Teran Borok/Frank Schmitt

Attribute

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 3
Stärke: 4
Charisma: 2
Intelligenz: 3
Willenskraft: 3
Essenz: 5.5
Reaktion: 3

Initiative: 3+2W6

Würfelpools

Kampf: 4

Ausrüstung

Leichter Sicherheitspanzer (Zwergengröße)
HN-HAR Sturmgewehr mit Explosivmunition und Lasermark.
2 Defensivgranaten 6M3 (10S)

Panzerung: 6/4

Cyberware

Verstärkte Reflexe 1

Professionalitätsstufe: 3

Fertigkeiten

Auto: 4
Feuerwaffen: 6
Gebräuche (Söldner): 3
Geschütze: 5
Heimlichkeit: 4
Waffenloser Kampf: 5
Wurfaffen: 4
Sprengstoffe: 6



Ares Master (modifiziert)

Handling	Geschw.	Rumpf/Panzer	Signatur	Autopilot
4/10	30/120	5/5	2	3

Sitze: zwei vorne, sowie eine Rücksitzbank

Extras: „geriggi“, kann von Rigger gesteuert werden;



ZWEITER ANLAUF

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Dieses Kapitel ist nur notwendig, wenn die Spieler nicht den Unterschlupf von Schulte und seinem Team herausgefunden haben (sei es, weil die Explosion und das Feuer sie ablenkten, oder weil sie vor der Konpolizei des Hafens zurückschreckten, oder...). Hier werden nun Möglichkeiten erläutert, wie man diese Pleite ausbügeln kann.

Da die Entführer in den Hafen geflohen sind, liegt der Schluß nahe, daß sich dort auch ihr Versteck befindet. Man kann also über die Matrix alle in Frage kommenden Verzeichnisse durchforsten (lassen). Man findet möglicherweise, daß von der Wenz GmbH zwei Lagerhallen von der Selters Immobiliengesellschaft gemietet sind.

Die eine (# B58) wird von der Firma zur Lagerung von Gütern benutzt, bevor sie verschifft werden. Doch das Mietverhältnis der anderen Halle (# B63) ist nicht von Wenz autorisiert. Durch eine Nachfrage bei der SIG kann schnell herausgefunden werden, daß dieses Gebäude Schulte eigenmächtig für die Sicherheitsabteilung mieten ließ. Auch eine Überprüfung der eigenen Verzeichnisse bestätigt dies. Unter dem Posten "Außerordentliche Kosten" findet man die entsprechende Referenznummer (Computer(4)-probe). Doch Selters kann nicht eingreifen und die Verbrecher fassen, darum muß sich die Wenz GmbH selbst kümmern. Hans Wenz schickt dann sofort die Runner zur Lagerhalle; in der Zwischenzeit wird er die nötigen Genehmigungen für einen Einsatz der Konzernsicherheitstruppen einholen. Dies dauert (wie schon im vorigen Kapitel erläutert) Zeit, so daß die Spieler die Verbrecher selbst überwältigen müssen. Der Verlauf des Kampfes wird dann wie im vorigen Kapitel beschrieben ablaufen.

Sollte die "Matrixmöglichkeit" nicht gewählt werden, so erhält Wenz am Morgen des nächsten Tages (26.03.) einen Videochip, auf dem eine Aufnahme von Markus Wenz zu sehen ist, der gefesselt ist und folgenden Text sagt: "Hallo Pa. Nachdem gestern deine Spitzel hochgejagt wurden, war auch die Kohle hinüber. Noch lebe ich. Wenn es so bleiben soll, so halte 2 Millionen ECU bereit und warte weitere Anweisungen ab. Diese Aufnahme soll dir als Beweis dienen, daß es mir gut geht.

(Eine andere Stimme) Ja, wir melden uns wieder, Schlips! Und keine krummen Touren mehr!"

Wenz wird die Runner zu sich bitten und ihnen die Bilder vorspielen. Mit einer Intelligenzprobe (6) können folgende Dinge auffallen:

Erfolg Ergebnis

- 1 Im Hintergrund sind Hafengeräusche auszumachen;
- 2+ Im Hintergrund läßt sich an der Wand ein unscharfer, grauer Schriftzug erkennen;

In der Sicherheitszentrale kann das Videomaterial dann bearbeitet werden, wobei sich der Schriftzug als "Selters Lagerhallen" entpuppt. Eine Nachfrage bei Selters führt zu denselben Ergebnissen wie oben aufgeführt. Wenn keiner der Spieler die Intelligenzprobe schaffen sollte, so hat Wenz schon zuvor den Chip an sein "Labor" zur Untersuchung gegeben. Wenn die Spieler die Aufnahmen zu Ende geschaut haben, kommt ein Konzernwissenschaftler in Wenz' Büro und zeigt anhand eines vergrößerten und bearbeiteten Ausschnitts den "Selters Lagerhallen"-Schriftzug für alle klar erkennbar. Das weitere Vorgehen sollte nun wie oben geschildert ablaufen.



NACH DEM RUN

KARMAVERTEILUNG

Die Karmaverteilung ist nach einzelnen Gesichtspunkten gegliedert, wobei meist nur ein Karmabetrag an die Spieler als Teamkarma verteilt wird.

1. LÖSEN:

Kommen die Spieler von selbst auf die Idee, daß der Tote nicht Markus Wenz ist, so ist dies 3 Karmapunkte wert.

Benötigten die Spieler erst einen Hinweis (gemeint ist das Erpresserfax), so erhalten sie nur 2 Karmapunkte für diesen Posten.

Mußte der Spielleiter die Spieler jedoch beinahe an der Hand zur Lösung führen (Videoaufzeichnung), so gibt es nur 1 Karmapunkt.

Diese drei Aspekte schließen sich gegenseitig aus, man kann also nicht 3 und 2 Karmapunkte vergeben (eh klar!).

2. TÄTER:

Sind die Täter durch die Spieler besiegt worden, so gibt es 2 Karmapunkte auf das Teamkarmakonto.

Konnte Schulte auf Grund von Indizien und Fakten als Drahtzieher der Entführung entlarvt werden, ist dies 1 Karmapunkt ZUSÄTZLICH wert.

3. DEALER:

Wurden die Dealer gestellt (mit oder ohne Polizei- oder Konzernunterstützung ist egal) und an die Polizei bzw. Kommissar Schörnig ausgeliefert, so erhalten die Spieler 3 Karmapunkte.

Wurden die Dealer getötet, so gibt es 1 Karmapunkt auf das Konto.

Wurden die Dealer übergangen, obwohl die Runner davon erfuhren, so wird 1 Karmapunkt abgezogen.

4. CLIQUE:

Wurden die Mitglieder der Clique von den Runnern angegriffen oder gar getötet, so gibt es einen Abzug von 4 Karpunkten.

Wurde Tim fälschlicherweise als Täter angegeben und dies bei der Clique bzw. Tim nicht entsprechend ausgebügelt, so werden 2 Karpunkte abgezogen. Sollten die Spieler im Zuge ihrer Fehleinschätzung Tim angreifen, so kommt der erste Punkt zum Tragen.

5. GESAMT:

Für die generelle Schwierigkeit des Falls (haarige Geschichte) werden noch einmal 2 Karpunkte zum Teamkarmakonto hinzugefügt.

6. INDIVIDUELLES KARMA:

Neben den Gesichtspunkten im Shadowrun-Regelwerk können noch Punkte zusätzlich an **die** Spieler verteilt werden, die durch ihr Kombinieren bei der Lösung des Falles entscheidend weiterhalfen.

So kann in einem sehr günstigen Fall ein Charakter mit bis zu 15 Karpunkten aus dem Abenteuer herausgehen. Wenn ein Spielleiter dies als übertrieben betrachtet, so kann er seine eigene Liste zur Karmaverteilung aufstellen, doch wir finden, dieser Run ist die vielen Karpunkte wert.

7. GELD:

Neben dem Vorschuß (25.000 EC), den Wenz anfangs an die Spieler auszahlt, wird er auch noch einen Bonus drauflegen, und zwar je nachdem, wie er mit den Runnern zufrieden ist. Öfters im Abenteuer ist bei verschiedenen Situationen angegeben, daß ein bestimmtes Verhalten der Spieler Wenz sichtlich verärgert. Der SL kann die Häufigkeit solcher Affronts dazu benutzen, die endgültige Summe, die Wenz an die Spieler auszuzahlen bereit ist, zu ermitteln. Dabei kann der SL ganz nach seinem Urteil gehen. Haben die Spieler wirkliche Dummheiten gemacht, so zahlt Wenz weniger. Haben die Spieler echt professionelle Arbeit geleistet, so wird Wenz großzügiger sein. Der SL sollte dabei folgende Aspekte in Betracht ziehen:

- wurde etwas an die Presse weitergegeben?
- mußte er die Spieler durch seinen Einfluß aus Schlamasselsituationen raushauen?
- haben die Spieler Schultes Team ohne Eingreifen der Konzerntruppe gestellt?
- haben sie die Dealer an die Polizei übergeben?
- haben die Spieler schnell Lösungsansätze liefern können, die sich zum Ende dann bewahrheiteten?

Als Minimum ist für jede Person 5.000 ECU angesetzt, als Maximum 15.000 ECU. Eine gute Summe wären 10.000 ECU (die goldene Mitte), man soll ja nicht übertreiben. Kann oder will der SL nicht selbst die Summe bestimmen, kann folgende Formel angewandt werden:

- 5.000 ECU + (Teamkarpunkte) mal 800 ECU -

8. NEUE FREUNDE?

Die Spieler können in der Clique neue Connections finden, wenn sie es sich nicht mit ihr verdorben haben. Wenn ein Spieler es geschickt angeht, kann sich Kommissar Schörnig ebenfalls zur Connection entwickeln. Jedenfalls ist er schon mal ein Bekannter. Hans Wenz wird (je nachdem mehr oder weniger) mit den Runnern zufrieden sein. Zwar kann man ihn sich nicht als Connection gutschreiben, aber vielleicht erinnert er sich einmal an die Spieler und arrangiert einen weiteren Run, entweder für ihn oder jemand anders.





CHARAKTERE

HANS WENZ

Hans Wenz ist 49 Jahre alt, groß und schlank. Seine Erscheinung strahlt Autorität aus. Er hat ein rundes Gesicht, das von einem Spitzbart am Kinn geziert wird.

Hans Wenz kaufte mit dem Erbe seines Vaters im Alter von 23 Jahren eine kleine Firma auf, die sich auf Überwachungssysteme spezialisiert hatte. Durch die steigende Kriminalität, stieg der Bedarf an solchen Produkten immer größer und die Firma wuchs sehr schnell und wurde immer größer. Vor 12 Jahren handelte er dann einen Vertrag mit Saeder-Krupp aus, der seine Position auf dem Markt der Sicherheits- und Überwachungssysteme weiter festigte. Dafür führt er einen geringen Teil seines Gewinnes an SK ab. So konnte seine Firma den Einverleibungsversuchen anderer Megakonzerne widerstehen. Im Laufe seines Geschäftslebens hat er viele einflußreiche Freunde gefunden. Doch im privaten Bereich war ihm nicht soviel Erfolg beschieden. Als sein Sohn 13 Jahre alt war, kam seine Frau bei einem Unfall mit ihrem Sportflugzeug um. Hans Wenz hatte jedoch mehr Ambitionen, ein guter Geschäftsmann zu sein, als ein guter Vater. So kam es, daß sich Vater und Sohn auseinanderlebten. Als Wenz es dann gerne gesehen hätte, daß Markus sein Nachfolger wird, war es schon zu spät. Jetzt macht sich Wenz Vorwürfe, er sei Schuld an Markus „Fehlentwicklung“ und er versucht weiterhin, ihn zu unterstützen, wo es Markus erlaubt bzw. nicht merkt.

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 3
Stärke: 3
Charisma: 4
Intelligenz: 5
Willenskraft: 5
Essenz: 3.8
Reaktion: 4

Initiative: 4+1W6

Würfelpools

Kampf: 6

Ausrüstung

Tres Chic Kleidung
Maßgeschneiderte Körperpanzerung
BuMoNA-Vollvertrag
riesige Summen ECU

Panzerung: 4/1

Cyberware

200 MP Speicher
Datenbuchse

Professionalitätsstufe: 2

Fertigkeiten

Psychologie: 6
Gebräuche (Konzern): 6
Verhandlung: 7
Computertheorie: 5
Naturwissenschaften (Physik): 5(8)
Geschichte: 4
Buchhaltung: 6
Waffenloser Kampf (Karate): 4(7)
Feuerwaffen (Gewehre): 3(6)
Golf: 5

GEORG SCHULTE

Für einen Troll ist er mit 2,50 m zwar recht klein, doch er ist trotzdem eine stattliche Erscheinung, die jemandem Respekt einflößen kann. Er ist sehr breit und muskulös gebaut. Seine blauen Augen mustern ständig alles und jeden mit durchdringendem Blick. Sein schwarzes Haar ist gut gepflegt und nach hinten gekämmt. Er wird demnächst 43 Jahre alt.

Schulte nahm an den Eurokriegen teil. Als es zum Frieden kam, wußte er nicht, was er tun sollte, war doch der Krieg das, was er am besten konnte. Da erfuhr er von einer geheimen Vereinigung von ehemaligen Eurokriegern, die einen paramilitärischen Policlub gegründet hatten. Er wurde so Mitglied bei den „Rittern der Walküre“. Doch er hielt sich bald wieder aus den Aktionen raus, weil er sich nicht unterordnen konnte, blieb aber weiterhin Mitglied in der Organisation. Er wollte jetzt in seinem Leben vorankommen. Er erhielt, durch einen Talentsucher vermittelt, einen Job in der Sicherheitsabteilung der Wenz GmbH. Dort stieg er durch seinen Ehrgeiz schnell bis zum Leiter der Abteilung auf. Jetzt aber ist er seiner Arbeit wieder überdrüssig und will völlig unabhängig sein.

Attribute

Konstitution: 10 (14)
Schnelligkeit: 5
Stärke: 9
Charisma: 3
Intelligenz: 4
Willenskraft: 4
Essenz: 0,46
Reaktion: 4 (10)

Initiative: 10+4W6

Würfelpools

Kampf: 6

Ausrüstung:

Sicherheitsjacke
Ingram Smartgun mit Schulterstütze und verb. Gasventil 4
(fängt alle Punkte des Rückstoßes auf)

Panzerung: 5/3

Cyberware

Reflexbooster (3) (alpha-Ausf.)
Smartgunverbindung (alpha-Ausf.)
einziehbarer Sporn (alpha-Ausf.)
Dermalpanzerung (3) (beta-Ausf.)

Professionalitätsstufe: 4

Anmerkung

Schulte hat als Troll +1 Reichweite im Nahkampf, natürliche IR-Sicht und eine lästige Sonnenallergie.

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 8
Gebräuche (Konzern): 5
Bewaffneter Kampf: 5
Gebräuche (Policlub): 3
Waffenloser Kampf: 6
Gebräuche (Militär): 2
Computer: 3
Verhör: 4
Elektronik: 3

ZUSTANDSMONITOR	
KÖRPERLICH	GEISTIG
Tödliche > Wunde	< Bewußtlos, weiterer Schaden verursacht Wunden
Schwere > Wunde	< Schwere Betäubung
Mittelschwere > Wunde	< Mittelschwere Betäubung
Leichte > Wunde	< Leichte Betäubung



ZUSTANDSMONITOR	
KÖRPERLICH	GEISTIG
Tödliche > Wunde	< Bewußtlos, weiterer Schaden verursacht Wunden
Schwere > Wunde	< Schwere Betäubung
Mittelschwere > Wunde	< Mittelschwere Betäubung
Leichte > Wunde	< Leichte Betäubung

KOMMISSAR GUNTHER SCHÖRNIG

Schörnig, dessen Eltern aus Bayern stammen und 2009 nach Duisburg zogen, wuchs im Rhein-Ruhr-Megaplex auf und kennt sich dort wie in seiner Westentasche aus. Er kennt die Spielhöhlen und Hinterzimmer, wo Geschäfte jenseits der Legalität abgeschlossen werden. Er hat zahlreiche Connections in den Straßen, aber er hat auch Beziehungen zu verschiedenen Konleuten und auch innerhalb der Polizei viel Einfluß. Die Erfolge in seiner Karriere sind beachtlich und er ist der Spezialist für besonders knifflige Fälle, in denen die Schattenwelt eine Rolle spielt.

Er ist sehr groß und athletisch gebaut. Sein dunkles, kurzes Haar frisiert er nach hinten. Mit seinen braunen Augen wirkt er weicher als er ist. Er ist nämlich sowohl hart im Einstecken als auch im Austeilen und vielen kleinen Ganoven trieben seine Haken die Luft aus den Lungen. Er vertritt den Grundsatz: "Der Zweck heiligt die Mittel", auch wenn er sich dafür regelmäßig Standpauken seiner Vorgesetzten anhören darf. Doch er weiß, daß er zu wertvoll für die Polizei ist als daß sie ihm ein Disziplinarverfahren anhängen würden.

Attribute

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 4
Stärke: 5
Charisma: 5
Intelligenz: 4
Willenskraft: 5
Essenz: 4.5
Reaktion: 4

Initiative: 4+1W6

Würfelpools

Kampf: 6

Ausrüstung

Maßgeschneiderte Körperpanzerung und Mantel
RugerSuper Warhawk 9M Lasermarkierer und Tarnhalfter
BuMoNA-Vollvertrag

Panzerung: 4/2

Cyberware

Datenbuchse DB Archive (50 Mp)
Retinamodifikation: Blitzlichtkom-
pensation
Funk (Zwei-Wege) mit Crypto-
Schaltung HD

Professionalitätsstufe: 3

Fertigkeiten

Bewaffneter Kampf: 5
Feuerwaffen: 7
Waffenloser Kampf: 5
Führung: 4
Verhör: 5
Gebräuche (Polizei): 6
Gebräuche (Konzern): 4
Gebräuche (Straße): 8
Auto: 4



MARKUS "MARX" WENZ

Markus ist 19 Jahre alt und sieht verdammt gut aus. Er paßt ideal zu den arroganten, hochgestylten Neureichen, die sich in den In-Discos des Plex herumtreiben. Zum einen standen ihm als Sohn eines der reichsten Männer des Plexes die besten Schulen und Sporteinrichtungen offen. Zum anderen halfen auch einige chirurgische Eingriffe nach, den Schönling aus ihm zu machen, der er nun ist.

Sein Verhältnis zu seinem Vater ist sehr stark getrübt. Für seinen Vater war Markus erst interessant, als er in die Firma eingefügt werden sollte. Doch diese Bevormundung und auch die vielen Pflichten, die Markus dann erwartet hätten, ließen ihn in die Glitzer-und-Glamourwelt der Stadt flüchten. Er entwickelte sich so zum Playboy und Partylöwen der hiesigen Jet-Set-Szene.

Vor ein paar Monaten lernte er auf einer Party Jan kennen, und er war von dessen "cooler" Art sofort eingenommen. So kam er zur Clique, durch die er nun wieder sozialen Halt gefunden hat.

Attribute

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 5
Stärke: 6
Charisma: 6
Intelligenz: 4
Willenskraft: 5
Essenz: 6
Reaktion: 4

Initiative: 4+1W6

Würfelpools

Kampf: 7

Ausrüstung

Sicherheitskleidung und synthetische Lederjacke
Tres Chic Kleidung
H+K Caveat mit Lasermarkierer und Tarnhalfter
BMW R60 Euro

Panzerung: 3/1

Professionalitätsstufe: 2

Fertigkeiten

Auto: 3
Feuerwaffen: 3
Motorrad: 4
Waffenloser Kampf: 4
Gebräuche (Konzern): 2
Athletik: 6
Gebräuche (Jet-Set): 5
Computer: 3



ROBERT "ROB" SCHWESINGER

Rob ist 21 Jahre alt und arbeitet ab und zu als Techniker, d.h. er repariert alles Legale und Illegale, das man zu ihm bringt, und meistens funktioniert es dann auch wieder. Doch Rob hat ein Problem: er ist süchtig nach BTLs. Als er einmal mit Scheff unterwegs war, kam er über ihn an das Teufelszeug und seither nicht mehr davon los. Scheff weiß um seine Verantwortung (er "paßte nicht auf") und besorgt seither die Chips für Rob und verkauft sie ihm dann zum halben Preis. Dabei hat Rob noch Glück, denn seine psychische und körperliche Abhängigkeit nimmt nur sehr langsam zu. Noch bewegen sich die Symptome der Abhängigkeit und des Entzugs in vertretbaren Maßen.

Attribute

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 3
Stärke: 3
Charisma: 2
Intelligenz: 5
Willenskraft: 3
Essenz: 5.8
Reaktion: 4

Initiative: 4+1W6

Würfelpools

Kampf: 5

Ausrüstung

Lederjacke (Naturleder)
Browning Ultra-Power
Werkstatt (bei Wohnung)
Microtronics Werkzeugkiste
Wissenschips (über technische Geräte etc.)

Panzerung: 0/2

Cyberware

Datenbuchse

Professionalitätsstufe: 3

Fertigkeiten

Computer: 4
Feuerwaffen: 2
Computer B/R: 4
Waffenloser Kampf: 2
Elektronik: 4
Gebräuche (Straße): 4
Elektronik B/R: 5
Biotech: 3



SANDRA "SANDY" MAY

Sandy ist 19 Jahre alt und hat bis vor wenigen Monaten als Sekretärin bei einer Versicherung gearbeitet. Sie wurde im Rahmen einer Rentabilitätsprüfung entlassen. Sie kennt Tim schon, seit dem sie 15 Jahre ist, und sie sieht ihn als guten Freund, dem sie vertrauen kann, aber nicht mehr. Sie weiß von Rob's Problem, doch es belastet sie nicht sonderlich. Mit 17 Jahren kam sie über Tim in die Clique. Sie stammt aus geregelten Verhältnissen, einer mittelständischen Familie von Konzernarbeitern. Sie hat noch zwei ältere Brüder.

Attribute

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 4
Stärke: 2
Charisma: 4
Intelligenz: 4
Willenskraft: 3
Essenz: 6
Reaktion: 4

Initiative: 4+1W6

Würfelpools

Kampf: 5

Ausrüstung

Naturlederjacke
modische Kleidung
Mauser Ladyline mit Tarnhalter
VW Impuls

Panzerung: 0/2

Professionalitätsstufe: 1

Fertigkeiten

Auto: 2
Motorrad: 3
Verhandlung: 2
Computer: 5
Feuerwaffen: 3
Athletik: 4
Gebräuche (Straße): 4
Gebräuche (Konzern): 4



JAN MEERSDONK

Jan ist 20 Jahre alt und ein Auftragsmörder, wenn er bezahlt wird und der Job nicht seinen Überzeugungen widerspricht. Privat ist Jan ein angenehmer und lustiger Zeitgenosse, der gerne auf Parties rumhängt. Bei solch einer Gelegenheit traf er auch Markus Wenz. Jan wurde schon als Elf geboren und konnte sich normal entwickeln. Seine Großeltern stammen aus den Niederlanden und zogen Anfang des Jahrtausends nach Deutschland. Deshalb hat Jan blondes Haar, helle Haut und blaue Augen.

Attribute

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 6
Stärke: 5
Charisma: 2
Intelligenz: 4
Willenskraft: 4
Essenz: 2.5
Reaktion: 5(9)

Initiative: 9+3W6

Würfelpools

Kampf: 7

Ausrüstung

Panzerkleidung und Naturlederjacke
Ares Predator Smartversion
Ceska Black Scorpion mit verb. Gasventil4
Walter WA-2100 mit Smartadapter

Panzerung: 3/2

Cyberware

Reflexbooster (2)
Smartgunverbindung

Professionalitätsstufe: 3

Anmerkungen

Jan hat als Elf natürliche Restlichtverstärkung und eine mäßige Sonnenlichtallergie.



MICHAEL "MIKE" JANZ

Mike und Rob kennen sich schon von Kindheit an. Eines Abends gingen sie durch die Straßen des Plex und sahen, wie vier Typen Humanis-Mitglieder verarschten. Doch die Kapuzen verstanden keinen Spaß und zogen ihre Pistolen. Da schritten Mike und Rob mit ihren (begrenzten Fähigkeiten) ein; die Verwirrung war ausreichend groß, so daß alle sechs den Polis entkommen konnten. Seit jenem Tag waren neben Jan, Tim, Sandy und Scheff zwei weitere Mitglieder zur Clique gestoßen.

Mike weiß um Rob's Problem, doch er weiß auch, daß er an Rob's Entscheidung jetzt nichts mehr ändern kann. Deshalb hält er jetzt ein Auge auf Rob, damit er nicht noch in größere Schwierigkeiten schlittert.

Mit 12 Jahren spürte er, daß eine noch nie vorher bemerkte Kraft in ihm schlummerte. Es stellte sich heraus, daß Mike magisch aktiv ist. Er folgt nun dem Idol des "Schöpfers".

Attribute

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 3
Stärke: 2
Charisma: 4
Intelligenz: 3
Willenskraft: 5
Essenz: 6
Magie: 6
Reaktion: 3

Initiative: 3+1W6

Würfelpools

Kampf: 5
Magie: 6

Zaubersprüche

Manablit: 5 (Wiederverwendbarer Fetisch: Medaillon)
Heilen: 6 (Einmalfetische: getrocknete Blätter)
Maske: 4
Hellsicht: 4
Unsichtbarkeit: 5

Ausrüstung

Naturlederjacke
Ares Predator mit Lasermarkierer und Tarnhalfter
Medaillon aus Stein
Yamaha Rapier

Panzerung: 0/2

Professionalitätsstufe: 1

Fertigkeiten

Hexerei: 6
Feuerwaffen: 3
Beschwören: 5
Waffenloser Kampf: 3
Verzaubern: 4
Heimlichkeit: 2
Magietheorie: 3
Gebräuche (Straße): 3



THIMODEUS "TIM" MÜLLER

Tim ist 20 Jahre alt und hat rote Haare. Seine Eltern arbeiten bei Fuchi Industries. Diese setzten ihn vor drei Jahren als "faulen Schmarotzer" vor die Tür. Daraufhin gründeten Scheff, Mike und er die Clique. Tim lebte manchmal auf der Straße, manchmal, wenn er etwas Geld hatte, in einem der Sarghotels oder auch in einer Squatterwohnung.

Er kennt Sandy schon lange und hat sie in die Clique gebracht. Schon damals fühlte er sich zu Sandy hingezogen, doch er hatte nicht den Mut, sich Sandy in dieser Sache anzuvertrauen. Aus seiner Liebe entwickelte sich über die Jahre hinweg nun eine Art Vatergefühl.

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 4
Stärke: 5
Charisma: 2
Intelligenz: 2
Willenskraft: 4
Essenz: 2.5
Reaktion: 3(5)

Initiative: 5+3W6

Würfelpools

Kampf: 5

Ausrüstung

Panzerweste und Kunstlederjacke
Ares Predator II
BMW R90 Euro

Panzerung: 2/1

Cyberware

Verstärkte Reflexe (3)
einziehbare verbesserte Nagelmesser
Smartgunverbindung



SICHERHEITSWACHEN DER WENZ GMBH

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 4
Stärke: 5
Charisma: 2
Intelligenz: 3
Willenskraft: 3
Essenz: 6
Reaktion: 3

Initiative: 3+1W6

Würfelpools

Kampf: 5

Ausrüstung

Panzerjacke und Helm mit Funk
H+K Urban Combat
Lichtverstärkerbrille
Betäubungsschlagstock

Professionalitätsstufe: 2

Panzerung: 6/4

Anmerkung

Falls man für die Konpolizisten, die die Spieler im elften Kapitel kontrollieren, genaue Werte braucht, so kann man die der Sicherheitsleute verwenden, wobei man die Stärke auf 3 reduziert und statt der MP mit Ares Predator ausstattet.

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 4
Bewaffneter Kampf: 4
Waffenloser Kampf: 3
Gebräuche (Konzern): 3





BEINARBEIT

Im Laufe des Abenteuers werden die Spieler ihre Connections aufsuchen und ihnen Löcher in den Bauch fragen wollen. Um dem Spielleiter eine Hilfe zu geben, ist in diesem Kapitel zusammengefaßt, was welcher Archetyp weiß und wieviel von seinem Wissen er preisgibt. Dazu ist eine entsprechende Gebräuche-Probe mit einem Grundmindestwurf von 4 zu würfeln. Auf diesen Mindestwurf können noch verschiedene Modifikatoren angerechnet werden, die im Ermessen des SL liegen.

Man sollte jedoch die Informationssuche nicht auf einen abstrakten Würfelwurf reduzieren. Es ist schließlich ein Rollenspiel, nicht "Mensch-Ärgere-Dich-Nicht". Dabei sollte auf die Eigenheiten der Connection eingegangen werden. Meist verlangt die Connection auch eine Gegenleistung. Die eine will Geld sehen, ein anderer NSC fordert die Schuldigkeit des Spielers in Form eines späteren Gefallens ein, u.s.w... Auch die Art der Kontaktaufnahme ist entscheidend. Kann man die Connection Tag und Nacht per Telefon erreichen? Oder nur zu bestimmten Zeiten? Oder nur in bestimmten Kneipen oder an anderen, speziellen Orten? Kann die Connection Schwierigkeiten durch einen Anruf des Spielers während der Arbeit bekommen? Geht die Forderung des Spielers gegen die Überzeugung des NSC?...

Decker können über die Matrix Informationen besorgen. Jeder Decker kann ein simples Programm erzeugen, das "Wurm" genannt wird. Diese Würmer können dann ins Gitter eingespeist werden, wo sie dann selbständig bestimmte Verzeichnisse und Dateien nach den encodierten Schlüsselbegriffen absuchen. Nach einigen Stunden kehren sie dann mit den gesuchten Informationen zurück. (Siehe auch **Deutschland in den Schatten**, Seite 164 ff.)

Dabei macht der Decker eine Computer-Probe (oder passende Konzentration oder Spezialisierung) gegen 2, wobei keine Poolwürfel mitbenutzt werden können. Die Zahl der Erfolge gibt die "Stufe" des Wurmes an. Der Wurm hat alle relevanten Attribute in dieser Höhe (Bod, Maske, Ausweichen, Sensor, Intelligenz). Richtig, ein Wurm hat kein MPCP, wenn er also angegriffen wird, kann er dem Schaden nicht widerstehen. Das Programm zu erstellen und mit den entsprechenden Signalwörtern und Arbeitsanweisungen zu versehen dauert 15-30 Minuten.

Der Wurm wird dann in der Matrix geeignete Datenbanken anlaufen und Informationen abladen. Die Basiszeit hierfür sind sechs Stunden. Der Wurm würfelt dann mit seiner Intelligenzstufe eine Suchprobe gegen einen vom SL festgelegten Mindestwurf. Die Zahl der Erfolge gibt an, wieviel Information erhalten wurde. Man kann die Zahl der Würfel, die zur Intelligenzprobe zur Verfügung stehen, dadurch erhöhen, daß man den Wurm länger als sechs Stunden suchen läßt. Dabei geben je zwei zusätzliche Stunden Suchzeit 1W6 zur Probe. Andererseits kann man beschließen, daß der Wurm früher zurückkehren soll. Dann wird für jede Stunde, die er früher die Suche abbrechen soll, ein W6 von der Such-Probe abgezogen.

Man kann den Wurm auch auf mehr als ein „Thema“ ansetzen. Er kann also z. B. Informationen über die Saeder-Krupp-Forschungsstation in der Nordsee und zugleich Fakten über den Vorsitzenden des örtlichen Humanis-Policlub sammeln. Dabei erhöht sich die Basissuchzeit pro zusätzlichem Aspekt um jeweils drei Stunden. Für jeden Aspekt, den der Wurm untersucht, wird eine eigene Such-Probe gemacht.

Bezugnehmend auf das Quellenbuch **Virtual Realities** kann man den Wurm als semi-autonomes "Frame"-Programm betrachten. Sein Umfang beträgt Stufe x Stufe x 4 in Mp. Seine Ladestufe (load rate) jedoch beträgt die halbe Intelligenzstufe. Will man Module in den Wurm einbauen (z. B. Angriffs- oder Verteidigungsprogramme), so kann der Decker dies einfach so tun (keine entsprechende Probe notwendig), wobei die entsprechenden Programme die "Link"-Option benötigen. Die Ladestufe erhöht sich dann um den Umfang der Module in Mp geteilt durch 100. Datenfiles, die der Wurm aufnimmt, zählen ebenso zur Berechnung von Umfang und Ladestufe.

Eine andere Möglichkeit für Decker ergibt sich darin, die Matrix nach entsprechenden "verlorenen" Daten, Fileketzen und Deckerkommentaren abzugrasen. Dabei wird eine Gebräuche (Matrix)-Probe gegen 4 gewürfelt. Die zu erhaltenden Informationen sind die selben, die man auch durch normale Beinarbeit erhalten kann. Die Basiszeit für die Suche beträgt 2W6 Stunden, wobei Erfolge aus der Gebräuche-Probe diese Zeit auf übliche Weise reduzieren können.

Man beachte auch die Abschnitte "Georg Schulte" und "Matrixarbeit", die spezielle Erläuterungen enthalten. Die Aspekte werden zwar möglicherweise schon während des Abenteuers benötigt, sind jedoch zur besseren Übersicht hier zusammengefaßt.

GEORG SCHULTE

Geeignete Connection: Policlub, Konzern- und Militärtyp; Strabentyp (+1)

Erfolg Ergebnis

- 1 "Schulte, das ist doch der Leiter der Sicherheit bei der Wenz GmbH. Er ist ein echter Profi, Wenz kann echt froh sein, daß er den Troll hat."
- 2 "Der Troll war in den Eurokriegen als Soldat dabei. Damals hat er sich echt reingehängt, und sein neuer Boß Wenz profitiert jetzt natürlich von seinen damals erworbenen Fähigkeiten. Was er aber in der Zwischenzeit machte, da hab' ich echt keinen Schimmer von."
- 3 "Schulte war in so' nem Militär-Policlub dabei, doch dem alten Dickschädel paßte es nicht in den Kram, daß er sich unterzuordnen hatte. Deshalb schied er dann auch wieder aus und bekam die Stelle bei der Wenz GmbH. Und dort ist er jetzt der Leiter der Sicherheitsabteilung und die rechte Hand von Wenz. Und diese Position schmeckt Schulte natürlich besser als die in dem Soldatenclub."
- 4+ "Er war schon früher ziemlich arrogant, glaubte immer, er sei was besseres und zu Höherem bestimmt. Vor allem an seinem Lebensstil sieht man das. Echt ätzend, was der sich so kauft, alles nur vom Feinsten. Er muß ja wirklich gut von Wenz bezahlt werden, um sich das alles leisten zu können."

Man kann Schultes Bankkonto überprüfen lassen (siehe "Matrixarbeit"), wobei sich herausstellt, daß sein Kontostand nicht sehr hoch ist und fast sein ganzes Monatsgehalt für teure Kinkerlitzchen (Pay-TV, Insiderclubbeiträge, etc.) draufgeht.

DIE CLIQUE UM MARKUS

Geeignete Connection: Barkeeper und Straßentypen

Erfolg Ergebnis

- 1+2** "Die Leute, die sich meist im "Rhein" rumtreiben, sind eigentlich in Ordnung. Der Kopf der Gruppe ist ein gewisser "Scheff". Wo er herkommt, weiß ich nicht aber die Leute sind alle total bunt zusammengewürfelt. Vom Chipper über 'ne Konangestellte bis hin zu 'nem verdammten Zauberer. Bei denen ist seit kurzem sogar ein Pinkelsohn dabei."
- 3+** "Einige der Clique machen sogar ab und zu Schattenläufe, wie dieser komische Jan. Aber daß die eine Gruppe von reinen Shadowrunnern sind, würd' ich nicht unbedingt behaupten."

"RITTER DER WALKÜRE"

(Militär-Policlub)

Geeignete Connection: Militärtyp; Policlubmitglied, Reporter und Straßentypen (Mindestwurf dann +1)

Erfolg Ergebnis

- 0** "Ist das nicht der neue Simsinn mit "Heinrich, dem Barbaren", in dem er gegen Nymphomaninnen kämpfen muß?"
- 1** "Von dem hab ich schon was gehört. Da sind doch so Militär- und Waffenfreaks drin, die dann aus Fun miteinander Krieg spielen. Daß die nicht bei Stadtkriegsmannschaften dabei sind...?"
- 2** "Dieser Geheimbund von Fanatikern mietet sich irgendwelche Grundstücke oder Häuserzeilen, um darauf eine Schlachtsituation zu simulieren und durchzuspielen. Aber die machen das mit echter Munition und so. Da sind zum Teil Typen dabei, bei denen müssen wirklich große Schrauben locker sein. Deshalb wollen sie die Verantwortlichen auch nicht beim Stadtkrieg sehen, denn die würden sich auch um keine Regel kümmern, sondern nur drauflosballern."
- 3+** "Diese Fanatiker lassen sich als Zeichen der Zusammengehörigkeit eine Tätowierung anbringen, die eine schwertschwingende Schönheit darstellt. Das ist sogar Pflicht bei denen, jeder muß die haben. Es gibt sogar eigene Tattooshops dafür, die auch Anlaufstellen der Mitglieder sind. Die Führung des Clubs hält sich ja bedeckt im Hintergrund, aber ihre Nachrichten und Mitteilungen geben sie über diese Tattooshops an die Mitglieder weiter."

TÄTOWIERLADEN

Geeignete Connection: jeder Straßen-, Mafia- und Yakuzatyp

Erfolg Ergebnis

- 0+1** "Tätowierläden gibt's wie Sand am Meer. Tut mir leid, da kann ich dir nicht weiterhelfen."
- 2+3** "Dieser Policlub „Ritter der Walküre“ steht in Verbindung mit so einem Laden, wie das auch bei anderen Policlubs der Fall ist. Da kämen mehrere in Frage: "Die Nadel", "Franz' Tattoo Town" und "Blips'n'Blops". Aber welcher der richtige ist, kann ich dir beim besten Willen nicht sagen."
- 4+** "Wenn ich's mir aber recht überlege, ist "Die Nadel" wohl der sicherste Tip."

Wollen die Spieler Infos über die anderen zwei Läden einholen, so gibt die Connection zur Antwort: "Na ja, so ein Tätowierladen, was soll's an denen besonderes geben?". Wollen die Spieler die zwei Läden "besuchen", so bringt dies nur Zeitverlust mit sich, da sie an entgegengesetzten Ecken im Plex liegen. Man muß eventuell bei der Beschreibung der Geschäfte auf den **Asphaltdschungel** zurückgreifen (Kleiner Laden, Seite 29).

Fragen über "Die Nadel" bringen ab 3+ Erfolgen (neben allgemeinem Blabla) die Aussage: "Diese Militärfanatiker holen sich dort ihre Tätowierungen her. Alexander Halbauer, der Besitzer, steckt bei den "Rittern der Walküre" ziemlich tief mit drin."

ALEXANDER HALBAUER

Geeignete Connection: Ladenbesitzer, Militär- und Straßentyp

Erfolg Ergebnis

- 0** "Wat willstest von unsä'm Ganzler?!?"
- 1** "Halbauer? Der hat doch so einen Tattoo Shop in der Stadt. "Die Nadel", glaub ich. Hab gehört, da gehen komische Typen ein und aus."
- 2+3** "Der war doch auch so'n höheres Tier bei den Pseudo-Militaries, oder is' er immer noch. Sein Laden, wer weiß, vielleicht nur Tarnung."
- 4+** "Hab gehört, sein Shop ist nur Fassade für die "Ritter der Walküre". Bei ihm laufen die Befehle der Kommandoebene ein, von dort werden sie an die Mitglieder weitervermittelt. Dies geht so ab, daß die bei ihm vorbeischaun und informiert werden."



HANS WENZ

Geeignete Connection: Herr Schmidt, Konzerntypen

Erfolg Ergebnis

- 1+2** "Hans Wenz hat seine Firma selbst aufgebaut, er ist ein verdammt weitsichtiger und intelligenter Geschäftsmann. Er versteht es, sich auf dem Markt für Sicherheitsausrüstung behaupten zu können. Ich hab viel Respekt vor ihm, denn er hat geschafft, daß er nicht von den Megakonzernen wie z. B. Saeder-Krupp geschluckt wurde."
- 3+** "Aber in seinem Privatleben sieht es nicht so rosig aus; seine Frau kam bei einem Unfall ums Leben, sein Sohn treibt sich als Playboy in der Szene rum und ist kaum noch zu Hause. Typische Zustände wie bei so vielen Leuten, denen der Konzern wichtiger als alles andere ist."

KONZERNINFORMATIONEN

Wenz Überwachungs- und Sicherheitsanlagen GmbH

Hauptsitz: Unna, Dortmund

Präsident: Hans Wenz

Wichtigste Produkte/Dienstleistungen: Überwachungsgeräte; Sicherheitsanlagen und deren Installation;

Produktpalette: In den verschiedenen Produktionsstätten, die über den gesamten Rhein-Ruhr-Megaplex verteilt sind, werden alle erdenklichen Arten von defensiver Sicherheitsausrüstung produziert (Überwachungskameras, Wanzens, Kommunikatoren, Panzerkleidung, White-Noise-Generatoren, ...). Im Hauptsitz in Unna befindet sich neben der Buchhaltung und der Sicherheitszentrale die Forschungsabteilung, in der man sich auf einem neuen Gebiet versucht, der Matrixsicherheit.

Geschäftsprofil: Hans Wenz ist ein einflußreicher Mann mit vielen Kontakten zu anderen Konzernen und Politikern. Seine Produkte werden hauptsächlich an deutsche Firmen, Behörden etc. geliefert, doch wird ein großer Teil auch exportiert (z. B. nach Frankreich, Polen, England, ...). Wenz vertritt den Standpunkt des fairen Wettbewerbs, doch er ist kein Narr und weiß um die Skrupellosigkeit anderer Konzerne. Deshalb unterhält er auch eine gut ausgebildete Sicherheitsabteilung.

Sicherheitskräfte: Die Sicherheitstruppen setzen sich aus ca. 550 Gardisten zusammen, die auf die verschiedenen Produktionsstätten verteilt sind. Die Einsatzzentrale liegt jedoch in Unna, von hier werden Aktionen geleitet und koordiniert. Die Wenz Sicherheit liegt über dem Durchschnitt und ist sowohl von den Leuten als auch der Ausrüstung her exzellent ausgestattet.

Selters Immobiliengesellschaft

Hauptsitz: Friedrichstadt, Düsseldorf

Präsident/Vorstandsvorsitzender: Martin Hahn

WICHTIGSTE FILIALEN

Name der Filiale: Selters Lagerhallen

Filialleiter: Carlo Schober

Wichtigste Dienstleistungen: Vermietung von Lagerhallen im Duisburger Hafen an Konzerne

Name der Filiale: Selters Immobilien

Filialleiter: Dr. Ina Schwarz

Wichtigste Dienstleistung: Vermietung von Wohnraum im ganzen Plex

Geschäftsprofil: Seit mehr als 15 Jahren im Geschäft, hat die Selters einen beträchtlichen Teil der Wohnungen, vor allem in Glabotki und Essen, in ihrer Hand. Der Konzern kommt gelegentlich in die Schlagzeilen, wenn in einer spektakulären Aktion die Mieter aus den Wohnungen getrieben werden, weil Renovierungen oder ähnliches durchzuführen sind. Vor zwei Jahren kamen Gerüchte auf, daß die SIG der Mafia angehöre, doch diese Vorwürfe konnten weder bestätigt noch entkräftet werden.

Sicherheit/Militär: Die SIG hat einen Vertrag mit dem Deutschen Sicherheitsdienst (DSD), der die Sicherung des Bürogebäudes in Friedrichstadt und der Wohnungen der Mittelschicht aufwärts übernimmt. Für die Gebäude der Unterschicht und der Squatter sind keine Sicherheitstruppen vorgesehen, aber den Mietern steht es frei, selbst eine Sicherheitsfirma für ihren Schutz zu bezahlen.

POLICLUBINFORMATION

Name des Policlubs: RITTER DER WALKÜRE

Vorsitzender: Thomas Maurer

Versammlungsort: nicht bekannt, kein fester Versammlungsort

Ziele des Policlubs: Vereinigung von ehem. Eurokriessoldaten, die ihrem Hobby "Krieg" ohne Einschränkungen nachgehen wollen

Geschichte: Der Policlub wurde in den 40ern von Veteranen der Eurokriege gegründet. Diese Leute, mit Kampfdrogen und Cyberware ausgestattet, waren nur auf Kämpfen und Krieg fixiert. Als der Frieden kam, sahen sie ihre Existenz in Frage gestellt. Durch die regelmäßigen Kampfveranstaltungen, bei denen Schlachten möglichst real "durchgespielt" werden, können sie das tun, wofür sie leben. Im Laufe der Jahre fand diese Idee mehr Anhänger, nicht nur Kriegsveteranen; und 2047 wurde der Policlub wegen "Menschenverachtenden Handlungen und Zielsetzung" verboten. Darauf ging die Führungsriege in den Untergrund und leitet die Organisation der Schlachten aus dem Verborgenen.

Policlubprofil: Die Mitgliederzahl ist unbekannt, wird aber in ganz Deutschland auf über 300 geschätzt, wobei ein erstaunlich hoher Metamenschenanteil zu verzeichnen ist (55 %). Doch dies ist keine Vereinigung, die wirklich politische Forderungen durchsetzen will, deshalb ist die Bezeichnung „Policlub“ auch irreführend. Rasse und Hautfarbe sind ohne Bedeutung, denn das verbindende Element ist die "Liebe zum Kampf", auch wenn Name und Organisationsstruktur einen leichten deutschnationalen Charakter aufweisen. Das Bundesamt für Innere Sicherheit leitet Ermittlungen gegen die Vereinigung.

MATRIXARBEIT

Decker können Matrixruns durchführen, bei denen es nicht absolut notwendig ist, das ganze System durchspielen zu lassen. Man kann dabei das in **Virtual Realities** erläuterte "Schnellverfahren" (Seite 49) anwenden. Dabei muß der Spieler den Schwierigkeitsgrad des Systems mit einer Zahl ausdrücken, die in etwa den Richtlinien der Fertigkeiten-Erfolgstabelle auf Seite 68 (**SRII**) entsprechen sollen. Für folgende Systeme und Vorhaben gelten nachstehende Schwierigkeitslevel:

Konto von Schulte überprüfen: 10
 System der „Nadel“ (Tätowierladen): 5
 System von „Franz' Tattoo Town“: 4
 Files (Handouts) aus Polizeicomputer besorgen: 8
 Selters Kundenverzeichnis: 7
 Pläne der Alpha-Lagerhalle besorgen: 3
 Pläne der B63-Lagerhalle besorgen: 7

Wenn der Decker beim Eindringen in das System von Selters, der Bank Schultes und der „Nadel“ weniger Erfolg hat als der SL, dann erleidet er bzw. sein Deck Schaden nach Ermessen des SL.

HANDOUTS

(Die Codes bei den Akten der Polizei bedeuten: 435 Polizeirevier-Kennnummer, 0017 Fall-Kennung, M1W5 steht für MA(=1)rkus WE(=5)nz, 2053220311 beinhaltet das Datum.)

Die ersten drei Handouts erhalten die Spieler am ersten Tag des Abenteuers von Wenz selbst, nachdem er die Runner angeheuert hat.

HANDOUT A

FILE: 1436xx326y7632hc

Ermittlungsbericht im Fall Markus Wenz

Am 21.03.2050 gegen 22:38 verließ M. Wenz das Lokal "Am blauen Rhein" und begab sich zu seinem Fahrzeug. Als er einen geparkten VW-Kleinwagen passierte, zündeten Unbekannte eine dort angebrachte Sprengladung. M. Wenz erlag unmittelbar den Folgen der Detonation. Bisher konnte nicht ermittelt werden, ob Dritte durch den Tod profitieren oder ob M. Wenz Feinde hatte. Es muß davon ausgegangen werden, daß es sich entweder um ein Versehen oder um eine Verwechslung handelt.

(Datei zur Weiterverarbeitung vorgesehen#)

Kommissar Schörnig (22.03.2053/18:15:05)

FILE END

HANDOUT C

FILE: 6535#56325gh5!

Zeugenaussage: P. Aller

"Ich war einen Block entfernt, als ich die Explosion vernahm. Als ich am Tatort eintraf, stand dort schon eine ziemlich große Gruppe von Schaulustigen. Das Fahrzeug brannte lichterloh und man konnte erkennen, daß sich in den Flammen ein Körper wand, doch jeder Rettungsversuch wäre sinnlos gewesen, man hätte sich nur selbst in Gefahr gebracht. Plötzlich stürmte aus der Menge der Umstehenden eine junge Frau hervor und schrie: 'Nein, es ist Marx, nein, das darf nicht wahr sein,...!'. Sie wollte ins Feuer rennen, um den Brennenden zu retten. Ich lief ihr in den Weg und konnte sie zurückhalten. Wenig später traf ja dann der Kommissar mit seinen Mitarbeitern ein."

FILE END

HANDOUT B

FILE 2543#65453xt24h

Bericht der Spurensicherung im Fall
 2053220311/M1W5#4530017

Im Wrack des explodierten VW Impuls, der als gestohlen gemeldet war, fanden sich Spuren eines C-12 Plastiksprengstoffes. Weiterhin fanden sich Teile eines Funkempfängers, was darauf schließen läßt, daß die Sprengladung per Funk gezündet wurde.

Am Tatort fand sich außerdem ein Pistole der Marke Ares Predator, versehen mit einem Lasermarkierer. Das Opfer trug eine Sicherheitsjacke und Baumwollkleidung. Die Reste des vorgefundenen EBZ konnten nicht mehr ausgewertet werden.

Im Wagen fanden sich folgende Gegenstände: Taschenlampe, Wolldecke, Tabletop-Computer, Streetline Special, zwei BTL-Chips (zur Abteilung 432) und der Kadaver einer Katze.

Ch. Schlecht (22.03.53/14:11:16)

FILE END

Die nächsten zwei Handouts sind noch selbst zu besorgen. Wenn die Spieler das nicht gleich am ersten Tag machen, so werden am zweiten Tag diese Files in der Sicherheitszentrale liegen und an die Spieler weitergeleitet.

HANDOUT D

FILE: #155356x54#%457

Aktenzeichen 2053220311/M1W5#435#0017

AUTOPSIEBERICHT/Leichennr.: M1W5#2103FD#0017

Bei dem Toten handelt es sich um einen männlichen Homo Sapiens Sapiens. Der Körper wies Verbrennungen 3. Grades auf, die auch die Todesursache darstellen. Der Verstorbene war ca. 20 Jahre alt und 183 cm groß. Er trug keinerlei Cyberimplantate und sein Gebiß war in einwandfreiem Zustand. Auf Grund der Informationen, die uns Hans Wenz zur Verfügung stellte, kann mit 97% Wahrscheinlichkeit gesagt werden, daß es sich bei dem Toten um Markus Wenz handelt. Die Zeugenaussage von S. May stützt diese Vermutung.

Dr. Renkawitz (22.03.2053/16:21:57)

FILE END

HANDOUT E

Protokolle, Fall M1W5#435#0017

Jürgen Hanser, Sozialhilfeempfänger ohne festen Wohnsitz:

"So gegen zwanzig vor zehn ging plötzlich so'n Auto hoch, genau gegenüber von meiner Straßenseite. Als ich aufschau, seh ich, daß da einer im Feuer ist. Aber der is' dann bloß noch umgeknickt wie'n brennender Strohhalm. Muß gleich tot gewesen sein, der arme Kerl. Nö, ich hab nix auffälliges bemerkt. Ich mein, ich häng ja immer da an der Straße rum, hätte mir echt auffallen müssen... Aber von wegen der vielen Kneipen un' so is da immer wer unterwegs, auch Leutchen, die ich noch nie gesehen habe. Aber wen Auffälliges? Nee, kann ich ehrlich nix zu sagen."

Sandra May, ehem. Konzernangestellte:

"Als ich im 'Blauen Rhein' den Knall hörte, hatte ich schon so ein unangenehmes Gefühl, als hätte ich schon geahnt, daß noch was passiert. Er war ja nich' mal vor 'ner halben Minute gegangen. Ich rannte dann nach oben, sah das Feuer und Marx und wollte ihn da raus holen..."

Er hatte sich vorher schon ein bißchen komisch benommen. Er war nervös und schaute ständig auf seine Uhr. Er schien noch was vorzuhaben. Um zwanzig vor zehn ging er dann mit den Worten: 'Ich muß noch was abholen.'...Angst? Nee, Angst schien er nicht zu haben, eher Ungeduld. Ach, was weiß ich denn!"

FILE END

HANDOUT 1

Adr.: 235142600

Abs.: #####

Dat.: 25.03.2053

Time: 09:59:48

Hallo Mister Wenz, Sie werden überrascht sein, zu erfahren, daß ihr Sohn Markus in unserer Gewalt ist. Noch geht es ihm gut. Wenn Sie ihn gerne wiedersehen wollen, tun sie folgendes:

Besorgen Sie so schnell Sie können einen Festgeld-Ebbie mit der Summe von 20.000 ECU. Halten Sie sich bereit, uns das Geld um 14:00 Uhr zukommen zu lassen. Wo genau, das erfahren Sie heute im Laufe des Tages. Bis später und...ersparen Sie sich faule Tricks, sonst wird Ihr Balg dafür bezahlen.

Mit freundlichen Grüßen

Freunde des Hauses

HANDOUT 2

*Mieterverzeichnis der Selters Lagerhallen,
Sektoren HA57-HB63*

InterCargo GmbH A60, A61, B60, B61

SchmiedFrachten A57, A63

DHL International A58, A59

Wenz GmbH B58, B63

FSD B57

Zeta-ImpChem B59

FILE END



PROMETHEUS

INHALT

EINLEITUNG	82
IM REGEN	83
AUSGESETZT	84
TRAUTES HEIM	84
TAGESBEFEHLE.....	85
LEHRZEIT	86
SCHLAFWANDLER	87
EINSATZ!	88
ZAHLTAG	89
GARGYLJAGD.....	90
NEUES SPIEL	91
GERÖSTET	92
GARGYLSNEST	93
VERSUMPFT	93
KOCHSTÜBCHEN	94
ZUM SCHLUSS.....	96
BEINARBEIT	96
CHARAKTERE	100
SURGENTALS MATRIX.....	104
HANDOUTS	107

— Armin Schmiegel —

SHADOWRUN



Der Schlaf der Vernunft gebiert Ungeheuer.

- Baudelaire

EINLEITUNG

Wir schreiben das Jahr 2053. Schon längst nicht mehr ist der Mensch die Krone der Schöpfung. Andere intelligente Lebewesen bevölkern die Erde. Elfen, Zwerge, Orks und Trolle sind nur einige Namen auf einer langen Liste geheimnisvoller Wesen, die nicht minder intelligent sind als der Mensch, und niemand wagt zu sagen, was in den strengbewachten Labors der Kons entwickelt wird.

Doch was es auch immer ist, was dort, in den Zuchtbehältern der Wissenschaftler, das Neonlicht der Zukunft erblickt; es kann Segen und Fluch sein, wie einst das Feuer, das Prometheus den Menschen gab...

Segen oder Fluch, das ist für die Castle Most Corp. (CMP) allenfalls von sekundärer Bedeutung. Sie haben eine neue Spezies entwickelt und wollen ihre Eigenschaften studieren. Nichts darf an die Öffentlichkeit gelangen, denn die über-

mächtige Konkurrenz von Aztechnology und AG Chemie schläft nicht. Und so wählt man ein altes, verlassenes Fabrikgelände am Stadtrand von Hamburg, inmitten der Sümpfe südlich von Neu Wulmstorf. Da ein größeres Kontingent Konstruppen sicherlich auffallen würde, heuert CMP eine kleine Gruppe erfahrener Schattenläufer an.

So werden die Spieler mit Prometheus konfrontiert, dem ersten seiner Art. Und es liegt an ihnen, ob sie dem Willen des Kons nachgeben oder Verantwortung für sich, die Menschheit und Prometheus übernehmen.

Bei **Prometheus** handelt es sich nicht um einen einfachen Run, der in einer Nacht abgehandelt wird. Es handelt sich um eine Entwicklung, die für den weiteren Fortbestand Deutschlands, ja, der ganzen erwachten Welt, von höchster Bedeutung sein kann.

Es ist wichtig, daß Sie als Spielleiter versuchen, die NSC so lebendig wie nur irgend möglich darstellen. Aus diesem Grund werden an vielen Stellen charaktertypische Formulierun-



gen und Dialoge benutzt, so daß man einen Eindruck erhält, wie der betreffende NSC zu spielen ist. Scheuen Sie sich nicht, die vorgefertigten Dialoge und Worthülsen zu nutzen!

Was für den Spielleiter und die NSC gilt, sollte auch für die Spieler gelten. Prometheus ist kein Abenteuer für "charakterlose" Schattenläufer. **Prometheus** kann zu einem ziemlich heißen Run werden und damit ist nicht nur der Bleigehalt der Luft gemeint.

Es ist von großer Bedeutung für das Abenteuer, daß in der Gruppe ein Magier und ein Decker sind. Die Charaktere sollten einige Erfahrungen haben und auf der Straße bekannt sein.

Prometheus teilt sich in mehrere Sektionen auf. Die sogenannten **Sag's Ihnen ins Gesicht**-Sektionen, die der Spielleiter direkt übernehmen kann sowie die **Hinter den**

Kulissen-Sektionen, in denen all jene Dinge beschrieben werden, die erst einmal nur der Spielleiter wissen sollte.

Da Prometheus im Jahre 2053 in Hamburg, dem Venedig des Nordens, spielt, ist es sehr hilfreich, wenn man das Quellenbuch **Deutschland in den Schatten (Deutschland)** kennt. Außerdem wird auf die Quellenbücher **Asphalttschungel (Dschungel)**, **Strassensamuralkatalog (Samurai)**, **Rigger Black Book (Rigger)** und **Shadowtech (Shadow)** zurückgegriffen. Einem erfahrenen Spielleiter sollte es allerdings möglich sein, auch ohne diese Quellenbücher das Abenteuer zu spielen. Proben auf bestimmte Fertigkeiten werden als Fertigkeit(Mindestwurf) dargestellt - Wahrnehmung(8) bedeutet also, daß es sich hierbei um eine Wahrnehmungsprobe mit einem Mindestwurf von 8 handelt.



SAG'S IHNEN INS GESICHT

Freihafen Hamburg. Ein Gewirr aus Kanälen, Kais, großflächigen Containerterminals und Lagerstätten, in dem die Lohnsklaven wie hirnlose Ameisen ihr Werk verrichten.

Einsam steht ihr an Kai 37, einem verlassenen Stück Stein, umgeben von zwei großen Trockendocks. Es regnet. Der Nieselregen verklebt eure Haare, kriecht in eure Jacken und ihr fröstelt.

"Seid um nulldreißig an Kai 37. Es gibt'n einfachen Job für euch. Erholsam und gut für eure Nerven", hat euch der Schieber gesagt. Allein die Tatsache, bei solch einem Wetter warten zu müssen, ist eine Zulage wert.

HINTER DEN KULISSEN

Die Spieler wurden unabhängig voneinander von ihrem Schieber für den Run angeworben. Auch wenn sie schon gemeinsame Runs hinter sich gebracht haben, werden sie auf keinen Fall gemeinsam geworben. Es muß ein zufälliges Treffen sein.

Sollte sich einer der Runner ein wenig umschaun, so kann er mit einer erfolgreichen Wahrnehmung(6)-Probe einige Laderoboter mit dem verwitterten Emblem der AG Chemie am Rand des Kais entdecken. Schaut er sich ein wenig genauer um (Wahrnehmung(8)), bemerkt er, daß die Runner von zwei

Drohnen beobachtet werden, die sich auf dem Dach einer Lagerhalle versteckt halten.

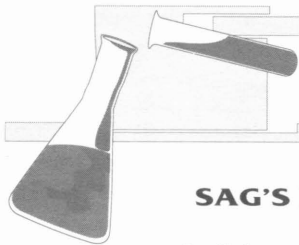
Nach einiger Zeit zermürenden Wartens taucht ein kastenförmiges Gebilde zwischen den Kanälen auf und rast auf sie zu. Es handelt sich um einen MOSTRANS KVP-14T Hovercraft (**Rigger**), auch "Ivan der Schreckliche" genannt.

Kaum hat es den Kai erreicht, öffnet sich zischend eine Luke und aus einem Lautsprecher kommt der Befehl: "Los Jungs, seht man tau, daß ihr an Bord kommt, näl!"

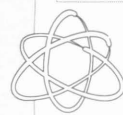
Die Runner gelangen in eine kleine Kabine, die ausreichend Platz für sechs Leute bietet. Noch ehe die Spieler ihre Plätze eingenommen haben, setzt sich der Hovercraft wieder in Bewegung.

Die Fahrt dauert fast eine Stunde, in der die Spieler nichts von ihrer Umgebung wahrnehmen. Sollte sich einer der Schattenläufer die Mühe machen, nach dem Fahrzeugführer zu sehen, wird er feststellen, daß das Cockpit vollkommen leer ist und die Scheiben nicht nur von der Außenseite verspiegelt sind! Betrachtet der Runner die Armaturen genauer, so kann er mit einem Elektronik (B/R)(4) oder einem Gebräuche(Konzerne)(6) erkennen, daß der Hovercraft vermutlich der AG Chemie zuzuordnen ist, da die verwendeten Gerätschaften wie die Farbwahl der Einrichtung kontypisch sind.

Der Versuch, den *Ivan* über die Astralebene zu verlassen, ist ebenfalls zum Scheitern verurteilt, denn die Kabine ist mit einem hermetischen Kreis gesichert.



AUSGESETZT



SAG'S IHNEN INS GESICHT

Endlich, nach fast einer Stunde Fahrt, kommt der *Ivan* zum Stehen. "Willkommen zuhause", schallt es aus dem Lautsprecher. Zischend öffnet sich die Tür. Modrige, feuchtwarne Luft weht euch entgegen. Nur wenige Meter vermögt ihr in die Dunkelheit zu blicken. Alles löst sich in einem diffusen Nebel auf.

Als ihr hinaustretet, schlingt sich schmatzend der Boden um eure Füße. Ihr befindet euch mitten im Sumpf!

Es ist still. Die Motoren des Hovercraft sind verstummt. Kein Lufthauch weht mehr aus den Kissen heraus. Die einzigen Laute, die ihr vernehmen könnt, sind euer Atem und Glucksen Boden.

Ihr blickt euch um. Nirgends ein Licht. Die Infrarotsichtgeräte und Restlichtverstärker versagen. Kreischend schießt ein helles Licht durch die Bäume auf euch zu...

HINTER DEN KULISSEN

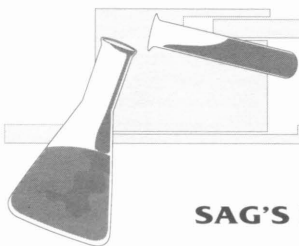
Es handelt sich um eine MCT-Nissan Rotordrohne (**Rigger**), ferngesteuert von Robot Scholl (**Charaktere**), der auch den *Ivan* lenkte.

Die Rotordrohne wird die Spieler auffordern, ihr zu folgen und sie durch den Sumpf führen.

Sollte sich einer der Schattenläufer weigern, der Drohne zu folgen, so wird Robot keine Anstalten machen, ihn zu zwingen.

Jeder, der seinen Verstand nicht völlig durch SimSinn[®] und BTL versaut hat, wird erkennen, daß er keinerlei Chancen hat, aus einem Sumpf, von dem er noch nicht einmal weiß, wo dieser liegt, zu entkommen. Welcher Stadtmensch im 21. Jahrhundert ist schon mit dem Landleben vertraut!?

So bleibt den Schattenläufern gar nichts anderes übrig, als sich von Robot durch den Sumpf führen zu lassen, der die Runner zu Surgentals Labor leitet.



TRAUTES HEIM



SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ermattet marschiert ihr durch den Sumpf. Längst vermögt ihr nicht mehr zu sagen, von wo ihr kommt, wohin ihr geht. Eure Kleidung ist naß, das Haar verklebt und die Ausrüstung verdrückt. Das Summen der Drohne zerrt an euren Nerven. Immer wieder schwebt sie weit voraus, so daß ihr nur noch einige Lichter zu erkennen vermögt, dann pfeift sie über euch hinweg, um hinter euch im Nebel zu verschwinden. Bleibt ihr stehen, um zu warten, fliegt sie aus einer ganz anderen Richtung heran, schwebt zwischen euch hin und her und eine Stimme ruft. "Man tau, man tau! Wollt ihr hier versumpfen!?"

So geht das eine ganze Weile, dann ruft die Drohne: "Wir sind da, Jungs." Sie verschwindet im Dickicht.

Unschlüssig wartet ihr eine Weile. Es ist still. Außer eurem Atem und den Geräuschen des Sumpfes vermögt ihr nichts zu hören. Keine Autos, keine Flugzeuge, wo immer ihr seid; der Zivilisationslärm ist hier noch nicht hingelangt.

Als ihr weitergeht, erblickt ihr plötzlich eine alte, verlassene Ruine. CHEMIEWERKE PIETSMANN steht auf einem Schild an einem zerrissenen Zaun. Das Hauptgebäude ist nur noch eine in sich zusammengefallene Ruine. Drohend ragen die Destillierungstürme in die regnerische Nacht.

Ihr versucht, euch darüber klar zu werden, was ihr hier im Sumpf sollt, da schießen zwei Drohnen auf euch zu, beide haben ihre MGs ausgefahren: "Mitkommen!"

Leiter führt durch ein Loch in den zweiten Stock.

Man führt die Spieler in einen Raum. An einem Schreibtisch sitzt ein circa fünfzig Jahre alter Mann. Aus seinen Schläfen ragen allerlei Datenbuchsen. An einigen Stellen seines Schädels (er hat eine Halbglatze) glänzt Metall. Es ist niemand anderes als Dr. James Surgental (**Charaktere**) Chefentwickler der Castle Most Produktion.

"Guten Tag, meine Damen und Herren", begrüßt Surgental die Runner und bedeutet ihnen, auf einigen Stühlen Platz zu nehmen. "Ich hoffe, Sie haben die Anreise gut überstanden. Robot sagte, Sie wären nicht ganz der Umgebung angemessen gekleidet gewesen."

In diesem Moment betritt Robot Scholl (**Charaktere**), ein junger lockenköpfiger Rigger den Raum. Deutlich erkennt man seine Verdrahtung: Riggerbuchsen und Neuraltransmitter an Armen und Beinen.

"Seien Sie gewiß, daß Sie für Ihre Mühen bestens entschädigt werden. Jedoch verbot uns die Sachlage jedwede ausführliche Information, da wir zu größter Diskretion verpflichtet sind. Das ist auch der Grund, warum mein werter Freund, Karl Bookfeld, und ich dafür waren, Sie anzuwerben."

Nun tritt Karl Bookfeld (**Charaktere**) aus einer dunklen Ecke hervor. Der narbengesichtige Straßensamurai nickt Surgental zu und beginnt: "Ich will es kurz machen, Chummers. Wir sind hier zu dritt und da draußen lauert ein ganzes Dutzend von Konköpfen, die gerne hätten, was ihr hier bewachen sollt. Ihr bekommt 1000 Creds pro Tag. Um Arztkosten braucht ihr euch keine Gedanken zu machen. Surgental ist ein hervorragender Arzt und Chirurg. Viel mehr ist nicht zu sagen. Robot wird euch zu euren Unterkünften bringen. Wundert euch nicht; sie sind etwas spartanisch ausgefallen, aber das trifft auch auf unsere zu... Es ist jetzt zwei Uhr dreißig. Um acht Uhr beginnt die nächste Besprechung, bis dahin packt eure Sachen aus, wechselt die Klamotten oder macht sonst was."

HINTER DEN KULISSEN

Die Runner werden von den Drohnen über das Gelände der ehemaligen Chemiewerke Pietschmann zum Hauptgebäude geführt (**Das Ausbildungslager**). Der Flur des Gebäudes ist nur unzureichend instand gesetzt worden. Noch immer hängen an einigen Stellen Balken von der Decke hinab. Eine

Damit ist die Konferenz beendet. Sollte einer der Charaktere noch Fragen haben, so werden sie nicht beantwortet.

Sollte einer der Spieler mehr Geld wollen, wird Bookfeld antworten: "Gibts nicht."

Für den Fall, daß sich der Spieler davon nicht beeindrucken läßt oder gar zu diskutieren versucht, mischt sich Surgental ein: "Sparen Sie sich die Feilscherei, Dreckskerl! Wenn Sie der Meinung sind, Sie bräuchten für Ihre künstlichen Muskeln mehr Kohle, dann müssen Sie schon etwas Schweiß dafür zeigen. Ich bin jedenfalls nicht bereit, für einen dahergelaufenen Straßenpenner, der noch nicht mal 'ne SIN hat, irgendwas zu zahlen, noch bevor er was gezeigt hat. Und sollten sie der Meinung sein, Sie könnten mich beeindrucken, so seien Sie vor allen Dummheiten gewarnt, denn wir haben von jedem von Ihnen eine dicke Akte, die wir jederzeit den Behörden zukommen lassen können..."

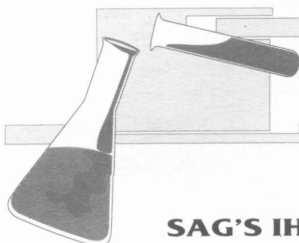
Damit sollten die Grenzen klar abgesteckt sein. Die Run-

ner können sich von Robot zu ihren Unterkünften führen lassen (**Ausbildungslager**). Wer möchte, kann mit Robot ein paar Worte wechseln. Er entpuppt sich als sehr redefreudig. Er kann ihnen aber auch nicht mehr sagen, als daß es hier um richtig "fetzig" Stoff geht und daß er froh ist, hier zu sein, denn so was Abgedrehtes habe er lange nicht mehr erlebt.

KEINE PANIK

Die Runner werden natürlich vor Wut schäumen. Machen Sie ihnen klar, daß Surgental sie in der Tat in der Hand hat. (Die Erwähnung einiger dunkler Punkte aus der Vergangenheit der Runner sollte genügen.)

Wenn die Runner partout auf einer Schießerei bestehen, werden sie diese wahrscheinlich gewinnen - aber ob sie durch den Sumpf zurückkommen, oder ob sie dann bereits die Polizei erwartet, ist eine andere Sache...



TAGESBEFEHLE



SAG'S IHNEN INS GESICHT

Müde sitzt ihr im Konferenzraum. Denjenigen, die versucht haben, auf diesen als Bett bezeichneten Holzgerüsten zu schlafen, schmerzen alle Knochen. Euch ist kalt. Robot scheint eine etwas bessere Nacht gehabt zu haben. Grinsend sitzt er in einer Ecke und beobachtet euch.

"Guten Morgen, Damen und Herren!", durchschneidet plötzlich Surgentals Stimme den Raum. Er ist allein. Keine Spur von Bookfeld.

"Ich hoffe, Sie haben eine gute Nacht verbracht. Nun denn, für sie beginnt jetzt der Ernst des Lebens. Wie Herr Bookfeld Ihnen bereits erzählt hat, sind Sie angestellt worden, um für die Sicherheit dieser Anlage zu sorgen. Es geht dabei weniger



darum, zu verhindern, daß irgend jemand das Gelände betritt, dafür sorgt schon Robot..."

"Jau, Mann!", ruft der Rigger. "No Problem! Lisa und Agnes schwirren schon rum und machen alles platt."

"Eh.. Ja! Also, es geht vielmehr um die Sicherheit unseres Forschungsobjektes. Vor einiger Zeit ist es uns gelungen, eine neue, bisher unbekannte Spezies zu entdecken, eine Art paranormales Wesen. Mit einigem technischen Aufwand konnten wir es restaurieren. Doch es hat eine völlige Amnesie erlitten. Ihre Aufgabe ist es, für die Sicherheit dieses Wesens, wir haben es Prometheus getauft, zu sorgen. Bookfeld ist mit der Ausbildung beauftragt. Sie werden ihm dabei zur Seite stehen. Seinen Anweisungen ist Folge zu leisten. Wir wollen wissen, was es kann und Sie sollen dafür sorgen, daß wir dies auch können. Wir verstehen uns?"

Surgental blickt euch eindringlich an, wartet einen Moment und fährt dann fort: "Noch etwas! Wir haben Sie ausgewählt, weil Sie einen guten Ruf haben. Sollten Sie diesem nicht gerecht werden oder sollte irgendetwas auf die Straße gelangen, so können Sie gewiß sein, daß wir Mittel und Wege haben, Sie zu finden und dann werden Sie mehr Kohle brauchen, als Sie jemals verdienen werden... Nun gut! Ich denke, es ist an der Zeit Ihnen Ihren neuen Begleiter und Schüler vorzustellen. Meine Damen und Herren, hier ist er: Prometheus!"

Knirschend geht die Tür auf. Zunächst seht ihr nur einen Schatten. Aber was für ein Schatten! Zwei Meter hoch, einsfüßig breit. Eine einzige Masse Fleisch, die die ganze Tür füllt. Ihr hört den schnaubenden Atem, seht glänzende, in der Dunkelheit funkelnde Augen. Lange Klauen umfassen den Türrahmen. Das Schnauben wird lauter.

Surgental geht auf den Schatten zu. "Komm, Prometheus! Los, komm!"

Der Schatten betritt den Raum, und dann seht ihr es ganz. Euch stockt der Atem. So etwas habt ihr schon einmal

gesehen. An alten, verfallenen Kirchen und in Horror-Trideos. Nie hättet ihr gedacht, daß es so etwas wirklich geben könnte. Vor euch steht ein zwei Meter großer Gargyl! Aus seinen Mundwinkeln ragen lange Reißzähne. Er besitzt mächtige Pranken, in denen die Hand eines Trolls verschwinden könnte. Das lederne Flügelpaar hat er an den Körper angelegt. Sein Atem dröhnt durch den ganzen Raum. Und seine Augen... überrascht erkennt ihr, daß er insektoide Cyberaugen besitzt, die euch gefühllos betrachten.

"Prometheus!", sagt Surgental, „Das sind deine Freunde..“

"Mhmmmr... grrrr... Freunde!", der Gargyl verzieht das Gesicht, zeigt seine langen Reißzähne und streckt seine riesigen Pranken nach euch aus.

HINTER DEN KULISSEN

Da steht er nun vor ihnen. Mit seinen kalten, gefühllosen Augen blickt er auf die Runner. Die ausgestreckte Hand sieht alles andere als vertrauenerweckend aus. Der zwei Meter große Gargyl wirkt trotzdem freundlich und höflich. Allerdings ist seine Mimik deutlich anders als die eines Menschen, was vor allem daran liegt, daß seine Cyberaugen undurchdringlich wirken. Er nuschelt stark und bewegt sich unbeholfen, was bei seiner Kraft und Größe lächerlich wirkt.

Prometheus ist neugierig. Sogleich wird er die Runner fragen, wer und was sie sind. Ist ein Troll oder Ork unter den Runnern, wird er sich intensiv mit ihm unterhalten. Er vermutet ein ihm verwandtes Wesen.

Geben die Runner Prometheus das Gefühl, nicht "gemocht" zu werden, zieht er sich schnell zurück und bittet darum, daß man ihn zu Karl bringt. Geben die Runner oder zumindest einer von ihnen Prometheus das Gefühl, kein "Ding" zu sein, wird er sich lange und angeregt unterhalten, bis Surgental verärgert eingreift und Prometheus auffordert, zum Training zu gehen...



SAG'S IHNEN INS GESICHT

Zusammen mit Prometheus und Surgental verlaßt ihr die Bruchbude. Draußen ist es kalt und neblig. Ihr seht, wo ihr gelandet seid. Das Fabrikgelände befindet sich mitten im Sumpf. Es gibt keinen festen Zaun mehr. Der Weg, auf dem ihr geht, ist nur ein Netz, das verhindert, daß ihr völlig versinkt. Bedauernd stellt ihr fest, daß eure Unterkunft das besterhaltene Gebäude ist. Ihr blickt euch ein wenig um. Zwei Drohnen surren an euch vorbei. "Machts gut, Leute! Zeit, an die Arbeit zu gehen..."

Ratlos blickt ihr euch an. Ihr macht euch Gedanken darüber, wie man sich am besten die Langeweile vertreibt, da ruft euch Bookfeld herbei: "O.K., Chummers! Eure Wummen brauchen euch im Augenblick wohl nicht, wie wär's, wenn ihr eure Ärsche mal in Bewegung setzt und mir beim Aufbauen helft?"

HINTER DEN KULISSEN

So beginnt für die Runner der Ernst des Lebens. Zwei Wochen lang besteht ihre Aufgabe darin, Prometheus zu begleiten und hier und da mal einen Patrouillengang zu machen. Als Spielleiter ist es Ihre Aufgabe, eine emotionale

Bindung zwischen Prometheus und den Runnern aufzubauen. Prometheus ist neugierig und freundlich. Sollten die Runner nicht auch den letzten Rest von Menschlichkeit in den Straßenschluchten Deutschlands verloren haben, bemerken sie dies.

Während dieser zwei Wochen kommt es zu einigen Zwischenfällen, die an dieser Stelle aufgezählt werden sollen. Dem Spielleiter sei es freigestellt, eigene Ereignisse hinzuzufügen; ein Ereignis ist allerdings tabu: Auf gar keinen Fall wird es zu irgendeinem Kon-Angriff kommen.

Immer wieder bekommt Prometheus Anfälle, bei denen er wild zuckend zusammenbricht. Stets beginnen sie mit einem leichten Kopfschmerz, der in kurzer Zeit heranwächst, bis Prometheus nicht mehr in der Lage ist, irgendetwas zu tun. Fliegt er, stürzt er ab; rennt er, fällt er hin; hat er gar eine Waffe in der Hand, kann es sein, daß er wild um sich schießt.

Hat Prometheus einen Anfall, erscheint Surgental innerhalb kürzester Zeit, und zwar unabhängig davon, ob er von den Spielern gerufen wurde. Fragt man ihn danach, wird er behaupten, daß Robot ihn informiert habe.

Fragt man Surgental nach der Ursache für diese Anfälle, erklärt er, daß es vermutlich eine Hirnkrankheit sei, die er schon öfter bei paranormalen Lebewesen beobachtet habe, deren Ursache der Wissenschaft allerdings noch immer ein

Rätsel sei. Das ist allerdings eine Lüge! In Wahrheit kennt Surgental die Ursache sehr genau.

Man hat Prometheus nachträglich einen Sender eingepflanzt, der Surgentals Computer (**Das Ausbildungslager**) mit allen Daten über Körperfunktionen, Standort und Sinneswahrnehmung versorgt. Für den Fall, daß einer der Runner Robot fragt, ob er denn wirklich Surgental informiert habe, wird dieser dies bestätigen.

Bookfeld wird es sich nicht nehmen lassen, die Runner zu einigen Feldübungen aufzufordern. Gerade die Schießübungen, die bei den alten Destillierungstürmen durchgeführt werden, lassen sich mit wesentlich mehr Realismus durchführen, wenn die Runner ebenfalls "mitkämpfen" (man verwende hierzu die üblichen Kampfregeln, doch rechne man allen Schaden hypothetisch ab - bei einer schweren Verwundung gilt der Betroffene z.B. als ausgeschieden).

Sollten die Runner das Training von Prometheus mit wahrer Begeisterung mitmachen und sogar anfangen, selbst Ideen einzuwerfen, kann es durchaus sein, daß Bookfeld plötzlich und unvorhergesehen abreisen muß und die Runner bittet, in dieser Zeit seinen Job zu übernehmen.

Hin und wieder kommt es vor, daß Prometheus verschwindet. Er versteckt sich meistens auf dem höchsten der Destillierungstürme. Dort hat er sich auf der Spitze ein kleines Nest gebaut. Hier können sich die Runner mit Prometheus in Ruhe über Gott und die Welt und all diese anderen philosophischen Hirngespinnste auslassen, ohne daß irgendeine Überwachungsanlage ein Wort vernimmt. (Bleibt nur noch zu fragen, wie man auf die Spitze kommt... Ein Klettern(10) wird schon nötig sein, es sei denn, man kann ebenfalls fliegen...)

Mit einer Ausbildung in Decken oder in Magie kann Bookfeld natürlich nicht dienen. Aber vielleicht hat einer der Runner das Bedürfnis, Prometheus in die Matrix oder auf die Astralebene zu führen. Surgental und Bookfeld werden bestimmt nichts dagegen haben.

Sollte einer der Runner das Haus auf der Astralebene untersuchen, wird er früher oder später auf den Erdelementar im Keller treffen (**Das Ausbildungslager**). Sollte er es wagen, den Geist zu bannen, so ist Prometheus frei und kann endlich auch im Schlaf wandern (**Schlafwandler**).

Im Laufe der Zeit entwickelt sich ein scharfer Disput zwischen Surgental und Bookfeld. Surgental möchte, daß das Training noch härter wird und zieht mit Prometheus immer strenger zu Felde. Bookfeld vertritt eine lockere Linie. Er will Prometheus nicht hetzen, sondern ihm Freiräume lassen, damit er sich entwickeln kann. Am Ende der zwei Wochen werden die Runner zusammen mit Bookfeld von Surgental herbeigerufen. Surgental eröffnet ihnen, daß er plant, Prometheus' kämpferische Fähigkeiten unter realistischen Bedingungen auszutesten. Aus diesem Grund hat er zusammen mit Robot (über Bookfelds Kopf hinweg) ein geeignetes Ziel ausgewählt.

Bookfeld ist alles andere als begeistert. Es kommt zum Streit, den Surgental mit den Worten abschließt: "Auch Sie sind nur ein Zahnrad, vergessen Sie das nie, Bookfeld. Solange ich Projektleiter bin, haben meine Entscheidungen Priorität. Es wird so gemacht, wie ich das sage... Meine Herren, helfen Sie Prometheus bei der Planung!"

Die nötigen Informationen entnehmen Sie dem Kapitel **Einsatz!**.



Diese Sektion wird nur benötigt, wenn einer der Spieler den Keller des Hauptgebäudes auf der Astralebene erforscht und das Erdelementar vernichtet hat.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Zischend zerfließt das Mana vor deinen Augen. Vom Erdelementar ist nur noch ein astraler Hauch übriggeblieben, der ebenfalls langsam schwindet.

Du kannst dich umsehen. Niemals hättest du so etwas vermutet! Ein Labor, ein riesiges Labor. Kein Dreck, kein Moder, kein Schlamm! Der Raum ist steril und sauber.

Neugierig gleitest du durch den Raum. Überall stehen seltsame Apparaturen. Die Regale sind gefüllt mit Gefäßen, von denen einige einen leichten Hauch von Essenz aussenden, als wäre etwas Lebendes in ihnen. Ein dumpfes Pulsieren erfüllt den Raum. Auf Monitoren stehen kalte, gefühllose Fakten. Du spürst, daß sie etwas beschreiben, was nicht beschrieben werden darf. Du spürst Schmerz in ihnen.

Verwirrt suchst du weiter. Irgendetwas ist im Raum. Etwas, was da ist, doch deine Anwesenheit nicht bemerkt...

Plötzlich erkennst du hinter einer dicken Glasscheibe einen Kokon. Er strahlt. Ein helles Licht geht von ihm aus.

HINTER DEN KULISSEN

In diesem Kokon liegt Prometheus. Gerade in seinen Ruhephasen wird sein Unterbewußtsein, der Teil seiner Psyche, der noch eine Spur eines wahren Gargylen in sich trägt, aktiv. Instinktiv beginnt er, sich von seinem Körper zu trennen und zu seinem Stamm zu reisen.

Ihres gefährlichen Gegners entledigt beginnt die kleine, strahlende Fledermaus (Prometheus' Manifestation auf der Astralebene) fortzureisen.

Es macht keine Schwierigkeit, Prometheus zu folgen. Entfernungen spielen auf der Astralebene keine Rolle. Die Reise führt mitten in den Bayerischen Wald. Prometheus fliegt in eine tiefe Grotte, die voll von anderen Gargylen ist. Niemand schenkt ihm sonderlich Beachtung. Auch Prometheus beachtet sie nicht. Zielstrebig fliegt er auf eine strahlende Gestalt zu. Freundlich begrüßt die Gestalt Prometheus. Beide beginnen miteinander zu reden, was der Spieler mit Sicherheit nicht verstehen wird (welcher Spieler kann schon Gargylisch!?!).

Die Gestalt, die Prometheus aufgesucht hat, ist seine Urgroßmutter. Sie ist Rudelführerin und, wie alle Gargylen, magisch begabt. Trotz alledem ist sie nicht intelligent oder menschlich, nicht einmal in dem Sinne, in dem Prometheus intelligent oder menschlich ist. Sie ist die Rudelführerin. Prometheus spürt dieses astrale Band, das alle Gargylen eines Rudels verbindet...

EINSATZ!



SAG'S IHNEN INS GESICHT

Nie wird es Nacht im Harburger Hafen. Riesige Neonscheinwerfer erhellen die Terminals, wo Arbeiter Lastenroboter über die Kais steuern und die Schiffe beladen. Selbst die Luftkissenpanzer und Schnellboote der HEST und des 3. Kieler Küstenschutzgeschwaders kommen nie zur Ruhe. Das Böse ruht nie... ihr seid wach und sitzt lauernd auf dem Dach einer großen Lagerhalle abseits der großen Terminals.

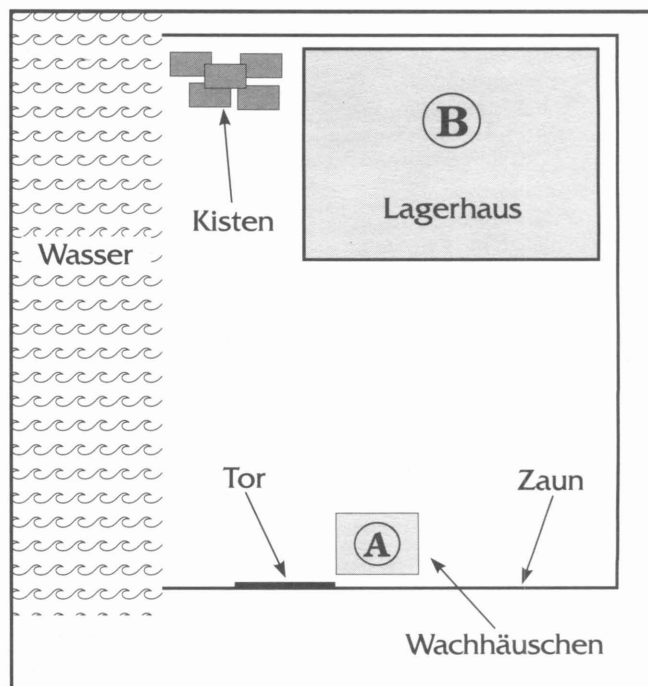
Unruhig blähen sich Prometheus' Nüstern. Sein Atem zittert. Hektisch zuckt sein Kopf hin und her. In seiner Hand hält er ein MG4/46, dessen Munitionsgurte er über seine Schulter gelegt hat.

"Also... Mhrrr...", knurrt er und deutet auf die kleine Lagerhalle keine hundert Meter vor euch. "Ich geh jetzt vor... Mhrrr... Bis gleich..."

Er breitet seine Schwingen aus und verschwindet in der Nacht.

HINTER DEN KULISSEN

Das Ziel des Überfalls ist ein kleines Lagerhaus der AG Chemie (**siehe Abbildung**). Es wird von zwei Männern im Wachhäuschen (A) bewacht (Konzerngardist, **SR11, S. 205**) ohne Rüstung, mit Walther Secura und APDS-Muni bewaffnet). Aus diesem Lagerhaus soll er zwei Kanister mit der Aufschrift "Jalkoban" entwenden.



Lager der AG Chemie



Prometheus' Plan sieht folgendermaßen aus: Er fliegt über den Zaun zu den Kisten, die neben dem Lagerhaus (B) stehen. Von dort aus schleicht er sich in das Lagerhaus. Dabei nutzt er seine Fähigkeit, sich zu verbergen (SR11, S. 219).

Unglücklicherweise löst Prometheus beim Eindringen den Alarm aus. Davon merken die Runner und Prometheus zunächst nichts, bis am Himmel ein Kolibri SP auftaucht. Prometheus, der sich zu dieser Zeit noch im Lagerhaus befindet, merkt auch jetzt noch nichts davon. Dafür werden die Runner Zeugen, wie zwei Mannschaftswagen mit je 5 Kon-Gardisten auftauchen (Feuerwaffen: 6, ausgerüstet mit Panzerkleidung und AK-97 mit Laserzielrohr und APDS-Munition).

In jedem Mannschaftswagen sitzt außerdem noch ein Lohnmagier (frühere, als *Kämpferin* ausgebildete Lohnmagierin (SR11, S. 56)). Den Runnern bleibt nichts anderes übrig, als Prometheus da rauszuholen, der, als er sieht, was vor der Tür alles vorfährt, ein wildes Feuerwerk vom Zaun bricht...

Es ist klar, daß Prometheus entkommen wird, egal, ob die Kon-Truppen aus den Runnern Hackfleisch machen oder selber geröstet werden.

Sollte es zu einem mittleren Fiasko kommen und die Runner in ärgste Bedrängnis geraten, wird Prometheus sie aus dem Schlamassel rausholen.



SAG'S IHNEN INS GESICHT

Uff! Das war hart. Eure Knochen schmerzen, eure Muskeln schreien und auch euer Herz ist nach dem kurzen Schlaf, den ihr bekommen habt, noch nicht zur Ruhe gekommen.

Nur die Götter wissen, wie ihr diesem Feuersturm entkommen seid. Prometheus hat euch jedenfalls mehr geholfen, als euch lieb war. Runner..., Helden..., Ihr habt kein rühmliches Licht auf euch geworfen.

“...und ich bin nicht länger bereit, ein solch inkompetentes Verhalten zu dulden”, brüllt Surgental. Deutlich könnt ihr erkennen, wie sich die Haut an den Ausgängen seiner Datenbuchsen weiß verfärbt. Wann immer er eine kurze Pause macht, sieht man das heftige Zucken seiner Kiefer. Seine Hände zittern, aber seine Stimme formt die Worte mit kalter Präzision: “Es war Ihr Auftrag, über das Leben von Prometheus zu wachen. Aber Sie sind ja noch nicht einmal in der Lage, auf Ihr eigenes Leben zu achten. Hätte Prometheus sich nicht als so fähig erwiesen, dann wären Sie jetzt alle Hackfleisch und die Arbeit der letzten Monate wäre für die Katz.”

HINTER DEN KULISSEN

Nein, Surgental duldet keine Widerworte. Sollte einer der Runner es wagen, seine Stimme zu erheben, wird Surgental ihn niederbrüllen, was ihm denn einfiel, sein Maul aufzureißen, wo er noch nicht einmal fähig ist, die Arbeit zu machen, für die er so hoch bezahlt wird.

Sicher, Surgentals Predigt ist nicht ganz fair. Das soll sie auch keineswegs sein. Surgental wußte sehr wohl, wie hart das Ganze werden würde. Er wollte Prometheus Fähigkeiten testen. Prometheus hat geblänzt. Die Testreihe kann als erfolgreich abgeschlossen betrachtet werden. Nun gilt es, die Runner auf eine mehr oder weniger elegante Art und Weise aus dem Verkehr zu ziehen. Er wird deren angebliches Versagen als Kündigungsgrund nehmen. Die Runner bekommen ihre Kohle und werden noch am selben Tag von Robot auf dem Ivan zum Kai 37 gefahren.

Prometheus wird von diesem Abschied gar nicht begeistert sein (es sei denn, die Runner haben sich bei Prometheus nicht sehr beliebt gemacht). Immer wieder wird er die Runner fragen, warum sie schon gehen müssen und warum er nicht mitgehen kann.

Scheuen Sie sich nicht, ein wenig auf die Tränendrüse zu drücken (nicht zuviel, wir leben schließlich im 21. Jahrhundert, da steht keiner mehr auf Schnief und Gänsehaut). Die Runner

sollen sich schlecht fühlen und glauben, sie ließen Prometheus im Stich...

Nachdem die Runner wieder in den Wasserstraßen von Hamburg abgesetzt wurden, haben sie erst einmal für einige Tage Ruhe. Es wird nichts passieren. Sie können ihre Kohle zählen und ausgeben und die **zwei Karmapunkte**, die sie bekommen haben, auf den Kopf hauen. Sollen sie ruhig glauben, daß das Abenteuer hier sein Ende gefunden hat. Richtig heiß wird's erst noch, Chummers!

Es vergeht keine Woche, da ist das Projekt Prometheus abgeschlossen. Prometheus hat seine Fähigkeiten unter Beweis gestellt und soll nun aktiv werden. Die Vorarbeit wurde bereits geleistet: Jalkoban, jenes Mittel, das Prometheus aus dem Lager der AG Chemie entwendete, wurde von Surgental modifiziert.

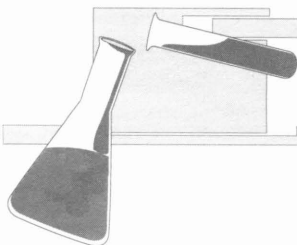
Den harmlosen Bakterien, die in der Nahrungsmittelherstellung genutzt werden (**Beinarbeit**), wurde ein kleiner Zusatz in Form eines veränderten DNA-Segmentes beigelegt; eine Veränderung, die von keiner Sicherheitskontrolle erkannt werden kann, wenn nicht die Gen-Struktur der Bakterien untersucht wird (und keine Routine-Kontrolle untersucht die Gen-Struktur eines 08/15-Grundstoffes, der keinen höheren Stellenwert als Hefe hat).

Innerhalb der nächsten Tage werden Agenten von CMP das Jalkoban in den Werkskreislauf der AG Chemie rückführen. Somit ist es nur eine Frage der Zeit, bis der teuflische Plan der Castle Most Corp. aufgeht.

Um sicher zu gehen, daß keine Spuren zurückbleiben, die die AG Chemie zu den Urhebern dieser Sabotage führen könnten, sieht sich CMP genötigt, die Runner aus dem Verkehr zu ziehen, zumal sie auch noch von der Existenz Prometheus wissen. Und sollte das an die Öffentlichkeit geraten... Chummers, die HEST und die Küstenwache hätten verdammt viel zu tun (und die Presse einiges zu berichten).

Surgental beschließt, Prometheus den Auftrag zu geben, die Runner zu töten. Er ahnt nichts von den persönlichen Banden, die die Runner mit Prometheus geknüpft haben könnten. Er kennt jedoch Prometheus' Fähigkeiten und hat selber gesehen, wie Prometheus die Runner beim Training stellenweise abserviert hat.

An dieser Stelle ist es von größter Bedeutung, wie Prometheus zu den Runnern gestanden hat. Sollten sich die Runner mit Prometheus überworfen haben, wird er gnadenlos Jagd auf sie machen (Siehe **Gargyljagd**), andernfalls wird Prometheus verschwinden und Surgental wird sich gezwungen sehen, die Runner mit der Suche nach Prometheus zu beauftragen (**Neues Spiel**).



GARGYLJAGD



Wenn die Runner im Clinch
mit Prometheus liegen

SAG'S IHNEN INS GESICHT

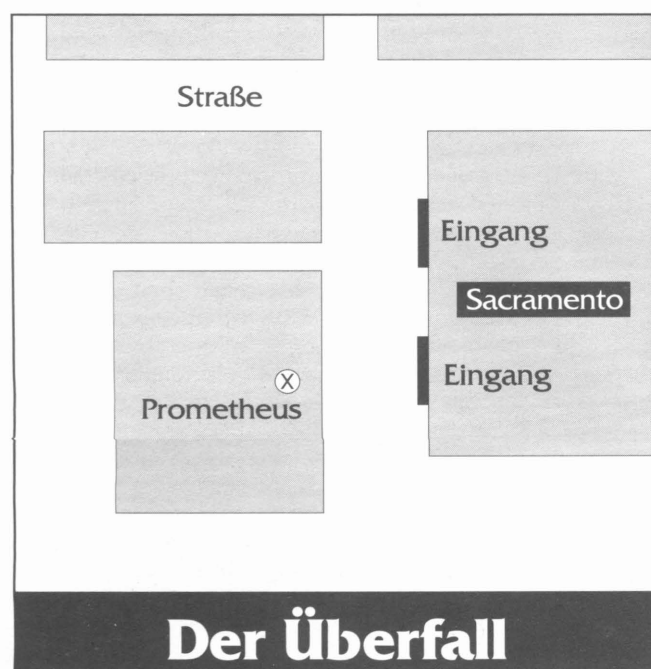
Kaum seid ihr in eure Bude eingelehrt, da klingelt auch schon das Telefon und euer Schieber spricht aufgeregt: "Hey, hab grad euren Herrn Schmidt anner Strippe gehabt. Will sich mit euch unbedingt ausquatschen. Muß dringend sein. Er will, daß ihr euch um zweifüfunddreißig im Sacramento einfindet. Ohne Artillerie, versteht sich!"

Die Geschichte hat also doch noch nicht ihr Ende gefunden. Ihr begeben euch auf die Reeperbahn. Die Straße quillt über von Menschen. Parfüms aller Art vermengen sich mit Schweiß, Drogen, Alk, Nikotin und was-weiß-ich-was. Kein Bulle zu sehen! Es könnte jemand umgebracht werden und niemanden würde es kümmern, solange der gute Anzug nicht beschmutzt wird.

Vor euch erhebt sich das *Sacramento*. Ein großer Edelpuff, der mit riesigen Tritdtafeln und Neonreklame die Leute von der Straße lockt. Weiß der Teufel, warum euch Surgental und Bookfeld gerade hier treffen wollen. Vielleicht hatte Scholl doch recht, als er irgendwas über sexuellen Notstand murmelte.

Plötzlich erhebt sich ein schriller Schrei aus der Menge. "Da!", ruft jemand, "Da auf dem Dach!"

Die Menge erstarrt. Niemand wagt, sich zu bewegen. Alles sieht nach oben. Das kann nicht sein! Auf dem Dach seht ihr die Silhouette eines schwerbewaffneten Gargyls. Prometheus! Der Lauf seiner SF20 (**Deutschland, S. 182**) blitzt im Neonlicht der Reklameschilder auf, bevor das panische Brüllen der außer Kontrolle geratenen Menge vom Peitschen der Schüsse übertönt wird.



HINTER DEN KULISSEN

Der Schieber ahnte nicht, daß er die Schattenläufer in einen Hinterhalt schickte. Surgental sagte ihm, er hätte noch einen zusätzlichen Job zu vergeben. Bevor der Schieber auf die Idee kommen konnte, irgendwelche Fragen zu stellen, sah er seinen Kontostand in die Höhe schnellen.

Die Zahl, die Surgental nannte, war zu hoch, als daß man sich noch irgendwelche überflüssigen Gedanken macht. Also rief er die Runner an und schickte sie ins *Sacramento* (**Deutschland, S. 85**).

Dort gehts ans Eingemachte, Chummers! Prometheus bekam den Auftrag, die Runner zu töten und da er keinen Grund sieht einen Befehl zu verweigern, versucht er dies mit der knallharten Präzision, die man ihn lehrte.

Auf dem dem *Sacramento* gegenüberliegenden Dach hat sich Prometheus eine gute Position ausgesucht, von der aus er den ganzen Laden gut überblicken kann (Siehe Karte).

Sobald die Runner sich in der Mitte der Straße befinden, so daß sie keine Deckung finden können, eröffnet er das Feuer. Dabei schießt er zunächst auf den Runner, der sich schon im Training als gefährlichster Gegner herausgestellt hat.

Sollte es zu schlecht für die Schattenläufer aussehen, könnten sich einige Passanten als Kollegen entpuppen. Sie helfen den Runnern allerdings nur solange, wie es nötig ist. Sobald sich das Blatt wieder zugunsten der Runner wendet, tauchen zwei von Robots Drohnen auf, die die harmlosen Passanten erst einmal ablenken.

Ist Prometheus besiegt, können die Runner versuchen, ihn zu untersuchen. Dazu haben sie nur wenig Zeit. Eine Minute nachdem die Spieler Prometheus Leichnam erreicht haben, erscheinen Robots Drohnen. Sie entladen all ihre Magazine auf den Leichnam.

"Seid mir nicht böse, Jungs! Aber es ist besser so!", ist Robots lakonischer Kommentar, dann verschwindet er in die Nacht.

Bei Prometheus finden die Runner, neben der Ruhrmetall SF20 mit genügend APDS-Munition 6 Offensivgranaten und ein tragbares Datendisplay mit einer Stadtkarte von Hamburg. Das Datendisplay wird von Robots Drohne auf jeden Fall zerstört und ist damit nutzlos für die Runner.

Hat einer der Runner genügend Fachwissen (Biologie[8]), kann er auf die Idee kommen, daß man Gewebeproben entnehmen könnte (das bringt nur was, wenn man die richtigen Connections hat (**Beinarbeit**)).

Am nächsten Tag werden die Runner von einem ihrer engeren Kontakte angerufen, der ihnen von Gerüchten erzählt, daß eine Person angeheuert wurde, die etwas Netzwerk erledigen soll. Die Kugel, die diese Person im Lauf ihrer Wumme habe, trage eindeutig den Namen der Runner...

An dieser Stelle verliert sich der Handlungsstrang allmählich. Die Runnern können versuchen, das Ausbildungslager nochmals aufzusuchen (**Versumpft**). Auch Beinarbeit (**Beinarbeit**) kann etwas Aufschluß über die Hintergründe bringen.

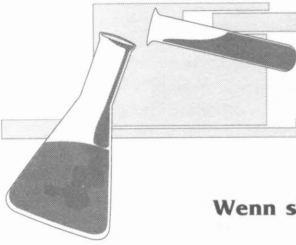
Ganz unabhängig davon, wie schnell sie vorankommen, erhalten die Runner zwei Tage später eine Nachricht von Robot, der sich mit ihnen unbedingt in seiner Bude treffen will (**Geröstet**).

Sollten die Spieler auch nach längerem Suchen nicht den entscheidenden Hinweis finden, ist es nur eine Frage der Zeit, bis der auf sie angesetzte Killer (Killerelf (**SR11, S. 204**)) sie

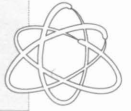
findet. Bei ihm können sie dann einen Hinweis auf Surgental und CMP bekommen.

Tja, und sollten die Spieler der festen Überzeugung sein, daß dieses Abenteuer mit diesem Feuergefecht sein Ende gefunden hat.. Nun ja! Sie werden zwar in den Nachrichten

von tausenden Lebensmittelvergifteten hören, vielleicht gehört auch einer von ihnen zu den Opfern, doch auf die Idee, daß sie es hätten verhindern können, werden sie wohl nie kommen... (**Zum Schluß**). Das kommt davon, wenn man nicht in der Lage war, sich mit Prometheus anzufreunden.



NEUES SPIEL



Wenn sich die Runner mit Prometheus gut verstehen sollten.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Was für eine Nacht, Chummers! Eigentlich wolltet ihr nur mal eben kurz auf die Reeperbahn, um euch was zwischen die Kiemen zu schieben... und dann ist doch alles ein wenig anders gekommen! Die Lovegirls'n'Boys waren verführerisch wie nie zuvor. Die Musik dröhnte nicht, nein, sie hämmerte ihren Beat in eure Knochen. Der Alk floß und das Speed brachte euch erst richtig auf Touren. Bei den Göttern! So eine Nacht ist es wahrhaft wert, den Streß und den Thrill eines heißen Runs zu ertragen, oder?

Aber irgendwann ist auch das letzte Molekül Dope verpufft. Nun, wo sich die ersten Sonnenstrahlen auf dem schmutzigen Wasser der Elbe spiegeln, sehnt ihr euch die alte Form herbei. Der Körper schreit vor Schmerz. Der Wizzi ist ein Häufchen Elend, der Decker torkelt durch die Matrix und der Klingenjunge hat Schwierigkeiten, seine Cyber-Muskeln zu koordinieren.

Umso lauter klingelt das Telefon in euren Ohren. Kann denn niemand mal... "Hallo?", meldet sich euer Schieber. "Da ist noch'n Job zu erledigen. Seht zu, daß ihr nach Kai 37 kommt. Man wartet auf euch."

HINTER DEN KULISSEN

Am Kai 37 stehen bereits Surgental und Bookfeld. Robots Drohnen schwirren aufmerksam umher. Sofort kommt Surgental zur Sache:

"Meine Herren, wir haben ein unvorhersehbares Problem: Prometheus ist wahnsinnig geworden. Wie Sie sicher wissen, hatte er schon während seines Trainings Anfälle bekommen. Im Laufe unserer weiteren Untersuchungen hat sich gezeigt, daß diese Anfälle organischer Natur waren. Er hat einen Tumor, der immer größer wird und ihm schreckliche Schmerzen verursacht. Gestern ist er ausgebrochen. Er flog in Richtung Hamburg-City, kann aber überall sein. Sie müssen ihn finden und töten. Er ist zu einem gefährlichen Monster geworden."



Mit diesen Worten zieht sich Surgental zurück und Bookfeld fährt fort: "Jungs, der Job bringt euch jedem Zehntausend. Im Ivan liegt noch ein bißchen Spielzeug rum. Damit wird's für euch ein wenig einfacher, denk ich." Im Ivan liegen 2 Ruhrmetall SF20 (**Deutschland, S. 182**), 3 H&K MG4/46 (**Deutschland, S. 182**) mit genügend Munition sowie zwei Allround Sichtgeräte (**Deutschland, S. 184**), ein kleines Radargerät zur Luftüberwachung und ein Raketenwerfer mit 5 APRs.

Nehmen die Runner den Auftrag an, so berichten Surgental und Bookfeld darüber, was geschehen ist: Vor zwei Tagen bekam Prometheus einen besonders schlimmen Anfall. Man mußte ihn in sein Zimmer sperren, da weder Bookfeld noch Surgental ihn beruhigen konnten. In der Nacht ist er dann ausgebrochen. Robot hat versucht, ihn mit Hilfe der Drohnen zu verfolgen, doch verlor sich die Spur in Harburg.

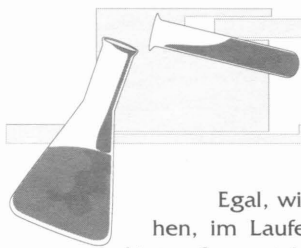
Surgental verschweigt den Runnern, daß Prometheus einen Sender im Schädel hat und dieser die Ursache der Anfälle ist. Sollten die Runner auf die Idee kommen, Prometheus nicht zu töten, so hat CMP immer noch die Möglichkeit, Prometheus mit eigenen Mitteln aus dem Weg zu räumen. Allerdings würde dies die erforderliche absolute Diskretion verletzen.

Da die Runner von dem Sender nichts wissen, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als sich auf der Straße umzuhören (**Beinarbeit**); dort werden sie noch am selben Tag Geschichten über einen Fledermausmann, der in den Raffinerieruinen bei Harburg in den Stadtteilen Hohe Schaar und Moorburg sein Unwesen treibt, hören.

Hat einer der Magier den Erdelementar in Surgentals Keller zerstört und ist Zeuge von Prometheus nächtlichen Ausflügen geworden, kann er sich in der Nacht auf der Astralebene auf den Weg zu den Bergen machen und wird dort tatsächlich Prometheus finden. Auf diese Weise erhalten die Runner schnell eine heiße Spur, die sie zu Prometheus führt (**Gargylsnest**).

Schaffen es die Runner nach zwei Tagen nicht, eine Spur von Prometheus zu finden, erreicht sie eine Nachricht von Robot, der sich mit ihnen in seiner Bude treffen will (**Geröstet**).

Weigern sich die Runner, den Auftrag anzunehmen, so werden sie am selben Tag von ihrem Schieber angerufen: Jemand habe einen Killer (Killerelef) auf die Runner angesetzt. Er könne nichts genaueres sagen und weiß natürlich nicht, wie er an die Information gekommen ist, die Schattenläufer sollten aber vorsichtig sein, comprehendez?



GERÖSTET



Egal, wie die Runner zu Prometheus stehen, im Laufe des Abenteuers kommt Robot hinter Surgentals Pläne, die AG Chemie zu sabotieren.

Er steigt aus und informiert die Runner. Unglücklicherweise hat er die Rechnung ohne CMP gemacht, die ihn natürlich nicht so einfach gehen lassen. Schnell schleusten sie einen IC-Virus (**Beinarbeit**) in sein Deck und harrten der Dinge, die da kommen würden.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Buchholz ist eine von vielen Gemeinden südlich von Hamburg-City, die von den Überschwemmungen profitiert haben. Einverleibt in den Moloch Stadt ist sie eine blühende Gemeinde am Rande des Plex geworden.

Ihr steht am Rand des Plex. In der Ferne blickt ihr auf das öde Land des Norddeutschen Bundes. Wo einst die Zivilisation ihre Spuren hinterlassen hat, kultivierte Felder und Dörfer neben Straßen und Schienen ein enges Netz spannten, liegt nur noch eine weite verkommene Einöde, die nur noch vereinzelt von Menschen bewohnt ist.

Ihr steht vor einem verdreckten Zweckbau, mit dem die Bundeswehr einst das gesamte Land verschandelte, um darin die Überlebenden der Sintflut zusammenzupferchen. Die Kunststoffassade blättert ab, einige Fenster wurden durch undurchsichtige Planen ersetzt.

HINTER DEN KULISSEN

Ein Haus am Rande der Stadt. Ein Ort für jemanden, der kommen und gehen will, wann es ihm paßt. Robots *Ivan* steht als Wohnwagen getarnt (Wahrnehmung(8)) am Straßenrand.

Auf ein Klingeln meldet sich Robot nicht. Wer sich das Haus genauer anschaut (Wahrnehmung(4)), wird erkennen, daß in Robots Wohnung Licht brennt.

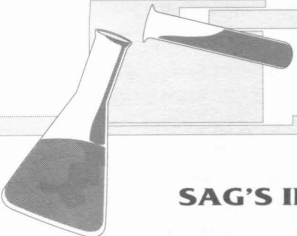
Die Haustür ist unverschlossen, ebenso Robots Wohnungstür. Wer einen Blick auf das Magschloß an der Wohnungstür wirft (Elektronik(8), Wahrnehmung(10)), kann erkennen, daß es jemand aufgebrochen und wieder verschlossen hat.

In der Wohnung finden die Runner nur noch Robots Leichnam. Man muß kein Intelligenzbolzen sein, um zu erkennen, daß er sich beim Decken das Hirn verschmort hat.

Schauen sich die Runner ein wenig um, so können sie wichtige Hinweise finden:

- Ebbie mit 10.000 EC (Wahrnehmung (4))
- Bücher über Genetik, Cybertechnologie und Magie (Wahrnehmung (3))
- Stadtplan von Hamburg, auf dem ein Gebäude besonders gekennzeichnet ist (Wahrnehmung (8)). Bei diesem Gebäude handelt es sich um eine Niederlassung der AG Chemie, in der biogenetische Produkte zwischengelagert und auf ihre Qualität hin überprüft werden (**Kochstübchen**).
- Datenchips, die Robot aus Surgentals Computer gestohlen hat (Wahrnehmung (6)). Die Daten (**Handouts**) sind mit einem Wirbel 8 geschützt.

Untersucht einer der Runner Robots Cyberdeck (ein Sony CTY-360) genauer (Elektronik(6) oder Computer(4)), so wird er feststellen, daß einige Chips nachträglich eingestöpselt wurden. Mit dem entsprechenden Werkzeug und genügend Sachverstand (Elektronik (10) oder Computer(8)) wird man feststellen, daß es sich um festverdrahtete IC-Viren handelt.



GARGYLSNEST



SAG'S IHNEN INS GESICHT

Die Harburger Industrieruinen. Einst tobten sich hier in Hohe Schaar und Moorburg die Grünen Zellen und GreenWar aus und zerstörten einige der Ölraffinerien.

Vorsichtig umschiffst ihr Wracks zerstörter Tanker deren aufgerissene Leiber, aus der Elbe ragen. Hier, in der Sperrzone, ist ein Fehler tödlich. Jederzeit können die Wasserratten mit ihren Hoverbooten aus ihren Löchern hervorkriechen. Noch schlimmer wäre es, wenn die HEST euch krallt.

HINTER DEN KULISSEN

Das Gebiet um die alten Ruinen herum ist gefährlich, Chummers. Man sollte sein Boot gut im Griff haben (Boot(5) Hoverboot und ähnliches ebenso), denn die berühmtesten Wasserratten können jederzeit auftauchen (glücklicherweise tun sie es nicht, aber wissen das die Spieler?).

Prometheus in diesem Labyrinth zu finden, scheint eine schier unlösliche Aufgabe zu sein. Doch mit etwas Phantasie sollten auch die Spieler die richtige Idee haben.

Sie können zum Beispiel nach Türmen suchen, die Prometheus Lieblingsplatz im Ausbildungslager am ähnlichsten sehen. Tatsächlich hat sich Prometheus auf einem solchen häuslich eingerichtet. Nach längerer Suche (W6 Stunden) können die Schattenläufer ihn tatsächlich finden. Ist ein Magier unter den Runnern, kann er Prometheus mit Hilfe der astralen Wahrnehmung ausmachen (astrale Wahrnehmung(5)).

Die Schattenläufer können aber auch warten, bis sie von Prometheus entdeckt werden oder ihn auf ihrem Radar erkennen. Was auch immer die Runner tun, früher oder später werden sie Prometheus finden. Was sie dann mit ihm machen,

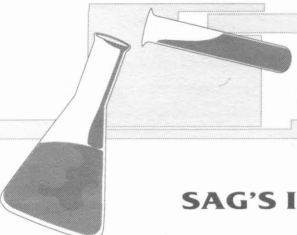
liegt ganz in ihrem Ermessen.

Sollten es die Spieler bevorzugen, Prometheus auftragsgerecht zu töten.. nun gut, sie werden nie erfahren, warum er floh. Und Prometheus wird sich wehren. Ausgerüstet mit einer Ruhrmetall SF20, 6 Offensivgranaten und einem Raketenwerfer mit 3 APRs und 2 AFRs sollte er ein nicht zu unterschätzender Gegner sein. Und es sollte nicht vergessen werden, daß es die Wasserratten gar nicht gern haben, wenn man in ihren Hoheitsgewässern rumballert (von der HEST ganz zu schweigen).

Anders sieht es aus, wenn die Schattenläufer mit Prometheus reden. Er wird ihnen berichten, daß Surgental ihm befahl, die Runner, seine Freunde, zu töten: "Versteht ihr.... Mmhhrr sie wollten, daß Prometheus grrr.. Freunde tötet...., Prometheus ist doch kein Monster.. Mmmhrrrr...."

Nun können Prometheus und die Runner gemeinsam versuchen, herauszufinden, was hinter der ganzen Sache steckt. Doch Vorsicht! Sollten sich die Runner in Gesellschaft von Prometheus in der Öffentlichkeit zeigen, können sie gewiß sein, daß innerhalb der nächsten halben Stunde so ziemlich jeder Kon seine Leute auf die Gruppe hetzt, ganz zu schweigen von verrückten Wissenschaftlern, Großwildjägern und Pressefritzen. Diskretion ist angesagt, Chummers. Bitte keine Reklame für Chimären und andere genmanipulierte Nettigkeiten.

Und für diejenigen, die es vergessen haben: Prometheus hat noch immer den Sender im Schädel! Die Runner sollten sich so schnell wie möglich was ausdenken, sonst klopft es innerhalb der nächsten drei bis vier Stunden an der Tür und eine Horde CMP-Sicherheitsleute (Stats eines Straßensamurais (**SR11, S. 62**), mit schwerer Rüstung und MG ausgestattet) stürmen frohen Mutes die Wohnung.



VERSUMPFT



SAG'S IHNEN INS GESICHT

Bis zu den Knien steht ihr im Sumpf. Der Nebel scheint sich nie zu verziehen. Die Luft ist kalt und modrig.

Schemenhaft erkennt ihr euer Ziel: Die Ruine der Chemiewerke Pietschmann.

Es ist still. Niemand ist zu sehen. Keine Wache, keine Drohne, alles scheint absolut tot. Der Generator schweigt.

Plötzlich hört ihr ein lautes Brausen. Kreischend schießen zwei MAN Titan Hovercraft (**Deutschland, S. 186**) aus dem Nebel. Schnaubend kommen die Ungetüme auf dem Gelände zur Ruhe. Zischend öffnen sich die Ladeluken. Laderoboter steigen aus, begleitet von einem guten Dutzend schwerstbewaffneter Kon-Truppen, die wachsam umherwandern..

HINTER DEN KULISSEN

Kaum ist Prometheus verschwunden, bzw. haben die Runner Prometheus umgebracht (Je nachdem, welcher Handlungsstrang verfolgt wurde), sieht CMP die Geheimhaltung des Projektes und die Sicherheit Surgentals gefährdet. Nach-

dem man das modifizierte Jalkoban der AG Chemie unterjubelt hat, gibt es keinen Grund mehr, das Labor weiterzubeziehen.

Der Abtransport erfolgt in drei Phasen, wobei die Runner zu Beginn der zweiten Phase das Gelände erreichen. Sie sollten gar nicht erst auf die Idee kommen, die Kons zu überfallen. Jeder Runner, der seinen Verstand nicht völlig verbraten hat, wird sich zusammenreimen können, daß ein Dutzend in schwerer Rüstung und mit schweren MGs ausgerüsteter Secs wohl kaum zu der Gesellschaft gehört, mit der sich ein Schattenläufer abgeben sollte (zumal die Autokanonen auf den Dächern der Titanen nicht weniger abschreckend wirken).

Kennt sich einer der Schattenläufer ein wenig mit Kons aus (Gebräuche Kon(5)), wird er mit Erstaunen feststellen, daß die Rüstungen keinem der bekannten Kons gehören. Er wird aber eindeutig das Logo CMP und gegebenenfalls auch den Schriftzug CASTLE MOST SECURITY erkennen. Nach einer halben Stunde verschwinden die Titanen mitsamt den Sicherheitstruppen. Die Schattenläufer können nun ungestört das Gebäude untersuchen, dazu haben sie eine halbe Stunde Zeit.

Haben sie den Keller bisher noch nicht entdeckt, so werden sie ihn nun ohne Schwierigkeiten ausfindig machen. Im Keller befindet sich noch ein Großteil der Hardware. Auch der Hauptcomputer ist noch vorhanden, allerdings wurden die Ein- und Ausgabeeinheiten und sonstige Peripherie entfernt. Ein geschickter Decker kann sich in das System einstöpseln. Dazu ist Elektronik(10) (Basiszeit 1Stunde) und Computer(6) notwendig.

Sehen sich die Runner das Labor genauer an, können sie bei Biotech(4) oder Biologie(6) bzw. Chemie(6) folgendes entdecken:

Erfolg Ergebnis

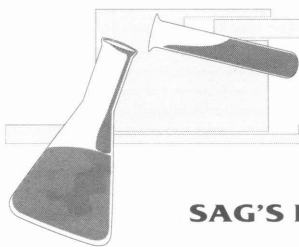
- 1 Offensichtlich hat man hier biogenetische Experimente durchgeführt.
- 2 Während der Großteil der Apparaturen eindeutig der Behandlung größerer Lebewesen zugeordnet werden kann, sind auch einige vorhanden, die für Mikrobiologie genutzt werden.
- 3+ Keine Frage! Jemand hat hier an der DNA von Einzellern rumgepfuscht. Die Apparaturen, die Schälchen mit Nährflüssigkeit und die Chemikalien können als eindeutiger Beweis angesehen werden.

Macht sich einer der Schattenläufer die Mühe, auch die anderen Räume zu durchsuchen, wird er in der Küche einen Behälter mit der Aufschrift Jalkoban finden. Er ist leer.

Bei der Durchsuchung von Robots Zimmer findet man bei sehr genauer Suche (Wahrnehmung (6) bei einer Basiszeit von dreißig Minuten) ein Aufzeichnungsgerät, das an das interne Kommunikationsnetz angeschlossen ist. Die damit aufgezeichneten Daten sind mit einem Wirbel 8 geschützt (**Handouts**). Robot kam nicht mehr dazu, die Chips selber abzuholen. Nach einer halben Stunde vernehmen die Runner ein lautes Tosen. Das sollte ihnen ein Zeichen sein. Jetzt gilt es abzuhaufen, so schnell es geht.

Meinen die Schattenläufer, sie könnten es irgendwie anders schaffen, bitte! Die Sicherheitstruppen besitzen alleamt die Stats eines Straßensamurais (**SR11, S.62**) und sind mit schweren MGs und schwerer Rüstung ausgestattet.

Sie werden die Runner nicht töten. Vielmehr werden sie als Gefangene ins HQ von CMP verschleppt, verhört und wieder ausgesetzt, sobald die Sabotage bei der AG Chemie erste Ergebnisse zeigt. Die Runner werden nie erfahren, wer sie entführte, noch wo man sie über einen Monat verwahrt hat. Sie werden wieder hier ausgesetzt und können dann sehen, wie sie zurecht kommen.



KOCHSTÜBCHEN



SAG'S IHNEN INS GESICHT

Nichtsahnend fährt ihr durch Hamburgs Speicherstadt. Die Gischt spritzt euch entgegen. Der Fahrtwind zerrt an euren Haaren. Mißtrauisch beobachten euch die vorbeifahrenden HEST-Patrouillen.

Ihr folgt der Karte, die ihr gefunden habt. Die Speicherstadt gleicht einem Labyrinth aus Kanälen und Abzweigungen.

Endlich habt ihr das Gebäude gefunden. Stolz ragt der restaurierte Klinkerbau in voller Pracht aus dem Wasser. Und ihr könnt die Insignien vor dem breiten Eingangstor erkennen: AG CHEMIE EUROPA - Ein Name für die Zukunft.

HINTER DEN KULISSEN

Die Karte, die die Runner bei Prometheus bzw. bei Robot gefunden haben, gibt jene Zweigstelle der AG Chemie an, in die das modifizierte Jalkoban eingeschleust wurde.

Sollten die Runner sich bereits zusammengereimt haben, was Castle Most vorhat, so steht es außer Frage, was zu tun ist. Doch wie?

Die Runner können versuchen, die Angelegenheit auf diplomatischen Wege zu lösen: Sie können die Presse informieren, die dann Nachforschungen anstellt und hoffentlich rechtzeitig die richtigen Fragen am richtigen Ort stellt.

Sie können auch versuchen, die AG Chemie zu informieren. Dazu gehört zwar eine Portion Selbstbewußtsein und Psychologie, sollte es ihnen aber gelingen, so können sie sich dem ewigen Dank der AG Chemie sicher sein. Die Frage ist nur, wie macht ein Schattenläufer einem eiteln Schlipsträger klar, daß der Schattenläufer diesmal nicht aus Eigennutz handelt und den Schlipsträger auch nicht verarscht.

Sollte der diplomatische Weg nicht funktionieren, so können die Runner versuchen, ins Labor der AG Chemie zu gelangen, um das Jalkoban zu entschärfen (**Das AG Chemie-**

Gebäude). Das kann ein heißer Run werden, muß aber nicht, denn just zu der Zeit, zu der die Runner in das Gebäude eindringen wollen, findet ein Kongreß zu dem Thema: "Kann die Nordsee gereinigt werden?" statt.

Es wimmelt nur so von Metamenschen und anderen seltsamen Gestalten, angefangen von Magiern und Druiden bis hin zu einigen paranormalen Lebewesen. In diesem Durcheinander ist es mit etwas Talent ein Leichtes, sich frei im Gebäude zu bewegen.

Was auch immer die Runner tun werden, es muß schnell gehen. Von dem Augenblick an, in dem die Runner vor dem Gebäude stehen, haben sie achtundvierzig Stunden Zeit, das Jalkoban zu zerstören. Tun sie dies nicht, gelangt es in Umlauf und Castle Most reibt sich vergnügt die Hände... (**Zum Schluß?**).

DAS GEBÄUDE DER AG CHEMIE

Allgemeines

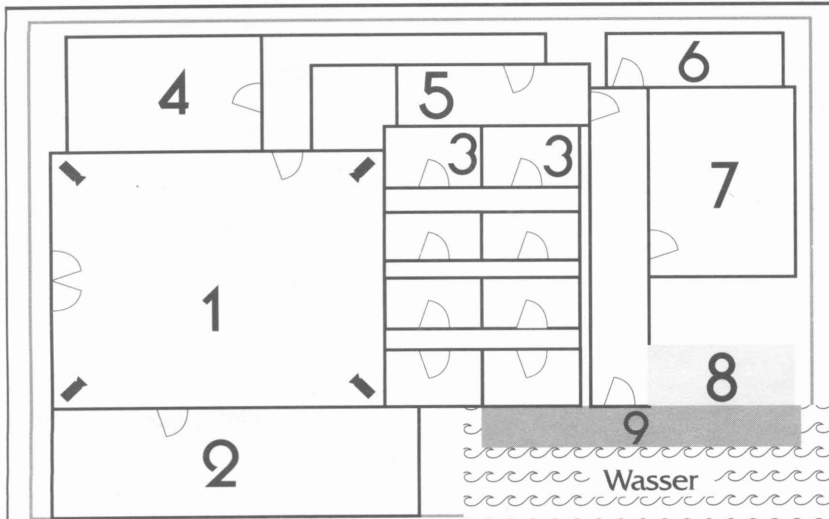
In der Hamburger Speicherstadt liegt eine der unzähligen Zweigstellen der AG Chemie. Es ist zugleich Bürogebäude und Lagerstätte. In den Labors im Kellerbereich werden Qualitätskontrollen durchgeführt. Hier befindet sich das Jalkoban, was bereits durch die Sicherheitskontrollen gelangt ist.

Das Sicherheitssystem

Im Erdgeschoß befinden sich im öffentlich zugänglichen Bereich 5 Wachleute(Konzerngardisten).

Im Sicherheitsbereich, der ab der Schleuse (5) beginnt, wird jeder Raum von zwei Gardisten bewacht (Ihre Fertigkeiten sind doppelt so gut ausgeprägt wie die der normalen Wachleute). In jeder Ecke befinden sich eine Kamera sowie ein Wärmedetektor.

Desweiteren patrouillieren zwei Lohnmagier, deren Körper sich in der Sicherheitszentrale (6) befinden, regelmäßig auf astraler Ebene.



AG Chemie - Erdgeschoß

DAS ERDGESCHOSS

Eingangshalle (1)

Betritt man das Gebäude von der (Wasser-)Straße aus, gelangt man durch eine große, einladende Tür in die Empfangshalle der AG Chemie. Jeder Besucher geht direkt auf den Empfang zu, wo drei Sekretärinnen Besucherausweise ausstellen, bzw. die Sicherheit informieren. Eine Treppe und einige Fahrstühle führen in die höheren Stockwerke.

Vortragsraum (2)

Daß eine gute PR immer von Nutzen sein kann, hat die AG Chemie schnell kapiert. Aus diesem Grund findet in dem Saal fast jeden Tag irgendein Kongreß statt, zu Themen wie: "Die Rolle der Chemie in der Gesellschaft", "Ist die Gentechnologie wirklich Teufelswerk?" oder "Der Dioxin-Irrtum". In der Zeit, in der die Runner ein Interesse daran haben, das Gebäude zu betreten, findet eine Konferenz zu dem Thema "Kann die Nordsee gereinigt werden?" statt, bei dem allerlei Metamenschen durch das Gebäude rennen und die Gänge stellenweise derart überfüllt sind, daß niemand mehr einen Überblick hat.

Lohnsklavenbüros (3)

Hier sind die Büros der niederen Angestellten aneinandergereiht. Die einzelnen Büros sind kaum größer als acht, höchstens zehn Quadratmeter und mit Schreibtisch, Computer und einem kleinen Aktenschrank versehen.

Beratungsraum (4)

Dieser Raum wird für kurze Gespräche und Konferenzen im kleineren Kreis genutzt. Auch Pressekonferenzen finden hier statt. Der Raum ist total verwandt ('s könnte ja mal nützlich sein).

Sicherheitsschleuse (5)

Wer in die bedeutsameren Bereiche des Gebäudes gelangen will, muß durch diesen Raum. Hier wird er von allen denkbaren Sensoren durchleuchtet. Die drei Sicherheitsleute prüfen die Identität des Besuchers und wachen darüber, daß es zu keinen Übergriffen kommt.

Hat man die Prozedur über sich ergehen lassen, muß man durch die Schleuse (Barriere 12).

Sicherheitszentrale (6)

Alle Fäden laufen hier zusammen. Die Zentrale ist ständig besetzt und hat direkte Verbindungen zur HANSEC und zu einem eigenen Truppenkontingent.

Computerraum (7)

Hier befindet sich einer der Hauptcomputer, an dem von einer Vielzahl Kondecker tagaus tagein gearbeitet wird.

Lastenaufzug (8)

Mit diesem Aufzug werden die Lasten in den Kellerbereich transportiert.

Kai (9)

Alle Waren werden über diesen Kai ins Gebäude verfrachtet. Egal, ob es sich dabei um Nahrungsmittel oder um sonstige Waren handelt. Der Kai wird von drei Sicherheitsleuten bewacht. Sollte es hier zu einem Zwischenfall kommen, sind die Sicherheitstruppen innerhalb von 1W3 Runden am Kai.

KELLERGESCHOSS

Lagerhallen (1) und (2)

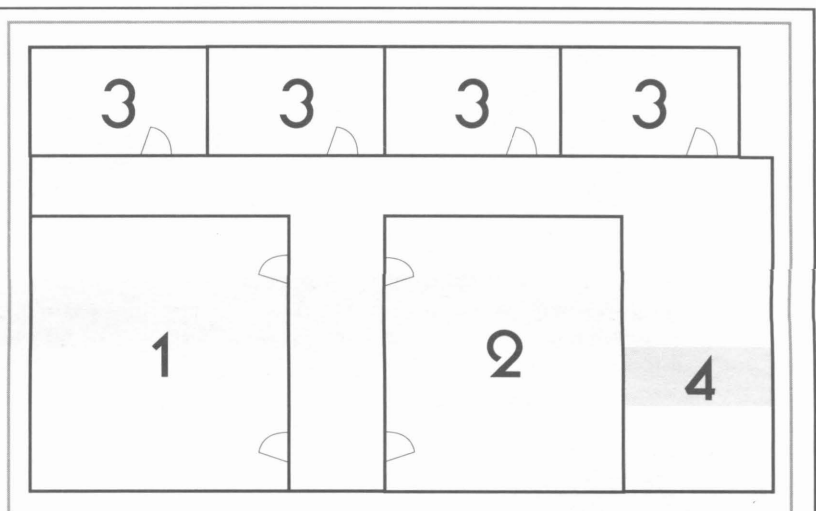
In Halle (1) kommen jene Waren, die noch nicht kontrolliert wurden. In Halle (2) kommen die Waren, die bereits durch die Kontrolle gelangt sind. Hier liegen auch die Behälter mit Nahrungsmittelzusätzen, bei denen das modifizierte Jalkoban verarbeitet wurde.

Warenprüfungen (3)

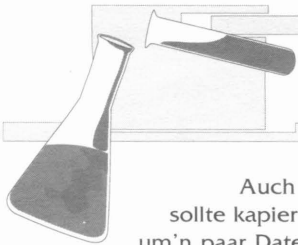
In den Labs (3) wird ein Großteil der eingegangenen Waren geprüft. Hier wird unter anderem auch das Jalkoban getestet. Jedes Labor hat einen Anschluß am Großrechner. Die Maschinen werden von zwei Ingenieuren (Techniker) gesteuert. In jedem Raum befindet sich ein Alarmknopf, der innerhalb von 1W6 Runden die Sicherheitstruppen und die hausinterne Feuerwehr herbeiruft.

Lastenaufzug (4)

Mit diesem Lastenaufzug können die Waren ins Erdgeschoß transportiert werden.



AG Chemie - Kellergeschoß



ZUM SCHLUSS



Auch der letzte unter den Runnern sollte kapiert haben, daß es hier um mehr als um'n paar Daten geht. Es ist ein dicker Knoten, den es zu lösen gilt, Chummers.

Haben die Runner es nicht geschafft, das Jalkoban aus dem Verkehr zu ziehen, so können sie in den nächsten Wochen Zeugen einer schrecklichen Epidemie werden, die zwar schnell bekämpft werden kann, aber ihren Preis fordert und dem Ansehen der AG Chemie für längere Zeit irreparable Schäden zufügt. Es sollte klar sein, daß kein Kon so was schweigend hinnimmt und seine Racheengel bereits die Fährte aufgenommen haben.

Ein weiteres Problem ist Prometheus, wenn er noch am Leben ist. Natürlich wird Castle Most alles daransetzen, um ihren Prototypen wiederzubeschaffen. Haben die Runner Prometheus noch nicht geholfen, den Sender loszuwerden, so ist es für CMP ein Leichtes, den Gargyl ausfindig zu machen (Dabei ist die Entfernung des Senders eine einfache Operation, die jeder halbwegs fähige Straßendoc ausführen kann).

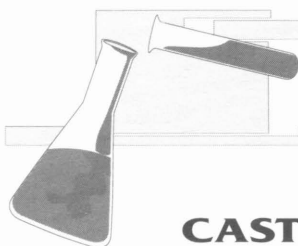
Sollten die Runner nicht verhindern können, daß Prometheus von CMP eingefangen wird, werden sie nach einigen Tagen aus den Nachrichten erfahren, daß ein großer Drache über Westphalen auftauchte, eine Fraßfarm zerstörte und wieder verschwand (Die Critters halten zusammen und dulden es nicht, wenn an Artgenossen rumgeschnibbelt wird, klaro!).

Ob Prometheus weiterhin in Hamburg bleibt oder in die Berge zu seinen Artgenossen reist, liegt im Ermessen des Spielleiters. Bleibt er in Hamburg, kann er ein nützlicher Kontakt, ein guter Freund und ein stiller Rächer in der Nacht sein. Allerdings sollte den Runnern klar sein, daß Prometheus in Hamburg immer ein Gejagter sein wird und sein Platz wohl eher an der Seite anderer Gargylen ist.

Eines können die Runner leider nicht verhindern: Bei Castle Most stehen sie auf der Abschußliste. Glücklicherweise wird CMP in den nächsten Wochen in Hamburg nicht aktiv sein. Aber wer weiß? Könnte sich hinter dem nächsten Herrn Schmidt nicht doch ein Vasall von Castle Most verbergen?

KARMAVERTEILUNG

- + 3 Fürs Überleben.
- + 4 Wenn die Runner sich mit Prometheus gut verstehen und ihn sogar ausbilden.
- + 2 Wenn die Runner Prometheus soziales Verhalten beibringen (Wir leben im 21. Jahrhundert - da sollte Idealismus immer belohnt werden).
- + 4 Falls das Jalkoban aus dem Verkehr gezogen wurde.
- + 3 Wenn beim Eindringen in das AG Chemie-Gebäude niemand zu Schaden kam (Die Runner sollten Leben retten, nicht den Umsatz der Bumona steigern).
- 6 Falls die Runner Prometheus töten.
- 3 Falls das Jalkoban noch immer im Verkehr ist.
- 3 Falls die Runner Prometheus an CMP übergeben.



BEINARBEIT



CASTLE MOST CORP.

Zentrale: Unbekannt (verm. Osnabrück, Westphalen)

Präsident: Most, Carsten jr.;

Wichtige Aktionäre: Most, Mercedes; Yoko Michiko Wan; Henry Jones; T.P.Lick

Produkte/Dienstleistungen

Leider ist es nicht möglich, die gesamte Breite der Produktlinie zu erfahren, da es die Castle Most Corp. vorzieht, sich hinter einer Unzahl von Tochterfirmen, Filialen und Scheinfirmen zu verstecken. Es scheint aber sicher zu sein, daß die Castle Most Corp. wesentliche Anteile an der Herstellung von genmanipulierten Nutztieren und -pflanzen sowie dem Vertrieb der Endprodukte besitzt.

>>>>(Ein Großteil der Fraßbarone im gelobten Land Westphalen werden von ihnen mit dem Neuesten, was der Markt so anbietet, versorgt)<<<<<
-Duke Hemingway<12:05:07/16-01-53>

>>>>(Geh' und schreib' über die alten Männer und das Meer. Nie würde ein Gläubiger derart frevelhaftes tun)<<<<<
-Bruder Jerome <17:54:33/17-01-53>

>>>>(Spar dir dein Gewäsch, Pfaffe! Wenn du dein von Weihrauch benebeltes Hirn mal richtig nutzen würdest, so wüßtest du, daß der Birnenskandal von 48 auf ein von CMP konstruiertes Düngebakterium zurückzuführen ist, und daß die Serie von Fleischvergiftungen bei Baron Meyersdorf auf CMP-Futter basiert, ist eine belegte Tatsache)<<<<<
-Merkur, der Heizer <18:08/19-02-53>

>>>>(Fragt sich nur, wieso die Barone weiter auf dieses Material zurückgreifen)<<<<<
-Johannes <18:50/19-02-53>

Geschäftsgebaren

Absolute Geheimhaltung ist die oberste Maxime der Castle Most Corp. Niemals tritt die Firmenleitung persönlich an die Öffentlichkeit, selten bekennen sich die Tochterfirmen zu ihrer Mutterfirma oder erkennt man, wem die Filiale gehört.

Seit dem Tod von Carsten Most Senior, der die Firma bei Osnabrück (Westphalen) gründete und zu einem der wichtigsten Produzenten von Nahrungsmitteln in Westphalen machte, wird das Geschäftsgebaren immer aggressiver, und die Konkurrenz hat sich länger aufs Jammern verlegt.

Es werden ihr Verbindungen zu allerlei dunklen Kreisen, aber auch zu den Kirchenoberen des Erzbistums Münster nachgesagt.

Konzernsicherheit

Der obersten Maxime folgend entsprechend hoch. CMP verfügt über ein eigenes kleines Truppenkontingent hervorragend ausgebildeter weltlicher und magischer Kräfte. Dieses hat allerdings nur defensiven Charakter, für Angriffe und andere Aktionen greift CMP in der Regel auf freie Kräfte (sprich Schattenläufer) zurück.

>>>>>(Und diese wissen meist noch nicht einmal, für was sie da eingespannt werden. Ein Kumpel von mir (Friede seiner Asche) hat mal'n kleinen Datenrun für die erledigt, der Dank war ein schwarzes IC-Virus, das sie ihm ins Cyberdeck einbauten. Der arme Kerl hat noch nicht mal verstanden, was sein Hirn verbrannte)<<<<<
-Karlchen, der Wurm <19:05:34/18-02-53>

>>>>>(schwarzes IC-Virus?!)<<<<<
-Johannes <18:50/19-02-53>

>>>>>(Ein IC, das direkt ins Deck reingehauen wird. Die sind in seine Wohnung eingebrochen, haben die Chips ausgetauscht und als er das nächste Mal ein Utility hochfuhr, zerfraß es ihm das Hirn.)<<<<<
-Karlchen, der Wurm <16:00/20-02-53>

Zusätzliche Informationen/Mindestwurf: 3

Erfolg Ergebnis

- 0 "Castle Most? Ja, Mann, gibts die denn noch? Nach den Fleischvergiftungen und dem Birnenskandal ist es still um die geworden. Dachte, die hätten sich aus'm Geschäft zurückgezogen."
- 1 "Aber das wollen die, daß man das glaubt. Ey, ich kann dir sagen. Mittlerweile gibt es keinen Markt, bei dem die nicht mitreden. Und wenn ich mitreden sag, ja, dann mein ich auch reden und nicht flüstern."
- 2 "Vor'n paar Jahren hätten die mit AGC fast'n Kon-Krieg angezettelt. Es ging um 'nen Wissenschaftler und um noch etwas mehr. CMP soll stumpf deren Labor in den SOX gestürmt haben."
- 3+ "Aber es kam nie zur Eskalation. Es scheint, als ob die'n Schutzengel haben. Jedenfalls hat AGC auf den Wissenschaftler verzichtet und sich zähneknirschend zurückgezogen. Was CMP aber nicht daran hinderte, neue Schlechtigkeiten auszuhecken. Der Kon will AGCs Arsch."

PROF. DR. J. SURGENTAL

Unter Kollegen gilt er als ein verachtenswerter Karrierist, dem so ziemlich alles zuzutrauen ist, wenn es die nötige Kohle bringt. Seine Arbeiten über Bio-Techniken sind im allgemeinen nicht Bestandteil der Vorlesungen in Biologie oder Biochemie, allenfalls in Psychologie und Moralthorie finden sie an den Universitäten etwas Beachtung und zwar als abschreckendes Beispiel unkritischer, zynischer Fortschrittsgläubigkeit.

Anders sieht es in den Entwicklungsabteilungen der Kons aus: Dort finden die Arbeiten Surgentals reges Interesse.

Entsprechende Connections

Wissenschaftler, Medizin-Connections, Kon-Kontakte

Verfügbare Informationen

Surgental hat bis vor nicht allzulanger Zeit bei AGC gearbeitet, wo er in der SOX ein eigenes Labor leitete. Er trennte sich allerdings von AGC und arbeitet seitdem in einem geheimen Labor als freischaffender Wissenschaftler.

Zusätzliche Informationen/Mindestwurf: 3

Erfolg Ergebnis

- 1 "Ein fähiger Mann. Das muß man ihm lassen. Auch wenn sein Cybertick seine Psyche ganz schön mitgenommen hat. Naja, es ist sein Hirn. Aber immerhin zeigt der Kram Ergebnisse. Die AG Chemie war so begeistert von seinen Arbeiten, daß die ihm freie Hand und ein geheimes Labor gaben."
- 2 "Sagt man... Aber glaube dem kein Wort. Von 'nem Kumpel hab ich erfahren, daß da'n Kon versucht hat, Surgental zu krallen und es ihnen anscheinend auch gelungen ist. Jedenfalls, für AGC arbeitet er nicht."
- 3 "Aber viel interessanter als der ganze Kon-Scheiß sind seine Arbeiten. Niemand weiß so richtig, wo der hin will. Aber hör dir doch einfach mal die Titel an.. Hier, lies selbst: Enzymstrukturen bei Paranormalen Kreaturen, Tomographische Meßverfahren zur Untersuchung von Zellstrukturen, Essenz und das vegetative Nervensystem; Nanotechniken in der Biochemie."

BOOKFELD "PFLUG"

In den Schluchten von Berlin galt Pflug einst als berüchtigte Messerklaue, die über Leichen ging, wenn es keinen Grund gab, Gefangene zu machen.

Entsprechende Connections

Barkeeper, Clubbesitzer, Schieber und alle Straßenkontakte

Verfügbare Informationen

In Berlin war er vor allem in einigen Policlubs und Banden aktiv, bis er zum Schattenläufer avancierte und eine glänzende und sehr blutige Karriere machte. Ab '48 verschwand er von der Straße und tauchte bis dato nicht wieder auf.

Zusätzliche Informationen/Mindestwurf: 3

Erfolg Ergebnis

- 1 "Warte mal? Ja, klar. Bookfeld! Der Schlächter. Der kann sich auf der Straße nicht mehr blicken lassen. Zuviel Blut! Für Wetwork haben die Kons ihre eigenen Leute, die machen so was mit Stil und vor allem heimlich. Pflug hat so was immer mit 'ner Pantherkanone abgezogen. Damit hat er sich seinen ganzen Ruf versaut, wer macht schon'n Datenrun mit 'nem Schlächter?"
- 2 "Angeblich soll der sich ja '48 zurückgezogen haben. Aber Pustekuchen! Der ist von irgendeinem Kon eingeheimst worden und ballert nun für die rum."
- 3+ "Es ist jetzt auch vorbei, ey. Die Klaue ist stumpf geworden. Weiß nicht, was der da jetzt macht, vielleicht bildet er Killer aus... oder putzt die Toiletten."

ROBOT SCHOLL

"IVAN DER TÜCKISCHE"

Unter den Riggern Hamburgs ist Scholl ein bekannter Name. Bis vor kurzem hielt sich Robot mit kleineren Aufträgen über Wasser, dann kam CMP und seitdem hat er sich etwas rar gemacht.

Entsprechende Connections

Barkeeper, Clubbesitzer, Schieber, Squatter und alle Straßenconnections

Verfügbare Informationen

Robot ist vor allem durch sein aufgedrehtes Verhalten bekannt geworden. Den Beinamen "der Tückische" verdiente er sich, als er sein Team vor einem Dutzend Kon-Wachen rettete, indem er diese mit Hilfe seiner Drohnen in eine Falle lockte.

Aber dieser aufsehenerregende Run brachte Robot nicht den nötigen Ruf ein, er sorgte lediglich dafür, daß er genügend Aufträge bekam, um zu überleben.

Zusätzliche Informationen/Mindestwurf: 2

Erfolg Ergebnis

- 1 "Er muß ständig von jemandem gesucht worden sein. Mehrmals kam er zu einem Treffen nicht, sondern schickte seine Drohne vor. Das gab schon Ärger, Mann. Was würdest du denn sagen, wenn du so ein Salarimann bist, mit schlotternden Knien in 'ner Kneipe auf deinen Mann wartest und plötzlich stupst dich 'ne Drohne mit dem Lauf ihrer MG an und sagt: Hallo."
- 2+ "In letzter Zeit war Ebbe, er hatte 'ne richtige Flaute. Es hatte sich rum gesprochen, daß er seinen Auftraggeber mit 'ner Drohne beschattet hatte. Hat ihm das Leben gerettet, aber seinen Ruf ruiniert."

AG CHEMIE EUROPA

Das Firmenprofil findet sich auf **S. 158** von **Deutschland in den Schatten**.

Entsprechende Connections

Jede Konzern-Connection und Regierungsangehörige

Verfügbare Informationen

AGC plant, in der nächsten Zeit auch die Freßbarone Westphalens mit Aufbauprodukten (Düngemittel, Agrarpharmazie, Basisstoffe, usw.) zu versorgen. Es ist bekannt, daß bereits erste Verträge geschlossen wurden, die sogar vom Bischof abgesegnet sind.

Zusätzliche Informationen/Mindestwurf: 4

Erfolg Ergebnis

- 1 "Der Coup hätte niemals geklappt, wenn AGC nicht irgendwas gegen den Pfaffen in der Hand gehabt hätte. Frag nicht, was es sein könnte. Vielleicht verzichten sie jetzt darauf, den Schwarzmarkt mit Verhütungsmitteln zu versorgen oder sie haben einfach'n paar..., sagen wir unpäßliche Fotos des Bischofs..., ich weiß es nicht. Tatsache ist, daß bis vor 'nem Monat der Bischof eher durch'n Nadelöhr gegangen wär, als denen die Absolution zu erteilen."
- 2 "N Kumpel berichtete von großen Matrixaktivitäten in Westphalen. Und das, wenige Tage bevor der Vertrag abgesegnet wurde. Aber das ist gar nicht das Interessante. 'S gibt Gerüchte, daß einige ortsansässige Kons die Sache gar nicht gut finden.."
- 3+ "Ich kann dir auch sagen, wer das nicht gut findet. Castle Most ist alles andere als erfreut. Angeblich soll AGC ihr das Geschäft schon einmal versaut haben. Man murmelt was von Birnenskandal und verdorbenem Fleisch, aber eins sag ich dir, das kann noch sehr böses Blut geben."

JALKOBAN

Ein Basisstoff, der vor allem in der Nahrungsmittelherstellung genutzt wird. AGC entwickelte ihn und versorgt damit schon seit längerer Zeit einige kleinere Betriebe im Norddeutschen Bund und im Ausland.

Entsprechende Connections

Wissenschaftler, Biotechniker

Verfügbare Informationen

Jalkoban besteht aus Bakterien, die sich schnell vermehren, wenn man sie in eine Salzlösung taucht. Sie wandeln das Salz um und erzeugen als Abfallprodukt einen gelblichen, höchst nahrhaften Schleim.

Zusätzliche Informationen/Mindestwurf: 3

Erfolg Ergebnis

- 1 "Gerade in den ärmeren Ländern wurde Jalkoban zu einem Renner. Es ist klar. Du brauchst nichts weiter als Salz, Wasser und'n großen Bottich in dem du das Ganze anrührst und das Zeug schmeckt auch noch. Das ist kein Manschipansch, das ist echter Supermampf."
- 2 "Echter Supermampf, den hier in den ADL keiner kaufen würde. Ich mein, stell dir doch nur mal vor, die Bakterien würden mutieren. Wer garantiert einem denn, daß das Zeug nicht plötzlich giftig ist?"
- 3+ "AGC hat schon vor'n paar Jahren versucht, hier in Europa etwas davon zu verkaufen. 'S ging nicht. Aber ich hab gehört, daß da jetzt'n Deal am laufen ist. Natürlich alles unter der Oberfläche..."

GEWEBEPROBEN VON PROMETHEUS

Um die Gewebeproben zu analysieren, braucht man einen fähigen Biochemiker und Biogenetiker, der ausreichend Kenntnisse in Cybertechnologie haben sollte.

Mit der entsprechenden Hardware ist es dann kein Problem, eine Reihe von aufschlußreichen Details zu erfahren.

Entsprechende Connections

Konzernwissenschaftler, Techniker, Straßendoc

Zusätzliche Informationen/Mindestwurf: 8

Erfolg Ergebnis

- 1 "Mensch, was'n das? Habt ihr'n Critter zersäbelt, oder was? Aber Moment mal... Da hat jemand die DNA-Struktur verändert. Huh! Das ist ja'n Ding.. Kann ich die Probe behalten?"
- 2 "Interessante Konstruktion... virtuos zusammengesetzt... seht euch mal die Spektrallinien und das Beugungsbild an! Da hat doch jemand regelrecht Freiräume für'ne Verdrahtung gelassen."
- 3+ "Chummers, das ist ist starker Tobak! Ich will's mal so sagen, wenn ich mit dem Wissen, was in diesen Proben steckt, an der Uni aufkreuze und'n wenig protze, krieg ich entweder'n Nobelpreis oder 'ne Klage von der Menschenrechtskommission an den Hals."

IC-VIREN

Obwohl man sich mittlerweile damit abgefunden hat, daß schwarzes IC eigentlich verboten ist und dennoch von den Kons benutzt wird, ist weder zu den Behörden noch zu der Mehrheit der Kons das Know-How über die IC-Viren gelangt. Glücklicherweise, denn diesen Viren hat kein Decker etwas entgegen zu setzen.

Entsprechende Connections

Techniker, Konzern-Decker, Zwergentechniker und Matrix-Kontakte.

Allgemeine Informationen

IC-Viren werden direkt ins Cyberdeck eingestöpselt. Sie können die Persona-Chips, aber auch die Utilityprogramme ersetzen. Sobald der entsprechende Chip angesprochen wird, z.B. dadurch, daß der Decker ein Utility hochfährt, beginnt sich das schwarze IC zu manifestieren und den Decker auseinander-zunehmen. Es gelten dieselben Regeln wie bei einem herkömmlichen Kampf mit einem schwarzen ICE, nur mit dem Unterschied, daß im allgemeinen der Decker keine Möglichkeit mehr hat, seine Utilities zu aktivieren...

Zusätzliche Informationen/Mindestwurf: 4

Erfolg Ergebnis

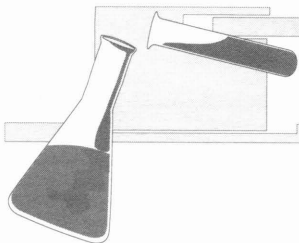
- 1 "Ich sag dir, Mann. Die Dinger sind das mieseste, was jemals in der Matrix rumgekrochen ist. Ich weiß gar nicht, wer die erfunden hat. Irgendwann tauchten die einfach auf."
- 2 "Aber eigentlich sind die gar nicht so schlimm, wie's immer heißt. Alles nur Panikmache. Schließlich muß man ja erstmal dein Deck öffnen und die Chips austauschen und wenn's schon so weit ist, daß'n Kon ungestört dein Deck öffnen und dran rumpfuschen kann, dann verdienst du's auch nicht anders."
- 3+ "Hab mal rumgehorcht, wer oder was der erste IC-Virus begegnet ist. Das war'n armes Schwein aus Westphalen. Hat im Mainframe einer Fraßfabrik geplündert. War 'ne reiche Beute, damit hatte er selbst nicht gerechnet. Drei Tage später fand man ihn mit verbranntem Hirn.. du kannst's dir sicher zusammenreimen, wer dahinter stecken könnte. So viele kompetente Kons gibt's in Westphalen nicht (ein Wunder, daß die überhaupt so was wie'ne Matrix kennen)."

SPUREN VON PROMETHEUS

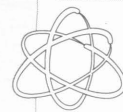
Wer sich in Hamburg nach Prometheus umhört, wird eine Reihe von Gerüchten hören, die nicht alle der Wahrheit entsprechen. Tatsache ist, daß Prometheus sich in den alten Raffinerieanlagen versteckt und diese nur selten verläßt (Nahrung stiehlt er sich zusammen, was ihm nicht sonderlich schwer fällt, schließlich hat er seine außergewöhnlichen Gaben). Würfeln Sie nach jeder erfolgreichen Gebräuche-Sträße(3)-Probe auf der folgenden Tabelle und ermitteln Sie somit die Information, die die Runner erhalten:

Wurf Ergebnis

- 2 "Gestern Abend, Mann. Da bin ich hier übern Marktplatz getorkelt, ja. Und da kam dieser riesige Flügelmann vom Himmel herab, schnappte sich meinen Hund und flog zum Wasser. Ich kann dir sagen, echt Schwein gehabt, daß er nicht mich genommen hat, ey."
- 3 "Heute Morgen kam so'n Typ in den Laden. Der war fix und fertig. Ist mit dem Dampfer raus, wollte die Elbe runter schippen. Kaum war er an Big Willy vorbei, da düst kreischend 'ne riesige Feldermaus auf sein Schiff zu. Nur mit größter Mühe konnte er dem ausweichen. Und dann ging sie wieder im Sturzflug runter und wieder und wieder... Und einen Augenblick blieb das Vieh in der Luft stehen. Fledermaus.. Hah! 'S sah aus wie der Teufel persönlich, mit langen Reißzähnen, riesigen Klauen und leuchtend roten Augen.. Der Mann machte stehenden Fußes kehrt und schwor, er wolle nie wieder'n Kahn betreten."
- 4-5 "Am Theodor-Storm-Damm gabs gestern abend'n Stau. Alle haben'n Drachen oder so was gesehen."
- 6-7 "Das Vieh verschwand dann irgendwo, bei Harburg rum. Ich denke mal, im Hafen oder so."
- 8 "Jau, Mann. Ich hab gestern'n Dampfer aus Madagaskar entladen. Dutzende von Containern hab' ich entladen, nä. Und wie ich da so meine Pause mach, da seh ich auf'm Kran diesen Fledermausmann. Fast fünf Minuten haben wir uns so angeguckt. Dann hat der wohl genug gehabt und ist zum alten Industriegebiet gedüst."
- 9 "Und heute nachmittag, da war die Kacke am dampfen, Alter. Mitten durch die Einkaufspassage von Hamburg-City fliegt dieses Monster und greift sich'n Kind. Die Sicherheit konnte gar nicht so schnell reagieren, wie's geschah."
- 10 "Da in Övelgönne hat dieser Fledermausmann 'ne Villa von so 'nem Don verwüstet. 'S war das reinste Massaker. All die Messerklauen liegen fein säuberlich nach Cyberware und Körperteilen getrennt auf dem Grundstück verteilt."
- 11 "Letzte Nacht wurde so'n junges, langbeiniges Ding von 'ner Gruppe Halbstarker in 'ne Gasse gezerrt. Die Jungs wollten sich wohl amüsieren. Sei's drum. Jetzt liegen ihre Einzelteile am Straßenrand. Dem Ding ist nichts geschehen. Mußte aber 'ne starke Dosis Leisemacher schlucken, weil sie die ganze Zeit was von Fledermaus und Monster faselte. Und das mitten in St. Pauli. In was für Zeiten leben wir eigentlich?"
- 12 "Bei den Wasserratten ist Panik ausgebrochen. Die HEST setzt dort Critters ein, heißt's. Ich weiß nicht, kannst du dir vorstellen, daß die HEST es wagt, irgendwelche Greife oder Fledermäuse einzusetzen?"



CHARAKTERE



PROF. DR. J. SURGENTAL

James Surgental wurde 1998 in Bremen geboren. Schon sehr früh entwickelte er eine hohe naturwissenschaftliche Begabung, die 2015 die Aufmerksamkeit einiger Talentsucher der AG Chemie erregte, die ihm eine ausgezeichnete Ausbildung zum Biochemiker ermöglichte.

Nach einer steilen akademischen Karriere, die durch eine Habilitation an der Universität Passau gekrönt wurde, widmete er sich der Genetik. Dies führte dazu, daß man ihm 2043 den Lehrauftrag aberkannte.

Surgental ließ sich jedoch nicht entmutigen und begann für die AG Chemie in einem Labor tief in der SOX eine Reihe von Produkten mit Hilfe der Genmanipulation zu entwickeln. Ein Großteil dieser Produkte wurde zu wahren Verkaufsschlägern, so daß Surgental letztlich vollste Handlungsfreiheit erhielt.

Zur gleichen Zeit lag die Firmenbilanz der Castle Most Corp. tief in den roten Zahlen. Die neuen Produkte der AG Chemie sorgten in fast allen Geschäftsbereichen für hohe Einbußen bei CMP. So beschloß der Exekutivrat, James Surgental aus seinem Labor zu entführen und ihn "freundlich zu bitten", in Zukunft für CMP zu arbeiten.

Die ganze Übernahme verlief vollkommen planmäßig, bis ein Lohnmagier der AG Chemie einen Säureball auf Surgental warf, der diesen fast das Leben kostete.

Nur mit größtem medizinischen Geschick vermochten es die Ärzte von CMP, Surgental weitestgehend wiederherzustellen. Doch die Operation hatte ihren Preis. Surgental verlor einen Großteil seiner Essenz und bekam ein Trauma. War er vorher ohne jede Art von Cyberware ausgestattet, fing er an, sich völlig zu verdrahten. Mittlerweile ist sein Hirn mit Headware aller Art verdrahtet, angefangen bei Koprozessoren über Analysatoren aller Art bis hin zu riesigen Datenbanken.

SURGENTAL IM ROLLENSPIEL

"Mmmh... Lymphknoten sind alle in Ordnung, der Metabolismus ist voll funktionstüchtig, Reizungen der Nerven werden von den zuständigen Hirnbereichen verarbeitet... Warten wir auf die Ergebnisse der Tomographie."

"So sehr ich mich auch bemühe, Ihnen gegenüber tolerant zu sein: Ihr völliges Versagen macht es mir nicht möglich, dem schweigend zuzusehen."

Funktionalität ist das wichtigste in Surgentals Leben. Dies sollte der Spielleiter stets vermitteln. Den Runnern begegnet Surgental mit der ihnen gebührenden Höflichkeit, d.h. solange sie ihre Arbeit gut und richtig machen, ist er höflich und zuvorkommend; fangen sie allerdings an, ihn bei seiner Arbeit zu behindern oder sich ungebührlich zu benehmen, so trifft sie die kaltschnäuzige Verachtung eines genialen Wissenschaftlers, der weiß, daß er es nur mit geistig minderbemittelten Kreaturen zu tun hat.

Sollte es einer der Runner wagen, einen zweifelsohne unqualifizierten Kommentar über Surgentals Entscheidungen abzugeben, so sieht er sich in den nächsten drei Sekunden einem rhetorischen Flächenbombardement ausgesetzt, das

so lange andauert, bis Surgental keine Widerworte mehr erhält. Ein aufmerksamer Beobachter wird feststellen (Gebräuche Kon(6)), daß Surgental noch immer das typische Verhaltensmuster eines AG Chemie-Schützlings besitzt. Seine Gesten und seine Wortwahl stimmen mit dem überein, was ein AG Chemie-Schützling in den ersten Jahren seiner Ausbildung eingebläut bekommt.

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 2
Stärke: 2
Charisma: 4
Intelligenz: 7 (9)
Willenskraft: 6
Essenz: 0.25
Reaktion: 4

Initiative: 4+1W6

Würfelpools

Kampf: 8

Cyber-/Bloware

Encephalon*: 4
SPU(Data,I/O,Math)*: 4
Chemical Analyzer*: 5
Gasspektrometer*: 4
Memory 300
Datenbuchse: 4

Fertigkeiten

Biologie: 8(+3)
Medizin: 8(+3)
Chemie: 8(+3)
Cybertechnologie: 6(+3)
Computer: 3(+3)
Elektronik(B/R): 4(+3)
Gebräuche (Konzern): 3
Gebräuche (Universität): 2



* siehe **Shadowtech**



KARL "PFLUG" BOOKFELD

Geboren, aufgewachsen und gejagt in den Straßenschluchten Berlins, als der Status F nicht mehr als eine neugeborene Idee war.

Das Leben in diesem wirren Berlin, das dem Starken alles, dem Schwachen nichts gab, formte ihn. Er schloß sich mehreren Gangs an, wütete in dem einen und den anderen Policlub und fiel durch einige aufsehenerregende Schattenläufe auf, in denen mehr als nur eine handvoll Schlipse ihr Leben lassen mußten. Seit 2048 arbeitet er bei Castle Most, für die er schon früher einige Jobs erledigt hatte, von denen Wetwork noch die sauberste Tätigkeit war. In den letzten Jahren beschränkte er sich auf die Ausbildung von CMP-Truppen, wobei er sich als hervorragender Lehrer erwies.

Während die meisten Straßensamurais früher oder später in tiefe Depressionen oder Schlimmeres verfallen, konnte sich Bookfeld einen gesunden Menschenverstand und ein ausgefülltes Leben bewahren, dabei bleibt allerdings offen, wie er dies angesichts der vielen Leichen in seinem Keller geschafft hat.



BOOKFELD IM ROLLENSPIEL

"Nein, nein, nein! Prometheus! Mensch, paß doch auf: erst schiebst du das Magazin rein und dann entschierst du, klar? Nochmal!"

"He, ihr da, Mister Alle-haben-vor-mir-Angst Cybergorillas! Bewegt eure verchromten Ärsche mal hierher und helft einem alten Samurai beim Aufbau des Laufparcours!"

"Versteht ihr nicht? Wenn irgend jemand von den Kons erfährt, was unter unserem Dach abläuft, dann wird innerhalb der nächsten vierundzwanzig Stunden ganz Hamburg zum Kon-Kriegsgebiet erklärt."

Bookfeld ist ein stiller Kerl, der erst eine Weile braucht, bis er mit jemandem warm wird. Sollten es die Spieler schaffen, keinen allzu schlechten Eindruck bei ihm zu hinterlassen, so wird er mit ihnen ganze Nächte durchzechern (Vorsicht, der Mann verträgt wirklich viel und das von allem!!!). Trotzdem gehört seine ganze Loyalität Castle Most. Sollte jemand versuchen, seine Loyalität auf die Probe zu stellen, könnte dies übel ausgehen.

Attribute

Konstitution: 6 (9)
Schnelligkeit: 4
Stärke: 6
Charisma: 2
Intelligenz: 5
Willenskraft: 5
Essenz: 1
Reaktion: 4 (6)

Initiative: 6+3W6

Würfelpools

Kampf: 7

Fertigkeiten

Motorrad: 2
Gebräuche(Straße): 4
Gebräuche(Kon): 3
Feuerwaffen: 7
Heimlichkeit: 5
Waffenloser Kampf: 5
Psychologie: 3
Militärische Theorie: 2
Didaktik: 4

Cyber-/Bioware

Cyberaugen mit Infrarotsicht und Lichtverstärkung
Hautpanzerung: 3
Verstärkte Reflexe: 3
Smartgunverbindung



ROBOT SCHOLL

“IVAN DER TÜCKISCHE”

Geboren 2033 in der neuen Arcologie Bremerhaven wuchs er als Sohn zweier gutbezahlter Lohnsklaven wohlbehütet auf der sonnigen Seite des Lebens auf. Da seine Eltern genügend Geld bei den Kons einstrichen, um ihm auch die teuersten Hobbies zu finanzieren, konnte er sich ganz der Perfektionierung seiner Fähigkeiten als Rigger und Decker widmen. Letzteres geriet aber mehr und mehr ins Hintertreffen, nachdem seine Eltern ihm unmißverständlich klarmachten, daß es gar nicht gut für sein weiteres Leben sein dürfte, wenn er ständig im Konzernnetz rumdüst.

Nicht zuletzt durch die Beziehungen der Eltern wurde Robot vom Konzern als Rigger angestellt. Nach einer fünfjährigen Ausbildung, in der er alles, was eine Riggerbuchse besitzt, gesteuert hat, bekam er Aufträge, die ihn durch die gesamte ADL führten. Hier knüpfte er Kontakte mit Riggern und Deckern aller Art und mit Schattenläufern, was weder seinen Eltern noch dem Konzern gefiel. Mehrmals drohte man ihm, er solle gefälligst diese Kontakte abbrechen. Selbst der Entzug der Rig-Erlaubnis hielt ihn nicht auf, sondern brachte das Faß zum Überlaufen. Er schnappte sich einige Drohnen, packte sie in einen Mostrans-Hovercraft vom Typ und verschwand in das sumpfige Marschland Norddeutschlands, wo er sich lange Zeit verborgen hielt.

Seit dieser Zeit zieht er als Schattenläufer durch Norddeutschland, hat es aber gerade wegen seiner naiven Ader noch nicht geschafft, sich einen großen Namen zu machen, was CMP jedoch gerade recht war. Sie heuerten ihn vor drei Wochen an, um den Transport von Prometheus zu übernehmen und bei dessen Ausbildung mitzuarbeiten.

ROBOT IM ROLLENSPIEL

“Ey, Mann, was kann ich dafür, wenn du die Kurve nicht mehr kratzt? Hab ich dir nicht gesagt, daß er bei zweihundert Sachen ein bißchen rechtslastig ist?”

“Jo, Mann, nää! Und ich sach noch, gib dem Elf keinen Gurgler und was macht der, er gibt dem Elf 'nen Gurgler und was macht der Elf? Er kotzt. Und alles auf sein Cyberdeck!”

Robot ist ein Schelm. Er ist weder ehrgeizig noch sonderlich arrogant. Er fährt, fliegt und schwimmt in den Schatten, weil es ihm den Thrill gibt, den ihm das SINvolle Leben nicht geben kann. Die Spieler sieht er als Kumpel, seinen Auftraggeber als Freund und Surgental und Bookfeld als seltsame Käuze, die “beide unter 'nem sexuellen Notstand leiden.”

Robot wurde von CMP zu Kurierdiensten angeheuert. Er transportierte Prometheus und die Gerätschaften. Vom Einbau der Überwachungsanlagen wußte Robot anfangs noch nichts, genausowenig ahnt er etwas von der wahren Natur Prometheus'. Auch für ihn ist Prometheus ein Schatz, der gefunden wurde, und nebenbei auch noch 'ne spannende Sache. Jetzt, wo die gesamten Gerätschaften transportiert worden sind, ist seine Aufgabe die Überwachung des Gebietes.

Robots ganze Loyalität gehört CMP und deren Repräsentanten. Niemals würde er ihnen in den Rücken fallen, geschweige denn, sie ins offene Messer laufen lassen. Das heißt allerdings nicht, daß er nicht üble Rache nehmen würde, sollte er feststellen, daß man ihn übers Ohr gehauen hat; dann bewahrheitet sich sein Straßename “Ivan, der Tückische”.

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 6
Stärke: 3
Charisma: 4
Intelligenz: 6
Willenskraft: 4
Essenz: 2.6
Reaktion: 6 (10)

Initiative: 6+1W6 (10+3W6)*

Würfelpools

Kampf: 8
Steuer: 10
Hacking: 10

Cyber-/Bioware

Cyberaugen mit Infrarotsicht und Restlichtverstärker
Datenbuchse
Fahrzeug-Steuereinrichtung 2

Ausrüstung des Ivan

1 Autokanone (ausfahrbar)
Schacht für 3 Drohnen
3 SMG's (ausfahrbar)
Radar
Sonar

Restlicht- und Infrarotsichtanlagen sowie allerlei Abhöranlagen

Drohnen

2 MCT-Nissan Rotordrohnen
1 Sikorsky-Bell Microskimmer
oder 2 Jäger- und eine Beobachtungsdrohne

*beim Rigger

Fertigkeiten

Auto: 6
Computer: 4
Elektronik: 6
Feuerwaffen: 3
Gebräuche(Konzern): 4
Gebräuche(Straße): 6
Geschütze: 4
Rotormaschine: 5
Hovercraft: 8



Robots Ivan

Handling	Speed	B/A	Sig	A-Pilot
4	60/180	4/3	3	1



PROMETHEUS

Es war im Sommer '43, als eine Gargylen-Familie in die Hand des Biochemikers Surgental fiel. Surgental, aufstrebender Professor an der Uni Passau, untersuchte mit kaum nachvollziehbarer Akribie die biochemische Struktur dieser Wesen, ihre Anatomie und ihr Verhalten und versuchte, das sagenumwobene Metagen, jenes Gen, das über den Zugang zur Astralebene entscheidet, abzuspalten. Diese Versuche scheiterten und wurden mit dem Entzug der Lehrerlaubnis geahndet.

Surgental nahm die Gargylfamilie in sein Labor in der SOX mit, aber dort führten sie nur ein Dasein am Rande. Die AG Chemie hatte wichtigeres mit Surgental vor. Surgental wechselte zu CMP und begann, seinen Traum zu verwirklichen: aus etwas Bekanntem etwas Neues zu erschaffen. Doch seine Arbeit schien unter keinem guten Stern zu stehen; alle Gargylen starben bei seinen Versuchen und am Ende war nur noch der junge Prometheus übrig. Aber mit diesem plante er großes.

Umsichtig änderte Surgental die DNA-Struktur des jungen Gargyls, ließ an jenen Stellen, an denen Cyberware ihren Dienst tun sollte, Platzhalter einsetzen, die der Körper nicht von der wirklichen Cyberware unterscheiden konnte und versah ihn mit allerlei Bioware.

Es entstand ein völlig neues Wesen: Prometheus. Ein sprechender und denkender Gargyl. Eine gefährliche Waffe in den Händen der Kons und ein Krieger, den man besser auf seiner Seite haben sollte.



PROMETHEUS IM ROLLENSPIEL

"Du... mhmrrrr mhmrrrr... was heißt das... grrrrr grrrrr..., decken?"

"Gib mir den Apfel... mhmrr, du kriegst auch meine AK-97."

Prometheus kennt nichts von der Welt, aber er will sie kennenlernen. Am Anfang des Abenteuers ist er ein unbeschriebenes Blatt. Je nachdem, welche Erfahrungen er mit den Runnern macht, wird aus seiner anfänglichen Neugier und Freundlichkeit Bewunderung und Liebe oder aber Haß entstehen. Es liegt in den Händen der Spieler. Sie sollten sich gut überlegen, wie sie ihn behandeln. Prometheus hat zwar Schwierigkeiten beim Sprechen - er nuschelt, grunzt, knurrt und betont wahrlich ungewöhnlich - doch sollten sich die Spieler davon nicht täuschen lassen: er ist weder zurückgeblieben, noch ist er harmlos... und er lernt schnell.

Betrachtet man Prometheus von der Astralebene aus, wird man überrascht feststellen, daß man hier kein Monster erkennt. Vielmehr steht vor einem eine kleine, flinke Fledermaus, deren Aura im Bereich des Kopfes gestört ist, was an einem Sender liegt, den CMP Prometheus nachträglich einpflanzte. Prometheus ist zwar magiebegabt, aber nicht in der Lage, Spruchzauberei zu erlernen. Wenn ihm ein ki-Adept jedoch seine Fähigkeiten vermitteln will - so sei es.

Die unten aufgeführten Fertigkeiten bildet Prometheus erst im Laufe seiner Ausbildung aus. Sie sollen zur Orientierung dienen und sind in keiner Weise bindend, die Grundaussage soll aber erhalten bleiben: Prometheus ist fähig und gefährlich!

Attribute

Konstitution: 10 (11)
Schnelligkeit: 4 (9)
Stärke: 8 (13)
Charisma: 1
Intelligenz: 2 (4)
Willenskraft: 4
Essenz: 4
Magie: 4
Reaktion: 3(8)

Initiative: 3+1W6 (8+3W6)

Würfelpools

Kampf: 8

Cyberware¹

Datenbuchse
Smartgunverbindung
Zeiss System-3-Cyberaugen (insektoide Fcettenagen)
Sender

Bioware²

Supra-Schilddrüse
Großhirn-Booster (2)
Synapsen-Beschleuniger (2)
Verbesserte Gelenke
Verbesserte Herzmuskulatur (2)
OrthoSkin (3)
Muskelverstärkung (4)

Kräfte

Verschleierung
Steigerung der Stärke (1x 5W6 Runden)
Giftiger Atem

Natürliche und Bioware-Panzerung: 5/4

Bewegungsmultiplikatoren: Laufen 3, Fliegen 4

Allergien

Eisen (leicht)

Fertigkeiten

Athletik: 7 (9)
Feuerwaffen: 5
Nahkampfwaffen: 4
Waffenloser Kampf: 6



¹ Gesamt-Essenzverlust: 1

² siehe **Shadowtech**, alle Bioware wurde aus Originalgewebe entwickelt und verursacht keinen Essenzentzug

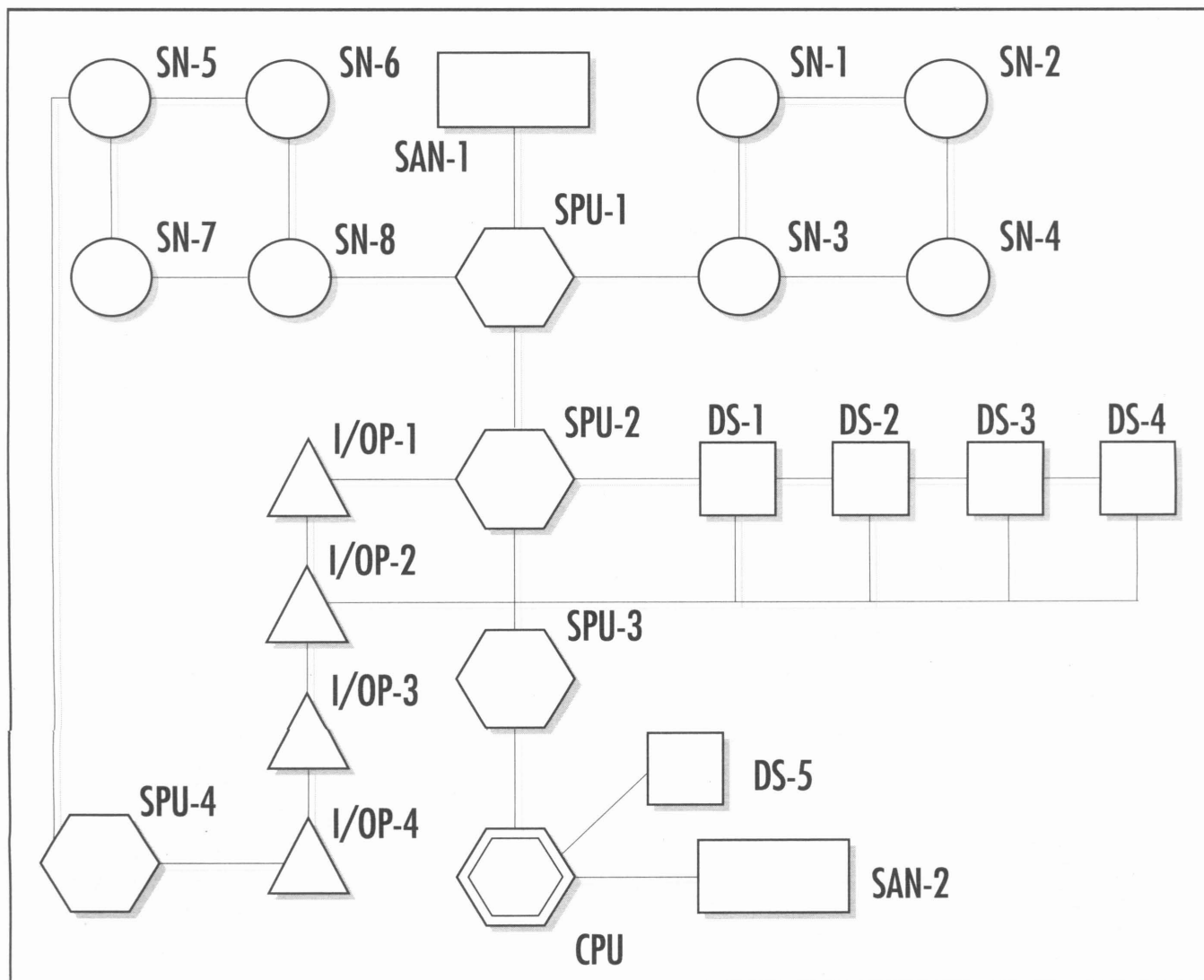
SURGENTALS MATRIX

Wenn Castle Most ansonsten stets auf absolute Diskretion bedacht ist, so gibt es doch einige wenige Dinge, die eindeutig dem Einfluß dieser Firma zuzuordnen sind: z.B. die Systemarchitektur mit ihren nie ganz eindeutigen Metaphern, die selbst ein Reality-Filter (**Virtual**) nicht verändern kann.

So erhielt Surgentals Mainframe eine eigene Architektur. Das ganze System ähnelt dem Inneren eines Körpers: Datenleitungen gleichen Blutbahnen; Datenspeicher (DS) bestehen aus einem eng miteinander vernetzten Gespinnst kleiner Nervenknotten, die Informationen über elektrische Entladungen weitergeben; Ein- und Ausgabeeinheiten (I/O) entsprechen dünnen Membranen, durch die fußballgroße Moleküle ein- und ausdringen; Slaveknotten (SN) entsprechen komplizierten Muskelsträngen, die, durch elektrische Entladungen gereizt, sich schnell zusammenziehen und wieder entspannen; Unterprozessoren (SPU) ähneln den Datenspeichern: auch hier findet man eine große Anzahl von Nervenknotten vor. Allerdings kommt eine Unzahl von Drüsen und Blutbahnen hinzu, die alle hier ihre Ein- und Ausgänge besitzen; auch der Hauptprozessor (CPU) stellt sich auf diese Art und Weise dar, doch kann man sehr leicht erkennen, daß hier das Blut in den wesentlich schneller hinausgehen, als die hineinkommen; Systemeins- bzw. Systemausgänge (SAN) werden als metallische Rohren (Spritzen?!?) dargestellt, in die man einfach nur hineinzuschlüpfen braucht.

Dem ICE hat CMP mit einer besonderen Detailfreude Aufmerksamkeit geschenkt: O.K., weißes IC ist nichts besonderes - hier und da halt ein paar Membranen. Anders sieht es aber bei grauem oder gar schwarzem IC aus: Killer und Blaster entsprechen Freßzellen; Teerbaby und Teergrube sind gelbe amöbenartige Viecher, die die Persona einzuhüllen versuchen. Ist dies erst einmal geschehen, schreiten sie mit ihrem Werk voran; Aufspüren entspricht Kleinstkörpern, die wild durch die Blutbahn rasen. Man kann sie nicht von normalen Datenpaketen unterscheiden - erst, wenn die Alarmsirenen läuten, (was sich dadurch bemerkbar macht, daß der Herzschlag lauter und heftiger wird), weiß der Decker, daß er wohl doch einen Fehler gemacht hat; und schwarzes IC? Nun, Chummers, wenn euch in dieser Matrix eine große stachelige Kugel begegnet, so braucht ihr euch nicht unbedingt Sorgen machen, davon düsen viele herum. Doch wenn die Kugel plötzlich anfängt, sich zu teilen, dann könnt ihr sicher sein: das ist schwarzes IC und die gelbliche Flüssigkeit, die da aus den Stacheln schießt, ist alles andere als gesund...

Betritt ein Decker diese Matrix, so formt sich seine Persona zu einer Amöbe um. Alle seine Utilities verändern ihr Äußeres. Ihre äußere Manifestation gleicht nun Molekülen, Hormonen und Enzymen. Der Decker wird eine Weile brauchen, bis er die inneren Regeln dieser Matrix interpretiert hat (Computer(8) oder Biologie(4)). Sollte es zu einem Kampf kommen, muß er zunächst einmal die neue Metaphorik seiner Utilities erkunden. Ansonsten bleibt ihm nichts anderes, als sich auszustöpseln.



SAN 1

Orange 4, Barriere 6

SPU 1,2

Orange 3, Teergrube 7 (Der Zugang ist besonders stark gesichert, um die Rechenleistung des Netzes nicht übermäßig zu beanspruchen)

SM 1,2,3,4

Orange 5; Aufspüren und Rösten 5; Hier werden die aufgezeichneten Daten der versteckten Kameras, Sensoren und Mikrophone eingeladen, deren Daten in I/O 4 eingehen.

SM 5,6,7,8

Grün 3; Kontrolliert Meßapparaturen wie Spektrometer, Elektronenmikroskop, usw.

I/O 1,2

Grün3; Arbeitet über SPU 4 mit den Sklavenmodulen 5,6,7,8 zusammen, um die Meßdaten zu verarbeiten.

SPU 4

Grün 8, Zugang 3

I/O 3

Orange 4, Aufspüren und Rösten 3; Hieran ist der Empfänger von Prometheus' implantiertem Sender angeschlossen. Alle Daten gehen direkt an den Datenspeicher DS 5.

I/O 4

Orange 5; Aufspüren und Rösten 5; Von hier aus werden die Daten der versteckten Kameras, Sensoren und Mikrophone aufgezeichnet und über die CPU und SAN 2 ins Castle Most Hauptsystem eingespeist.

DS 1,2,3,4

Orange 3, Wirbel 8; Hier werden die Meßdaten gespeichert.

SPU 3

Orange 5, Killer 4

CPU

Orange 6, Schwarzes ICE 8

DS 5

Rot 6, Wirbel 10; Eine wahre Schatzgrube; hier befinden sich sämtliche Daten über das Projekt Prometheus, sowie Surgentals Korrespondenz mit CMP (Siehe Handouts).

SAN 2

Rot 8, Barriere 12; Dieser Weg ist nicht für Decker bestimmt. Er führt direkt ins Herz des CMP-Datennetzes. Sollte es wirklich ein Runner auf die Reihe kriegen, die Barriere zu überwinden, so wird er auf der anderen Seite auf ein Schwarze ICE 12 treffen!!! Das ist kein Witz, Chummers! CMP bewacht sein Datennetz wie seinen Augapfel. Niemand soll die geheimen Pläne des Kons in die Hände kriegen, schon gar nicht so ein hergelaufener Deckhead.

DAS AUSBILDUNGSLAGER

Allgemeines

Südwestlich von Neu Wulmstorf am Stadtrand von Hamburg liegt tief im Sumpf die alte, verlassene Ruine der Chemiewerke Pietschmann. Der Glanz der vergangenen Zeit ist im modrigen Sumpf untergegangen. Nur noch der zerfallene Zaun erinnert an die Grenzen des Werksgeländes. Die Gebäude sind allesamt verfallen. Die Destillierungstürme und Chemiereaktoren bestehen aus Rostbeulen und Löchern, die Dächer sind offen, Türen aus den Angel gehoben. Holz vermodert und ist morsch. Keine Straße verbindet das Gelände mit dem Umland.

Die Verschwiegenheit des Ortes macht ihn, nach Ansicht von CMP, zu einem idealen Standort für geheime Projekte. Niemand käme auf die Idee, hier ein Forschungslabor zu suchen. Jedes Auge, gleich ob weltlicher oder astraler Natur, wird entdeckt, noch ehe es nahe genug heran gekommen ist.

Das Gelände

Ein löchriger Maschendrahtzaun grenzt das Gebiet vom Sumpf ab. Damit man sich auf dem Gelände möglichst frei bewegen kann, hat CMP Kunststoffnetze auslegen lassen. Nichtsdestotrotz ist es schweren Fahrzeugen unmöglich, auf dem Gelände herumzufahren, da die Bahnen nur bis zu einem bestimmten Gewicht tragfähig sind.

DIE GEBÄUDE

Der Hauptkomplex (A)

Die Fassade ist verfallen, die Fenster sind zerstört und mit Brettern vernagelt, die Tür ausgehängt und das Dach an unzähligen Stellen undicht. Nichts deutet darauf hin, daß hier jemand menschenwürdig wohnen könnte. Doch es ist alles nur Schein, hinter dem sich eines der modernsten biogenetischen Forschungslabors der ADL verbirgt.

Damit die Tarnung aufrechterhalten wird, deutet nichts,

was nicht direkt mit dem Labor in Verbindung steht, auf dessen Existenz hin. Es gibt im Hauptgebäude weder fließendes Wasser noch ausreichende Sanitäranlagen. Strom wird von einem petrochemischen Generator jeweils bei Bedarf produziert; es wird von Robot und Bookfeld akribisch darauf geachtet, daß kein Strom verschwendet wird.

Dies alles trifft nicht auf den Kellerbereich und das Labor zu; dieses hat einen eigenen Generator, der die ganze Zeit über die Gerätschaften mit Strom versorgt.

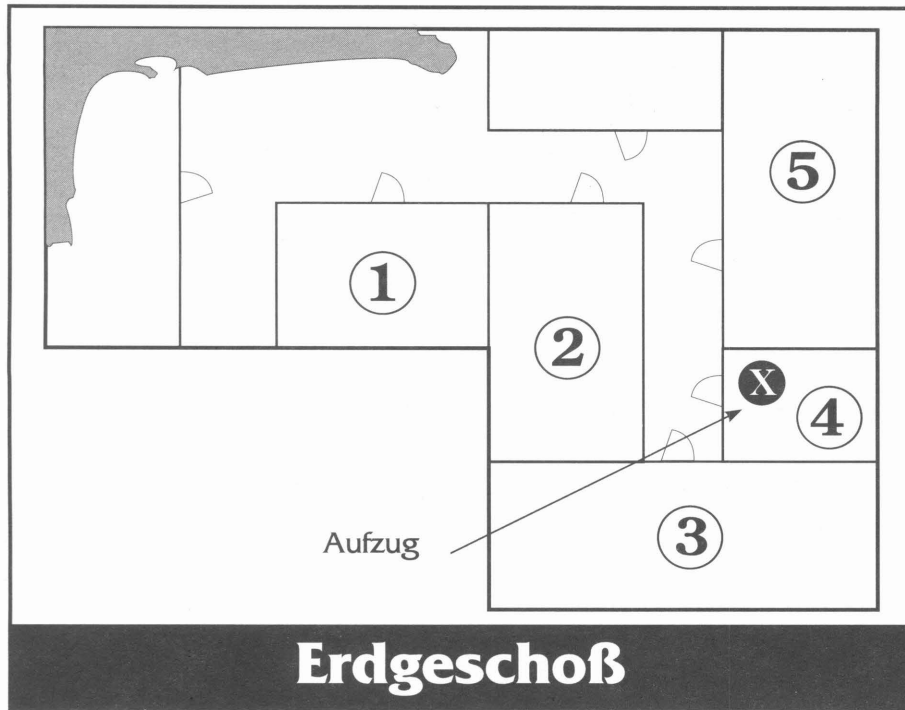
In allen Räumen befinden sich versteckte Abhörenanlagen und Kameras. Ein aufmerksamer Beobachter kann diese mit einer erfolgreichen Wahrnehmung (9)-Probe entdecken; sollte er einen Wanzenscanner benutzen, so wird er nicht fündig werden, da die Kameras und Wanzen allesamt über Glasfaserkabel miteinander verbunden sind und daher keine elektromagnetischen Wellen aussenden.

Der Versuch, über die Kameralleitungen ins Datennetz einzudringen, ist zum Scheitern verurteilt, da die Daten aufgezeichnet werden und erst am Abend ausgewertet werden (einzige Ausnahme sind die Kameras in Prometheus Raum und im Keller).

Obergeschoß

Hier werden die Runner beherbergt. Der Großteil des Obergeschosses ist zerstört, so daß die Unterkünfte nur auf einen kleinen Bereich konzentriert sind. Das Mobiliar besteht aus einem wackeligen, großen Tisch, dazu ein paar Stühle (die natürlich nicht für Trolle gebaut wurden) sowie wie ein paar Schränke. Schlafen können die Runner auf einigen Feldbetten, die bei jeder Bewegung laut knarren und alles andere als einen stabilen Eindruck machen.

Ein Fenster gibt es nicht, es sei denn, man will das Loch in der Decke als solches bezeichnen. Zum Erdgeschoß gelangt man durch ein Loch im Boden, von dem eine kleine Leiter hinabführt. Mit dem geeigneten Werkzeug (Geschicklichkeit(4) Basiszeit 1h) können die Spieler ein Loch in den Boden bohren und damit die unter ihnen liegenden Räume beobachten; dabei darf allerdings nicht vergessen werden, daß sie von Abhörenanlagen und Kameras überwacht werden.



Erdgeschoß

Auch hier ist der Großteil des Gebäudes fast völlig zerstört, so daß man nur sehr wenige der schlecht beleuchteten Räume nutzen kann. Die Fenster der bewohnten Räume sind mit morschem Holz vernagelt.

Robot Scholl hat in (1) seine Schaltzentrale aufgebaut, von der aus er seine Drohnen und sein Hovercraft steuern kann. Die Tür steht immer weit offen. Es herrscht ein mittleres Chaos, da Robot stets an irgendeinem Maschinenteil herumbastelt. So liegen zu Beginn des Abenteuers die Innereien einer Drohne verstreut auf dem Boden.

Sollte ein Spieler auf die Idee kommen, sich über die Kontrollen von Robots Drohnen herzumachen, wird er eine bitterböse Überraschung erleben. Alle Kontrollen sind mit einem Zugriffscode gesichert. Wird dieser beim zweiten Mal nicht richtig beantwortet, so leitet der Computer den Netzstrom direkt auf die Datenbuchse...

Daneben befindet sich ein etwas besser ausgestatteter Gemeinschaftsraum (2). In einer Ecke ist eine Gemeinschaftsküche, mit Kühlschrank, Mikrowelle und allerlei synthetischem Fraß, von dem man besser nicht weiß, was auf dem Etikett als "Zutaten" benannt wird. Ein spartanisches Multifunktions-terminal (immerhin ausgestattet mit den aktuellsten Audio- und SimSinn-chips) und eine alte TriVid-Anlage versuchen diesem Raum einen Hauch von Luxus zu verleihen.

Unwesentlich besser ist der Konferenzraum (3) ausgestattet. Immerhin befinden sich hier eine Projektionswand, ein Cyberdeck, ein kleiner Computer und Datenchips über alle möglichen Wissensgebiete.

Der kleine Raum (4) beinhaltet Prometheus' Schlafsarg. Die Tür ist mit einem Magschloß(10) gesichert. Bei einer genaueren Begutachtung (Wahrnehmung (10)) kann man erkennen, daß der gesamte Boden beweglich ist. Schleifspuren an den Wänden verraten, daß sich der Boden heben und senken läßt. Der Aufzug wird durch die Bedienungselemente an Prometheus' Schlafsarg aktiviert.

Mit einem Elektronik(5) oder einem Bio-Technik(3) kann man sehr schnell den einzelnen Bedienungselementen ihre Funktionen zuordnen. Zum einem dienen sie zur Aufzeichnung der Körperfunktionen, zum anderen speisen sie Prometheus' Körper mit Nährflüssigkeiten.

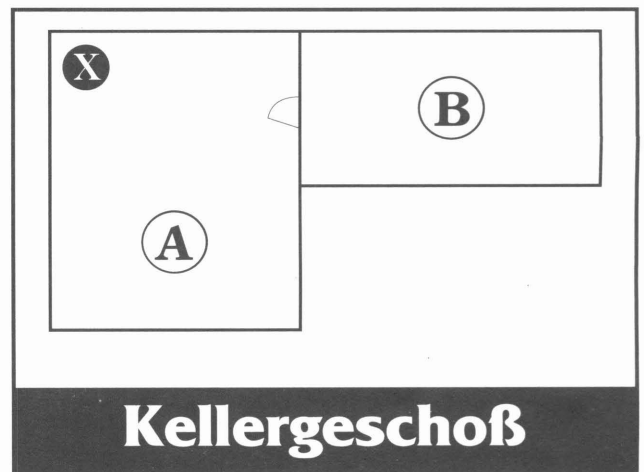
In (5) wohnt Bookfeld. Das Zimmer ist ebenso spartanisch ausgestattet wie die Unterkünfte der Runner. Auch er schläft auf einem Feldbett, das Mobiliar ist alles andere als stabil und die Wände sind verrottet. Wer sich die Mühe macht, das Zimmer genauer zu begutachten, wird feststellen, daß sich, bis auf einen Koffer mit Wäsche, keinerlei private Dinge in diesem Raum befinden.

Besser sieht es im Zimmer von Surgental aus (6). Das Feldbett und das Mobiliar ist stabiler, jedoch befindet sich auch hier nichts Privates, sieht man einmal von einem Koffer mit Wäsche ab. Keine Erinnerungsstücke, kein Buch. Die Zahnbürste, wie auch die Seife, sind knochentrocken.

Über einen versteckten Aufzug in Prometheus' Ruhezimmer gelangt man in den Keller. Hier befindet sich ein kleines Labor (A), das mit allem, was die biogenetische Forschung an Hilfsmitteln zur Zeit hergibt, vollgestopft ist: angefangen bei Tanks für DNA-Bäder, bis hin zu DNA-Scannern, Spektrometern und

Elektronenmikroskopen sowie der nötigen Rechenpower, um die ermittelten Daten auch bearbeiten zu können.

Der Hauptrechner besitzt eine Verbindung zum CMP-Mainframe in Osnabrück. Sollten es die Runner schaffen, hier einzudringen, können sie einen Großteil der Prometheusdaten erhalten (wenn sie auf dem dünnen ICE, auf dem sie sich bewegen, nicht einbrechen).

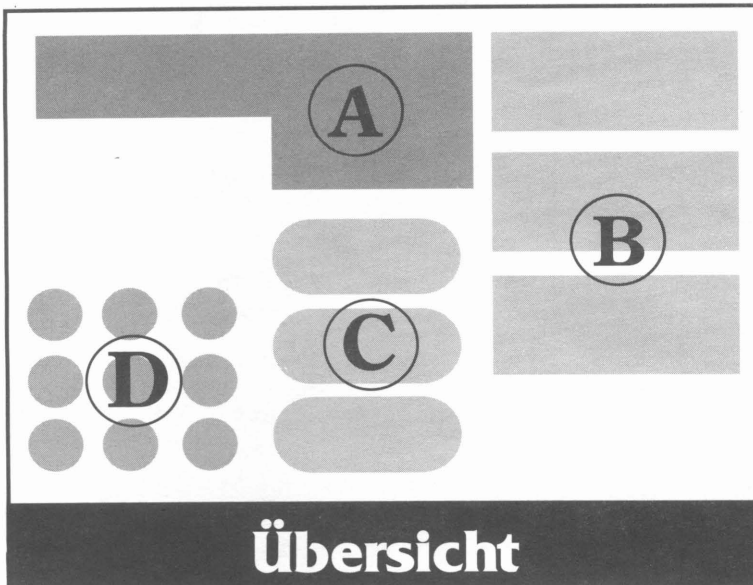


In einem separaten Raum (B) wird Prometheus über Nacht beherbergt. Seine gesamten Körperfunktionen können hier aufgezeichnet werden. Ein Kernspintomograph rundet die Ausstattung ab.

Da Prometheus in seinen Traumphasen astral aktiv wird und man diese Aktivitäten in keinsten Weise zu kontrollieren vermag, hat man den gesamten Kellerbereich mit einem Erdelementar (8) gesichert, der dafür sorgen soll, daß kein Unbefugter dieses Labor betritt, bzw. verläßt.

Lagerhallen (B)

Von den beiden äußeren Lagerhallen stehen nur noch die Außenwände. Das mittlere Gebäude ist halb im Sumpf versunken, so daß man nur kriechend in die Halle gelangen kann. In dieser Lagerhalle hat CMP eine Turnhalle eingerichtet, in der die Motorik von Prometheus trainiert wird.



Die Chemiereaktoren (C)

Auch die Chemiereaktoren sind teilweise völlig verrotten. Nur die Außenhaut des äußeren Reaktors ist noch intakt.

Die Destillierungstürme (D)

Hier, zwischen den hohen Türmen, die durch ein kompliziertes Wirrwarr von Leitern, Brücken und Rohren verbunden sind, wird Prometheus in Straßenkampf trainiert.

Auf der Spitze des mittleren Turmes befindet sich Prometheus' Lieblingsplatz, den er in seinen Pausen immer wieder aufsucht. Man kann ihn nur schwer über die Leitern erreichen (Klettern(12).)

1. Etage/2. Etage/3. Etage

Durch Löcher in den Außenwänden kann man in das Innere der Türme gelangen. An den Innenwänden sind ebenfalls Leitern installiert.

Generell ist zu sagen, daß stets eine gewisse Chance besteht, daß Leitern, Rohre oder Brücken das Gewicht der Spieler nicht halten. Bei jeder heftigen Erschütterung, die ein Spieler verursacht, würfeln Sie 2W6. Bei einer 2 würfeln Sie W6. Je höher der ermittelte Wert ist, desto stärker gibt der Boden nach. Eine Eins würde z.B. ein kleines Loch, ohne jede Bedeutung bewirken wogegen eine Sechs einem Verlust der tragenden Elemente gleichkommt.



Surgentals Daten

>>Infodata - XA 23/15

An: Exekutivrat der Castle Most Corp.

Projektname: **Prometheus**

Abs.: Oberbefehlshaber der Entwicklungsprojekte der Alpha-Sektion mit Sonderauftrag

Verehrte Damen und Herren,
wie bereits angekündigt, haben wir das Projekt Prometheus zum Abschluß gebracht. Wir befinden uns nun in der Ausbildungsphase. Der von Ihnen eingesetzte Bookfeld erweist sich als kompetente Person, jedoch glaube ich gewisse Ansätze emotionaler Bindungen zu beobachten, die dem Projekt nicht dienlich sind.<<

>>Infodata - AX 23/16

An: Oberbefehlshaber der Entwicklungsprojekte der Alpha-Sektion mit Sonderauftrag

Abs.: Exekutivrat der Castle Most Corp.

Projektname: **Prometheus**

Dr. Surgental,

es gibt Gerüchte, denen zufolge die AG Chemie sowie Beiersdorf und Saeder-Krupp Informationen über das Projekt Prometheus erhalten haben. Es scheint daher ratsam, das weitere Projekt unter besonderen Schutz zu stellen.

Entsprechend der von Chief-Instructor Most ausgegebenen Doktrin der absoluten Verschwiegenheit scheint es uns ratsam, einige ortsansässige Spezialisten anzuheuern.<<

>>Infodata - AX 23/18

An: Oberbefehlshaber der Entwicklungsprojekte der Alpha-Sektion mit Sonderauftrag

Abs.: Exekutivrat der Castle Most Corp.

Projektname: **Prometheus**

Dr. Surgental,

wie aus Ihren letzten Nachrichten hervorgeht, ist ein Feldversuch denkbar. Nach Rücksprache mit unseren Sicherheitskräften haben wir einige Rahmendaten gesammelt, die Sie bitte kontrollieren wollen und uns bitte umgehend zurücksenden.<<

>>Rahmendaten: Neues Blut
 Objekte: AG Chemie Europa und Tochterfirmen
 Ziel: Zerstörung der Lieferstruktur und der Kommunikationspolitik der Objekte
 Operationen: Beschaffung variabler Kernstrukturen; Modifizierung und Rückführung der Strukturen in den Firmenkreislauf
 Frage: Ist Prometheus in der Lage, die Kernstrukturen zu beschaffen? Kann Ihr Labor die notwendigen Modifikationen der Strukturen vornehmen?
 Antwort: Alle Fragen können mit Ja beantwortet werden. (Surgental)<<

>>Infodata - XX 54/02
 Projektname: **Prometheus**
 Ziel: Generierung optimaler Biomachines mit modularer Konzeptionierung
 Inhalt: Mit Hilfe eigens für dieses Projekt entwickelter Techniken werden die minderwertigen Eigenschaften des Organismus optimiert. Mit Hilfe von Neuro-Dampfern werden die notwendigen Hirnbereiche angeregt, zusätzlich werden Neuronen mit Hilfe der Nano-Techniken vernetzt. Spezielle Implantate werden eingesetzt - Platzhalter für geeignete Cyberware.
 Bemerkung: Besonderes erwähnenswert sei hier der hohe Ausstoß an Know-How, den wir durch dieses Projekt erhalten.<<

Von Robot gestohlene Daten

>>> 21 MP Daten <<<
 Eine Karte von Hamburg, auf der das Lagerhaus der AG Chemie abgebildet ist. Daneben einige Hintergrundinformationen über die Wachmänner und ihre Möglichkeit, innerhalb kürzester Zeit ein größeres Truppenkontingent zu mobilisieren (eine Tatsache, die man den Runner verschwiegen hatte).

>>Infodata - XA 23/32
 An: Exekutivrat der Castle Most Corp.; Projektname: Prometheus
 Abs.: Oberbefehlshaber der Entwicklungsprojekte der Alpha-Sektion mit Sonderauftrag

Verehrte Damen und Herren,
 Ihren letzten Anfragen entnehme ich, daß Sie eine genaue Auflistung der Modifikationen haben möchten: Datenbuchse, Smartgun-Verbindungen, Cyberaugen, Reflexbooster, OrthoSkin, einige Hirnmodifikationen, sowie Muskelveränderungen. Den von Ihnen geforderten Einbau eines Senders haben wir ebenfalls vorgenommen, unglücklicherweise zeigt sich, daß der Sender von seinem Körper nicht akzeptiert wird. Es kommt zu Anfällen, deren Kausalitäten wir nicht erkennen können. Desweiteren muß ich ihnen bedauerlicherweise mitteilen, daß wir noch immer nicht in der Lage sind, seine astralen Aktivitäten zu kontrollieren. Ich möchte Sie daher bitten, uns einen Ihrer Spezialisten zu senden, damit wir die nötigen Sicherheitsvorkehrungen einbauen können.<<

>>Infodata - AX 23/18
 An: Oberbefehlshaber der Entwicklungsprojekte der Alpha-Sektion mit Sonderauftrag
 Abs.: Exekutivrat der Castle Most Corp.
 Projektname: **Prometheus**

Dr. Surgental,
 die Operation kann sobald wie möglich gestartet werden. Folgendes Ziel wurde gewählt:
 >>>>Block transferred 21MP to Grafikport<<<<
 Die Rückführung übernehmen CMP-Agenten<<

Die abgehörten Gespräche

Stimme über Comline: Surgental, wie weit sind sie?
Surgental: Das Jalkoban ist bereits modifiziert worden.
Stimme: Wird man seinen Ursprung zurückverfolgen können?
Surgental: Nein, es sei denn, DNA-Struktur-Analysen gehören zur Standardprozedur.
Stimme: Gut, morgen wird eine Drohne erscheinen. Sie wird die Kanister aufnehmen und verschwinden. Alles andere liegt nicht mehr in ihrem Kompetenzbereich.
Surgental: Verstehe..

Bookfeld: Surgental?
Surgental: Ja?
Bookfeld: Ich glaube, es gibt Ärger.
Surgental: Wieso?
Bookfeld: Die Freiberufler..
Surgental: Keine Sorge, entsprechend der Doktrin habe ich alles nötige veranlaßt. Der Befehl geht noch heute nacht raus.

Surgental: Prometheus?
Prometheus: Mhrrr... gr... ja?
Surgental: Ich habe Arbeit für dich. Du darfst ganz allein nach draußen.
Prometheus: Grr.. Oh, ja... Arbeit.. ich darf raus.
Surgental: Erinnerst du dich an die Fremden?
Prometheus: Ja.. die Fremden sind weg..
Surgental: Ja, töte sie. Bookfeld gibt dir die Sachen und sagt dir, wo du sie findest. Robot wird dich begleiten.
Prometheus: Raus... Grrr.. endlich mal.. mmhrr raus.

Bookfeld: Surgental, wir haben ein Problem.
Surgental: Was?
Bookfeld: Der Rigger.
Surgental: Wieso? Hat er irgendwas nach außen dringen lassen?
Bookfeld: Nein, er hört uns ab.
Surgental: Wir können nicht dulden, daß Leute, die für uns arbeiten, so etwas tun.
Bookfeld: Ich weiß...

Stimme über Comlink: Das Jalkoban ist verstaubt worden.

Surgental: Gut, sonst noch etwas?

Stimme: Ja, der Exekutivrat hat beschlossen, das Labor aufzugeben. Die Vorgänge sprechen eine deutliche Sprache.

Surgental: Ich habe damit gerechnet. Wann werden wir evakuiert?

Stimme: Sofort! Wir wollen nicht, daß man einen Zusammenhang erkennen könnte, wenn uns denn tatsächlich jemand beobachten sollte.

Surgental: Was ist mit den noch lebenden Außenstehenden?

Stimme: Ist schon organisiert worden.

Sollte Prometheus noch leben, dann folgt der folgende Absatz

Surgental: Und Prometheus?

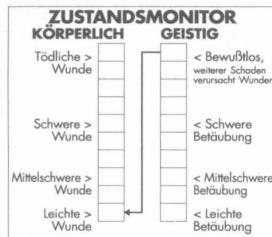
Stimme: Sollten die Freiberufler ihn finden und töten, ist es gut, ansonsten haben wir alles notwendige bereits organisiert. Der Sender...

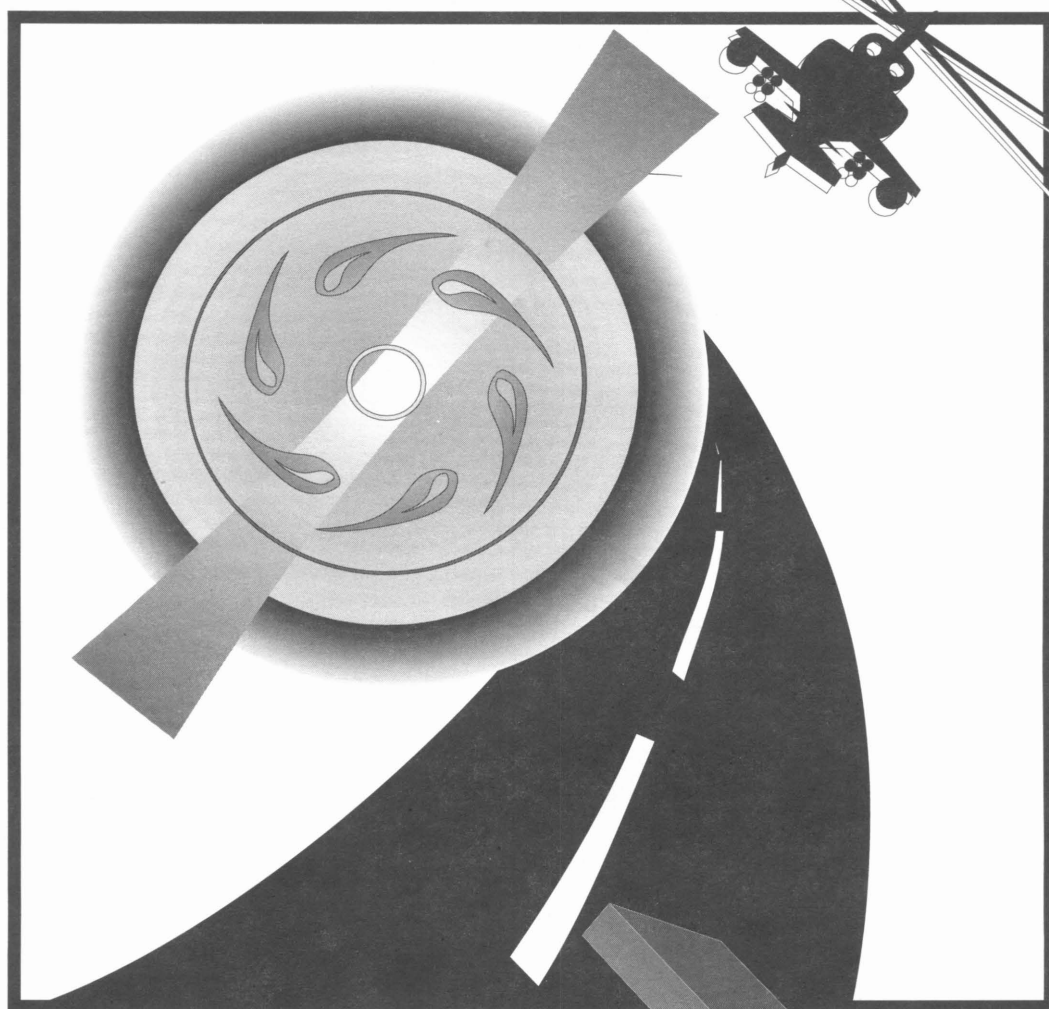
Surgental: Ich weiß, wir überlasten sein Hirn mit elektromagnetischen Impulsen.

Stimme: Der Leichnam wird dann eingesammelt und in Ihr neues Labor überführt werden.

ZUSÄTZLICHE ZUSTANDSMONITORE

FÜR WACHEN, POLIZISTEN, PASSANTEN, ETC.





von **Cristo Fe Crespo**

Die auf den nächsten Seiten folgenden Listen umfassen alle zum Zeitpunkt der Drucklegung bekannten Waffen, Waffenzubehör, Rüstungen und Kleidung sowie alle Fahr- und Flugzeuge, wobei die angegebenen Preise, Verfügbarkeiten und Straßenindizes für Deutschland im Jahre 2053 gelten. Bei den Fahrzeugen steht **HDG** für **Handling**, **GS** für **Geschwindigkeit**, **R/P** für **Rumpf/Panzerung**, **SIG** für **Signatur**, **PIL** für den **Autopiloten**, **Verf.** für **Verfügbarkeit** und **SI** für **Straßenindex**.

In der Spalte **Verfügbarkeit** bedeutet **MIL**, daß es sich um ein militärisches Ausrüstungsstück handelt, das weder auf dem offenen noch auf dem grauen Markt für Shadowrunner erhältlich ist, während **NA** in der Spalte **Straßenindex** bedeutet, daß das Ausrüstungsstück so selten ist, daß hier keine festen Preisangaben gemacht werden können, falls es doch einmal auftaucht.

Beachten Sie hierbei bitte auch, daß diverse Fahrzeuge so offensichtlich für Militär- oder Polizeizwecke gebaut sind, daß es den Runnern schwerfallen dürfte, zu erklären, warum sie gerade mit einem Antiterror-Fahrzeug auf Einkaufsbummel unterwegs sind...

Folgende Abkürzungen gelten bei den Quellenangaben: **SR** steht für die **Shadowrun-Grundregeln**, **Samurai** für den **Straßensamuraidatolog**, **Schatten** für **Deutschland in den Schatten**, **Rigger** für das **Rigger Black Book**, **NALife** für den **NeoAnarchists Guide to Real Life**, **STech** für **ShadowTech**, **Silver** für **Silver Angel**, **Euphoria** für **Königin Euphoria**, während **KaGe#** und **WuWe#** für die entsprechende Nummer des amerikanischen Shadowrun-Magazins **KaGe** bzw. die jeweilige Ausgabe der **Wunder-Welten** stehen.

FEUERWAFFEN

	Tarn stufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht (kg)	Verfüg- barkeit	Preis	Straßen- index	Quelle
Hold-out-Pistolen									
H&K P48	8	HM/SM	6(S)	4L	0,45	4/24 Std	300	1,5	Schatten
Hold-out Cyber-Pistole	12	EM	12(M)	4L	0,3	9/8 Tage	300	2	Samurai
Morrissey Élan	8	HM	5(S)	5L	0,5	9/8 Tage	600	2	NALife
Raekor Sting	9	EM	5(S)	4M(F)	0,25	9/8 Tage	400	2	NALife
Streetline Special	8	EM	6(S)	4L	0,5	2/12 Std	100	0,75	SR
Tiffani Nadler	8	HM	4(S)	5L	0,5	8/48 Std	650	2	NALife
Tiffani Self-Defender	8	EM	4(S)	4L	0,5	4/12 Std	450	1	Samurai
Walther Palm Pistol	9	EM/SM	2(K)	4L	0,25	3/12 Std	200	0,75	SR
Leichte Pistolen									
Ares Light Fire 70	5	HM	16(S)	6L	1	4/24 Std	500	1	Samurai
Beretta Model 101T	5	HM	12(S)	6L	1	3/12 Std	350	0,75	SR
Beretta Model 200ST	4	HM/SM	26(S)	6L	2	5/24 Std	750	1,5	Samurai
Ceska vz/120	7	HM	18(S)	6L	1	3/12 Std	450	0,75	Samurai
Colt America L36	6	HM	11(S)	6L	1	5/24 Std	400	1	SR
Fichetti Executive Action	6	HM/SM	24(S)	6L	1,5	12/7 Tage	1.100	2,5	NALife
Fichetti Security 500	7	HM	12(S)	6L	1	3/12 Std	400	0,75	SR
Fichetti Security 500a	6	HM	25(S)	6L	1,25	3/12 Std	450	1	SR
H&K Caveat	5	HM	9(S)	6L	1,25	4/24 Std	500	1	Schatten
Leichte Cyber-Pistole	10	HM	10(M)	6L	0,75	9/8 Tage	700	2	Samurai
Mauser Ladyline	7	HM	8(S)	6L	0,75	4/24 Std	350	1	Schatten
Morrissey Elite	6	HM	5(S)	9M	1	8/72 Std	1.200	2	NALife
Seco LD-120	5	HM	22(S)	6L	1,25	3/12 Std	400	0,75	Samurai
Automatikpistolen (Leichte Pistolen)									
Ares Crusader	6	HM/SM	40(S)	6L	3,25	6/48 Std	1.100	2,5	Samurai
Ceska Black Scorpion	6	HM/SM	25(S)	6L	2,75	5/36 Std	800	1,75	Samurai
Ceska Black Scorpion	5	HM/SM	35(S)	6L	3	5/36 Std	850	1,75	Samurai
Cyber-Automatikpistole	0	HM/SM	10(M)	6L	0,8	9/10 Tage	1.200	2,5	Samurai
Schwere Pistolen									
Ares Predator	5	HM	15(S)	9M	2,25	4/24 Std	500	0,75	SR
Ares Predator II	4	HM	15(S)	9M	2,5	6/24 Std	650	1	Samurai
Ares Viper Slivergun	6	HM/SM	30(S)	9S(F)	2	8/48 Std	750	1,5	SR
ASW/GL Plus 20	5	HM	12(S)	9M	1,75	6/36 Std	750	1,5	KaGe2
Browning Max-Power	6	HM	10(S)	9M	2	4/24 Std	500	1	SR
Browning Ultra-Power	6	HM	10(S)	9M	2,25	5/24 Std	600	1,75	Samurai
Colt Manhunter	5	HM	16(S)	9M	2,5	5/24 Std	450	1	Samurai
Lightning NAA	4	HM/SM	12(S)	7M Bet	3	12/8 Tage	5.000	3	KaGe6
Morrissey Alta	6	HM	12(S)	9M	1	10/72 Std	1.400	2,5	NALife
Ruger Super Warhawk	4	EM	6(Tr)	10M	2,5	4/24 Std	350	1	SR
Schwere Cyber-Pistole	0	HM	6(M)	9M	2	9/10 Tage	1.000	2,5	Samurai
Walther Secura	6	HM	12(S)	9M	1,5	5/48 Std	500	1,5	Schatten
Schrotpistolen (Schwere Pistolen)									
Altmayr SP	4	EM	7(M)	10S/10S(F)	3	4/48 Std	900	1,5	Schatten
Defiance T-250 Kurzlauf	5	HM	5(M)	10S	3	6/36 Std	1.450	1,5	SR
Remington Roomsweeper	8	HM	8(M)	9S(F)	2,5	4/24 Std	350	1	SR
Maschinenpistolen									
AK-97 SMG/Karabiner	4	HM/SM/AM	30(S)	6M	4	5/36 Std	750	1	SR
Beretta Model 70	3	SM/AM	35(S)	6M	3,75	5/36 Std	900	1	Samurai
Cyber-Maschinenpistole	0	HM/SM	8(M)	6M	1,25	10/10 Tage	2.100	3	Samurai
Heckler & Koch HK227	4	HM/SM/AM	28(S)	7M	4	3/24 Std	1.400	0,75	SR
Heckler & Koch HK227-S	5	HM/SM	28(S)	7M	3	8/6 Tage	1.200	1,5	SR
Heckler & Koch MP-5TX	5	HM/SM/AM	20(S)	6M	3,25	4/24 Std	800	1	Samurai
H&K MP7z 'Urban Combat'	6	HM/SM/AM	36(S)	7M	1,75	6/6 Tage	2.200	2	Schatten
H&K MP-77 Smart	5	HM/SM/AM	36(S)	7M	1,8	8/8 Tage	4.000	2	Schatten
Ingram Mk. 22	5	SM/AM	24(S)	6M	2	3/24 Std	550	1	SR
Ingram Mk. 20t Smartgun	5	SM/AM	32(S)	7M	3	4/24 Std	950	1	Samurai
Sandler TMP	4	SM/AM	20(S)	6M	3,25	6/36 Std	500	1	Samurai
SCK Model 100	4	HM/SM	30(S)	7M	4,5	6/48 Std	1.100	1,5	Samurai
Steyr AUG-CSL-System	5	HM/SM	40(S)	6M	3,5	10/4 Tage	4.200	2	Samurai
Uzi III	5	SM	24(S)	6M	2	3/24 Std	550	0,75	SR

FEUERWAFFEN

	Tarn stufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht (kg)	Verfüg- barkeit	Preis	Straßen- index	Quelle
Sportgewehre									
Remington 750	3	HM	5(M)	7S	3	4/24 Std	650	1	SR
Remington 950	2	HM	5(M)	9S	4	4/24 Std	1.400	1	SR
Ruger 100	2	HM	5(M)	7S	3,75	4/24 Std	1.500	1	Samurai
Steyr AUG-CSL Karabiner	3	HM/SM	40(S)	7S	3,75	10/4 Tage	4.200	2	Samurai
Scharfschützengewehre									
Ranger Arms SM-3	0	HM	6(M)	14S	4	14/10 Tage	4.500	4	SR
Walther WA-2100	0	HM	10(M)	14S	4,5	12/7 Tage	6.500	3	Samurai
Schrotflinten									
Chandler Capture 100*	3	HM/SM	12(S)	8S	3,75	10/10 Tage	1.800	2	KaGe2
Chandler Capture 100/SM*	2	HM/SM	12(S)	8S	4	14/10 Tage	2.500	2,5	KaGe2
Cyber-Schrotflinte	0	HM	4(M)	9S	2,25	10/10 Tage	1.500	2,5	Samurai
Defiance T-250	4	HM	5(M)	10S	3	4/24 Std	1.500	1,25	SR
Eichiro Hatamoto II	6	EM	1	8S	2,5	14/10 Tage	1.500	2,5	NALife
Enfield AS7	3	HM/SM	10(S)	8S	4	10/10 Tage	1.200	1,5	SR
Enfield AS7a	0	HM/SM	50(Tr)	8S	6	10/10 Tage	1.500	1,5	SR
Mossberg CMDT	2	HM/SM	8(S)	9S	4,25	10/10 Tage	1.800	1,5	Samurai
Mossberg 5M-CMDT/SM	2	HM/SM	8(S)	9S	4,5	12/10 Tage	2.200	2	Samurai
Wirtz SW3i 'DemoControl'	3	EM	4(M)	je nach Muni	3	9/16 Tage	600	4	Schatten
Sturmgewehre									
AK-97	3	HM/SM/AM	38(S)	8M	4,5	3/36 Std	650	1,5	SR
AK-98 incl. Granatwerfer	2	HM/SM/AM	38(S)	8M	6	4/48 Std	1.800	2,5	SR
Colt M22A2 incl. Granatwerfer	3	HM/SM/AM	40(S)	8M	4,75	6/72 Std	1.900	2,5	Samurai
FN HAR	2	HM/SM/AM	35(S)	8M	4,5	3/36 Std	1.000	1,5	SR
H&K G9A4z international	3	HM/SM/AM	30(S)	8M	5,25	4/48 Std	1.500	4	Schatten
H&K G12A3z	2	HM/SM/AM	32(S)	8M	5,25	8/6 Tage	2.200	4	Samurai
Samopal vz 88V	2	HM/SM/AM	35(S)	8M	5,5	4/36 Std	1.750	2	Samurai
Steyr AUG-CSL-System	2	HM/SM/AM	40(S)	8M	4	10/4 Tage	4.200	2	Samurai
Thunder Bolt NAA	2	HM/SM/AM	24(S)	8M-Bet.	6	12/10 Tage	6.500	4	KaGe6
Leichte MGs									
Ares MP-LMG	0	SM/AM	50(S)/G	7S	7,5	10/8 Tage	2.750	2,5	Samurai
GE Vindicator Minigun	0	AM	50(S)/G	7S	15	24/14 Tage	3.000	3	Samurai
H&K MG4/46	0	SM/AM	100(Box)/G	7S	7	11/8 Tage	2.500	4	Schatten
Ingram Valiant	0	SM/AM	50(S)/G	7S	9	8/8 Tage	1.500	2	SR
Steyr AUG-CSL-System	0	HM/SM/AM	40(S)	8M	5,5	10/4 Tage	4.200	2	Samurai
Mittlere MGs									
FN MAG-5 MMG	0	AM	50(Box)/G	9S	9,5	18/14 Tage	3.200	3	Samurai
Generisches Mittleres MG	0	AM	40(S)/G	9S	12	20/14 Tage	3.000	3	SR
Vengeance Minigun	0	AM	100(Gurt)	9S	30	25/20 Tage	50.000	3	Rigger
Schwere MGs									
Generisches Schweres MG	0	AM	40(S)	10S	15	18/18 Tage	5.000	3	SR
Stoner-Ares M107	0	AM	40(S)/G	10S	12,5	18/18 Tage	6.000	3	Samurai
Vanquisher Minigun	0	AM	100(Gurt)	10S	45	25/20 Tage	75.000	3	Rigger
Ruhrmetall SF20	0	SM/AM	80(Box)/G	10S	14	17/28 Tage	7.200	4	Schatten
SF20 Fahrzeugvariante	0	SM/AM	200(Box)	10S	16	18/30 Tage	8.500	4	Schatten
Sturmkanonen und Fahrzeuggeschütze									
Automatikkanone	0	EM	10(S)	12T	40	24/30 Tage	12.000	3	SR
Mjolnir NAA Plasmakanone	0	EM	20(S)/G	14T-Bet	20	28/30 Tage	50.000	3	KaGe6
Panther Sturmkanone	0	EM	22(S)/G	18T	18	18/14 Tage	8.000	3	Samurai
Schnellfeuerkanone	0	SM/AM	G	18T	20	16/30 Tage	100.000	3	SR
Victory Schnellfeuerkanone	0	SM/AM	50(Gurt)	18T	90	24/30 Tage	90.000	2	Rigger
Vigilant Schwere Autokanone	0	SM/AM	25(Gurt)	20T	120	24/30 Tage	125.000	2	Rigger
Wasserwerfer	-	AM	20	6M Bet.	200	15/14 Tage	20.000	2	SR

SPEZIELLE FEUERWAFFEN

	Tarn stufe	Modus	Muni	Schaden	Gewicht (kg)	Verfüg- barkeit	Preis	Straßen- index	Quelle
"Hold-out"									
Baron Arms Armband	7	EM	1	6L	0,3	12/7 Tage	1.500	3	NALife
Barton Arms Spazierstock	2/9	EM	1	6L	1	12/7 Tage	600	2	NALife
"Leichte Pistolen"									
Ares Squirt	7	EM	10 (Cartr.)	speziell	1,75	10/4 Tage	800	2	STech
Narcoject-Pistole	7	HM	5(S)	wie Toxin	1,5	7/3 Tage	750	2	Samurai
"Maschinenpistolen"									
Standardnetzpistole	4	HM	4(K)	speziell	4	8/36 Std	800	2	Samurai
Große Netzpistole	3	HM	4(K)	speziell	4,5	8/36 Std	1.200	2	Samurai
"Gewehre"									
Ares MP Laser	-	HM	20(E-Pack)	15M	30	MIL	ca. 2,5M	NA	Samurai
Narcoject-Gewehr	4	HM	10(S)	wie Toxin	3,25	7/3 Tage	1.850	2	Samurai
Taser									
Cyber-Taser	9	HM	4(M)	10S	1	8/7 Tage	10.000	2	WuWe14
Defiance Super Shock Taser	4	HM	4(M)	10S	2	5/24 Std	1.000	1	SR
Yamaha Pulsar Taser	5	HM	4(M)	10S	2	14/8 Tage	1.500	2	NALife
Granatwerfer									
Typischer Granatwerfer	0	EM	6(M)	nach Typ	2	8/4 Tage	1.500	1,5	SR
Raketenwerfer									
Mehrzweckwerfer	0	EM	4(K)	nach Typ	8	14/14 Tage	9.000	3	SR
dito Fahrzeugvariante	0	EM	6(K)	nach Typ	12	16/14 Tage	15.000	3	SR
Ruhrmetall GPRL-alpha	0	HM	4(M)	nach Typ	9,5	12/28 Tage	9.000	4	Schatten
dito Fahrzeugvariante	0	HM	4(M)	nach Typ	10	14/30 Tage	12.000	4	Schatten

RAKETEN

	Intelligenz	Schaden	Gewicht (kg)	Verfüg- barkeit	Preis	Straßen- index	Quelle
Raketen							
General Products 7.62cm	-	3T	ca. 2,5	8/16 Tage	1.100	2	Rigger
General Products 12.7cm	-	7T	ca. 5	8/16 Tage	1.500	2	Rigger
Anti-Fahrzeug	-	16T	3	8/14 Tage	2.200	2	SR II
Anti-Personen	-	16T	2	8/14 Tage	1.250	2	SR II
Hochexplosiv	-	16T	2	8/14 Tage	1.750	2	SR II
Lenkwaffen							
Anti-Fahrzeuge	4	16T	3,25	12/14 Tage	5.500	3	SR
Anti-Personen	3	16T	2,25	12/14 Tage	3.000	3	SR
Hochexplosiv	3	16T	2,25	12/14 Tage	4.000	3	SR
Langstrecken-SAM	4	13T	1,5	18/21 Tage	3.000	3	Samurai
Ares Dragon's Breath Semi-Smart AAMs							
Kurzstrecke	8	18T	ca. 50	MIL	ca. 500.000	MIL	Rigger
Langstrecke	9	18T	ca. 100	MIL	ca. 1,5M	MIL	Rigger
Hyundai-CSA Advanced AAMs							
Normal	8	18T	ca. 25	MIL	ca. 100.000	MIL	Rigger
Verbessert	9	18T	ca. 50	MIL	ca. 150.000	MIL	Rigger
Mitsubishi-GM Bandit AGMs (Bandit und SuperBandit)							
Hochexplosiv-Sprengkopf	6	20T	ca. 25/50	30/30 Tage	12.000/15.000	4	Rigger
Flechette-Sprengkopf	6	18T	ca. 25/50	30/30 Tage	12.000/15.000	4	Rigger
Panzerbrechend	6	18T	ca. 25/50	30/30 Tage	12.000/15.000	4	Rigger
Saab Saaker-AAMs							
Normal	6	18T	ca. 25	26/28 Tage	30.000	4	Rigger
Verbessert	7	18T	ca. 50	26/28 Tage	60.000	4	Rigger

MUNITION

	Gewicht pro 10 Schuß	Grundpreis EC	Verfüg- barkeit	Straßen- index	Quelle
Reguläre Muni	0,5	20	2/24 Std.	0,75	SRII
Box mit 100er-Gurtmuni		175	3/24 Std.	0,75	SRII
Box mit 200er-Gurtmuni		325	5/24 Std.	0,75	Samurai
Box mit 500er-Gurtmuni		800	8/24 Std.	0,75	Samurai
Box mit 1.000er-Gurtmuni		1.575	10/24 Std.	0,75	Samurai
APDS-Muni	0,25	70	14/14 Tage	4	SRII
Box mit 100er-Gurtmuni		650	15/14 Tage	4	Samurai
Box mit 200er-Gurtmuni		1.250	16/14 Tage	4	Samurai
Box mit 500er-Gurtmuni		3.100	19/14 Tage	4	Samurai
Box mit 1.000er-Gurtmuni		6.000	24/14 Tage	4	Samurai
Explosivgeschosse		50	3/36 Std.	1	SRII
Box mit 100er-Gurtmuni		450	4/36 Std.	1	Samurai
Box mit 200er-Gurtmuni		850	5/36 Std.	1	Samurai
Box mit 500er-Gurtmuni		2.100	8/36 Std.	1	Samurai
Box mit 1.000er-Gurtmuni		4.000	10/36 Std.	1	Samurai
Flechette-Geschosse	0,5	100	3/36 Std.	1	SRII
Box mit 100er-Gurtmuni		850	4/36 Std.	1	Samurai
Box mit 200er-Gurtmuni		1.600	5/36 Std.	1	Samurai
Box mit 500er-Gurtmuni		3.800	8/36 Std.	1	Samurai
Box mit 1.000er-Gurtmuni		7.500	10/36 Std.	1	Samurai
Gelgeschosse	0,25	30	4/48 Std.	1	SRII
Box mit 100er-Gurtmuni		250	5/48 Std.	1	SRI
Box mit 200er-Gurtmuni		475	6/48 Std.	1	Samurai
Box mit 500er-Gurtmuni		1.050	9/48 Std.	1	Samurai
Box mit 1.000er-Gurtmuni		2.000	12/48 Std.	1	Samurai
Sturmkanonen-Muni	1,25	450	5/3 Tage	2	SRII
Box mit 100er-Gurtmuni		4.250	6/3 Tage	2	SRII
Box mit 200er-Gurtmuni		8.350	7/3 Tage	2	Samurai
Box mit 500er-Gurtmuni		19.500	10/3 Tage	2	Samurai
Box mit 1.000er-Gurtmuni		37.000	15/3 Tage	2	Samurai
Betäubungsgeschosse	1	100	4/48 Std.	1	SRII
Nadelgeschosse	0,25	100	3/36 Std.	1,5	NALife
30mm-Schrot	1	40	4/24 Std.	1	Schatten
30mm-Massiv	1	40	4/24 Std.	1	Schatten
30mm-Explosiv	1	100	6/36 Std.	1,5	Schatten
Wirtz-Schrot	1,25	80	8/36 Std.	2	Schatten
Wirtz-Betäubung	1,5	100	8/36 Std.	2	Schatten
Narcoject Patronen	0,15	200	6/2 Tage	1	Samurai
Netzpistolenschüsse Normal	0,5	150	8/36 Std.	2	Samurai
Netzpistolenschüsse Groß	0,75	300	8/36 Std.	2	Samurai
Taserpfeil	0,5	50	6/36 Std.	1,5	SRII
Lightning-Muni	0,4	750	5/48 Std.	1	KaGe6
Mjolinir-Muni	1	2.000	10/14 Tage	4	KaGe6
Box mit 100er-Gurtmuni		18.500	12/14 Tage	4	KaGe6
Thunderbolt-Muni	0,5	1.000	4/48 Std.	1	KaGe6

GRANATEN

	Tarnstufe	Schaden	Gewicht (kg)	Verfüg- barkeit	Preis	Straßen- index	Quelle
AFR-7 Blendgranate	6	speziell	0,25	4/48 Std.	40	1	Samurai
Defensiv	6	10S	0,25	4/4 Tage	30	2	SR
Everlast Chemogranate	6	11S	0,25	6/3 Tage	75	2	KaGe3
Gas (Neuro-Stun-VIII)	5	6S-Bet.+spez.	0,5	5/5 Tage	80	2	SRI
Offensiv	6	10S	0,25	4/4 Tage	30	2	SR
Rauch	5	speziell	0,5	4/48 Std.	40	1,5	SRI
Schock	6	12M-Bet.	0,25	5/4 Tage	30	2	SR
Minigranaten (alle Typen)	8	je nach Typ	0,1	8/4 Tage	50	2	SR
Mikrogranaten	9	je nach Typ	0,1	6/36Std	80	1,5	Schatten

HANDELSÜBLICHER SPRENGSTOFF

	Tarn- stufe	Stufe	Gewicht (kg)	Verfüg- barkeit	Preis (EC)	Straßen- index	Quelle
pro Kilo							
Kommerziell	6	3	1	6/48 Std	60	1	SR
Plastik, Verb. IV	6	6	1	6/48 Std	80	1	SR
Plastik, Verb. XII	6	12	1	12/72 Std	250	2	SR
Zubehör							
Funkzünder	8	-	0,25	4/48 Std	250	2	SR
Timer	6	-	0,5	4/48 Std	100	2	SR

FEUERWAFFENZUBEHÖR

	Halterung	Tarn- stufe	Stufe	Gewicht kg	Verfüg- barkeit	Preis (EC)	Straßen- index	Quelle
Ares Z2-Entfernungsmesser	Unten	-	-	.1	3/36 Std	150	1	Samurai
Entfernungsmesser-Verbindung für luftzündende Minigranaten	Unten	-	-	.1	10/72 Std	750	2	SR II
Cronenberghalter	-	spez.	-	-	4/48 Std	20.000	1	WuWe14
Lasermarkierer	Oben/Unten	-1	-	+0,25	8/48 Std	500	1	SR
Tarnhalter	-	+2	-	2	2/24 Std	100	0,75	SR
Sichtgeräte/Zielfernrohre								
Infrarot	Oben	-2	-	+0,25	3/36 Std	1.500	1	SR
Lichtverstärker	Oben	-2	-	+0,25	3/36 Std	1.500	1	SR
Ultrasound Brille	-	-	-	-	3/48 Std	1.100	1,5	Samurai
Ultrasound Sichtgerät	Oben	-2	-	+0,25	6/48 Std	1.300	1,5	Samurai
Vergrößerung-1-Zielfernrohr	Oben	-1	1	+0,25	3/36 Std	500	0,75	SR
Vergrößerung-2-Zielfernrohr	Oben	-1	2	+0,25	3/36 Std	800	1	SR
Vergrößerung-3-Zielfernrohr	Oben	-1	3	+0,25	3/36 Std	1.200	1,25	SR
Rückstoßdämpfer und Gyros								
Zweibein	Unten	-	2	2	6/12 Std	400	1	SR II
Dreibein	Unten	-	6	8	10/12 Std	600	1	SR II
Gasventil-2	Lauf	-1	1	0,5	3/36 Std	450	0,75	SR
Verbessertes Gasventil-2	Lauf	-	2	0,25	3/36 Std	550	1	Samurai
Gasventil-3	Lauf	-2	2	0,75	4/36 Std	700	1	SR
Verbessertes Gasventil-3	Lauf	-1	3	0,5	4/48 Std	800	1,25	Samurai
Verbessertes Gasventil-4	Lauf	-2	4	0,75	6/48 Std	1.000	1,5	Samurai
Schock-/Hüftpolster	Schaft	-	1	0,25	3/24 Std	200	0,75	SR
Gyro-Aufsatz	Unten	-5	5	6	6/48 Std	2.500	1,25	SR
Verbesserter Gyro-Aufsatz	Unten	-6	5	5	8/48 Std	3.500	1,5	Samurai
Deluxe-Gyro	Unten	-6	6	8	6/72 Std	7.000	1,25	SR
Verbesserter Deluxe-Gyro	Unten	-7	7	7	8/72 Std	7.800	1,5	Samurai
Sonstiges								
Reservemagazin	-	-	-	0,75	2/24 Std	10	0,75	SR II
Schalldämpfer	Lauf	-2	4	0,2	4/48 Std	500	1	SR
dito für Automatikwaffen	Lauf	-2	2	0,5	8/48 Std	750	1,5	SR II
Smartbrille	Oben	-	-	0,1	4/36 Std	3.000	1	SR
Smartgun-Variante	-	-	-	0,25	+1/wie Waffe	Waffe x 2	+0,5	SR
Smartgunadapter, extern	O/U	-2	-	1	4/48 Std	600	1	SR
Zuberhörhalterung für Bögen	-	-1	-	+1	6/48 Std	100	1	Samurai

WURFWAFFEN

	Tarn- stufe	Min. Stärke	Schaden	Gewicht (kg)	Verfüg- barkeit	Preis	Straßen- index	Quelle
Nichtaerodynamische								
Wurfmesser	9	-	(Str)L	0,25	2/24 Std	20	0,75	SR
Aerodynamische								
Shuriken	8	-	(Str)L	0,25	2/24 Std	30	1	SR

PROJEKTILWAFFEN

	Tarn- stufe	Min. Stärke	Schaden	Gewicht (kg)	Verfüg- barkeit	Preis	Straßen- index	Quelle
Bögen								
Bogen	2	1+	(Str Min.+2)M	1	4/48 Std	100×StrMin	1,5	SR
Pfeil	3	-	wie Bogen	0,1	4/48 Std	10	1,5	SR
Ranger-X Kompositbogen	3	2+	(Str+4)M	1,5	6/72 Std	120×StrMin	2	Samurai
Ranger-X Präzisionspfeile	4	-	wie Bogen	.08	6/72 Std	20	2	Samurai
Armbrüste								
Leichte Armbrust*	2	3	6L	2	6/36 Std	300	1	SR
Mittlere Armbrust*	2	4	6M	3	8/48 Std	500	1	SR
Schwere Armbrust*	-	5	8S	4	8/72 Std	750	1	SR
Leichte CO2-Armbrust*	5	-	5M	2	6/72 Std	550	1,5	KaGe5
Schwere CO2-Armbrust*	3	-	5S	4	8/72 Std	800	1,5	KaGe5
Bolzen	4	-	wie Armbrust	0,05	6/36 Std	5	1	SR
CO2-Druckpatrone	6	-	-	1	frei	50	1	KaGe5
CO2-Hochdruckpatrone	5	-	-	1,5	frei	100	1	KaGe5
Gasfüllung hierfür	-	-	-	-	frei	5	1	KaGe5

NAHKAMPFWAFFEN

	Tarnstufe	Reich- weite	Schaden	Gewicht (kg)	Verfüg- barkeit	Preis	Straßen- index	Quelle
Klingenwaffen								
Ares Monofilamentschwert	3	1	(Str+3)M	2	6/24 Std	1.150	1	Samurai
Centurion Laseraxt	2	1	(Str)S	5,2	8/48 Std	3.750	1	Samurai
Katana	3	1	(Str+3)M	1	4/48 Std	1.000	2	SR
Messer/Dolch/Stilet	8	-	(Str)L	0,5	frei	30	0,5	SR
Schwert	4	1	(Str+2)M	1	4/24 Std	600	2	SR
Überlebensmesser	6	-	(Str+2)L	0,75	frei	350	0,75	Samurai
Wallacher Streitaxt	2	2	(Str)S	2	3/24 Std	750	0,75	Samurai
Stoßspitze hiervon	-	-	(Str+2)L	-	-	-	-	Samurai
Stangenwaffen/Stäbe								
Kampfstab	2	2	(Str+2)M-Bet.	2	6/48 Std	500	2	SR
Stangenwaffe (Hellebarde, Pike, o.ä.)	2	2	(Str)S	4	8/72 Std	100+	2	SR
Knüppel								
Betäubungsschlagstock (generisch)	4	1	6S-Bet.	1	3/36 Std	750	1	SR
Defiance AZ-150 Betäubungsschlagstock	5	1	8S-Bet.	1	4/36 Std	1.500	2	Samurai
Knüppel	5	1	(Str+1)M-Bet.	1	frei	20	1	SR
Prügel/Totschläger	8	-	(Str+2)M-Bet.	-	2/6 Std	30	1	SR
Peitschen/Flegel								
Monofilamentpeitsche	10	2	10S	2	24/14 Tage	3.000	3	SR
Cyberimplantatwaffen								
Heuler Kehlkopfmodifikation	-	-	(Stufe+1)L-Bet.	-	8/8Tage	Stufex6.000	1,5	KaGe0
Nagelmesser	10	-	(Str)L	-	3/72 Std	4.500	1	SR
Nagelmesser, einziehbar	-/10	-	(Str)L	-	5/72 Std	9.000	1	SR
Nagelmesser, Verbesserte Klinge	-/10	-	(Str+2)L	-	6/72 Std	+8.500	1	Samurai
Krallen	10	-	(Str+2)M	-	6/4 Tage	13.000	1,5	WuWe14
Sporn	9	-	(Str)M	-	3/72 Std	7.000	1	SR
Sporn, einziehbar	-/9	-	(Str)M	-	5/72 Std	11.500	1	SR
Toxin-Zerstäuber	-	-	wie Toxin	-	12/6 Tage	30.000+	3	STech
Zahnersatz "Fänge"	8	-	2L	-	6/8 Tage	7.500	1,5	KaGe6
dito, einziehbar	10	-	2L	-	8/8 Tage	12.500	2	KaGe6
Zahnersatz "Squirt"	10	-	wie Lösung/Toxin	-	6/8 Tage	1.500	1,5	KaGe6
Zahnersatz "Trollhauer"	-	-	3L	-	6/8 Tage	3.000	1,5	KaGe6
Sonstige Nahkampfwaffen								
Leichte Motorsäge	-	1	4M	1,5	frei	200	1	KaGe7
Schwere Motorsäge	-	1	6S	4	frei	500	1	KaGe7
Reinco Schockhandschuh	9	-	7S-Bet.	0,5	4/24 Std	1.000	1	Samurai
Unterarm-Schnappklingen	7	-	(Str)M	1,5	4/48 Std	1.000	1,5	Samurai

KLEIDUNG & RÜSTUNG

	Tarn- stufe	Ballistik	Stoß	Gewicht (kg)	Verfü- barkeit	Preis	Straßen- index	Quelle
Normale Kleidung	-	-	-	1	frei	50	0,75	SR
Gute Kleidung	-	-	-	1	frei	500	1	SR
Tres Chic	-	-	-	1	frei	1.000	1	SR
Naturlederjacke und -hose	-	-	2	1	frei	750	1	SR
Synthetiklederjacke und -hose	-	-	1	1	frei	250	0,75	SR
Armanté <i>Venetian</i> Abendkleid	14	1	0	0,5	4/48 Std	3.500	0,75	NALife
Armanté <i>Starlight</i> Abendkleid	13	1	1	0,75	4/48 Std	4.500	0,75	NALife
Armanté <i>Ancien</i> Umhängetuch	14	1	0	0,3	4/48 Std	750	0,75	NALife
Armanté <i>Executive Suite</i> Smoking	12	3	1	1	4/48 Std	1.100	0,75	NALife
Armanté <i>London Fog</i> Mantel	12	2	2	1	4/48 Std	600	0,75	NALife
Mortimer of London <i>Greatcoat</i>	11	4	2	3	4/24 Std	1.000	0,75	NALife
Vashon Island <i>Houndstooth</i> Dreiteiler	14	3	2	2,75	4/48 Std	2.000	0,75	NALife
Vashon Island <i>Houndstooth</i> Freizeit	12	2	3	3	4/48 Std	2.000	0,75	NALife
Vashon Island <i>Hunt Ball</i> Kostüm und Hosen	13	2	3	3	4/48 Std	3.000	0,75	NALife
Zoé <i>Retrovision</i> Kostüm	13	3	1	1,5	4/48 Std	2.500	0,75	NALife
Zoé <i>Country Club</i> Blazer	13	3	1	1	4/48 Std	2.000	0,75	NALife
Zoé <i>Highland Laird</i> Anzug mit Kilt	14	4	2	1,5	4/48 Std	2.000	0,75	NALife
Speziell								
Chemoanzug	-	-	-	1	Stufe/Stufe Tage200xStufe		1	SR
Modischer Gefahrenanzug	-	3	2	2	6/48 Std	1.800	1	Schatten
Panzerung								
Gefütterter Mantel	8	4	2	1	2/24 Std	750	0,75	SR
Langer Sicherheitsmantel	10	4	2	2	4/36 Std	750	1	Samurai
Panzerjacke	6	5	3	2	3/36 Std	900	0,75	SR
Panzerkleidung	10	3	0	2	2/36 Std	500	1	SR
Panzerweste	12	2	1	1	2/36 Std	200	0,75	SR
Sicherheitsjacke	9	5	3	3	4/36 Std	1.000	1	Samurai
Sicherheitskleidung	12	3	0	1,5	4/36 Std	550	1	Samurai
Sicherheitsweste	15	2	1	0,75	4/36 Std	250	1	Samurai
Ultra-Sicherheitsweste	14	3	2	2,5	4/36 Std	450	1	Samurai
Weste mit Platten	10	4	3	2	3/36 Std	600	0,75	SR
MaxGlide Anti-Schleuder Anzug	-	0	0	1,5	4/36 Std	200	1	KaGe2
Maßgeschneiderte Körperpanzerung								
Stufe 1	-	2	-	0,75	4/48 Std	200	1	Samurai
Stufe 2	15	3	1	1,25	6/48 Std	350	1	Samurai
Stufe 3	12	4	1	1,75	8/48 Std	750	1	Samurai
Schwere Panzerung								
Leichte Sicherheitspanzerung	-	6	4	9+Konst.	12/10 Tage	8.000	2	Samurai
Mittlere Sicherheitspanzerung	-	6	5	11+Konst.	14/10 Tage	10.000	3	Samurai
Schwere Sicherheitspanzerung	-	7	5	13+Konst.	16/14 Tage	15.000	4	Samurai
Teiltrüstung	-	6	4	10+Konst.	8/10 Tage	9.000	2	SR
Vollrüstung	-	8	6	15+Konst.	16/14 Tage	18.000	3	SR
Helme								
Helm (Militärhelm)	-	+1	+1	-	6/72 Std	250	1	SR
Sicherheitshelm	-	+1	+2	-	10/12 Tage	350	2	Samurai
Standardhelm (Polizei helm)	-	0	+1	-	5/48 Std	250	1,5	KaGe2
Historische Helme	-	+1	+1	-	8/48 Std	600	1,5	KaGe2
Alter Stahlhelm	-	0	+1	-	7/48 Std	250	1,5	KaGe2
Schilde								
Großer Antiterror-Schild	-	2	-	3	10/6 Tage	3.000	1	Samurai
Kleiner Antiterror-Schild	-	1	-	2	8/4 Tage	1.200	1	Samurai
Unterarmschienen	12	-	1	0,2	6/36 Std	300	1	Samurai
Stiefel								
Diamond Back Militärstiefel	-	-	1	0,5	2/36 Std	120	1	KaGe3
Diamond Back Tres Chic Militärstiefel	-	1	1	0,5	3/36 Std	600	1	KaGe3
Diamond Back Militär-Schaftstiefel	-	1	1	1	2/36 Std	300	1	KaGe3

MOTORRÄDER

Zweiräder	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Verf.	Preis	SI	Quelle
BMW Blitzen 2025	3/4	70/210	3/6	1	2	4/6 Tage	17.000	1	Rigger
BMW Blitzen 2050	3/4	95/285	3/6	1	2	4/5 Tage	28.000	1	Rigger
BMW R60 Euro	3/6	35/130	2/3	3	1	frei	11.000	0,75	Schatten
BMW RG75/III	3/3	35/100	2/0	3	0	frei	14.000	0,75	Schatten
Dodge Scoot	3/6	20/60	1/0	4	0	4/4 Tage	3.500	1	Rigger/SR
Entertainment Systems Papoose	3/6	30/90	1/0	5	0	3/3 Tage	6.500	1,5	Rigger
Papoose Maximus	3/6	30/90	2/0	5	0	4/4 Tage	14.000	1,5	Rigger
GAZ-Niki White Eagle	3/3	60/180	3/0	1	0	4/2 Tage	14.000	0,75	Rigger
MultiFuel-Triebwerk		50/150				+2/+1 Tag	+5.000		Rigger
SnowMaster	4/5	35/105				6/14 Tage	18.000	1	Rigger
Spezialanhänger	+1/+2	-10/-30	1/0			6/7 Tage	2.500	1,5	Rigger
Harley-Davidson Scorpion	4/5	50/150	3/3	2	2	4/6 Tage	18.000	1	Rigger/SR
HD Scorpion Turbo	4/6	70/210	3/3	1	2	5/8 Tage	21.000	1,5	Rigger
HD Electraglide-1000 Patrol	3/4	95/285	3/6	2	1	8/8 Tage	80.000	1	Rigger
Honda Viking	3/5	50/160	4/3	3	2	frei	17.000	1	Rigg./Sam.
Hyundai Offroader	4/2	60/180	2/0	2	1	3/2 Tage	12.500	1	Rigger
Messerschmidt A200	3/10	50/220	1/0	2	0	6/4 Tage	29.000	1	Schatten
MZ E250 CM	4/6	35/100	1/0	2	0	frei	4.200	0,75	Schatten
Suzuki Aurora	2/4	70/210	1/0	4	1	frei	15.000	1	Rigg./Sam.
Yamaha Rapier	3/6	65/195	1/0	1	1	frei	10.000	1	Rigger/SR
Yamaha Rapier XS	3/6	60/180	2/3	1	0	4/2 Tage	15.000	1	KaGe4
generischer Seitenwagen	+1/+1	-5/-15	wie Mot.			4/4 Tage	1-4.000	1	Rigger
Trikes	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Verf.	Preis	SI	Quelle
Black Crab Reverse	2/4	35/105	3/0	2	0	4/4 Tage	15.000	1	KaGe2
Thundercloud Pinto	4/2	20/60	3/0	2	0	6/4 Tage	37.000	1,5	Rigger
mit Kabinenhaube	4/2		3/3			8/6 Tage	44.000	1,5	Rigger
VW City Scooter	3/10	25/50	2/0	4	2	frei	6.500	0,75	Schatten

AUTOS

Personenwagen	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Verf.	Preis	SI	Quelle
BMW i985/24	4/8	80/220	2/0	2	1	8/12 Tage	125K	1,5	Schatten
Chrysler-Nissan Jackrabbit Elektro	3/8	25/75	1/0	5	1	4/4 Tage	16.000	1	Rigger/SR
Chrysler-Nissan Jackrabbit Petrochem	3/8	30/90	1/0	3	1	4/4 Tage	19.500	1	Rigger
Chrysler-Nissan Patrol-1	4/8	60/180	3/6	4	3	12/10 Tage	120K	1,5	Rigger/SR
EMC Blitz II Transporter	4/9	35/100	3/0	3	2	4/4 Tage	32.000	0,75	Schatten
Geländeversion (HDG 4/4, GS 30/90) 44.000 EC, gesicherte Kurierversion (GS 45/135, R/P 3/3) 49.000 EC									
EMC Carrona (Benzin)	3/8	35/105	2/0	4	2	frei	15.000	0,75	Schatten
EMC Carrona gsi (Benzin)	3/8	50/150	2/0	3	2	frei	18.500	1	Schatten
EMC Carrona (Elektro)	3/8	30/70	2/0	5	2	frei	15.500	1	Schatten
EMC Intracity E (Elektro)	2/6	35/50	1/0	6	1	frei	8.500	0,75	Schatten
EMC Intracity E (Benzin)	2/6	40/110	1/0	3	1	frei	9.000	0,75	Schatten
EMC Serena	4/8	35/90	2/0	4	2	4/4 Tage	19.500	1	Schatten
Minibusvariante; Luxus-Viersitzer 38.000 EC, Lieferwagen (Kurierversion) 17.500 EC, Campingmobil 45.000 EC; als Serena S (Basis-Sicherheitsvariante, GS 40/130, R/P3/3) 52.000 EC									
Eurocar Shark 3000i	4/8	70/210	4/0	2	4	6/8 Tage	220.000	1,5	Schatten
Eurocar Westwind 2000	3/8	70/210	2/0	2	3	4/6 Tage	110K+	1,5	Rigger+SR
Eurocar Westwind 2000-Turbo	3/8	80/240	2/0	1	3	6/8 Tage	135K+	2	Rigger
Ford Americar/Imago	4/8	35/105	2/0	2	2	frei	21.000	1	Rigger+SR
Ford Americar Sicherheitsvariante	4/8	45/135	3/3	2	2	8/8 Tage	48.000	2	Euphoria
Ford-Canada Bison 4WD	4/3	45/135	5/6	4	3	15/8 Tage	150K	1,5	Rigger
GAZ-Willys Nomad 4WD	3/3	30/90	3/0	2	2	12/8 Tage	50.000	1,5	Rigger
Minibusvariante; als offener Lieferwagen 35.000 EC, dito mit vergrößertem Passagierraum 40.000 EC									
General Products COP	4/9	30/90	1/3	4	1	8/10 Tage	30.000	2	Rigger
Grumman Cratemaster	4/4	35/105	4-6/0	2	2	6/8 Tage	80.000	1,5	KaGe0
Grumman Cratemaster Reisemobil	3/6	35/105	4-6/0	2	4	8/8 Tage	115K	1,5	KaGe0
Grumman Cratemaster Security	4/6	45/135	4-6/9	4	2	10/10 Tage	200K	2	KaGe0

AUTOS

Personenwagen	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Verf.	Preis	SI	Quelle
Honda-GM 3220 ZX	4/8	40/120	2/0	2	1	4/2 Tage	32.000	1	Rigger
Honda-GM 3220 ZX Turbo	4/8	50/150	2/0	1	2	5/4 Tage	48.000	1	Rigger
Landrover Model 2046 Kurz	3/3	30/90	2/0	2	1	4/4 Tage	35.000	1,5	Rigger
Landrover Model 2046 Lang	3/3	30/90	3/0	2	2	4/4 Tage	45.000	1,5	Rigger
Leyland-Rover Transport Elektro4/8		25/75	3/0	5	2	4/4 Tage	26.500	1	Rigger
Leyland-Rover Transport Petrol 4/8		35/105	3/0	2	2	4/4 Tage	35.000	1	Rigger
Preise für Basismodell; Minibus +20.000 EC, offener Lieferwagen +10.000 EC, geschlossener Lieferwagen +15.000 EC									
Leyland-Zil Tsarina Elektro	4/8	25/75	1/0	5	1	3/2 Tage	11.500	1	Rigger
Leyland-Zil Tsarina MultiFuel	4/8	30/90	1/0	2	1	3/2 Tage	13.000	1	Rigger
Mercedes E160	4/8	50/120	2/3	4	2	frei	26.000	0,75	Schatten
Mercedes ER350	3/8	80/210	2/3	3	2	4/6 Tage	140K	0,75	Schatten
Mercedes L800 Präsident Pullman3/8		70/170	5/9	3	4	8/14 Tage	450K+	0,75	Schatten
Mercedes PE Kommando	3/6	40/200	3/6	3	2	12/14 Tage	350K	2	Schatten
Mitsubishi Nightsky/Galaxy	4/8	45/120	5/3	4	4	24/14 Tage	250K	1,5	Rigger/SR
Mitsubishi Runabout/Maredo	4/8	25/75	1/0	5	1	frei	11.000	1	Rigger/SR
Nissan- Holden Brumby	4/3	30/90	2/0	2	2	14/12 Tage	32.000	1,5	Rigger
Porsche 996/37	4/8	80/260	2/0	3	1	10/14 Tage	100K	1,5	Schatten
Renault-Fiat Eurovan	4/10	35/105	3/0	2	1	3/2 Tage	25.000	0,75	Rigger
Preis für Basismodell; Campingmobil +25.000 EC, Pickup +15.000 EC, geschlossener Lieferwagen +18.000 EC									
Rodeo Pickup	3/6	45/140	3/3	1	2	8/6 Tage	65.000	2	KaGe2
Rolls Royce Phaeton	4/4	60/180	5/6	2	4	24/24 Tage	500K+	2	Rigger
Rolls Royce Phaeton Turbo	4/4	70/210	5/6	1	4	24/24 Tage	720K+	2,5	Rigger
Rolls Royce Prairie Cat	2/3	40/120	3/3	2	3	28/14 Tage	275K+	2	Rigger
Saab Dynamit 776ti	4/8	80/250	2/3	1	3	22/10 Tage	240K	2	Rigger
Toyota Elite	4/8	40/120	4/0	2	4	12/6 Tage	125K	1,5	Rigger/SR
Toyota Gopher Pickup Off-Road	4/4	35/105	2/0	2	2	4/6 Tage	32.000	1,5	Rigger
VW Elektro	3/6	20/60	1/0	5	0	frei	7.500	0,75	Rigger
VW Impuls	3/8	35/90	1/0	5	2	frei	12.000	0,75	Schatten
Impuls GTI (GS 70/180, SIG 3) 21.000 EC, GTI 4WD (HDG 4/4, GS 40/120 sowohl on- als auch offroad, SIG 2) 39.500 EC									
VW Integra	4/8	50/100	2/0	4	2	frei	14.000+	0,75	Schatten
als Pickup 14.500 EC, Kombi 16.500 EC, Coupe ("GT", GS 60/160, SIG 3) 22.000 EC, Elektroantrieb (GS -10/-30, SIG +1) jeweils 500 bis 1000 EC billiger, Offroadvarianten (nur Benzin, HDG 4/4, GS -10/-20, SIG -1) +10.000 EC									
VW Integra Pickup	4/8	50/100	2/0	4	2	3/4 Tage	14.500	1	Schatten
VW Superkombi III/Iridio	4/8	35/105	4/3	2	3	3/4 Tage	50.000	1	Rigger
Minibusvariante; Campingmobil: 80.000 EC, Lieferwagen 38.000 EC, Pickup 36.000 EC, offener Lieferwagen 32.000 EC									
VW TT50-ATV Transporter	3/3	40/100	3/3	2	2	5/4 Tage	39.000+	1	Schatten
VW TT50-ATV Polizeivariante	3/3	50/130	3/6	2	2	8/14 Tage	65.000+	1,5	Schatten
VW TT50-ATV Militärvariante	4/4	45/120	4/9	2	4+	12/24 Tage	150K+	2	Schatten
Lastwagen	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Verf.	Preis	SI	Quelle
Ares Antiterror-Fahrzeug	4/10	40/120	5/15	5	5	MIL	3,65M+	1	SSCII
optionale Extras: Das Ares ATF ist ein aufgemotzter Mobmaster, der sich jedoch noch weiter aufrüsten läßt: Handling-Paket I (HDG 3/9) +70K, Handling Paket (HDG 2/8) +160K, Verbesserter Motor (GS 50/150) +90K, Strukturverbesserungen I (Rumpf 6) +95K, Strukturverbesserungen II (Rumpf 7) +195K, Verbesserte Panzerung I (Panzerung 18, GS -10%) +170 K, Verbesserte Panzerung II (Panzerung 21, GS -20%) +250 K, Verbesserte Signatur I (SIG 6) +85K, Verbesserte Signatur II (SIG 7) +145K									
Ares Citymaster	4/10	30/120	4/12	2	3	24/24 Tage	500K+	1,5	Rigger/SR
Ares Mobmaster	4/10	30/120	5/15	2	5	30/30 Tage	3,65M+	1,5	Rigger
Ares Roadmaster	4/10	30/90	4/0	2	2	6/8 Tage	45.000	1,5	Rigger
Preis für das Grund-Chassis; Kipper +25.000 EC, geschlossener Laderaum +80.000, Tanker +80K									
Ares Roadhauler	5	30/90	2/6	3	2	30/30 Tage	400K	2	SA
Conestoga Trailblazer Prime Mover	4/8	30/90	5/0	2	2	8/14 Tage	160K	1,5	Rigger
Anhänger: Kipper +45K, geschlossener Anhänger +100K, Tanker +120K									
Ferrari Appaloosa Spähpanzer	2/3	100/200	3/9	5	2	MIL	1M+	1	Rigger
GMC 4201 Zugmaschine	3/6	35/85	5/3	2	2	4/6 Tage	75.000	1	Rigger
Anhänger: Kipper +38K, geschlossener Anhänger +120K, Tanker +100K; Bus auf 4201-Basis: 125K									
GMC Bulldog Step-Van	4/8	35/85	4/3	2	2	4/6 Tage	35.000	1,5	Rigger
gesicherte Kuriervariante	4/6	35/85	4/6	1	2	8/10 Tage	60.000	1,5	Rigger
MAN BGS-TF3	4/6	35/140	4/12	2	3	MIL	400K+	1	Schatten
Nordkapp-Conestoga Bergen Steuer.	3/6	30/90	6/6	2	4	30/30 Tage	600K	1	Rigger
Nordkapp-Conestoga Bergen Fracht.	3/6	5/10	5/3	2	0	30/30 Tage	200K	1	Rigger
Ruhrmetall Wolf II Leichter Panzer	3/4	90/180	4/9	4	2	MIL	600K+	1	Schatten

HOVERCRAFT

Hovercraft	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Verf.	Preis	SI	Quelle
Chrysler-Nissan G12a	4	40/120	4/0	5	2	8/6 Tage	60.000	1,5	Rigger/SR
Dornier Manta	3	60/150	4/0	4	2	10/8 Tage	80.000	0,75	Schatten
Dornier Manta Küstenschutz	3	70/180	4/6	3	4	30/30 Tage	350K+	1,5	Schatten
GMC Beachcraft Vacationer	4	35/105	4/0	3	3	12/10 Tage	100K	1,5	Rigger
GMC Beachcraft Patroller	4	55/165	4/6	5	2	30/30 Tage	750K	2	Rigger/SR
GMC-Nissan Hovertruck	4	40/120	4/0	5	1	12/8 Tage	100K	1,25	Rigger
MAN Titan	4	40/120	5/0	2	1	10/8 Tage	140K	1	Schatten
gesicherte Variante	4	35/110	5/6	2	3	16/12 Tage	220K	1,5	Schatten
MK QuietGlide	4	40/110	4/0	4	2	6/6 Tage	100K	1	Schatten
Polizeivariante	4	60/180	4/3	2	3	12/14 Tage	180K	1,5	Schatten
Mostrans KVP-14T	4	60/180	4/0	3	1	16/14 Tage	200K	0,75	Rigger
Passagiermodell	4	60/180	4/0	3	1	18/14 Tage	220K	0,75	Rigger
Ruhrmetall Orkan LK	5/5	60/140	4/12	3	2	MIL	800K+	1,5	Schatten
Sikorsky-Bell Red Ranger	4/6	150/450	2/6	3	3	24/12 Tage	250K	2	Rigger
mit Fahrgestell	3/5	30/90		8					

SCHIFFE

Motorschiffe	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Verf.	Preis	SI	Quelle
Aztech Nightrunner	3	25/75	2/0	4	3	6/6 Tage	30.000	1,5	Rigger+SR
Blohm&Voss 1302 KSK	4	40/100	6/9	3	4	MIL	15M	NA	Schatten
Blohm&Voss Gondola III	3	20/50	3/0	3	2	4/2 Tage	32.000	0,75	Schatten
Basisversion; mit besseren Sitzen 39.000 EC, mit Frachtmodul 30.000 EC									
Blohm&Voss Gondola III SP	3	30/90	3/3	2	2	12/12 Tage	65.000	1,5	Schatten
Blohm&Voss River Commander	4	25/75	6/9	3	3	30/16 Tage	300K	1,5	Rigger
Blohm&Voss River Commander M4		25/75	6/12	3	3	MIL	600K	2	Rigger
die seegängige Version "Ocean Commander" kostet jeweils 10% mehr									
Colorado Cigarette Tragflächenboot 4/5		25/75	2/0	3	2	6/4 Tage	40.000	1	Rigger
mit abgesenkten Tragflächen	8	35/105		1	0				
Dornier-Zeppelin Hecht	3	15/40	2/0	4	1	4/2 Tage	18.000	0,75	Schatten
GMC Riverine	3	30/90	4/6	3	2	14/14 Tage	140K	1,5	Rigger/SR
auch als Polizei- und Konzernsicherheitsmodell (+25K/+75K)									
Harland & Wolff Classique	5	15/45	6/0	2	4	30/30 Tage	3,5M	1	Rigger
Marine Technologies Dolphin II	3	15/45	3/0	3	2	8/6 Tage	60.000	1	Rigger
Samuvani Criscraft Otter	4	15/45	2/0	3	2	4/2 Tage	22.000	1	Rigger/SR
Surfstar Marine Seacop 5M	3	30/90	3/6	3	2	12/10 Tage	60.000	1,5	Rigger
Suzuki Watersport Standard	2	15/45	1/0	3	0	4/6 Tage	1.500	1,5	Rigger
Suzuki Watersport Elektro	2	10/30	1/0	5	0	4/6 Tage	1.800	1,5	Rigger
Zemlya-Poltava Swordsman	4	25/75	3/0	3	2	6/6 Tage	30.000	1	Rigger

EuroNav Poseidon Außenbordmotoren (GS 30/90) +5.000 EC, als Nachrüstsatz +15.000 EC;

Acced Marine Elektromotoren (GS 5/15, SIG 7 oder GS 10/30, SIG 5) +5.000 EC

Segelschiffe	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Verf.	Preis	SI	Quelle
Sendanko Marlin	2	20/30	2/0	5	0	12/24 Tage	20.000	2	SR
Unterseeboote	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Verf.	Preis	SI	Quelle
Vulkan 224 Jagd-U-Boot	5	30/70	6/12	6	2	MIL	16M+	2	Schatten
Vulkan Dolphin RQ7	4	20/50	4/9	5	1	10/30 Tage	400K	1	Schatten
Vulkan Dolphin RQ7SP	4	20/50	4/9	6	3	18/60 Tage	600K	1,5	Schatten
Vulkan Electronaut	4	15/40	3/3	6	1	8/24 Tage	120K	1,5	Schatten

VEKTORSCHUBMASCHINEN

Schweber/militärische VTOL	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Verf.	Preis	SI	Quelle
CAS/GD Stonewall MBT	3	775/1.400	8/21	6	4	MIL	50M+(?)	NA	Rigger
Federated Boeing Eagle VTOL	3	900/1.800	5/12	5	3	MIL	50M	1,25	Rigger/SR
GMC Banshee	3	650/1.000	6/18	5	2	MIL	10M	1,5	Rigger/SR
Ruhrmetall BehemothC ² MBT	5/5	60/320	6/24	3	2	MIL	8M+	1	Schatten

FLUGZEUGE

Tragflächen	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Verf.	Preis	SI	Quelle
Airbus A110	5	420/550	6/0	3	3	24/1 Jahr	900K	NA	Schatten
Arrow	5	1.500/2.900	4/3	2	4	30/2 Jahre	10M	NA	NALife
BAC-Dassault-MBB EFA 50/IV	3	1.000/2.000	4/9	6	3	MIL	12M+	NA	Schatten
BAC-Dassault-MBB EFA Varianten Rigger/SR		3	950/1.900	4/6	4	3	MIL	5M	NA
Casa J-239 Raven	3	200/400	3/0	4	1	18/ 60 Tage	175K	2	Rigger
Cessna C750	5	340/680	3/0	2	2	20/12 Tage	210K	2	Rigger+SR
Dornier Europa	4	380/580	4/0	3	3	14/10 Tage	330K	2	Schatten
Dornier K2	4	120/300	3/3	6	1	12/12 Tage	170K	1	Schatten
Zweisitzer-Variante für 210K, Fernsteuer-Ausführung für 95 K									
Dornier K5	3	150/350	4/6	7	2	MIL	400K	2	Schatten
Dornier Wal II	4	320/480	7/0	3	2	24/9 Monate	850K	2	Schatten
Embraer-Dassault Mistral	4	300/450	4/0	3	2	24/6 Monate	375K	2	Rigger
mit Wasserkufen (GS 225/350) +25K; auch als Luxus-, Fracht- und Securityvariante; Sensorausstattung für Security 2,5M									
Fiat-Fokker Cloud Nine	4	300/450	3/0	3	2	18/10 Tage	170K	2	Rigger
Hawker-Siddeley HS-895 Skytruck	5	400/600	5/0	3	2	24/1 Jahr	2,5M	2	Rigger
Lear-Cessna Platinum I	4	400/550	5/0	3	3	18/6 Monate	500K	2	Rigger+SR
Lear-Cessna Platinum II	5	800/1.600	5/3	3	4	24/1 Jahr	1,5M	2	Rigger+SR
Moonlight Aerospace Avenger	4	100/200	3/9	8	2	18/60 Tage	250K	2	Rigger

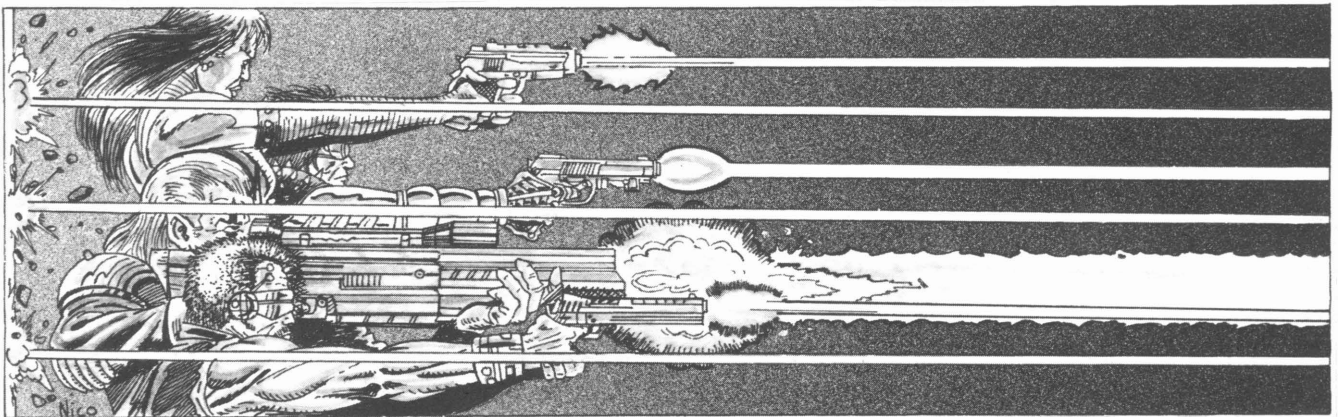
Rotor	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Verf.	Preis	SI	Quelle
Agusta-Cierva Plutocrat	4	200/450	4/3	4	4	30/9 Monate	950K	2	Rigger
Eine bewaffnete und gepanzerte Version (GS 180/400, R/P 4/6) ist ebenfalls erhältlich: 1,25 M									
Airbus AH 510	5	160/250	6/3	4	3	20/9 Monate	750K	2	Schatten
Ares Dragon	5/7	140/320	6/0	3	3	18/6 Monate	600K	1	Rigger/SR
Aztechnology Aguilar-EX	4	280/560	3/6	4	4	MIL	2,6M	NA	Rigger
DocWagon Osprey II	5	190/380	3/3	2	3	30/3 Monate	1M	2	NALife
Dornier Intercity	3	120/200	4/3	4	2	18/4 Monate	280K	2	Schatten
Frachtvariante; als 12-Personen-Commuter 375K									
Federated Boeing Com. 2050	5	140/320	3/0	3	3	24/6 Monate	650K	2	Rigger/SR
15-Person-Commuter; auch als Luxus- und Frachtvariante; die militärische Version "Commander" (R/P 3/3, PIL 4) 780K									
Hughes Aerospace Airstar 2050	4	190/260	4/6	3	4	30/6 Monate	900K	2	Rigger/SR
Hughes WK-2 Stallion	5	170/250	4/0	4	3	12/20 Tage	320K	2	Rigger/SR
Zwölfisitzer; auch als Luxus- und Frachtvariante; Security-Variante (R/P 5/3) 400K									
Messerschmitt Grashüpfer	3	90/200	3/0	4	1	8/10 Tage	110K	1,5	Schatten
Messerschmitt-Kawasaki Albatross	5	150/280	7/3	3	3	18/6 Monate	720K+	2	Schatten
Messerschmitt-Kawasaki Kolibri	4	150/280	4/6	4	2	14/3 Monate	240K	1,5	Schatten
Messerschmitt-Kawasaki Kolibri SP	4	160/320	4/9	5	2	30/3 Monate	295K	2	Schatten
Messerschmitt-Kawasaki Sperber SP 4	4	240/430	4/9	4	3	30/3 Monate	3M	2	Schatten
Messerschmitt-Kawasaki Sperber MIL4		240/430	4/12	5	3	MIL	3,5M	NA	Schatten
Northrup PRC-42B Wasp	3	65/130	1/0	3/5	0	24/20 Tage	250K	1	Rigger+SR
auch als gepanzerte PRC-42D-Variante: GS 60/120, R/P 1/3, Preis 270K									
Northrup PRC-44B Yellowjacket	4	65/130	2/0	3/5	0	28/30 Tage	310K	2	Rigger+SR

Luftschiffe	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Verf.	Preis	SI	Quelle
Airbus AL800	4	80/200	10/3	5	4	30/100 Tage	2M	1,5	Schatten
Airship Industries Skyswimmer	3	90/180	6/3	8	2	18/14 Tage	125K	1,5	Rigger
Goodyear Commuter-47 LTA	3	150/300	8/3	8	2	24/24 Tage	260K	1,5	Rigger
Luftschiffbau Zeppelin LZ-2040/mi2	3	100/200	13/3	6	2	30/60 Tage	1,5M	1	Schatten
Luftschiffbau Zeppelin LZ-2049	3	100/250	12/6	8	2	12/20 Tage	680K	1	Rigger
Lastmodule: Fracht 20K (1 Modul im Preis inbegriffen), Passagier 50K, Militärisch 75K									
Luftschiffbau Zeppelin LZ-51/3-mikro	3	120/280	6/3	8	2	10/14 Tage	140K	1	Schatten

Semiballistische/Suborbitale	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Verf.	Preis	SI	Quelle
General Dynamics SV250	6	10.000/29.000	5/6	1	4	a.A.	750M	NA	NALife
China Clipper	5	10.000/24.000	5/6	1	3	a.A.	100M	NA	NALife

FERNGESTEUERTE FAHRZEUGE & DROHNEN

	Typ	HDG	GS	R/P	SIG	PIL	Verf.	Preis	SI	Quelle
Aerodesign LDSD-23 Condor	Luftsch.	5	20/60	1/0	10	1	6/3 Tage	2.800	1	Rigger
Aztechnology GCR-23C Crawler	Auto	4/4	5/15	1/0	4	1	4/48 Std	1.300	0,75	Rigger
CAS Wandjina	Tragfl.	3/5	250/500	5/6	4/8	4	10/12 Tage	75.000	1	Rigger
Cyberspace Designs Dalmatian	Tragfl.	3	35/105	2/0	4	2	6/4 Tage	16.000	1	Rigger
Cyberspace Designs Dalmatian bewaffnet	Tragfl.	3	35/105	4/3	5	3	6/6 Tage	35.000	1	Rigger
Ford Guard Dog	Robot	NA	10	4/6	8	4	4/3 Tage	25.000	1	KaGe5
Ford Spyder	Robot	NA	6	2/0	8	3	3/24 Std	2.750	0,75	KaGe5
GAZ-Niki GNRD-71 Bis Snooper	Auto	4/3	25/75	1/0	5	1	4/3 Tage	1.700	0,75	Rigger
GM-Nissan Doberman	Auto	3/5	35/70	3/6	3	2	8/10 Tage	12.000	1	Rigger
GM-Nissan Spotter	Tragfl.	3	35/100	2/0	3	2	4/48 Std	12.500	1	Rigger
GM-Nissan Spotter bewaffnet	Tragfl.	3	30/90	4/0	4	2	6/3 Tage	20.000	1	Rigger
MCT-Nissan Rotodrone	Rotor	4	35/70	2/0	3	2	4/4 Tage	7.500	0,75	Rigger
MCT-Nissan Rotodrone bewaffnet	Rotor	4	30/65	4/0	4	2	6/6 Tage	12.500	1	Rigger
Generische Aufklärungsdrohne	Tragfl.	3	35/100	2/0	3	2	5/48 Std	15.000	1	SR
Generische Jägerdrohne	Rotor	3	30/90	4/0	3	2	6/4 Tage	20.000	1	SR
Generisches Patrouillenfahrzeug	Auto	3	35/70	3/6	3	2	4/4 Tage	10.000	1	SR
Generische Überwachungsdrohne	Rotor	4	35/70	2/0	3	2	3/48 Std	10.000	1	SR
Sikorsky-Bell Microskimmer	Hover	5	30/90	1/0	3	1	4/4 Tage	3.000	1	Rigger





NAME/STRASSENNAME		SPEZIES
GESCHLECHT	ALTER	AUSSEHEN
ANMERKUNGEN/CHARAKTERZÜGE		

ATTRIBUTE

KONSTITUTION		
SCHNELLIGKEIT		
STÄRKE		
CHARISMA		
INTELLIGENZ		
WILLENSKRAFT		REAKTION
ESSENZ		
MAGIE		INITIATIVE

ZUSTANDSMONITOR

LEICHTE BETBG.		MITTLERE BETBG.		SCHWERE BETBG.		TÖDL. BETBG.					
GEISTIG <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">MW +1 INIT -1</td> <td style="width: 25%;">MW +2 INIT -2</td> <td style="width: 25%;">MW +3 INIT -3</td> <td style="width: 25%;">BEWUSST- LOS</td> </tr> </table>								MW +1 INIT -1	MW +2 INIT -2	MW +3 INIT -3	BEWUSST- LOS
MW +1 INIT -1	MW +2 INIT -2	MW +3 INIT -3	BEWUSST- LOS								
KÖRPERLICH <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">MW +1 INIT -1</td> <td style="width: 25%;">MW +2 INIT -2</td> <td style="width: 25%;">MW +3 INIT -3</td> <td style="width: 25%;">BEWUSST- LOS</td> </tr> </table>								MW +1 INIT -1	MW +2 INIT -2	MW +3 INIT -3	BEWUSST- LOS
MW +1 INIT -1	MW +2 INIT -2	MW +3 INIT -3	BEWUSST- LOS								
LEICHTE WUNDE		MITTLERE WUNDE		SCHWERE WUNDE		TÖDL. WUNDE					

ÜBERZÄHLIGER KÖRPERLICHER SCHADEN

TODESGEFAHR!

KARMA
KARMAPOOL
GUTES KARMA
REPUTATION

[illegible][illegible]

KLEIDUNG/RÜSTUNG	
ART	BAL/STO
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

WÜRFELPOOLS	
KAMPFPOOL	
HACKINGPOOL	
MAGIEPOOL	
STEUERPOOL	

[illegible][illegible]

CHARAKTERSKIZZE

NOTIZEN

CONNECTIONS/INFOS

AUSRÜSTUNG

FAHRZEUG

CYBERDECK

TYP _____		ZUSTANDS-MONITOR	
	WERT	ZERSTÖRT>	
HANDLING			
GESCHW.			
RUMPF			
PANZERUNG		SCHWERER>	
SIGNATUR		SCHADEN	
PILOT			
FIRMPPOINTS		MITTL.>	
HARDPOINTS		SCHADEN	
		LEICHTER>	
		SCHADEN	

ANMERKUNGEN

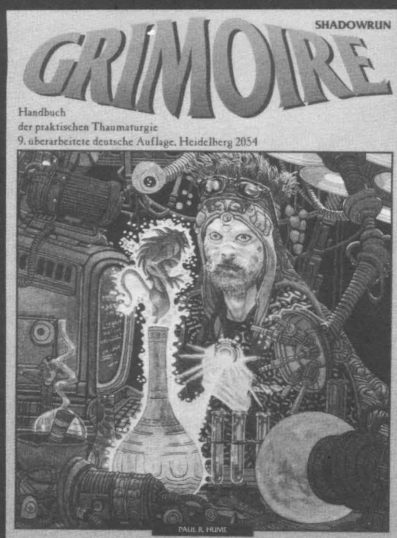
TYP _____		ZUSTANDS-MONITOR	
	WERT	ABSTURZ>	
MPCP			
HÄRTE			
AKT. SPEICHER			
SPEICHERBANK		SCHWERER>	
LADEN		SCHADEN	
I/O			
RV		MITTL.>	
		SCHADEN	
		LEICHTER>	
		SCHADEN	

STUFE/UMFANG		STUFE/UMFANG	
BOD			
AUSWEICHEN			
MASKE			
SENSOR			

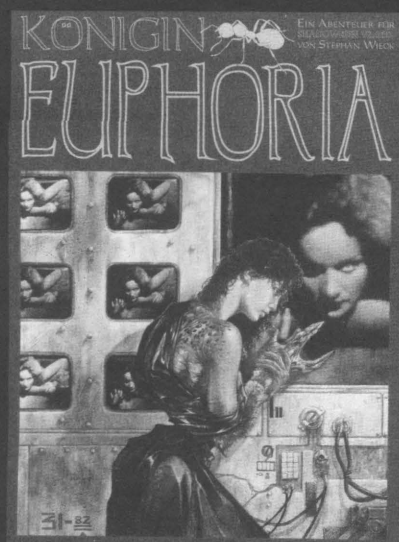
NOTIZEN

NOTIZEN

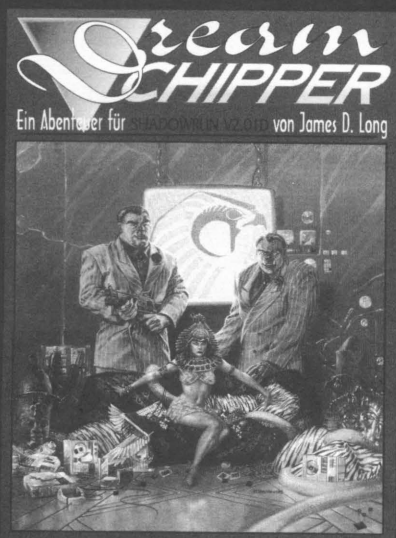
Grimoire - Shadowrun-Magieregeleit,
170+ Seiten, 8 Farbtafeln, DM 39,80



Königin Euphoria - Shadowrun-
Abenteuer, 68 Seiten, DM 24,80



Dreamchipper - Shadowrun-
Abenteuer, 76 Seiten, DM 24,80



FANPRO

Die Shadowrun-Neuheiten erhalten Sie
im Fachhandel oder direkt bei:
Fantasy Productions GmbH
Postfach 14 16, 40674 Erkrath
Tel.: 0211 - 924 22 42

SHADOWRUN
DAS CYBERPUNK-ROLLENSPIEL VERSION 2.01 D

DANGER! HIGH VOLTAGE!

WunderWelten

mit
S P I E L W E L T

DAS MAGAZIN FÜR ABENTEUERSPIELE UND PHANTASTIK



Nr. 5: Spotlight on Shadowrun! Das Cyberpunk Rollenspiel.

Nr. 8: Böses Erwachen. Shadowrun-Abenteuer.

Nr. 9: Chiphead. Teil I des Shadowrun-Abenteuers.

Nr. 10: Chiphead. Teil II des Shadowrun-Abenteuers.

Nr. 12: Maid in Nöten. Abenteuer für Shadowrun.

Nr. 13: Ordnungszahl 94. Abenteuer für Shadowrun

Nr. 14: Swiss Fashion: Shadowrun-Modetips. **Konvertierung** zwischen Shadowrun und Cyberpunk 2020. **Shadow-Hotline:** Regelfragen und -antworten.

Nr. 15: Running Pictures. Das erste Shadowrun-Abenteuer für **Deutschland in den Schatten.**

Nr. 17: Die Klauen des Drachen. Shadowrun Abenteuer in Berlin.

Nr. 19: Bilderrätsel. Mit **Running Pictures** war alles vorbei? Von wegen.

Nr. 20: Anmerkungen zu Shadowrun 2.01D.

Verlagsanschrift: Fantasy Productions GmbH, Postfach 1416, 40 674 Erkrath
 Einzelpreis: DM 7,80 - Abo/Inland: DM 46,00 (6Ausgaben, inkl. MwSt. & Porto)
 Abo/Ausland: DM 65,00 (6 Ausgaben, inkl. Porto)

SCHLAGSCHATTEN

Erleben Sie die Schattenseiten des zukünftigen Deutschland
in drei packenden SHADOWRUN-Abenteuern:

MurderMedia

Ein Privatsender im Ruhrplex, eine perverse Show,
die Yakuza und ein internationaler Medienkonzern
- und die Runner wie üblich mittendrin!
von Björn Lippold

Lösegeld für eine Leiche

Wenn der Chef einer renommierten Sicherheitsfirma seinen Sohn
bei einem mysteriösen Attentat verliert und die Polizei den Fall
zu den Akten legt, ist es Zeit, die Schatten zu kontaktieren.
von Stefan Willkofer

Prometheus

Hamburg 2053: Was bezweckt der verrückte Wissenschaftler
Dr. Surgental mit seiner bizarren Kreuzung
aus einem erwachten Wesen und einer Wagenladung Cyberware?
von Armin Schmiegel

Enthält Datenanhänge für alle wichtigen
Waffen und Fahrzeuge! Voll kompatibel
zu SHADOWRUN V2.01D! Besitz von
Deutschland in den Schatten empfohlen.



unter Lizenz von
FASA
CORPORATION

SHADOWRUN und MATRIX sind
eingetragene Warenzeichen der
FASA Corporation. Copyright ©
1993 by Fantasy Productions
GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

ISBN 3-89064-709-X