



SHADOWRUN[®]



KOJOTEN

IMPRESSUM

Autor: Grant Robinson
Illustrationen: Erich Schreiner, Jason Behnke
Layout: Matt Heerd
Chefredaktion: Jason M. Hardy
Entwicklung: Peter M. Andrew, Jr.
Art Direction: Brent Evans, Kat Hardy
Lektorat: Patrick Goodman
Widmung des Autors: Für Katie und Douglas
Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann
Übersetzung: Benjamin Plaga
Deutsches Lektorat: Lars Schiele
Layout: Ralf Berszuck

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2014 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten. Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

Besuchen Sie uns im Internet:

www.shadowrun5.de
www.pegasus.de
www.pegasusdigital.de



TOPPS



CATALYST
game labs



Pegasus Press

JACKPOINT

VERBINDE MIT JACKPOINT-VPN ...

- ... Identität verschleiert
- ... Verschlüsselung generiert
- ... Verbunden mit Onion-Router

>>>Login: XXXXXXXXXXXXXXXX
>>>Passwort eingeben: XXXXXXXXXXXXXXXX
... Biometrischer Scan bestätigt
Verbunden mit <FEHLER: UNBEKANNTER KNOTEN>

➤ „Manchmal ist es besser, südlich der Grenze zu sein.“

JACKPOINT-STATISTIK

7 User im Netzwerk aktiv.

NEWS-TICKER

Ich habe jemanden gefunden, der uns ein paar Informationen aus der Perspektive der Transporter gibt, die für uns alle Teil der Szenerie sind. Seid nett zum Kojoten, er hat Zähne.

–Bull

DEIN JACKPOINT

- Du hast **68 neue** private Nachrichten.
- Du hast **127 neue Antworten** auf deine JackPoint-Posts.
- Die neue Single von Devil Rat Attack steht in 17 Minuten, 9 Sekunden zum Download zur Verfügung.

CONNECTIONS

1 Mitglied ist online und in deinem Gebiet.

YOUR CURRENT REP SCORE:

1.219 (84 % positiv)

CURRENT TIME:

30.11.2075, 11:13

WILLKOMMEN ZURÜCK IM JACKPOINT, CHUMMER.

Letzter Login vor 6 Tagen, 18 Stunden.

AKTUELLE HINWEISE

Der Fortschritt ist nicht aufzuhalten. Verliert nicht den Anschluss.
[\[Shadowrun, Fünfte Edition\]](#)

NEUE DATEIEN

- Wer mit dem Tod Geschäfte macht, muss sich vor ihm besonders hüten. [\[Assassinen-Handbuch\]](#)
- Die aktuell heißesten Eisen – ein Überblick, der jedem gut tut. [\[Sturmfront\]](#)
- Besser als „bewaffnet“ ist nur: „stärker bewaffnet“. [\[Feuer und Stahl\]](#)

TOP-NEWS

- Der Konzerngerichtshof hat die Anhörung des Falls Getwell Industries gegen Sioux-Nation abgelehnt. [\[Link\]](#)
- Gaeatronics hat ein hohes Kopfgeld auf Michael Rory Caolain ausgesetzt, falls er lebend übergeben wird. Die MET2000 hat ihren Angestellten verboten, Caolain zu jagen oder anderen bei der Jagd zu helfen. [\[Link\]](#)
- Das Highway-Sicherheitsgesetz #4896-97 des UCAS-Senats wurde auf Eis gelegt, bis der Senat mehr ferngesteuerte Sprengstoffdetektoren auf den Interstate-Highways genehmigt. Damien Knight hat den Beschluss öffentlich unterstützt, da das Gesetz von Ares gefordert hätte, explosive Frachten zu eskortieren und zu versichern. [\[Link\]](#)

TRANSPORTER

Die Deckenlampen schienen so hell auf den Kartentisch herunter, dass Timothy kaum die Rückseiten der Karten der anderen Spieler sehen konnte. Ein bescheidener Haufen Credsticks, Konzernscrip und Datenchips lag in der Mitte des Tisches.

Timothy schaute auf seine Karten. Zusammen mit den Karten auf dem Tisch hatte er eine ziemlich gute Hand. Er warf einen Credstick in die Tischmitte.

„Gehe mit.“

In diesem Moment blinkte ein Licht am Rand seines Blickfelds, das ihn auf eine eingehende Nachricht hinwies. Mit einem Gedanken rief er die Nachricht auf. Auf keinen Fall würde er sich auf den Rest des Spiels in dem Wissen konzentrieren können, dass ihn jemand zu erreichen versuchte. Während der Spieler zu seiner Linken ausstieg, kroch eine Nachricht über den unteren Teil von Timothys Blickfeld:

„Runnerteam muss dringend in die Stadt. Heiße Fracht. Keine Verfolgung. Bist du irgendwo in der Nähe von Wematchee? -Pax.“

Da er eh schon vom Spiel abgelenkt war, schrieb er eine kurze Nachricht auf seinem Deck.

„Kann in 30 Minuten da sein. Nummer?“

In der Zwischenzeit erhöhte die verhüllte Gestalt ihm gegenüber. Der einzige andere Spieler, der noch im Spiel war, stieg aus. Damit waren nur noch sie beide übrig. Timothy hatte ein gutes Paar, aber was hatte Mendle? Im Moment war alles, was er hatte, ein breites Grinsen, aber das war nichts Neues. Der Mann grinste immer.

„Gehe mit. Will sehen.“

Ein Flush. Typisch. Timothy stand auf. „Gehört alles dir.“

Auf dem Weg nach draußen schnappte Timothy sich Mantel und Hut vom Haken neben der Tür und trat nach aus dem Gebäude ins helle Tageslicht. Die Sonne brannte vom Himmel und wurde vom Schnee der letzten Nacht reflektiert – er war plattgewalzt und braun, wo die Kneipengäste geparkt hatten, aber ansonsten jungfräulich weiß. Timothy nahm sich eine Sekunde, um einen tiefen Zug von der Bergluft zu nehmen.

Bevor er ausatmen konnte, riss ihn ein eingehender Anruf aus seinem Moment des Friedens.

„Bist du ein Kojote? Kannst du uns nach Seattle reinbringen?“

Ganz klar Amateure. Keine Begrüßung, keine vorsichtige Sondierung, und der Typ am anderen Ende der Leitung klang nervös.

„Kann sein. Wer fragt das?“

„Uh, musst du nicht wissen, aber wir müssen bis Mitternacht in Seattle sein. Kriegst du das hin?“

„Treff mich in zwanzig Minuten an der Ecke Austin Drive und No. 1 Canyon Road.“

Das würde ihm ein wenig Zeit verschaffen, um sie zu überprüfen, während er den halben Kilometer bis zum Treffpunkt fuhr. Amateure bedeuteten gewöhnlich Probleme. Zeit, ein paar Anrufe zu tätigen.

✘

Die Klienten warteten bereits an der Kreuzung, als Timothy dort ankam. Am leichtesten zu erkennen war ein glatzköpfiger Troll mit bemalten Hörnern. Es sah aus, als hätte er sich diesen Look sorgfältig ausgesucht. Die Wirkung, die er damit erzielen wollte, wurde allerdings durch die zerfetzte Panzerweste, die hier und dort zu sehenden blutigen Bandagen und die Tatsache ruiniert, dass er am Boden lag und nach Luft rang. Der frische Schnee färbte sich langsam rot, und es sah so aus, als ob er kurz vor einem Schock stand. Ein kleiner Mensch in einem schwarzen Trenchcoat zappelte und schwankte von einer Seite zur anderen, während er ein Deck in seinen Armen wiegte. Sein kurzes, sorgfältig zurechtgemachtes Haar und die schwarze Sonnenbrille ließen ihn so aussehen, als wollte er sich gut in ein Konzernumfeld einfügen. Als der Van anhielt, presste er sein Deck an den Körper und fletschte die Zähne. Das letzte Teammitglied lehnte an einem alten Straßenschild. Sie war für eine Nacht in den Clubs herausgeputzt, und ihr enges Top und die engen Hosen aus Vinyl hätten für ein hinterwäldlerisches Salish-Städtchen nicht unpassender sein können, aber immerhin gewährten sie einen guten Blick auf ihren beeindruckenden und kurvenreichen Orkkörper. Neben ihnen auf der Straße lagen drei Motorräder, von denen das trollgroße von Kugeln durchsiebt war. Musste eine beeindruckende Geschichte sein, wie sie so weit gekommen waren.

„Ich bin Tim. Sieht so aus, als könntet ihr eine Mitfahrgelegenheit gebrauchen.“ Der Südstaatenakzent war stark, viel stärker als während des Pokerspiels. „Ihr drei passt ohne Probleme rein, aber mit dem Troll kann ich nur zwei Motorräder hinten reinpacken, und es könnte etwas eng werden.“ Tim tätschelte seinen Van; er war beruhigend kühl unter seiner Handfläche. Die Berührung erlaubte ihm außerdem, dem Van zu befehlen, die seitliche Schiebetür zu öffnen und sich abzusenken.

„Ich heiße Huntress.“ Die Orkin lächelte, als sie auf ihn zukam. Timothy fühlte, wie sich sein Körper entspannte, als sie sprach. „Das hier ist Spike, und der da drüben auf dem Gras ist Razor.“ Spike zuckte sichtlich zusammen, als er seinen Namen hörte. Razor bewegte sich nicht und blutete immer noch auf den schnell dunkler werdenden Schnee. „Hilf uns mal, Razor an Bord zu bekommen.“

Razor war selbst für einen Troll schwer, und seine Verletzungen sahen so aus, als ob sie tödlich enden könnten. Als sie ihn an seinen Platz gehievt hatten, nahm er den ganzen Rückraum des Vans ein.

„Razor wird echt angepisst sein, wenn er aufwacht, aber wir lassen sein Motorrad hier. Ist eh das kaputtteste.“ Die beiden anderen Motorräder wurden vor Razor aufeinander gestapelt und mit Gurten gesichert. Schließlich stiegen die anderen beiden Runner ein und setzten sich genau hinter den Fahrersitz.

„Der Trip dauert vier Stunden. Ich hoffe, ihr habt genug Vids dabei.“ Tim stieg auf der Fahrerseite ein, während der Van sich vom Asphalt hob, die Tür sich schloss und die Fenster sich verdunkelten.

Spike, der bis jetzt geschwiegen hatte, warf sich auf einmal nach vorne, sein Gesicht angespannt und schweißüberströmt. „Warte, warte! Ich habe was vergessen!“



Timothy ließ den Motor an, drehte sich dann in seinem Sitz zu Spike um und nickte einfach.

„Achtung Stufe“, sagte er, als sich die Tür öffnete.

Spike zog eine Granate aus seiner Jackentasche und warf sie aus der Tür. Eine Explosion zerstörte Razors Motorrad und ließ Timothys Ohren dröhnen, aber er konnte immer noch die Echos der Explosion in den umliegenden Hügeln hören.

„Bitte, keine Beweise.“ Spike sah zufrieden mit sich aus. Timothy starrte ihn an. „Was?“, fragte Spike.

„Ich schätze, wir nehmen den langen Weg, um den Flugdrohnen aus dem Weg zu gehen, die du gerade alarmiert hast“, sagte Tim. Aber Spike schien ihn nicht zu hören; er lehnte sich nur mit einem angespannten Lächeln zurück. Huntress zuckte nur mit den Schultern und sorgte dafür, dass er angeschnallt war.

✘

Timothy hielt seinen Van in der Nähe des Grenzübergangs an. Eine alte Dobermann-Drohne trudelte zur Fahrertür, während ein Anruf durchs Kommlink kam.

„Dieser Grenzübergang ist geschlossen, die Straße ist gesperrt. Bitte wenden Sie zu Ihrer eigenen Sicherheit und nehmen Sie den Weg durch North Bend.“ Die offiziell klingende Stimme des Metroplexgardisten war metallisch und barsch. Überhaupt nicht einladend.

„Danke für Ihre Sorge. Wenn Sie Ihren Reparaturplan überprüfen, werden Sie sehen, dass ich ein Lieferant mit Nachschub für das Straßenreparaturteam bin.“ Bei einem gesperrten Grenzübergang wie diesem gab es kaum Überprüfungen, nur eine Warnung und die Anweisung, umzudrehen. Er musste die Wache zwingen, sein Kommlink zu scannen und seine gefälschte ID zu prüfen.

„Danke, Josephus T. O'Reilly, bitte weisen Sie sich mit einem biometrischen Scan aus.“ Die Drohne trudelte zur Tür und hielt ihm an einem Teleskoparm einen Fingerabdruckscanner entgegen, während Timothy einen Gummihandschuh voller gefälschter Fingerabdrücke überzog und sein Fenster öffnete. Eisige Luft wehte durch den Innenraum des Vans. Während er seine gefälschten Abdrücke auf den Scanner drückte, rief er einen Freund an, der antwortete, während der Van den verlassenen Highway entlangrollte.

„Ich bin der Mann mit dem Plan. Wie läuft's, Timmo, alter Kumpel?“, ertönte die Stimme direkt in Timothys Ohrknöchelchen, unhörbar für die schweigsamen Passagiere.

„Nicht schlecht. Ich habe hier ein paar Freunde, die mit mir reisen, aber sie sind die ganze Reise über ziemlich ruhig geblieben. Ich denke, dass sie untereinander geplaudert haben, und das ist da, wo ich herkomme, verdammt unhöflich. Ich frage mich, ob du mich an ihren kleinen Geheimnissen teilhaben lassen könntest. Einer von ihnen ist ein Decker.“ Timothys Nachricht wurde durch ein Subvokalmikro übermittelt. Ohne ihm ins Gesicht zu sehen, konnten Huntress und Spike nicht merken, dass er mit jemandem sprach.

„Mann, du hast genau den Richtigen angerufen. Du ziehst deine Störnummer ab und ich knack sie für dich. Aber zu den Standardgebühren, Alter. Ich muss einen brandneuen Ofen abbezahlen.“

„Komm in dreißig Minuten durch meine Satellitenverbindung.“ Timothy legte erst auf, nachdem er Anweisun-

gen übermittelt hatte, wie sein Kumpel durch das Störfeld kam, das er gleich aktivieren würde.

„Okay da hinten, wir werden in etwa zehn Minuten durch eine Deadzone kommen. Wenn ihr also noch mal Eure Feeds checken wollt, dann macht das jetzt.“ Huntress drückte einen Knopf auf ihrem Link.

„Was?“

„Ich sagte, wir sind gleich an einem Ort ohne Matrixverbindung; ladet euch ein Sim oder so, damit ihr euch nicht langweilt.“

„Oh, ja, klar.“ Huntress fummelte an ihrem Link; Spike sagte nichts. Verdammt, soweit Timothy wusste, konnte er komplett in der Matrix sein.

Timothy fühlte unter dem Sitz nach seinem Störsender. Bei voller Leistung konnte er damit jedes Signal von oder zu seinem Van abwürgen, abgesehen von denen, die er ausdrücklich erlaubte. Timothy schaltete den Störsender auf minimaler Leistung ein und programmierte den Timer so, dass sich die Leistung im Laufe von zehn Minuten langsam aufbaute.

Als die Statik langsam stärker wurde, traf das auch für das Gefühl der Isolation zu. Die Windschutzscheibe hatte sich zu Beginn der Reise verdunkelt, und hinten gab es keine Fenster. Timothy fuhr nur mithilfe seines AR-Displays.

Die Geräusche von außerhalb des Vans veränderten leicht ihre Struktur und zeigten Timothy, dass der Van wie erwartet in den Tunnel eingefahren war. Hinten im Van bemerkte er Bewegung - es fühlte sich an, als ob Razor aufwachte, und Spike begann ebenfalls, sich zu bewegen.

„Was ... was ist mit dem Signal passiert?“

„Du warst wohl eingestöpselt, als ich es erwähnte. Wir fahren gerade durch ein paar Tunnel, um der Grenzsicherheit zu entgehen. Wir werden eine ganze Weile hier drinnen sein.“ Timothy beobachtete durch die versteckte Sicherheitskamera sorgfältig die Reaktionen seiner Passagiere. Spike war überrascht und entspannte sich dann; er und Huntress bewegten leicht ihre Kiefer. Offensichtlich war Timothy nicht der Einzige mit einem Subvokalmikro. Spike ließ sich wieder in den Sitz fallen und starrte auf Timothys Hinterkopf. „Wir werden wieder in Signalreichweite sein, kurz bevor ich euch absetze. Apropos, der Vertrag, den mir euer Schieber schickte, gab ein Ziel in Redmond an. Das ist ein verdammt gefährlicher Stadtteil. Wollt ihr da immer noch hin?“

„Ja, ist in Ordnung. Wir haben ein paar Freunde, die uns da abholen können.“

Ein Adrenalinstoß durchzuckte Timothy - Amateure mit Freunden, die sie abholten? Er hatte richtig damit gelegen, vorsichtig zu sein. Auf der nicht gestörten Frequenz rief er seinen Freund an.

„Howdy. Bist du immer noch für das Übliche zu haben?“

„Bin schon da, Tim-bob. Dachte mir, es wäre subtiler, wenn ich bereits auf dem Knoten wäre. Der Typ mit dem Komplex ist ein ziemlich guter Hacker, aber er hat mich nicht erwartet. Hab auch die Unterhaltung aufgezeichnet - willst du alles oder nur die Highlights?“

„Nur die Highlights. Ihr Geschäft ist ihr Geschäft.“

„Sieht so aus, als ob ihr Geschäft dich kaltmacht. Spike will ein paar Granaten in deinen Van schmeißen, wenn du sie absetzt. Außerdem haben sie Chummer am Abdepunkt. Keine Ahnung wen, aber wahrscheinlich Yaks, weil ihr ganzes Zeug von Mitsuhamas ist. Wer auch immer Huntress ist, jedenfalls wollte sie dich am Anfang nicht

umlegen, aber Spike scheint sie langsam zu überzeugen. Sie gibt wahrscheinlich schon allein deshalb nach, um sich sein Jammern nicht mehr anhören zu müssen. Der Razor-Typ ist vollkommen wach, aber er spielt toter Mann, weil Spike sagte, das sei besser. Für einen Hacker ist der Typ verdammt verrückt. Oh ja, und Razor ist es egal, wie sie's machen. Sie werden wahrscheinlich versuchen, dich in der Nähe des Abladepunktes zu geeken.“

„Yeah, das wäre die übliche Vorgehensweise. Danke für deine Hilfe, ich schicke dir sofort die Bezahlung, falls es es nicht so ausgeht, wie ich es gerne hätte.“

„Kumpel, beschrei's nicht, wird schon schiefgehen. Bis später.“

Ein Blick auf die Kameras zeigte ihm, dass Huntress genauso gelangweilt aussah wie schon die ganze Fahrt über. Sie musste eine wahnsinnig gute Schauspielerin sein, um das so durchzuhalten. Spike wurde immer zappeliger und schaute sich dauernd um. Razor hatte sich nur auf den Rücken gedreht und die Hände über die Augen gelegt. Timothy sah auf die Uhr. Er hatte noch etwa zwanzig Minuten, wenn er am Ende nicht ein paarmal um den Block fahren wollte. Zeit für einen weiteren Anruf.

„Pax.“

„Verdammt gut, dass ich dich erreiche, Pax. Ich habe deine Runner hinten in meinem Van, wir sind gleich am Abladepunkt. Aber zuerst habe ich eine Frage an dich.“ Timothy machte eine Pause, um Atem zu holen. Ein einzelner Van, der vier Stunden lang vier Personen transportierte, brachte ein Aroma mit sich, das keine Klimaanlage der Welt überwinden konnte. „Pax, siehst ganz so aus, als ob deine Runner darauf aus sind, den Transporter zu töten. Ein Profi wie du würde sich natürlich nicht in so etwas Törichtes verwickeln lassen. Wie soll ich weiter vorgehen?“

„Sie müssten schon Idioten sein, um das bei jemandem wie dir zu versuchen. Ist nicht mein Plan. Aber ich muss das fragen - hast du Beweise für deine Behauptung?“

„Jup. Mitgeschnittene Unterhaltung.“

„Das ist ... bedauerlich. Okay, ich brauche die Ablieferung immer noch, und ich würde es vorziehen, sie lebend zu bekommen, damit sie aus ihren Fehlern lernen können. Kannst du das möglich machen?“

„Kann ich nicht genau sagen, aber siehst du, ich stecke selbst in einem Dilemma. Wenn ich sie jetzt gehen lasse, ruinieren sie meinen Ruf.“ Timothy überprüfte die Kameras; er fühlte sich überhaupt nicht gut dabei, über die Eliminierung seiner Passagiere zu reden, während sie keine zwei Meter hinter ihm saßen. „Du erkennst mein Dilemma.“

„Okay, schau mal, ich habe einen guten Ruf ...“

„Gut?“

„Ich habe einen soliden Ruf“, beharrte Pax. „Alles, was du tun musst, ist, sie mit ihrem Zeug zum Treffen zu bringen, und ich Sorge dafür, dass sie nicht schwatzen. Ich zahle dir zehn Prozent zusätzlich für deine Mühen.“

„25 Prozent würden meine Kosten decken, zusammen mit dem wahrscheinlichen Schaden.“

Timothy unterbrach die Verbindung. Noch zehn Minuten. Showtime.

„Alles klar da hinten? Niemand braucht irgendwas? Ich muss eine Weile auf Umluft schalten; ihr würdet den Geruch draußen nicht besonders mögen.“

Keine Reaktion. Er erwartete auch keine. Er langte unter den Sitz, drehte an einem Knopf und holte eine Atemmaske hervor.

Als er sich aufrichtete, fühlte er kaltes Metall an seinem Hinterkopf. Verdammt.

„Hast du für jeden eine?“, fragte Huntress mit heiserer Stimme.

„Könnte sein. Hier, nimm die ...“

Als er die Maske nach hinten gab, gab Timothy dem Van den geistigen Befehl, eine Vollbremsung hinzulegen. Hundert Kilo Ork knallten in seinen Rücken, während Tim verzweifelt versuchte, den Atem anzuhalten. Die Reifen quietschten, und der ganze Van rutschte vorwärts und schlingerte, während Razor und die Motorräder ausprobierten, wie gut die Gurte hielten. Ein summender orange-farbener Alarm teilte ihm mit, dass der Van einen Hacker entdeckt hatte. In weniger als einer Sekunde wurde der Alarm deaktiviert, und der Van berichtete, dass alles in Ordnung sei. Spike hatte die Kontrolle über den Van übernommen, aber das würde in etwa drei Sekunden keine Rolle mehr spielen. Huntress' massiger Körper drückte auf Timothy, und ihr totes Gewicht presste ihn in den Sitz. Er schaffte es, die Atemmaske auf sein Gesicht zu drücken, während schon helle Funken vor seinen Augen tanzten. Die Ränder seines Gesichtsfeldes wurden dunkel.

Timothy öffnete seinen Gurt und ließ die Orkin zu Boden gleiten. Als er sich in der Fahrgastzelle nach den drei Shadowrunnern umdrehte, dankte er seinem Glücksstern, dass er das Betäubungsgas nie an den Computer des Vans angeschlossen hatte. Er schlüpfte in den Fahrersitz. Das war viel knapper gewesen, als ihm lieb war. Spike war eine Verschwendung von Atemluft, aber Razor und Huntress hatten das Potenzial, sich zu echten Profis zu entwickeln.

✘

„Pax, deine Fracht wurde abgeliefert, und ich habe deine Zahlung bestätigt. Danke fürs Geschäft, ruf mich an, wenn du andere Shadowrunner hast, die transportiert werden müssen. Deine Fracht wurde - bewusstlos, aber lebendig - an einer Laderampe in der Nähe des Abladepunktes abgeladen.“ Er war versucht gewesen, Spikes Deck zu nehmen und die Taschen der drei zu durchsuchen, während sie bewusstlos waren, aber das hätte ihn durch den Reputationsverlust langfristig zu viel gekostet.

Es war ärgerlich gewesen, aber jetzt war es erledigt. Zeit, sein kaltes Metall zu verlassen und sich in einem kalten Becher mit etwas Starkem zu verlieren.



DAS KOJOTENLEBEN

GEPOSTET VON: TIMOTHY MOVO

Also, warum sollte jemand wie ihr oder ich sich damit abgeben, Leute über Grenzen zu schmuggeln? Im Ernst, es scheint dumm, und vielleicht sind wir ja Dummköpfe. Ich kenne viele Kojoten. Und obwohl wir Konkurrenten sind, bleiben wir miteinander in Kontakt, hauptsächlich, um zu wissen, wer uns vielleicht um unsere Gebühren betrügen will, aber auch, weil es nicht viele andere Leute gibt, mit denen wir über das reden können, was wir tun.

Eine überraschende Sache, die ich gelernt habe, ist, dass es ziemlich viele Kojoten gibt, die Leute nicht über Grenzen schmuggeln, weil sie das Geld brauchen. Oh, wenn ihr sie fragt, werden sie sagen, dass sie für den Ruhestand sparen und eines Tages aus dem Geschäft aussteigen wollen, aber sie halten sich wahrscheinlich nicht mal selbst zum Narren. Viele Male habe ich gesehen, wie ein Kojote einen guten Job bekommen hat, genug mit einem Hochrisikorun verdient hat, um sich zur Ruhe zu setzen, und was passiert? In der nächsten Woche sieht man ihn mit einem neuen Deck, frischen Narben von einer implantierten Riggerkontrolle und einem aufgemotzten Van auf dem Parkplatz. Spendiert einem Kojoten ein Bier, und er wird euch erzählen, dass sein letzter Job ziemlich haarig war, und dann redet er darüber, was er sich gerade gekauft hat, um beim nächsten Mal besser durchzukommen.

Andererseits gibt es auch Leute, die ins Geschäft einsteigen, weil sie denken, dass sie dadurch reicher werden, als sie es sich in ihren kühnsten Träumen vorstellen können. Sie denken sich, dass sie eine schnelle Fahrt durch ein paar Seitengassen und Matrix-Deadzones machen und sie dann irgendein großer Shadowrunner oder Konzernmanager oder Politiker oder was auch immer mit goldenen Credsticks überhäuft und ihnen die geheimen Handschläge beibringt, um in die exklusiven Clubs zu kommen. Ich weiß nicht, wie andere Kojoten diese Typen nennen, aber ich nenne sie Greenhorns. Und die Mortalitätsrate unter Greenhorns ist hoch.

Für mich war der einzige Vorteil, als ich anfing, dass ich durch die Gerüchteküche herausfand, dass es da zwei Gangs gab, die dachten, dass ein paar bestimmte Gassen zum Territorium der jeweils anderen Gang gehörten. Die Gassen waren lang genug, um jemanden tief ins Herz der Redmond Barrens zu bringen, ohne von einer der beiden Gangs oder von den Bullen gesehen zu werden. Ich hörte von jemandem, der rein musste, ließ ihn wissen, dass ich verfügbar war, und nannte meinen Preis. Das war ein ziemlich bequemes Arrangement. Ich machte das ein paarmal und wurde so großspurig, wie nur ein Greenhorn es sein kann, was bedeutete, dass es nicht lange dauerte, bis mich jemand bat, ihn reinzubringen, ich ihn reinbrachte und er dann auf mich schoss und mich blutend auf den Straßen der Barrens zurückließ. Ich kroch in ein Loch, um die Blutung zu stoppen, bis mich ein Freund abholen konnte. Dadurch lernte ich vieles von dem, was ich brauche, um als Kojote zu überleben – besonders den Teil, dass man einen guten Freund haben sollte, der einem den Arsch retten kann. Ich war noch nicht mal wütend darüber, dass es einen Neuen gab, der auf meiner alten Route arbeitete, wenn auch hauptsächlich deshalb, weil die Gangs

mittlerweile mitbekommen hatten, dass es da eine nicht beanspruchte Gasse gab und genau zu dem Zeitpunkt ein Blutbad um die Herrschaft darüber anrichteten, als der Typ, der mich niedergeschossen hatte, jemanden hindurchtransportierte. Aus den Fehlern anderer zu lernen ist eine gute Methode, um am Leben zu bleiben.

DIE RISIKEN

Seht ihr, Greenhorns sterben, weil sie denken, dass ihre Passagiere sie schätzen. Aber das ist nur teilweise korrekt. Die Passagiere schätzen die Fähigkeit eines Kojoten, sie über eine Grenze zu bringen, aber sobald der Job erledigt ist, sinkt unser Wert rapide. Wenn ein Krimineller schnell aus einem abgesperrten Gebiet in Kowloon oder aus Aztlan raus muss, dann ist der Kojote, der ihn rüberbringt, eine Belastung. Im Hinterkopf des Klienten wird immer der Gedanke herumschwirren, dass der Kojote seinen Verfolgern für genügend Nuyen verraten wird, wo er ihn abgeladen hat. Ich kann den Leuten deswegen keinen Vorwurf machen – so denken Kriminelle nun mal.

Das bedeutet, dass es ein hohes Risiko gibt, dass sich eure Fracht gegen euch wendet – besonders die schwer bewaffneten Shadowrunnertypen. Unerfahrene Shadowrunner sind am schlimmsten – sie sind nervös, und sie haben häufig noch nicht kapiert, wie wichtig es ist, gute Connections aufzubauen und zu behalten.

Also, die Risiken gibt es, aber ihr könnt ein paar Vorsichtsmaßnahmen treffen. Sich einen Ruf aufzubauen, dass ihr das liefert, was ihr verspricht, ist eine Methode, damit eure Fracht entspannt bleibt. Es ist idiotisch, keine Sicherheitsmaßnahmen in eurem Van zu haben, aber es ist genauso idiotisch, diese Vorsichtsmaßnahmen für alle offensichtlich zu machen. Ihr müsst diskret sein. Tränengas oder sogar Sprengstoff in die Sitze eures Fahrzeugs zu bauen wird euch viel mehr bringen als Kanonen im Fahrzeughimmel. Leute, die in den geladenen Lauf einer Kanone schauen, werden schnell kribbelig, und das kann sie unberechenbar machen.

- ◆ Moment mal. „Fracht“? Ich garantiere euch, dass kein Kojote, den ich je engagiert habe, mich so bezeichnet hat, und ihr könnt darauf wetten, dass ich in keinem Van mitfahre, in dem eine Kanone auf mich gerichtet ist.
- ◆ Sticks
- ◆ Du meinst, du traust jedem, mit dem du zusammenarbeitest? Dieser Typ redet nur über dieselben Vorsichtsmaßnahmen, die du triffst, wenn du mit jemandem läufst, den du nicht kennst – nur dass er häufiger neue Gesichter transportiert, als du mit welchen zusammenarbeitest.
- ◆ Whippit
- ◆ Schnauze, Anfänger.
- ◆ Sticks

Ein Netzwerk ist wichtig. Die meisten erfolgreichen Kojoten haben Freunde, die nach ihnen sehen, Freunde, die wissen, welcher Schieber euch mit euren Klienten zusammengebracht hat, und die nachschauen, wenn ihr seit einer Weile nicht mehr gesehen worden seid. Die Matrix ist ein Geschenk des Himmels, um einen kleinen ortsbasierten Herzschlag an einen Hackerfreund zu schicken, besonders

wenn dieser Freund CrashCart an euren letzten bekannten Standort schicken kann, sobald euer Signal verschwindet.

Abgesehen von der physischen Gefahr durch eure Kunden gibt es die normalen Geschäftsrisiken. Die Konkurrenz um die Sahnerouten ist heftig, und mehr als ein Kojote wurde schon mit einem Kugelhagel von einem Konkurrenten aus dem Geschäft genommen. Kojoten leben von ihrem Ruf und sind deshalb viel anfälliger für Schmutzkampagnen als die meisten Schattenarbeiter, was bedeutet, dass wir manchmal etwas PR-Hilfe in Anspruch nehmen. Alle Leute, die ich kenne und die schon lange dabei sind, haben einen Unterhändler, den sie anrufen können, wenn sie einen Gefallen brauchen.

So wie ich das sehe, gibt es, wenn es Passagiere wirklich auf einen Kojoten abgesehen haben, drei Arten für den Kojoten, um die Situation lebend zu überstehen: Er kann die Passagiere töten und die Leichen irgendwo abladen, er kann aussteigen und das Beste hoffen, oder er kann versuchen, etwas nicht Tödliches zu tun. Kunden zu töten ist gewöhnlich schlecht, aber sie am Leben und gestrandet zurückzulassen kann ebenfalls für Probleme sorgen, denn sobald sie zurück in die Zivilisation gelangen, werden sie versuchen, euren guten Namen zu beschmutzen. Es gibt keine leichte Option; alles, was ihr wirklich tun könnt, ist, euch einen so guten Ruf aufzubauen, dass er ein paar Schläge aushält, wenn es mal schlecht läuft.

Selbst wenn eure Konkurrenten oder eure Fracht nicht euren Sattelgurt durchschneiden, gibt es noch ein Problem, das auf euch wartet - das Gesetz. Lone Star hasst Kojoten fast so sehr wie Shadowrunner. Kojoten ärgern sie, weil sie so begabt darin sind, Beweise und Verdächtige außerhalb ihrer Reichweite zu bringen. Der Star und Knight Errant nehmen vielleicht nicht ganz so viel Mühe auf sich, um uns zu jagen, wie sie es bei Shadowrunnern tun, denn die spektakulären Verbrechen von Runnern pissen ihre Konzernherren mehr an und ziehen die Aufmerksamkeit der Gesetzeshüter auf sich. Aber ihr solltet hier proaktiv vorgehen - freundet euch mit jemandem bei den Gesetzeshütern an, der euch im Ernstfall etwas helfen kann.

- ◊ „Freund“ ist hier wahrscheinlich das falsche Wort. „Bestechliche Bekanntschaft“ ist ein treffenderer Ausdruck.
- ◊ Traveler Jones

Ich habe alles davon schon erlebt, aber was mich am meisten geschmerzt hat, ist das, was ihr vielleicht Entropie nennt. Vor ein paar Monaten ging ein kinderleichter Transport fast schief, weil eins der Gebäude auf meiner normalen Route ein paar neue Kameras an der Außenseite hatte. Gewöhnlich keine große Sache, aber sie hatten dazu noch aktive Überwachung gebucht, und die Kameras hatten eine Leitung zu einem Sicherheitskonzern, der die Rutheniumpolymere an meinem Fahrzeug entdeckte. Sie sind nicht illegal, aber es reichte, um mein Fahrzeug als verdächtig zu markieren und von einer Verkehrsdrohne markieren zu lassen, was ich bemerkte, als ich meine Matrix-ID wechselte. Das genügte mir schon, um in den Notfallmodus zu wechseln. Ich warf die Fracht in der Nähe des Zielorts raus, zog die Verfolger auf mich und fackelte schließlich mein Fahrzeug ab, um meine Flucht zu decken.

Diese Dinge können auf jeder Fahrt passieren. Wenn ihr durch die Barrens fahrt, werden sich Ganggrenzen verschieben. Wenn ihr euch durch eine Grenzkontrolle blufft,

wird es ein neues Formular geben, das ihr ausfüllen müsst. Verdammt, selbst Straßenarbeiten können die Route einer Patrouille durcheinanderbringen. Alles, was ihr tun könnt, ist, voll einsatzfähig zu sein und ein paar Notfallpläne zu haben, um euren Arsch aus dem Feuer zu ziehen.

WOHER DAS GELD KOMMT

Für die ganzen Risiken gibt es natürlich eine ordentliche Vergütung. Was gut ist, denn ihr benötigt viel Geld, wenn ihr all die Fahrzeuge kaufen und unterhalten wollt, die ihr braucht, wenn ihr in diesem Geschäft gut sein wollt.

Wie in jedem Geschäft verlangen Kojoten das, was der Markt hergibt. Einen kleinen Ganger durch das Territorium einer feindlichen Gang zu bringen, kostet vielleicht ein paar Hundert Nuyen. Ein Team Jaguargardisten in den UCAS-Sektor von Denver zu bringen, kann mehrere Hunderttausend Nuyen kosten. Das Gute an dem Job ist, dass die Klienten gewöhnlich zu einem Kojoten kommen und fragen, wie viel eine Fahrt kostet. Das gibt uns die Chance, den Preis festzusetzen, und der Klient kann den Preis dann entweder akzeptieren oder woanders suchen. Wenn es keinen anderen Kojoten gibt, beginnt der Wucher. Aber seid vorsichtig - wenn ihr den Preis zu sehr nach oben treibt, beschließt der Klient vielleicht, dass es am Ende der Fahrt viel leichter ist, euch zu erschießen, als euch zu bezahlen. Egal wie klein der Markt ist, diese Alternative existiert immer.

Ich kann nicht für alle anderen Kojoten sprechen, aber wenn ich meinen Preis festlege, schaue ich mir die Person, die fragt, genau an. Wenn sie einen guten Ruf hat und nicht zu aufgeregt ist, dann ist das Risiko, dass sie das Schießeißen zieht, gering, und ich gehe mit dem Preis etwas runter. Wenn es ein Expressjob ist, brauche ich normalerweise ein paar Helfer dafür, was den Preis hochtreibt. Wenn genug Zeit ist, frage ich ein wenig herum, warum meine Klienten einen Kojoten brauchen. Nicht Spezielles natürlich, aber falls ich geschnappt werde, bekomme ich für das Schmuggeln eines illegalen Fokus viel weniger Probleme als dafür, entführte Kinder von hohen Konzerntieren durch die Stadt zu schleifen. Wenn sie es nicht sagen wollen, nehme ich das Schlimmste an. Wohin sie müssen, ist ein weiterer Faktor. Wenn die Klienten nur auf die andere Seite der Stadt müssen, ist das vielleicht kein Problem. Wenn sie aber von Chicago nach Tír na nÓg müssen, wird das sehr teuer. Grenzübergänge? Zusätzliche Kosten. Haftbefehle, Magie, verletzte Klienten, sperrige Fracht oder mehr als ein Troll in meinem Van - das alles bedeutet, dass ich Extraausgaben für verstärkte Federung, Waffen, Drogen und so weiter habe. All diese Dinge treiben den Preis nach oben. Das, was euch aber am meisten kostet, ist, wenn ein Kunde will, dass ich etwas Bestimmtes tue, zum Beispiel an einem bestimmten Gebäude vorbeizufahren oder während der Fahrt alle Matrixaktivitäten einzustellen. Wenn er mir erzählt, warum, ist das vielleicht kein Problem, aber das tut niemand, also nehme ich an, dass ich ein Risiko eingehe, über das ich nichts weiß. Und das kostet mehr - viel mehr.

- ◊ Alles an einem Kojoten ist teuer. Sie sind Spezialisten, es gibt nicht viele von ihnen, und es ist schwierig, jemanden ohne ihre Expertise dahin zu bringen, wo ihr ihn haben müsst. Wie bei jedem anderen Monopol auch nutzen sie ihre Position, um euch nach Belieben auszupressen.
- ◊ Stone



PREISE FÜR GRENZÜBERQUERUNGEN

SITUATION	PREIS
Grenzübergang	100 ¥ pro Person (200 ¥ für Trolle); 50 ¥ pro 100 kg Fracht
Pro 100 km Reise außerhalb eines Sprawls	50 ¥ pro Person (100 ¥ für Trolle); 25 ¥ pro 100 kg Fracht
Pro 10 km Reise innerhalb eines Sprawls	10 ¥ pro Person (20 ¥ für Trolle); 5 ¥ pro 100 kg Fracht
Pro verbotener Waffe oder Dosis einer illegalen Droge (sofern der Kojote sie entdeckt)	500 ¥
Pro bekanntem Haftbefehl für einen Passagier	500 ¥
Aktiver Verfolgung durch Gesetzeshüter ausweichen	1.000 ¥
Keine Fragen zu Fracht oder Passagieren	5.000 ¥
Multiplikator für hochriskante Orte oder Grenzen*	x 1,5 bis x 10
Multiplikator für leichte Orte oder Grenzen	0,5

* Der genaue Multiplikator hängt im Allgemeinen von dem Risiko für den Kojoten und den Konsequenzen ab, falls man geschmuggelt wird. Schmuggel von Seattle ins Salish-Shidhe-Territorium kann zu einer Gefängnisstrafe von einem oder zwei Jahren führen, was zu einem Multiplikator von 1,5 oder vielleicht gar keinem Multiplikator führt. Jemanden aus Aztlan in die CAS zu schmuggeln, zieht die Todesstrafe nach sich und würde sehr wahrscheinlich den Multiplikator von 10 bedeuten.

BEISPIELMODIFIKATOREN

SCHWIERIGKEIT	MODIFIKATOR
Leicht (Redmond an einem ruhigen Tag, UCAS/CAS-Grenze)	0,5
Normal (Grenze zu Denver oder Seattle)	1
Hoch (Salish-Shidhe/Tír Tairngire, Sioux-Nation/UCAS)	1,5
Signifikant (Grenze zwischen Karibischer Liga und CAS, China/Hongkong)	2
Extrem (Bug City, Aztlan/CAS)	10

Achten Sie darauf, dass der Grundpreis, der mit diesen Richtlinien berechnet wird, durch eine normale Verhandlungsprobe gesenkt werden kann, wobei jeder Nettoerfolg den Preis um 5 Prozent senkt, bis zu einem Maximum von 20 Prozent.

Denken Sie auch daran, dass dies Richtlinien für den Spielleiter und keine festen Preise sind. Es wird viele Variablen geben, die den Spielern unbekannt sind, vor allem die Zuverlässigkeit des Kojoten, die Erfolgsaussichten bei dem Job und für wie wahrscheinlich es der Kojote hält, dass die Spielercharaktere ihn verraten werden.

- Scheint mir fair. Sie halten ihren Kopf hin, also sollten sie auch gut dafür bezahlt werden. Aber wenn ihr es billig haben wollt, sucht nach jemandem mit diesem wahnsinnigen Extraglitzen in den Augen, der bereit ist, einen unmöglichen Job nur deswegen anzunehmen, weil es ihm einen Kick gibt. Dass ihr ihnen etwas Interessantes zu tun gebt, könnte genug sein, um einen Rabatt rauszuhandeln.
- Slamm-0!

Sich mit eurem Kojoten anzufreunden, führt häufig dazu, dass der Preis etwas sinkt. Am besten macht ihr euch einen Kojoten zum Freund, indem ihr ein paarmal mit ihm fahrt und ihn nicht betrügt. Die meisten Kojoten freunden sich mit ein paar der Shadowrunner an, die sie transportieren, besonders wenn sie dieselben Leute mehrere Male transportieren. Shadowrunner, die regelmäßig die Hilfe eines Kojoten brauchen, sind eine wertvolle Ware. Sie zahlen gut und sind bereit, ihren Connections von den Fähigkeiten des Kojoten zu erzählen, mit dem sie arbeiten. Und das wiederum führt möglicherweise zu besser bezahlten Jobs. Das Wichtigste daran, Stammkunden zu haben, ist, dass es mit jeder Fahrt weniger wahrscheinlich wird, dass die Passagiere bereit sind, den Kojoten zu töten, um ihre Spuren zu verwischen. Wenn man Konzernpassagiere transportiert, ist dieses Risiko von vornherein geringer, aber bei ihnen wird es nie vollkommen verschwinden - bei Shadowrunnern hingegen ist es möglich. Ich bin vermutlich voreingenommen, aber wahre Loyalität zu irgendwas außer Geld scheint den Horizont aller Konzerndrohnen zu übersteigen. Es gibt da draußen unter den Shadowrunnern ein paar Psychos, aber es gibt auch ein paar, denen ich das Leben meiner Mutter anvertrauen würde.

- Söldner brauchen Kojotenfreunde, besonders wenn sie unter dem Radar in die Zielzone müssen. Ich war in Bug City, und ich brauchte einen Kojoten, um mich durch den Sicherheitskordon und an den privaten Sicherheitskräften vorbei zu bringen. Da wir gerade davon reden, ich frage mich, wie es der Technomancerin geht, mit der ich da war; sollte mal nach ihr sehen.
- Pistons

WOHIN DAS GELD GEHT

Das ganze Gerede über Geld klingt danach, als ob das Herumkutschieren von Leuten eine Fahrkarte in einen frühen Ruhestand auf irgendeiner Ranch im Westen ist, aber das stimmt nicht. Die ersten paar Jahre lang schaffen es viele Kojoten kaum, das Nötigste zusammenzukratzen.

Die Hardware ist nur ein Teil der Kosten. Ihr seid nur dann ein Kojote, wenn ihr Leute oder Sachen herumfahrt, und das bedeutet, dass ihr ein Fahrzeug braucht. Euer normaler Van transportiert Leute durch die Gegend, aber er schützt euch weder im Kugelhagel oder noch schießt er Lone-Star-Drohnen ab. Also lasst ihr von eurem Mechanikerkumpel vielleicht etwas Panzerung dranschweißen, aber dadurch liegt das Fahrzeug echt tief auf der Straße, also müsst ihr was am Fahrwerk machen lassen. Die Stoßdämpfer zu verstärken reicht aber nicht aus - die ganze Panzerung macht euren Van schwer, und mit fünfzig Kilometern pro Stunde könnt ihr dem Gesetz nicht entkommen, also müsst ihr den Motor etwas aufmotzen. Jetzt habt ihr genug in euer Fahrzeug gesteckt, um es nicht verlieren zu wollen, also baut ihr noch ein paar verborgene Stückpforten, eine Rutheniumbeschichtung, wechselnde



RFID-Chips und einen Satellitenempfänger ein. Wenn ihr das abbezahlt habt, bekommt ihr vielleicht einen großen Scheck, also gönnt ihr euch eine Riggerkontrolle, und wenn ihr das tut, müsst ihr den Van mit einem Riggerinterface ausstatten. Da kommt schnell ganz schön was zusammen.

Ich rede viel über Vans, denn Tatsache ist, dass Kojoten diesen Fahrzeugtyp mit am häufigsten fahren. Und das aus gutem Grund - sie fallen nicht so auf wie ein Panzer, können ordentlich aufgemotzt werden, und was am wichtigsten ist: Sie können eine Menge Leute und viel Fracht transportieren. Ich liebe meinen Van und könnte ohne ihn nicht leben. Andere Kojoten verwenden andere Fahrzeuge; Greenhorns verwenden häufig Limousinen, was keine schlechte Wahl für einen Anfänger ist, aber die Frachtkapazität ist begrenzt. In Seattle und anderen Hafenstädten gibt es oft Kojoten mit Speedbooten, den Vans des Meeres. Die Superstars heben ab und holen sich einen T-Bird. T-Birds sind erstaunliche Fahrzeuge, aber auch sehr teuer. Es gibt ein paar T-Bird-Routen nach und in Amerika, von denen die meisten von Schmugglern verwendet werden.

- T-Birds sind nur für hochklassige Runner, die die Art von Operationen durchführen, mit denen sie die Aufmerksamkeit des Militärs auf sich lenken könnten. Die meisten Runner werden niemals eine Fahrt in einem brauchen.
- Hauser
- Es gibt einen Unterschied zwischen müssen und wollen. Wer würde nicht gern in einem T-Bird fliegen, wenn er seinen Johnson davon überzeugen kann, dafür zu zahlen?
- Netcat

- Es geht nicht nur um Luxus. Manchmal muss man schneller reisen, als ein Van fahren kann, also wird so etwas wie ein T-Bird zu einer Notwendigkeit.
- Traveler Jones

Was ist der Unterschied zwischen einem Schmuggler und einem Kojoten? Es geht hauptsächlich darum, was man transportieren kann. Schmuggler haben gewöhnlich viel Frachtraum und - wenn überhaupt - nur wenige Extrasitze für Leute, die mitfahren, während Kojoten mehr Platz für Passagiere haben. Und sie sind besser ausgerüstet, obwohl das nicht bedeutet, dass ihr Erfrischungen oder so erwarten solltet.

Aber es gibt eine Ähnlichkeit: Beide verdienen ihr Geld mit ihrem Ruf. Es ist teuer, sich einen Ruf aufzubauen, und es ist teuer, seinen Ruf sauber zu halten. Schieber dafür zu bezahlen, euch Treffen mit Klienten zu verschaffen, ist der leichte Teil. Ihr müsst euch auch euren Mechaniker, einen Hacker, einen Zauberer und vielleicht sogar einen oder zwei Gesetzeshüter zum Freund machen. Egal, ob ihr einen T-Bird oder ein Fahrrad fahrt: Wenn euer Mechaniker in der Reparatur eures Fahrzeugs nicht mehr als einen Job sieht, dann werden sich Fehler einschleichen. Wenn es aber ein Job für einen Freund ist, dann wird dieser Job nicht nur vernünftig erledigt werden, sondern ihr bekommt vielleicht sogar noch etwas mehr für euer Geld. Wenn ihr die Beziehungen aufbaut, die ihr brauchen werdet, dann investiert ihr in die Zukunft.

Außerdem entstehen jedes Mal Kosten, wenn ihr eine Grenze überquert. Jede Grenze hat einen anderen Preis. Manchmal braucht ihr ein paar beglaubigte Credsticks, um ein paar Hände auf dem Weg zu schmieren (und ihr wollt auf jeden Fall beglaubigte Credsticks dafür verwenden - Leute über euer persönliches Konto zu bestechen, ist keine gute Idee). Manchmal braucht ihr ein paar billige Pistolen und Munition, um durch feindliches Territorium zu kommen. Wenn euer Weg euch durch Ghulgebiet führt, solltet ihr euren Straßencod besuchen, möglichst einen mit sehr lockeren Moralvorstellungen. Vielleicht kann er euch ein paar Teile verkaufen, die eigentlich in den medizinischen Müll gehen sollten, was dabei helfen kann, Ghule abzulenken, die euch zu nahe kommen. Dann gibt es da die Kosten für das zeitweilige Engagieren eines Hackers - jemand, der örtliche Sicherheitsmuster für euch identifizieren oder ein gefälschtes Notsignal als Ablenkung absetzen kann, während ihr eurem Geschäft nachgeht.

Eine heiße Grenze zu überqueren kann ebenfalls teuer sein. Die digitale ID des Vans zu wechseln, ist einfach - ein Hacker kann das für ein Bier machen -, aber wenn ihr zusammengeschossen werdet oder wichtige Elektronikkomponenten eures Fahrzeugs lahmgelegt werden, müsst ihr eine ordentliche Menge Cred in die Hand nehmen. Sorgt dafür, dass eventuelle Ausgaben in eure Vorauszahlung eingerechnet sind - eure Passagiere werden nach Ende der Fahrt nicht allzu verständnisvoll auf Nachforderungen reagieren, nur weil euer Fahrzeug von Kugeln durchsiebt ist.



WARUM SOLLTE ICH JEMANDEM TRAUEN, DER EINE WAFFE AUF MICH RICHTET?

Berechtigte Frage. So ungefähr jeder Kojote hat irgendeine Möglichkeit, sich vor seiner Fracht zu schützen. Das kann ein Geschützturm im Innern des Vans sein oder ein paar versteckte Flash-Packs - oder jemand engagiert einen Kopfgeldjäger, wenn der Kojote nicht wieder auftaucht. Ich denke gerne, dass das ganz natürlich und verständlich ist, besonders wenn wir schwer bewaffnete Shadowrunner transportieren, von denen einige echte Psychopathen sein können. Aber wenn ihr ein Shadowrunner seid, was schützt euch, die Fracht, dann vor einem Kojoten, der denkt, er könne euch geeken, eure Credsticks und Ausrüstung nehmen und euch im Puget Sound versenken?

- ◆ GENUA! Das ist das, worüber ich die ganze Zeit rede! Wer würde mit einem Kojoten fahren, der Granaten in der Passagierkabine verdrahtet hat?
- ◆ Sticks
- ◆ Wenn ich jemanden sehe oder mit ihm zusammenarbeite, den ich kenne, ja, dann ist meine Kanone nicht auf ihn gerichtet, weil ich ihm traue. Aber wenn ich mit Leuten zusammenarbeite, die ich noch nie gesehen habe, habe ich immer eine Kanone für den Fall der Fälle bereit. Das hier ist dasselbe.
- ◆ Sledge

PASSAGIERE IM VISIER

Waffen einzubauen, um Leute im hinteren Teil des Fahrzeugs in Schach zu halten, ist recht einfach, obwohl Shadowrunner nicht immer daran denken, weil sie gewöhnlich mehr darauf konzentriert sind, aus dem Fahrzeug nach draußen zu schießen.

Mit Waffen, die nach innen gerichtet sind, kann man separat über einen kleinen Geschützturm oder eine interne Waffenhalterung zielen, auch wenn das häufig viel Platz einnimmt und schwer zu verbergen ist. Die billigere - und leichter tarnbare - Option besteht aus Granaten, die im Inneren des Fahrzeugs eingebaut sind. Falls sich der Kojote ebenfalls im Passagierabteil befindet, sind normalerweise nichttödliche Granaten die Waffe der Wahl.

Eine Granate an einem geeigneten Ort zu verbauen erfordert eine Ausgedehnte Probe auf die passende Mechanikfertigkeit + Logik [Geistig] (8, 30 Minuten).

Die Granate detonieren zu lassen ist eine Einfache Handlung, und wirkt wie gewohnt.

Runner und Schmuggler, die dafür nicht die nötige Expertise haben, können sich die Granaten von einem Straßenmechaniker einbauen lassen. Der Straßenpreis dafür beträgt 100 Nuyen für eine Granate, die kabellos ausgelöst werden soll, und 200 Nuyen, falls der Mechaniker Leitungen zum Kommandoknoten oder irgendeinem anderen Punkt im Fahrzeug verlegen muss. Granaten, die auf diese Weise verborgen werden, erhalten einen zusätzlichen Tarnmodifikator von -6, der für sämtliche Sensoren gilt, die versuchen, die Granate zu entdecken, oder für Passagiere, die versuchen, herauszufinden, wo die Granate versteckt wurde.

Mit der beste Schutz, den Shadowrunner vor Kojoten haben, wenn sie sich darum wirklich Gedanken machen, ist, dass Kojoten keine Schießerei mit ihrer Fracht wollen. Erst einmal sind wir keine Revolverhelden, also wollen wir uns auch nicht mit Leuten anlegen, die einer Teufelsratte auf zweihundert Meter ins Auge schießen können. Wir wollen sicher sein, also müssen wir vielleicht Artillerie einpacken, aber wir wissen, dass wir immer besser dran sind, wenn die Waffen im Holster bleiben.

Zweitens leidet unser Ruf, wenn unsere Fracht draufgeht. Der Schieber, der eine Fahrt vermittelt hat, die mit toten Klienten endet, wird uns nicht wieder anrufen. Die Freunde der Leute, die draufgegangen sind, werden die Info darüber verbreiten, wie ihre Freunde ins Gras gebissen haben, und wenn genügend Zorn und Alkohol in ihnen brodeln, könnten sie selbst versuchen, die Sache zu regeln. Und falls es noch nicht klar sein sollte: All das ist schlecht fürs Geschäft.

WOHIN MAN GEHT

Kojoten operieren fast überall dort, wo es einen blockierten Weg gibt, auf dem jemand reisen will. Ich habe mich darauf spezialisiert, nach Seattle rein und aus Seattle rauszukommen, aber ich kenne ein paar Typen in der CAS, die sich gut dafür bezahlen lassen, über die Grenze nach Aztlan und wieder zurück zu schlüpfen. Sie sind fantastisch in ihrem Job und haben sich zu echten Überlebenskünstlern entwickelt, obwohl ihre Knochen nach allen Regeln der Wahrscheinlichkeit schon längst in der Sonne bleichen müssten. erinnert ihr euch an die Katastrophe mit der Renraku-Arkologie vor ein paar Jahrzehnten? Ich habe mich mal mit einem Mädchen unterhalten, das dort war - sie brauchte etwa vier Tage, dann hatte sie einen Weg gefunden, um Leute rein- und rauszuschmuggeln, nachdem die Rolläden runtergegangen waren und die Pyramide von der Außenwelt abgeschottet worden war. Sie nutzte die Route nur einmal, um ein paar Runner reinzubringen. Nach allem, was ich hinterher so gehört habe, war das wahrscheinlich eine weise Entscheidung.

Überall, wo es eine Grenze gibt - und damit meine ich nicht nur politische oder Konzerngrenzen, sondern jede Linie, die aus irgendeinem Grund schwer zu übertreten ist -, findet ihr wahrscheinlich einen Kojoten. Wenn es genug Geld zu verteilen gibt, findet ihr vielleicht sogar mehr als einen. In Gebieten mit vielen Grenzen gibt es gewöhnlich auch viele Kojoten. In Denver könntet ihr den Job wahrscheinlich sogar in eurer Steuererklärung angeben. Die Allianz Deutscher Länder hat Kojoten in praktisch jeder Bar, und alle warten auf euer Geld, um sich das nächste Upgrade für ihr Fahrzeug zu kaufen.

Praktisch jeder Ort, der schwer zu betreten oder schwer zu verlassen ist, hat auch Kojoten, auch wenn es natürlich viel riskanter ist, nach oder aus Tír na nÓg, Chicago oder Asamando zu kommen. Erfolgreiche Kojoten in diesen Gebieten fordern natürlich auch höhere Preise, aber es ist - besonders kurzfristig - auch viel sicherer, einen erfahrenen Kojoten zu haben, der einen rein- und rausbringt, als selbst zu versuchen, sich an den Grenzpatrouillen vorbeizuschleichen.

Kojoten erzählen, dass sie wegen des Geldes im Geschäft sind, aber viele von ihnen sind auch wegen des Kicks dabei. Nicht jeder kann ein Ultraleichtflugzeug übers Meer

von Wales nach Tír na nÓg fliegen. Etwas zu tun, was nicht viele Leute tun können, ist an sich schon ein Kick. Natürlich findet ihr diese erlebnishungrigen Kojoten gewöhnlich an schwierigen, häufig auch an exotischen Orten. Wenn ihr vom Sioux-Sektor in Denver in den UCAS-Sektor wollt, habt ihr wahrscheinlich jemanden, der eher professionell ist. Übrigens merkt ihr den Unterschied zwischen diesen beiden Typen von Kojoten gewöhnlich daran, wie ihr Fahrzeug aussieht. Wenn ihr in einem unscheinbaren, grauen, nichtssagenden Van fahrt, fahrt ihr wahrscheinlich mit jemandem, der einfach Geld verdient. Wenn ihr euch in etwas Fliegendem befindet, auf dessen Seite Flammen gemalt sind, während der Walkürenritt aus den externen Lautsprechern dröhnt, dann seid ihr vermutlich mit einem Adrenalinjunker unterwegs. Beide Arten von Kojoten bringen euch dahin, wohin ihr wollt, aber aufregender ist es mit einem Adrenalinjunker. Jedenfalls meiner Meinung nach.

KONZERNKOJOTEN

Wenn es irgendwo Geld gibt, gibt es auch einen Konzern, der es haben will. Konzerne brauchen Kojotendienste genauso wie alle anderen, obwohl dieser Bedarf für die meisten Johnsons sporadisch ist, sodass sie ihn outsourcen. Jeder Konzern in einer Grenzstadt hat eine Liste mit örtlichen Kojoten, sowohl um zu wissen, wen er im Bedarfsfall engagieren kann, als auch um zu wissen, wer womöglich Leute in und aus seinem Territorium schmuggelt. Jobs für einen Konzern können lukrativ sein. Denn Konzerne haben eine Menge Geld, und oft geht es bei ihren Jobs um Geschäftsleute statt um die gewalttätigeren Shadowrunnertypen, was bedeutet, dass das Risiko geringer ist, erschossen zu werden. Aber Konzerne sind auch skrupellos, also geht ihr das Risiko ein, dass ihr für einen Johnson arbeitet, der beschließt, dass er alle Zeugen eliminieren muss. Je häufiger ihr für denselben Typen arbeitet, desto besser wird eure Beziehung und desto geringer wird das Risiko, dass Mr. Johnson euch aus Bequemlichkeit abmurksen lässt.

Wenn ein Konzern Bedarf danach hat, eine bestimmte Route häufig zu reisen, versucht er häufig, einen Kojoten für eine Vollzeitstelle zu rekrutieren. Das ist derselbe Zielkonflikt, den Shadowrunner haben - man hat mehr Sicherheit, bessere Ausrüstung, eine regelmäßigen Gehaltsscheck und sogar eine Krankenversicherung, aber man gibt auch einiges auf: Unabhängigkeit, Freiheit und so weiter. Ich weiß nicht, ob irgendjemand wirklich weiß, was er wählen würde, bis er die Wahl hat. Ich habe Leute gesehen, von denen ich glaubte, sie würden nie ihre Seele verkaufen, die überredet wurden, nachdem man ihnen versprochen hatte, einen topmodernen Ares Roadmaster dienstlich und privat verwenden zu dürfen. Und genauso habe ich Leute gesehen, bei denen ich geschworen hätte, dass sie für ein bisschen Stabilität im Leben alles geben würden, die Angebot auf Angebot ablehnten und bis zum Ende frei blieben.

Ich mag es, abheben zu können, wann immer ich muss. Ich fahre seit einem Jahrzehnt nach Seattle und wieder hinaus, aber wenn ich wollte, könnte ich die Stadt in null Komma nichts verlassen, und das gefällt mir. Ich werde irgendwie kribbelig, wenn ich mich gebunden fühle, wenn ihr wisst, was ich meine.

Aber Mann, dieser neue GMC Banshee ist ziemlich cool ...

- ♦ Vergesst nie, dass die Loyalität eines Konzernkojoten zuallererst seinem Konzern gilt. Bringt ihn nicht dazu, zwischen euch und seinen Herren wählen zu müssen. Da werdet ihr nur selten gewinnen.
- ♦ DangerSensei

EINEN KOJOTEN FINDEN

Kontakt mit einem Kojoten aufzunehmen kann ziemlich schwierig sein, wenn man keinen Schieber kennt, der einen auf seiner Liste hat. Die meisten erfolgreichen Kojoten, die ich kenne, arbeiten über Schieber und Johnsons, damit sie einen Mittelsmann haben, der sie vor dem Gesetz oder anderen potenziellen Schwierigkeiten schützt. Sobald ihr aber einmal mit einem Kojoten unterwegs gewesen seid, gibt er euch meistens seinen Kommcode, damit ihr ihn beim nächsten Mal direkt kontaktieren könnt. Für uns Kojoten ist das ein Balanceakt - wenn man zu bekannt wird, befasst sich irgendwann das Gesetz mit einem, und wenn man zu unbekannt ist, dann steht dieser coole Van, den man hat, untätig in der Garage rum.

Nehmen wir also an, ihr steckt irgendwo fest, kennt dort keinen Kojoten, und eure Schieber kennen nur Kojoten in anderen Städten. Was macht ihr? Die besten Chancen habt ihr, wenn ihr in Bars und Chatrooms rumhängt, in denen auch Mechaniker abhängen. Wenn ihr einen Ort gefunden habt, wo jemand weiß, welches MCT-Motorteil so modifiziert werden kann, dass es in einen Ares Roadmaster passt, dann habt ihr wahrscheinlich den richtigen Ort gefunden. Wenn ihr so weit gekommen seid, zahlt für ein paar Drinks, sitzt eine Weile rum und hört zu. Irgendjemand wird bestimmt anfangen, über die abgefahrenen Jobs zu sprechen, die er erledigt hat, und wenn ihr lange genug zuhört, wird irgendjemand anfangen, darüber zu reden, wie er eine Vierteltonne StarSlab-Panzerung an einem Ford Americar oder irgendeine andere Modifikation angebaut hat, für die Joe Lohnsklave keine Verwendung hat. Bingo. Gebt noch ein paar Drinks aus und fragt, ob der Typ euch mit dem Besitzer der aufgemotzten Karre bekannt machen kann. Aber stellt euch geschickt an. Der Mechaniker wird seinen Freund nicht hintergehen wollen, wenn ihr also wie die Bullen rüberkommt, dann erreicht ihr gar nichts. Tut euer Bestes, damit er euch bekannt machen will. Deutet die - hauptsächlich auf Barem beruhenden - Vorteile an, die daraus entstehen könnten, und sorgt dafür, dass ihr nicht zu verzweifelt ausseht.

- ♦ Ich bin in dieser Art Unterhaltung ziemlich gut geworden. Ihr wärt überrascht, wie oft ein Decker eine Mitfahrgelegenheit braucht.
- ♦ Slamm-0!
- ♦ Ich hätte gedacht, dass du mit einer guten Liste von Kojoten-connections geboren wurdest. Ist das nicht einer der Vorzüge, wenn man Shadowrunner als Eltern hat?
- ♦ 2XL
- ♦ Nee, von der alten Crew sind kaum noch welche da. Ich gewinne Freunde allein mit meinem unwiderstehlichen Charme.
- ♦ Slamm-0!



Das sind im Großen und Ganzen die Grundlagen des Kojotendaseins. Glaubt nicht, dass ihr jetzt Experten seid – bis ihr wisst, wie man einen T-Bird auf 150 Fuß aus einem Strömungsabriss zieht oder einer Drohnenphalanx entkommt, die von hinten aufschließt, gibt es noch mehr als genug zu lernen. Aber egal, jedenfalls hoffe ich, dass ihr jetzt alle etwas mehr Verständnis für den Typ oder das Mädels hinterm Lenkrad habt. Genau wie ihr geben wir unser Bestes, um Geld zu verdienen, ohne unsere Seele verkaufen zu müssen. Denkt daran, wenn ihr das nächste Mal darüber nachdenkt, den Transporter zu töten. Vielleicht können wir eine Übereinkunft finden, bei der niemand sterben muss.

- ❖ Sind die Leute in letzter Zeit gewalttätiger geworden oder so? Wenn ihr wisst, was ihr tut, dann versucht ihr, keine Spur aus Leichen zu hinterlassen, wann immer das möglich ist. Ich wüsste nicht, was hilfreich daran sein soll, kompetente Helfer zu erschießen.
- ❖ Kay St. Irregular
- ❖ Ich geben den Actiontrids die Schuld. Die zeigen immer Leute, die jeden töten, der ihr Gesicht gesehen hat, um keine Spur zu hinterlassen. Das ist dumm, aber die Kinder heutzutage wissen es einfach nicht besser.
- ❖ Cayman
- ❖ Genau. Gib den Medien die Schuld. Das ergibt immer Sinn. Schaut mal, Movo hat uns doch gerade erzählt, dass Kojoten wie jeder andere hier auch für Geld arbeiten, und die Kons, auch die Polizeikons, wissen das. Also konzentrieren sie sich in diesen extraktionsfreudigen Zeiten auf die Kojoten als gute Informationsquelle darüber, wer wohin geht. Sie haben mit Geld nur so um sich geworfen, und mehr als ein paar Kojoten haben angefangen zu singen, und ja, das ist eine bizarre Vorstellung. Aber es läuft auf Folgendes hinaus: Wenn es in letzter Zeit mehr Probleme zwischen Runnern und Kojoten gegeben hat, dann liegt das daran, dass uns die Kojoten häufiger als früher verraten.
- ❖ Marcos
- ❖ Quatsch. Movo hat doch wohl deutlich gesagt, dass Kojoten wissen, wie wichtig Loyalität und ein guter Ruf sind. Sicher haben ein paar gesungen, denn in jeder Gruppe von Leuten gibt es ein paar Stücke Scheiße. Wenn es Probleme zwischen Kojoten und Runnern gibt, dann deshalb, weil wir in der Welt leben, in der wir leben, und jeder Teil davon das Potenzial hat, zum Problem zu werden. War immer so, wird immer so sein.
- ❖ Bull

Nach den Grundlagen kommen wir jetzt zu den eigentlich wichtigen Dingen – den Grenzen, für deren Überquerung ihr einen Kojoten braucht.

GRENZEN

Es gibt viele Grenzen, die Kojoten überqueren können. Manchmal sind sie so offensichtlich wie die Mauer rund um Kowloon und manchmal so unaufdringlich wie das Betreten eines Wuxing-Gebäudes. Für die Zwecke dieser Datei habe ich die Grenzen nach der Schwierigkeit ihrer Überquerung eingeteilt. Denkt aber immer daran, dass meine Einstufungen, wie jedes solche System, subjektiv sind. Wie schwer eine Grenze zu überqueren ist, hängt



letztendlich davon ab, wie viel Geld Leute dafür auszugeben bereit sind, Leute draußen zu halten, oder wie viel Macht oder Einfluss sie an der jeweiligen Grenze haben.

Die meisten Leute, die an Grenzen denken, denken in Wirklichkeit an einen Grenzübergang, was ganz natürlich ist, denn fast alle normalen Grenzüberquerungen finden an einem Grenzübergang statt. Kojoten allerdings versuchen so oft wie möglich, die Grenzübergänge zu umgehen, um Papierkrieg, eine Matrixspur, Scanner, neugierige Augen und andere Komplikationen zu vermeiden, die es in einem gut bewachten Territorium nun einmal gibt.

Alle Grenzübergänge haben einige Merkmale gemeinsam. Jeder Grenzübergang hat irgendeine Art von elektronischen Sensoren, um Gegenstände zu entdecken, die nicht mitgeführt werden sollen. Ich glaube, an jedem Grenzübergang, den ich jemals gesehen habe, gab es eine Kamera, und die meisten haben auch Mikrofone, Cyberwarescanner, Millimeterwellenradar, Strahlungsscanner und Chemsniffer. All diese Sensoren übermitteln ihre Daten gewöhnlich an eine extra dafür abgestellte Gruppe von Matrixspinnen, die die Sensordaten aufzeichnen und überwachen. Bei einigen Grenzübergängen spielen die Spinnen verdächtige Sensordaten auch zurück an das Grenzpersonal; bei anderen gehen die Informationen erst an das Grenzpersonal und dann an die Spinnen.

Die Matrixsicherheit variiert, je nachdem, wie heikel der Grenzübergang in den Augen der Behörden ist. An der Grenze zwischen Aztlan und der CAS ist die Matrixsicherheit beispielsweise top. Selbst der kleinste Grenzübergang wird von einem Zollteam der Regierung überwacht, und das sieht man auch an der externen Verstärkung, die die Grenzübergänge zu Hilfe rufen können. Die internen Systeme sind fast immer Slaves eines hochklassigen Re-



gierungs- oder Konzernhosts, auf dem sich ein Team von Spinnen tummelt. Das bedeutet aber nicht, dass sie undurchdringlich sind - mehr dazu später.

Wo Kommlinks und Decks legal sind, müssen sie eine legale SIN und andere bürokratische Formulare wie etwa Visa und Zollinformationen ausstrahlen. Die Scanner an einem Grenzübergang achten sorgfältig auf alles, was auf Schleichfahrt läuft, und wenn sie so ein Gerät entdecken, gehen sofort die Alarmlampen an. Wenn ihr ein Link oder Deck habt, das die Mächtigen nicht sehen sollen, schaltet ihr es am besten vor dem Grenzübertritt ab und versteckt es in einer Metallkiste. Denkt nur daran, dass ihr ein Einweglink dabei habt, das die SIN ausstrahlt, die ihr gerade verwendet.

Die magische Sicherheit wird gewöhnlich ebenfalls sehr ernst genommen, aber angesichts der Größe der Grenzen eines Landes ist es meistens nicht möglich, einen Hüter über dem ganzen Land zu errichten. Die Grenzübergänge sind allerdings gewöhnlich mit einem Hüter versehen, mit einem Tunnel durch den Hüter, sodass legitime magische Besucher nicht über Gebühr belästigt werden. Wie bei der Matrixsicherheit erfolgt die magische Unterstützung bei den meisten Grenzübergängen aus der Ferne - normalerweise sind es Zauberer in astraler Gestalt, die zusammen mit Geisterverstärkung schnell reagieren können. Die Körper dieser Zauberer liegen gewöhnlich gut überwacht in einem Krankenhaus, sodass sie einiges einstecken und trotzdem aktiv bleiben können. Gewöhnlich sind diese Truppen auch mit Foki und intensivierten Zaubern ausgestattet. Oh, und die mundanen Typen am Grenzübergang sind fast immer darin ausgebildet, zu erkennen, wenn eine astrale Gestalt durch sie hindurchfliegt.

Die physische Sicherheit ist ebenfalls wichtig. Bei der Gestaltung des Grenzübergangs werden häufig Betonbarrieren, Drahtzäune, Sprengstoffe und andere Methoden angewandt, die das Eindringen unerwünschter Personen in das Land verhindern. Das ist der Punkt, an dem das Bewachen einer Grenze ernster ist als Polizeiarbeit. Wenn ein Krimineller Lone Star entkommt, kann der Star ihn aufspüren und verhaften; im Unterschied dazu müssen Grenzwachposten bestimmte unerwünschte Personen immer noch auf höfliche und diplomatische Weise behandeln, um einen internationalen Zwischenfall zu vermeiden. Der normale Grenzwächter hat deshalb eine große Entscheidungsfreiheit, wenn es darum geht, den Besucher daran zu hindern, überhaupt den Boden seines Landes zu betreten, weshalb alle Grenzwächter Pistolen und schwerere Handfeuerwaffen haben, zusammen mit Granaten, Raketenwerfern, MG-Nestern, Minen und sogar Chemiewaffen - je nachdem, welche internationalen Verträge gelten. Denkt daran: Eine Grenze zu überqueren kann in völkerrechtlicher Hinsicht ein kriegerischer Akt sein, und an einigen Grenzen nehmen die Wachen das persönlich.

Grenzsoldaten sind gewöhnlich keine fröhlichen Typen, also witzelt ihr besser nicht über Bomben oder verbotene Waren, wenn ihr mit ihnen redet. Sie haben die Erlaubnis, euch rauszuschmeißen, wenn ihr euch wie Idioten benehmt, und das werden sie auch tun, wenn ihr ihnen erzählt, dass ihr eine Bombe oder Schmuggelware im Kofferraum habt. Und sie werden euch nicht nur rauszuschmeißen - vorher durchsuchen sie euch innen und außen

gründlich nach allen möglichen Bomben. Und wenn ich „innen und außen“ sage, dann rede ich nicht nur über euer Fahrzeug. Grenzsoldaten haben die nicht zu unterschätzende Macht, Besucher ihres Landes zu inspizieren und zu untersuchen, und das werden sie auch tun, wenn sie es für nötig halten.

Eine weitere wichtige Anmerkung ist, dass eine Grenze in den meisten Fällen aus zwei Grenzübergängen besteht - einen für das Land, das man verlässt, und einen für das Land, das man betritt. In den meisten Fällen ist das für das Land, das man verlässt, nur eine oberflächliche Überprüfung. Aber passt auf, wenn die beiden Seiten der Grenze einander freundlich gesinnt sind. Dann kann es passieren, dass sich die Grenzsoldaten gegenseitig helfen.

SEHR LEICHTE GRENZEN

Einige Grenzen bemerkt man kaum. Wenn ihr das Horizon-Hauptquartier in Los Angeles besucht, bemerkt ihr eine Kamera und vielleicht einen Magnetanomaliedetektor, aber niemand überprüft euer Visum oder euren Pass, obwohl ihr technisch gesehen ein anderes Land bzw. eine andere Konzernjurisdiktion betretet.

Es gibt vermutlich trotzdem zahlreiche Sicherheitskräfte in einem bestimmten Gebäude, aber der Grenzübergang hat nur ein paar Kameras und vielleicht patrouillierende Geister und diskrete Drohnen. Ihr werdet kaum bemerken, dass da eine Grenze ist, aber ihr bemerkt vielleicht aus anderen Gründen Sicherheitspersonal, und diese Sicherheitskräfte behaupten womöglich, Grenzsoldaten zu sein, um eine Entschuldigung dafür zu haben, dass sie ihre Kompetenzen überschreiten.

Beispiele: Öffentliche Büros und Gebäude von AAA-Konzernen, neue Länder wie Seeland.

SEHR LEICHTE GRENZE: TYPISCHER GRENZSOLDAT (PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	4	3	3	4	3	4	5	6

Initiative: 7 + 1W6

Bewegung: 8/16/+2

Zustandsmonitor (K/G): 10/10

Limits: Körperlich 5, Geistig 5, Sozial 7

Panzerung: 9

Fertigkeiten (Würfelpools): Akrobatik 5, Bodenfahrzeuge 5, Einschüchtern 7, Erste Hilfe 5, Gebräuche 6, Knüppel 7, Laufen 6, Pistolen 6, Survival 6, Waffenloser Kampf 6, Wahrnehmung 6

Ausrüstung: Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Kontaktlinsen [Kapazität 2; Bildverbindung, Blitzkompensation], Panzerweste [9]

Waffen:

Betäubungsschlagstock [Knüppel | Präz. 4 | Reichweite 1 | Schaden 9G(e) | DK -5]

Defiance EX-Shocker [Taser | Präz. 4 | Schaden 9G(e) | DK -5 | EM | RK - | 4(m)]

Colt America L36 [Leichte Pistole | Präz. 7 | Schaden 7K | DK - | HM | RK - | 11(s)]



SEHR LEICHTE GRENZE: TYPISCHER HOST

Matrixsicherheit ist leicht zu verbergen, deshalb haben selbst sehr leichte Grenzen eine ausgezeichnete Matrixsicherheit. An jeder Grenze gibt es einen Host, der für die Datensammlung zuständig ist.

Hoststufe: 6

Standardattribute: Angriff 6, Datenverarbeitung 9, Schleicher 7, Firewall 8

Laufende Programme: Agent 6 (siehe unten), 4 Kopien Patrouille-IC

Der Agent sammelt Informationen von jedem, der die Grenze überqueren will, und leitet diese Informationen an ein Verarbeitungszentrum in der Zentralstelle weiter. Dafür lädt der Host jedes Gerät, das nicht auf Schleichfahrt läuft, ein, eine Marke auf ihm zu platzieren. Der Agent nähert sich jedem Avatar, der den Host betritt, und jedem AR-Gerät, das auf den Host zugreift, und fragt SIN und Visum ab. Dann sammelt er die Informationen und überträgt sie verschlüsselt an das Regionalbüro, wo SIN und Visum überprüft werden. Die Ergebnisse der Überprüfung werden zum Agenten zurückgeschickt, der legitimen Besuchern die Weiterfahrt erlaubt und den Verteidigungseinrichtungen den Befehl übermittelt, nicht zu feuern. Gesonderte Nachrichten werden außerdem an die magische oder physische Sicherheit vor Ort geschickt.

Sogar sehr leichte Grenzhosts haben IC zur Verteidigung, meistens aber nur Aufspüren- und Blaster-IC statt etwas Tödlichem.

SEHR LEICHTE GRENZE: TYPISCHE MAGISCHE SICHERHEIT

Eine sehr leichte Grenze hat patrouillierende Geister (Kraft 5) auf der Astralebene. Sie haben den Auftrag, jegliche aktive Magie zu melden, aber ohne Anweisung nicht einzugreifen. Alle Wachhäuschen und schützenden Strukturen sind gewöhnlich mit einem Hüter (Kraftstufe 2) versehen, und ein- oder zweimal pro Stunde ist ein astraler Zauberer (verwenden Sie den Kampfmagier, SR5, S. 116) vor Ort.

SEHR LEICHTE GRENZE: TYPISCHE PHYSISCHE SICHERHEIT

Eine sehr leichte Grenze ist gewöhnlich so gestaltet, dass Verstärkung schnell vor Ort sein kann, um peinliche Zwischenfälle zu bereinigen, bevor sie zu echten Problemen werden. Gewöhnlich wird Panzerglas (Panzerung 4) statt normalem Glas verwendet, und es gibt eine vernünftige Deckung (Panzerung 7), die als dekorative Blumenkästen, Statuen und Ähnliches getarnt ist.

LEICHTE GRENZEN

Eine Stufe über einem öffentlichen Gebäude stehen die Grenzen zwischen befreundeten Staaten. Die Parteien auf beiden Seiten der Grenze denken im Geheimen, dass ihre Länder beziehungsweise Konzerne irgendwann verschmelzen werden oder dass sie zumindest mehr mitei-

inander gemeinsam haben als mit jedem anderen Land in der Nähe.

Die Sicherheit ist an diesen Grenzübergängen präsent, und es müssen Formulare ausgefüllt werden, aber alles ist ziemlich oberflächlich. Ein Wanderer müsste sich den Typen im Grenzhäuschen wirklich zum Feind machen, um tatsächlich durchsucht oder verhaftet zu werden, und selbst wenn er befragt wird, ist es unwahrscheinlich, dass sich seine Reise dadurch ernsthaft verzögert – wahrscheinlich bleibt es bei einer oder zwei Stunden Befragung in einem Verhörzimmer. Die Sicherheit ist sichtbar, die Wachen haben Taser und Betäubungsschlagstöcke an der Hüfte und Seitenwaffen, die sich gewöhnlich in einem Schließfach befinden. Die Matrixsicherheit ist in der Regel ziemlich gut, da sie zusammen mit den Sensorsignalen aus der Ferne überwacht wird. Diskreter magischer Schutz existiert ebenfalls. Die Wachhäuschen werden wahrscheinlich alle paar Monate mit neuen Hütern versehen, und Zauberer und Geister stehen auf Abruf bereit.

Beispiele: Die Grenzen zwischen den Ländern der Karibischen Liga, die Grenze zwischen Athabaska- und Algonkin-Manitu-Rat, die Grenze zwischen der ADL und der Schweiz, die internen Grenzen in Denver (aber eher aus Pragmatismus als aus Freundlichkeit), die Grenze zwischen Australien und Neuseeland.

LEICHTE GRENZE: TYPISCHER GRENZSOLDAT

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5	5	3	3	4	3	5	3	1	6

Initiative: 8 + 1W6

Bewegung: 10/20/+2

Zustandsmonitor (K/G): 11/10

Limits: Körperlich 5, Geistig 5, Sozial 6

Panzerung: 9

Aktionsfertigkeiten (Würfelpools): Akrobatik 6, Bodenfahrzeuge 5, Einschüchtern 5, Erste Hilfe 4, Führung 4, Getränke 5, Knüppel 7, Laufen 7, Pistolen 8, Survival 6, Waffenloser Kampf 9, Wahrnehmung 10

Sprachfertigkeiten (Würfelpools): Sprache (Nachbarland) 8

Ausrüstung: Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Kontaktlinsen [Kapazität 2; Bildverbundung, Blitzkompensation], Panzerweste [9]

Waffen:

Betäubungsschlagstock [Knüppel | Präz. 4 | Reichweite 1 | Schaden 9G(e) | DK -5]

Defiance EX-Shocker [Taser | Präz. 4 | Schaden 9G(e) | DK -5 | EM | RK – | 4(m)]

Colt America L36 [Leichte Pistole | Präz. 7 | Schaden 7K | DK – | HM | RK – | 11(s)]

LEICHTE GRENZE: TYPISCHER HOST

Leichte Grenzen haben eine angemessene Sicherheit. Es ist hier nicht so wichtig wie bei sehr leichten Grenzen, dass die Sicherheit mit dem Hintergrund verschmilzt, aber diese Grenzen weisen auch nicht die unverblümt einschüchternden Bollwerke auf, die an feindlichen Grenzen errichtet werden.

Hoststufe: 7**Standardattribute:** Angriff 7, Datenverarbeitung 10, Schleicher 8, Firewall 9**Laufende Programme:** Agent 6 (siehe unten), 3 Kopien Patrouille-IC, 1 Kopie Aufspüren-IC

Der Agent sammelt Informationen von jedem, der die Grenze überqueren will, und leitet diese Informationen an ein Verarbeitungszentrum in der Zentralstelle weiter. Wie bei sehr leichten Grenzen lädt der Host dafür jedes Gerät, das nicht auf Schleichfahrt läuft, ein, eine Marke auf ihm zu platzieren. Der Agent nähert sich jedem Avatar, der den Host betritt, und jedem AR-Gerät, das auf den Host zugreift, und fragt SIN und Visum ab. Er sammelt die Informationen und überträgt sie verschlüsselt an die Zentralstelle, wo alle Dokumente in existierenden Datenbanken geprüft werden. Die Ergebnisse der Überprüfung werden zum Agenten zurückgeschickt, der legitimen Besuchern die Weiterfahrt erlaubt und den Verteidigungseinrichtungen den Befehl übermittelt, nicht zu feuern. Gesonderte Nachrichten werden außerdem an die magische oder physische Sicherheit vor Ort geschickt.

Es ist möglich, den Agenten zu täuschen, sodass er die Tore öffnet. Allerdings wird das fast sofort von der Zentralstelle bemerkt, die dann geeignete Gegenmaßnahmen einleitet. Ganz zu schweigen davon, dass in diesem Fall weder die physische noch die magische Sicherheit ein Freigabesignal erhalten haben.

Selbst leichte Grenzen können sich verteidigen. Auf der Matrixebene ist das typischerweise gestartete IC ein Aufspüren-IC, aber einige Grenzübergänge haben auch Wirbel-IC als Verstärkung, falls sie Leute aus dem System zwingen wollen.

LEICHTE GRENZE: TYPISCHE MAGISCHE SICHERHEIT

Eine leichte Grenze hat patrouillierende Geister (Kraft 5) auf der Astralebene, die den Auftrag haben, jegliche aktive Magie zu melden und alle astralen Gestalten festzusetzen, die aktive Foki oder aktive magische Auren haben, bis durch einen patrouillierenden Zauberer die Freigabe erteilt worden ist. Alle Wachhäuschen und schützenden Strukturen sind gewöhnlich mit einem Hüter (Kraftstufe 4) versehen, und etwa alle zehn Minuten ist ein astraler Zauberer (verwenden Sie den Kampfmagier, SR5, S. 116) vor Ort.

LEICHTE GRENZE: TYPISCHE PHYSISCHE SICHERHEIT

Eine leichte Grenze ist so ausgelegt, dass sie einem einigermaßen entschlossenen illegalen Einwanderer standhalten kann. Typischerweise verhindern Betonbarrieren einen leichten Zugang außerhalb der Zufahrtsspuren, und die Wachhäuschen bestehen aus Beton und Panzerglas. Sprengstoff und Minen gibt es an dieser Art von Grenze gewöhnlich nicht, aber Netzfallen und Nagelstreifen stehen bereit, um Fußgänger und Fahrzeuge aufzuhalten.

DIE ALTE WELT

GEPOSTET VON: RED ANYA

Hier in Europa sieht vieles anders aus als in Nordamerika. Hier sind wir nur von „Freunden“ und „Partnern“ umgeben und müssen uns weder gegen eine „Invasion der Blutmagier“ noch gegen einen „Überfall aus Japan“ schützen. In der NEEC (New European Economic Community) gilt die allgemeine Reisefreiheit. Das bedeutet, dass an den Landesgrenzen keine Grenzposten mehr stehen und nach Ausweischips fragen. Normalerweise wird ein entsprechendes ARO das einzige sein, was der Reisende von der Grenze zu sehen bekommt. Wenn die Zöllner doch mal mehr machen wollen, als nur die importierte Damenunterwäsche am Flughafen zu kontrollieren, kann es sein, dass einige Kilometer hinter der Grenze eine „allgemeine Verkehrskontrolle“ gegen Migranten, Schmuggler oder Politiker aus dem derzeit angesagtesten Schurkenstaat stattfindet. Solche „Spontankontrollen“ sind aber in der Regel zwei Wochen im Voraus bekannt und können bequem umfahren werden. Diese Situation ist natürlich ideal für unabhängige Logistikdienstleister, aber der Berufsstand des Kojoten hat sich hier nicht ernsthaft etablieren können.

Nach außen gibt sich die NEEC etwas zugeknöpfter. Hier kann man schon von einer normalen Grenze ausgehen. Es wird längst nicht jedes Fahrzeug und jeder Koffer von den Grenzern durchwühlt. Aber wenn, dann hat das einen Grund, und ich kann ihnen eine gute Nase bescheinigen. Die Schnüffler haben eine erschreckend hohe Trefferquote.

Wer als Nicht-NEEC-Bürger ohne gültige CEERS-ID einreisen möchte und keine Lust hat, an der Eurogrenze gefilzt zu werden, findet relativ leicht und kostengünstig einen Reiseführer, der einen Schleichweg über die Berge kennt oder einen an einem einsamen Strand absetzt. Oorzak ist gerade für die Wassergrenzen eine gute Ansprechpartnerin, auch wenn sie nicht in Südeuropa operiert. Allerdings hat sie da ein paar gute Kontakte. Bezüglich der Ostgrenzen würde ich Sascha in Lemberg (Ukraine) oder Larissa in Murmansk (Russische Republik) aufsuchen.

Auf der anderen Seite gibt es in einigen Staaten, auch in der ADL, eine sogenannte „Ausweis- und Mitführpflicht“. Wenn euch die Bullen irgendwo ohne Papiere schnappen, gibt es Stress. Wenn sie euch mit offensichtlich schlechten Papieren erwischen, gibt es auch Stress. Also solltet ihr die Euros, die ihr spart, um ins Land reinzukommen, eher dem SIN-Fälscher eures Vertrauens in die Hand drücken und nicht ausschließlich in deutsches Bier investieren.

NORMALE GRENZEN

Eine normale Grenze ist eine Grenze zwischen zwei nominell befreundeten Staaten, die nicht miteinander im Krieg stehen.

Sicherheit wird an einer normalen Grenze großgeschrieben. Jede Person und jedes Fahrzeug wird sorgfältig durchsucht. Es ist möglich, dass man an der Grenze abgewiesen wird, falls die Papiere nicht auf dem neuesten Stand sind oder eine Wache beleidigt ist oder einen schlechten Tag hat.



Das Sicherheitspersonal hat gewöhnlich einen Taser an der einen Hüfte und irgendeine Art von Pistole an der anderen. Die CAS-Grenzsoldaten sind berühmt dafür, Desert Eagles als Dienstwaffe zu tragen, aber die meisten Grenzwach-chen haben normale schwere Pistolen. Die Matrixsicherheit ist hoch, und auf den Grenzhosts läuft häufig schädigendes IC Patrouille, um schnell auf Bedrohungen reagieren zu können. Der magische Schutz ist deutlich sichtbar und besteht aus Hütern und intensivierten Zaubern. Geister und Zauberer patrouillieren hier gewöhnlich astral, und häufig ist auch ein Zauberer körperlich anwesend.

Beispiele: Die Grenze zwischen Seattle und Salish-Shidhe-Rat, die Grenze zwischen Karibischer Liga und CAS, die Grenze zwischen Europa und dem Vereinigten Königreich, die russisch-chinesische Grenze und die meisten Arkologien, einschließlich der ACHE in Seattle.

NORMALE GRENZE: TYPISCHER GRENZSOLDAT

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5	6	5	5	4	3	4	3	1	6

Initiative: 9 + 1W6

Bewegung: 12/24/+2

Zustandsmonitor (K/G): 11/10

Limits: Körperlich 7, Geistig 5, Sozial 6

Panzerung: 12

Aktionsfertigkeiten (Würfelpools): Akrobatik 10, Bodenfahrzeuge 9, Einschüchtern 5, Erste Hilfe 6, Führung 4, Gebräuche 5, Knüppel 11, Laufen 7, Pistolen 11, Schnellfeuerwaffen 10, Schwere Waffen 8, Survival 6, Waffenloser Kampf 10, Wahrnehmung 10

Sprachfertigkeiten (Würfelpools): Sprache (Nachbarland) 6

Ausrüstung: Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Panzerjacke [12], Sichtgerät [Kapazität 3; Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Smartlink]

Waffen:

Defiance EX-Shocker [Taser | Präz. 4(6) | Schaden 9G(e) | DK -5 | EM | RK - | 4(m) | Smartgunsystem]

Colt Government 2066 [Schwere Pistole | Präz. 6(8) | Schaden 7K | DK -1 | HM | RK - | 14(s) | Smartgunsystem]

An jedem Grenzübergang gibt es gewöhnlich einen ranghöheren Soldaten, der dieselben Spielwerte wie die anderen Soldaten hat, abgesehen davon, dass seine Willenskraft 6 beträgt und er die Fertigkeit Führung auf Stufe 4 aufweist.

Die oben aufgeführte Ausrüstung führt ein Grenzsoldat typischerweise mit sich. Falls die Wachen Zeit haben, im Falle eines Angriffs oder versuchten Durchbruchs an ihre Schließfächer zu kommen, haben sie Zugriff auf zusätzliche Ausrüstung wie zum Beispiel Maschinengewehre und Granatwerfer.

Standard-Grenzübergänge haben außerdem die Befugnis, Luftunterstützung anzufordern, auch wenn das gewöhnlich zehn bis dreißig Minuten dauert.

NORMALE GRENZE: TYPISCHER HOST

Normale Grenzen haben eine gute Sicherheit, und man hat nichts dagegen, dass diese sichtbar ist. Die Sicherheitsmaßnahmen sollen mit nicht feindseligen Leuten umgehen können und nicht die Kommlinks von legitimen Touristen treffen.

Hoststufe: 8

Standardattribute: Angriff 10, Datenverarbeitung 9, Schleicher 8, Firewall 11

Laufende Programme: Agent 6 (siehe unten), 3 Kopien Patrouille-IC, 1 Kopie Aufspüren-IC, 1 Kopie Killer-IC

Der Agent sammelt Informationen von jedem, der die Grenze überqueren will, und leitet diese Informationen an ein Verarbeitungszentrum in der Zentralstelle weiter. Wie bei anderen Grenzen lädt der Host jedes Gerät, das nicht auf Schleichfahrt läuft, ein, eine Marke auf ihm zu platzieren. Der Agent nähert sich jedem Avatar, der den Host betritt, und jedem AR-Gerät, das auf den Host zugreift, und fragt SIN und Visum ab. Er sammelt dann die Informationen und überträgt sie verschlüsselt an die Zentralstelle, wo SIN und Visum geprüft werden. Die Ergebnisse der Überprüfung werden zum Agenten zurückgeschickt, der legitimen Besuchern die Weiterfahrt erlaubt und den Verteidigungseinrichtungen den Befehl übermittelt, nicht zu feuern. Gesonderte Nachrichten werden außerdem an die magische oder physische Sicherheit vor Ort geschickt.

Es ist möglich, den Agenten zu täuschen, sodass er die Tore öffnet. Allerdings wird das fast sofort von der Zentralstelle bemerkt, die dann geeignete Gegenmaßnahmen einleitet. Ganz abgesehen davon haben weder die physische noch die magische Sicherheit das Freigabesignal erhalten.

Die Hosts von normalen Grenzen sind aggressiver als die Hosts von leichten und sehr leichten Grenzen. Auf ihnen läuft immer Killer-IC. Aufspüren-IC wird gewöhnlich zusammen mit dem Killer-IC verwendet, sodass die Sicherheit versuchen kann, den physischen Aufenthaltsort eventueller Hacker zu finden und sie in Haft zu nehmen - oder zumindest sicher weiß, dass die Hacker auf der anderen Seite der Grenze sind. Wenn die Sicherheit irgendwelche Beweise für Hacking findet, werden diese Beweise zur Analyse an die Zentrale geschickt. Diese Analyse kann GOD und allen Matrixdetektiven einen Bonus beim Aufspüren und Erkennen der Hacker geben, die an dem Hack beteiligt sind. Um zu bestimmen, ob die Sicherheitskräfte irgendetwas herausfinden, wird eine Probe auf Software 9 + Logik 7 [Datenverarbeitung] gegen Hacking + Intuition [Schleicher] jedes Hackers abgelegt, der an dem Hack beteiligt ist. Nettoerfolge für die Sicherheit bei dieser Probe werden vom Schleicher-Attribut des Hackers für alle Proben gegen den Host abgezogen. Wie bei jeder Information verschlechtern sich auch diese Beweise mit der Zeit, mit einer Geschwindigkeit von einem Nettoerfolg pro 24 Stunden, bis die Informationen überholt sind. Alternativ kann ein Hacker diesen Malus loswerden, indem er sich aus dem Host ausloggt und drei Stunden lang draußen bleibt.

NORMALE GRENZE: TYPISCHE MAGISCHE SICHERHEIT

Eine normale Grenze hat mindestens ein halbes Dutzend patrouillierender Geister (Kraft 7) auf der Astralebene, die den Auftrag haben, jegliche aktive Magie zu melden und alle astralen Gestalten festzusetzen, die aktive Foki oder aktive magische Auren haben, bis durch einen patrouillierenden Zauberer die Freigabe erteilt wurde. Alle Wachhäuschen und schützenden Strukturen sind gewöhnlich mit einem Hüter (Kraftstufe 7) versehen, mit mindestens einem astral und einem physisch anwesenden Zauberer





(verwenden Sie den Kampfmagier, SR5, S. 116, und geben Sie ihm einen Kraftfokus mit Kraftstufe 2), die jederzeit vor Ort sind. Zusätzlich gibt es häufig einen Adepten (verwenden Sie den Fernkampfadepren, SR5, S. 123, mit einem Waffenfokus der Kraftstufe 1).

NORMALE GRENZE: TYPISCHE PHYSISCHE SICHERHEIT

Zusätzlich zu den gepanzerten Wachhäuschen der leichteren Grenzen ist das Layout des Grenzübergangs sorgfältig so gestaltet worden, dass Fahrzeuge nicht in der Lage sind, eines der Häuschen oder eines der Tore zu rammen. Narcojectminen, Elektrozäune und Patrouillendrohnen halten das umgebende Gebiet frei von Eindringlingen, und der gesamte Grenzübergang kann in einen Schutzmodus schalten, bei dem Stahljalousien vor jedem Fenster – auch denen aus Panzerglas – herunterfahren und Gruben in der Straße geöffnet werden, damit kein Bodenfahrzeug über den Grenzübergang gelangen kann.

HARTE GRENZEN

Eine harte Grenze verläuft zwischen zwei Ländern, die Grund haben, einander argwöhnisch zu begegnen, Konkurrenten sind, eine historische Rivalität pflegen, oder dort, wo der Grenzübergang in der Nähe eines besonders heiklen Regierungsprojektes liegt. Im Allgemeinen gibt es hier weniger Grenzverkehr als an entspannteren Grenzen.

Die Sicherheit hier ist fast schon übertrieben hoch. Selbst wenn alle Papiere auf dem neuesten Stand sind, gibt es die Möglichkeit, dass die Wachen irgendetwas finden

oder erfinden, um eigentlich legale Besucher abzuweisen. Die Wachen sind vielleicht offen voreingenommen gegen die Bewohner des anderen Landes. Sie patrouillieren mit dem Finger am Drücker und sind mehr als glücklich, wenn sie mal Anti-Fahrzeugwaffen oder sogar Chemiewaffen einsetzen können. Die Matrixsicherheit ist nicht viel stärker als an normalen Grenzübergängen, aber sie ist eher offensiv als defensiv orientiert. Obendrein gibt es jederzeit eine Spinne, die dem Grenzübergang zugewiesen ist. Gewöhnlich stehen auch ein bis zwei Technomancer auf Abruf. Zauberer und Paracritter sind sowohl astral als auch physisch auf Patrouille und sind gewöhnlich mit Foki und intensivierten Zaubern ausgestattet. Hüter sind fast allgegenwärtig und stark.

Beispiele: Zoll für Flüge zwischen China und Japan, die Grenze zwischen Aztlan und CAS, jede Konzernzentrale, die sich nicht in einem der Öffentlichkeit zugänglichen Gebäude befindet, die meisten F&E-Abteilungen der Konzerne.

HARTE GRENZE: TYPISCHER GRENZSOLDAT

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
6	6	5(7)	4	4	3	4	2	1	2,7

Initiative: 9(11) + 3W6

Bewegung: 12/24/+2

Zustandsmonitor (K/G): 11/10

Limits: Körperlich 7, Geistig 5, Sozial 4

Panzerung: 15



Aktionsfertigkeiten (Würfelpools): Akrobatik 12, Bodenfahrzeuge 10, Einschüchtern 8, Führung 6, Getränke 4, Knüppel 11, Laufen 6, Pistolen 12, Schnellfeuerwaffen 13, Schwere Waffen 11, Survival 6, Waffenloser Kampf 11, Wahrnehmung 10

Sprachfertigkeiten (Würfelpools): Sprache (Nachbarland) 8

Bodytech: Cyberaugen 2 [Restlichtverstärkung, Smartlink], Reflexbooster 2

Ausrüstung: Helm [+3], Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Panzerjacke [12]

Waffen:

Defiance EX-Shocker [Taser | Präz. 4(6) | Schaden 9G(e) | DK -5 | EM | RK - | 4(m) | Smartgunsystem]

Colt Government 2066 [Schwere Pistole | Präz. 6(8) | Schaden 7K | DK -1 | HM | RK - | 14(s) | Smartgunsystem]

HK-227 [MP | Präz. 5(7) | Schaden 7K | DK - | HM/SM/AM | RK (1) | 28(s) | Smartgunsystem]

An jedem Grenzübergang gibt es gewöhnlich einen ranghöheren Soldaten, der dieselben Spielwerte hat wie die anderen Soldaten, abgesehen davon, dass seine Willenskraft 5 beträgt und er die Fertigkeit Führung auf Stufe 6 hat. Außerdem gibt es bei den Grenzpatrouillen einen höheren Anteil an Elfen und Trollen, deren Attribute entsprechend angepasst werden sollten.

Die oben aufgeführte Ausrüstung ist diejenige, die ein Grenzsoldat typischerweise mit sich führt. Falls die Wachen Zeit haben, im Falle eines Angriffs oder versuchten Durchbruchs an ihre Schließfächer zu kommen, haben sie Zugriff auf zusätzliche Ausrüstung wie zum Beispiel schwere Maschinengewehre und Granatwerfer. Maschinengewehre sind gewöhnlich mit Explosiv- und Leuchtmunition geladen.

Die Grenzübergänge an harten Grenzen haben außerdem die Befugnis, Luftunterstützung anzufordern. Das sind im Regelfall zwei oder drei Kampfhubschrauber, die nicht weiter als eine Flugminute entfernt stationiert sind. Allerdings sitzen die Piloten nicht die ganze Zeit im Cockpit und warten auf den Anruf.

HARTE GRENZE: TYPISCHER HOST

Hoststufe: 9

Standardattribute: Angriff 11, Datenverarbeitung 10, Schleicher 9, Firewall 12

Laufende Programme: Agent 6 (siehe unten), 5 Kopien Patrouille-IC, 2 Kopien Aufspüren-IC, 1 Kopie Schwarzes IC

Wie bei den anderen Grenzhosts sammelt der Agent Informationen von jedem, der die Grenze überqueren will, und leitet diese Informationen - mittels der oben beschriebenen Methoden - an ein Verarbeitungszentrum in der Zentralstelle weiter. Bei Hosts von harten Grenzen wird jede Anforderung manuell von einer Spinne in der Zentralstelle überprüft. Zusätzlich ist mindestens eine Spinne immer in den Host eingeloggt, auch wenn sie eventuell nicht körperlich anwesend ist.

Es ist immer noch möglich, den Agenten zu täuschen, sodass er die Tore öffnet. Allerdings wird das fast sofort von der Zentralstelle bemerkt, die dann geeignete Gegenmaßnahmen einleitet. Ganz zu schweigen davon, dass weder die physische noch die magische Sicherheit das Freigabesignal erhalten haben.

Die Hosts von harten Grenzen wollen, dass Eindringlinge beim Reinhacken nervös werden, weshalb permanent Schwarzes IC läuft. Wenn der Host an sein Programm limit kommt, ersetzt er einige Kopien Patrouille-IC durch Schwarzes IC. Wenn die Sicherheit irgendeine Beweise für Hacking findet, werden diese Beweise zur Analyse an die Zentrale geschickt. Diese Analyse kann GOD und allen Matrixdetektiven einen Bonus beim Aufspüren und Erkennen der Hacker geben, die an dem Hack beteiligt sind. Um zu bestimmen, ob die Sicherheitskräfte irgendetwas herausfinden, wird eine Probe auf Software 9 + Logik 7 [Datenverarbeitung] gegen Hacking + Intuition [Schleicher] jedes Hackers abgelegt, der an dem Hack beteiligt ist. Nettoerfolge für die Sicherheit bei dieser Probe werden vom Schleicher-Attribut des Hackers für alle Proben gegen den Host abgezogen. Wie bei jeder Information verschlechtern sich auch diese Beweise mit der Zeit, mit einer Geschwindigkeit von einem Nettoerfolg pro 24 Stunden, bis die Informationen überholt sind. Alternativ kann ein Hacker diesen Malus loswerden, indem er sich aus dem Host ausloggt und drei Stunden lang draußen bleibt.

HARTE GRENZE: TYPISCHE MAGISCHE SICHERHEIT

Eine harte Grenze hat mindestens ein Dutzend patrouillierender Geister (Kraft 9) auf der Astralebene, die den Auftrag haben, jegliche aktive Magie zu melden und alle astralen Gestalten festzusetzen, die aktive Foki oder aktive magische Auren haben, bis ein patrouillierender Zauberer die Freigabe erteilt hat. Alle Wachhäuschen und schützenden Strukturen sind gewöhnlich mit einem Hüter (Kraftstufe 9) versehen, mit mindestens zwei astralen und einem physisch anwesenden Zauberer (verwenden Sie den Kampfmagier, SR5, S. 116, und geben Sie ihm einen Kraftfokus mit Kraftstufe 3), die jederzeit vor Ort sind.

Zusätzlich gibt es häufig einen Adepten (verwenden Sie den Fernkampfadepten, SR5, S. 123), der die mundanen Wachen anführt.

Außerdem ist die Manasphäre in dem Gebiet sorgfältig so kultiviert worden, dass sie eine Hintergrundstrahlung hat, die auf die Zauberer vor Ort ausgerichtet ist. Die Ausrichtung variiert je nach bevorzugtem Magiestil des jeweiligen Landes, und einige Charaktere merken vielleicht, dass die Ausrichtung zu ihnen passt.

HARTE GRENZE: TYPISCHE PHYSISCHE SICHERHEIT

Zusätzlich zu den gepanzerten Wachhäuschen der leichteren Grenzen ist das Layout des Grenzübergangs sorgfältig so gestaltet worden, dass Fahrzeuge nicht in der Lage sind, eins der Häuschen oder eines der Tore zu rammen. Bequemlichkeit wurde der Sicherheit geopfert. Es bräuchte schon einen Panzer, um sich durch den Checkpoint zu bewegen, ohne in eine Grube zu fallen oder an einer dicken Betonmauer aufgehalten zu werden. Minen setzen Narcoject oder halluzinogene Gase frei, während Elektroäune und Patrouillendrohnen das umgebende Gebiet frei von Eindringlingen halten. Darüber hinaus kann der gesamte Grenzübergang in einen Schutzmodus schalten, bei dem Stahljalousien vor jedem Fenster - auch denen aus Panzerglas - herunterfahren.



SEHR HARTE GRENZEN

Sehr harte Grenzen existieren da, wo sich zwei Parteien aktuell in einem Konflikt befinden oder die Lage sehr angespannt ist, die Grenzen aber aus irgendeinem Grund noch offen sind. Die Leute, die pro Tag erfolgreich die Grenze passieren, kann man an einer Hand abzählen. Es kommt häufig vor, dass Leute getötet werden, während sie versuchen, illegal ins Land einzudringen, und die Wachen werden für solche Aktionen gegen potenzielle Eindringlinge gewöhnlich ausgezeichnet.

Die Sicherheit ist extrem und wird im Regelfall durch die Streitkräfte des Landes oder die Elite-Sicherheitstruppen eines Konzerns (wie etwa Renrakus Rote Samurai) verstärkt. Die Grenzsoldaten arbeiten mindestens in Fünfer-Teams, von denen mindestens zwei Spezialisten für Schwere Waffen sind, die ihre Waffen bereit und geladen haben. Der Checkpoint ist gewöhnlich stark genug gesichert, um als improvisierte Festung zu dienen, und könnte selbst einen mit militärischer Hardware geführten Angriff verlangsamen. Die Matrixsicherheit hat gewöhnlich eine „Ein Schlag“-Haltung, mit mindestens einem körperlich anwesenden Technomancer, mehreren Spinnen und Riggern und mehreren tödlichen Patrouille-IC. Paracritter wie zum Beispiel Wyvern und Höllenhunde patrouillieren permanent mit kleinen Teams von magisch aktiven Wachen, die aus Zauberern und Adepten bestehen. Auf das Gebiet sind gewöhnlich viele Rituale gewirkt worden.

Beispiele: Die Grenze zwischen Aztlan und Amazonien, die Grenze zwischen Israel und Palästina.

SEHR HARTE GRENZE: TYPISCHER GRENZSOLDAT

Bei solchen Grenzen gibt es eigentlich keinen „typischen“ Grenzsoldaten; gewöhnlich werden diese Checkpoints mit Elitesoldaten wie Renrakus Roten Samurai oder der aztlanischen Leopardengarde bemannt. Falls Runner versuchen, einen dieser Checkpoints zu umgehen, und es Wachen gibt, die noch nicht voll ausgearbeitet wurden, kann die folgende Vorlage als Inspiration dienen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
6	6	5(8)	4	4	3	4	3	1	0,7

Initiative: 9(12) + 4W6

Bewegung: 12/24/+2

Zustandsmonitor (K/G): 11/10

Limits: Körperlich 7(8), Geistig 5, Sozial 4

Panzerung: 18

Aktionsfertigkeiten (Würfelpools): Akrobatik 16, Bodenfahrzeuge 12, Einschüchtern 7, Führung 5, Gebräuche 5, Knüppel 11, Laufen 6, Pistolen 12, Schnellfeuerwaffen 16, Schwere Waffen 15, Survival 6, Waffenloser Kampf 7, Wahrnehmung 10

Sprachfertigkeiten (Würfelpools): Sprache (Nachbarland) 8

Bodytech: Cyberaugen 2 [Restlichtverstärkung, Smartlink], Reflexbooster 3

Ausrüstung: Ganzkörperpanzerung [15], Helm [+3], Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4]

Waffen:

Defiance EX-Shocker [Taser | Präz. 4(6) | Schaden 9G(e) | DK -5 | EM | RK - | 4(m) | Smartgunsystem]

Colt Government 2066 [Schwere Pistole | Präz. 6(8) | Schaden 7K | DK -1 | HM | RK - | 14(s) | Smartgunsystem]

Ares Alpha [Sturmgewehr | Präz. 5(7) | Schaden 11K | DK -2 | HM/SM/AM | RK 2 | 42(s) | Smartgunsystem]

Unterlaufgranatwerfer [Granatwerfer | Präz. 4(6) | Schaden wie Granate | DK wie Granate | EM | RK - | 6(s)]

Sprenggranate [Granate | Schaden 16K | DK -2 | Sprengwirkung -2/m]

Die Ausrüstung, die diesen Grenzsoldaten zur Verfügung steht, ist im Allgemeinen teuer und von hoher Qualität. Die oben angegebenen Gegenstände sind wirklich nur ein Ausgangspunkt. Ein Weg, um diese Wachen weiter auszuarbeiten, ist, sie mit verschiedenen Waffen mit Verfügbarkeit 12+ auszurüsten und ihnen dann die passenden Fertigkeiten zu diesen Waffen mit Stufe 4 oder höher zu geben.

Die Checkpoints an sehr harten Grenzen haben außerdem Luftunterstützung in Form von GMC Thunderbirds, die in weniger als einer Minute Entfernung bereitstehen. Hilfe ist nur ein paar Augenblicke entfernt, und diese Hilfe ist mit wärmesuchenden Lenkraketen und fahrzeugmontierten Lasern ausgerüstet.

SEHR HARTE GRENZE: TYPISCHER HOST

Sehr harte Grenzen haben eine ausgezeichnete Sicherheit. Sie sind überhaupt nicht auf Diskretion bedacht - ganz im Gegenteil. Sie wollen einschüchternd wirken; sie wollen, dass Möchtegern-Eindringlinge einen Blick auf den Host werfen und sich denken: „Vielleicht doch nicht.“ Die Hardware ist im Allgemeinen dieselbe wie bei harten Grenzen, aber es gibt keine Agenten. Die ganze digitale Arbeit wird manuell durch eine körperlich anwesende Spinne erledigt.

Hoststufe: 10

Standardattribute: Angriff 12, Datenverarbeitung 11, Schleicher 10, Firewall 13

Laufende Programme: 5 Kopien Patrouille-IC, 2 Kopien Aufspüren-IC, 2 Kopien Schwarzes IC.

So wie die Agenten der anderen Grenzhosts sammelt hier die Spinne Informationen von jedem, der die Grenze überqueren will, und leitet diese Informationen - mittels der oben beschriebenen Methoden - an ein Verarbeitungszentrum in der Zentralstelle weiter. Dafür lädt der Host jedes Gerät, das nicht auf Schleichfahrt läuft, ein, eine Marke auf ihm zu platzieren. Die Spinne kontaktiert jeden Avatar, der den Host betritt, und jedes AR-Gerät, das auf den Host zugreift, und fragt SIN und Visum ab. Dann sammelt sie die Informationen ein und übermittelt sie an die Zentrale, wo SIN und Visum überprüft werden. Die Ergebnisse der Prüfung werden an die Spinne zurückgeschickt, die legitimen Besuchern die Weiterfahrt ermöglicht, indem sie die Tore öffnet und den Verteidigungsanlagen befiehlt, nicht zu feuern. Separate Nachrichten werden außerdem an die magische und physische Sicherheit geschickt. Bei Hosts von sehr harten Grenzen wird jede Anforderung manuell von einer Spinne in der Zentralstelle überprüft.

Es ist immer eine Spinne körperlich am Checkpoint anwesend, und mindestens eine greift von der Zentrale aus auf den Host zu. Mindestens eine der Spinnen ist ein Technomancer, der mehrere Sprites der Stufe 6 registriert hat.



Es ist immer noch möglich, die Befehle der Spinne zu fälschen, damit sich die Tore öffnen, aber das wird fast sofort von der Zentralstelle bemerkt, die geeignete Gegenmaßnahmen ergreift und die Spinne alarmiert. Ganz zu schweigen davon, dass weder die physische noch die magische Sicherheit das Freigabesignal erhalten.

Die Hosts von sehr harten Grenzen setzen ihr Schwarzes IC erbarmungslos ein. Sie haben Aufspüren-IC, aber für sie ist es gar nicht so wichtig, potenzielle Eindringlinge zu finden – sie wollen sie vor allem verletzen und dazu zwingen, sich so schnell wie möglich zurückzuziehen. Sie wollen, dass ein Hackingversuch so schmerzhaft wird, dass die Hacker es niemals wieder versuchen – sofern sie überleben. Wenn die Sicherheit irgendwelche Beweise für Hacking findet, werden diese Beweise zur Analyse an die Zentrale geschickt. Diese Analyse kann GOD und allen Matrixdetektiven einen Bonus beim Aufspüren und Erkennen der Hacker geben, die an dem Hack beteiligt sind. Um zu bestimmen, ob die Sicherheitskräfte irgendetwas herausfinden, wird eine Probe auf Software 9 + Logik 7 [Datenverarbeitung] gegen Hacking + Intuition [Schleicher] jedes Hackers abgelegt, der an dem Hack beteiligt ist. Nettoerfolge für die Sicherheit bei dieser Probe werden vom Schleicher-Attribut des Hackers für alle Proben gegen den Host abgezogen. Wie bei jeder Information verschlechtern sich auch diese Beweise mit der Zeit, mit einer Geschwindigkeit von einem Nettoerfolg pro 24 Stunden, bis die Informationen überholt sind. Alternativ kann ein Hacker diesen Malus loswerden, indem er sich aus dem Host ausloggt und drei Stunden lang draußen bleibt.

SEHR HARTE GRENZE: TYPISCHE MAGISCHE SICHERHEIT

Eine sehr harte Grenze hat mindestens ein Dutzend patrouillierender Geister (Kraft 10) auf der Astralebene, die den Auftrag haben, jegliche aktive Magie zu melden und alle astralen Gestalten festzusetzen, die aktive Foki oder aktive magische Auren haben, bis durch ein patrouillierender Zauberer die Freigabe erteilt hat. Alle Wachhäuschen und schützenden Strukturen sind gewöhnlich mit einem Hüter (Kraft 9) versehen, mit mindestens zwei astralen und einem physisch anwesenden Zauberer (verwenden Sie den Kampfmagier, SR5, S. 116, und geben Sie ihm einen Kraftfokus der Kraftstufe 3), die jederzeit vor Ort sind.

Zusätzlich gibt es häufig ein Team von Adepten (verwenden Sie den Fernkampfadepthen, SR5, S. 123), das die mundanen Wachen anführt, von denen einer einen Qi-Fokus (Kraftstufe 4) hat, der ihm die Adeptenkraft Astrale Wahrnehmung verleiht.

Paracritter wie Höllenhunde und abgerichtete Teufelsratten sind auf Patrouille, häufig unterstützt durch Tiergeister.

Die Manasphäre in dem Gebiet ist sorgfältig so kultiviert worden, dass sie Hintergrundstrahlung 4 hat, die auf die Zauberer vor Ort ausgerichtet ist. Die Ausrichtung variiert je nach bevorzugtem Magiestil des jeweiligen Landes, und einige Charaktere merken vielleicht, dass die Ausrichtung zu ihnen passt.

SEHR HARTE GRENZE: TYPISCHE PHYSISCHE SICHERHEIT

Zusätzlich zu den gepanzerten Wachhäuschen der leichteren Grenzen ist das Layout des Grenzübergangs sorgfältig so gestaltet worden, dass Fahrzeuge nicht in der Lage sind, eins der Häuschen oder eines der Tore zu rammen. Bequemlichkeit wurde der Sicherheit geopfert, und es bräuchte schon einen Panzer, um sich durch den Checkpoint zu bewegen, ohne in eine Grube zu fallen oder an einer dicken Betonmauer aufgehalten zu werden. Landminen, Elektrozäune und Patrouillendrohnen halten das umgebende Gebiet frei von Eindringlingen, und der gesamte Checkpoint kann in einen Schutzmodus gehen, bei dem Stahljalousien vor jedem Fenster herunterfahren.

Auf diesem Niveau ist es wegen der überreizten Sicherheit schwer, sich physisch durch den Checkpoint zu bewegen, selbst wenn ein Runner ein legaler Besucher und der ganze Papierkram in Ordnung ist. Schon die Navigation durch das Labyrinth aus verstärktem Beton dauert mehrere Minuten langsamen Fahrens in einem Fahrzeug.

BUCHFÜHRUNG

Denkt daran: Wenn ihr Grenzen überquert, kommt ihr in ein anderes Hoheitsgebiet, selbst wenn es ein Konzerngebiet ist; es gibt andere Gesetze, eine andere Kultur und abweichende Regeln darüber, was man mit reinbringen darf und was nicht. Jeder, der eine Grenze überquert, muss dafür sorgen, dass er das auch darf. Mit anderen Worten: Seine SIN muss einen Pass enthalten, er braucht gegebenenfalls ein Visum, und er braucht einen Hintergrund, der nicht dazu führt, dass er abgewiesen wird. Zum Beispiel verbieten die meisten großen Länder jedem die Einreise, der wegen eines Gewaltverbrechens verurteilt wurde. Es ist möglich, das zu umgehen, normalerweise indem man um eine Ausnahme bittet, aber das erfordert Zeit und Planung. Ich glaube, dass einige Runner, die normalerweise in ein Land gelassen würden, sich nur deshalb einen Kojoten holen, weil sie den ganzen Papierkram umgehen wollen.

Auf jeden Fall dauert es – je nach Effizienz des Gastlandes – selbst bei der verzögerungsfreien internationalen Kommunikation von heute drei bis fünf Tage, an denen man teilweise mehrere Stunden lang Formulare ausfüllen muss, um all die erforderlichen Genehmigungen zu bekommen. Deswegen gibt es ein paar Länder, die miteinander Programme zur visafreien Einreise aushandeln, weil man damit etwa die Hälfte des Papierkrams spart.

WIE MAN GRENZEN ÜBERQUERT

Wie machen Kojoten das? Wir bringen sie euch an der ganzen Sicherheit und Überwachung vorbei? Warum sollten Runner ihnen etwas von ihren sauer verdienten Nuyen abgeben?

Die Kojoten, die Grenzen überqueren, haben verschiedene Taktiken.



- **Dreistigkeit siegt:** Ein Kojote kann einfach an die Grenze fahren und sich darauf verlassen, dass sein Fahrzeug nicht verdächtig aussieht, um durchzukommen. Bei dieser Taktik sollte man allerdings einen Reserveplan haben, falls es nicht klappt.
- **Aufs Fleisch zielen:** Es kann unglaublich effektiv sein, eine Spinne bei den Grenzwachern zu kennen, die einem ein paar Gefallen schuldet oder bestechlich ist. Diese Art von Arrangement hält gewöhnlich nicht sehr lange, aber solange es funktioniert, kann es sehr profitabel sein. Man muss nur hoffen, dass die Fracht es nicht versaut, indem sie sich idiotisch verhält.
- **Umgehen:** Grenzübergänge sind harte Arbeit. Falls Kojoten ein paar Tunnel in der Nähe kennen oder an einem unbewachten Teil der Grenze übersetzen können, können sie sich die ganzen Schwierigkeiten sparen.
- **Zuschlagen:** Eigentlich keine Taktik, aber ein vorbereiteter Kojote kann sich den Weg über eine nicht vorbereitete Grenze freischießen. Das ist eine einmalige Sache, weil der Checkpoint von da an nach dem Kojoten Ausschau halten wird.
- **Hacken:** Ein wirklich guter Hacker kann einen Teil der Sicherheit umgehen, sodass ein Van voller Runner vorbeischlüpfen kann.
- **Fälschen:** Einige Behörden und Teile von Konzernen können an ausgewählten Grenzen durchgewunken werden, also kann es helfen, die passenden Beglaubigungsschreiben zu fälschen. Wenn ein Kojote beispielsweise Beglaubigungsschreiben für Finanzauditoren des Zürich-Orbitals bekommen kann, gibt es nur wenige Orte auf der Erde, an denen man ihn aufhält.

Ein Kojote kann eine dieser Taktiken anwenden, sie miteinander kombinieren oder eine nur verwenden, um halb durchzukommen, und dann den Rest improvisieren. Weil Kojoten wissen, wann man welche Taktik wählen sollte, und weil sie Taktiken auch spontan erfinden können, zahlen die Leute ihnen viel Geld.

SECHS BEISPIELKOJOTEN

Hier werden sechs Kojoten beschrieben, die jeder Spielleiter in einen Run einbauen kann, um den Spielercharakteren dabei zu helfen, von einem Ort an einen anderen zu gelangen, ohne dabei zu sterben oder ihre Fracht zu zerstören. Die hier vorgestellten Kojoten haben eine große Bandbreite von Fertigkeiten und Erfahrungsniveaus, damit sie für viele Jobs nützlich sind, von der Bewegung durch Gangterritorium bis zum Hinein- und Hinausschleichen in und aus Chicago und anderen gefährlichen Sprawls.

JOCK BEAN, FÜHRER

STRASSENLEVEL, IN EINER STADT HERUMKOMMEN (ORK-UNTERGRUND)

Jock ist ein Ganger, der so gern Geld wollte, dass er seine Gang verließ, nachdem er gemerkt hatte, dass er es in der Gang nie zu Geld oder Einfluss bringen würde. Deshalb nutzt er jetzt sein detailliertes Wissen über den Ork-Unter-

grund, um Fremde in Seattles neuesten Vorort hinein und wieder heraus zu führen. Jock ist insofern ungewöhnlich, als er gewöhnlich kein Fahrzeug verwendet und Besucher normalerweise zu Fuß in das Gebiet und wieder heraus führt.

Im Laufe der letzten zwei Jahre ist Jock sehr versiert darin geworden, zu verstehen, wie der Untergrund funktioniert, und er hat viele Konzernkids hinuntergeführt, die den Kick des rauen Lebens spüren wollen. Seine Fertigkeiten und seine Diskretion haben ihm genug Geld eingebracht, dass er sich ein paar leichte Verbesserungen zu seinem Schutz leisten konnte.

Er ist leicht zu finden, da er immer in der Kaverne trinkt, einer Spelunke am Rand von Redmond, wo der Barkeeper für einen Anteil am Gewinn als sein Schieber arbeitet. Dieses Nebengeschäft ist vielleicht das Einzige, was die Kaverne noch im Geschäft hält - das und die Tatsache, dass Jock hier einen großen Teil seines Gewinns vertrinkt.

TROLL

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
7(9)	5	3(4)	7	4	3	4	3	5	4,7

Initiative: 7(8) + 1W6

Bewegung: 10/20/+2

Zustandsmonitor (K/G): 12/10

Limits: Körperlich 8(9), Geistig 5, Sozial 5

Panzerung: 12(15)

Vorteile: Unauffälligkeit, Vertrautes Terrain (Ork-Untergrund)

Nachteile: Abhängigkeit (Mittel, Alkohol)

Aktionsfertigkeiten (Würfelpools): Athletik-Fertigkeitsgruppe 9, Einschüchtern 7, Führung 4, Gebräuche 5, Klingenwaffen 8, Navigation 7, Pistolen 8, Schleichen 9, Verhandlung 7, Verkleiden 5, Waffenloser Kampf 8

Wissensfertigkeiten (Würfelpools): Ork-Untergrund-Tunnel 6, Seattler Straßengang 6, Sprawlleben 8

Bodytech: Aluminiumkompositknochen, Reaktionsverbesserung 1
Ausrüstung: Brecheisen, Jazz (3 Dosen), Kamikaze (2 Dosen), Kommlink [Renraku Sensei; Gerätestufe 3], Panzerjacke [12; Thermische Isolierung 3], Troden, Traumapatch, Yamaha Growler

Waffen:

Ares Predator V [Schwere Pistole | Präz. 5(6) | Schaden 9K | DK -2 | HM | RK - | 15(s) | 1 Ersatzstreifen, Lasermarkierer; Explosivmunition]

Schwert [Klingenwaffe | Präz. 4 | Reichweite 1 | Schaden 10K | DK -2]

Connections: Barkeeper (5/2), Schieber (3/3)

Nuyen: 385 ¥

TIMOTHY MOVO, RIGGER

IN STÄDTE HINEIN UND WIEDER HERAUS (SEATTLE)

Timothy hat, wie so viele erfolgreiche Kojoten, eine geheimnisvolle Vergangenheit. Anscheinend hat niemand vor mehr als zehn Jahren mit ihm zusammengearbeitet, aber seine treuen Kunden sagen, dass er schon sehr fähig war, als zum ersten Mal in der Szene erschien. Er fährt einen GMC Bulldog, der schon ein paar Jahrzehnte auf dem Buckel hat. Obwohl er mit einem Südstaatenakzent spricht und einen breitkrempigen Cowboyhut trägt, der nach der





Republik Texas schreit, kann jeder, der mit ihm fährt, bemerken, dass er in angespannten oder actiongeladenen Momenten akzentfrei spricht. Timothy hängt gewöhnlich auf der Salish-Shidhe-Seite der Grenze zwischen UCAS und Salish-Shidhe-Rat rum, aber wenn er in Seattle ist, hat er ein paar Vorortbars, in denen er sich in der Regel entspannt.

Timothy ist freundlich, aber professionell, und hat wenig Geduld mit Leuten, die versuchen, ihn zu übervorteilen. Er hat sein Gefährt mit verschiedenen Defensivmaßnahmen ausgerüstet, um sicherzustellen, dass er von seiner häufig reizbaren und paranoiden Fracht nicht überrascht wird. Seine gefälschte Identität ist die eines Gefahrgutkuriers, was ihm sowohl Entschuldigungen für häufige Reisen als auch eine plausible Begründung für den Gebrauch von Bleikisten bietet.

MENSCH

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
2	2[3]*	5(6)[7]	2[3]	2[3]	3	4	4	4	1,05

Initiative: 9(10)[11] + 2W6

Bewegung: 4/8/+2 [6/12/+2]

Zustandsmonitor (K/G): 9/9[10]

Limits: Körperlich 4[5], Geistig 4[5], Sozial 4[5]

Panzerung: 9

Aktionsfertigkeiten (Würfelpools): Bodenfahrzeuge (Radfahrzeuge) 12 (14), Einfluss-Fertigkeitsgruppe 9, Fahrzeugmechanik 7, Geschütze 7, Gewehre 4, Pistolen 6, Schauspielerei-Fertigkeitsgruppe 9, Schnellfeuerwaffen 5, Verkleiden 7, Waffenloser Kampf 6, Wahrnehmung 9

Wissensfertigkeiten (Würfelpools): Nationale Politik 4, Grenzsicherheit 8, Seattler Schieber 6, Seattler Straßen 7, UCAS-Militär 6, Wenatchee 5

Vorteile: Mut

Bodytech: Reflexbooster 1, Riggerkontrolle 2; Adrenalinpumpe 1, Luftröhrenfilter 2

Ausrüstung: 2 Cyberwareblocker, DocWagon-Vertrag (Standard), gefälschte Lizenzen 4 [Browning Ultra-Power, Reflexbooster, Riggerkontrolle], gefälschte SIN 4, Kartensofts, Kommlink [Transys Avalon; Gerätestufe 6], Ohrstöpsel [Kapazität 2; Audioverbesserung 1, Richtungsdetektor], Panzerweste [9], Pilotenbrille [Kapazität 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Sichtverbesserung 2], 10 Plastikhandschellen, Satellitenverbindung, Werkzeugladen (Bodenfahrzeuge)

Fahrzeug: GMC Bulldog [Riggerinterface, Sensor 6, eingebauter Granatenverteiler (IR-Rauch, Neuro-Stun X)]

Waffen:

Browning Ultra-Power [Schwere Pistole] Präz. 5(6) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK - | 10(s) | 3 Ersatzstreifen, Lasermarkierer]

Connections: Hacker (3/4), Lieutenant der UCAS Army (2/2), Mechaniker (3/2), Schieber (3/3), Spinne des Grenzschutzes (3/2)

Nuyen: 1.180 ¥

* Werte in [] mit aktivierter Adrenalinpumpe.

MENDLE DER GROSSARTIGE, EXTRAVAGANTER ADEPT

IN LÄNDER HINEIN UND WIEDER HERAUS (TÍR TAIRNGIRE)

Nicht alle Kojoten verwenden Cyberware, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Mendle ist ein Adept, der seine magischen Fähigkeiten einsetzt, um sich aus Schwierigkeiten herauszureden. Er hängt in den besten Nachtclubs von Seattle herum und hat genug Geld verdient, um ein Baron in einem Feudalstaat sein zu können. Er ist darauf spezialisiert, die Grenze nach Tír Tairngire zu überqueren, und erledigt das zu einigermaßen erschwinglichen Bedingungen. Die meisten Kojoten haben Geheimrouten zu den Orten, die sie ansteuern, aber es heißt, dass sich Mendle hauptsächlich auf die Tatsache verlässt, dass er einen der Prinzen des Tír verführt hat. Das scheint unwahrscheinlich - wenn man was mit einem Tír-Prinzen gehabt hat, dann könnte man sich wahrscheinlich viel mehr leisten, als seinen Lebensunterhalt mit illegaler Grenzüberschreitung zu verdienen. Andererseits macht er das vielleicht, weil der Lebensstil zu ihm passt. Er startet seine Touren immer spät in der Nacht, nachdem er einige Zeit in Dante's Inferno oder im Club Penumbra verbracht hat. Sein Preis steigt in astronomische Höhen, wenn man möchte, dass er einen tagsüber rüberbringt, und zwischen sechs und elf Uhr morgens nimmt er gar keine Runs an. Niemand hat bis jetzt seine genaue Route herausgefunden, da er GPS-Signale in seinem Fahrzeug stört und es im Passagierabteil keine Fenster gibt, aber er braucht nicht viel länger, als eine legale Reise dauern würde, also muss die Route in ziemlich gerader Linie sein. Attraktive Passagiere, egal ob männlich oder weiblich, erhalten eine Menge Aufmerksamkeit von ihm, während er die Bedingungen des Jobs verhandelt, aber sobald die Passagiere einmal in seinem Wagen sind, verhält er sich absolut professionell, bis er sie ablädt.





MENSCH

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
4	5	6(9)	3	2	2	5	5	2	6	6

Initiative: 11(14) + 4W6

Bewegung: 10/20/+2

Zustandsmonitor: 10/9

Limits: Körperlich 6(7), Geistig 4, Sozial 6

Panzerung: 8

Aktionsfertigkeiten (Würfelpools): Bodenfahrzeuge (Radfahrzeuge) 17 (19), Gebräuche 8, Geschütze 9, Pistolen 9, Schauspielerei-Fertigkeitsgruppe 8, Schleichen 7, Verhandlung 9, Waffenloser Kampf 9, Wahrnehmung 10

Wissensfertigkeiten (Würfelpools): Grenzsicherheitsprozeduren 9, Hofprotokoll von Tir Tairngire 9, Straßen in der Nähe von Seattle 9

Adeptenkräfte: Gefahrensinn 3, Geschärfter Sinn (Richtungssinn), Gesteigerte Reflexe 3, Kampfsinn 1, Verbesserte Fertigkeit (Bodenfahrzeuge) 2

Ausrüstung: Actioneer Geschäftskleidung [8], Brille [Kapazität 2; Bildverbundung, Blitzkompensation], DocWagon-Vertrag (Standard), gefälschte Lizenz 4 (Remington Roomsweeper), gefälschte SIN 4, Kartensofts, Kommlink [Transys Avalon mit Satellitenverbundung; Gerätestufe 6]

Fahrzeug: Hyundai Shin-Hyung [Sensor 6]

Waffen:

Remington Roomsweeper [Schwere Pistole | Präz. 4 | Schaden 7K | DK -1 | HM | 8(m)]

Connections: Grenzsoldat (3/2), Schieber (3/2), Tir-Kleinadliger (3/4), Tochter eines Tir-Adligen (6/1)

Nuyen: 3.424 ¥



OORZAK, POLITISCHE RIGGERIN

VERDECKTE WASSERREISEN (EUROPORT)

Oorzak bedient die großen Häfen, hat immer einen Beweggrund und ein Boot, und sie ist mehr als glücklich, jeden durch Europort zu bringen. Gerüchten zufolge ist sie eine ehemalige Shadowrunnerin, die sich dem Schmuggel von Leuten in einem zerrissenen Land zugewandt hat, nachdem sie sich in Russland zu viele Feinde gemacht hatte. Allerdings hat kein Shadowrunner, auf den ihre Beschreibung einigermaßen zutrifft, jemals unter diesem Namen gearbeitet. Jetzt verbreitet sie ihre ganz persönliche Form des Anarchismus unter ihren Passagieren. Ihre Fracht findet sich im Allgemeinen damit ab, ihr Zwangspublikum zu sein, weil Oorzak den Ruf hat, ihre Kunden sehr verschwiegen aufzunehmen und wieder abzusetzen. Den größten Teil ihres Geschäfts macht sie mit Stammkunden. Und das bedeutet, dass sie ziemlich viel richtig machen muss. Oorzak ist ein paarmal erwischt worden, wurde aber jedes Mal aus Mangel an Beweisen (und möglicherweise wegen der Einflussnahme ihrer politischen Connections) mit einer Verwarnung und einer hohen Geldstrafe wieder freigelassen, was ihr sehr zupasskommt.



ELFE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	7(9)	4	3	3	2	3	5	1	5,4

Initiative: 7 + 1W6
Bewegung: 14/28/+2
Zustandsmonitor (K/G): 10/10
Limits: Körperlich 5, Geistig 4, Sozial 7
Panzerung: 12
Fertigkeiten (Würfelpools): Bodenfahrzeuge 8, Einschüchtern 8, Elektronische Kriegsführung 7, Entfesseln 12, Führung 9, Knüppel 12, Navigation (Europort-Region) 7 (9), Pistolen 11, Schiffe (Motorboote) 9 (11), Schleichen 11, Schnellfeuerwaffen 14, Schwimmen 7, Tauchen 7, Waffenloser Kampf 12
Bodytech: Mnemoverstärker 2, Muskelstraffung 2
Ausrüstung: Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Panzerjacke [12]
Fahrzeug: Yongkang Gala Trinity [Sensor 6]
Waffen:
 Browning Ultra-Power [Schwere Pistole] Präz. 5(6) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK – | 10(s) | 3 Ersatzstreifen, Lasermarkierer
Connections: Europort-Schieber (3/4), Mitglied der Europort-Küstenwache (2/2), Mr. Johnson [S-K] (2/2)
Nuyen: 500 ¥



RHINEGOLD,
 STOISCHER CYBERRIGGER

TRANSPORT DURCH
 GETEILTE STÄDTE (DENVER)

Manchmal sieht ein Typ einen Film und beschließt, dass das seine Art zu leben sein wird. Ich weiß nicht, welchen Namen Rhinegold ursprünglich hatte, aber als *Der Nagelring* vor einem Jahrzehnt zum Blockbuster wurde, blickte er nicht mehr zurück. Er sticht aus jeder Metamenschenmenge heraus. Mit seinem Kettenhemd und seinem Zweihänder sieht er aus der Ferne wie ein echter deutscher Ritter aus – falls es jemals Zwergenritter gegeben hat. Aus der Nähe erkennt man leicht seine Cyberhand und die Datenbuchse, mit der er seinen Kombi und seine Drohnensammlung kontrolliert. Er ist dafür bekannt, niedrigere Preise zu nehmen, wenn man auf die Persönlichkeit eingeht, die er zu vermitteln versucht, aber selbst wenn nicht, ist er ein ausgezeichneter Kojote, der jeden von einem Denveraner Sektor in den nächsten bringt, ohne dass man in Schwierigkeiten kommt oder sich ein Sektorvisum beschaffen muss. Er ist besonders gut darin, Geheimnisse für sich zu behalten, und behauptet, dass er sich nie daran erinnert, welchen Geschäften seine Kunden nachgehen oder wo er sie abgeladen hat. Er nimmt jeden Job an, aber es scheint, dass die Japanokons sein exzentrisches Auftreten nicht mögen, also fährt er hauptsächlich für Konzerne aus Nordamerika, wie beispielsweise Ares, Horizon und Aztechnology.

ZWERG

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
6	4	5	4	6	2	5	3	1	3,55

Initiative: 10 + 1W6
Bewegung: 8/16/+1
Zustandsmonitor (K/G): 11/11
Limits: Körperlich 7, Geistig 5, Sozial 6
Panzerung: 12
Vorteile: Hohe Schmerztoleranz 2, Zähigkeit
Nachteile: Sozialstress
Aktionsfertigkeiten (Würfelpools): Bodenfahrzeuge (Radfahrzeuge) 11 (13), Elektronische Kriegsführung 6, Gebräuche 6, Cracken-Fertigkeitsgruppe 4, Laufen 6, Navigation 6, Pistolen 6, Verhandlung 7, Waffenloser Kampf 7, Wurfaffen 7
Wissensfertigkeiten (Würfelpools): Denver 5, Grenzsicherheitsprozeduren 4, Kanalisation von Denver 4
Bodytech: Cyberhand [mit leichter Pistole], Riggerkontrolle 2, Simrig
Ausrüstung: Bierfass, DocWagon-Vertrag (Platin), gefälschte SIN 4, Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Panzerjacke [12], Riggerkonsole [Maersk Spider; Gerätestufe 4, Datenverarbeitung 4, Firewall 5]
Waffen:
 Ares Predator V [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 9K | DK -2 | HM | RK – | 15(s) | Smartgunsystem, Explosivmunition]
 Schwert [Klingenwaffe | Präz. 6 | Reichweite 1 | Schaden 7K | DK -2]
 5 Sprenggranaten [Wurfaffe | Schaden 16K | DK -2 | Sprengwirkung -2/m]
Fahrzeuge: Ford Americar [Sensor 6], Steel Lynx [m. Ingram Valiant], 3 Sikorsky-Bell Mikroskimmer
Connections: Mr. Johnson [Ares] (2/2), Mr. Johnson [Aztechnology] (2/2), Mr. Johnson [Horizon] (2/2), Schieber (3/2)
Nuyen: 855 ¥



GLORIA „CONTRAIL“ BLITZER, TECHNOMANCERIN

HOCHRISIKOREISEN (CHICAGO)

Gloria ist eine Kuriosität, eine bekennende Technomancerin, die friedlich mit ihrem Ares Venture kommuniziert, während sie Touristen in die Z-Zone mitten in Bug City bringt. Sie ist mehr an Manövern interessiert, bei denen man mit der mehrfachen Erdbeschleunigung in den Sitz gepresst wird, als an der Bequemlichkeit ihrer Passagiere. So sitzt sie in meditativer Haltung mitten im Cockpit, eins mit der Maschine um sich herum, ein friedliches Auge des Sturms, während ihr schwer modifizierter T-Bird durch die militärische Zone braust.

Gloria wurde schon oft von argwöhnischen Kunden angegriffen, aber erst einmal verletzt. Sie flog ihr VTOL in ein Gebäude, um den Angriff zu stoppen, und hat eine gezackte Narbe auf ihrer linken Wange davongetragen, die sie immer daran erinnert, niemals der Fracht zu trauen. Gloria kann man nur über die Matrix kontaktieren, da sie ihre gesamte Zeit in der fleischlichen Welt in einer Werkstatt irgendwo in den Chicagoer Vororten verbringt.

MENSCH

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	RES
2	2	5	2	6	3	5	3	2	6	3

Initiative: 10 + 1W6

Matrix-Initiative (Heißes Sim): 8 + 4W6

Bewegung: 4/8/+2

Zustandsmonitor (K/G): 9/11

Limits: Körperlich 4, Geistig 6, Sozial 6

Panzerung: 11

Vorteile: Rennpilot

Nachteile: Berüchtigt, Ehrenkodex, Sozialstress

Wandlungsgrad: 2

Echos: Maschinenbeherrschung 2

Aktionsfertigkeiten (Würfelpools): Bodenfahrzeuge 8, Cracken-Fertigkeitsgruppe 5, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 7, Flugzeuge (Vektorschubmaschinen) 10 (12), Pistolen 4

Wissensfertigkeiten (Würfelpools): Biologie (Insektengeister) 5 (7), Clubmusik 6, Ingenieurwissenschaften 7, Pilotenhandwerk 7, Sprawlleben 7

Ausrüstung: Gefälschte SIN 4, Kartensoft, Kommlink [Renraku Sensei; Gerätestufe 3], Satellitenverbindung, Urban Explorer Overall mit Helm [11]

Waffen:

Ares Light Fire 70 [Leichte Pistole | Präz. 7 | Schaden 6K | DK – | HM | RK – | 16(s) | 2 Ersatzstreifen]

Fahrzeuge: Ares Venture [Sensor 6, Riggerinterface, Standard-Waffenhalterung mit Ares Alpha], Cyberspace Designs Dalmatian [Sensor 6, Riggerinterface, Standard-Waffenhalterung mit Ares Alpha]

Lebende Persona: Gerätestufe 3, Angriff 3, Datenverarbeitung 3, Schleicher 5, Firewall 6

Connections: Captain der UCAS-Grenzwache (2/2), Schieber (3/3)

Nuyen: 10 ¥

KOCHEND HEISS

EIN GRENZÜBERQUERUNGSABENTEUER

Kochend heiß ist ein Kurzabenteuer für *Shadowrun*, das ein Spielleiter in eine laufende Kampagne einbauen oder als Einführung für neue Spieler nutzen kann. **Kochend heiß** folgt einem ähnlichen Format wie die Abenteuer von *Shadowrun Missions*, die auf shadowruntabletop.com/missions erhältlich sind.

ABENTEUERAUFBAU

Kochend heiß besteht aus mehreren Szenen; diese Szenen bilden die Grundstruktur des Abenteuers. Jede Szene beschreibt die wahrscheinlichste Sequenz von Ereignissen und enthält Hinweise, wie man mit unerwarteten Wendungen umgehen kann, die auftauchen können. Sie enthalten die folgenden Abschnitte: *Auf einen Blick* (eine Zusammenfassung der Szene), *Sag's ihnen ins Gesicht* (ein Abschnitt, der den Spielern laut vorgelesen wird), *Hinter den Kulissen* (alle Details, die der Spielleiter braucht, um die Szene zu leiten), *Daumenschrauben* (Optionen, um die Szene zu einer größeren Herausforderung zu machen oder dem Plot eine zusätzliche Wendung zu geben) und *Keine Panik* (Vorschläge, was man tun kann, wenn die Szene aus dem Ruder zu laufen droht).

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Die Runner werden von einem Schieber kontaktiert, der in der Klemme steckt. Er muss jemanden aus dem Salish-Shidhe-Territorium nach Seattle schmuggeln. Normalerweise hat der Schieber einen Kojoten, den er dafür engagieren kann, aber der hat sich seit 24 Stunden nicht zurückgemeldet, und vielleicht ist ihm etwas passiert. Aber es noch nicht alles verloren, denn der Kojote hat versiegelte Anweisungen über seine Route hinterlassen, falls ihn jemand aus Schwierigkeiten herausholen muss. Alles, was der Schieber jetzt braucht, sind ein paar einfallsreiche Runner, die die Anweisungen und einen Van nehmen, jemanden im Salish-Shidhe-Rat abholen und den Instruktionen zurück nach Seattle folgen. Falls sie auf dem Weg den Kojoten treffen und ihm helfen können, umso besser.

Die Fahrt in den Salish-Shidhe-Rat birgt nur ein kleines Problem: eine normale Grenzüberquerung, die sich nur dann als schwierig erweisen wird, falls die Charaktere keine adäquaten SInS haben. Der Weg zurück ist viel härter: Sie müssen vor dem Rückweg einen Zugriff auf ihre Zielperson abwehren und haben dann die Wahl, ob sie über landwirtschaftliche Abflusstunnel nach Seattle zurückkehren (und dabei eine Begegnung mit Ghulen riskieren) oder es mit Seattles besten Metroplexgardisten aufnehmen.

DIE PFLICHT RUFT

AUF EINEN BLICK

Die Runner werden von einem Schieber angerufen, der ihnen einen ungewöhnlichen Job anbietet. Wenn sie sich mit ihm treffen, enthüllt er ihnen, dass er sie für einen Tag als Kojoten braucht, um jemanden in die Stadt zu bekommen.



SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ein Summen weckt dich. Dein Link leuchtet, weil ein Mr. Telenow anruft. Du drückst den „Nur Audio“-Knopf, hievst dich aus dem Bett und starrst aus dem Fenster. Am Nachthimmel siehst du eine rötliche Färbung; noch nicht mal Morgendämmerung.

„Hey Kumpel, habe ich dich geweckt? Hör mal, ich habe einen dringenden Job, bei dem ich jemanden mit deinen speziellen Fertigkeiten brauchen könnte. Wenn du es in einer Stunde zu Hagars Waffelhaus schaffst, gebe ich dir ein Frühstück aus und erkläre dir, worum es geht. Wird das frühe Aufstehen wert sein, und wir schaffen's noch vor dem Frühstücksandrang. Hör mal, ich muss noch ein paar andere Leute anrufen. Komm einfach her, ich erklär dann alles. Bis dann!“

Damit trennt Mr. Telenow die Verbindung, und du kannst nur noch aus dem Fenster auf eine Stadt schauen, die gerade erst erwacht.

HINTER DEN KULISSEN

Wenn die Runner in Hagars Waffelhaus ankommen, sitzt Mr. Telenow bereits an einem Tisch im hinteren Teil des Restaurants. Da er die Runner separat kontaktiert hat, erwartet er, dass sie nacheinander ankommen. Sobald ein Runner durch die Tür kommt, winkt er ihn an den Tisch. Er hat genügend Einzeltische zusammengestellt, um alle Runner unterzubringen, die er angerufen hat. Kurz nachdem die Runner angekommen sind, kommt eine Kellnerin mit einem Stapel Waffeln zum Tisch. Mr. Telenow hat ihr einen kleinen Bonus rübergeschoben, sodass sie hier nicht stört, während man übers Geschäft redet.

Als klar ist, dass niemand mehr eintreffen wird, kommt Mr. Telenow schnell zur Sache: „Danke, dass ihr hergekommen seid. Ich hatte eigentlich gedacht, dass noch ein oder zwei andere Leute zusagen, aber ich schätze, sie sind nicht interessiert. Ich habe einen Job für euch, von dem ich denke, dass er zu euren individuellen Stärken passt. Kurz gesagt gibt es eine Person außerhalb von Seattle, die ich bis morgen Mittag in der Stadt brauche. Ich brauche euch, um diese Person einzusammeln und über die Grenze zu schmuggeln. Ich kann euch im Moment nicht mehr über den Job sagen, aber ihr werdet gut bezahlt, falls ihr es schafft. Ich gehe mal noch etwas Kaffee bestellen, während ihr darüber sprecht.“ Mit diesen Worten geht er langsam zum Tresen und beginnt, mit der Kellnerin zu sprechen.

Telenow gibt den Runner offensichtlich die Chance, sich miteinander bekannt zu machen und zu diskutieren, ob sie weitermachen wollen. Er blickt ab und zu zum Tisch herüber, und wenn die Runner so aussehen, als wären sie mit ihrer Unterhaltung fertig, bringt er ein paar große Becher mit schwarzem Kaffee mit zurück an den Tisch.

Falls einer oder alle Runner ablehnen, dankt er ihnen für ihre Zeit und erwähnt, dass sie auf dem Weg nach draußen noch eine Tüte Waffeln vom Büffet mitnehmen können.

Runner, die mehr Informationen wollen, müssen sich verpflichten, die vertraulichen Informationen, die Telenow ihnen gibt, nicht weiterzuerzählen.

„Kurz gesagt ist das Angebot, dass ich euch ein Fahrzeug und Instruktionen gebe, wie ihr ohne Grenzkontrolle in die Stadt kommt, und ihr macht das dann. Am Ende der

Mission könnt ihr das Fahrzeug behalten oder es verkaufen und den Gewinn einstreichen. Seid ihr dabei?“

Wenn ein Runner verhandeln will, kann er das gerne tun. Mr. Telenow hat Charisma 5 und Verhandlung (Feilschen) 8 (+2), was einen Würfelpool von 15 ergibt. Sein Soziales Limit beträgt 5. Pro Nettoerfolg der Runner ist er bereit, 500 Nuyen pro Runner draufzulegen, bis zu einem Maximum von 3.000 Nuyen. Er erklärt sich außerdem bereit, die Hälfte im Voraus zu zahlen.

WENN DIE RUNNER ANNEHMEN, GEHT ER MEHR INS DETAIL:

„Also, ihr fragt euch vielleicht, warum ich eine Bande von Shadowrunnern um einen Job bitte, den normalerweise ein Kojote erledigt. Ich habe einen Kojoten auf dieser Route, aber das Problem ist, dass er letzte Nacht verschwunden ist. Er ist ein echt guter Freund von mir und hat mir die Codes zu seinem Van und Aufzeichnungen hinterlassen, in denen steht, wie man ohne Grenzkontrolle in die Stadt kommt. Ich vermute, dass er auf der Route verschwunden ist, die ihr nehmen werdet. Falls ihr ihn seht und ihn retten könnt, zahle ich euch einen Bonus von 1.000 Nuyen pro Person. Und bevor ihr fragt, ja, das ist sein Van, den ihr als Bezahlung erhaltet. Wenn er zurückkommt, wird er ziemlich angepisst sein, aber ich kaufe ihm dann einen neuen.“

Euer Passagier ist ein Gentleman, der auf den Namen Takashi hört und in einer Bar in Wenatchee auf Mr. Wright wartet. Ich habe hier ein Bild, aber ich habe gehört, dass er einiges an plastischer Chirurgie hat machen lassen, seit das Foto geschossen wurde. Hier ist die Datei mit den Anweisungen für das Schmuggeln von Personen über die Grenze. Ich übertrage euch außerdem den Code für den Van, der hinter dem Waffelhaus steht. Braucht ihr noch was?“

Die Charaktere werden Mr. Telenow wahrscheinlich über den Klienten und die Route ausfragen, aber er hat ihnen alle Informationen gegeben, die er hat. Der Klient, Takashi, wird freiwillig mitkommen.

BEINARBEIT

Der Klient: Wenn sich die Charaktere durch die Matrixfeeds in Wenatchee graben, finden sie mit einer erfolgreichen Probe auf Computer + Intuition [Datenverarbeitung] (3) den Feed eines schlanken, japanisch aussehenden Menschen in einem Rollstuhl, der gestern angekommen zu sein scheint und den größten Teil seiner Zeit in einer Bar verbracht hat, die aussieht, als sei sie mal eine Schulsporthalle gewesen. Es gibt keine Matrixverbindung oder Mailbox, um den Mann im Vorhinein zu kontaktieren, aber vielleicht könnte man einen Einwohner bezahlen, damit er ihm eine Nachricht überbringt.

Die Route: Eine erfolgreiche Probe auf Computer + Logik [Datenverarbeitung] (3) zeigt, dass große Teile der vorgeschlagenen Route in der Datei mit Straßen in und aus dem Salish-Shidhe übereinstimmen. Die erkennbaren Teile, die nicht damit übereinstimmen, scheinen sich in der Nähe von Seattle zu befinden, wo es anscheinend unterirdisch weitergeht, und in der Nähe des Salish-Shidhe-Grenzübergangs, wo die Route nicht mit den Straßen übereinstimmt. Die Fahrzeit beträgt gemäß den Aufzeichnungen etwa 4 Stunden plus Stopps in jeder Richtung.

Der Kojote: Mit dem Van ist es leicht, den Kojoten als Running Dan zu identifizieren – ein Kojote mit einem recht ordentlichen Ruf. Zuletzt wurde er gestern Nacht gesehen, als er auf einem Motorrad davonfuhr. Wenn die Runner Connections bei Knight Errant oder DocWagon kontaktieren, erfahren sie, dass Dan einen DocWagon-Gold-Vertrag hatte, aber dass sein Signal seit Mitternacht nicht mehr zu empfangen ist. Knight Errant hat ihn nicht gesehen, und es sind keine Haftbefehle auf ihn ausgesetzt.

Mr. Telenow: Wenn die Runner Mr. Johnsons, andere Runner, Schieber oder Infobroker kontaktieren, erfahren sie, dass Mr. Telenow ein recht neuer Schieber ist, der noch auf seinen großen Durchbruch wartet, aber bis jetzt auch noch niemanden aufs Kreuz gelegt hat – oder das gut vertuscht hat.

KEINE PANIK

Das einzige, was in dieser Szene schiefgehen kann, ist, dass die Runner das Angebot von Mr. Telenow nicht annehmen. Wenn das passiert, wird sich Mr. Telenow von ihnen verabschieden und sich anderweitig nach Hilfe umschauen.

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass die Charaktere Mr. Telenow angreifen, werden sie ihn wahrscheinlich töten. Er ist ein Schieber, kein Shadowrunner, und seine Panzerweste und seine schwere Pistole werden ihm gegen einen entschlossenen Angriff der Runner nicht viel nützen. Wenn die Charaktere Mr. Telenow bedrohen, wird ihm das zeigen, dass es ein großer Fehler war, ihnen Arbeit anzubieten; er wird ihren Forderungen nachgeben und ihnen mit Freude große Versprechen machen, um sie loszuwerden. Außerdem wird er eine verschlüsselte Nachricht an einen Freund absetzen, der ein Kopfgeld auf die Charaktere aussetzen und ihre Fotos und Namen an die Mafia, die Triaden, mehrere Gangbosse und eine Reihe von Kopfgeldjägern schicken wird. Mr. Telenow hat genügend finanzielle Reserven, um pro bestätigtem Todesfall unter den Runnern 10.000 Nuyen zu zahlen. Diese Botschaft wird übermittelt, falls Mr. Telenow getötet wird.

RAUS AUS DER STADT

AUF EINEN BLICK

Die Runner haben einen Van, einen Plan und eine Frist, die sie einhalten müssen. Die erste Hürde besteht darin, aus der Stadt und über die Grenze zwischen UCAS und Salish-Shidhe-Rat zu kommen. Es gibt mehrere Methoden, in den Salish-Shidhe-Rat zu kommen (einschließlich der Möglichkeit, den Van und die Runner per Flugzeug im Salish-Shidhe abzuladen oder mit einem Boot anzulanden und querfeldein zu laufen), aber die einfachste ist, den neu erhaltenen Van zu nehmen und mit ihm aus der Stadt und über den Grenzübergang zu fahren.

Beachten Sie, dass die Richtungsangaben, die der Kojote hinterlassen hat, im Stil von „die erste rechts und dann die zweite links“ formuliert sind. Daraus kann man nicht ableiten, wo die Tunnel in Seattle rauskommen, auch wenn es recht einfach sein sollte, den Eingang auf dem Salish-Shidhe-Territorium zu finden.

IHNEN INS GESICHT

Ihr seid endlich auf der Straße. Die Morgensonne lugt durch die Berge im Osten, während der Himmel hinter euch durch Sturmwolken verdunkelt wird. Ihr fahrt auf dem Freeway, und euer Van reiht sich in den Verkehr ein, der langsamer wird und schließlich ganz stockt, während verschiedene Autos und Laster die Grenze überqueren. Als ihr heranfahrt, kommen zwei Angehörige der Metroplexgarde und eine Rotordrohne auf euch zu. Einer von ihnen bedeutet euch, das Fenster zu öffnen, und holt einen Scanner hervor.

„Guten Tag, Bürger. Bitte sorgen Sie dafür, dass jeder Mitreisende seine SIN ausstrahlt und die entsprechenden Zollformulare ausfüllt.“ Ihr blickt auf eure Kommlinks und stellt fest, dass ihr eingeladen wurdet, euch in den Grenzhost einzuloggen, wo ein Softwareagent bereit steht, um die Visaformulare und Pässe zu übertragen und zu verarbeiten.

HINTER DEN KULISSEN

Das Überqueren einer Grenze, selbst zwischen zwei befreundeten Nationen wie den UCAS und dem Salish-Shidhe-Rat, ist niemals einfach. Allerdings ist der direkte Landweg in den Salish-Shidhe-Rat eine der weniger anstrengenden Grenzen. Touristen kommen selten über den Landweg, sondern reisen meistens mit dem Flugzeug, weshalb an der Landgrenze hauptsächlich Sattelschlepper und andere schwere Frachttransporter durchkommen. Die Reise in den Salish-Shidhe-Rat erfordert ein Touristenvisum, ein Arbeitsvisum oder ein Transportvisum.

Die Grenzkontrolle besteht aus mehreren Stufen. Falls irgendwelche Passagiere entdeckt werden, die ihre SIN nicht ausstrahlen, wird das entsprechende Fahrzeug rausgewunken und einer gründlichen manuellen Durchsuchung unterzogen. Seine SIN nicht auszustrahlen ist zwar nicht verboten, erregt aber Argwohn. In der Überprüfungszone wird das Fahrzeug mithilfe eines Millimeterwellen-Radars gründlich auf Geheimfächer und Ähnliches überprüft. Drogenschnüffeldrohnen fliegen ebenfalls an jedem Fahrzeug vorbei, während es überprüft wird. Bei jeder Grenzkontrolle gibt es außerdem mindestens einen Zauberer mit zwei oder drei Geistern von hoher Kraftstufe. Diese astralen Wachen askennen jeden Runner auf nicht angegebene magische Fähigkeiten und mächtige aktive Foki. Wie zu erwarten sind die Zauberer, die der Grenzpatrouille zugewiesen werden, nicht die Hellsten, und es besteht eine gute Chance, dass Foki von geringer Kraft und Zauberer mit der Metamagie Maskierung unentdeckt bleiben. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt zu „normalen“ Grenzen auf Seite 15.

Ein Touristenvisum für den Salish-Shidhe-Rat ist leicht zu bekommen. Die Formulare können online ausgefüllt werden, und wenn eine automatisierte SIN-Überprüfung keinen Hinweis auf eine Verurteilung wegen Gewalttaten ergibt, wird das Visum normalerweise ausgestellt. Der Vorgang ist gewöhnlich automatisiert, auch wenn Decker des Salish-Shidhe-Rats den ganzen Prozess überwachen und einzelne Anträge stichprobenartig manuell kontrolliert werden. Arbeits- und Transportvisa sind ebenfalls leicht zu bekommen. Dafür sind nur ein SIN-Check und ein legaler, anerkannter Konzern nötig, der im Salish-Shidhe-Rat registriert ist und bestätigt, dass man aus Arbeitsgründen in oder durch das Land reisen muss. All diese Visa erfordern



außerdem, dass alle Waffen registriert sind und eine Lizenz für den Salish-Shidhe-Rat haben.

Für Runner oder andere Kriminelle sollten diese Anforderungen relativ leicht zu erfüllen sein. Einige Decker haben sich auf das Fälschen von IDs spezialisiert, und ein guter Schieber kann Runner mit einem solchen Decker bekannt machen.

Ein menschlicher Wachposten wird persönlich mit jedem Runner im Fahrzeug reden und ihn bitten, auszusteigen, falls die Unterhaltung sonst zu schwierig ist. Schlafende oder verletzte Charaktere werden geweckt, wenn das ungefährlich ist. Falls die Passagiere behaupten, dass es gefährlich sei, wird der Wachposten misstrauisch und ruft den Zauberer vom Dienst sowie die Schnüffeldrohnen, um eine gründliche Überprüfung des Fahrzeugs und der Passagiere durchzuführen.

Zusätzlich zu den normalen Vorsichtsmaßnahmen, die im Abschnitt für „normale“ Grenzen aufgeführt sind, wird diese Grenze auf der Salish-Shidhe-Seite durch eine Reihe von Drohnen verstärkt, die direkt von einer Spinne gesteuert werden.

IN WENATCHEE

AUF EINEN BLICK

Die Runner kommen in der Stadt Wenatchee im Salish-Shidhe-Rat an, wo sie mit Leichtigkeit ihre Zielperson finden, die bereitwillig mit ihnen kommt. Leider haben sie das Pech, dass sie nicht die einzigen in der Stadt sind, die ein Interesse an Mr. Takashi haben. Durch die Ankunft der Runner wissen die Konzernsicherheitsleute, die ihn überwachen, dass seine Abreise kurz bevorsteht. Deshalb werden sie ihre Aufklärungsmission abbrechen und versuchen, Takashi und mindestens einen Runner lebend für weitere Befragungen zu fangen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Die Sonne geht in den hohen Lagen des Salish-Shidhe-Rats früh unter, und hier seid ihr nun, am Rand einer kleinen Stadt, umgeben von mächtigen bewaldeten Bergen, und atmet die frische, saubere Gebirgsluft ein. Allein schon hier zu sein lässt euch einen Schauer über den Rücken laufen. Ihr könnt es kaum erwarten, in die Stadt zurückzukehren.

Die Einfahrt in die Peripherie der kleinen Stadt ist eine Lektion darüber, was Megakonzerne einer kleinen Stadt antun können, die von der Landwirtschaft lebt. Als eure Kommlinks piepen, um euch zu sagen, dass ihr die Stadtgrenze überquert habt, seht ihr einen geschwärtzten und toten Apfelbaumhain, der offensichtlich vom sauren Regen abgetötet wurde. Während ihr durch die Vororte fahrt, seht ihr viele leere und verfallende Wohnhäuser und Geschäftsgebäude. Hier und da gibt es noch Ansammlungen von Läden und Häusern, die geöffnet haben, aber das sind nur Inseln in einer ansonsten trostlosen Landschaft. Soweit ihr sehen könnt, gibt es viele Spirituosensläden, aber nur wenige Bars. Schließlich erspähst ihr in der Nähe der Stadtmitte eine Bar, den „Goldenen Apfel“, der aussieht, als sei er in einer ehemaligen Schulsporthalle errichtet worden. Ein paar Plastikstühle stehen außerhalb der Bar, auch wenn das in Pfützen stehende Wasser und die Blätter, die sie dekorieren, darauf hindeuten, dass sie schon lange nicht mehr benutzt wurden.

Als ihr euch der Bar nähert, seht ihr, wie die Gäste im Innern euer Fahrzeug durch das große Fenster beobachten.

HINTER DEN KULISSEN

Das ist die Bar, die die Runner suchen. Vielleicht wollen sich die Runner den Laden mal ansehen oder sich online einen Grundriss besorgen. Wenn sie nach Grundrissen suchen, finden sie die ursprünglichen Pläne, und ein paar logische Schlussfolgerungen sollten die Charaktere mit einem Plan der Bar versorgen.

WENATCHEE

Wenatchee ist eine ehemalige Obstplantagenstadt, die durch VITAS und die Umweltzerstörung hart getroffen wurde. Die Einwohnerzahl ist von ehemals 35.000 auf 15.000 gesunken, und die Arbeitslosenquote liegt bei 15 Prozent (bei den unter 25-Jährigen bei 25 Prozent). Wenatchee war mal ein Zentrum für die Landwirtschaftsarbeiter in der Region, aber man fand auf die harte Tour heraus, dass eine größtenteils automatisierte Landwirtschaft keine Stadt braucht, in der sich die Arbeiter versammeln können.

Stammeszugehörigkeit

Wenatchi	20 %
Salish	12 %
Cascade-Orks	4 %
Andere	6 %
kein Stamm	58 %
Andere	4 %

Demographie

Menschen	65 %
Orks	20 %
Elfen	5 %
Zwerge	4 %
Trolle	2 %

Die Gäste der Bar sind ziemlich mürrisch, aber sie sind nicht hergekommen, um zu kämpfen. Tatsächlich versuchen sie, Außenseiter so weit wie möglich zu ignorieren. Mit astraler Aufklärung kann man Gefühle der Verzweiflung bei einigen Gästen erkennen, grimmige Entschlossenheit bei anderen, aber die meisten der zwei Dutzend Gäste genießen einfach einen Drink mit Freunden.

Ein Gast sticht heraus: An der Bar sitzt ein offensichtlich japanischer Mann im schwarzen Trenchcoat mit verspiegelter Sonnenbrille, und jeder mit auch nur etwas Übung in Gebräuche kann sehen, dass er wie ein bunter Hund auffällt. Obwohl er sehr fehl am Platz wirkt, belästigt Takashi die anderen Gäste nicht und wird auch von ihnen nicht belästigt. Im Hintergrund beobachtet ein Mitsuhama-Team Takashi und ist bereit, zuzugreifen und Mitsuhamas weggelaufenes Experiment sowie die Connection einzusammeln, die ihn vom Konzern weggeführt hat. Das Team besteht aus vier normalen Wachen, einem hermetischen Magier sowie einem Straßensamurai und einer Nahkampfadepin. Die Wachen sind auf Dächern in der Nähe postiert, sodass je zwei die Vorder- und die Rückseite der Bar im Blick haben. Jeder Runner, der bewusst nach Heckenschützen Ausschau hält oder die Dächer von der Straße aus untersucht, entdeckt mit einer erfolgreichen Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] (4) bis zu zwei der Wachen. Wenn die Runner die Gebäude hinter der Bar überprüfen, entdecken sie die anderen beiden Wachen mit derselben Probe. Jeder Beobachter aus der Luft - wie zum Beispiel Rotordrohnen oder levitierende Magier -, der sich oberhalb des Dachniveaus aufhält, entdeckt die Wachen automatisch.

Wenn ein oder mehrere Runner die Bar betreten, rufen die Beobachter den Rest des Teams, der den Runnern und Mr. Takashi auflauern wird, sobald sie die Bar verlassen. Die beiden Wachen, die am nächsten sind, begeben sich ebenfalls in Position, um den Van – wenn sie ihn sehen – oder etwaige andere Runner anzugreifen, die die Bar nicht betreten. Sie greifen mit ihren Pistolen an, sobald das Angriffsteam sich in Bewegung setzt.

Das Angriffsteam verwendet Standardtaktiken für den Hinterhalt. Der Straßensamurai legt Sperrfeuer, der Magier greift aus der Ferne an, die Geister des Magiers und die Messerschnalle gehen in den Nahkampf. Alle Teammitglieder sind ihrem Konzern treu ergeben, erkennen aber eine hoffnungslose Situation, wenn sie sie sehen. Wenn es so aussieht, als würde das Team bald ausgeschaltet werden, werden die letzten paar Teammitglieder fliehen oder sich ergeben, wenn das möglich ist. Falls einer der Runner einen Schlechten Ruf von 2 oder mehr hat, kämpfen die Teammitglieder bis zum Tod, weil sie denken, dass sie von den Runnern keine Gnade erwarten können. In jedem Fall ist das Ziel des Teams, Takashi zu fangen und ihn nicht zu sehr zu beschädigen. Mitsuhamas kann immer noch Runner anheuern, um ihn von den Personen zurückzuholen, die ihn gestohlen haben.

Sobald das Angriffsteam besiegt worden ist, sollten die Runner die Stadt ohne weitere Probleme verlassen können.

SCHERGEN & BEWEGLICHE ZIELE

MITSUHAMA-SICHERHEITSGARDISTEN (4) (PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	3	4	3	3	2	3	3		6

Initiative: 7 + 1W6

Bewegung: 6/12/+2

Zustandsmonitor (K/G): 10/10

Limits: Körperlich 5, Geistig 4, Sozial 5

Panzerung: 12

Fertigkeiten (Würfelpools): Knüppel 6, Laufen 6, Pistolen 7, Waffenloser Kampf 7, Wahrnehmung 6

Ausrüstung: 2 Dosen Jazz (S. 413), Kommlink [Renraku Sensei; Gerätestufe 3], Panzerjacke [12], Sonnenbrille [Bildverbinding, Smartlink]

Waffen:

Ares Predator V [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK – | 15(s)]

Defiance EX-Shocker [Taser | Präz. 4 | Schaden 9G(e) | DK -5 | EM | RK – | 4 (m)]

Betäubungsschlagstock [Knüppel | Präz. 4 | Reichweite 1 | Schaden 9G(e) | DK -5 | 10 Ladungen]

MITSUHAMA-KAMPFMAGIER

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
3	3	3	3	4	5	3	5	2	6	6

Initiative: 6 + 1W6

Astrale Initiative: 6 + 2W6

Bewegung: 6/12/+2

Zustandsmonitor: 10/10

Limits: Körperlich 4, Geistig 6, Sozial 7

Panzerung: 12

Vorteile: Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 3, Hohe Schmerztoleranz 1

Nachteile: Auffälliger Stil, Vorurteile (Elfen, Voreingenommen)

Aktionsfertigkeiten (Würfelpools): Askennen 6, Antimagie 11, Astralkampf 8, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 11, Erste Hilfe 8, Klingenwaffen 6, Pistolen 5, Spruchzauberei 11, Wahrnehmung 6

Zauber: Betäubungsblitz, Flammenwerfer, Geschicklichkeit Steigern, Heilen, Kampfsinn, Kugelblitz, Manaball, Massenverwirrung, Reflexe Steigern, Stoß

Geister: Erdgeist (Kraft 4; Zusätzliche Kraft: Verschlingen), Luftgeist (Kraft 4; Zusätzliche Kraft: Giftthauch)

Ausrüstung: Kommlink [Hermes Ikon, Gerätestufe 5], Kontaktlinsen [Kapazität 2; Sichtverbesserung 2], Panzerjacke [12]

Waffen:

Kampfmesser [Klingenwaffe | Reichweite – | Präz. 6 | Schaden 5K | DK -3]

Colt America L36 [Leichte Pistole | Präz. 7 | Schaden 7K | DK – | HM | RK – | 11(s)]

MITSUHAMA-STRASSENSAMURAI

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5	6	5(7)	3	3	2	3	2	1	1,4

Initiative: 8(10) + 3W6

Bewegung: 12/24/+2

Zustandsmonitor (K/G): 13/10

Limits: Körperlich 6, Geistig 4, Sozial 3

Panzerung: 12

Vorteile: Beidhändigkeit, Mut

Aktionsfertigkeiten (Würfelpools): Bodenfahrzeuge 9, Gewehre 10, Klingenwaffen 11, Kybernetik 3, Pistolen 10, Schleichen 8, Schnellfeuerwaffen 11, Waffenloser Kampf 10

Bodytech: Cyberarm [links, offensichtlich, Stärke 6, Geschicklichkeit 6, Cyber-Springarm, Sporn], Cyberarm [rechts, offensichtlich, Stärke 6, Geschicklichkeit 6, Cyber-Maschinenpistole mit externem Munitionsport], Cyberaugen [Stufe 3; mit Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 2, Sichtvergrößerung, Smartlink], Dermalpanzerung 2 (Alphaware); Reflexrekorder [Gewehre, Waffenloser Kampf], Synapsenbeschleuniger 2, Thrombozytenfabrik

Ausrüstung: Gefütterter Mantel [9, Chemische Isolierung 3, Elektrische Isolierung 3, Feuerresistenz 3], Kommlink [Hermes Ikon, Gerätestufe 5], Medkit 6, Mikro-Transceiver, Ohrstöpsel [Audioverbesserung 1, Richtungsdetektor], 5 Stim-Patches 6, 2 Trauma-Patches, Vitalmonitor

Waffen:

Katana [Klingenwaffe | Reichweite 1 | Präz. 7 | Schaden 9K | DK -3] Sporn [Waffenlos | Reichweite – | Präz. Körperlich | Schaden 14K | DK -2]

Ares Predator V [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -5 | HM | RK – | 15(s) | Smartgunsystem, 3 Ersatzladestreifen; APDS-Munition]

FN HAR [Sturmgewehr | Präz. 5(7) | Schaden 10K | DK -6 | HM/SM/AM | RK 2 | 35(s) | Smartgunsystem, 3 Ersatzladestreifen; APDS-Munition]

Ingram Valiant [LMG | Präz. 5(7) | Schaden 10K | DK -3 | SM/AM | RK 2(3) | 50(s) oder 100(gurt) | Smartgunsystem, 3 Ersatzladestreifen; Explosivmunition]

3 Sprenggranaten [WurfWaffe | Schaden 16 K | DK -2 | Sprengwirkung -2/m]



MITSUHAMA-NAHKAMPFADAPTIN

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
5	5	5(6)	5	3	3	3	3	4	6	5

Initiative: 8(9) + 2W6

Bewegung: 10/20/+2

Zustandsmonitor: 11/10

Limits: Körperlich 7, Geistig 4, Sozial 5

Panzerung: 9

Vorteile: Bewegungstalent, Gummigelente, Hohe Schmerztoleranz 1

Aktionsfertigkeiten (Würfelpools): Athletik-Fertigkeitsgruppe 9, Einschüchtern 6, Entfesseln 8, Erste Hilfe 4, Gebräuche 5, Klingengewaffen 9, Knüppel 9, Natur-Fertigkeitsgruppe 4, Projektilwaffen 9, Schleichen 9, Waffenloser Kampf 14, Wahrnehmung 6, Wurfaffen 8

Adeptenkräfte: Geschärfter Sinn (Restlichtverstärkung), Gesteigerte Reflexe 1, Kritischer Schlag (Knüppel), Kritischer Schlag (Waffenloser Kampf), Leichter Körper 1, Todeskrallen, Verbesserte Fertigkeit 3 (Waffenloser Kampf)

Ausrüstung: Atemschutzmaske 1, Brille [Kapazität 1, mit Bildverbindung], Kletterausrüstung, Kommlink [Hermes Ikon, Gerätestufe 5], Survival-Kit, Taschenlampe, Urban Explorer Overall

Waffen:

2 Messer [Klingewaffe | Reichweite – | Präz. 5 | Schaden 6K | DK -1]

Überlebensmesser [Klingewaffe | Reichweite – | Präz. 5 | Schaden 7K | DK -1]

Knüppel [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 4 | Schaden 9K | DK -]

Teleskopschlagstock [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 5 | Schaden 8K | DK -]

Bogen (Stufe 5) [Projektilwaffen | Präz. 6 | Schaden 7K | DK -2 | 10 Pfeile (Stufe 5)]

2 Wurfmesser [Wurfaffe | Präz. Körperlich | Schaden 6K | DK -1]

DAUMENSCHRAUBEN

Falls die Charaktere offensichtlich eine Herausforderung brauchen, rüsten Sie die Wachen mit schwereren Waffen aus, einschließlich Granaten und Maschinengewehren, und erhöhen Sie den Edgwert der verstärkten Teammitglieder.

Falls die Begegnung zu schnell vorüber ist, könnte ein Reserveteam die Charaktere auf ihrem Weg aus der Stadt aufspüren und sie aus dem Hinterhalt angreifen.

KEINE PANIK

Das Schlimmste, was in dieser Szene passieren kann, ist, dass Takashi stirbt, was aber unwahrscheinlich ist, solange keine Granaten oder Feuerbälle fliegen. In diesem Fall wollen die Runner wahrscheinlich Mr. Telenow kontaktieren, der ihnen befehlen wird, die Leiche zurückzubringen, womit der Run noch nicht ganz verloren ist. Er weicht den Runnern aus, wenn er gefragt wird, ob der Endkunde zahlen wird, aber er versichert ihnen, dass sie ihr Geld bekommen, da er derjenige ist, der sie bezahlt.

DURCH DIE ROHRE

AUF EINEN BLICK

Die Runner nähern sich der Metroplex-Grenze und müssen ihre Zielperson unbemerkt nach Seattle bringen. Takashi kommt nicht an der Grenzsicherheit vorbei; er ist zu radioaktiv und hat keinen Pass, also müssen die Run-

ner einen anderen Weg finden. Die Dateien des Kojoten sind der offensichtliche Anfangspunkt, da in ihnen ein detaillierter Weg am Grenzübergang vorbei beschrieben wird. Ihr Weg führt die Runner durch landwirtschaftliche Abflusstunnel bis in die Kanalisation unter Seattle, wo sie auf eine Gruppe von intelligenten Ghulen treffen, die Kleidung brauchen, um an die Oberfläche gehen zu können.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Das sanfte Schaukeln des Vans, der der kurvigen Straße folgt, ist angenehm entspannend, fast schon meditativ. Es ist regelrecht eine Überraschung, als ihr in einigen Meilen Entfernung den gut beleuchteten Grenzübergang seht. Das einzige Zeichen der Zivilisation in mehreren Meilen Umkreis sieht von dieser Seite ganz anders aus.

Takashi dreht sich in seinem Sitz zu euch um und sagt: „Ihr wisst schon, dass ich es niemals durch die Grenzkontrolle schaffen werde, oder? Was ist euer Plan, um mich nach Seattle zu bringen?“

HINTER DEN KULISSEN

Takashi sagt die Wahrheit. Seine interne Energiequelle ist ein Niedrigenergiereaktor - nicht besonders gefährlich, aber heiß genug, dass er auch durch den gepanzerten Van hindurch die Strahlungsdetektoren am Checkpoint anschlagen lassen wird. Ohne eine große Bleikiste, um Takashi zu verstecken, wird es sehr schwierig, durch den Checkpoint zu kommen. Takashi teilt den Runnern bereitwillig allgemeine Informationen über seinen Cyborgkörper mit, die ihnen helfen könnten, ihn nach Seattle zu bringen, aber er wird nicht so weit ins Detail gehen, dass die Runner hieraus Paydata schlagen können. Die Tatsache, dass Takashi nicht durch den Checkpoint kann, erinnert die Runner vielleicht an den Plan, den der ursprüngliche Kojote hatte, um über die Grenze zu kommen. Es ist leicht, der Karte im Gelände bis zu einer großen Betonröhre zu folgen. Die Röhre ist groß genug, dass der Van bequem hineinpasst, auch wenn es etwas dauert, um ihn in Position zu bringen. Danach besteht der Plan nur noch aus einer Liste von Anweisungen im Stil von „nach der Abflussmündung links“.

Wenn die Runner den Anweisungen des Kojoten folgen, finden sie sich in einem großen Abflussrohr wieder. Zehn Kilometer später ist ein Loch in die Seite des Rohrs geschnitten worden, das groß genug für den Van ist, und die Runner finden sich genau am Rand des großen und komplexen Kanalisationsnetzes des Seattler Metroplex wieder.

Der äußere Rand des Kanalisationsnetzes ist ein guter Ort, um sich zu verstecken, und leider ist sich eine Gruppe von Ghulen, von denen einige intelligent sind, dieser Tatsache sehr wohl bewusst. All diese Ghule sind menschlich, aber keiner von ihnen ist ein aktiver Magieanwender.

Kurz nachdem die Runner die Kanalisation betreten haben, erreichen sie einen Tunnel, der vor Kurzem mit Einkaufswagen und Betonstücken verbarrikiert wurde. Dies ist ein Hinterhalt einer Gruppe von Ghulen, die Kleidung und ein Fahrzeug erbeuten wollen, sodass sie an die Oberfläche gehen können. Leider hat die Gruppe nicht besonders gut geplant, und sie haben keinen großartigen Schlachtplan außer dem üblichen „hervorspringen und angreifen“.

Die Ghule versuchen, den Van aus dem Hinterhalt anzugreifen. Da der Van nicht so bewaffnet ist, dass er die

Ghule direkt abschießen kann, müssen die Runner die Türen öffnen, um Schüsse abzugeben. Beachten Sie, dass die Ghule lange brauchen, um sich ihren Weg in den Van zu bahnen. Die Runner benötigen eine erfolgreiche Probe auf Bodenfahrzeuge + Reaktion [Handling] (4), um durch die Barriere zu brechen. Die Barriere von Hand so weit wegzuräumen, dass der Van hindurchfahren kann, kostet einen Runner 5 Kampfrunden; weitere Runner verringern die Zeit entsprechend. Zurückzufahren und eine alternative Route zu finden erfordert eine erfolgreiche Probe auf Navigation + Intuition [Geistig] (5).

In der Zwischenzeit kann jeder Runner, der die Ghule im Blickfeld hat, mit einer erfolgreichen Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] (3) einen relativ gut gekleideten Ghul bemerken, der große Ähnlichkeit mit dem Kojoten hat, von dem die Runner ein Bild mit sich führen – dem Kojoten, dem der Van ursprünglich gehört hat. Während die anderen Ghule sich dem Van nähern, um am Lack zu kratzen, eilt der Ghul, der früher mal Running Dan war, zum Van und fährt mit den Fingern zärtlich über die Karosserie, während er versucht, sich an sein früheres Leben zu erinnern. Während die anderen Ghule fast berserkerhaft angreifen, steht Running Dan hauptsächlich herum. Er greift nicht an, sofern er nicht zuerst angegriffen wird. Wenn irgendjemand, einschließlich eines Ghuls, den Van ernsthaft beschädigt, greift Dan ihn an, bis er von ihm fortgezogen wird oder ihn getötet hat.

GHULE (ANZAHL = RUNNER X 3)

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
7	3	5	6	5	2	4	1	3	5	1

Initiative: 9 + 1W6

Bewegung: 6/12/+2

Zustandsmonitor (K/G): 12/11

Limits: Körperlich 8, Geistig 5, Sozial 4

Panzerung: 1

Fertigkeiten (Würfelpools): Askennen 8, Laufen 9, Schleichen 9, Waffenloser Kampf 9, Wahrnehmung 9

Kräfte: Bewusstsein, Dualwesen, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch), Natürliche Waffe (Klauen), Panzer 1

Waffen:

Klauen [Waffenlos | Präz. Körperlich | Schaden 7K | DK -1]

Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, Mittel), Nahrungsbedarf (Metamenschliches Fleisch), Reduzierte Sinne (Blindheit)

Nachdem die Runner die Situation mit den Ghulen gelöst haben, erreichen sie mithilfe der Richtungsanweisungen in der Datei schließlich den Rand des Ork-Untergrunds. Von hier aus sollten sie ohne Weiteres einen Weg an die Oberfläche finden. An diesem Punkt wird es eine Erleichterung für sie sein, wieder auf den regennassen, überfüllten Neonstraßen von Seattle zu sein. Das Treffen, um Takashi abzuliefern, ist nur noch einige Augenblicke entfernt.

DAUMENSCHRAUBEN

Falls die Runner die Ghule sofort ausschalten und der Kampf nicht zufriedenstellend ist, schießen die beiden Hintermänner des Hinterhalts (ein Paar intelligenter Ghule) mit alten AK-97 und ein paar Granaten aus einem Korridor auf die Runner. Mit guter Deckung und schlechter Beleuchtung sollten sie viel schwerer zu eliminieren sein.

KEINE PANIK

Eine der Arten, auf die diese Szene aus den Fugen geraten kann, ist, dass die Runner einen anderen schlaun Weg finden, um über die Grenze zu kommen, ohne dass sie die Kojotentunnel verwenden. Lassen Sie der Kreativität Ihrer Spieler ihren Lauf – wenn sie einen anderen Weg finden, der funktioniert, lassen Sie sie diesen Weg nehmen. Sie können den Ghulhinterhalt auch an verschiedenen anderen Orten platzieren.

NACH DEM ABENTEUER

AUF EINEN BLICK

Die Runner haben es zurück in die Stadt geschafft. Jetzt müssen sie nur noch ihre wertvolle Fracht abliefern, sich auszahlen lassen und entscheiden, was sie mit ihrem neuen Van machen wollen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Endlich raus aus den Tunneln und in der Stadt. Ihr überprüft GridGuide, auf das ihr endlich wieder Zugriff habt, und seht, dass ihr ziemlich nah an dem Waffelhaus seid, in dem ihr euch mit Mr. Telenow getroffen hattet.

HINTER DEN KULISSEN

Nichts allzu Aufregendes. Wenn die Runner anrufen, schlägt Mr. Telenow ihnen vor, dass sie ihn hinterm Waffelhaus treffen, da es ein Wahrzeichen ist, das jeder hier kennt. Für die Anlieferung von Takashi oder seiner Leiche überschreibt Mr. Telenow den Van auf einen der Runner. Alternativ kann er ihn auch für die Runner verkaufen, aber die Runner werden das wahrscheinlich selbst tun wollen.

Falls die Runner es vor Mitternacht zurückgeschafft haben, gibt Mr. Telenow ihnen einen Bonus von 1.000 ¥ zusätzlich zu dem Honorar, das er mit ihnen vereinbart hatte. Er bietet diesen Bonus nicht an, falls Takashi tot ist. Falls die Runner Running Dan getötet haben und davon Aufzeichnungen haben (wahrscheinlich von den Kameras des Vans), erhöht Mr. Telenow den Bonus um weitere 500 Nuyen, einfach weil ein Ende mit Schrecken besser ist als ein Schrecken ohne Ende. Falls die Runner Running Dan fangen und zurückbringen konnten, wird ihnen Mr. Telenow nicht nur jeweils 2.000 Nuyen geben und ihnen alle Spesen erstatten, sondern lässt den Van auch auf seine Kosten reparieren. Dadurch macht er mit diesem Job zwar keinen Gewinn, aber er ist sehr glücklich, seinen Freund zurück zu haben, selbst wenn dieser jetzt metamenschliches Fleisch essen muss.

KEINE PANIK

Es gibt nicht viel, was hier schiefgehen kann. Falls die Runner versuchen, Mr. Telenow eine höhere Bezahlung abzunötigen, vielleicht indem sie sich weigern, Takashi oder Running Dan zu übergeben, könnten sie jeweils 2.000 Nuyen zusätzlich von ihm bekommen, aber dafür auch 1 Punkt Schlechten Ruf kassieren und 2 Punkte Straßenruf verlieren.

Wenn die Runner sich beschweren, dass sie nicht alle Informationen über Takashi hatten, zuckt Mr. Telenow nur mit den Schultern und sagt: „Mehr wusste ich auch nicht.“

