



SHADOWRUN[®]

TÖDLICHE FRAGMENTE



Pegasus Press

ABENTEUERBAND

TÖDLICHE FRAGMENTE



Pegasus Press

POLITIK & PAYDATA

Tödliche Fragmente ist ein Einstiegsabenteuer für *Shadowrun*, Fünfte Edition. Wenn Sie also nach einem ersten Abenteuer suchen, mit dem sich Spieler und Spielleiter mit dem Spielsystem vertraut machen und das erste kostbare Karma verdienen können, dann sind Sie hier richtig.

Tödliche Fragmente ist ein Abenteuer, das der Spielleiter leicht an die Fertigkeiten seines Teams - von Neulingen bis hin zu erfahrenen Profis - anpassen kann. Es dreht sich um ein Komm-Link mit einigen sehr wertvollen Informationen und um die verschiedenen Interessengruppen, die es in die Hände bekommen wollen. Aus den Handlungen der Spielercharaktere ergibt sich, wie die verschiedenen Gruppen auf sie reagieren, wie viel Geld sie im Austausch für die Informationen bekommen, die sie haben, und - am wichtigsten - ob sie aus der ganzen Situation lebend herauskommen.

Spieler sollten an dieser Stelle mit dem Lesen aufhören. Der Rest von *Tödliche Fragmente* ist nur für den Spielleiter bestimmt. Er beschreibt die Handlungsstränge, Charaktere und Geheimnisse, die der Spielleiter für das Abenteuer der Gruppe verwenden wird. Wenn Sie als Spieler über diesen Punkt hinaus lesen, verderben Sie sich nur den Spaß an dem kommenden Abenteuer.

HINTERGRUND

Die Brackhaven-Familie, finanziert durch Brackhaven Investments und auf verschlungenen Wegen verbunden mit dem Humanis ~~Rassistenverein~~ Policlub, kontrolliert durch ihren Spross Kenneth Brackhaven seit fünf Jahren die Politik Seattles. Seattles Gouverneur Kenneth Brackhaven - ein Chauvinist und erkonservativer Metarassist - hat sich in diesen fünf Jahren mehr als nur ein paar Feinde gemacht, darunter politische Gegner, Metamenschenrechtsaktivisten, Anführer des Ork-Untergrunds, moralische Menschen und viele andere. Die Konflikte um den umstrittenen Gouverneur spitzten sich im Herbst des letzten Jahres, 2074, zu, als Antrag 23, ein Antrag zur Legalisierung und Legitimierung des berüchtigten Seattler Ork-Untergrunds, endlich zur Abstimmung stand und befürwortet wurde, wodurch ein zuvor verbrechenverseuchtes Randgebiet Gesetze erhielt.

Brackhaven kam nach einer misslungenen Präsidentschaftskandidatur 2057 wieder auf die Füße und schaffte es durch Lug, Betrug, Diebstahl und Einschüchterung, zum Gouverneur Seattles gewählt zu werden. Trotz seiner Unbeliebtheit bei vielen von Seattles fortschrittlicheren Wählern blieb er ein gerissener Politiker, der für seine Konzernsponsoren - die die eigentliche Macht in Seattle sind - unschätzbar wertvoll war. 2074, nach dem Votum für Antrag 23, stand seine Unverwundbarkeit erstmals in Frage. Brackhavens Versagen bei dem Versuch, Antrag

23 zu verhindern, brachte ihn bei seiner konservativen Basis und seinen Konzerngönnern in Schwierigkeiten. Noch schlimmer war, dass er öffentlich in einen demütigenden Skandal um die Lösung verwickelt wurde, mit der er Antrag 23 verhindern wollte: Operation Morgengrauen.

Operation Morgengrauen war ein nie ausgeführter Plan, der die Annahme von Antrag 23 durch höchst illegale Methoden hätte verhindern sollen. Er hätte die Gefährlichkeit des Ork-Untergrunds betont, indem Shadowrunner angeheuert worden wären, um führende Mitglieder des Ork-Untergrunds mit verschiedenen Verbrechen in Verbindung zu bringen. Dem Plan zufolge hätte dies vor der Öffentlichkeit gerechtfertigt, den Untergrund mit bewaffneten Kräften zu besetzen, die Anführer zu eliminieren und Furcht vor und Hass auf den Ork-Untergrund zu schüren. Daraufhin hätte die Öffentlichkeit die Seattler Regierung für diesen Erfolg bei der Beseitigung der „kriminellen Ork-Elemente“ bewundert. Weder wurden die Vorwürfe bezüglich Operation Morgengrauen jemals bewiesen, noch erhielt Brackhaven jemals eine formelle Anklage. Denn die Beweise und der Mann, der sie gesammelt hatte (FBI-Spezialagent Seth Dietrich), sind verschwunden.

Brackhaven hat zwar bei der Wahl von 2074 seine Gegner besiegt und das Gouverneursamt behalten, aber zum ersten Mal seit seiner Wahl 2070 sind seine Zustimmungswerte unter 50 Prozent gefallen. Viele meinen, er sei am Ende. Die Lage für Brackhaven und seine Unterstützer wurde kurz nach der Wahl noch unangenehmer, als der Gouverneur wegen schwerer finanzieller Verfehlungen vom FBI vorgeladen wurde.

Die Person, die wohl am meisten für Brackhavens momentane missliche Lage verantwortlich ist, ist Spezialagent Seth Dietrich: vom Aufdecken der Pläne für die Operation Morgengrauen bis dahin, ihn mit angeblichem Konzernbetrug in Verbindung zu bringen. Dietrich, ein ehrbarer Agent und eine Art Wunderknabe des FBI, gilt als unbestechlich und frei von Konzernverbindungen jedweder Art. Dietrichs Gewissenhaftigkeit bei den Untersuchungen gegen Brackhaven führte dazu, dass Edmund Jeffries, der Pressesprecher des Gouverneurs, vor einer Grand Jury des Mordes angeklagt und von Seattles Bezirksstaatsanwältin Dana Oaks wegen mehrfachen Betrugs, Verschwörung und Mordes strafrechtlich verfolgt wurde. Und nur dank Dietrichs enger Zusammenarbeit mit Seattles Schattengemeinde konnte er die Geheimpläne für Operation Morgengrauen aufdecken - und diese Pläne ließen sich zu Brackhaven zurückverfolgen.

Es gibt allerdings, wie immer, einen Haken. Es ist für alle, die Brackhaven gerne fallen sähen, bedauerlich, und es ist auch noch niemandem bekannt - aber Dietrich ist nicht ganz bei Verstand. Der FBI-Agent ist stark mit hochklassiger Nanotechnologie ausgerüstet, damit er seinen Pflichten als Bundesermittler



besser nachkommen kann. Aber er leidet an einer kybernetischen Krankheit, die weit mehr ist als fehlerhafte Ware oder ein normales Computervirus. Dietrichs Geist wurde von einem Direkten Neuralinterface mit KI-Geistern in der Maschinerie seines Körpers überwältigt und hat sich geteilt. Dietrich hat Phasen geistiger Klarheit, in denen er seine Interessen verfolgt. Zu anderen Zeiten aber handelt er zufällig und gewalttätig, um ein Vorhaben zu verwirklichen, von dem er überhaupt nichts weiß. Dietrichs zwei (oder vielleicht mehr) unterschiedliche Persönlichkeiten wissen nichts von den Handlungen der jeweils anderen, aber die Lücken in Dietrichs Gedächtnis sind so groß, dass ihm klar ist, dass er seinen Verstand verliert.

Im November 2074 waren Dietrich und sein Team von angeheuerten Shadowrunnern im Besitz der Dateien zu Operation Morgengrauen auf dem Weg zu einem Treffen mit Edmund Jeffries, der sich einverstanden erklärt hatte, gegen Brackhaven auszusagen, falls ihm dafür Straffreiheit gewährt werden würde. Er kam nie bei dem Treffen an; alle Partner von Dietrich wurden tot aufgefunden, und Dietrich wurde überhaupt nicht mehr gefunden. Das FBI erklärte ihn für vermisst, und er ist noch nicht wieder aufgetaucht. Als Dietrich verschwunden blieb, nahmen die meisten Mächtigen Seattles an, dass er untergetaucht war. Die Wahrheit ist allerdings etwas komplizierter. Manchmal weiß Dietrich zwar, wer er ist, was er in der Hand hat, und dass Kenneth Brackhaven nur zu gerne Millionen Nuyen zahlen würde, um ihn ein für alle Mal auszuschalten, aber die restliche Zeit über hat Dietrich keine Kontrolle über seinen Körper: Eine andere Persönlichkeit steuert ihn, die ihre eigene zufällige und undurchschaubare Agenda verfolgt. Während einer seiner dissoziativen Episoden verlor Dietrich das Kommlink aus den Augen, mit dessen Hilfe man Brackhaven mit schweren Verbrechen in Verbindung bringen kann.

Nachdem Dietrich das Bewusstsein wiedererlangt hat, will er sein Kommlink zurück, aber da ist er nicht der einzige. Seit Monaten lassen Brackhavens Leute auf der Suche nach Dietrich und seinen Beweisen die Stadt gründlich von Shadowrunnern durchkämmen. Bezirksstaatsanwältin Dana Oaks, ihr Schoßangriffstroll Tosh Athack – ein KE-Kriminalbeamter – und alle Überlebenden von Projekt Freiheit, die Brackhaven brennen sehen wollen, wollen ebenfalls die Beweise in die Finger bekommen, die ihn zu Fall bringen könnten. Und es mischen noch größere Mächte mit. Die Japanokons in Seattle wollen Brackhaven durch eine Marionette ersetzen, die ihre Interessen effizienter vertreten kann, während Ares Brackhaven so lange weiter unterstützt, wie der Konzern annimmt, dass Brackhaven auf eine für Ares' Interessen nützliche Weise regiert. Sie wollen die Beweise, damit sie sie vernichten und den Status quo bewahren und vielleicht noch ein oder zwei Zugeständnisse aus Brackhaven herauspressen können.

Kurz nach Beginn des Abenteuers gelangt das Kommlink, das jeder will, in die Hände einiger sehr glücklicher Runner, die schon bald herausfinden werden, dass sie tatsächlich in sehr interessanten Zeiten leben.

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

FBI-Agent Seth Dietrich hat die Beweise beschafft, die Kenneth Brackhaven ein für alle Mal stürzen könnten. Aber in den letzten Monaten war er nicht ganz er selbst. Einen Teil der Zeit über war er er selbst, und in dieser Zeit hat er versucht, mit immer längeren Perioden verlorener Zeit zurechtzukommen und sich gleichzeitig vor Brackhavens Leuten zu verstecken. In der restlichen Zeit wird sein Körper von einer anderen Persönlichkeit gesteuert, die einige abscheuliche und mysteriöse Taten begangen hat, von denen Dietrich nichts weiß, wenn er das Bewusstsein wiedererlangt. Nach der letzten Episode wachte Dietrich neben der Leiche eines widerlichen Drogendealers und mit blutigen Händen auf dem Boden des Badezimmers eines heruntergekommenen Motels in den Redmond Barrens auf. Das war bis jetzt das schlimmste Erwachen nach einer dissoziativen Episode, und Dietrich floh in Panik.

Die Handlung beginnt keine 24 Stunden danach, Mitte März 2075, als ein zusammengewürfelter Haufen von Neulingen im Schattengeschäft (die Spielercharaktere) frühmorgens aufgeweckt und von Knight-Errant-Polizisten aufgrund erfundener Anschuldigungen verhaftet wird. Ausnahmsweise sind die Runner diesmal wirklich unschuldig (zumindest, was diese Anschuldigungen angeht), denn sie hatten nichts mit dem Raub einer Wagenladung Kommlinks in Tacoma in der letzten Nacht zu tun. Sie müssen aber nicht lange in KE-Haft schwitzen, bevor ihre Pflichtverteidigerin, die berüchtigte und bekannter- aber unbewiesenermaßen korrupte) Strafverteidigerin und Schieberin „Imaginary“ Annie Goldsmith, sie herausholt. Und da sie gerade eine Bande abgehärteter Ganoven an einem Ort beisammen hat, bietet Annie ihnen einen Job an.

Die Runner treffen sich mit einem gewissen Kim Shin-jo (genannt Mr. Johnson) in einer billigen Kneipe namens Banshee in den Redmond Barrens. Sie werden für einen Einbruchsjob angeheuert, der noch in derselben Nacht über die Bühne gehen muss. Sie sollen ein Kommlink, das einem Drogendealer namens Oxycodone gehört, aus dessen Zimmer (312) im Novelty Hills Sleep & Eat beschaffen. Die Bezahlung ist nicht atemberaubend, aber der Job sollte leicht und ohne Komplikationen über die Bühne gehen. Wenn die Runner die praktisch nicht existente Sicherheit des diskreten Motels überwinden, fin-



den sie Oxycodes Leiche und nicht nur ein, sondern gleich zwei Kommlinks. Eins gehört Oxycode, das andere Dietrich. Von beiden wurden die Identifikationsdaten gelöscht, und sie scheinen nicht mehr zu enthalten als eine Liste von (größtenteils namenlosen) Kontakten – es gibt also keine offensichtliche Methode, sie voneinander zu unterscheiden.

Wenn die Runner mit den Kommlinks zu Mr. Johnson zurückkehren, kann er feststellen, welches seins ist. Er ist zwar von dem anderen Kommlink fasziniert, aber einige der Namen auf der Liste dieses Kommlinks beunruhigen ihn. Er will nichts mit etwas zu Heißem zu tun haben. Er überlässt es den Runnern, damit zu verfahren, wie sie es für richtig halten, und deutet noch an, dass es wertvoll sein könnte. Dann bezahlt er sie für ihre Arbeit. Er rät ihnen, einen Käufer für das andere Kommlink zu finden – er selbst ist nicht interessiert.

Die Ereignisse von *Tödliche Fragmente* haben ein sehr offenes Ende, und größtenteils werden die Ereignisse davon abhängen, was die Spielercharaktere mit dem unverhofften (und gefährlichen) Gewinn tun, den sie erzielt haben. Besonders die Reihenfolge und Struktur der Geschichte werden davon bestimmt, an wen die Spielercharaktere schließlich das Kommlink verkaufen wollen. Andere Ereignisse allerdings enthalten mehrere Optionen für den Spielleiter, mit denen er entscheiden kann, wie sich eine bestimmte Szene entwickelt.

Jetzt, wo ihr Auftrag erledigt ist, könnten die Runner etwas Initiative zeigen und ein wenig Beinarbeit erledigen, um einen Käufer für das nicht identifizierte Kommlink zu finden. Bei näherer Untersuchung entdecken sie, dass das Kommlink eine einzelne Datei enthält, die verschlüsselt wirkt, aber tatsächlich verstümmelt ist. Sie kann nur geöffnet werden, wenn man auch die andere Hälfte der Datei hat, die sich irgendwo anders befindet. Natürlich sind nicht alle Connections der Runner kompetent und vertrauenswürdig, weshalb herauskommt, dass sie versuchen, das Kommlink woandershin zu bringen. Nichts zu tun ist allerdings keine Alternative, denn wenn die Runner einfach nur auf dem Kommlink sitzen bleiben, wird irgendwann auch diese Information auf die Straße gelangen. Die Agenten verschiedener Gruppen sind in den Straßen auf der Suche nach Dietrich, und mehrere von ihnen haben es geschafft, ihn zu dem Motel zurückzuverfolgen, wo die Runner das Kommlink an sich genommen haben. Ob die Runner nun handeln oder nicht, es wird sich herumsprechen, dass sie dieses äußerst wertvolle Kommlink haben.

Je nachdem, wer die Connections der Runner sind und wen die Connections kennen, könnten Brackhavens Leute zuerst herausfinden, dass die Runner das Kommlink haben, oder Ares, Mitsuhama oder Bezirksstaatsanwältin Dana Oaks. Seth Dietrich selbst findet das als Zweites heraus, und er macht den Runnern ein Angebot. Er möchte sein Kommlink für die überraschend hohe Summe von 100.000 Nuyen von ihnen zurückkaufen. Er arrangiert ein Treffen am nächsten Tag im Zoologischen Garten Fort Lewis. Nur Augenblicke, nachdem das vereinbart ist, tritt ein Einsatztrupp einer der oben genannten Interessengruppen die Tür des Verstecks der Runner ein, um sich das Kommlink zu schnappen oder seinen Aufenthaltsort aus den Runnern herauszuprügeln, falls sie es versteckt haben. Ares bedient sich der lokalen Mafia, während Mitsuhama dafür seine Partner in der Yakuza von Seattle einsetzt. Brackhavens Fachleute für verdeckte Operationen haben sich dazu herabgelassen, mit den Night Hunters zusammenzuarbeiten, einer Gang von wahnsinnigen, rücksichtslosen, transhumanistischen Rassisten, während Dana Oaks – die mit dem orkischen Schieber MacCallister und der Anführerin der Ork-Untergrundgemeinde Eliza Bloom zusammenarbeitet – Tosh Athack, einen brutalen und loyalen KE-Kri-

minimalbeamten mit seinem Team schickt. Wer auch immer die Runner zu Hause angreift: Der Angriff sollte ihnen deutlich machen, dass das, was sie haben, eine große Sache ist, selbst wenn sie nicht genau verstehen, warum das so ist.

Wenn sich Dietrich mit den Runnern im Zoo trifft, hat er bereits eine andere Persönlichkeit angenommen, die von seiner kybernetischen Geisteskrankheit hervorgerufen wird. Er weiß nicht, wer die Runner sind, dass sie sein Kommlink haben oder warum er eine Tasche voller beglaubigter Credsticks dabei hat. Als die Verwirrung ihren Höhepunkt erreicht, wird Dietrich vor den Augen der Runner von Elite-Cyborgassassinen von Chimera getötet. Ein friedlicher Tag im Zoo verwandelt sich plötzlich in ein Feuergefecht inmitten von gefährlichen paranormalen Crittern, denn das Killerkommando von Chimera nimmt die Runner ins Visier, um wichtige Zeugen zu eliminieren. Im entstehenden Chaos können die Runner bis zu drei wichtige Puzzlestücke an sich bringen: das Kommlink, das sie selbst mitgebracht haben, die Tasche mit 100.000 Nuyen in beglaubigten Credsticks und ein zweites Kommlink, das Dietrich bei sich hat, mit der zweiten Hälfte der verstümmelten Datei. Die Runner schaffen es vielleicht, sich zwei oder sogar alle drei dieser Puzzlestücke zu schnappen und lebend zu entkommen. Aber selbst wenn sie nur das Kommlink behalten, mit dem sie zu dem Treffen kamen, geht das Abenteuer weiter – und das Chaos auch.

Nach dem Massaker im Zoo sollte den Runnern klar sein, wie dringend sie das Kommlink loswerden müssen (für das sie vielleicht bereits einmal bezahlt worden sind). Sie könnten es natürlich einfach auf den Müll werfen, aber eigentlich wollen sie ja all die Parteien loswerden, die es auf sie abgesehen haben. Durch ihre Connections können die Runner vier Gruppen kontaktieren oder von ihnen kontaktiert werden, die jetzt, da Dietrich ausgeschaltet worden ist, nach dem Kommlink suchen. Eine von ihnen ist Bezirksstaatsanwältin Oaks, die für all jene Leute steht, die sehen möchten, wie Brackhaven von der Spitze Seattles zu Boden stürzt. Zwei weitere sind Ares (das feststellen will, ob Brackhaven immer noch ein effizienter Gouverneur ist, der den Bedürfnissen des Konzerns dienen kann) und Mitsuhama (das zusammen mit den anderen AAA-Japanokons Brackhaven stürzen will). Und schließlich sind da noch Brackhavens Leute, die – nachdem sie die Runner ein- oder zweimal nicht töten konnten – zu Verhandlungen bereit sind. Brackhavens Leute machen das beste Angebot in bar, während Oaks am anständigsten ist (obwohl sie zu den Strafverfolgungsbehörden gehört). Die Kons liegen irgendwo dazwischen. Die Runner werden sich entscheiden müssen, mit wem sie verhandeln, und ein Treffen arrangieren wollen – hoffentlich eins, bei dem sie den Heimvorteil haben.

Falls die Runner beschlossen haben, die Datei an Brackhavens Repräsentanten zu verkaufen, ist diese Szene der Höhepunkt des Abenteuers. Das Treffen wird von einem hochklassigen Mitsuhama-Schattenteam unterbrochen. Sie wollen die Beweise, die Brackhaven aus dem Amt drängen können, und sie riskieren alles, um sie zu bekommen. (Alternativ, oder zusätzlich zu dem Mitsuhama-Team, können Brackhavens Leute auch versuchen, die Spielercharaktere aufs Kreuz zu legen und zu eliminieren. Sie sind nicht übermäßig darauf aus, ihr Geld zurückzubekommen – davon haben sie genug –, aber die Eliminierung aller Zeugen ist ihnen wichtig.)

Auch wenn die Runner beschlossen haben, die Datei an einen anderen Käufer zu verkaufen, kann das Treffen mit diesem Käufer von einem gegnerischen Team aufgemischt werden. Das Abenteuer endet dann allerdings nicht. Falls die Runner das zweite Kommlink aus dem Zoo mitnehmen konnten und etwas

Zeit und technische Fertigkeiten aufgewendet haben, waren sie inzwischen in der Lage, die beschädigte Datei wiederherzustellen. Falls nicht, hat der Käufer, den sie ausgewählt haben, das zweite Kommlink beschafft. Egal wie, jedenfalls enthüllt die wiederhergestellte Datei den Ort, an dem die Beweise für Operation Morgengrauen versteckt worden sind. Als Versicherung hat einer von Brackhavens Agenten für „schmutzige Arbeit“ alle Daten über Operation Morgengrauen auf einem versteckten Server im Hauptquartier von Brackhaven Investments in Downtown versteckt. Diese Agenten sind seitdem entweder getötet worden oder untergetaucht, weil sie zu viel wussten, und nicht einmal Brackhaven selbst weiß, dass die belastenden Informationen ihm so nahe sind.

Die Runner werden – gesponsert durch den Käufer, den sie ausgewählt haben – finanziert und ansehnlich entlohnt, falls sie es schaffen, die Daten aus dem Hauptquartier von Brackhaven Investments zu extrahieren und diese Aktion lebendig zu überstehen. Ihre Arbeitgeber werden ihnen sogar mit ein wenig Ausrüstung und Planung helfen. Die Wahrscheinlichkeit, dass die Sache sauber über die Bühne geht, ist gering. Wahrscheinlicher ist, dass das Ganze in einer Hubschrauberjagd durch die Wolkenkratzer Schluchten von Downtown Seattle endet, aber auf jeden Fall wird es eine denkwürdige Nacht. Falls die Runner überleben, haben sie die Beweise für Brackhavens Verwicklung in eine kriminelle Verschwörung beschafft. Was nach diesem Abenteuer mit Brackhaven passiert, muss sich noch zeigen, aber die Handlungen der Spielercharaktere haben die Position des Gouverneurs noch wackliger werden lassen. Brackhaven hat sich in der Vergangenheit aus vielen verfahrenen Situationen gerettet, aber dies könnte sein Sargnagel sein. Und die Spielercharaktere sind zweimal für ihre Arbeit bezahlt worden, ein- oder zweimal für das Kommlink. Vielleicht wichtiger als das Anhäufen eines großen Haufens Nuyen aber: Sie sind ein Kommlink losgeworden, für das viele mächtige Leute töten wollten.

SZENE 0: VERHAFTET

AUF EINEN BLICK

Diese Szene ist speziell für Runner gedacht, die noch nie zusammen gearbeitet haben. Sie ist sehr nützlich, wenn Sie dieses Abenteuer bei einer Convention oder als Einstieg in eine Kampagne verwenden. Es bietet einen Aufhänger, um die Runner zusammenzubringen, und führt einen gemeinsamen NSC ein, um ihnen ein wenig Arbeit zu verschaffen. Für jede Gruppe, auch für eine etablierte, dient es dazu, die Atmosphäre der typischen Beziehung eines durchschnittlichen Shadowrunners zu den Gesetzeshütern darzustellen, was später im Abenteuer noch eine Rolle spielt, wenn die Runner von Bezirksstaatsanwältin Dana Oaks um Hilfe gebeten werden. Wenn Ihre Runner bereits ein Team sind oder Sie Zeit sparen wollen, können Sie diese Szene ohne Probleme überspringen.

In dieser Szene werden die Runner von Knight-Errant-Beamten wegen eines Raubes in Tacoma eingebuchtet, mit dem sie nichts zu tun haben. Sie werden einzeln (und grob) von den Beamten verhört, bevor sie zusammen in eine Zelle geworfen werden. Nachdem sie Zeit hatten, sich miteinander bekannt zu machen, werden sie von der runnerfreundlichen Anwältin „Imaginary“ Annie Goldsmith herausgeholt. Nachdem sie ihnen aus der Klemme geholfen hat, bietet sie ihnen einen Job an, der zur folgenden Szene und damit zum restlichen Abenteuer führt.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Schlechter Morgen drückt es nicht mal im Ansatz aus, als du an einem Montagmorgen um 7 Uhr von einem lauten Klopfen an der Tür geweckt wirst. Vor der Tür stehen zwei abgebrühte KE-Zivilbullen und ein halbes Dutzend Streifenpolizisten, die alle grinsen, als hätten sie im Lotto gewonnen. Sie lesen dir deine Rechte wegen eines bewaffneten Raubüberfalls vor, von dem du nichts weißt, legen dir Handschellen an und stopfen dich in den Fond eines Patrol-1. Zwanzig Minuten später befindest du dich in dem düsteren und feindseligen Verhörzimmer des alten Lone-Star-Reviers in Downtown, das jetzt Knight Errant gehört, und wirst enthusiastisch von einem Anglo-Zwerg namens Detective Quinn und einem amerindianischen Ork namens Detective Redoak verhört.

Dir dämmert die Ironie, bevor du auch nur die Hälfte des einstündigen Verhörs hinter dich gebracht hast, in dem dir immer und immer wieder (und immer und immer härter) dieselben Fragen gestellt werden. Du hattest nichts mit dem Laster voller Kommlinks zu tun, der um 20 Uhr am Vorabend in Tacoma überfallen wurde. Du würdest dich normalerweise nicht als Opfer eines Justizirrtums beschreiben, aber selbst eine kaputte Uhr ist zweimal im Jahr unschuldig – oder so ähnlich. Es bringt dich beinahe zum Grinsen, denn die Polizisten werden es keinesfalls schaffen, ihre Anschuldigungen aufrechtzuerhalten.

Es dauert nicht lange, bis die Knight-Errant-Leute deines Mauerns müde werden und merken, dass sie mit ihrer Guter-Bulle-böser-Bulle-Tour nichts erreichen. Sie ziehen dich aus dem beengten Verhörzimmer und führen dich den Flur runter zu einer Zelle voller anderer Querulanten – einen Haufen von ungewöhnlichen Verdächtigen.

HINTER DEN KULISSEN

Die Runner haben wirklich nichts mit dem Laster und seiner Ladung Kommlinks zu tun, der auf seiner Lieferroute durch Tacoma am letzten Abend überfallen wurde. Ob dieser Überfall überhaupt irgendwas mit irgendwem zu tun hat, liegt ganz beim Spielleiter. Er könnte ein Aufhänger für ein späteres Abenteuer oder nur ein unwichtiger Zufall sein. Wie dem auch sei, jedenfalls ist das Strafregister, das zu ihren (gefälschten) SINs gehört, lang genug oder sie haben einen entsprechenden Ruf auf der Straße. So oder so werden sie eingebuchtet: Knight Errant hat die Falschen verhaftet. Gönnen Sie Ihren Spielern etwas Spaß damit, sich Alibis für ihre Charaktere für den letzten Abend auszudenken: wahre oder falsche, wasserdichte oder löchrige. Vielleicht waren sie ja mit anderen Verbrechen beschäftigt.

Wie viel von dem Verhör durch Quinn und Redoak Sie auspielen und wie viel Sie überspringen, hängt ganz davon ab, wie sehr Ihre Gruppe das Rollenspiel und speziell das abwechselnde Einzelrollenspiel mit NSCs mag und wie viel Zeit Sie haben. Wenn Sie unter Zeitdruck stehen oder Ihre Spieler Action sehen wollen, können Sie es auch überspringen.

Falls Sie die Verhörszene durchspielen wollen, sind sowohl Quinn als auch Redoak erfahrene Kriminalbeamte und werden die klassischen Polizeitricks aus dem Film Noir anwenden, um Druck auf die Spielercharaktere auszuüben und sie zu brechen. Das beinhaltet Dinge wie eine Guter-Bulle-böser-Bulle-Routine (wobei sie sich gerne mal abwechseln, statt je eine konsistente Persona zu haben); die fortwährende Drohung mit hässlicher körperlicher Gewalt; das plötzliche Wechseln von Verhörtaktiken und Fragerichtungen, um die Spielercharaktere aus dem Konzept zu bringen; sie werden die Spielercharaktere lange ohne



Nahrung und Wasser darben lassen, bevor sie es ihnen anbieten; und sie werden falsche Aussagen zitieren, die die Mittäter der Spielercharaktere gemacht haben oder machen wollen, wenn diese ihnen nicht zuvorkommen. Quinn und Redoak haben die passenden Würfel-pools, um ihre Verhörfertigkeiten zu unterstützen, aber diese Szene wird am besten durch Rollenspiel abgewickelt, wenn Sie hier überhaupt ins Detail gehen wollen. Sich in einem Polizeiverhör zu befinden ist ausgesprochen unangenehm, besonders wenn man das entsprechende Verbrechen nicht begangen hat, und es gibt gute Gründe dafür, dass Kriminelle Polizisten hassen. Falls die Runner besonders schlau sind (oder die Spieler wissen, wie es auf der Straße läuft), werden sie jeden Kommentar verweigern, bis ihr Anwalt eingetroffen ist.

Egal was passiert, egal welche überzeugenden Argumente oder Beweise die Spielercharaktere ihnen vorlegen (abgesehen von so etwas wie magischer Überredung, was eine außergewöhnlich schlechte Idee ist, siehe unten): In jedem Fall werden Quinn und Redoak sich weigern, ernsthaft die Möglichkeit zu erwägen, dass die Spielercharaktere unschuldig sein könnten - bis Annie auftaucht.

Die Runner brauchen einander vorher noch nicht getroffen zu haben, falls Sie diese Szene spielen, aber die Tatsache, dass sie alle zusammen in eine Gemeinschaftszelle (einen zehn mal zehn Meter großen Käfig mit Betonboden, Wänden und Decke aus stabilen Eisenstäben, einem Abfluss im Boden, einer übel aussehenden chemischen Toilette in einer Ecke und einer Reihe von Hartplastikköjen an einer Wand) geworfen werden, gibt ihnen die Chance, sich miteinander bekannt zu machen. Und sie kennen einander vielleicht schon vom Hörensagen, selbst wenn sie alle Neulinge von der Straße oder sogar echte Amateure sind.

Das Downtown-Revier von Knight Errant ist eine Festung, die viel besser darauf ausgelegt ist, die Unglückseligen drin zu halten, als dieselben Unglückseligen draußen zu halten. Die Knight-Errant-Angestellten hier sind überaus zahlreich, sie sind gut ausgerüstet, und ihre Vorgehensweisen sind wasserdicht. Überall sind Kameras und Magschlösser, und das System wird in Echtzeit von mehreren Sicherheitsspinnen und starkem IC überwacht. Knight Errant trifft besondere Vorkehrungen, wenn man es mit Magiern und Hackern zu tun hat, aber die Spielercharaktere sind Verdächtige, keine Verurteilten, und es gibt es eine Grenze dafür, wie grob die KE-Beamten sie behandeln können. Trotzdem sind die Runner isoliert, ohne Ausrüstung und in Unterzahl, immer beobachtet von einem Schwarm bewaffneter, gut ausgebildeter Polizeibeamter. Zu versuchen, Gewalt oder offensichtlich feindselige Handlungen - einschließlich Magie - einzusetzen, wäre selbstmörderisch und unglaublich dumm, und diese Tatsache sollten Sie den Spielern so lange eintrichtern, bis sie es verinnerlicht haben und nicht in Versuchung geraten.

Sobald die Runner Zeit hatten, sich miteinander bekannt zu machen, taucht Imaginary Annie auf, um sie herauszuholen:

Ihr schwitzt schon eine ganze Weile in eurer Zelle ohne die Möglichkeit, einen Anruf zu tätigen oder euren Anwalt zu sehen. Mit anderen Worten: Die Welt dreht sich immer noch. Gerade als ihr ernsthaft anfangt, euch Sorgen zu machen, dass ihr - als Gipfel der Ironie - tatsächlich für ein Verbrechen verurteilt werden könntet, das ihr gar nicht begangen habt, hört ihr das Knallen einer der Sicherheitstüren im Korridor und das Geräusch der KE-Beamten, die mit einer hitzköpfigen Anwältin zanken. Ihr hört die Worte „Vollmacht“, „ungerechtfertigte Festnahme“, „hinreichender Verdacht“, „vermeintliche Identifizierung“ und „gesetzeswidrige Befragung ohne rechtlichen Beistand“.

Dann öffnet ein widerwilliger und verwirrt aussehender Beamter die Zellentür, und eine kleine, lächelnde Frau in einem grauen Geschäftsanzug mit Nadelstreifen schreitet an ihm vorbei. Die Bullen scheinen sich vor der winzigen Norm-Chica fast zu fürchten. Sie ist süß und schlank, mit kurzem, neon-orangefarbenem Haar und Sommersprossen. Sie sieht wie vierzehn aus, redet aber wie ein auf Schnellfeuer-Juristensprache ausgelegter Hochgeschwindigkeitsroboter: „Hey, nur damit ihr es wisst, ich habe ihnen gerade erzählt, dass sie eine Gegenüberstellung mit euch machen und den Staatsanwalt dazu kriegen müssen, formell Anklage zu erheben. Ansonsten müssen sie euch gehen lassen, oder ich kriege ihre Eier wegen ungerechtfertigter Festnahme und der Verletzung eurer Rechte als Bürger der UCAS. Die 48-Stunden-Frist ist zwar noch lange nicht um, aber sie haben das hier echt versaut, und private Mietbullen bekommen keine pauschale Immunität gemäß dem Gesetz über qualifizierte Immunität.“

Ihr seid euch nicht sicher, dass ihr das alles - oder überhaupt etwas davon - mitgeschnitten habt, als sie euch auch schon ihre Karte (natürlich als ARO) gibt. Auf ihr steht „Imaginary“ Annie Goldsmith, Esquire.

Annie will keine Bezahlung für ihre Dienste und behauptet, jeder frisch von der Uni graduierte Strafverteidiger hätte diesen offensichtlichen Versuch, ihnen etwas anzuhängen, durchschaut. Nachdem sie die Runner aus der Zelle geholt und ihnen ihre Ausrüstung wiederbeschafft hat, lädt sie sie auf einen Kaffee im örtlichen Soybucks ein. Sie erwähnt, dass sie ein paar gute Metas für einen Job sucht, den sie für eine dritte Partei vergibt, und verspricht, mehr für sie zu haben, wenn sie den Job gut erledigen. Sie gibt ihnen ein Streichholzbriefchen mit dem Logo einer Bar namens Banshee in den Barrens, auf dem mit Kugelschreiber eine Kommlinknummer geschrieben steht, zusammen mit einer Zeitangabe (19:00 Uhr), die unterstrichen wurde. Das wird die Runner zum nächsten Punkt der Geschichte bringen, und gleichzeitig erhalten sie Imaginary Annie als Connection. Falls sie ihre Dienste als Anwältin mal wieder in Anspruch nehmen wollen, werden sie sie natürlich ganz normal bezahlen müssen - normalerweise arbeitet sie nicht umsonst.

Es mag den Dingen eine sehr tiefe Wendung geben, wenn Sie unterschwellig andeuten, dass Annie selbst dafür gesorgt hat, dass die Runner von Knight Errant verhaftet worden sind, aber sie wird nichts dergleichen sagen oder zugeben. Nur sehr schlaue Spieler mit sehr paranoiden Charakteren sollten in der Lage sein, zu diesem Schluss zu kommen, und selbst dann sollten sie sich keineswegs sicher sein.

DAUMENSCHRAUBEN

Da dies eine Einführungsszene für neue Spieler und Charaktere sein soll, empfehlen wir von ganzem Herzen, hier nicht die Daumenschrauben anzuziehen. Wenn Sie diese Szene allerdings fordernder für die Spielercharaktere gestalten wollen, sollten Sie etwas anderes als nur mehr und bessere Polizisten bieten; es sind bereits so viele Beamte im Revier, dass eine Flucht unmöglich ist, besonders da die Spielercharaktere vollständig unbewaffnet und ungepanzert sind (Adepten, Zauberer und Technomancer brauchen vielleicht keine Waffen, aber jeder braucht Panzerung). Verlängern Sie stattdessen die Verhörsszenen.

Denken Sie daran, dass die Polizisten hier, wie Annie sagt, den Spielercharakteren etwas anhängen wollen. Sie haben keine echten Beweise, die die Spielercharaktere mit dem Raubüberfall in Verbindung bringen, und sie können sie nicht lange festhalten. Deshalb basieren ihre Versuche, Geständnisse oder Hinweise aus

den Spielercharakteren herauszuholen, größtenteils auf Bluff und Manipulation, auf Behauptungen, dass ihre „Mittäter“ sie verraten haben, und dergleichen. Die Spielercharaktere sollten zwar nicht für den Überfall auf den Lastwagen verhaftet werden, mit dem sie nichts zu tun hatten, aber es ist natürlich möglich, dass sie unter dem Druck zusammenbrechen und sich selbst mit einem Geständnis ihrer anderen Verbrechen belasten, was KE einen Vorwand gibt, sie festzuhalten. Das gilt besonders dann, wenn sie die Proben auswürfeln und erfolgreich Quinns oder auch Redoaks Verhörproben widerstehen müssen. Da diese Szene voraussetzt, dass die Runner einander nicht kennen, ist es unwahrscheinlich, dass sie einander anschwärzen, aber falls sie es tun, sollten die Cops das nutzen, um Verrat innerhalb des Teams zu säen.

Aber, wie gesagt: Wir empfehlen, hier nicht die Daumenschrauben anzuziehen. Lassen Sie die Spielercharaktere zur eigentlichen Action des Runs kommen und heizen Sie ihnen dann ordentlich ein, wenn Sie das wollen.

KEINE PANIK

In dieser Szene können im Wesentlichen drei Dinge schieflaufen. Die ersten beiden stehen miteinander in Verbindung: Die Runner können versuchen, aus dem KE-Revier auszubrechen, statt darauf zu warten, dass Annie auftaucht, und, ganz ähnlich, die Spieler könnten tatsächlich versuchen, den vorbereiteten Text am Anfang zu unterbrechen, um zu versuchen, sich der Verhaftung zu widersetzen und die KE-Beamten bei sich zu Hause zu bekämpfen. Das Beste, was Sie tun können, ist, ihnen ruhig, aber nachdrücklich zu sagen, dass das extrem dumm wäre.

Selbst wenn die Spielercharaktere irgendwie gegen die Polizisten gewinnen, werden sie das Spiel aufhalten und das Abenteuer aus der Spur bringen. Falls Ihre Spieler allerdings darauf bestehen, die Elite von Knight Errant zu bekämpfen, während sie deutlich in Unterzahl und unbewaffnet sind, sollten Sie ihnen liefern, was sie bestellt haben. Spielen Sie es aus. Die Chancen sind gut, dass die Spielercharaktere trotzdem in der Zelle enden. Und zwar mit handfesten Anschuldigungen gegen sie. Sie haben Imaginary Annies Arbeit schwerer gemacht, aber sie kann wenigstens Kauton für die Runner hinterlegen- wobei nun die Drohung über ihren Köpfen schwebt, dass Annie jederzeit ihr Geld nehmen und die Runner direkt zurück in den Bau wandern lassen kann, wenn sie den Job nicht für sie erledigen.

Das letzte Problem ergibt sich, wenn die Spielercharaktere sich selbst belasten oder einander anschwärzen. Falls Sie kein besonders sadistisches Spiel schätzen, sollten Sie das einfach vermeiden, und zum Glück ist das ganz leicht. Die Szenenstruktur geht absichtlich mit vorbereiteten Texten über die Verhörscene hinweg; wenn Sie also dieses Problem nicht riskieren wollen, lassen Sie es bei den vorbereiteten Texten und spielen Sie die Szene nicht aus. Wenn Sie es doch tun, wissen Sie, was Sie erwarten kann - seien Sie vorbereitet.

SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

Verwenden Sie für die uniformierten Knight-Errant-Streifenpolizisten die Werte der Streifenpolizisten in SR5, S. 383, zusammen mit ein paar Anführern als Zugabe. Wenn es wirklich haarig wird, haben die Polizisten Zugriff auf so ziemlich sämtliche Ausrüstung, die sie aus ihrer Waffenkammer brauchen, einschließlich schwererer Waffen und Panzerung. Sie haben Magier vor Ort (verwenden Sie dafür den Konzernsicherheits-Anführer, SR5, S. 382, und werten Sie ihn nötigenfalls auf). Wenn der Drek wirk-

lich am Dampfen ist, wird ein SWAT-Team gerufen. Verwenden Sie dafür die Werte der Elite-Konzernsicherheit (SR5, S. 384).

Zusätzlich finden Sie hier Werte für die beiden genannten Knight-Errant-Kriminalbeamten. Zusätzliche Kriminalbeamte im Gebäude sollten die Werte des Streifenpolizisten-Anführers (SR5, S. 383) verwenden.

DET. JARED QUINN

ZWERG										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	
5(6)	4	4(5)	5	6	5	5	3	2	4,3	
Initiative	9(10) + 2W6									
Zustandsmonitor	11/11									
Limits	Körperlich 7, Geistig 7, Sozial 6									
Panzerung	12									
Aktionsfertigkeiten	Akrobatik 2, Athletik-Fertigkeitsgruppe 3, Bodenfahrzeuge 4, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 3, Einschüchtern (Verhör) 4 (+2), Elektronik-Fertigkeitsgruppe 3, Erste Hilfe 2, Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 4, Knüppel (Schlagstöcke) 4 (+2), Mechanik-Fertigkeitsgruppe 2, Pistolen (Revolver) 5 (+2), Waffenloser Kampf (Blocken) 4 (+2), Wahrnehmung 4									
Vorteile	Mut, Zähigkeit									
Bodytech	Datenbuchse, Riggerkontrolle 1; Schlafregulator, Synapsenbeschleuniger 1									
Ausrüstung	KommLink [Gerätstufe 4], Kontaktlinsen [Kapazität 1; Bildverbindung], Panzerjacke [12; Elektrische Isolierung 4, Schockstreifen]									
Waffen	Teleskopschlagstock [Knüppel Präz. 5 Reichweite 1 Schaden 7K DK -] Ruger Super Warhawk [Schwere Pistole Präz. 5(6) Schaden 9K DK -2 EM RK - 6(tr) Lasermarkierer, Tarnholster]									

DET. LARRY REDOAK

ORK										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	
6(7)	4[6]*	4	6[9]*	4	3	5	4	2	2,6	
Initiative	11 + 2W6									
Zustandsmonitor	11(12)/10									
Limits	Körperlich 8, Geistig 5, Sozial 5									
Panzerung	8(10)									
Aktionsfertigkeiten	Akrobatik 2, Athletik-Fertigkeitsgruppe 3, Bodenfahrzeuge 1, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 3, Einschüchtern (Verhör) 4 (+2), Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 3, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 5, Natur-Fertigkeitsgruppe 4, Pistolen (Halbautomatik) 4 (+2), Projektilwaffen (Bogen) 4 (+2), Wahrnehmung 4									
Vorteile	Hohe Schmerztoleranz 2, Magieresistenz 2									
Nachteile	Gremlins 1									
Bodytech	Cyberarm [links, offensichtlich, maßgeschneidert; GES 6, STR 9, Cybergun (Schwere Pistole)], Dermalpanzerung 1 (Alphaware), Kunststoffkompositknochen (Alphaware), Reflexbooster 1 (Alphaware)									
Ausrüstung	Actioneer Geschäftskleidung [8], Kontaktlinsen [Kapazität 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Smartlink]									
Waffen	Colt America L36 [Leichte Pistole Präz. 7(9) Schaden 5G(e) DK -5 HM RK - 11(s) externes Smartgunsystem, Schockermunition] Totschläger [Knüppel Präz. 5 Reichweite - Schaden 8[11] K DK -]									

* Werte in [] für Cyberarm.



SZENE 1: IHR WISST JA, WIE'S LÄUFT

AUF EINEN BLICK

In dieser Szene werden die Runner von Mr. Johnson in einer Bar namens Banshee in den Redmond Barrens angeheuert. Der Run ist einfach: die Wiederbeschaffung eines Kommlinks aus einem heruntergekommenen Motel in den Barrens. Einbruch und Diebstahl müssen noch am selben Abend über die Bühne gehen. Die Bezahlung ist mäßig, aber die Runner müssen ja auch nicht gerade ins Zürich-Orbital oder in Fort Knox einbrechen. Was Mr. Johnson und die Spielercharaktere allerdings nicht wissen: Dieser einfache Auftrag setzt eine Kaskade von Ereignissen in Gang, die die kriminelle, politische und Konzernlandschaft von Seattle erschüttern wird.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Selbst nach euren Standards ist das Banshee kein netter Ort. Wenn das nicht schon angesichts der heruntergekommenen Fassade (die aus zerfallendem Holz und Ziegeln aus dem 20. Jahrhundert besteht) und der rot blinkenden, kurz vor dem Ersterben stehenden Neonleuchtzeichen klar wird, dann wird das Niveau durch den Typen verdeutlicht, der aus der Flügeltür geflogen kommt, als ihr gerade hineingehen wollt. Er prallt auf dem Boden auf und rollt sich schwerfällig ab. Es handelt sich um einen braunhaarigen Anglo-Norm in einer Synthlederjacke. Rotz und Kotze verkrusten sein Kinn, Whiskeyflecken sind auf seinem Hemd zu sehen, und er hat ein verdammt großes Veilchen.

„Und bleib' diesmal gefälligst draußen“, ruft ihm der verärgerte orkische Rausschmeißer hinterher, während er sich die Hände abwischt (von denen eine kybernetisch ist). Dann wendet sich sein gelbäugiger Blick euch zu. Er zeigt auf ein abblätternes Pappschild auf der Ziegelmauer gerade innerhalb der Eingangstür, auf dem KEINE WAFFEN steht (die Defiance T-250, die darunter an der Wand lehnt, ist offensichtlich eine Ausnahme), und hält euch dann einen Metallkorb hin, in dem ihr eure Waffen ablegen könnt. Von drinnen hört ihr das Heulen von Orxploitation-beeinflusstem Nu-Metal aus einem Soundsystem, das verdächtig wie eine ruinierte Jukebox klingt und sich über den Tumult aus klirrenden Gläsern, lärmenden Unterhaltungen und mindestens einer beginnenden Kneipschlägerei erhebt. Eure Nasen entdecken eine einzigartige Mischung aus schalem Whiskey, verschüttetem Bier und saurem Schweiß. Ihr händigt dem Rausschmeißer eure offensichtlichsten Waffen aus, sucht den Raum nach Mr. Johnson ab und hofft, dass ihr ihn findet, bevor jemand ihn – oder euch – in einen Leichensack packt. Alles in allem also eine typische Nacht in den Redmond Barrens.

AUFHÄNGER

Die Runner sind hier, um einen Job zu bekommen, und das sollte genug sein, um das Interesse der meisten Teams an dieser Szene zu wecken. Betonen Sie den Dreck und das Elend im Banshee, die Unfreundlichkeit aller Anwesenden und den brodelnden Zorn der entrechteten Unterschicht, der bei der geringsten Provokation in Gewalt umschlagen kann. Ein weiterer Aufhänger ist der Typ, der hinausgeworfen wird, obwohl die Runner mit ihm nur auf die denkbar oberflächlichste Weise

interagieren können: Wenn sie Seth Dietrich später treffen, haben sie die Chance, sich daran zu erinnern, dass er der Anglo-Norm war, dessen Rauswurf aus dem Banshee sie miterlebt haben. Dietrich kann sich nicht daran erinnern, beim letzten Mal rausgeworfen worden zu sein, weil das nicht ihm passiert ist, sondern einer seiner anderen Persönlichkeiten.

HINTER DEN KULISSEN

Die Sicherheit im Banshee ist ziemlich lasch, und die meisten der Gäste sind bewaffnet. Der Rausschmeißer (der sich „Gorgeous George“ nennt, obwohl er hässlich wie die Nacht ist und eigentlich Andrew heißt) lässt alles, was kleiner ist als eine schwere Pistole, ohne Fragen durch. Alles, was größer als eine schwere Pistole ist, konfisziert er, oder er lässt die Runner gar nicht erst rein, wenn sie es nicht abgeben. Er hat nicht gerade einen topmodernen MAD-Scanner zur Hand, aber andererseits ist alles, was größer ist als eine schwere Pistole, auch ziemlich auffällig. Falls die Runner ihre Predators an der Tür abgeben, ist das gut für sie; sie können sie auf dem Rückweg wieder mitnehmen.

Jeder Spielercharakter, der versucht, seine schwere Pistole zu verbergen und an George vorbeizuschmuggeln, muss eine Vergleichende Probe auf Fingerfertigkeit + Geschicklichkeit [Körperlich] gegen Georges Wahrnehmung + Intuition [Geistig] ablegen; George hat für diese Probe einen Würfelpool von 4 [Geistiges Limit 4]. Falls die Runner sich keine Mühe geben, Waffen von der Größe einer schweren Pistole zu verbergen, entdeckt George sie und fordert die Runner auf, die Waffen abzugeben. Die Runner erhalten Plastikchips für ihre abgegebenen Waffen, mit denen sie sie beim Rausgehen zurückbekommen. Nur wenn die Runner etwas wirklich Übles mitbringen (das sowohl gut versteckt werden kann als auch gefährlich für mehrere Gäste ist, wie etwa Granaten), wird George wirklich ärgerlich und verweigert ihnen wahrscheinlich den Zutritt. Auf jeden Fall wird er aber ihren Granaten den Zutritt verweigern.

Fast jeder im Banshee ist bössartig und auf eine Schlägerei aus: Überlebende der Straße, Muskeln, Vollstrecker, Möchtegernrunner und eine Menge Ganger. Sowohl die Blood Mountain Boys als auch die 162er, die momentan nicht gegeneinander Krieg führen, sind in großer Zahl anwesend, halten sich aber in ihren jeweiligen Ecken auf (siehe *Daumenschrauben*, S. 11). Wenn die Runner auf Schwierigkeiten aus sind, dann bekommen sie sie; falls sie jemanden schief anschauen, bekommen sie sie ebenfalls. Wenn sie sich nur um ihr Geschäft kümmern und mit beglaubigten Credsticks für ihre Getränke bezahlen, können sie das Geschäft unbelästigt über die Bühne bringen.

Mr. Johnson ist ein schlanker, etwas schmierig aussehender koreanischer Mensch mit einem bleistiftdünnen Schnurrbart und Haar, das er über seine kahlen Stellen gekämmt trägt. Er hat einen gefütterten, matt blutroten Mantel über einem schwarzen Hemd und einer weißen Krawatte an, und eine Datenbuche glänzt in seiner Schläfe, aber man sieht keine weitere offensichtliche Bodytech und keine Waffen. Er erkennt die Runner und winkt sie zu sich herüber. Er stellt sich als Mr. Johnson vor, wenn sie sich hinsetzen. Eine zugehörnte orkische Serviererin, die von den Blisspflastern an ihrem Arm halb komatös ist, kommt, um schimpfend ihre Bestellungen aufzunehmen (Mr. Johnson nuckelt halbherzig an einem 7 and 7). Sobald die Getränke gebracht worden sind, schlägt Mr. Johnson (sarkastisch) vor, dass sie nun, da sie genug von der reizenden Atmosphäre der Bar erlebt haben, zum Geschäftlichen kommen sollten.

Lesen Sie Folgendes vor:

Mr. Johnson beugt sich nach vorne und senkt seine Stimme. „Dies ist ein sehr einfacher Job, dem ihr sicherlich gewachsen seid. Der einzige Haken ist, dass das Zeitfenster sehr klein ist. Ich benötige einen Gegenstand von einem Ort in der Nähe, den ihr mir hierher zurückbringen sollt. Die Sicherheit sollte minimal, offensichtliche Gewalt nicht vonnöten sein. Aber seien wir ehrlich“, sagt er mit einem keineswegs charmanten Lächeln, „mir ist vollkommen egal, was ihr tut, um den Gegenstand zu bekommen. Die Bezahlung beträgt (Anzahl der Runner mal 1.000 Nuyen) für euch als Gruppe, die ihr aufteilen könnt, wie ihr wollt. Wenn ihr einverstanden seid, werde ich euch sagen, wohin ihr gehen und was ihr suchen müsst.“

An diesem Punkt können die Runner verhandeln. Lassen Sie sie eine Vergleichende Probe auf Verhandlung + Charisma [Sozial] gegen Mr. Johnsons Verhandlungswürfelpool von 9 ablegen (er hat ein Soziales Limit von 5). Jeder Nettoerfolg der Runner erhöht die Gruppenbezahlung um 500 Nuyen. Mr. Johnson wird auf keinen Fall mehr bezahlen als das Doppelte seines ursprünglichen Angebots (obwohl es mehr als unwahrscheinlich ist, dass die Spielercharaktere so viele Nettoerfolge erzielen werden). Am Anfang bietet Mr. Johnson keinen Vorschuss, aber er ist bereit, eventuelle Bonusnuyen, die sich die Runner durch eine erfolgreiche Verhandlungsprobe verdienen, als Vorschuss auszuzahlen. Mr. Johnson ist mit seinen Informationen weniger flexibel als mit dem Geld: Er wird keine weiteren Details über den Job ausspucken, bis die Runner zustimmen, ihm in die Augen schauen und ihm die Hand schütteln.

Sobald die Runner das tun, lesen Sie Folgendes vor:

„Ich brauche ein Kommlink. Momentan hat es ein Typ namens Oxycode, ein echtes Arschloch von einem Gossenzuhälter, -dealer und -gauner. Mir ist schelßegal, was mit ihm passiert. Ob er im Lotto gewinnt oder seine Körperteile an Tamanous verkauft werden, ist mir egal. Ich brauche nur sein Kommlink. Er befindet sich in Zimmer 312 im Novelty Hills Sleep & Eat. Das heißt, dass auch sein Kommlink da ist. Habt ihr noch Fragen? Wenn nicht, solltet ihr los. Ich brauche das Kommlink noch heute Nacht.“

Die Wahrheit ist, dass Mr. Johnson nicht viel mehr Informationen hat und deshalb auch nicht viel mehr ausspucken kann. Er wird nicht erklären, was sich auf dem Kommlink befindet, warum er es braucht, und er wird nicht mehr über Oxycode mitteilen. Er sagt die Wahrheit, wenn er äußert, dass es keinen Grund gibt, im Novelty Hills Sleep & Eat mit erhöhter Sicherheit zu rechnen. Wenn die Runner ihn nach Sicherheitsdaten wie etwa Karten oder Zugangscodes fragen, lacht er ihnen ins Gesicht: „Das ist nicht gerade eine MCT-Nullzone, Omae. Außerdem, wofür bezahle ich euch, wenn nicht dafür, dass ihr euch um diesen Scheiß kümmerst?“

Die Wahrheit ist, dass der Job - bis auf ein kleines Detail - genau das ist, was er zu sein scheint. Es ist zwar für das Abenteuer nicht wichtig, aber falls die Spielercharaktere wirklich irgendwie die Wahrheit aus Mr. Johnson herausbekommen, geht es bei diesem ersten Run um Folgendes: Mr. Johnson heißt tatsächlich Kim Shin-jo und ist ein Unterboss des Choson-Seoulpa-Rings. Ein gewisser örtlicher asiatischer Geschäftsmann bezahlt dem Choson-Ring Schutzgeld. Oxycode hat ein kompromittierendes Video von dessen Tochter und droht, sie zu erpressen. Kim hat zuerst versucht, Oxycode für sein Schweigen zu bezahlen, aber Oxycode wurde gierig und spuckte auf sein Angebot. Jetzt wird der Geschäftsmann panisch (deshalb

die Eile), und Kim muss das Kommlink auf die harte Tour besorgen. Der Sprawl wird einen einzelnen Drogendealer nicht vermissen. Mr. Johnson geht davon aus, dass die Runner - weil sie sind, was sie sind - Oxycode bei dem Einbruch töten werden; wenn nicht, wird er ihn später von seinen eigenen Leuten umlegen lassen. Mr. Johnson wird allerdings nicht versuchen, unbekannte Leute mit offener Wetwork zu beauftragen, denn das würde ihm eine lange Haftstrafe einbringen, falls sich die Runner als nicht vertrauenswürdig herausstellen sollten.

DAUMENSCHRAUBEN

Wenn Ihre Spieler (oder Sie) bereits auf einen Kampf brennen, finden Sie hier nur eine von mehreren Möglichkeiten, wie Sie die gewalttätigen Gäste des Banshee nutzen können, um den Runnern einen Kampf zu liefern. Einige der Gäste dort sind Ghule, die zu den 162ern gehören, einer Ghulgang mit Verbindungen zu dem Organschmuggler-Syndikat Tamanous. Sie könnten die Ghule beschließen lassen, dass die Runner schmackhaft aussehen, dass ihre Implantate so aussehen, als würden sie einen guten Preis auf dem Gebrauchtmart erzielen, oder beides - vielleicht wollen sie einige Teile essen und den Rest verkaufen. Wenn die Runner die Bar verlassen wollen, stürzen sich die 162er auf sie und versuchen, sie durch schiefe Überzahl und das Überraschungselement zu überwältigen. Sie versuchen, die Runner zu treffen, bevor diese ihre schwere Ausrüstung vom Rausschmeißer wiederbekommen.

Für jeden Runner sind zwei Ghule der 162er anwesend, aber trotzdem sollte das ein offener, schneller und leichter Kampf sein. Selbst in Überzahl und mit der Überraschung auf ihrer Seite sollten die Ghule keine Chance gegen die Runner haben. Falls die Runner aber Schwierigkeiten haben, können sie sich mit Leichtigkeit Hilfe einkaufen, indem sie den hier abhängenden Blood Mountain Boys irgendetwas von auch nur moderatem Wert anbieten, falls sie ihnen helfen. Die BMBs sind zwar nicht im Krieg mit den 162ern, aber sie sind auf einen Kampf aus und werden sich die Chance auf Gewinn nicht entgehen lassen. Pro Runner ist ein Blood Mountain Boy anwesend.

Falls der Kampf in der Bar ausbricht, verwenden die Kämpfer ihre Fäuste (beziehungsweise Krallen im Fall der Ghule), bis einer der Runner ein Messer oder einen Knüppel hervorholt; dann verwenden sie Nahkampfwaffen, bis einer der Runner eine Schusswaffe zieht. Wenn die Runner schlau sind, werden sie die Angelegenheit nicht eskalieren lassen. Falls doch, können sie dadurch 1 Punkt Schlechten Ruf erwerben, und Gorgeous George wird sich mit Sicherheit seine Schrotflinte von der Wand schnappen und auf jeden feuern, der im (oder vor dem) Banshee Feuerwaffen einsetzt.

Die Polizei wird zu keinem Zeitpunkt auftauchen - schließlich sind das hier die Barrens. Falls die Runner tatsächlich gegen die Ghule verlieren, werden sie wahrscheinlich als Abendmahlzeit enden. So etwas passiert, wenn man die Daumenschrauben anzieht.

KEINE PANIK

Ehrlich gesagt müssten sich die Runner schon absichtlich blöd anstellen, um nicht ins Banshee zu gelangen oder Mr. Johnson so schwer zu beleidigen, dass er sein Angebot zurückzieht. Falls die Spieler ganz neu dabei oder ihre Charaktere sehr dumm sind, erinnern Sie sie freundlich daran, dass niemand sonst in der Bar schweres Gerät dabei hat und es wahrscheinlich sicher ist, wenn sie ihre Waffen an der Tür abgeben. Falls die Runner zu unprofessionell sind, um ohne Kampf am Rausschmeißer





vorbeizukommen, dann haben sie den Job zu Recht versaut.

Falls die Runner sich an der niedrigen Bezahlung stören, die Mr. Johnson anbietet, lassen Sie ihn betonen, dass es sich um 1.000 Nuyen pro Person für eine einzige Nacht Arbeit handelt, gegen minimale Gegenwehr und Sicherheit. In den Schatten erhält man selten einen Job, der so leicht ist. Erlauben Sie den Spielercharakteren erfolgreiche Menschenkenntnisproben (Charisma + Intuition), damit sie sehen, dass Mr. Johnson offensichtlich die Wahrheit sagt. Falls das nicht genug ist, um sie zu überzeugen, oder falls sie den Job für die angebotene Bezahlung ablehnen, verliert Mr. Johnson schnell die Geduld. „Ihr habt gerade die Chance verpasst, dafür bezahlt zu werden, die Straße runterzugehen, hierher zurückzukehren und nach Hause zu gehen“, sagt er und steht auf, um zu gehen.

Wenn die Spielercharaktere darauf aus scheinen, die Jobgelegenheit zu sabotieren, lassen Sie sie. Lassen Sie die Ghule sie angreifen, sodass sie wenigstens einen Kampf aus dem Abend herausquetschen können. Wenn Sie mit dem Rest des Abenteuers fortfahren wollen, kann Dietrichs Kommlink seinen Weg auch auf andere Weise in die Hände der Runner finden.

SCHAUPLÄTZE

BANSHEE

1267 163rd Avenue NE

Man sollte denken, dass dieser Ort seinen Namen von seinen beschissenen Donnerstagabend-Karaoke-Sessions mit einem blechernen Soundsystem und betrunkenen Gästen hat, die singen wie eine Katze, der man auf den Schwanz tritt, aber eigentlich weiß niemand, warum die Bar Banshee heißt. Das Banshee ist eine Bar ohne Schnickschnack: eine Theke, ein paar LED-Ketten, ein stinkig aussehender orkischer Rausschmeißer

und billiger Alkohol. Sein hauptsächlicher Reiz liegt darin, dass es unauffällig genug ist, um darin Geschäften nachzugehen, solange man die hungrigeren Gäste im Auge behalten kann.

SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

GORGEOUS GEORGE (STINKIGER RAUSSCHMEISSER)

ORK									
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
8(9)	3[5]*	3	6[8]*	4	2	3	2	2	5
Initiative	6 + 1W6								
Zustandsmonitor	12(13)/10								
Limits	Körperlich 8, Geistig 4, Sozial 5								
Panzerung	12(13)								
Aktionsfertigkeiten	Einschüchtern 4, Getränke (Straße) 3 (+2), Gewehre (Schrotflinten) 2 (+2), Knüppel 3, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 1								
Wissensfertigkeiten	Redmond Barrrens 3								
Vorteile	Vertrautes Terrain, Zähigkeit								
Bodytech	Cyberarm [links, offensichtlich, maßgeschneidert; GES 5, STR 8, Panzerung 1]								
Ausrüstung	Panzerjacke [12], Kommlink [Meta Link; Gerätestufe 1], 1 Dosis Novacoke								
Waffen	Defiance T-250 [Schrotflinte Präz. 4 Schaden 12K(f) DK +4 EM/HM RK - 5(m) Flechettemunition]								

* Werte in [] für Cyberarm.

Anmerkung: Der Basisschaden eines Schlags mit Gorgeous Georges Cyberarm beträgt 8K. Sein natürlicher Arm verursacht nur 6G Schaden. Georges Würfelpool für einen Schlag beträgt 8 mit seinem natürlichen Arm und 10 mit seinem Cyberarm.

GHULE									
K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
7	4	4	5	2	2	3	1	1	5
Initiative	7 + 1W6								
Bewegung	wie ursprünglicher Metatyp								
Zustandsmonitor	12								
Limits	Körperlich 7, Geistig 3, Sozial 3								
Panzerung	5								
Aktionsfertigkeiten	Askennen 2, Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 4, Klingenwaffen 3, Pistolen 3, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 3								
Kräfte	Bewusstsein, Dualwesen, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch), Natürliche Waffe (Klauen: Schaden 6K, DK -1), Panzerung 1								
Schwächen	Allergie (Mittel, Sonnenlicht), Nahrungsbedarf (Metamenschenfleisch), Reduzierte Sinne (Blind)								
Bodytech	Cyberarm [links, offensichtlich, maßgeschneidert; GES 5, STR 8, Panzerung 1]								
Ausrüstung	Kunstlederjacke [4]								
Waffen	Colt America L36 [Leichte Pistole Präz. 7 Schaden 7K DK - HM RK - 11(s)] Machete [Klingenwaffe Präz. 5 Reichweite 1 Schaden 7K DK -2]								

BLOOD MOUNTAIN BOYS

Verwenden Sie die Werte der Ganger in SR5 auf S. 382, einschließlich eines Anführers. Es sollte pro Spielercharakter ein Blood Mountain Boy anwesend sein.

TYPISCHE GÄSTE IM BANSHEE

Verwenden Sie den Schlägeranführer aus SR5, S. 381, außer dass er eine Panzerweste trägt (das hier sind schließlich die Redmond Barrens). Abgesehen von Mr. Johnson, den Runnern und den Gängern befinden sich noch 4W6 + 4 Gäste im Banshee, wenn die Runner ankommen, und alle von ihnen werden sich freudig in eine Schlägerei stürzen, egal auf welcher Seite. Falls allerdings ein Feuergefecht ausbricht, suchen sie Deckung.

SZENE 2: OHNE HAKEN

AUF EINEN BLICK

Die Runner kundschaften das Novelty Hills Sleep & Eat aus und infiltrieren es, wobei sie praktisch ohne Schwierigkeiten Zugang zu Zimmer 312 erhalten (es sei denn, der Spielleiter will noch ein paar Schwierigkeiten hinzufügen). Innen finden sie die (erwürgte) Leiche von Oxycode auf dem Boden seines beengten Zimmers. Zwei Kommlinks liegen auf dem Boden neben ihm. Auf beiden Kommlinks wurden alle ID-Daten gelöscht, und sie enthalten nicht viel mehr als zwei verschiedene Anruflisten von anonymisierten Kontakten.

Wenn die Runner die Kommlinks zurück zu Mr. Johnson bringen, gibt er ihnen den Rest ihrer Bezahlung und nimmt Oxycodes Kommlink an sich. Er überlässt das andere Kommlink den Runnern und gibt ihnen den Hinweis, dass es etwas wert sein könnte (obwohl nicht mal er eine Ahnung hat, wie viel es wert ist).

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Wenn da nicht die traurige Neonreklame und die aufdringlichen AROs wären, die es lauthals als „Novelty Hills Sleep & Eat“ ausweisen, würdet ihr das Gebäude für genau das halten, was es einmal war: ein großes Lagerhaus. Die Straße hinunter gibt es einen Stuffer Shack, der so voller Graffiti ist, dass er fast nicht mehr erkennbar ist; jedes andere Gebäude in der unmittelbaren Nachbarschaft steht auf der Abrissliste - oder gehört zumindest dorthin.

Ein Trio von mitgenommen aussehenden Prostituierten - Menschenfrau, Elfe und Zwergin - in zerrissenen Netzstrümpfen, Kunstlederjacken und Miniröcken lungert an einer Ecke des Motels herum. Ein paar andere ähnlich mittellose Kunden kommen und gehen, mieten und verlassen Zimmer, kaufen und verkaufen Drogen oder bringen Sachen in den Stuffer Shack hinein und heraus. Ansonsten ist das Gebiet überwiegend verlassen. Durch die großen Glasfenster über den Eingangstüren des Motels scheint schwaches gelbes Licht auf die schwarzen, smogverhangenen Straßen, und ihr könnt den dreistufigen, aus Rohrrahmen bestehenden Zugangssteg sehen.

Ihr seid am Zug, Chummer. Plant und zieht es durch, aber beeilt euch. Die Nacht wird nicht länger.

AUFHÄNGER

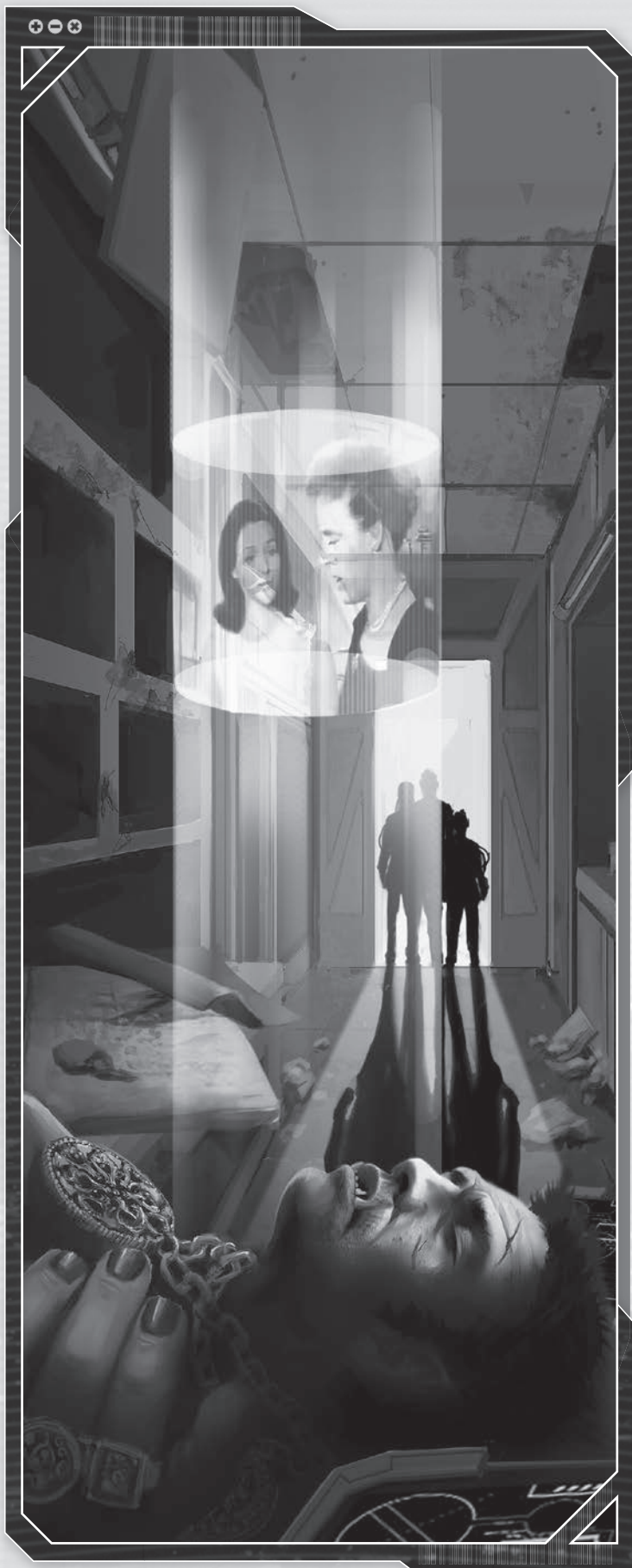
Betonen Sie den Schmutz, die Verzweiflung und die Gefährlichkeit der Redmond Barrens bei Nacht. Dies ist ein Ort, den die meisten Bewohner Seattles um jeden Preis meiden würden. Polizeisirenen sind fast durchgehend zu hören, aber nie nah genug, um eine Hilfe zu sein. Entfernte Schüsse hallen wie Donner durch die Betonschluchten und über die Schrottplätze. Die meisten Leute, die hier leben, sind entweder auf Drogen oder BTLs, um irgendwie das Elend ihrer alltäglichen Existenz zu ertragen, und liegen im Dreck auf den Gehwegen, zitternd und zuckend, während ihr Hirn sich in seinem eigenen isolierten und vorgegaukelten Paradies wälzt. Räudige Hunde, Teufelsratten so groß wie fette Kater und noch schlimmere Dinge fauchen und geifern aus den dunklen Seitengassen heraus. Gangs streifen wie Wolfsrudel durch die Straßen, immer auf der Suche nach Beute, auf die sich stürzen können, und befreien die menschliche Herde von den Schwachen und Kranken.

Dies ist die Hölle auf Erden. Hierhin werden gescheiterte Runner und andere verdammt, die die Gesellschaft durchgekaut und wieder ausgespuckt hat. Die Runner sollten so schnell wie möglich wieder von hier verschwinden, bevor irgendetwas sie frisst oder sie wegen ihrer Stiefel tötet.

HINTER DEN KULISSEN

Das Novelty Hills Sleep & Eat hat keine nennenswerte Sicherheit (es sei denn, Sie wollen die Daumenschrauben etwas anziehen; siehe unten). Die Vordertüren sind nicht verschlossen, und wenn man reingeht, erkennt man links einen Käfig aus verstärktem Panzerglas - das einzige Zugeständnis des Motels an die Sicherheit. Ein kleiner, dünner, drahtiger Zwerg namens Lucas Kash ist der diensthabende Motelmanager, wenn die





Runner dort ankommen. Er ist standardmäßig kurz angebunden, kalt und teilnahmslos, könnte sich aber zu gemein und grob steigern, wenn die Runner lange genug mit ihm interagieren. Wie man sich vorstellen kann, mag er weder sein Los im Leben noch seinen Job.

Kash sieht kaum zu den Runnern hoch, wenn sie durch die Tür kommen, aber er bemerkt ihre Anwesenheit. Er nimmt an, dass sie hier sind, um ein Zimmer zu mieten, also spult er sein übliches Programm mit monotoner Stimme ab, ohne sie auch nur einmal anzusehen: „50 Nuyen pro Nacht, zwei Personen pro Zimmer, keine Ausnahmen, Trolle 75 Nuyen, ein Troll pro Bett, keine Ausnahmen, Checkout-Zeit ist 8 Uhr morgens, das Personal des Novelty Hills Sleep & Eat ist nicht für Ihre verlorenen oder gestohlenen Besitztümer verantwortlich, es gibt keine Toiletten im Gebäude, Sie müssen dafür in den Stuffer Shack den Block runter gehen, Geld im Voraus, wir akzeptieren nur beglaubigte Credsticks mit harten Nuyen.“ Alle Transaktionen werden durch den Käfig abgewickelt. Ein verstärkter und nach außen gerichteter Credstickleser ist in den Käfig eingebaut. Die Zimmer werden mit Magnetkarten geöffnet, die durch einen einen Zentimeter breiten Schlitz im Käfig geschoben werden. Das Motel hat eine Menge Zimmer frei, falls einige der Runner ein Zimmer haben wollen (oder so tun wollen, als ob).

Weitere Details über das Novelty Hills Sleep & Eat finden Sie unter *Schauplätze* weiter unten.

Wenn sich die Runner Zugang zu Zimmer 312 verschaffen, lesen Sie Folgendes vor:

Das winzige Zimmer (zwei Meter breit, drei Meter hoch, vier Meter tief) ist abgesehen von dem schwachen Licht eines tragbaren Trideogeräts dunkel. In der welligen Dunkelheit könnt ihr (gegebenenfalls dank eurer Restlichtverstärkung) so gerade eben den Kopf und den rechten Arm eines Orks ausmachen, die hinter dem plattenähnlichen Plastikbett hervorstehen, das in die Wand zu eurer Linken eingebaut ist. Der Kopf und der Arm sind nicht abgetrennt; sie sind einfach nur die Körperteile von ihm, die sichtbar sind.

Ein genauere Blick enthüllt, dass er tot ist: Seine Lippen sind violett gefärbt, und seine Augen starren glasig ins Nichts der oberen linken Ecke der Decke. Auf dem Boden neben ihm, gerade außerhalb seiner Reichweite, liegen zwei Kommlinks.

Eins der Kommlinks ist ein Sony Emperor, das andere ein Hermes Ikon. Oxycodes Kommlink ist das Sony Emperor; das andere Kommlink gehört Seth Dietrich. Letzteres wird den Rest des Abenteuers in Gang setzen. Oberflächlich betrachtet scheint keines der beiden Kommlinks Identifikationsmerkmale zu haben; auch eine gründlichere Untersuchung wird nichts ergeben, da beide Kommlinks gründlich gesäubert wurden. Jedes Kommlink enthält ein digitales Adressbuch mit 5W6 + 3 Einträgen (verraten Sie Ihren Spielern nicht, warum Sie die Würfel werfen, und werfen Sie sie vor den Augen der Spieler, um sie ein wenig paranoid zu machen; schauen Sie sich die bedeutungslose Zahl an und nicken Sie bedeutungsschwanger). Jeder Kontakt auf jedem Kommlink wird durch eine bedeutungslose alphanumerische Kombination angezeigt (generieren Sie diese ruhig ebenfalls) - der Output einer beliebigen Anonymisierungs-App (mit einem Erfolg bei einer computerbezogenen Wissensfertigkeit erhält man diese Information).

Falls die Runner beginnen, zufällig Leute mit einem oder beiden Kommlinks anzurufen, dann machen Sie sie darauf aufmerksam, dass so ein Verhalten nicht besonders professionell ist. Wenn sie trotzdem weitermachen, verbindet Oxycodes Kommlink (das

Emperor) sie mit einer Bande Straßenabschaum, die Drogen kaufen und verkaufen will. Die einzigen anderen Nummern in diesem Kommlink sind der Geschäftsmann, der Mr. Johnson beauftragt hat, und Mr. Johnson, und keiner von beiden wird - aus offensichtlichen Gründen - einen Anruf von dieser Nummer annehmen. Keiner der Kontakte auf Dietrichs Kommlink (dem Hermes Ikon) antwortet, zumindest nicht beim ersten Mal.

Falls die Runner Oxycode untersuchen, enthüllt ein einziger Erfolg bei einer Probe auf Medizin + Logik [Geistig], dass er erwürgt wurde. Ein zweiter Erfolg enthüllt, dass dies keine zwölf Stunden, aber mehr als sechs Stunden her ist. Außer den beiden Kommlinks hat er nur noch eine Panzerjacke bei sich, in deren einer Tasche sich eine Browning Ultra-Power (mit einem vollen Streifen Standardmunition; er hatte keine Chance, auf seinen Angreifer zu feuern) und ein beglaubigter Credstick über 150 Nuyen finden. Bei einer gründlichen Durchsuchung des Zimmers (behandeln Sie dies als Ausgedehnte Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] (10, 1 Minute), aber teilen Sie den Spielern den Schwellenwert nicht mit; lassen Sie sie einfach suchen, bis sie etwas finden oder aufgeben) finden die Runner ein Geheimfach, das peinlich genau in den Boden des Bettes geschnitten wurde. Darin befindet sich ein Päckchen Drogen mit folgendem Inhalt:

- Etwas weniger als ein Kilogramm Novacoke, in Plastik eingeschweißt (100 Dosen).
- Ein Paket Bliss in brauner Puderform (100 Dosen).
- Ein Wachspapierbogen mit 30 Punkten Zen (30 Dosen).

Falls die Runner beschließen, Oxycodes Drogenvorrat zu verkaufen, sollte sich der Straßenwert aller Drogen auf etwa 750 bis 1.500 Nuyen belaufen, je nach ihren Connections, der Loyalität ihrer Connections und ihren Erfolgen bei der Verhandlungprobe.

DAS GELD EINSTREICHEN UND NACH HAUSE GEHEN

Wenn die Runner zu Mr. Johnson zurückkehren, wirkt er zufrieden, weil sie ihm ein Kommlink gebracht haben, aber verwirrt, weil sie ihm zwei gebracht haben. „Was ist das?“, fragt er, und es ist wahrscheinlich, dass ihm die Runner nicht besonders viele Antworten geben können. Wenn sie besonders schnelle Denker und unternehmerische Typen sind, könnten sie versuchen, es ihm gegen eine Extragebühr zu verkaufen, er wird aber nicht anbeißen.

Mr. Johnson überfliegt schnell die Adressbücher der beiden Kommlinks und findet die Kommlinknummer seines Kunden in dem Sony Emperor. Zufrieden lässt er es in die Tasche seines gefütterten Mantels fallen, trommelt mit den Fingern auf dem Tisch und fragt beiläufig, was aus Oxycode geworden ist. Egal was die Runner antworten (wenn es nicht gerade eine absonderlich kreative Lüge ist), er lächelt nur, zuckt mit den Schultern und nickt. Nachdem er ein paar Augenblicke das Hermes Ikon inspiziert hat, fischt er den Credstick mit der restlichen Bezahlung der Runner aus seiner Tasche und schiebt ihn über den Tisch.

„Falls ich in Zukunft etwas Arbeit habe, kontaktiere ich euch über die üblichen Kanäle“, sagt er. Als er aufsteht, wirft er einem der Teammitglieder mit einem eigenartigen Blick das andere Kommlink zu. „Das solltest du behalten, Junge. Es könnte für irgendjemanden etwas wert sein. Nicht für mich, aber für irgendjemanden. Schlimmstenfalls“, fügt er grinsend hinzu, „ist es ein hübsches Kommlink.“ Dann geht er. Eure Fingerspitzen zucken, und ein Teil von euch will dem Flüstern der Para-

noia nachgeben und das schicke Kommlink sicherheitshalber sofort in den nächsten Mülleimer werfen. Allerdings habt ihr das Gefühl, dass Mr. Johnson astrein ist, und da dieser Job nicht gerade viel Geld eingebracht hat, ist es wahrscheinlich eine gute Idee, potenzielle Gelegenheiten, noch etwas mehr Geld zu verdienen, nicht leichtfertig wegzuworfen.

DAUMENSCHRAUBEN

Auch diese Szene sollte größtenteils ohne Zusätze und Ablenkungen ausgespielt werden. Schießfreudige Spielleiter und Spieler müssen sich keine Sorgen machen: Später im Abenteuer gibt es noch mehr als genug Kämpfe, vielleicht sogar mehr, als die Spielercharaktere vertragen können. Die Leichtigkeit dieses Abschnitts des Runs ist Absicht und soll bei den Spielercharakteren gleichzeitig eine angemessene (aber im unmittelbaren Fall völlig unnötige) Paranoia schüren und sie für die späteren Ereignisse in falscher Sicherheit wiegen. Auf den ersten Blick mögen dies widersprüchliche Ziele sein, aber zusammen ergeben Paranoia und ein Gefühl der Sicherheit genau die böse Vorahnung, dass die Lage später noch viel, viel ungemütlicher wird. Was in diesem Fall absolut wahr ist.

Wenn Sie allerdings einen kleinen Tempobremser in diese Szene einbauen wollen - vielleicht um die Paranoia zu vermindern und das falsche Gefühl der Sicherheit zu verstärken -, könnte Oxycode, nachdem er erfahren hat, dass es der Choson-Ring auf ihn abgesehen hat, einen Trupp Crimson-Crush-Ganger als Verstärkung angeheuert haben, die im Motel herumhängen und ihn schützen sollen (keiner von ihnen hat den Seiteneingang bewacht, weshalb sie auf ganzer Linie versagt haben). Pro Runner sind zwei Crimson-Crush-Ganger vor Ort, die stolz ihre roten Gangfarben tragen. Sie haben sich gleichmäßig zwischen der Lobby (wo ihr Herumlungern Kash so richtig verärgert, allerdings ist er zu verängstigt, um etwas zu unternehmen) - und der Vorderseite des Gebäudes aufgeteilt, gerade außerhalb der Vordertür. Wenn Sie die Crimson Crush in dieser Szene auftreten lassen wollen, finden Sie ihre Werte im Abschnitt *Schergen und bewegliche Ziele* weiter unten.

KEINE PANIK

Um diese Szene zu vermässeln, müssten die Runner ihre Fertigkeiten wirklich auf kolossale Inkompetenz konzentriert haben. Alles, was sie tun müssen, ist, durch die Vordertür reinzugehen, ein oder mehrere Zimmer im zweiten Obergeschoss zu mieten, die Treppe zu Zimmer 312 hochzulaufen und die Tür einzutreten oder das Magschloss zu knacken. Es gibt keine Sicherheitskameras, und niemand beobachtet sie. Noch besser wäre, wenn die Runner durch die Seitentür schlüpfen, indem sie die billige Magschlossastatur überbrücken, die Hintertreppe hochgehen und es bis zu Zimmer 312 schaffen, ohne von einer Metamenschenseele gesehen zu werden. Selbst wenn die Runner es schaffen, das zu vermässeln, hat das kaum Konsequenzen für sie. Die Abwesenheit von Alarmanlagen, Panic-Buttons oder besorgten Bürgern bedeutet, dass nichts, was sie innerhalb vernünftiger Grenzen falsch machen, Verstärkung anrücken lässt - wenn sie nicht gerade die Zimmernummer vergessen, jede Tür eintreten und jeden Gast exekutieren. Und wenn Ihre Spieler es so falsch machen, haben sie wahrscheinlich kein Interesse daran, es richtig zu machen.

Was bei einer so einfachen Szene definitiv schiefgehen könnte, ist, dass sich die Runner hier zu viele Gedanken machen und die Szene mit ihren Planungen und Vorbereitungen



zu sehr verlangsamten. Wenn es nur um Spielzeit geht, machen Sie die Runner darauf aufmerksam, dass sie nur ein paar Stunden haben, um den Job zu erledigen und bezahlt zu werden. Wenn sie aber die Spielsitzung in Echtzeit vertrödeln, ist das ein größeres Problem: Es wäre am besten, wenn Sie ihnen dann geradeheraus sagen, dass sie sich zu viele Gedanken machen. Es gibt Jobs, die wirklich so einfach sind, zumindest bis zum Beweis des Gegenteils, und sie müssen hier keine *Mission: Impossible* planen. Sie erhalten später im Abenteuer noch ihre Chance, in den *Ocean's-Eleven*-Modus zu wechseln.

SCHAUPLÄTZE

NOVELTY HILLS SLEEP & EAT

Novelty Hill Road & West Snoqualmie Valley Road

Dieses renovierte Lagerhaus ist mit Stahlrohrrahmen gefüllt, die Reihen von Schlafkabinen enthalten, die zu fünfzehnt über-einander gestapelt sind und zwischen denen enge Stege verlaufen. Das Motel hat vor Kurzem einen Teil des Lagerhauses aufgewertet und vier Stockwerke mit richtigen Zimmern zu den sargähnlichen Kabinen hinzugefügt, die in der anderen Hälfte des Lagerhauses gestapelt sind. Trotz der Aufwertung ignorieren die Besitzer weiterhin alle inhaltlich bedeutenden Gesundheits- und Gebäudevorschriften Seattles: Es gibt weder einen Feueralarm noch Sprinkleranlagen und nur eine begrenzte Anzahl Badezimmer (einschließlich der saubersten Toilette in der Umgebung, die sich im Stuffer Shack die Straße hinunter befindet). Die Schlösser der meisten Kabinen funktionieren.

Der Käfig (Struktur 9, Panzerung 9), aus dem heraus Kash das Geschäft führt, hat ein Schloss (Gerätestufe 2) auf der Innenseite. Kashes Kommlink, ebenfalls mit Gerätestufe 2, hat die entsprechenden Zugangscodes, mit denen er rein- und rauskommt. Dasselbe Gerät kontrolliert auch die Türschlösser aller anderen Zimmer. Es gibt hier keine weiteren Geräte, die automatisierte Systeme im Motel kontrollieren, hauptsächlich weil das Motel keine anderen automatisierten Funktionen hat (keinen PanicButton, keinen Feueralarm, keine Sprinkleranlage). Der Credstickleser ist hart verdrahtet und nicht mit der Matrix verbunden; er überträgt das Geld auf einen zweiten beglaubigten Credstick auf der anderen Seite. Das Schild an der Außenseite des Käfigs, auf dem in Englisch, Or'zet und Spanisch „ANGESTELLTE TRAGEN KEIN GELD IM HAUS“ steht, ist im Prinzip wahr: Auf dem Credstick auf der anderen Seite befinden sich nur 450 Nuyen.

Um den Käfig aufzuschließen oder zu öffnen oder irgendeine der Zimmertüren ohne Schlüssel aufzuschließen oder zu öffnen, muss der Hacker eine Marke auf dem entsprechenden Gerät platzieren und dann erfolgreich die Handlung Gerät Steuern ausführen. Wenn er Erfolg hat, kann er jede Tür im Gebäude aufschließen. Wenn die Runner den Käfig aufschließen, während sich Kash drinnen befindet, wird Kashes erste Handlung sein, auf die manuelle Kontrolle der Tür zu drücken und damit die elektronische Steuerung zu überbrücken, wodurch er sich einschließt. Da es keinen PanicButton gibt und der Käfig fast schalldicht ist (Kash kommuniziert normalerweise durch ein kleines Mikro und Lautsprecher), wird er versuchen zu warten, bis die Spielercharaktere weg sind oder Hilfe kommt.

Wenn die Spielercharaktere durch die Vordertür hineingehen, sehen sie sofort, dass die luxuriösere (ja, das ist ein relativer Begriff) Seite des Motels vier Etagen mit Zimmern in einer U-Form hat: Jede Etage hat 15 Zimmer an der Westseite, fünf Zimmer an der Südseite und weitere 15 Zimmer an der Ost-

seite. Ein schmaler Metallsteg mit einem wacklig aussehenden Geländer, das in gelbschwarzer Sicherheitsfarbe gestrichen ist, gewährt Zugang zu jedem der Zimmer auf jeder Etage. Treppen in der südwestlichen und nordöstlichen Ecke erlauben den schnellen Wechsel zwischen den Etagen. In der nordwestlichen Ecke im Erdgeschoss befindet sich eine Sicherheitstür aus Metall (Struktur 9, Panzerung 9), die von Langzeitgästen benutzt wird: Sie führt direkt nach draußen und ist der diskreteste Zugang ins Gebäude. Sie ist mit einem Magschloss mit Tastatur (Stufe 3) gesichert; Langzeitgäste erhalten wöchentlich einen neuen Zugangscode.

Der „Essens“-Teil des Sleep & Eat besteht aus einem Automatenbuffet miteinander verbundener Verkaufsautomaten an der Nordseite des Erdgeschosses. Die Schnäppchenautomaten haben eine Gerätestufe von 2, falls irgendjemand sie hacken will.

Jedes einzelne Türschloss, einschließlich desjenigen an Zimmer 312 (im zweiten Obergeschoss auf der Westseite), ist ein jämmerliches Magschloss der Stufe 1 mit Kartenleser. Das einzig Sichere an ihnen ist ein Versehen: Sie gelten nicht selbst als Geräte und können nur durch die Matrix kontrolliert werden, indem das Gerät innerhalb des Käfigs gehackt wird. Die Türen sind allerdings leicht zu überwinden (Struktur 3, Panzerung 2), falls die Runner diesen Weg wählen sollten. Die meisten Zimmer, einschließlich 312, haben keine Fenster. Auf den Türen und den paar Fenstern kleben leuchtend rote Aufkleber, die davor warnen, dass ein Alarm losgeht, falls an ihnen herumgepuscht wird oder sie eingetreten werden. Diese Aufkleber sind eine Lüge, weil die Alarmer entweder nie eingebaut wurden oder nicht funktionieren. Ein Charakter sollte diesen offensichtlichen Bluff mit 2 Erfolgen bei einer Probe auf Sicherheitsdesign + Logik [Geistig] erkennen. Die Fenster haben keine Alarmdrähte, die Türen haben keinen Alarm, und die Magschlösser haben keine Anti-Manipulations-Systeme. Jedes Zimmer besteht aus einer (gewöhnlich fensterlosen) 2 x 3 x 4 Meter großen Kabine.

SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

LUCAS KASH (MOTELMANAGER)

ZWERG									
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5(6)	4	3	4	4	3	3	1	1	6
Initiative	6 + 1W6								
Zustandsmonitor	11								
Limits	Körperlich 6, Geistig 5, Sozial 4								
Panzerung	9								
Aktionsfertigkeiten	Einschüchtern 4, Gebräuche (Straße) 3 (+2), Gewehre (Schrotflinten) 2 (+2), Knüppel 2, Verhandlung (Tauschhandel) 4 (+2), Wahrnehmung 2								
Wissensfertigkeiten	Kunden des Novelty Hills 5, Örtliche Gangs 3, Redmond Barrens 3								
Vorteile	Vertrautes Terrain, Zähigkeit								
Ausrüstung	Kommlink [Sony Emperor; Gerätestufe 2], Panzerweste [9] Betäubungsschlagstock [Knüppel Präz. 4 Reichweite 1 Schaden 9G(e) DK -5]								
Waffen	Defiance T-250 [Schrotflinte Präz. 4 Schaden 10K DK -1 EM/HM RK -]								

CRIMSON-CRUSH-GANGER (PROFESSIONALITÄTSSTUFE 1)

Für jeden Spielercharakter sind zwei Ganger vor Ort, die Hälfte steht vor dem Eingang, die andere Hälfte in der Lobby. Sämtliche Ganger sind Orks.

ORK									
K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	
7	3	3	5	2	1	3	2	6	
Initiative	6 + 1W6								
Zustandsmonitor	12								
Limits	Körperlich 7, Geistig 3, Sozial 4								
Panzerung	10								
Aktionsfertigkeiten	Einschüchtern 4, Gebräuche (Straße) 2 (+2), Klingenwaffen 4, Pistolen 3, Waffenloser Kampf 2								
Vorteile	Vertrautes Terrain								
Ausrüstung	1 Dosis Jazz, Kommlink [Meta Link; Gerätestufe 1], Panzerweste [9]								
Waffen	Browning Ultra-Power [Schwere Pistole Präz. 5(6) Schaden 8K DK -1 HM RK - 10(s) Lasermarkierer] Unterarmschnappklingen [Klingenwaffe Präz. 4 Reichweite - Schaden 7K DK -2]								

SZENE 3: NACH DEM JOB IST VOR DEM JOB

AUF EINEN BLICK

Diese Szene ist weniger eine eigene Szene als vielmehr ein Verbindungsstück zwischen der vorherigen Szene und der nächsten. Hier sind alle möglichen Handlungen der Spielercharaktere im Zusammenhang mit dem Kommlink versammelt, die den folgenden Teil des Abenteuers in Gang bringen können. Diese Szene wird am besten zusammen mit den Abschnitten *Connections*, *Beinarbeit* und *Matrix-Beinarbeit* ab S. 53 verwendet.

Da diese Szene in der Wohnung eines oder mehrerer Runner oder auch in den Geschäftssitzen der Connections der Runner stattfindet, gibt es in diesem Kapitel weder *Schauplätze* noch *Schergen* und *bewegliche Ziele*. Außerdem muss der Abschnitt *Sag's ihnen ins Gesicht* eventuell stark modifiziert werden - je nachdem, wie viel Interesse die Spielercharaktere an dem Kommlink zeigen und wo und wann sie es untersuchen.

In dieser Szene beginnen die Runner, das zweite Kommlink zu untersuchen, das sie Oxycodes Leiche abgenommen haben, und fangen an, nach einem Käufer zu suchen, als sie erkennen, dass es wertvoll ist. Dadurch spricht sich bei Agenten auf der Straße, die das Kommlink (wieder)beschaffen wollen, langsam herum, dass die Runner es haben.

Dies ist außerdem eine Szene, in der die Runner sich erholen, nachladen und Ausrüstung für die nächste Szene kaufen können, besonders wenn sie in der vorigen Szene Material verbraucht haben, verletzt wurden oder genug Geld für ein Ausrüstungsupgrade zusammengekratzt haben. Sie wollen sie schließlich frisch und ausgeruht für das haben, was vor ihnen liegt.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Geheimnisvolle Gegenstände, egal wie klein, haben eine gewisse Schwerkraft, etwa so wie winzige, superdichte Planeten. Sie ziehen das Auge und die Hand an. Das gilt mit Sicherheit für das mattschwarze, neongrün geränderte Hermes Ikon, das auf einem hohen Stapel soykafbefleckter unbezahlter Rechnungen auf euerm Küchentisch liegt. Selbst derjenige von euch, der am wenigsten von Technik versteht, möchte es am liebsten nehmen, damit herumspielen und versuchen, seine Geheimnisse zu ergründen. Und zwar nicht nur aus bloßer Neugier - Mr. Johnson sagte, es könnte wertvoll sein, aber nicht für ihn. Das heißt, es könnte wertvoll und gefährlich sein, eine Kombination, die ihr nutzen wollt, um damit eure Rechnungen zu bezahlen, und zwar schnell. Der erste Schritt besteht darin, einen Käufer zu finden. Aber wie?

AUFHÄNGER

Die Runner müssen essen. Sie müssen ihre Musikabos, ihren Gitterzugang, Strom, Heizung und das Dach über ihrem Kopf bezahlen. Und sie hätten gerne größere Kanonen, mehr Munition, bessere Cyberware, neue Zauber und so weiter. Der letzte Job wurde nicht besonders gut bezahlt, und selbst wenn die Runner nur einen Squatter- oder Unterschicht-Lebensstil haben, wollen sie wahrscheinlich mehr. Das Kommlink könnte eine Niete sein, eine Falle, aber auch ihr Ticket für einen echten Zahltag. Und sie werden nicht herausfinden, was es ist, wenn sie es nicht ausprobieren.

HINTER DEN KULISSEN

Die Runner haben drei miteinander verbundene Möglichkeiten, das geheimnisvolle Kommlink zu untersuchen. Am wahrscheinlichsten ist, dass sie eine Kombination aller drei Methoden versuchen (wobei jede Methode Auswirkungen auf die anderen hat), bis sie genug erfahren haben, um zur nächsten Szene zu kommen. Ihre Optionen sind: mit ihren Connections reden, das Kommlink analysieren und Klingelmännchen spielen, also zufällige Nummern auf dem Kommlink anrufen. *Digitale Haie und Blut im Wasser* beschreibt, wie man herausfindet, was als Nächstes passiert, wenn die Runner diese Optionen ausgeschöpft haben.

DAS KOMMLINK ANALYSIEREN

Wenn die Spielercharaktere das Kommlink zum ersten Mal in die Finger bekommen, ist es vollständig offen, und sie haben freien Zugang zu allen Informationen darauf. Wenn allerdings ein Matrixcharakter das Kommlink detailliert analysiert und bei einer Matrixwahrnehmungsprobe (Computer + Intuition [Datenverarbeitung]; anders als sonst dauert dies keine Komplexe Handlung, sondern eine Stunde) mindestens 3 Erfolge erzielt, bemerkt er ein zweites, verstecktes Gerät, das in das Kommlink eingebaut wurde. Es verhält sich wie ein separates Gerät und muss deshalb gehackt werden. Es hat eine Gerätestufe von 5.

Alle Daten auf diesem zweiten Metagerät sind sowohl verschlüsselt als auch fragmentiert (siehe unten). Um den Dateischutz zu knacken, muss ein Matrixcharakter zuerst eine Marke darauf platzieren - entweder mit einer erfolgreichen Handlung *Brute Force* (Matrixkampf + Logik [Angriff]) oder *Eiliges Hacken* (Hacking + Logik [Schleicher]) gegen den Würfelpool des Geräts von 10. Falls der Hacker *Eiliges Hacken* ver-



wendet, kann das Gerät Marken auf ihm sammeln, aber diese Marken haben keine Auswirkung; das Kommlink hat kein Protokoll, um seinen Besitzer, Seth Dietrich, wegen des Eindringlings zu alarmieren.

Wenn der Matrixspezialist erfolgreich eine Marke auf dem Gerät platziert, kann er eine Handlung Datei Cracken versuchen, um auf die geschützten Dateien zuzugreifen. Dafür legt er eine Vergleichende Probe auf Hacking + Logik [Angriff] gegen die doppelte Schutzstufe (Würfelpool 10) ab. Sobald er es schafft, den Dateischutz zu knacken, muss ihm nur noch eine Handlung Datei Editieren gelingen, um die Datei herunterzuladen, zu kopieren oder zu lesen. Für Datei Editieren muss ihm ein Nettoerfolg bei einer Vergleichenden Probe auf Computer + Logik [Datenverarbeitung] gegen einen Würfelpool von (Sie ahnen es schon) 10 gelingen.

Während der Matrixspezialist an dem Kommlink arbeitet, achten Sie genau auf seinen Overwatch-Wert. Wenn er 40 erreicht, setzt die Fokussierung ein wie in SR5 auf Seite 228 beschrieben, und der Matrixcharakter ist richtig am Arsch. In diesem speziellen Fall jedoch passieren noch andere Dinge, falls der Overwatch-Wert auch nur 20 erreicht. Konzernmänner von Ares und Mitsuhamas werden dann nämlich alarmiert, dass jemand Seth Dietrichs Kommlink gefunden hat (siehe unten) – ein Kommlink, an dem sie sehr interessiert sind.

Eine Alternativoption ist, dass ein Hardwarespezialist die Besitzrechte des Geräts mit einer Ausgedehnten Probe auf Hardware + Logik [Geistig] (24, 1 Stunde) ändert. Aber selbst wenn ein Charakter die ganzen Schwierigkeiten auf sich nimmt, um der offizielle Besitzer des Kommlinks zu werden, muss er den Dateischutz immer noch wie oben beschrieben knacken.

Sobald die Datei geknackt ist, finden die Runner heraus, dass sie schwer beschädigt und verstümmelt ist. Der Grund dafür ist, dass sie nicht einfach nur verschlüsselt wurde, sondern ein Fragment ist. Der Rest der Datei befindet sich auf einem anderen System, und nur wenn beide Teile zusammengeführt werden, kann die Datei repariert und gelesen werden. Nur Teile davon sind aktuell lesbar. Sie können den Spielercharakteren nur knappe Hinweise geben (die ihnen hoffentlich bei ihrer Beinarbeit helfen). Geben Sie den Spielercharakteren die Datenfragmente von Spielerinformation #1. Das Schlüsselwort, an das sie sich erinnern müssen, ist Operation Morgengrauen, das in einem der Dateifragmente auftaucht. Die Datei enthält außerdem einen Namen, der als derjenige des Kommlinkbesitzers identifiziert werden kann: Seth Dietrich.

Sobald diese Dateifragmente heruntergeladen worden sind, kann man mithilfe von technischen Fertigkeiten nichts mehr von dem Kommlink gewinnen, bis man die andere Hälfte der Datei gefunden hat. Ein Charakter, der es schafft, die Datei zu knacken und herunterzuladen, erkennt, dass ihr ungefähr die Hälfte der Gesamtdaten fehlt – und Sie sollten dem Spieler das mitteilen.

MIT DEN CONNECTIONS REDEN

Falls die Runner einfach nur ein geheimnisvolles Kommlink haben, ohne Namen, die mit seinem Besitzer oder einem der Kontakte im Adressbuch des Kommlinks in Verbindung stehen, können auch die Connections der Runner nur mit sehr wenig arbeiten. Beinarbeit oder eine Matrixsuche werden nichts Nützliches zutage fördern. Beinarbeit und Matrixsuche nach den Schlüsselwörtern Seth Dietrich oder Operation Morgengrauen werden deutlich ergiebiger sein.

Ohne diese Schlüsselwörter werden technisch versierte oder habgierige Connections den Runnern anbieten, ihnen das Her-

mes Ikon für 3.000 Nuyen – den Listenpreis eines Kommlinks dieses Modells – abzukaufen (Connections mit einer Loyalität von weniger als 4 werden nur einen Teil dieser Summe anbieten, also vielleicht 1.000 oder 2.000 Nuyen). Wenn sie dieses Angebot unterbreiten, denken sich die Connections, dass sie im schlimmsten Fall gerade ein Kommlink von ordentlicher Qualität gekauft haben; irgendwelche Paydata sind ein Bonus.

Das sieht vielleicht wie ein gutes erstes Angebot aus, aber wenn die Runner es annehmen, verpassen sie nicht nur die Chance, noch viel mehr Geld zu machen, sondern man wird ihre Connection fast sicher später tot auffinden. Wenn die Connection eine Einflusstufe von 5 oder 6 hat, ist sie sicher, aber mit einer Einflusstufe von 4 oder weniger wird sie innerhalb weniger Tage bei einem Raubüberfall getötet. Falls die Runner eine Ahnung davon haben, was das Kommlink enthält, können sie um ein besseres Angebot feilschen und vermeiden, eine ihrer Connections unwissentlich umzubringen (sobald eine Connection eine Ahnung davon hat, was sich auf dem Kommlink befindet, wird sie den Runnern gerne helfen, es für einen Finderlohn loszuwerden, aber sie will die Handgranate nicht in der Hand halten, wenn sie losgeht, egal mit wie viel Orichalkum sie beschichtet ist).

Weitere Details darüber, welche Informationen die Runner von geeigneten Connections erhalten können, finden Sie im Kapitel *Beinarbeit* auf S. 53. In dieser Szene geht jedoch noch mehr vor sich, als dass die Runner einfach nur Informationen bei ihren Connections abgraben. Spielen Sie diese Interaktionen ruhig aus und charakterisieren Sie die Connections der Runner, statt einfach nur hastig die Informationen aus dem Abschnitt *Beinarbeit* rüberzuschieben.

KONZERNCONNECTIONS

Ein Mr. Johnson, ein Schieber oder eine ähnliche Konzernconnection (die wichtigsten Wissensfertigkeiten hierfür sind Konzerngerüchte und ähnliche) mit einer Loyalität von 3 oder weniger wird, sobald sie weiß, dass die Runner ein Kommlink haben, das mal Seth Dietrich gehört hat, diese Information sofort gegen einen Finderlohn an Ares oder Mitsuhamas (an den Konzern, zu dem sie bessere Beziehungen hat) verkaufen. Sie will diesen Finderlohn nicht mit den Runnern teilen. Falls ihre Loyalität 5 oder höher ist, wird sie den Runnern den Wert des Kommlinks mitteilen und ihnen anbieten, einen Kauf durch den Konzern zu vermitteln, zu dem sie die besseren Beziehungen hat. Außerdem wird sie die Runner auf jeden Fall davor warnen, wie tödlich das ist, womit sie hier spielen. Bei Connections mit Loyalität 4 muss der Spielleiter sorgfältig früheres Rollenspiel und das generelle Verhalten der Connection gegeneinander abwägen. Ein Kumpel wird die Spielercharaktere nicht verraten, wenn er es nicht muss, aber andererseits ist eine Menge Geld im Spiel. Eine Möglichkeit wäre hier, dass eine Connection mit Loyalität 4 versucht, den Spielercharakteren das Kommlink für einen relativ hohen Preis (z. B. 10.000 Nuyen) abzukaufen, um es für das Doppelte wieder zu verkaufen. Eine andere Möglichkeit könnte sein, dass die Connection den Runnern anbietet, ihnen gegen eine Beteiligung dabei zu helfen, einen Käufer zu finden, die Runner aber dann an den potenziellen Käufer verrät, falls sie ablehnen oder die Connection über den Tisch ziehen.

STRASSENCONNECTIONS

Eine Straßenconnection (wie etwa ein Barkeeper oder jeder Charakter mit einer Wissensfertigkeit mit Straßengerüchte auf einem hohen Wert) kann eine Quelle für die Informationen aus dem Abschnitt *Beinarbeit* sein. Unabhängig von ihrer Loyalität

wird diese Art von Charakter die Runner nicht betrügen, aber sie kann auch keinen Käufer aufreiben. Beides ist miteinander verbunden: Straßenconnections haben keine eigenen Connections bei den relevanten Fraktionen und haben genauso viel Angst davor, dass die Runner sie geeken, wie sie Angst vor Mitsuhama haben. Diese Connections sind nur nützlich, um Informationen zu erhalten, wie auf S. 53 beschrieben.

UNTERWELTCONNECTIONS

Eine hochrangige Unterweltconnection (wie etwa der Mafia-Consigliere oder jeder Charakter mit einem hohen Wert in Wissensfertigkeiten wie etwa Lokalpolitik) wird ähnlich funktionieren wie eine Konzernconnection, wenn auch mit einem anderen Standpunkt. Wenn ihre Loyalität 3 oder weniger beträgt, wird sie die Runner reinlegen und den Aufenthaltsort des Kommlinks an Ares (wenn sie zur Mafia oder den Vory gehört) oder Mitsuhama (wenn sie zu einem asiatischen Syndikat wie etwa der Yakuza, den Triaden und so weiter gehört) verkaufen. Beachten Sie, dass die Verbindung zwischen der Connection und dem Käufer nicht direkt und eindeutig sein muss. Ein Weihrauchmeister der Triaden könnte jemanden bei Wuxing kennen, der weiß, dass Wuxing nicht hinter den Daten her ist, Mitsuhama aber schon. Genauso könnte ein Vory-Mitglied durch seine Kontakte bei Evo an Ares kommen. Ares verwendet direkt die Seattler Mafia, um nach dem Kommlink zu suchen, und Mitsuhama verwendet dafür direkt die Seattler Yakuza. Falls die Unterweltconnection eine Loyalität von 4 oder höher hat, wird sie den Runnern die Informationen aus dem Abschnitt *Beinarbeit* geben und ihnen anbieten, gegen eine Vermittlungsgebühr einen Käufer zu arrangieren. Sie wird die Runner nicht verraten, wenn sie nicht gerade unmittelbaren Druck von Brackhaven, Ares, Mitsuhama oder ähnlichen bekommt; und selbst dann wird eine Connection mit Loyalität 5 die Runnern noch vorher warnen, während Connections mit Loyalität 6 ihre Freunde niemals aufs Kreuz legen werden.

POLIZEICONNECTIONS

Polizeiconnections (wie etwa der Streifenpolizist; alternativ jede Connection mit einem hohen Wert in Wissensfertigkeiten wie etwa Strafverfolgung) können ein paar Informationen (s. Abschnitt *Beinarbeit*, S. 53) zur Verfügung stellen. Sie wissen in etwa, wer Seth Dietrich war und woran er gearbeitet hat. Falls diese Connections eine Loyalität von 3 oder weniger haben, werden sie versuchen, durch das FBI mit Dietrich in Kontakt zu treten, sobald die Runner aufgelegt haben. Falls ihre Loyalität 4 oder mehr beträgt, tun sie dasselbe, aber im Auftrag der Runner: Sie bieten an, Dietrich zu kontaktieren, sodass er sein Kommlink von den Runnern zurückkaufen kann. Dies - zusammen mit einigen der Handlungsfäden in *Klingelmännchen* weiter unten - führt direkt zu *Szene 4: Ein Klopfen an der Tür*.

ANDERE CONNECTIONS

Magische, medizinische und Mechaniker-Connections (wie etwa der Taliskrämer, der Straßendoc oder der Mechaniker) können den Runnern hier nicht sehr viel weiter helfen. Sie haben einfach nicht die richtigen Verbindungen. Auf der Habenseite werden sie in anderen Teilen des Abenteuers zweifellos sehr nützlich sein, und unabhängig von ihrer Loyalität können sie die Runner hier nicht verraten.

Je nachdem, mit wie vielen ihrer Connections die Runner sprechen und wie hoch die Loyalität dieser Connections ist, könnten sie hier sehr schnell Hinweise an Ares, Mitsuhama

oder auch Seth Dietrich geben. All diese Dinge werden in späteren Szenen Konsequenzen haben, also sollten Sie sie sich am besten notieren.

Falls die Spielercharaktere von einer Connection verraten wurden, sollte der entsprechende Spielercharakter am Ende des Abenteuers die kompletten Karmakosten dieser Connection als Bonuskarma erhalten. Spätere Abenteuer könnten und sollten sich darum drehen, dass die Connection versucht, lose Enden zu beseitigen, oder dass die Runner versuchen, Rache zu üben. Verrat passiert in den Schatten, Chummer, und das ist niemals schön.

KLINGELMÄNNCHEN

Die Runner brauchen weder irgendwelche Connections noch Kampffertigkeiten, um einfach jede einzelne Nummer auf dem verdammten Ding zu wählen und auf einen Treffer zu hoffen. Das ist eine einigermaßen schlechte Idee, aber das heißt nicht, dass der Spielleiter die Charaktere davon abhalten sollte. Eine scheinbar dumme Idee, die die Handlung in Gang bringt, ist in Wahrheit eine gute Idee. Abgesehen davon ist es viel schlauer, das Ganze aus dem Komfort eines der Verstecke der Runner oder sogar von einem öffentlichen Ort aus zu tun, als es direkt nach dem Finden des Kommlinks an einem Tatort zu tun.

Fast alle der anonymisierten Nummern im Adressbuch des Kommlinks sind inaktiv. In Wahrheit wurden sie getrennt. Diese Nummern gehören schlauen, vorsichtigen Leute, von denen die meisten sich hart an der Grenze zur Paranoia bewegen (einige haben diese Grenze schon überschritten). Sie wechseln immer wieder ihre Kommlinks, kaufen Einwegkommlinks und fälschen regelmäßig ihre Anschlussleitungen. Deshalb schlagen alle Versuche, sie durch die Matrix (zum Beispiel mit der Handlung *Icon Aufspüren*) zurückzuverfolgen, automatisch fehl. Sobald die Runner allerdings eine dieser Nummern wählen, passieren zwei Dinge.

Zum einen überwachen Kenneth Brackhavens Agenten Dietrichs Kommlink; das ist einer der Gründe, warum er es nicht länger benutzt (obwohl er es nicht in Oxycodes Zimmer lassen wollte; daran war seine Persönlichkeitsspaltung schuld). Das bedeutet, dass, sobald das Kommlink Anrufe tätigt, Brackhavens Leute damit beginnen, diese zurückzuverfolgen. Aus Gründen der Dramatik haben die Runner keine Möglichkeit, dies zu bemerken oder zu beenden: Falls sie das Kommlink dauernd neu starten, umleiten oder einfach die Batterie entfernen, findet sie Brackhaven dank seiner Ressourcen trotzdem. Der Countdown dafür sollte so angepasst werden, dass es zum Tempo und zur Dramatik der Geschichte passt, aber als Faustregel werden Brackhavens Leute etwa 48 Stunden brauchen, um die Runner zu entdecken, sobald sie den Kontakt mit Dietrichs Kommlink verlieren.

Zum anderen kann es passieren, dass eine der unbekanntesten Connections von Seth Dietrich, die die Runner anzurufen versucht haben, Dietrich über sichere Kanäle kontaktiert und ihn warnt, dass irgendjemand sein altes Kommlink hat. Dies führt dann direkt zu *Szene 4: Ein Klopfen an der Tür*, in der Dietrich versuchen wird, die Runner zu kontaktieren, um sein Kommlink zurückzukaufen, und in der auch andere Gruppen die Runner kontaktieren werden - nur dass die anderen Gruppen nicht so freundlich fragen.

Es gibt allerdings nach einer langen Liste vergeblicher Wahlversuche eine Nummer in dem Kommlink, die antwortet. Wenn das passiert, lesen Sie Folgendes vor:



Nachdem ihr es drei- oder viermal habt klingeln lassen, denkt ihr schon, dass das hier eine weitere Sackgasse ist. Aber dann antwortet eine schroffe, junge, männliche Stimme. „Du Wichser, du bist tot besser dran“, faucht die Stimme. „Einfach zu verschwinden, wenn wir dich am meisten brauchen! Nutzloser G-Man-Arsch! Hallo? Hallo?“

Die Stimme gehört zu Tauren, einem orkischen Hacker und Shadowrunner, der politisch mit Projekt Freiheit und der Ork-Untergrund-Bewegung verbunden ist. Tauren ist ein fähiger Decker und der Sohn des legendär talentierten, alten und verschrobene orkischen Deckers William „Bull“ MacCallister. Die Runner können Proben auf geeignete Wissensfertigkeiten ablegen, um festzustellen, ob sie ihn an der Stimme, dem Namen oder seinem punkigen Ork-Icon erkennen. Wenn die Runner erklären, wer sie sind (vor allem, dass sie nicht Seth Dietrich sind) und wie sie an das Kommlink geraten sind, beruhigt sich Tauren etwas. „Habt ihr irgendeine Ahnung davon, auf was ihr da sitzt?“, fragt er. Die Runner können einen Bluff versuchen oder einfach zugeben, dass sie keine Ahnung haben. In jedem Fall sagt er: „Hört zu, ich mache ein paar Anrufe. Geht nirgendwohin, verliert dieses Ding nicht, und egal, was ihr tut, seid wachsam! Wenn ihr das Ding noch eine kleine Weile behalten könnt, kenne ich ein paar Leute, die bereit wären, es euch abzukaufen. Ich muss allerdings sehen, dass ich die Nuyen zusammenbekomme.“

Wenn die Runner ihn fragen, wen er repräsentiert, wird Tauren es ihnen wahrscheinlich erzählen, ohne dass sie großen Druck ausüben müssen. Er unterstützt Projekt Freiheit und arbeitet eng mit Eliza Bloom (siehe S. 58), anderen Untergrund-Anführern und (peinlicherweise) seinem Vater Bull zusammen. Sie alle wollen erleben, dass Kenneth Brackhaven untergeht, und sie glauben, dass Dietrich genug Beweise gesammelt hat, um Brackhaven ohne Umwege zur Hölle fahren zu lassen. Aus seiner Antwort kann man schließen, dass Tauren schon so lange nichts mehr von Dietrich gehört hat, dass er ihn für tot hielt. Jetzt, da die Runner immer noch Dietrichs Kommlink haben, denkt Tauren erst recht, dass Dietrich tot ist. Er will das Kommlink haben, bevor es jemand anders in die Finger bekommt, und er warnt die Runner, dass Brackhavens Leute wahrscheinlich danach suchen.

DIGITALE HAIE UND BLUT IM WASSER: EINE ZUSAMMENFASSUNG

Noch mal: Falls die Runner bei ihrer Beinarbeit mit irgendwelchen Konzern- oder Unterweltconnections gesprochen haben, können - je nachdem, was die Connections getan haben - Ares und/oder Mitsuhamas erfahren, dass die Runner das Kommlink haben. Wenn die Runner beim Hacken des Kommlinks einen Overwatch-Wert von 20 oder mehr erreicht haben, wissen sowohl Ares als auch Mitsuhamas Bescheid.

Falls die Runner mit einer Polizeiconnection gesprochen oder versucht haben, einen von Dietrichs Kontakten anzurufen, dann weiß Dietrich selbst, dass die Runner sein Kommlink haben, und Sie können mit Szene 4 fortfahren. Falls die Runner versucht haben, irgendeinen von Dietrichs Kontakten zu erreichen, dann wissen Kenneth Brackhavens Agenten von dem Kommlink und versuchen aktiv, es zurückzuverfolgen. Und falls die Runner mit Tauren gesprochen haben, wissen er und seine Helfer bei Projekt Freiheit, dass die Runner Dietrichs Kommlink haben, und somit wohl auch die Daten darauf.

Das Wichtige, was Sie sich hier notieren müssen, ist, welche dieser Gruppen (abgesehen von Dietrich) zuerst herausgefunden hat, dass die Runner das Kommlink haben. Das hat entscheidende Auswirkungen darauf, wie *Szene 4: Ein Klopfen an der Tür* abläuft. Allerdings werden die Ereignisse von Szene 4 tatsächlich davon ausgelöst, dass Dietrich es herausfindet.

DAUMENSCHRAUBEN

Der beste Weg, diese Szene härter und Furcht einflößender zu machen, ist so hinterlistig, dass die Spielercharaktere es gar nicht bemerken, bis es zu spät ist. Wenn Sie wirklich grausam sein wollen, können Sie dafür sorgen, dass die Connections der Spielercharaktere sie eher verraten. Eine bessere Option ist allerdings, dass die Connections, die die Runner verraten, das sehr gründlich tun. Ein Schieber mit Einfluss 3 und Loyalität 3 zum Beispiel, der beschließt, die Spielercharaktere an Ares zu verkaufen, erzählt Ares nicht nur, dass die Spielercharaktere das Kommlink haben und wo sie leben, sondern er verkauft Ares auch eine ausführliche Analyse der Kampffähigkeiten der Runner, die das Angriffsteam von Ares später nutzen kann, um sie besser zu neutralisieren.

Auf ähnliche Weise können Sie den Spielercharakteren das Leben schwerer machen, wenn die Connections, die sie bereits verraten haben, sie an mehrere Gruppen gleichzeitig verraten. Zum Beispiel verkauft ein Mafia-Consigliere (Einfluss 5, Loyalität 2) die Spielercharaktere an Ares und danach auch noch - durch seine Connections bei Humanis - an Brackhaven. Er wird zweimal bezahlt, und falls die Teams von Ares und Brackhaven sich auf ihrer Jagd nach den Spielercharakteren und dem Kommlink gegenseitig erledigen, wird er ihretwegen keine Tränen vergießen, während er auf seinem Berg aus Nuyen sitzt.

KEINE PANIK

Diese Szene kann auf zwei Arten schiefgehen. Die eine ist, dass die Runner nichts mit dem Kommlink machen, es vergessen, es billig verkaufen oder nicht herausfinden, wie sie es gründlich genug untersuchen können, um einen Käufer zu finden. Falls das passiert, kann der Spielleiter nicht viel mehr tun, als den Spielercharakteren immer offensichtlichere Hinweise zu geben, wie sie weiter vorgehen sollten, bis sie ihre Ärsche in Bewegung setzen.

Das Zweite, was schiefgehen kann, ist, dass die Spielercharaktere eine Reihe von Connections mit niedriger Loyalität haben (die alle beschließen, sie zu hintergehen, sobald sie von dem Kommlink erfahren); dass der Hacker einen hohen Overwatch-Wert einfährt; oder dass die Runner alle Nummern auf dem Kommlink zweimal anrufen, bis kein Zweifel mehr daran besteht, dass Brackhavens Leute sie aufgespürt haben. Wenn das passiert, lassen Sie es zu. Je mehr Gruppen es später auf die Spielercharaktere abgesehen haben, desto größer das Chaos und desto lustiger die Jagd. Denken Sie daran, dass mehrere Gruppen, die sich auf die Spielercharaktere stürzen, die Sache nicht unbedingt schwieriger für die Runner machen, weil die einzelnen Gruppen auch aufeinander schießen werden und sich gegeneinander ausspielen lassen. Werden die Runner mehrmals verraten, kommt es später im Abenteuer zu einem echten Krimi, wenn sie herausfinden versuchen, welche ihrer Connections sie verraten hat - wenn überhaupt. Selbst wenn die wahre Antwort „alle“ ist, sollten sie nur einen Schuldigen fangen, sodass sie nicht alle ihre Connections auf einmal verlieren.

SZENE 4: EIN KLOPFEN AN DER TÜR

AUF EINEN BLICK

In dieser Szene kontaktiert Seth Dietrich die Runner. Er hat von einer seiner Connections den Tipp bekommen, dass sie sein Kommlink haben, und er will es wiederhaben. Er kann nicht zulassen, dass es in die falschen Hände gerät (nämlich in die von Brackhaven), weil das all seine Kontakte in Gefahr brächte. In einem seiner bedauerlicherweise seltener werdenden klaren Momente ruft Dietrich sein altes Kommlink kurz vor Mitternacht an. Er versucht, es bei einem Treffen am nächsten Tag (s. *Szene 5: Caveat Venditor*, S. 28) von den Runnern zurückzukaufen, und er ist der erste, der ein ernsthaftes Kaufangebot in bar macht.

Diese Szene wird ausgelöst, wenn die Spielercharaktere entweder eine der Nummern auf seinem Kommlink anrufen oder versuchen, über Polizeiconnections etwas über Dietrich herauszufinden.

Es passiert allerdings noch mehr, als dass die Runner einfach nur einen Anruf erhalten. Kurz nachdem sie wieder aufgelegt und sich komplett versammelt haben, um Dietrichs Angebot zu diskutieren, tritt ein Sturmtrupp die Tür ihres Verstecks ein. Der Sturmtrupp kann aus Mafiamuskeln bestehen, die Ares geschickt hat, aus Yakuza-Schlägern, die für Mitsuhama arbeiten, aus Tosh Athack und seinem Anti-Gang-Einsatzkommando oder aus einer Gruppe Night Hunters, brutal rassistischen, bodytechsüchtigen Gangern, die von Brackhaven durch seine Connections bei Humanis aktiviert worden sind. Aber egal, wer bei den Runnern erscheint, sie müssen alle Register ziehen, um zu überleben.

Diese Szene hat keinen Abschnitt *Schauplätze*. Sie spielt sich komplett auf dem Territorium der Runner ab, wo immer das auch sein mag.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Das digitale Display unten links in deinem Sichtfeld zeigt fünf Minuten vor zwölf an, als du einen unbekanntem Klingelton und das Vibrieren eines Kommlinks hörst. Ein Blick auf das gestohlene Hermes Ikon enthüllt, dass es vibrierend auf der Tischplatte tanzt. Der Anruf kommt von einem unterdrückten Kommmcode; deine Neugier gewinnt die Oberhand, bevor es zu klingeln aufhört, und du greifst dir das summende, klingelnde Link und nimmst das Gespräch an.

„Hier ist Special Agent Seth Dietrich“, sagt die Stimme eines Mannes. Er hört sich müde und angespannt an. „Ich glaube, Sie haben etwas, das mir gehört. Tatsächlich bin ich mir dessen sogar absolut sicher. Ich will es zurück.“

Dietrich spricht schnell, als ob er darauf bedacht sei, fertig zu werden und so schnell wie möglich wieder offline zu gehen. „Glauben Sie mir, ich weiß, dass in dieser Stadt Besitz elf Zehntel des Gesetzes ausmacht. Ich werde Sie bezahlen. Einhunderttausend Nuyen und keine weiteren Fragen. Wir treffen uns morgen Nachmittag um 15 Uhr im Zoo von Fort Lewis. Das Basiliskengehege. Bringen Sie das Kommlink mit, ich werde das Geld dabei haben.“ Falls du keine dringenden Fragen hast, legt er so schnell wie möglich wieder auf.

Du solltest besser deine Chummer anrufen. Das hier ist etwas, das die ganze Gruppe diskutieren sollte, und ihr habt nicht viel Zeit zum Planen.

AUFHÄNGER

In dieser Szene fangen die Aufhänger und Hinweise aus der letzten Szene schließlich an, zu einem größeren Geheimnis zu verschmelzen. Dietrich ist verzweifelt, er ist ein Kreuzritter für die gute Sache, und er ist bereit zu zahlen. Mit anderen Worten: Er hat jedem Runner – vom Idealisten bis zur Söldnerseele – etwas zu bieten. Der Überfall, der gleich passieren wird, wird schnell, brutal und tödlich sein. Die Runner werden alles geben müssen, nur um zu überleben, und die Spieler sollten vor Spannung auf der Stuhlkante hocken, wenn die Dinge mit erschreckender Geschwindigkeit in Gewalt explodieren. Ziehen Sie alle Register und betonen Sie die Überraschung und Heftigkeit, mit der ihr Versteck angegriffen wird. Ein heißes Feuergefecht und ein Entkommen um Haaresbreite sollten folgen. Am Ende werden sich die Runner mit Recht fragen, welcher von ihren Connections sie noch trauen können.

HINTER DEN KULISSEN

Je nachdem, wer von den Runnern das Kommlink hat, wo er es verstaut hat (vielleicht steckt es ja in einer Jackentasche), wo die Runner wohnen, wer zu der entsprechenden Zeit dort ist und nach weiteren Vorgaben muss der obige Text entsprechend modifiziert werden. Ob die Runner nun Dietrichs Kommlink gehackt und seinen Namen herausgefunden haben oder nicht, ist ebenfalls ein wichtiger Faktor; der obige Text nimmt an, dass die Runner seinen Namen kennen, da es schwierig (wenn auch nicht unmöglich) ist, dass sie in dieser Szene ankommen, ohne zuerst Dietrichs Namen aus dem Speicher des Kommlinks abzugreifen.

Dietrich ruft von einem öffentlichen Telefon in Renton an, das sich vor dem Auburn Center befindet, einer in die Jahre gekommenen Mall für die Unterschicht. Für einen fähigen Hacker ist es nicht besonders schwierig, diesen Anruf zurückzuverfolgen, falls er das Kommlink hat, wenn Dietrich anruft. Wenn die Runner allerdings dort eintreffen, ist Dietrich schon lange verschwunden und hat keinerlei Spuren hinterlassen. Er steht unter enormem Stress und kämpft gegen seine gesplattene Persönlichkeit an, aber solange Dietrich bei Verstand ist, versteht er sein Handwerk, und er wird es den Runnern nicht leicht machen, ihn auszutricksen.

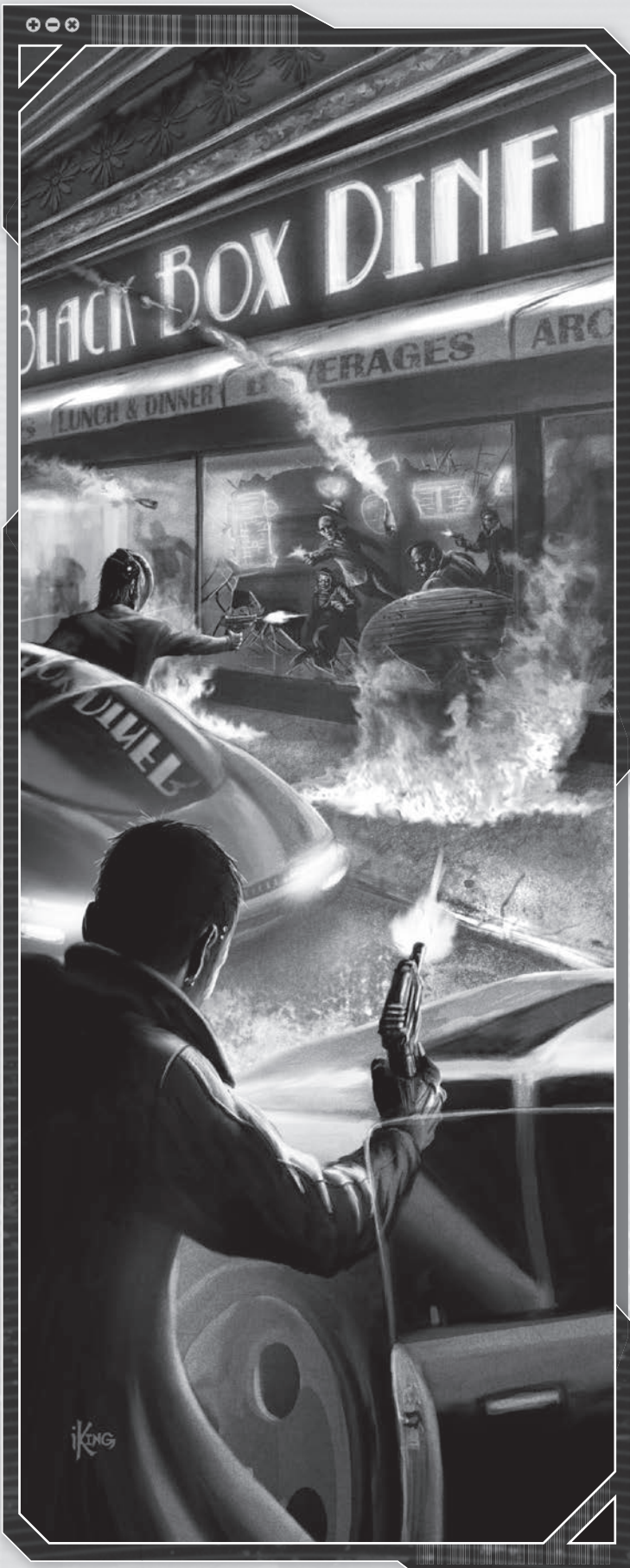
Geben Sie den Runnern Zeit, sich in einem ihrer Verstecke oder an einem öffentlichen Ort zu treffen (auch diese Szene wird sich – je nachdem, wo sie passiert – unterschiedlich entfalten), um Dietrichs Angebot zu diskutieren.

Sobald alle Spielercharaktere anwesend sind, lesen Sie einen der folgenden Textabschnitte vor (je nachdem, wer zuerst erfahren hat, dass sie das Kommlink haben: Ares, Mitsuhama, Brackhaven oder Tauren). Alle der folgenden vorbereiteten Texte nehmen an, dass die Runner sich in einem Versteck in einem Apartmenthaus versammelt haben, und zwar nicht im Erdgeschoss. Falls die Runner an einem anderen Ort oder nicht vollzählig sind, sollten Sie den vorbereiteten Text entsprechend ändern, um Ihre Spieler nicht zu verwirren.

FALLS ARES ZUERST HERAUSGEFUNDEN HAT, DASS DIE RUNNER DAS KOMMLINK HABEN:

Ein lautes Krachen ertönt, als die Eingangstür aus den Angeln fliegt. Ein panischer Blick in Richtung Tür zeigt euch einen großen italienischen Menschen, der verwegend in der Öffnung steht und offensichtlich genauso viel schwere Cyberware wie





Goldschmuck trägt. „Klopf, klopf“, grinst er. Dann hört ihr das Klirren von zerbrochenem Glas und das Fauchen von Flammen, als jemand von draußen damit beginnt, Brandgranaten in die Fenster zu werfen, und zwei Gangster mit Maschinenpistolen drängen sich an der verchromten Gestalt vorbei.

FALLS MITSUHAMA ZUERST HERAUSGEFUNDEN HAT, DASS DIE RUNNER DAS KOMMLINK HABEN:

Aus dem Nichts explodieren mehrere der Fenster eures Verstecks nach innen, und in schwarze Catsuits gekleidete Gestalten springen inmitten des Glasscherbenregens in euer Apartment. Mit gezogenen, gefährlich aussehenden Klingenwaffen und schallgedämpften MPs kommen sie geschmeidig auf die Füße.

FALLS BRACKHAVEN ZUERST HERAUSGEFUNDEN HAT, DASS DIE RUNNER DAS KOMMLINK HABEN:

Es klopft an eurer Tür. Du [einer der Runner] gehst zur Tür und schaut durch den Spion, eine Hand am sicher verriegelten Türschloss. Mikrosekunden, bevor sich dein Auge an die Sicht des Spions angepasst hat, hörst du das Geräusch rennender Schritte und ein schrilles, verrücktes Kichern. Du siehst einen baseballgroßen Gegenstand, der im Flur gerade außerhalb der Tür herumrollt. Gerade als du erkennst, dass das eine scharfe Granate ist, geht sie hoch.

FALLS TAUREN ZUERST HERAUSGEFUNDEN HAT, DASS DIE RUNNER DAS KOMMLINK HABEN:

KLIRR! Die Fenster explodieren nach innen, und die Metallzylinder, die durch sie geworfen wurden, tanzen und rollen ein wenig auf dem Boden herum, bevor sie den Raum aus beiden Enden großzügig mit grünem Tränengas einnebeln. In derselben Sekunde trifft eine mit Trollstärke geführte Ramme mit makellosem Timing die Vordertür; die Angeln brechen aus dem Rahmen.

ANGST UND SCHRECKEN

Die vier Gruppen, die potenziell die ersten sein könnten, die die Runner angreifen, haben sehr unterschiedliche Stile und Taktiken. Dieser Abschnitt ist Ihr Führer für den kommenden Kampf, der sich - nicht nur abhängig davon, wo er stattfindet, sondern auch davon, wer die Runner angreift - extrem unterschiedlich entwickeln kann. Falls die Runner später im Abenteuer wieder auf eins dieser Angriffsteams treffen sollten, können Sie das hier Geschriebene als allgemeine Zusammenfassung von dessen Taktik nehmen.

DAS VON ARES GESCHICKTE MAFIA-TEAM

Das Mafiateam besteht vollständig aus vollwertigen Mafiamitgliedern (sog. ‚made men‘) unter dem direkten Befehl von Caesar „Chrome“ Ciarniello, dem Capo der Ciarniello-Familie, der außerdem der Thronfolger des aktuellen Don ist. Caesar ist zu wichtig für die Familie, um hier zu sterben, und er weiß es. Er wird sich zurückziehen, wenn er mehr als ein paar Kästchen Schaden erlitten hat. Andererseits ist er eine bis zu den Ohren vercyberte Tötungsmaschine, und er weiß auch das. Von allen Angriffsteams ist das Mafiateam dasjenige, das sich am meis-



ten auf einfache Kampfmuskeln verlässt. Caesar schlägt die Wohnungstür mit seinen verstärkten Cyberarmen ein und tritt dann zurück, um seine *Soldati* die Arbeit erledigen zu lassen. Er erwidert das Feuer nur, wenn auf ihn geschossen wird; mit seiner Cyberware und Panzerung kann er den meisten Handfeuerwaffen widerstehen. Zwei Fußsoldaten mit Maschinenpistolen stürmen an Caesar vorbei durch die Eingangstür. Die anderen vier Schläger bleiben zunächst draußen bei den beiden GMC Cadillac Nocturnes, in denen das Team hergekommen ist, und werfen zuerst Brandgranaten auf die Fenster (Schwellenwert 3), bevor sie das Apartment der Runner mit automatischen Waffen beschießen. Ihnen wurde befohlen, unter keinen Umständen eine Zerstörung des Kommlinks zu riskieren, aber manchmal werden sie in der Hitze des Gefechts übermütig und vergessen diesen Befehl. Die Mafiaschläger werden nicht länger als 5 Kampfrunden lang kämpfen, bevor sie aufgeben. Sie kennen die Reaktionszeit von Knight Errant in diesem Gebiet und wollen nicht mehr hier sein, wenn KE auftaucht.

DAS VON MITSUHAMA GESCHICHTE YAKUZA-TEAM

Das Yakuza-Angriffsteam des Shotozumi-gumi wählt einen Ninja-Ansatz, indem es sich vom Dach abseilt oder ähnlich verblüffende Taktiken anwendet. Sie versuchen, mit dem Element der Überraschung auf ihrer Seite durch die Fenster zu kommen, und verwenden ihre Katanas oder automatischen Waffen - je nachdem, was davon passender erscheint. Falls sie automatische Waffen verwenden, verlegen sie sich auf kurze, kontrollierte Salven, um nicht das zu zerstören, was sie erbeuten wollen. Der Anführer des Teams, Shinji Kajio, ist ein Adept, der Kenjutsu ('Schwertkunst') praktiziert; er wird versuchen, die Straßensamurai unter den Spielercharakteren zu identifizieren und sie in einen Kampf Mann gegen Mann zu verwickeln. Abgesehen von Shinji gibt es fünf Yakuza-Soldaten. Wie die Mafiaschläger werden auch sie nach 5 Kampfrunden den Kampf abbrechen, wenn die Dinge nicht so laufen wie geplant.

BRACKHAVENS NIGHT HUNTERS

Die Night Hunters sind alle wahnsinnig, und sie kämpfen auch so. Leider ist ihr Mangel an strategischem Geschick nur ein schwacher Trost für die Spielercharaktere, da sie außerdem schwer vercyberte, gefährliche Kämpfer sind. Nachdem sie wie oben beschrieben die Tür mit einer Splittergranate in die Luft gejagt haben, stürmen sie mit ihren Cyberimplantatwaffen hinein und versuchen, die Spielercharaktere mit Wolfsrudeltaktiken zu überwältigen. Sie wissen sehr gut, dass sie keine magische Unterstützung haben, deshalb gehen sie sofort in den Nahkampf, um nicht alle auf einmal durch einen Flächenzauber ausgeschaltet zu werden. Wild um sich schlagend und die ganze Zeit über irre kichernd, konzentrieren sie sich zuerst auf die schwächsten Charaktere - es sei denn, es sind Metamenschen unter den Spielercharakteren. Die Night Hunters stürzen sich immer zuerst auf Metas: zuerst auf Trolle, dann auf offensichtliche Zwerge und Orks, dann auf Elfen. Derartige Charaktere mit dem Vorteil Menschliches Aussehen sind keiner speziellen Aggression seitens dieser Angreifer ausgesetzt. Ihr Anführer ist der Hacker Bios-Fear, der sich maximal hundert Meter von der Action entfernt aufhält. Von dort aus versucht er, auf die Geräte, Implantate und Cyberware der Spielercharaktere zuzugreifen und sie zu deaktivieren; besonders liebt er es, die Cybergliedmaßen, Waffen und Sichtgeräte seiner Feinde lahmzulegen, wozu er das Programm Gabel und die Handlung Datenspike bis an ihre Grenzen einsetzt. Die Night Hunters werden bis zum

Tod kämpfen; sie haben keine Angst vor der Polizei. Es sollte von Anfang an offensichtlich sein, dass sie Spielercharakteren, die aufgeben, keine Gnade erweisen. Pro Spielercharakter gibt es zwei Night Hunters, Bios-Fear nicht mitgezählt.

DAS ANTI-GANG-EINSATZKOMMANDO VON DANA OAKS

Die Angehörigen des Anti-Gang-Einsatzkommandos sind die gefährlichsten Feinde, denen die Spielercharaktere an dieser Stelle gegenüberstehen können. Sie sind zwar zahlenmäßig die kleinste Gruppe (nur Tosh, ein Magier und zwei andere), aber sie sind auch die einzigen mit magischer Unterstützung. Außerdem ist jeder von ihnen den Spielercharakteren mindestens ebenbürtig, und sie sind erfahrene Könnern im Bereich überwältigender Schocktaktiken. Ihre einzige große Schwäche ist, dass sie nicht mit offizieller Polizeiunterstützung hier sind; Bezirksstaatsanwältin Oaks, die sie nach einer Unterhaltung mit Eliza Bloom - die von Tauren über das Kommlink unterrichtet wurde - hierher geschickt hat, sorgt sich (zu Recht), dass Brackhaven hochrangige Maulwürfe bei Knight Errant hat. Das Einsatzkommando hat nur diese vier Leute vor Ort. Sie werden nicht bis zum Tod kämpfen, lassen die Spielercharaktere leben, wenn sie gewinnen, und ziehen sich zurück, wenn einer von ihnen ernsthaft verwundet wird.

Das Anti-Gang-Einsatzkommando kämpft klug. Zuerst werfen sie Tränengasgranaten in die Wohnung (jeder von ihnen trägt eine Gasmaske), dann schlägt Tosh die Tür mit einer Ramme ein, und dann wirft das KE-Teammitglied bei ihm Schockgranaten in die Wohnung, um die Spielercharaktere noch weiter zu desorientieren. Die anderen beiden Angreifer versuchen, durch einen Neben- oder Hintereingang einzubrechen und so die Spielercharaktere in die Zange zu nehmen. Sie versuchen, die Runner waffenlos zu überwältigen, und verwenden möglichst nichttödliche Waffen, um die Spielercharaktere - die, wie sie hoffen, immer noch durch das Tränengas und die Schockgranaten geblendet, taub oder geschockt sind - schnell und vergleichsweise leise zu überwältigen.

DAUMENSCHRAUBEN

Auch wenn es sehr verführerisch sein mag: Gestalten Sie diese Szene nicht noch schwieriger durch mehr und größere Waffen oder andere zusätzliche Kräfte für das feindliche Team. Konzentrieren Sie sich stattdessen auf die Tatsache, dass die Spielercharaktere auf dem falschen Fuß erwischt werden. Nachdem Sie den vorbereiteten Text vorgelesen haben, dürfen die Spielercharaktere standardmäßig ganz normal ihre Initiative auswürfeln. Da sie in ihrem Versteck (oder wo auch immer) herumsitzen und keinen unmittelbaren Angriff erwarten, können Sie sie stattdessen auch eine Überraschungsprobe (SR5, S. 192) ablegen lassen. Spielercharaktere, denen die Überraschungsprobe misslingt, können in der ersten Kampfrunde nicht auf die Angreifer reagieren, was den Gegnern einen wichtigen Vorteil verschafft. Charaktere, die in der Lage sind, den sich nähernden Angriffstrupp mit einer Wahrnehmungsprobe (die bei den Night Hunters und der Mafia viel leichter ist als bei der Yakuza und Toshs Einsatzkommando) zu entdecken, sollten wie gewohnt einen Bonus auf ihre Überraschungsprobe erhalten.

Wenn Sie hart sein wollen, notieren Sie sorgfältig, welche Waffen und Panzerung die Spielercharaktere bei sich haben, wenn diese Szene beginnt, und bleiben Sie dabei. Diese Szene nimmt an, dass einer der Spielercharaktere zu Hause ist (und eher Unterhosen oder Schlafanzug als volle taktische Ausrüs-



tung trägt) und der Rest mitten in der Nacht zu ihm gerufen wurde. Wenn Sie hier Realismus und Bequemlichkeit betonen wollen, dann ist es sehr unwahrscheinlich, dass die Spielercharaktere für den Kampf ausgerüstet sind. Seien Sie mit solchen Daumenschrauben aber sehr vorsichtig. Unbewaffnete Spielercharaktere haben eventuell nichts zu tun, während ungepanzerte Charaktere meist genauso schnell durchlöchert werden wie Pappzielscheiben auf dem Schießstand.

KEINE PANIK

Diese Szene kann auf mehrere Arten schiefgehen. Die größte Gefahr ist, dass die Spielercharaktere zögern, sich nach Dietrichs Anruf zu treffen (wenn Ihre Spieler so paranoid oder gleichgültig sind, dass sie gar nicht an das geheimnisvolle klingelnde Kommlink rangehen wollen, dann kann ihnen wahrscheinlich auch kein Abschnitt *Keine Panik* helfen). Ironischerweise kann diese Vorsicht dazu führen, dass sie so richtig abgezockt werden. Falls der Spielercharakter mit dem Kommlink allein ist, wenn das Angriffsteam ankommt, ist es sehr unwahrscheinlich, dass er sich effektiv verteidigen kann. Falls die Spielercharaktere zögern, sich komplett an einem Ort zu treffen, dann erinnern Sie sie subtil daran, dass man zu mehreren sicherer ist. Wenn Ihnen nichts anderes einfällt, dann wenigstens so altgediente Rollenspiel-Weisheiten wie, dass man die Gruppe niemals trennen sollte.

Die wahrscheinlichere Situation ist, dass der Sturmtrupp zu stark für die Spielercharaktere ist. Hey, das passiert. Diese Feinde sind zwar nicht allzu zahlreich und mächtig, aber sie haben die Überraschung auf ihrer Seite, und selbst wenn Sie hier nicht die Daumenschrauben anziehen, müssen die Spieler hinnehmen, dass ihre Charaktere weder ihre beste Ausrüstung dabei noch auch nur ansatzweise einen Plan haben. Und natürlich kann sich auch das Würfelglück gegen die Spielercharaktere wenden. Wenn das passiert, ist es am besten, einfach noch mehr Feinde hinzuzufügen.

Moment, was? Ja, Sie haben ganz richtig gelesen. Denn wenn ein zweites Team kurz nach dem ersten angreift - vielleicht weil es die Spielercharaktere heimlich überwacht hat und zum Handeln gezwungen wird, da der Drek jetzt echt am Dampfen ist -, kann das den Runnern eine kleine Atempause verschaffen, während sich die beiden feindlichen Teams beharken, sodass sie vielleicht gerade genug Zeit haben, um zu entkommen.

SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

CAESAR „CHROME“ CIARNIELLO

MENSCH										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	
5(6)	3[8]*	4(6)	4[9]*	4	3	4	4	5	0,96	
Initiative	8(10) + 3W6									
Zustandsmonitor	11(13)/10									
Limits	Körperlich 6(7), Geistig 5, Sozial 5									
Panzerung	8(12)									
Aktionsfertigkeiten	Bodenfahrzeuge 3, Einschüchtern 6, Fingerfertigkeit 2, Gewehre (Schrotflinten) 4 (+2), Pistolen (Revolver) 4 (+2), Schleichen 2, Überreden 4, Verhandlung 3, Waffenloser Kampf 6									
Vorteile	Mut, Vertrautes Terrain, Zähigkeit									

Nachteile	Vorurteile (Voreingenommen, Frauen), Vorurteile (Voreingenommen, Metamenschen), Vorurteile (Voreingenommen, Nichtitaliener)
Bodytech	(alles Alphaware) 2 Cyberarme [offensichtlich, vergoldet, maßgeschneidert; GES 8, STR 9, Panzerung 2], Cyberaugen [Stufe 2; Bildverbindung, Blitzkompensation, Chrom-Schutzgläser, Restlichtverstärkung, Smartlink], Dermalpanzerung 2, Reflexbooster 2
Ausrüstung	Actioneer Geschäftskleidung [8; Elektrische Isolierung 3, Feuerresistenz 3], Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4]
Waffen	Enfield AS-7 [Schrotflinte Präz. 4(6) Schaden 13K DK -1 HM/SM RK - 24(t) externes Smartgunsystem] Ruger Super Warhawk [Schwere Pistole Präz. 5(7) Schaden 10K DK -3 EM RK - 6(tr) externes Smartgunsystem, Explosivmunition]

* Werte in [] für Cyberarme.

Anmerkung: Caesars Würfelpool für einen Hieb mit einem seiner Cyberarme beträgt 14. Der Grundschaten für einen Hieb mit einem seiner Cyberarme beträgt 9K.

Caesar „Chrome“ Ciarniello ist ein vercyberter Dinosaurier, ein Relikt aus einer anderen Ära. Er ist laut, aufdringlich, unhöflich, grob und sexistisch. Er denkt, er sei unberührbar, und bis zu einem verstörenden Grad hat er damit recht. Der Name und Rang seines Vaters als Don des Ciarniello-Syndikats gewähren ihm einen starken politischen Schutz vor allen außer den selbstmörderischsten Mitgliedern der Seattler Unterwelt. Und jeder, der nicht ausreichend genau weiß, wer er ist, wird ihn gewöhnlich nicht umbringen können, weil er genug Cyberware hat, um Leute mit bloßen (Cyber-)Händen in Stücke zu reißen und ohne Probleme Schüsse aus Handfeuerwaffen auszuhalten. Wer sich von all dem nicht aufhalten lässt und trotzdem einen ernsthaften Mordversuch unternimmt, taucht früher oder später irgendwo als Leiche wieder auf. Caesars alter Vater, Vince „Numbers“ Ciarniello, hat sein ganzes Leben darauf ausgerichtet, keine Mafia-Stereotype zu erfüllen. Er war bedacht, subtil, leidenschaftlos, präzise und vorsichtig. Wie es häufig mit dem Generationskarussell ist, hat Caesar kein Interesse daran, seinem Vater auch nur irgendwie ähnlich zu sein. Jetzt, wo sein Vater älter und kranker geworden ist, werden die Zügel, die er Caesar angelegt hat, immer lockerer. Caesar ist unberechenbar und muss sich einiges beweisen, und er genießt es sehr, Leute zu verletzen. Nur wenige in der Ciarniello-Familie respektieren ihn, aber alle fürchten ihn. Er hat sich die heiklen, aber wichtigen Verbindungen der Ciarniellos zu Ares nicht ausgedacht. Der Consigliere seines Vaters, Ronald Eccolatti, hat das geplant, indem er seine Haken in einen leitenden Manager von Ares geschlagen hat. Caesar spielt einfach mit, weil dieses Unternehmen Action verspricht - und er mag Action.



SOLDATI DER CIARNIELLO-FAMILIE

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4									
K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	
4	4	4	4	3	2	3	3	6	
Initiative	7 + 1W6								
Zustandsmonitor	10								
Limits	Körperlich 6, Geistig 4, Sozial 5								
Panzerung	9								
Aktionsfertigkeiten	Einschüchtern 5, Gewehre 2, Knüppel 3, Pistolen 2, Schnellfeuerwaffen (MPs) 3 (+2), Waffenloser Kampf 3, Wurfaffen 3								
Vorteile	Mut								
Ausrüstung	Gefütterter Mantel [9], Kommlink [Sony Emperor; Gerätestufe 2]								
Waffen	Baseballschläger [Knüppel Reichweite 1 Schaden 7K DK -] Colt Cobra TZ-120 [MP Präz. 4(5) Schaden 7K DK - HM/SM/AM RK 2(3) 32(s) ausklappbare Schulterstütze, Gasventil 2, Lasermarkierer] 2 Benzinbomben [Granate Schaden 10K (Feuer) DK -2 Sprengwirkung -2/m]								

Anmerkung: Die Benzinbomben explodieren sofort beim Aufprall und erzeugen sowohl Rauch (wie Rauchgranaten) als auch Feuerschaden bei allen in Reichweite der Sprengwirkung.

SHINJI KAJIO

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
3	6	5(6)	5	4	3	4	3	3	4	6
Initiative	9(10) + 2W6									
Zustandsmonitor	10/10									
Limits	Körperlich 6(7), Geistig 5, Sozial 6									
Panzerung	9(10)									
Aktionsfertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 4, Bodenfahrzeuge 3, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 3, Getränke 5, Klingenwaffen (Schwerter) 6(8) (+2), Schleichen 4, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 4(6)									
Vorteile	Beidhändigkeit, Schutzgeist (Adler)									
Nachteile	Allergie (Mittel, Schadstoffe), Vorurteile (Voreingenommen, Nichtjapaner)									
Adeptenkräfte	Gesteigerte Reflexe 1, Kampfsinn 3, Mystischer Panzer 1, Verbesserte Fertigkeit (Klingenwaffen) 2									
Ausrüstung	Gefütterter Mantel [9], Kommlink [Renraku Sensei; Gerätestufe 3], Kontaktlinsen [Kapazität 2; Bildverbinding, Restlichtverstärkung]									
Waffen	Katana [Klingenwaffe Präz. 7 Reichweite 1 Schaden 8K DK -3] Wakizashi [Klingenwaffe Präz. 8 Reichweite 1 Schaden 8K DK -2]									

Shinji Kajio ist in jeder Hinsicht das genaue Gegenteil von Chrome. Er ist bescheiden, maßvoll und schweigsam; er ist klein und schlank, spricht leise und sieht vornehm aus, mit einer definitiv femininen Geziertheit. Er ist gegenüber Vorgesetzten ehrerbietig, gegenüber Untergebenen höflich, und er weiß, wann er seine Meinung und seine Vorurteile für sich behalten sollte. Fast niemand hat ihn jemals zornig gesehen,

und selbst wenn er tötet, zeigt er eine mitfühlende Traurigkeit. Technisch gesehen ist Shinji nur ein Fußsoldat. Allerdings sorgen seine überragend guten Manieren und sein genauso herausragendes Können mit der Klinge dafür, dass er auf der Überholspur in Richtung Beförderung ist. Shinji ist - selbst gemessen an den Standards des Shotozumi-gumi - extrem altmodisch. Er respektiert nicht nur die Yakuza-Traditionen mehr als fast jeder andere in der Organisation, sondern er verachtet außerdem Feuerwaffen und zieht seine Schwerter in jeder Situation vor, egal wie vorteilhaft es wäre, eine Pistole zu verwenden.

NINJAS DES SHOTOZUMI-GUMI

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4									
K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	
3	5(6)	4(6)	2(3)	3	3	4	3	4,4	
Initiative	8(10) + 1W6								
Zustandsmonitor	10								
Limits	Körperlich 4(5), Geistig 5, Sozial 5								
Panzerung	8								
Aktionsfertigkeiten	Akrobatik 3, Einschüchtern 3, Klingenwaffen 4, Schleichen 3(5), Schnellfeuerwaffen 4, Waffenloser Kampf 4								
Vorteile	Katzenhaft								
Bodytech	Kunstmuskeln 1, Reaktionsverbesserung 2								
Ausrüstung	Kommlink [Renraku Sensei; Gerätestufe 3], Sichtgerät [Kapazität 4; Bildverbinding, Restlichtverstärkung, Smartlink], schwarzer Urban Explorer Overall [8]								
Waffen	Katana [Klingenwaffe Präz. 7 Reichweite 1 Schaden 6K DK -3] SCK Modell 100 [MP Präz. 5(7) Schaden 8K DK - HM/SM RK (1) 30(s) ausklappbare Schulterstütze, Schalldämpfer, Smartgunsystem]								

Oyabun Hanzo Shotozumi führt seine Organisation - und die Seattler Yakuza - schon seit Jahrzehnten. Shotozumi ist ein Traditionalist und glaubt fest daran, die Dinge so zu tun, wie die Yakuza sie seit Jahrhunderten tut, weshalb seine Organisation Praktiken wie die Irezumi-Tattoos zum Anzeigen von Rang und Einfluss (von denen die absolut besten von traditionellen Meisterkünstlern ohne den Einsatz moderner Werkzeuge gestochen werden) immer noch weiterführt. Von Angehörigen des Gumi wird erwartet, dass sie für ihre Fehler mit den traditionellen Yabitsume- (das Abschneiden des kleinen Fingers) und Seppuku-Ritualen büßen.

Der Shotozumi-gumi wird wie ein Konzern geführt und ist auch so organisiert, mit dem Oyabun als Vorstandsvorsitzendem. Der Gumi kombiniert die traditionelle Yakuza-Praxis, seinen wohlwollenden Schutz den Bewohnern seines Nawabari (wörtlich „abgesperrter Bereich“, hauptsächlich der Internationale Bezirk von Downtown) anzubieten, mit der Sokaiya-Praxis der Erpressung der örtlichen Konzerne und der Seattler Büros der Multinationalen. Einfach gesagt zahlen die Kons der Yakuza Schutzgeld, um Störungen ihrer Geschäfte zu vermeiden und gewisse Unterweltbeziehungen zu glätten. Auf dem Niveau der Straße haben die Shotozumis ihre Finger in Spielhöllen und „Unterhaltungsdienstleistungen“ wie etwa Prostitution (sowohl traditionelle Geishas als auch Bunraku-Salons), BTL-Chips und Schmuggel.



BIOS-FEAR

MENSCH										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	
4	4[5]*	4(7)	2[5]*	3	4(6)	5	4	2	1,1	
Initiative	9(12) + 2W6									
Zustandsmonitor	10(11)/10									
Limits	Körperlich 4(7), Geistig 6(7), Sozial 5									
Panzerung	12									
Aktionsfertigkeiten	Elektronik-Fertigkeitsgruppe 4, Elektronische Kriegsführung 3, Führung 3, Gebräuche (Straße) 3 (+2), Hacking 4, Klingengewaffen 1, Matrixkampf 6, Pistolen (Sliverguns) 3 (+2), Waffenloser Kampf (Cyberimplantatwaffen) 2 (+2)									
Vorteile	Programmiergenie (Datenspike)									
Nachteile	Abhängigkeit (Schwer, Psyche), Abhängigkeit (Mittel, hass-/zorninduzierende BTL-Moodchips), Kampflähmung (nur Realwelt), Vorurteile (Radikal, Metamenschen)									
Bodytech	Cyberarm [rechts, offensichtlich; GES 5, STR 5, Cyberdeck, Schockhand], Cyberaugen [Stufe 2; Infrarotsicht, Sichtverbesserung 2, Sichtvergrößerung, Smartlink], Cyberohren [Stufe 2; Audioverbesserung 2, Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter 4], 3 Datenbuchsen, Reaktionsverbesserung 2, Reflexbooster 1; Zerebralbooster 2									
Cyberdeck	Maßgeschneidertes Novatech Navigator [in den Cyberarm eingebaut; normale Konfiguration: Angriff 6, Firewall 5, Datenverarbeitung 4, Schleicher 3]									
Geladene Programme	Ausnutzen, Biofeedback, Hammer									
Ausrüstung	Kommlink [Renraku Sensei; Gerätestufe 3], Panzerjacke [12], verschiedene BTL-Chips									
Waffen	Ares Viper Slivergun [Schwere Pistole Präz. 4(6) Schaden 9K(f) DK +4 HM/SM RK – 30(s) externes Smartgunsystem, Flechettemunition] Schockhand [Waffenlos Präz. Körperlich Reichweite – Schaden 8G(e) DK -5]									

* Werte in [] für Cyberarm.

Bios-Fear wurde in der höllisch verstrahlten Öde von Redmonds Glow City geboren. Er wuchs auf und sah seine Familie an den grauenvollen und degenerativen Auswirkungen langfristiger Strahlungsvergiftung leiden, bevor er dasselbe Schicksal erlitt. Sein einziger Trost waren die Science-Fiction- und Technik-Datenchips, in die er sich kopfverlor stürzte und mit deren Hilfe er sich eine bessere Zukunft vorstellte, in der er die schwachen und dahinrottenenden Stücke Fleisch aus sich heraus schneiden und sie durch glatten Stahl und leuchtende Schaltkreise ersetzen konnte. Stück für Stück ist dieser Traum wahr geworden, aber beim Tausch von Metall gegen Fleisch konnte man die Fäulnis im Kern von Bios-Fears Wesen nicht heraus schneiden.

Bios-Fear ist das, was einem „toxischen Decker“ am nächsten kommt, falls es so etwas gibt. Er hasst jeden, der mit mehr aufwuchs als er – also jeden. Sein Hass auf Metamenschen rührt von der Tatsache her, dass er sie als privilegierte Elite sieht; Orks und Trolle sind groß und stark, Zwerge sind resistent gegen Krankheiten, Elfen leben ewig. Er hasst auch Kenneth Brackhaven, genauso wie er jeden anderen hasst, der wohlhabend ist und in Bequemlichkeit lebt, aber fürs Erste verrichtet er Brackhavens Drecksarbeit, einfach weil er seine Technologie und die seiner Gang verbessern muss. Seine Mitgänger sind die einzigen Personen, die sein verdrehtes, bitteres Herz nicht

aufs Äußerste hasst, und sei es nur, weil er sie als Erweiterung seiner selbst sieht. Technomancer hasst Bios-Fear nicht, er ist fasziniert von ihnen; leider hat er diese Faszination bisher dadurch ausgedrückt, dass er jeden Technomancer, den er in die Finger kriegen konnte, entführt und grausam viviseziert hat, um herauszufinden, wie sie ticken.

Bios-Fear ist nicht der wahre Anführer der Night Hunters (obwohl sein unmittelbares Team ihm treu ergeben ist) und hat seinen Teil an Meinungsverschiedenheiten mit der eigentlichen Führung, die sich gewöhnlich mehr auf Rassismus und Grausamkeit und weniger auf die Beschaffung der verdrehten transhumanistischen Technologie konzentriert, die sie braucht, um sich bis zum Äußersten zu verstärken. Bios-Fear hofft natürlich, dass er eines Tages die Kontrolle über die gesamte Gang übernehmen kann. Er genießt es, die Geräte seiner Feinde aus der Ferne über die Matrix lahmzulegen, immer in der Hoffnung, dass seine Feinde einen Decker haben, der in die VR geht, sodass er ihn mit Biofeedback ertappen kann – aber in der physischen Welt ist er ein Feigling. Er ist im Vergleich zum Rest der Gang schwächer und zerbrechlicher, und das weiß er auch. Wenn er an seinem fleischlichen Körper auch nur ein Kästchen Schaden erleidet, versucht er, aus dem Kampf zu fliehen.

WOLFSRUDEL DER NIGHT HUNTERS

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	
3(4)	3(5)	3(5)	3(5)	4	2	3	2	0,15		
Initiative	6(8) + 1W6									
Zustandsmonitor	10(11)									
Limits	Körperlich 4(6), Geistig 4, Sozial 3									
Panzerung	9(12)									
Aktionsfertigkeiten	Einschüchtern 3, Gebräuche (Straße) 2 (+2), Schleichen 2, Schnellfeuerwaffen 3, Waffenloser Kampf (Cyberimplantatwaffen) 3 (+2), Wahrnehmung 2 (Sicht/Gehör/Geruch 4)									
Vorteile	Vorurteile (Radikal, Metamenschen)									
Bodytech	Cyberaugen [Stufe 2; Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 2, Sichtvergrößerung], Cyberohren [Stufe 2; Audioverbesserung 2, Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter 4], Dermalpanzerung 2, Geruchsbooster 2, Handklinge (links), Kunststoffkompositknochen, 2 Nagelmesser, Reaktionsverbesserung 2, Sporn (rechts, einziehbar)									
Ausrüstung	Kommlink [Sony Emperor; Gerätestufe 2], Panzerweste [9]									
Waffen	Handklinge [Waffenloser Kampf Präz. Körperlich Reichweite – Schaden 7K DK -2] Nagelmesser [Waffenloser Kampf Präz. Körperlich Reichweite – Schaden 6K DK -3] Sporn (einziehbar) [Waffenloser Kampf Präz. Körperlich Reichweite – Schaden 8K DK -2] Steyr TMP [Automatikpistole Präz. 4(5) Schaden 7K DK – HM/SM/AM RK – 30(s) Lasermarkierer]									

Anmerkung: Jeder Night Hunter hat Nagelmesser in beiden Händen, eine Handklinge in der linken Hand und einen einziehbaren Sporn im rechten Arm.

Diese Freaks sind weniger eine Gang als vielmehr eine neue Spezies. Im Wesentlichen handelt es sich um verstreute Gruppen urbaner Wilder und schwer vercyberter Hardcore-Rassis-

ten. Die Night Hunters hassen Metamenschen und sind bekannt dafür, sie im Rudel zu jagen und sie mit Cyberhänden, Nagelmessern und üblen Armklingen in Stücke zu fetzen. Um ihren unersättlichen Hunger nach Cybermodifikationen zu befriedigen, lassen sie sich als Muskeln anheuern, handeln mit BTLs und verstärkenden Drogen und verkaufen die Habseligkeiten - und häufig die Überreste - ihrer Opfer. Ihr Zeichen ist eine Hand, die ihre silbernen Klauen über einen Vollmond zieht. Dieses Zeichen tragen sie häufig als biolumineszierendes oder digitales Tattoo oder als AR-Tag.

Die Night Hunters sind die verdrehte Seite des Transhumanismus: Sie wollen Modifikationen, um weniger entwickelt zu werden, auf der Suche nach „Reinheit“, die in der Verwandlung zu Rudeltieren liegt. Sie sind kaum mehr als Raubtiere. Einige Hunters legen sich sogar Stimm- und Ohrmodifikationen zu, mit denen sie im Ultraschallbereich „singen“ können (obwohl „heulen“ es besser trifft). Sie verwenden es, um mit ihren Rudelmitgliedern zu kommunizieren, ohne dass ihre normalen Opfer sie hören können.

DETECTIVE THEODORE „TOSH“ ATHACK

TROLL										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	
10	4	4(6)	10	3	3	5	4	3	3,3	
Initiative		9(11) + 2W6								
Zustandsmonitor		13/10								
Limits		Körperlich 12, Geistig 5, Sozial 5								
Panzerung		12(13)								
Aktionsfertigkeiten		Athletik-Fertigkeitsgruppe 4, Bodenfahrzeuge 4, Cracken-Fertigkeitsgruppe 1, Einschüchtern (Körperlich; Verhör) 7 (+2), Elektronik-Fertigkeitsgruppe 3, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 6, Gebräuche (Polizei) 5 (+2), Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 5, Schleichen 4, Schwere Waffen (Granatwerfer) 2 (+2), Waffenbau 3, Wahrnehmung 6 (Sicht 8), Wurfaffen 2								
Vorteile		Mut								
Nachteile		Ehrenkodex (keine Frauen, keine Kinder)								
Bodytech		Cyberaugen [Stufe 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 2, Smartlink], Reaktionsverbesserung 1, Reflexbooster 1								
Ausrüstung		Gasmasken, Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Medkit 6, Panzerjacke [12; Chemische Isolierung 2, Elektrische Isolierung 2, Schockstreifen], 2 Stim-Patches 5, Trauma-Patch								
Waffen		Ares Alpha [Sturmgewehr Präz. 5(7) Schaden 9G(e) DK -5 HM/SM/AM RK 2 42(s) Smartgunsystem, Schockermunition] Unterlaufgranatwerfer [Granatwerfer Präz. 4(6) Schaden - DK - EM RK - 6(s) CS-Gasgranaten (Wirkung s. SR5, S. 411)] Ares Predator V [Schwere Pistole Präz. 5(7) Schaden 9K DK -2 HM RK - 15(s) Explosivmunition] 4 Schockgranaten [Granate Präz. Körperlich Schaden 10G DK -4 Sprengwirkung 10 m Radius]								

Tosh ist ein Knight-Errant-Detective und arbeitet in Knight Errants Einsatzkommando für besondere Verbrechen. Er ist selbst nach Trollmaßstäben groß, stark und gemein und auch nicht gerade der sauberste Beamte auf KEs Lohnliste. Tosh betont gerne, dass sein Pensionsplan kümmerlich ist, also hält er immer nach Möglichkeiten Ausschau, um sein Nest auszu-

polstern. Im Gegenzug kann er dabei helfen, dass kleinere Vergehen „durchs Netz fallen“, oder jemandem Informationen über einen Fall geben, solange das seinen Job nicht gefährdet. Tosh hat seinen eigenen eigentümlichen Ehrenkodex und wird in einigen Fällen tatsächlich Recht und Gesetz einhalten, wenn das bedeutet, dass er einen Kriminellen bestrafen kann, den er wirklich hasst - einen, den er als das letzte dreckige Stück Abschaum ansieht. Toshs Bürgerwehrmentalität führt dazu, dass er häufiger in Schwierigkeiten gerät, weil er zu weit gegangen ist, als weil er nicht genug getan hat.



Tosh hat etwas von einem Schläger, und Kriminelle und Straßeninformanten haben Angst vor ihm. Dank seines Rufes als gewalttätiger Troll sind sie häufig nur zu bereit, ihm zu geben, was er will, bevor er auch nur eine Hand gegen sie erhebt. Tosh ist mit über drei Metern (seine bullenartigen Hörner nicht mitgerechnet) ein großer Troll. Er weiß, dass Trolle für dumm gehalten werden, und nutzt dieses Vorurteil aus, wenn es ihm passt, aber er ist alles andere als dumm. Er ist schon häufig im Zusammenhang mit exzessiver Gewalt und sogar Brutalität im Dienst gemeldet worden, aber er hat sich als wertvoll genug für die Abteilung erwiesen, dass er bisher einer Degradierung oder Suspendierung entgangen ist. Seine Vorgesetzten bei Knight Errant verwenden ihn widerwillig weiter, trotz seiner niederschmetternden Personalakte und zahlreicher unbewiesener Korruptionsanschuldigungen; er ist einfach zu effektiv gegen das Verbrechen, um ihn nicht einzusetzen. Was Tosh selbst angeht, wandelt er auf einem schmalen Grat: Er will seine Akte sauber genug halten, um seinen Job zu behalten und sein Team (die Black Knights) nicht ins Gefängnis zu bringen, aber er hat ein angeborenes Bedürfnis, die Regeln zu beugen.

Das letzte Jahr über haben Tosh und seine Black Knights immer öfter als Allzweckmuskeln - fast wie Shadowrunner, nur auf der Seite des Gesetzes - für die quietschsaubere Bezirksstaatsanwältin Dana Oaks gearbeitet. Obwohl Oaks und Athack bezüglich Methoden, Ethik oder sonst irgendwas kaum einer Meinung sind, haben sie gemeinsam eine Menge Fälle abgeschlossen und einen widerwilligen Respekt füreinander. Gerüchte auf der Straße behaupten zwar, dass ihre Beziehung deshalb begann, weil Oaks echten Dreck über Tosh hatte und einen Botenjungen brauchte, aber die Black Knights passen wie die Luchse auf die Bezirksstaatsanwältin auf und werden eine Menge auf sich nehmen, um sicherzustellen, dass ihr nichts passiert, während sie ihre karrierefördernde Strafverfolgung von Gouverneur Kenneth Brackhaven durchzieht.

MAGIER DER BLACK KNIGHTS

ELF, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 5										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	
3	3	4(8)	3	6	6	4	3	5(6)	6	
Initiative		8(12) + 1W6								
Zustandsmonitor		11								
Limits		Körperlich 5(6), Geistig 8, Sozial 6								



Panzerung	9
Aktionsfertigkeiten	Alchemie (Heilung) 5 (+2), Arkana 3, Askennen 3, Astralkampf 3, Athletik-Fertigkeitsgruppe 3, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 4, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 3, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 5(6), Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 3, Schleichen 3, Wahrnehmung 3
Zauber	Betäubungsball, Betäubungsblitz, Blitzstrahl, Drogen Entdecken, Heilen**, Levitieren, Massenverwirrung, Panzerung, Reaktion Steigern*, Schusswaffen Entdecken * durch Zauberspeicher aufrechterhalten. ** als alchemischer Zauber gelernt.
Alchemische Erzeugnisse	2 Heiltränke (Wirksamkeit 5, Kraft 5), Panzerungstrank (Wirksamkeit 4, Kraft 5)
Ausrüstung	bronzene Chaosblitz-Anstecknadel (Kampfzauberspruchfokus, Kraft 1), Kette mit abgeflachter Kugel (Kampfantimagiefokus, Kraft 1), Knight-Errant-Marke (Krafftfokus, Kraft 1), Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Panzerweste[9], silberne Äskulapstab-Anstecknadel (Heilzauber-Zauberspeicher, Kraft 4)
Waffen	Ares Light Fire 75 [Leichte Pistole Präz. 6(8) Schaden 4G(e) DK -5 HM RK - 16(s) Schalldämpfer, Smartgunsystem, Schockermunition] HK-227 [MP Präz. 5(7) Schaden 5G(e) DK -5 HM/SM/AM RK (1) 28(s) Smartgunsystem, Schockermunition]

KÄMPFER DER BLACK NIGHTS

ORKS, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 5									
K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	
8(10)	4	4(5)	7	3	3	4	3	3,74	
Initiative	8(9) + 2W6								
Zustandsmonitor	12								
Limits	Körperlich 9(10), Geistig 5, Sozial 5								
Panzerung	9(13)								
Aktionsfertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 5, Bodenfahrzeuge 3, Einschüchtern 7, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 5, Gebräuche (Polizei) 4 (+2), Knüppel 4, Schleichen 4, Schwere Waffen (Werfer) 2 (+2), Waffenloser Kampf (Haltegriffe) 4 (+2), Wahrnehmung 5								
Bodytech	Aluminiumkompositknochen (Alphaware), Dermalpanzerung 2 (Alphaware), Smartlink (Alphaware); Synapsenbeschleuniger 1								
Ausrüstung	Gasmaske, Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4; Subvokales Mikrofon], Panzerweste [9; Elektrische Isolierung 2, Schockstreifen], Sichtgerät [Kapazität 2; Bildverbindung, Blitzkompensation]								
Waffen	Ares Antioch-2 [Granatwerfer Präz. 4(6) Schaden wie Granate DK - EM RK - 8(m) Smartgunsystem, CS-Gasgranaten (Wirkung s. SR5, S. 411)] Colt Government 2066 [Schwere Pistole Präz. 6 Schaden 7K DK -1 HM RK - 14(s) Schnellziehholster] 4 Schockgranaten [Granate Präz. Körperlich Schaden 10G DK -4 Sprengwirkung 10 m Radius] Wählen Sie eine der folgenden Waffen: HK-227 [MP Präz. 5(7) Schaden 5G(e) DK -5 HM/SM/AM RK (1) 28(s) Schockermunition] Defiance T-250 [Schrotflinte Präz. 4(6) Schaden 10G DK - EM/HM RK - 5(m) externes Smartgunsystem, Gelmunition]								

SZENE 5: CAVEAT VENDITOR

AUF EINEN BLICK

In dieser Szene, am Tag nach dem Angriff auf das Versteck der Spielercharaktere, treffen sie sich mit Seth Dietrich im Zoologischen Garten Fort Lewis. Unglücklicherweise für alle Beteiligten verfiel Dietrich kurz nach seiner Ankunft dort in eine seiner anderen Persönlichkeiten, die durch seine dissoziative Störung hervorgerufen werden. Er wird weder die Runner erkennen noch sich an den Handel erinnern, den er mit ihnen arrangiert hat. Und um die Sache noch schlimmer zu machen, wird Dietrich, kurz nachdem die Runner bemerken, dass irgendetwas mit ihm nicht stimmt, von Elite-Assassinen von Chimera ermordet. Die Runner müssen um ihr Leben fliehen, um bei diesem Attentat nicht zu Kollateralschäden zu werden; sie sind bei Weitem unterlegen, und die paranormalen Critter, die aus ihren Käfigen entkommen, machen alles noch schwieriger. Falls die Spielercharaktere Glück haben, werden sie nicht nur lebend entkommen, sondern auch mit dem Kommlink, das sie dabei hatten, mit dem Kommlink, das Dietrich dabei hatte, und vielleicht auch mit der Bezahlung, die er für sie mitgebracht hatte.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr kommt an einem dieser seltenen sonnigen Tage Seattles im Zoo von Fort Lewis an, und das helle Licht der Sonne scheint durch die hauchdünnen Lücken im Vorhang aus Wolken und Industriesmog über euch. Der Zoo ist gut besucht, aber nicht überfüllt; junge Paare schlendern vorbei und zeigen kichernd auf einzelne Gehege, und Gruppen von lachenden Kindern auf einem Schulausflug springen herum und stürmen mit wachsendem Enthusiasmus von Gehege zu Gehege. Es gibt eine Menge normaler Tiere – Löwen und Tiger, riesige asiatische Elefanten, Zebras und Giraffen –, aber es gibt auch weit seltsamere Tiere hier. Ihr seht geflügelte Pegasi, die in Herden über das Gras in ihrem überdachten Gehege laufen, Ekyelebenle, denen die Giftzähne gezogen wurden und die faul aus den Baumkronen ihres künstlichen Dschungelhabitats hängen, eine smaragdfarbene chitingepanzerte Teufelsanbeterin, die fast zwei Meter groß ist, und noch vieles mehr. Vielleicht am beeindruckendsten ist das Paar Phönixe in ihrem gewaltigen, sicher durch Schallzäune eingehetzten Freiluftgehege, die sich im Flug umeinander winden, während ihre feurigen Auren vor Energie knistern.

Ihr wollt euch allerdings nicht zu sehr ablenken lassen, also haltet ihr die Köpfe unten und macht euch in Richtung der Feuchtigkeit und des kotigen Moschusgeruchs des Reptilienhauses auf. Trotzdem ist es wahrscheinlich eine gute Idee, die wilden Tiere hier im Auge zu behalten; einige dieser Critter sind gefährliche Raubtiere, ob sie nun eingesperrt sind oder nicht.

AUFHÄNGER

Die Runner werden sich der logistischen Herausforderung stellen müssen, Zugang zum Zoo zu erhalten, bevor sie sich die Tiere dort anschauen können. Die Fauna hier ist beeindruckend, auffällig, mächtig und gefährlich. Die Tiere befinden sich zwar einstweilen alle sicher hinter Gittern (selbst wenn diese





Gitter nicht immer physisch sind), aber betonen Sie ruhig die majestätische Erscheinung der Phönixe, die Größe des Plasmas, die Schönheit der Pegasi und so weiter. Wenn die Runner auf Dietrich treffen, der momentan jemand ganz anderes ist, streut das ihren Plänen Sand ins Getriebe und fügt dem Geheimnis, das sie entwirren, noch eine weitere Schicht von Drehungen und Wendungen hinzu. Armitage ist praktisch ein Zeitreisender aus der jüngeren Vergangenheit, was die gesamte Unterhaltung mit ihm seltsam und surreal und seinen Tod, nur Augenblicke später, seltsam tragisch macht. Danach, wenn ihnen die Kugeln um die Ohre fliegen, bekommen die Runner die Chance, gegen tödliche Assassinen anzutreten und zu versuchen, inmitten eines Zoos voller durchdrehender Paracritter zu überleben.

HINTER DEN KULISSEN

Der Zoologische Garten von Fort Lewis, der weiter unten detaillierter beschrieben wird, gehört den UCAS-Streitkräften. Er ist zwar für die Öffentlichkeit zugänglich, wird aber von der Militärpolizei der UCAS Army bewacht, deren Angehörige etwas besser ausgebildet, wachsamere und misstrauischer sind als der normale Mietbulle. Runner, die Waffen in den Zoo schmuggeln wollen, werden damit Schwierigkeiten haben, aber halten Sie sie nicht davon ab, es zu versuchen; bewaffnet haben sie eine viel bessere Chance, lebend aus den kommenden Ereignissen herauszukommen.

Wenn die Runner beim Basiliskengehege im Reptilienhaus ankommen, lesen Sie Folgendes vor:

Zwei Dinge fallen euch an dem Mann auf, der vor dem Basiliskengehege steht und den ihr als „Seth Dietrich“ erkennt: Das erste ist, dass ihr ihn schon mal gesehen habt. Er ist der Typ, der aus dem Banshee geworfen wurde, als ihr auf eurem Weg zum Treffen mit Mr. Johnson wart. Da sah er allerdings anders aus – sein Haar ist jetzt kürzer und liegt enger an, seine Augen sind hinter einer verspiegelten Sonnenbrille mit runden Gläsern verborgen –, aber es ist derselbe Typ. Das zweite ist, dass er verängstigter aussieht, als ihr es seid. Ihr werdet ja vielleicht vor einem Treffen nervös, aber dieser Typ sieht nicht nur verängstigt, sondern geradezu fehl am Platz aus. Außerdem sieht er argwöhnisch aus, als ob er erwarten würde, dass die 2,5 Meter langen schwarz-gelben Echsen, die sich um sich selbst und um die Bäume geschlungen haben, jede Minute durch das Glas brechen und ihn auffressen, oder dass die Gruppen lärmender Schulkinder mit verborgenen Klingen auf ihn losgehen.

Er zeigt definitiv in keiner Weise, dass er euch erkennt, als ihr euch vorsichtig nähert. Sein Gesicht ist gefasst; als ihr einen Blick auf seine Augen werfen könnt, seht ihr, dass sie wie Puppenaugen aussehen – kalt und künstlich. Weit weg, wie die Erde vom Weltraum aus gesehen.

„Seth Dietrich?“, fragt ihr.

„Ich weiß nicht, wovon Sie sprechen“, sagt er, und seine Stimme ist irgendwie anders als die Stimme, die ihr am Telefon gehört habt. Nicht die Stimme selbst, mehr die Art, wie er spricht, sein Tonfall. „Armitage ist mein Name.“ Er zieht eine Augenbraue hoch und scheint plötzlich angespannter, drängender. „Aber ihr scheint etwas zu wissen.“ Er packt dich [einen der Runner] am Kragen, aber seine harte Stimme bleibt leise. „Wollt ihr mir nicht erzählen, was hier vor sich geht?“



Abgesehen von Seth Dietrich selbst teilen sich mindestens vier verschiedene Persönlichkeiten seinen Geist und Körper. Darunter sind ein ausgebrannter schottischer elfischer Magier namens Bannickburn und ein Lone-Star-Undercoveragent, der getötet wurde, als er Seattles amerindianische Thrill-Gang, die First Nations, während des ersten Auftauchens von Tempo infiltrierte. Momentan sitzt ein Mann namens Jake Armitage im Cockpit von Dietrichs Gehirn.

Armitage war ein Shadowrunner, genauer gesagt ein Datenkurier und Decker, in den frühen 2050er Jahren. Nach einem Run, der so danebging, dass er hirngeschädigt und mit Gedächtnisverlust im Leichenschauhaus aufwachte, wurde er zum Schamanen, der Hund folgte. Jake wurde zum Mr. Johnson und schaffte es, die Ereignisse rund um seinen Verrat Stück für Stück zu rekonstruieren. Das Ganze hing mit einer Verschwörung zwischen der Aneki Corporation und Matrix Systems in Seattle zusammen, die Jahre vor der Geburt von Deus eine echte KI entwickeln wollten. Nachdem er dieses Geheimnis aufgedeckt hatte, bekam Armitage seine Rache, als er das Aneki-Hauptquartier überfiel, jeden Anwesenden tötete und das KI-Projekt mit extremer Gewalt beendete; während er das tat, hatte er direkten Kontakt mit dem Maschinengeist, und sein Bewusstsein wurde hochgeladen. Was danach mit dem echten Armitage passierte, weiß niemand, denn die letzte Erinnerung, die diese Kopie von Armitages Bewusstsein hat, ist, dass er sich einstöpselte, um die KI zu vernichten. Er versteht nicht, was mit ihm passiert ist, warum er nicht mehr auf die Kräfte von Hund zugreifen kann, warum sein Gesicht anders aussieht als in seiner Erinnerung, oder warum er sich auf einmal zwanzig Jahre in der Zukunft befindet. An was er sich allerdings glücklicherweise erinnert - und was ihm zumindest einen einigermaßen vernünftigen Bezugsrahmen gibt -, ist, dass er schon einmal sein Gedächtnis verloren hat. Er hält das hier für einen Rückfall.

Armitage hat nicht viel Zeit gehabt, um seine Situation zu ergründen, da er ja sein Leben mit Dietrich und drei anderen Persönlichkeiten teilt. Er hat einen Großteil seiner Zeit damit verbracht, Notizen für sich zu hinterlassen und herauszufinden, wie die neue Technologie der 2070er funktioniert und wie er auf Dietrichs Fähigkeiten zugreifen kann, um seine eigenen Pläne zu verfolgen. Außerdem hat er versucht, seine alten Mitarbeiter zu finden, von denen die meisten mittlerweile im Ruhestand oder tot sind.

Jake weiß besser als jeder andere, dass Wissen Macht ist; er wird jedes Fitzelchen relevanter Daten festhalten, das er finden kann, und alles versuchen, um Informationen von den Runnern zu bekommen. Er versteht nicht, wer Seth Dietrich ist, da Dietrich die meisten Identifikationsdokumente vernichtet hat und die einzigen IDs und Registrierungen, die er hat, auf falsche Namen lauten.

Während die Runner mit Armitage interagieren, sollte die Atmosphäre von Verwirrung, Intrige und absoluter Fremdartigkeit bestimmt sein. Armitage hat weder die Absicht, das Kommlink zu kaufen, solange ihm die Runner nicht ausführlich erklären, was es ist, noch hat er irgendeine Erinnerung daran, mit den Spielercharakteren gesprochen zu haben. Nach ein paar Augenblicken, oder wenn die Spielercharaktere so verwirrt sind, dass sie nicht sicher sind, was sie als Nächstes tun sollen, lesen Sie Folgendes vor:

Ihr hört noch nicht mal den Schuss, nur ein nasses, reißendes Geräusch, als auf einmal ein zeretztes Loch in Armitages Hals erscheint. Sein dunkelrotes Blut spritzt hervor und bedeckt eure Gesichter; was ihr allerdings hört, ist das laute

Knacken, als die Hochgeschwindigkeitskugel das Sicherheitsglas des Basiliskengeheges hinter Armitage trifft. Armitages Blut benetzt den spinnennetzförmigen Bruch, der sich vom Aufschlagspunkt in der Mitte der Scheibe aus ausbreitet. Als Armitages Körper leblos auf den Boden prallt, wickelt sich ein Basilisk mit überraschender Geschwindigkeit auseinander und wirft sich gegen das beschädigte Glas.

Es zersplittert nach außen. Ihr könnt das Zischen des Critters zusammen mit den Schreien der in Panik ausbrechenden Menge hören.

Es sind nur drei Chimera-Agenten hier, die im Auftrag von Brackhaven Industries arbeiten. Eine Scharfschützin - die eigentliche Attentäterin - befindet sich auf dem offenen Pfad im Südwesten, auf halbem Weg zum Kolibrigehege. Die anderen beiden, die sich als unscheinbare Zoobesucher ausgeben, befinden sich an den jeweiligen Enden des Reptilienhaustunnels. Sie werden das Feuer auf die Spielercharaktere eröffnen, um Zeugen zu eliminieren, aber verwenden Sie nicht die Überraschungsregeln: Die Chimera-Assassinen haben bereits ihre Überraschungshandlung bekommen - die Scharfschützin, um Dietrich zu eliminieren, die anderen beiden, um sich an den gegenüberliegenden Enden des Tunnels in Position zu bringen.

Dietrich ist mit dem ersten Schuss, der abgefeuert wird, tot; er hat seine Untersuchungen über Brackhaven lange überlebt und mehrere Attentatsversuche überstanden, aber auch guten Leuten passieren schlimme Dinge, und seine neun Leben sind jetzt aufgebraucht. Er hat ein Kommlink bei sich, das die zweite Hälfte der belastenden Dateien enthält; außerdem hat er in einem Beutel an seinem Oberschenkel 100.000 Nuyen in beglaubigten Credsticks. Die Runner sollten beide Gegenstände an sich nehmen (einen der Gegenstände zu nehmen erfordert eine Einfache Handlung; Dietrich nach beiden zu durchsuchen, erfordert eine Komplexe Handlung), bevor sie fliehen. Wenn sie das Geld nicht nehmen, verläuft das weitere Abenteuer wie geplant, und die Runner werden zukünftig noch weitere Chancen bekommen, bezahlt zu werden. Wenn sie Dietrichs zweites Kommlink nicht bekommen, wird es in den Händen derjenigen Fraktion wieder auftauchen, an die sie das erste Kommlink in der nächsten Szene verkaufen.

Sobald alle Spielercharaktere am Boden sind (nicht unbedingt tot, nur am Boden) oder eine Kampfrunde vergangen ist (je nachdem, was zuerst passiert), werden sich die Chimera-Agenten kämpfend Richtung Südwesten zurückziehen. Sie werden über den Zaun des Kolibrigeheges springen und in der Wildnis verschwinden. Dort wartet ein mächtiger Magier auf sie; seine genauen Werte werden hier nicht benötigt, aber er hat einen Erdgeist der Kraftstufe 10, der seine Verschleierungskraft auf die Chimera-Agenten anwenden wird, sobald sie über den Zaun gesprungen sind. Während des gesamten Kampfes werden die beiden befreiten Basilisken bei jeder sich bietenden Gelegenheit nach Spielercharakteren, Chimera-Agenten oder unschuldigen Zoobesuchern schnappen - je nachdem, aus wem sie am leichtesten eine Mahlzeit machen können.

Falls die Spielercharaktere einen oder mehrere Assassinen kampfunfähig machen können, hilft ihnen das nicht sehr viel weiter, selbst wenn sie es irgendwie schaffen sollten, sie aus dem Zoo zu bringen, ohne selbst verhaftet zu werden. Die schwer vercyberten, russischsprechenden Killer sind alle mit Cortextbomben ausgerüstet, die ferngesteuert oder manuell gezündet werden, falls sie in die Gefahr kommen, ernsthaft verhöhrt oder mit einer Geistessonde belegt zu werden. Chimera-Agenten wissen, auf was sie sich einlassen, und sie stellen

die Sicherheit der Gruppe über ihr persönliches Überleben.

Nach einer Kampfrunde werden Militärpolizisten der UCAS Army aus allen Richtungen am Ort des Feuergefechts erscheinen, was bedeutet, dass das ein hervorragender Zeitpunkt für die Spielercharaktere wäre, sich zu greifen, was sie können, und abzuhaufen - falls sie das nicht bereits getan haben.

DAUMENSCHRAUBEN

Diese Begegnung hat bereits das Potenzial, zu tödlich zu sein, da die Chimera-Assassinen fähiger und besser ausgerüstet sind als die Spielercharaktere. Es wäre eine sehr schlechte Idee, noch mehr von ihnen auftauchen zu lassen, besonders da die Spielercharaktere auch noch mit den Basilisken fertigwerden müssen. Stattdessen könnten die Chimera-Assassinen das Piasma-Gehege in der Nähe sabotiert haben und einen riesigen, verärgerten Erwachten Bären herauslassen, kurz bevor die Scharfschützin ihren Schuss setzt. Der (unsichtbare) Chimera-Magier verwendet einen Beeinflussen-Zauber, um die furchterregende Bestie direkt gegen die Runner zu schicken.

Wenn Ihre Spielercharaktere mehr als sechs und alles harte Typen sind und diese Begegnung bei voller Gesundheit und gut ausgerüstet beginnen, dann fügen Sie einfach ein paar Chimera-Agenten hinzu, wenn Sie die Daumenschrauben unbedingt noch weiter anziehen wollen.

PIASMA

TROLL										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	
12	5	5	12	4	2	4	1	2	6	
Initiative		9 + 3W6								
Zustandsmonitor		14								
Limits		Körperlich 14, Geistig 4, Sozial 4								
Panzerung		8								
Aktionsfertigkeiten		Einschüchtern 9, Schleichen 2, Schwimmen 5, Spurenlesen 6, Waffenloser Kampf 7, Wahrnehmung 3								
Kräfte		Gesteigerte Sinne (Breitbandhören, Infrarotsicht), Natürliche Waffe (Krallen/Biss: Schaden 10K, DK -2), Panzerung 8								
Schwächen		Allergie (Leicht, Sonnenlicht)								
Anmerkungen		Piasmas haben +1 Reichweite.								

Ein Piasma ist im Vergleich zu einem Schwarzbär das, was ein Ork im Vergleich zu einem Menschen ist: größer, stärker, zäher, gemeiner, zorniger und hässlicher. Der Piasma ist sehr offensichtlich ein Verwandter des Schwarzbären. Er hat den muskulösen Körperbau, den dichten Pelz und die mächtigen Krallen und Kiefer des Bären. Allerdings ist der Erwachte Piasma ganz klar eine eigene Art. Ausgewachsene Exemplare erreichen eine Länge von 3 Metern, eine Schulterhöhe von 1,5 Metern und ein Gewicht von 600 Kilogramm und sind damit mehr als doppelt so groß wie mundane Schwarzbären. Piasmas unterscheiden sich vom Schwarzbären weiterhin durch einen stahlgrauen Pelz und ein Paar mächtiger, wildschweinähnlicher Hauer im Unterkiefer. Außerhalb der Paarungs- und Fortpflanzungszeit sind sie nicht besonders territorial. Sie sind einzelgängerische Jäger, denn es gibt nur wenig, was eine Bedrohung für sie sein könnte. Ihre zurückgezogene Art und ihre Flexibilität könnten der Grund für ihre Fähigkeit sein, in der Nähe von Städten voller schwer bewaffneter Metamenschen zu überleben. Trotz dieser

Kombination sind Metamenschen schon von Piasmas angegriffen worden. In einigen Fällen geschah das, weil der Piasma sich bedroht fühlte, aber manchmal auch einfach, weil der Metamensch gerade die am leichtesten zu erlegende Beute war. Dieser besondere Piasma hier im Zoo ist magisch in einen Frescausch versetzt worden und aggressiver als normal.

KEINE PANIK

In dieser Szene können ein paar Dinge schiefgehen. Falls die Spielercharaktere beschließen, sich zu entfernen, sobald sie merken, dass Dietrich buchstäblich nicht er selbst ist, lassen Sie die Chimera-Assassinen einfach sofort angreifen. Falls die Spielercharaktere es nicht schaffen, zu fliehen, und verhaftet werden, werden die UCAS-Militärpolizisten sie nach einem oberflächlichen Verhör gehen lassen, falls sie nicht etwas sehr Illegales bei sich haben. Mehrere Zeugen werden zugunsten der Spielercharaktere aussagen und schwören, dass sie nicht die Schützen waren, besonders wenn die Spielercharaktere heldenhaft versucht haben, unschuldige Passanten vor den Basilisken zu schützen.

Das letzte und ernsthafteste Problem ist, dass die Spielercharaktere - sogar innerhalb einer einzigen Kampfrunde - durch die Kugeln der Chimera-Killer fallen können wie Weizen vor einer sehr großen Monofilamentsense. Dies ist das größte Problem, denn Sie wollen doch nicht alle Spielercharaktere auf einmal töten, oder? Diese Szene soll zwar die skrupellose Effizienz von Chimera zeigen, aber Sie sollten diese Skrupellosigkeit etwas herunterfahren, falls die Spielercharaktere wie die Fliegen umfallen, und stattdessen Chimeras Effizienz betonen. Dietrich ist tot, deshalb sehen die Assassinen ihre Arbeit als beendet an - sie ziehen sich zurück und lassen die Spielercharaktere und die anderen Zoobesucher am Leben. Die Zoosicherheit wird schnell auftauchen, und die Chimera-Agenten werden wahrscheinlich nicht viel Zeit damit verschwenden wollen, mit Militärpolizisten herumzuspielen. Alternativ könnten Sie die befreiten Paracritter in einem passenden Moment hinter den Chimera-Agenten herjagen lassen, was den Spielercharakteren vielleicht eine wichtige Atempause und die Gelegenheit zur Flucht verschafft.

Gleichwohl könnten einige Charaktere in dieser Szene - oder in früheren oder späteren Szenen - sterben. Der Tod von Charakteren ist eine harte Tatsache des Lebens in der Sechsten Welt, und manchmal finden Kugeln ihr Ziel, von denen die Spieler wünschten, sie täten es nicht. Denken Sie daran, dass Spielercharaktere immer die Option haben, Edge zu verheizen, um die Hand Gottes einzusetzen und ihren Charakter überleben zu lassen.

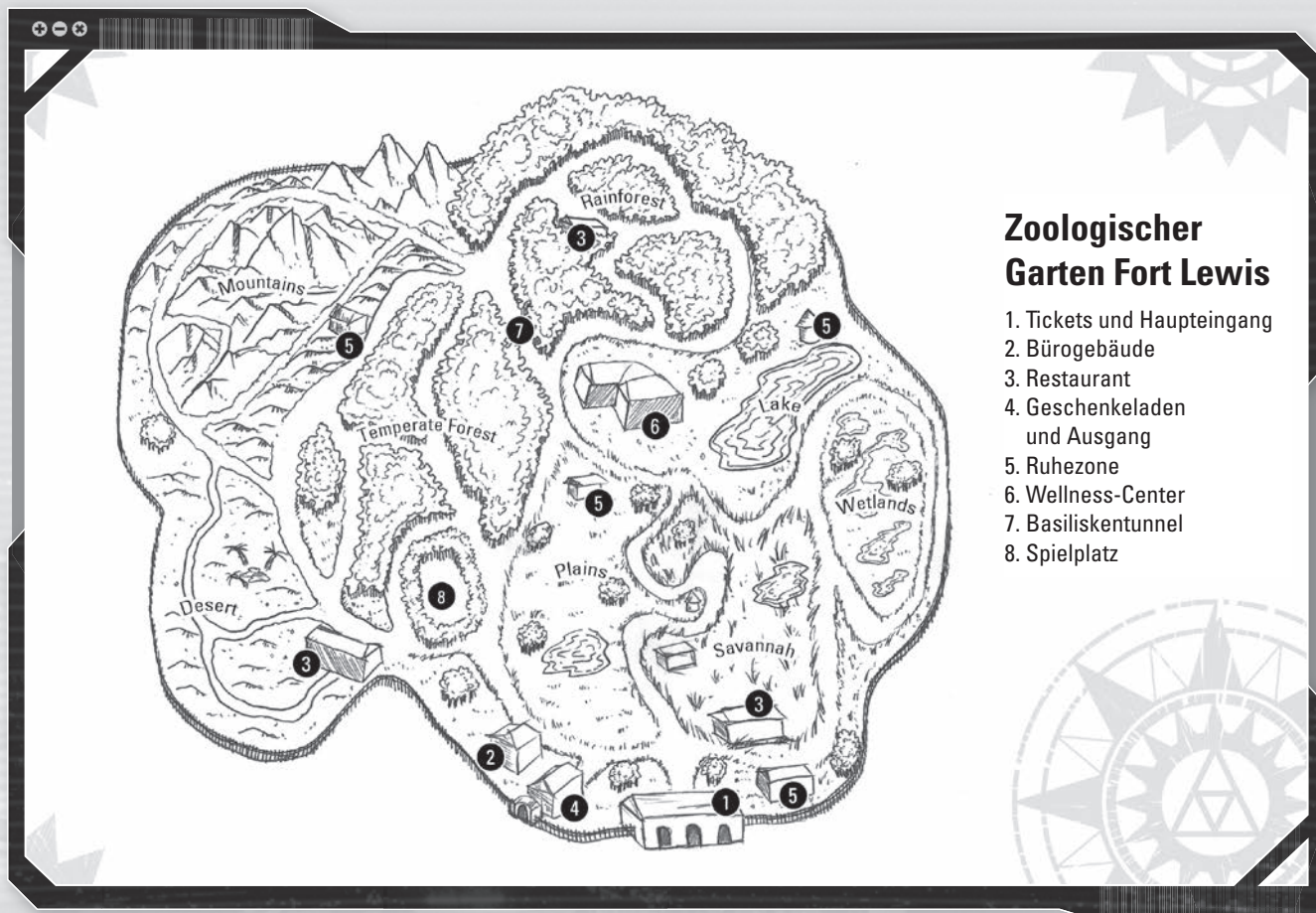
SCHAUPLÄTZE

ZOOLOGISCHER GARTEN FORT LEWIS

1011 West Jackson Avenue

Der Zoologische Garten ist einer der Hauptgründe, um Fort Lewis zu besuchen. Ursprünglich war er eine Einrichtung des UCAS-Militärs für das Studium paranormaler Kreaturen, er wurde aber schließlich von der UCAS-Regierung privatisiert und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht, während die parazoologischen Forschungsprogramme des Zoos beibehalten wurden. Tiere werden mithilfe von Schall- und elektrischen





Zoologischer Garten Fort Lewis

1. Tickets und Haupteingang
2. Bürogebäude
3. Restaurant
4. Geschenkeladen und Ausgang
5. Ruhezone
6. Wellness-Center
7. Basiliskentunnel
8. Spielplatz

„Zäunen“ zusammen mit AR-Tags, die visuelle und sensorische Barrieren erschaffen, in natürlichen Habitaten gehalten. Es gibt AR-unterstützte Führungen mit Informationen über die verschiedenen Exemplare, einschließlich Kaiseradlern, Schreckhähnen, Phönixen und vielen mehr. Besucher sollten für die verschiedenen Attraktionen des Zoologischen Gartens mindestens einen halben Tag einplanen, Verpflegungsmöglichkeiten gibt es direkt vor Ort oder in einem der kleinen Restaurants in der Nähe.

Der Zoo macht mit den Gästen zwar ein gutes Geschäft, aber der größte Teil der Einnahmen stammt aus Forschungsgeldern der Konzerne und der UCAS-Regierung, da Informationen über Paracritter für die richtigen Interessengruppen eine Menge wert sind. Ein großer Teil der parazoologischen Forschungen befasst sich mit dem Verhalten und den Lernfähigkeiten der Tiere, was nicht nur für das Dressieren von Wachcrittern nützlich ist, sondern auch dafür, Critter für andere Tätigkeiten (wie etwa Tiefseebergungsarbeiten) abzurichten.

Tagsüber haben im Zoo von Fort Lewis zwei Dutzend Militärpolizisten der UCAS Army Dienst, hinzu kommen ein paar Soldaten, die dienstfrei haben und den Zoo in ihrem Urlaub besichtigen, sowie die Angestellten des Zoos. Nachts sind nur halb so viele Militärpolizisten anwesend, obwohl das den Spielercharakteren in diesem Abenteuer nicht weiterhilft. Vier Militärpolizisten sind am Eingang stationiert, vier in den Büros westlich des Eingangs (und außerhalb des eigentlichen Zoos), und jeweils zwei oder drei Militärpolizisten patrouillieren jeden der Themenabschnitte des Zoos. Größtenteils ist das eine ruhige und ereignislose Stationierung für die Militärpolizisten, da der Zoo vor Einbruch der Dunkelheit schließt und seine Restaurants keinen Alkohol ausschenken.

Am Eingang müssen alle Gäste durch einen Checkpoint, an dem zwei Kombinationsscanner strategisch positioniert sind. Die Scanner bestehen aus einem MAD-Scanner der Stufe 3 und einem Cyberwarescanner der Stufe 2 (s. SR5, S. 450), die die Gäste auf metallische Waffen bzw. Cyberware überprüfen. Runner, die mit Waffen an (oder Cyberware in) ihrem Körper erwischt werden, müssen bei einer Probe auf Gebräuche + Charisma + Stufe der gefälschten Lizenz [Sozial] mindestens 1 Erfolg erzielen, um die Militärpolizisten davon zu überzeugen, dass sie das Recht haben, den Zoo zu betreten; Runner ohne die passende Lizenz erhalten für diese Probe einen Würfelpoolmodifikator von -2. Bei einem Patzer sind die Militärpolizisten argwöhnisch, bei einem Kritischen Patzer werden die Runner wahrscheinlich sofort verhaftet. Der Zoo ist nun mal ein Zoo, deshalb gibt es keinen Ort, an dem die Runner ihre Waffen hinterlegen können; die müssen sie in ihren Fahrzeugen zurücklassen. Runner mit unlizenzierter beziehungsweise illegaler Cyberware, denen die Probe misslingt, werden nicht eingelassen; Runner mit Cyberware, die potenziell gefährlich ist, ob lizenziert oder nicht, werden mit einem gelben Armband versehen, das mit speziellen RFID-Chips und AROs ausgestattet ist.

Falls die Runner versuchen wollen, sich an den Scannern vorbeizuschleichen, benötigen sie dafür eine erfolgreiche Probe auf Schleichen + Geschicklichkeit [Körperlich] (3), und die Wachen müssen zuvor irgendwie abgelenkt werden. Die Runner können auch eine Schleichenprobe versuchen, um auf einem anderen Weg als durch den Haupteingang in den Zoo zu kommen, aber der Spielleiter sollte dabei genau ihre Position verfolgen, denn eventuell stolpern sie mitten in ein Gehege. Die Scanner können natürlich auch gehackt werden; sie haben eine Gerätestufe von 4, und falls sie irgendwelche Intrusionsversu-

che entdecken, alarmieren sie die dort stationierte Militärpolizei. Der Eintritt in den Zoo kostet 35 Nuyen für eine Tageskarte. Besucher erhalten ein Armband mit identifizierenden AROs und RFID-Chips.

Der Zoo ist Teil eines größeren Parks, der ebenfalls für die Öffentlichkeit zugänglich ist, obwohl er sich auf militärischem Gebiet befindet. Im umgebenden Bereich gibt es vielfach dichtes Unterholz. Drei Meter hohe Zäune (Struktur 8, Panzerung 8) umgeben das Zoogrundstück, aber einzelne Gehege mit gefährlichen Tieren sind teilweise noch stärker gesichert: mit vier Meter hohen Elektrozäunen mit Monofilamentkronen, deren Ein- und Ausgänge mit Magschloss-Kartenlesern der Stufe 5 mit Anti-Manipulations-Systemen der Stufe 2 gesichert sind. Spezielle Aufmerksamkeit gilt den Gehegen direkt an der Außengrenze des Zoos. Einige der weniger gefährlichen Tiere werden in Freiluftgehegen gehalten, die von Schall- und elektronischen Zäunen begrenzt werden; diese Gehege werden von den Militärpolizisten besonders aufmerksam beobachtet, um dumme Zoobesucher davon abzuhalten, hineinzuklettern und die Tiere zu reizen. Für den Zoo dienen die Einzäunungen größtenteils dem Wohl der Tiere, nicht dem der Besucher.

Die Sicherheit des Zoos wird von einem Host kontrolliert, der sich physisch in den Büros knapp außerhalb des Zoeeingangs befindet. Monitore dort sind mit Kameras (Gerätestufe 3) verbunden, die alle großen Gehege des Zoos und die sie verbindenden Pfade überwachen. Der Sicherheitshost hat eine Stufe von 5 (Angriff 6, Schleicher 5, Datenverarbeitung 8, Firewall 7). In der VR erscheint seine Ikonografie als farbenfrohe und skurrile Fantasy-Insel im Dr.-Doolittle-Stil, voller sprechender Cartoontiere und -paracritter (von denen einige tödliches IC sind). Wenn der Host einen Eindringling entdeckt, führt er Bremse-IC in Gestalt eines Schwarms netzspinnender Spinnen aus. Der Host wird in Echtzeit von einer Sicherheitsspinnne überwacht, einem Offizier der UCAS Army Air Force, der größere Einbrüche ins System persönlich und direkt an seine Vorgesetzten melden wird. Außerdem befindet sich hier ein Lohnmagier der UCAS Army in Bereitschaft.

MILITÄRPOLIZISTEN DER UCAS ARMY

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3										
K	G	R	S	W	L	I	C	ESS		
4	4	4(5)	4	4	3	3	3	5,7		
Initiative		7(8) + 1W6								
Zustandsmonitor		10								
Limits		Körperlich 6, Geistig 5, Sozial 6								
Panzerung		9								
Aktionsfertigkeiten		Gebräuche 3, Laufen 4, Pistolen 5, Schnellfeuerwaffen 4, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 3								
Bodytech		Reaktionsverbesserung 1								
Ausrüstung		Kommlink [Renraku Sensei; Gerätestufe 3], Panzerweste [9]								
Waffen		Colt M23 [Sturmgewehr Präz. 4 Schaden 9K DK -2 HM/SM/AM RK - 40(s)] Fichetti Security 600 [Leichte Pistole Präz. 6(7) Schaden 7K DK - HM RK (1) 30(s) abnehmbare Schulterstütze, Lasermarkierer] Betäubungsschlagstock [Knüppel Präz. 4 Reichweite 1 Schaden 9G(e) DK -5]								

LOHNMAGIER DER UCAS ARMY

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3										
K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	
3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	6
Initiative		7 + 1W6								
Zustandsmonitor		10								
Limits		Körperlich 4, Geistig 6, Sozial 6								
Panzerung		9								
Aktionsfertigkeiten		Antimagie 5, Askennen 5, Astralkampf 5, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 4, Führung 3, Pistolen 4, Spruchzauberei 6, Wahrnehmung 3								
Zauber		Betäubungsball, Betäubungsblitz, Blitzstrahl, Heilen, Magie Analysieren, Physische Barriere, Reflexe Steigern, Stille								
Ausrüstung		Kommlink [Renraku Sensei; Gerätestufe 3], Mage-Sight-Brille (10 m), Zauberspeicher (Kraft 3)								
Waffen		Colt Cobra TZ-120 [MP Präz. 4(5) Schaden 7K DK - HM/SM/AM RK 2(3) 32(s) ausklappbare Schulterstütze, Gasventil 2, Lasermarkierer] Fichetti Security 600 [Leichte Pistole Präz. 6(7) Schaden 7K DK - HM RK (1) 30(s) abnehmbare Schulterstütze, Lasermarkierer]								

SICHERHEITSSPINNE DER UCAS ARMY AIR FORCE

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3										
K	G	R	S	W	L	I	C	ESS		
3	3	4(5)	4	3	5(6)	5	3	5,4		
Initiative		9(10) + 1W6								
Zustandsmonitor		10								
Limits		Körperlich 5(6), Geistig 6(7), Sozial 5								
Panzerung		9								
Aktionsfertigkeiten		Athletik-Fertigkeitsgruppe 3, Cracken-Fertigkeitsgruppe 5, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 5, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 4, Gebräuche (Militär) 3 (+2), Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 6, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 2								
Bodytech		Datenbuchse, Reaktionsverbesserung 1; Zerebralbooster 1								
Cyberdeck		Hermes Chariot [normale Konfiguration: Angriff 5, Firewall 4, Datenverarbeitung 2, Schleicher 4]								
Geladene Programme		Blackout, Schutzschirm								
Ausrüstung		Kommlink [Hermes Ikon; Gerätestufe 5], Panzerweste [9]								
Waffen		Colt Cobra TZ-120 [MP Präz. 4(5) Schaden 7K DK - HM/SM/AM RK 2(3) 32(s) ausklappbare Schulterstütze, Gasventil 2, Lasermarkierer] Fichetti Security 600 [Leichte Pistole Präz. 6(7) Schaden 7K DK - HM RK (1) 30(s) abnehmbare Schulterstütze, Lasermarkierer]								



CHIMERA-SCHARFSCHÜTZIN

MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 6									
K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	
4(7)	6(9)	5(7)	3	4	4	4	3	0,44	
Initiative		9(11) + 3W6							
Zustandsmonitor		10							
Limits		Körperlich 5(6), Geistig 6, Sozial 4							
Panzerung		9(12)							
Aktionsfertigkeiten		Athletik-Fertigkeitsgruppe 5(8), Biotech-Fertigkeitsgruppe 5, Bodenfahrzeuge 4, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 9 (10 für Gewehre und Schnellfeuerwaffen), Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 9, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 6, Schwere Waffen 5, Sprengstoffe 6, Überreden 6, Wahrnehmung 6 (Gehör 8/ Sicht 9), Wurfwaffen 6							
Bodytech		(alles Betaware) Cyberaugen [Stufe 4; Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 3, Sichtvergrößerung, Smartlink], Cyberohren [Stufe 4; Audioverbesserung 2, Balanceverstärker, Dämpfer, Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter 6], Cortextombe (Mikrobombe), Reflexbooster 2, Titankompositknochen, Ultraschallsensor 4; Muskelstraffung 3, Reflexrekorder (Gewehre), Reflexrekorder (Schnellfeuerwaffen), Schmerzeditor, Synthacardium 3, Thrombozytenfabrik, Toxinextraktor 3							
Ausrüstung		Chamäleonanzug [9], Kommlink [Transys Avalon; Gerätestufe 6; Biometrischer Scanner, Subvokales Mikrofon]							
Waffen		Ares Alpha [Sturmgewehr Präz. 5(7) Schaden 12K DK -3 HM/SM/AM RK 2 42(s) Smartgunsystem, Explosivmunition] Unterlaufgranatwerfer [Granatwerfer Präz. 4(6) Schaden 16K(f) DK +5 EM 6(s) Sprengwirkung -1/m Air							

Anmerkungen: Alle Geräte der Scharfschützin (einschließlich ihrer Cyberware) sind Slaves ihres Kommlinks.

BASILISKEN (2)

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
6	3	3	7	5	1	3	1	1	4	6
Initiative		6 + 1W6								
Bewegung		x1/x5/+4 (x2/x8/+2 Schwimmen)								
Zustandsmonitor		11/11								
Limits		Körperlich 8, Geistig 4, Sozial 5								
Panzerung		7								
Aktionsfertigkeiten		Laufen 2, Schleichen 3, Schwimmen 8, Waffenloser Kampf 6, Wahrnehmung 4								
Kräfte		Natürliche Waffe (Biss: Schaden 8K, DK -2), Panzer 7, Versteinerung								
Schwächen		Verwundbarkeit (Eigener Blick)								

Der Basilisk – eine Metavariante des Komodowarans – misst etwa 2,5 Meter von der Schnauze bis zur Schwanzspitze und wiegt ungefähr 100 Kilogramm. Er hat eine Schulterhöhe von etwa 20 Zentimetern, ist etwas breiter gebaut als sein mündlicher Vorfahr und verfügt über einen stacheligen Rückenfächer, der an seinem höchsten Punkt etwa 30 Zentimeter hoch ist und fast über das gesamte Rückgrat läuft. Die Schuppen sind sehr schwer, schwarz und leuchtend gelb. Schnauze und Schwanzspitze sind tiefschwarz. Das Maul ist mit scharfen, sägezahnartigen Zähnen gefüllt, die nachwachsen, wenn sie verloren gehen. Passend zu ihrem Äußeren sind Basilisken aggressive Fleischfresser, die sich gewöhnlich von Fischen und kleinen Säugetieren ernähren. Sie stürzen sich allerdings freudig auf alles, was sie fangen können, bis hin zu Metamenschen. Basilisken hüten ihr Revier extrem eifersüchtig und sind relativ leicht abzurichten, weshalb sie von einer Reihe von Megakons auf der ganzen Welt als Wachtiere verwendet werden.

CHIMERA-ATTENTÄTER (2)

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 6									
K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	
5(8)	4[8]*	6(9)	3[7]*	4	3	3	3	0,12	
Initiative		9(12) + 4W6							
Zustandsmonitor		11(13)							
Limits		Körperlich 6(7), Geistig 5, Sozial 4							
Panzerung		12(18)							
Aktionsfertigkeiten		Athletik-Fertigkeitsgruppe 4(7), Biotech-Fertigkeitsgruppe 5, Bodenfahrzeuge 4, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 7 (8 für Schnellfeuerwaffen), Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 7, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 7, Schwere Waffen 5, Sprengstoffe 6, Überreden 5, Wahrnehmung 5 (Gehör 7, Sicht 8), Wurfwaffen 5							
Vorteile		Beidhändigkeit							
Bodytech		(alles Betaware) 2 Cyberarme [offensichtlich, maßgeschneidert; GES 8, STR 7, Cybergun (Automatikpistole), Sporn], Cyberaugen [Stufe 4; Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 3, Sichtvergrößerung, Smartlink], Cyberohren [Stufe 4; Audioverbesserung 2, Balanceverstärker, Dämpfer, Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter 6], Cortextombe (Mikrobombe), Dermalpanzerung 3, Titankompositknochen; Reflexrekorder (Schnellfeuerwaffen), Schmerzeditor, Synapsenbeschleuniger 3, Synthacardium 3, Thrombozytenfabrik							
Ausrüstung		Kommlink [Transys Avalon; Gerätestufe 6; Biometrischer Scanner, Subvokales Mikrofon], Panzerjacke [12]							
Waffen		Cybergun [Automatikpistole Präz. 4(6) Schaden 7K DK -1 HM/SM RK 1 externer Munitionsport, Schalldämpfer, Smartgunsystem, Explosivmunition] Sporn [Waffenloser Kampf Präz. Körperlich Reichweite – Schaden 10K DK -2]							

* Werte in [] für Cyberarme.

Anmerkungen: Alle Geräte der Attentäter (einschließlich ihrer Cyberware) sind Slaves ihrer Kommlinks.



Chimera ist eine Gruppe von freischaffenden Attentätern, die angeblich aus ehemaligen Mitgliedern eines russischen Geheimdienstes besteht. Die Gruppe operiert seit 2054 im pazifischen Nordwesten und wurde bis jetzt mit mehr als einem Dutzend Attentate auf wichtige Persönlichkeiten in Verbindung gebracht, darunter Lt. Col. Chris van Roggen von der kalifornischen Nationalgarde, Mafia-Capo James O'Malley und United-Oil-Vizepräsident James Rinchik. Man nimmt an, dass die Mitglieder von Chimera schwer vercyberte und gut ausgebildete Menschen sind. Die Organisation bietet logistische und manchmal auch magische Unterstützung, um die Verteidigung eines Ziels zu überwinden, und Chimera-Assassinen verwenden eine Vielzahl von Techniken - von Scharfschützenangriffen über Sprengstoff und Gifte bis hin zu sorgfältig arrangierten „Unfällen“ -, um ihre Ziele zu eliminieren. Sie nehmen - je nach Ziel und Auftrag - eine halbe Million Nuyen und mehr für einen Mord.

SZENE 6: GROSSZÜGIGE FREUNDE

AUF EINEN BLICK

Die Runner haben das Fiasko im Zoo mehr oder weniger lebend überstanden. Aber selbst wenn sie es mit Dietrichs Nuyen nach draußen geschafft haben, wissen sie jetzt, dass sie das Kommlink unbedingt loswerden müssen. Vielleicht haben sie sogar eine Ahnung davon, wie groß das ist, was sie da in den Händen halten: den Schlüssel zu Brackhavens Sturz. An den Ködern, die die Runner bei ihren Connections in *Szene 3: Nach dem Job ist vor dem Job* (S. 17) haben fallen lassen, beißt jetzt etwas an, und die Runner werden von mehreren Gruppen Angebote erhalten. Es liegt jetzt an ihnen, wen sie an Land ziehen. Je nachdem, an wen die Runner zu verkaufen beschließen, könnte der Höhepunkt des Abenteuers schon in dieser Szene passieren.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Reifen quietschen und Gummi brennt, doch keine Schüsse prallen von der Karosse eures Fahrzeugs ab; ihr hört das Heulen von tausend Sirenen, das hinter euch zurückbleibt, aber ihr werdet nicht von irgendwelchen Autos oder Drohnen verfolgt. Eine weitere „saubere“ Flucht. Ihr versucht, euer abgehacktes Atmen und eure pochenden Herzen zu beruhigen, ladet eure Waffen nach, versucht ein Gefühl dafür zu bekommen, was gerade passiert ist, wer verletzt ist, wie schwer, und wem das ganze Blut gehört, das da in die Sitze sickert. Einiges davon ist eures, einiges nicht. Aber jetzt sieht es alles gleich aus.

Zur Sache: Dietrich ist tot, getötet von Cyborg-Assassinen, die mit militärischer Hardware ausgerüstet waren, und ihr sitzt echt in der Scheiße.

Ihr hättet wissen sollen, dass 100.000 leicht verdiente Nuyen einfach zu schön waren, um wahr sein. Das Ganze ist in die Hose gegangen, und ihr habt immer noch dieses Kommlink. Ihr könnt es nicht einfach aus dem Fenster werfen und die Kons und Kreuzritter darum kämpfen lassen. Selbst wenn ihr es in eine Mülltonne werft, würde euch niemand glauben, dass ihr das getan habt. Sie werden immer wieder kommen,

bis sie wissen, dass sie - oder einer ihrer Rivalen - es besitzen. Und Brackhavens Leute kommen womöglich so lange, bis sie sicher sind, dass jede einzelne Kopie der Daten vernichtet ist, oder bis das alles nicht mehr wichtig ist. An diesem Punkt ist das Kommlink ein so riesiges Fadenkreuz, dass ihr wahrscheinlich sogar dafür zahlen würdet, um es loszuwerden - andererseits solltet ihr schon einige Nuyen für eure Schwierigkeiten bekommen. Verkauft es, während die Nachfrage hoch ist. Aber an wen?

Als ihr auf die AR-Displays eurer Kommlinks schaut, seht ihr, dass ihr mehrere Nachrichten von mehreren eurer Connections habt.

AUFHÄNGER

In dieser Szene enthüllt dieser Shadowrun seine roheste und aufregendste Komponente: Charakterinteraktion. Es ist sehr unwahrscheinlich, dass ein Anfängerteam bei *Shadowrun* ein einheitliches moralisches oder ethisches Weltbild hat. Einige Runner sind eher Söldnerseelen, andere eher heldenhafte Rebellen, und die meisten befinden sich irgendwo zwischen diesen beiden Extremen. Brackhaven ist ein übler Bastard; falls die Runner irgendetwas über ihn wissen (und das sollten sie), haben sie einen guten Grund, ihn zu hassen, besonders wenn einige der Teammitglieder Metamenschen sind (was wahrscheinlich der Fall ist). Allerdings macht er das beste Angebot. Auf der anderen Seite bieten diese Daten Dana Oaks, dem Ork-Untergrund und Projekt Freiheit nicht nur wohlverdiente Rache, sondern auch dringend benötigte Wiedergutmachung. Sie können allerdings nicht so viel Geld zusammenkratzen wie die großen Jungs. Die Runner werden sich als Team entscheiden müssen, um gemeinsam einen Mittelweg zu finden zwischen dem Richtigen und dem am besten Bezahlten. Wenn verschiedene Wertvorstellungen aufeinanderprallen, könnte der Konflikt zwischen den Spielercharakteren hässlich werden - hübsch hässlich. Lassen Sie sich davon nicht abschrecken: Nehmen Sie ihn an. Fachen Sie die Spannung ruhig noch mit dem potenziellen Verrat ihrer Connections und dem Näherkommen rivalisierender Teams an, und Sie haben ein wunderbares Rezept für ein hochexplosives Drama.

HINTER DEN KULISSEN

In dieser Szene passiert eine Menge, aber wo es passiert, hängt von den Runnern ab. Diese Szene - genauso wie *Szene 3: Nach dem Job ist vor dem Job* und *Szene 4: Ein Klopfen an der Tür* - spielt sich größtenteils im Versteck der Spielercharaktere bzw. an dem Ort ab, den sie als Treffpunkt auswählen. An diesem Punkt der Geschichte sind die Runner wahrscheinlich vorsichtig bis paranoid, denn eines sollte vollkommen klar sein: Die ganze Stadt ist auf der Suche nach dem Kommlink, und die verschiedenen Gruppen haben kein Problem damit, durch ein Meer aus Shadowrunnerblut zu waten, um es zu bekommen.

Mehrere Faktoren bestimmen, wie sich diese Szene entwickelt. Dies sind:

- Ob die Spielercharaktere in *Szene 5: Caveat Venditor* das zweite Kommlink von Dietrichs Leiche geborgen haben.
- Welche Gruppen die Spielercharaktere (oder ihre Connections) in *Szene 3: Nach dem Job ist vor dem Job* kontaktiert haben.
- Welche Gruppen versucht haben, sich das Kommlink gewaltsam anzueignen.



Beachten Sie, dass diese Szene und der Rest des Abenteuers davon ausgehen, dass die Spielercharaktere immer noch Dietrichs Hermes Ikon aus dem Novelty Hills Sleep & Eat haben. Wenn sie es geschafft haben, dieses Kommlink zu verlieren (ohne dabei zu sterben), werden Sie als Spielleiter den Rest des Abenteuers grundlegend überarbeiten müssen.

Alle Gruppen, die die Spielercharaktere in Szene 3 kontaktiert haben, kehren in dieser Szene zurück. Das schließt diejenigen Gruppen mit ein, die in Szene 4 versucht haben, sich das Kommlink zu schnappen. Sie werden mit den Spielercharakteren dreist über dieselben Connections in Kontakt treten, die sie verraten haben. Die Connections der Spielercharaktere werden ihre Proben auf Überreden + Charisma [Sozial] so gut wie möglich ausnutzen und die Spielercharaktere anlügen, ohne rot zu werden. Der Spielleiter sollte alle Menschenkenntnisproben (SR5, S. 153) der Spielercharaktere geheim ablegen und den Spielern die Ergebnisse nicht mitteilen. Falls er einem Spieler erzählt, dass eine seiner Connections ihn betrügt, sollte der Spieler nicht wissen können, ob das das Ergebnis eines kritischen Erfolges oder eines kritischen Patzers ist. Falls die Spielercharaktere eine ihrer nicht so loyalen Connections bei einer Lüge ertappen, wird sich die Connection im Allgemeinen zaghaft verhalten, wie im unten stehenden Text angedeutet.

Die großen Gruppen sollten in dieser Szene alle mit den Spielercharakteren in Kontakt treten, sofern sie eine Chance hatten, herauszufinden, dass die Spielercharaktere Dietrichs Kommlink haben. Szene 3 bietet für die verschiedenen Gruppen mehrere Wege, das herauszufinden, entweder durch ihre eigenen unabhängigen Agenten oder durch die Connections der Spielercharaktere. Die Gruppen kontaktieren die Spielercharaktere in derselben Reihenfolge, wie sie ursprünglich von den Connections der Spielercharaktere kontaktiert wurden. Falls das nicht passiert ist, kontaktieren sie die Runner in der Reihenfolge, in der sie von dem Kommlink erfahren haben.

ARES-VERTRETERIN: KAREN KING

Falls die Runner in Szene 4: *Ein Klopfen an der Tür* nicht auf die Mafia getroffen sind, lesen Sie Folgendes vor:

Auf eurem Kommlink wurde eine Videomail hinterlassen; der Kommlink ist der des Hauptquartiers von Ares Macrotechnology in Downtown, also ist die Nachricht entweder von Ares, oder jemand hat eine Menge Hebel in Bewegung gesetzt, damit es nach Ares aussieht. Die Anruferin ist eine ältere, dunkelhaarige Menschenfrau mit ernstem Gesichtszügen und einer Haltung, die nach Militär oder Ex-Militär schreit. Hinter ihr ist auf einer teuer aussehenden Wand das Ares-Logo teilweise sichtbar.

„Mein Name ist Karen King, Vizepräsidentin von Ares Seattle. Ich werde Ihre Zeit nicht mit belanglosen Intrigen verschwenden und komme direkt auf den Punkt. Ich habe erfahren, dass Sie auf einige Informationen gestoßen sind, die für uns von Interesse sind. Ich bin bereit, Ihnen einen Finderlohn von 200.000 Nuyen zu zahlen, falls sie uns - und nur uns - diese Informationen zeitnah übermitteln. Sie können meine Sekretärin unter LTG #9206 (78-4730) erreichen.“

Falls die Runner in Szene 4 von Mafiosi der Ciarniello-Familie angegriffen wurden, lesen Sie Folgendes vor:

Auf eurem Kommlink wurde eine Videomail hinterlassen; der Kommlink ist der des Hauptquartiers von Ares Macrotechnology in Downtown, also ist die Nachricht entweder von

Ares, oder jemand hat eine Menge Hebel in Bewegung gesetzt, damit es nach Ares aussieht. Die Anruferin ist eine ältere, dunkelhaarige Menschenfrau mit ernstem Gesichtszügen und einer Haltung, die nach Militär oder Ex-Militär schreit. Sie sieht ungehalten aus, versucht aber, nicht zu finster dreinzublicken. Hinter ihr ist auf einer teuer aussehenden Wand das Ares-Logo teilweise sichtbar.

„Hier spricht Karen King, Vizepräsidentin von Ares Seattle. Ich möchte mich für die Handlungen einiger übereifriger Mob-Arschlöcher entschuldigen, die dachten, sie würden unseren Interessen dienen. Das taten sie nicht, und ihre Fehler werden berichtigt werden. Erlauben Sie mir, den Vorfall wieder gutzumachen. Wie Sie mittlerweile zweifellos wissen, haben Sie einige Informationen in Ihrem Besitz, die für mich wertvoll sind. Ich bin bereit, Ihnen einen Finderlohn von 225.000 Nuyen zu zahlen, falls sie uns - und nur uns - diese Informationen zeitnah übermitteln. Bitte rufen Sie mich schnell zurück; Sie können meine persönliche Sekretärin unter LTG #9206 (78-4730) erreichen.“

Karen King, eine ehemalige Offizierin der UCAS-Streitkräfte, ist seit mindestens 2050 bei Ares, wahrscheinlich aber noch viel länger. Sie wird langsam alt, und ihre Verjüngungsbehandlungen können das nicht vollständig verbergen, selbst wenn sie immer noch in besserer Form ist als einige professionelle Shadowrunner. Das Alter hat sie aber keinen Deut weicher gemacht; sie ist immer noch ein zäher, nüchterner, ehrlicher Profi mit einer extrem direkten und militärischen Herangehensweise an administrative Herausforderungen, die sie - wie ihre eiserne Loyalität zu Ares - im Unternehmen weit voran gebracht hat. King ist unverblümt und direkt, kämpft mit harten Bandagen und kommt gleich zur Sache. Falls die Spielercharaktere mit ihr verhandeln wollen, hat sie einen Verhandlungs-Würfelpool von 16 [Soziales Limit 8]. Ein Patzer durch einen der Spielercharaktere kann dazu führen, dass sie die Geduld mit den Runnern verliert. Jeder Nettoerfolg auf Seiten der Spielercharaktere bringt ihnen 10.000 Nuyen mehr, aber King wird nötigenfalls ihr Edge (Stufe 5) einsetzen, um ihre Verluste zu begrenzen.

BRACKHAVEN-VERTRETER: GREGORY ZANE

Zane wird auf keinen Fall eine Verbindung zu den Night Hunters zugeben, egal was passiert. Lesen Sie Folgendes vor:

Der Bild-im-Bild-Ausschnitt des eingehenden Videoanrufs in eurem AR-Display zeigt das Gesicht eines Menschen europäischer Abstammung. Er ist Mitte vierzig, hat ein durchschnittliches, nichtssagendes Gesicht, kurz geschnittenes sandfarbenes Haar und mattsilberne Cyberaugen. Im unteren Teil des Bildes könnt ihr den Kragen eines gepanzerten Jacketts ausmachen. „Zane ist mein Name“, sagt er und spricht in kurzen, abgehackten, effizienten Sätzen weiter. „Ich bin ein Shadowrunner, genau wie ihr. Es ist unwichtig, wen ich repräsentiere, und ihr versteht sicherlich, dass ich diese Information nicht ausspucken werde. Was wichtig ist, ist, dass ich euch ein Angebot für das Kommlink machen will, das ihr bei euch habt. Ich denke, euch gefällt, was ich zu sagen habe, denn es ist ...“, er erlaubt sich den Anflug eines Lächelns, „... ein netter Haufen Wechselgeld, den ich euch anbiete. Ruft unter diesem Kommlink zurück; ihr habt mein Wort als Profi, dass ich keinen Scheiß abziehe.“



Zane wird seine Verbindung zu Brackhaven nur erwähnen, wenn er dazu genötigt wird. Wenn er sie erwähnt, macht er klar, dass er sie für irrelevant hält, und dass die Spielercharaktere das auch so sehen sollten, wenn sie Profis seines Kalibers sind. „Ein Job ist ein Job, und Nuyen sind Nuyen.“ Er bietet ihnen volle 400.000 Nuyen für das Kommlink (oder für beide Kommlinks) – bei Weitem das großzügigste Angebot aller interessierten Parteien, solange die Runner garantieren, dass sie kein doppeltes Spiel spielen und die Daten an niemanden sonst verkauft haben. Für einen Shadowrunner ist Zane ein ehrlicher Kerl, und er meint, was er darüber sagt, dass er den Anruf der Spielercharaktere nicht zurückverfolgt und sie nicht jagt – zumindest nicht vor dem Treffen, das er arrangieren will. Ob er die Runner bei dem Treffen verraten will oder nicht, hängt ganz davon ab, wie sehr Sie als Spielleiter die Daumenschrauben anziehen wollen.

Zane ist in keinsten Weise bereit, über die angebotene Summe zu verhandeln; Brackhavens Angebot ist ein großer Haufen Geld, und er weiß es.

MITSUHAMA-VERTRETER: TAKAFUMI MAEDA

Wenn die Spielercharaktere Maedas Nachricht erhalten, lesen Sie Folgendes vor:

Eine reine Audionachricht liegt in der Mailbox eures Kommlinks. Der Sprecher hat einen deutlichen japanischen Akzent, spricht aber exzellentes Englisch – definitiv keine Linguasoft. „Ich grüße Sie; weder kenne ich Sie, noch kennen Sie mich, aber ich habe einen Geschäftsvorschlag für Sie. Gewöhnlich verkeh-

re ich mit Individuen Ihres Standes durch eine Reihe von Mittelsleuten, aber meine Mittelsleute haben mich enttäuscht, und die Zeit drängt.“ Für jemanden, der sagt, dass die Zeit drängt, zieht er die Dinge ganz schön in die Länge. Er redet ausführlich, und ihr sorgt euch schon, dass eure Mailbox ihr Zeitlimit erreicht, bevor er zum Punkt kommt. „Es kann sein, dass kürzlich ein Dokument aufgetaucht ist, das die Kompetenz eines hochrangigen politischen Amtsträgers in Seattles Regierung betrifft. Genauer gesagt, ein Dokument, das diese Person, deren Namen ich nicht nennen werde, mit schwerer Korruption und kriminellen Vergehen in Verbindung bringt. Sicher ist es in jedermanns bestem Interesse, so eine Person in aller gebotenen Eile zu ersetzen. Im Interesse des Erreichens eines solchen wünschenswerten Ergebnisses wären die Leute, die ich repräsentiere – was kaum ein Geheimnis darstellt, obwohl es vulgär und unpassend wäre, ihren Namen zu nennen –, bereit, eine großzügige Spende zu leisten, damit diese Informationen ans Licht kommen. Eine Spende von ungefähr 200.000 Nuyen. Wenn Sie glauben, dass Sie bei diesem Dienst an der Öffentlichkeit behilflich sein können, sollten Sie, sobald Sie können, LTG #9201 (31 7683) kontaktieren. Arigato gozaimasu.“

Takafumi Maeda, ein japanischer Mensch, der große Anstrengungen unternehmen wird, um seinen Namen nicht benutzen zu müssen, ist ein sehr großer Fisch. Wie Karen King ist auch er ein Megakon-Repräsentant. In der Planungsabteilung des Vereinten Konzernrats von Seattles repräsentiert er Mitsuhamas Computer Technologies. Er gehört zwar schon seit Jahren zum politischen Inventar in Seattle, ist aber ein Import aus Neo-Tokio und behält in seinem Umgang immer noch ei-



nen gewissen Grad an traditionellem japanischem Stil bei. Er ist jederzeit streng formal und – bis hin zur Unterwürfigkeit – fast obsessiv ehrerbietig gegenüber Höhergestellten, bestimmt gegenüber Untergebenen und vorsichtig gegenüber jedem, der nicht eindeutig das eine oder das andere ist. Er erwartet von Nicht-Japanern nicht, dass sie in der Lage sind, die Feinheiten angemessener Konzernetikette zu begreifen, aber selbst seine niedrigen Erwartungen werden andauernd enttäuscht. Maeda hört sich selbst gerne reden, und er zieht es vor, so viele mehrsilbige Wörter von sich zu geben wie möglich.

Wenn die Spielercharaktere Maeda offen beschuldigen, den Yakuza-Angriff in Szene 4 arrangiert zu haben (sofern dieser passiert ist), lesen Sie Folgendes vor:

„Ich pflege sicherlich keinen Umgang mit solchen Individuen, noch tut das Mitsuhamas Computer Technologies, und ich empfinde solch eine unverantwortliche Andeutung als zutiefst abstoßend, ganz zu schweigen davon, dass sie nicht zu beweisen ist. Der Weg, den Sie einschlagen, ist für geschäftliche Transaktionen nicht förderlich, und ich bitte darum, dass Sie solche Verleumdungen unverzüglich unterlassen, weil sie beleidigend und unangebracht sind. Und selbst wenn ich – so absurd das auch klingen mag – Umgang mit solchen Individuen pflegen würde, könnten sicherlich weder ich noch mein Arbeitgeber für die Handlungen verantwortlich gemacht werden, die diese eigeninitiativ und motiviert durch ihre niederen Beweggründe unternehmen. Aber falls Ihr söldnerhaftes Wesen diktiert, dass es wirklich notwendig ist, dass ich mein Eröffnungsangebot erhöhe, um solche abwegigen Gerüchte zum Schweigen zu bringen, werde ich Ihnen – schweren Herzens – zusätzliche 25.000 Nuyen anbieten. Aber nehmen Sie zur Kenntnis, dass ich von Ihrem Verhalten äußerst enttäuscht bin.“

Falls dieser außergewöhnlich wortreiche Versuch, Schuldgefühle zu wecken, die Spielercharaktere dazu bringt, kein zusätzliches Geld zu nehmen, entschuldigt sich Maeda für seine Kritik und preist ihre Diskretion. Seine Meinung über sie und sein Verhalten ihnen gegenüber verbessert sich, falls sie beschließen, ihn nicht so hart wie möglich zu erpressen. Nicht weil das Geld ihm irgendetwas bedeuten würde – eine so kleine Summe wie 25.000 Nuyen ist ihm egal –, sondern weil er Zurückhaltung respektiert.

Falls die Spielercharaktere mit Maeda verhandeln wollen, hat er einen Verhandlungs-Würfelpool von 15 [Soziales Limit 6]. Jeder Nettoerfolg der Spielercharaktere bringt ihnen 10.000 Nuyen mehr, aber wie King hat Maeda kein Problem damit, Edge (Stufe 5) auszugeben, um seine Erfolge zu erhöhen.

VERTRETERIN VON PROJEKT FREIHEIT: ELIZA BLOOM

Falls die Runner Eliza Bloom schon zuvor begegnet sind (zum Beispiel in einem anderen Abenteuer), sollte diese Interaktion abgeändert werden, um dies widerzuspiegeln.

Falls die Runner in Szene 4 nicht von Tosh Athack angegriffen wurden, lesen Sie Folgendes vor:

Euer Kommlink piept, und ihr seht, dass ihr einen Anruf von einer euch unbekanntem Nummer habt. Ihr geht ran und seht eine attraktive Zwergin von amerindianischer Herkunft. Ihr schwarzes Haar hat dunkelrote Strähnen, und sie trägt einen Mantel von Mortimer of London. Ihr erkennt sie sofort als Eliza Bloom, die bei den letzten Gouverneurswahlen ge-

gen Gouverneur Brackhaven antrat, nur um – höflich gesagt – vernichtend geschlagen zu werden. „Hi, ich bin froh, dass ihr noch am Leben seid. Okay, vielleicht nicht die beste Art, um eine Unterhaltung zu beginnen, aber ich bin wirklich froh! Ich habe gehört, dass Seth Dietrichs Kommlink seinen Weg in eure Hände gefunden hat. Falls ihr es noch nicht wusstet: Ich denke, dass Dietrich den Dreck über Kenny Brackhaven hat, den wir brauchen, damit wir dieses Humanis-liebende Schwein ein für alle Mal hängen sehen können. Projekt Freiheit ist bereit, eine Menge zu zahlen, um diese Daten zu bekommen. Aber noch besser als das Geld wäre, dass der Ork-Untergrund euch einen großen Gefallen schulden würde, und ich auch.“

Falls die Runner in Szene 4 von Tosh Black Knights angegriffen wurden, lesen Sie stattdessen Folgendes vor:

Euer Kommlink piept, und ihr seht, dass ihr einen Anruf von einer euch unbekanntem Nummer habt. Ihr geht ran und seht eine attraktive Zwergin von amerindianischer Herkunft. Ihr schwarzes Haar hat dunkelrote Strähnen, und sie trägt einen Mantel von Mortimer of London. Ihr erkennt sie sofort als Eliza Bloom, die bei den letzten Gouverneurswahlen gegen Gouverneur Brackhaven antrat, nur um – höflich gesagt – vernichtend geschlagen zu werden. „Hört zu, es tut mir wirklich, wirklich leid, dass dieser Knight-Errant-Schlägertrupp euch aufgemischt hat. Um die Wahrheit zu sagen, da ist mächtig was schiefgegangen. War aber nicht mein Fehler, nicht im Geringsten. MacCallister und ich wollten euch mit einem Angebot kontaktieren, aber Staatsanwältin Oaks war in Sorge, dass ihr an einen höheren Bieter verkaufen würdet. Detective Athack nahm das ein bisschen zu wörtlich und hat euch Jungs etwas vorschnell aufs Korn genommen. Also, nicht mein Fehler, aber trotzdem: Entschuldigung. Wollen wir uns nicht wie Erwachsene benehmen? Wir alle wollen doch Brackhaven untergehen sehen, oder? Ich habe gehört, dass Seth Dietrichs Kommlink seinen Weg in eure Hände gefunden hat. Falls ihr es noch nicht wusstet: Ich denke, dass Dietrich den Dreck über Kenny Brackhaven hat, den wir brauchen, damit wir dieses Humanis-liebende Schwein ein für alle Mal hängen sehen können. Projekt Freiheit ist bereit, eine Menge zu zahlen, um diese Daten zu bekommen. Aber noch besser als das Geld wäre, dass der Ork-Untergrund euch einen großen Gefallen schulden würde, und ich auch.“

Bloom hat persönliche Gründe, um Brackhaven brennen sehen zu wollen – mal abgesehen von der Tatsache, dass er ein rassistischer Drecksack und sie eine amerindianische zwergische Schamanin ist. Bloom kann nur 80.000 Nuyen anbieten, und darin ist schon alles enthalten, was MacCallister, Tauren und Bezirksstaatsanwältin Oaks beisteuern können. Falls die Spielercharaktere mit ihr um mehr Geld verhandeln wollen, hat sie einen Verhandlungs-Würfelpool von 13 [Soziales Limit 10] und Edge 4. Jeder Nettoerfolg, den die Spielercharaktere erzielen, bringt der Gruppe 5.000 Nuyen mehr, bis zu einem Maximum von 100.000 Nuyen (mehr kann Bloom wirklich nicht bieten).

PERSÖNLICHES GESPRÄCH

Egal an wen die Spielercharaktere das Kommlink zu verkaufen beschließen, sie werden das Treffen selbst arrangieren müssen. Das heißt, sie müssen Zeit und Ort festlegen. Das stellt die Spieler vor die Herausforderung, ein sicheres und erfolgreiches persönliches Treffen planen und durchführen zu müssen, aber es gibt den Charakteren auch die Gelegenheit, für ein wenig

zusätzliche Sicherheit zu sorgen. Alle interessierten Gruppen sind recht flexibel, werden aber an keinen Ort gehen, der selbstmörderisch gefährlich wäre (z. B. nach Glow City in den Redmond Barrens), oder an einen Ort, der ein offensichtlicher Ort für einen Hinterhalt ist. Am Ende können Sie die Spieler Proben auf relevante Wissens- und Aktionsfertigkeiten (Sichere Orte in Seattle, Seattler Gegend, Sicherheitsprozeduren, Sicherheitsdesign, Taktik und so weiter) ablegen lassen, um Ideen und Optionen zu generieren, aber überlassen Sie ihnen die letzte Entscheidung, wo sich ihre Charaktere mit der Gegenseite treffen wollen. In *Schattenstädte* und älteren Quellenbüchern, die sich mit Seattle beschäftigen, sind mehrere Schauplätze beschrieben, die gute Ideen für einen Treffpunkt bieten.

Abgesehen vom Ort sind auch die Bedingungen des Treffens Sache der Spielercharaktere, solange sie vernünftig sind. Alle Leute, mit denen sich die Spielercharaktere potenziell treffen, sind viel zu wichtig, um allein und unbewaffnet irgendwohin zu kommen, aber die Zahl der Leibwächter und das Niveau der Bewaffnung zu begrenzen ist in Anbetracht der Umstände absolut akzeptabel. Am Ende sollte der Spielleiter die Spielercharaktere Proben auf Gebräuche oder Taktik ablegen lassen und selbst nach bestem Wissen entscheiden, wer welche Einsatzkräfte mit sich bringt.

Karen King wird das Treffen persönlich wahrnehmen, zusammen mit acht Mitgliedern einer Spezialeinheit von Knight Errant und einem zwergischen Lohnmagier von Ares. Zane wird in Brackhavens Auftrag mit sechs seiner Leute zum Treffen kommen. Zane wird einen Shadowrunner (verwenden Sie den trolischen Kampfmagier aus *SR5*, S. 116) anheuern, der für magische Unterstützung sorgen soll; Bios-Fear wird – sofern er noch am Leben ist – außer Sicht für die Matrixüberwachung sorgen. Maeda wird nicht riskieren, selbst gesehen zu werden, sondern seine Vertreterin – eine menschlich aussehende elfische Magieradeptin namens Kiyoko Inoue – als „Handelsreisende“ schicken. Ein sechsköpfiges schnelles Eingreifteam von MCT wird sich bereithalten; zu diesem Team gehört auch ein Kampfhacker. Und schließlich wird Bloom Tauren sowie Tosh und seine Black Knights als Verstärkung schicken; Taurens Werte finden Sie im Abschnitt *Hauptdarsteller*, die Werte von Tosh und seinen Black Knights in *Szene 4: Ein Klopfen an der Tür* auf S. 21.

Egal welche Fraktion sich mit den Spielercharakteren trifft, das jeweilige Team taucht eine Stunde vor dem Treffen am Treffpunkt auf, um astrale und Drohnenaufklärung durchzuführen, nach Sprengfallen Ausschau zu halten und sicherzugehen, dass sie nicht in eine Todeszone stolpern. Sie gehen allerdings nicht so weit, dass sie ihre eigenen Wachposten und Scharfschützen postieren, denn das würde die falsche Botschaft übermitteln. Jedes Team kommt in einem Konvoi von Bodenfahrzeugen an, und jedes – abgesehen von Projekt Freiheit – hat Hubschrauberunterstützung in Bereitschaft, falls der Drek zu dampfen anfängt und sie schnell verschwinden müssen.

DAS PUZZLE ZUSAMMENSETZEN

Falls die Spielercharaktere das Transys Avalon bekommen haben, das Dietrich im Zoo bei sich hatte (es ist auf einen gewissen Alan Foster registriert, eine von Dietrichs gefälschten SINS, wenn auch keine seiner alternativen Persönlichkeiten), wollen sie es vielleicht hacken, denn eine Matrixwahrnehmungprobe enthüllt, dass es eine verschlüsselte Datei enthält. Das Hacken erfordert eine erfolgreiche Handlung Eiliges Hacken oder Brute Force, um eine Marke auf dem Gerät zu platzieren, was gegen den Gerätepool des Kommlinks von 12 gelingen muss.

Wenn der Matrixspezialist des Teams eine Marke auf dem Gerät platziert hat, kann er eine Handlung Datei Cracken versuchen, um auf die geschützten Dateien zuzugreifen. Er legt eine Vergleichende Probe auf Hacking + Logik [Angriff] gegen die doppelte Schutzstufe (Würfelpool 10) ab. Sobald er es schafft, den Dateischutz zu knacken, ist nur noch eine erfolgreiche Handlung Datei Editieren nötig, um die Datei herunterzuladen, zu kopieren oder zu lesen. Datei Editieren erfordert einen Nettoerfolg bei einer Vergleichenden Probe auf Computer + Logik [Datenverarbeitung] gegen einen Würfelpool von 12.

Eine Analyse der entschlüsselten Datei des zweiten Kommlinks enthüllt, dass sie genauso verstümmelt ist wie die Datei auf dem ersten Kommlink. Ein Decker kann allerdings versuchen, die beiden verstümmelten Dateien zusammenzufügen, sofern beide entschlüsselt worden sind. Dafür ist eine Ausgedehnte Probe auf Computer + Logik [Datenverarbeitung] (20, 10 Minuten) erforderlich. Ein Patzer bedeutet, dass einige der Daten verloren gehen, während ein Kritischer Patzer bedeutet, dass alle nützlichen Daten verloren sind, was später ernsthafte Auswirkungen haben könnte. Falls die Spielercharaktere es schaffen, die Dateien wieder zusammenzufügen, geben Sie ihnen Spielerinformation #2.

DAUMENSCHRAUBEN

Falls die Runner hier mit irgendwem außer Zane interagieren, können Sie die Daumenschrauben anziehen, indem Sie Zanes Team mit voller Kraft angreifen lassen. Falls die Spielercharaktere bereits auf die Night Hunters getroffen sind, sollten die Angreifer stattdessen aus Konzernmännern von Ares oder Mitsuhamas oder aus den Black Knights bestehen. Letztlich ist hier jede Gruppe, an die die Spielercharaktere das Kommlink nicht verkaufen wollen, eine mögliche Option. Die logischste Wahl wäre eine Gruppe, die die Spielercharaktere ernsthaft für einen Verkauf in Erwägung gezogen haben, bevor sie sich dann doch für eine andere entschieden haben – besonders falls einer oder mehrere Spielercharaktere für diese Gruppe votiert haben, aber am Ende eine andere den Zuschlag erhalten hat. Falls die Spielercharaktere zum Beispiel gemeinsam beschlossen haben, an Ares zu verkaufen, aber einer von ihnen das Kommlink unbedingt an seine Connections im Ork-Untergrund verkaufen wollte, wären die Black Knights die beste Wahl.

Wenn die Runner beschlossen haben, das Kommlink an Zane zu verkaufen, dann funktionieren die Daumenschrauben etwas anders, denn diese Szene wird de facto zum Höhepunkt des Abenteuers. Zane braucht die Runner nicht, um die Daten aus Brackhaven Investments zu beschaffen. Er kann einfach reingehen und sie sich holen. Selbst wenn Sie hier also nicht die Daumenschrauben anziehen wollen, sollten Sie entweder – wie oben beschrieben – ein anderes Team das Treffen angreifen lassen oder Zane die Spielercharaktere betrügen und überfallen lassen, um sein Geld zurückzubekommen. Einer dieser beiden Kämpfe kann auf jeden Fall so hochskaliert werden, dass er als Endkampf dient.

Und wenn die Runner an Zane verkaufen und Sie die Daumenschrauben anziehen wollen? Lassen Sie Zane sie betrügen und ein anderes Team das Treffen aufmischen. Die Luft wird voller Blei sein, und Chaos wird herrschen, während drei Fraktionen einen Kampf ausfechten, der in den Schatten ausbricht und die Straßen erreicht.

Details zu den Zahlen, Fähigkeiten, der Ausrüstung, Zusammensetzung und den Taktiken jeder der vier feindlichen Kräfte, die Sie den Runnern hier entgegenwerfen können, finden sich im Abschnitt *Schergen und bewegliche Ziele* weiter unten.



KEINE PANIK

Falls die Spielercharaktere beschließen, an Brackhavens Leute zu verkaufen, um das große Geld zu machen, dann lassen Sie das ruhig passieren. Shadowrunner sind schließlich keine Superhelden; sie sind professionelle Kriminelle. Der Abschnitt *Daumenschrauben* weiter oben bietet einen Höhepunkt in dieser Szene, der den vorgeschlagenen Höhepunkt in *Szene 7: Den Faden einfädeln* ersetzen kann. Ein größeres Problem als die Entscheidung der Runner, das Kommlink den bösen Jungs zu geben, tritt auf, wenn die Runner unfähig sind, überhaupt eine Entscheidung zu treffen.

Wie sehr die Auseinandersetzung der Spielercharaktere untereinander, an wen sie das Kommlink verkaufen sollten, ein „Bug“ oder ein „Feature“ ist, hängt von Ihrer Spielgruppe und Ihren Vorstellungen vom Spiel ab. Wenn Sie das Drama des Intrigierens, des Verrats und der Spielerkonflikte mögen, dann könnten die Entgleisungen und Abschweifungen, die entstehen, weil sich die Spielercharaktere nicht einigen können, das Highlight des Abenteuers sein. Wenn andererseits Ihre Spielgruppe am besten funktioniert, wenn jeder wie in einem gut geschmierten Getriebe kooperiert, sollten Sie versuchen, das Abenteuer in der Spur zu halten, indem Sie die heftigsten Meinungsverschiedenheiten zwischen Spielern unterdrücken.

Wenn es eine gerade Anzahl an Runnern gibt oder niemand dem demokratischen Prinzip folgen will, können die Spielercharaktere sich festfahren und das Abenteuer auf unbestimmte Zeit verzögern. Lassen Sie das nicht zu. Als Spielleiter ist es eine Ihrer Aufgaben, die Spielercharaktere andauernd an den steigenden Zeitdruck zu erinnern. Wenn sie sich nicht entscheiden, an wen sie das Kommlink verkaufen, könnten sie – während sie immer noch streiten – von einer feindlichen Kraft angegriffen werden, während sie unvorbereitet sind und sich an einem kaum zu verteidigenden Ort befinden. Je länger sie unschlüssig bleiben, desto exponierter und verwundbarer sind sie. Das hier ist keine Jury bei Gericht, wo man endlos argumentieren und es sich immer wieder anders überlegen kann. Der große Zeitdruck sollte genug sein, um mindestens einen der Verweigerer widerwillig die Seiten wechseln zu lassen, um eine Einigung zu erzielen. Wenn das nicht passiert, lassen Sie ruhig ein feindliches Team angreifen, um den Runnern deutlich zu machen, dass die Wölfe näher kommen.

Das andere, was in dieser Szene schiefgehen kann, ist, dass die Spielercharaktere – immer noch verwundet und erschöpft von den brutalen Hinterhalten in Szene 4 und 5 – den feindlichen Angriffsteams in *Daumenschrauben* nichts entgegenzusetzen haben. Falls die Spielercharaktere nicht an Zane verkaufen und nicht in guter Verfassung sind, ziehen Sie die *Daumenschrauben* hier einfach nicht an. Spielen Sie die Paranoia und Anspannung des Treffens mit dem Käufer hoch, bringen Sie die Spielercharaktere dazu, sich ständig umzusehen, aber lassen Sie nicht den Hammer in Gestalt eines feindlichen Angriffsteams auf sie niederfahren. Sie bekommen ihre Action noch in Szene 7, nachdem sie die Chance hatten, ihre Wunden zu lecken.

Falls die Spielercharaktere allerdings schwer verletzt sind, keine Ressourcen mehr haben und das Kommlink an Zane verkaufen wollen, sitzen Sie etwas in der Klemme. Szene 7 wird gestrichen, falls die Spielercharaktere einen Handel mit Zane eingehen, was diese Szene zum Höhepunkt des Abenteuers macht. Das bedeutet, dass hier große Dinge passieren müssen. Aber diese großen Dinge müssen nicht aus Dutzenden Leu-

ten bestehen, die ihre Waffen auf die Spielercharaktere richten. Statt Zane die Spielercharaktere in einen Hinterhalt locken und ihn das Kommlink ohne Bezahlung nehmen zu lassen (obwohl das wahrscheinlich das wäre, was im *Shadowrun*-Universum passieren würde, wenn sich die Spielercharaktere nicht angemessen auf das Treffen vorbereiten, und außerdem auch das wäre, was die Spielercharaktere karmisch dafür verdienen würden, dass sie an eine Schlange wie Brackhaven verkaufen), lassen Sie eine der anderen Gruppen – verdeckte Einsatzteams von Ares oder Mitsuhama oder Toshs Black Knights – angreifen und dadurch den Hinterhalt unterbrechen. Falls die NSCs das Feuer aufeinander konzentrieren, haben die Spielercharaktere eine bessere Chance, das Ganze zu überleben.

SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

BARON GRIMMS

ZWERG										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
5	4	3	5	6	6	3	4	3	6(8)	6
Initiative		6 + 1W6 (12 + 4W6)								
Zustandsmonitor		11/11								
Limits		Körperlich 6, Geistig 7, Sozial 7								
Panzerung		12(20)								
Aktionsfertigkeiten		Askennen 6, Astralkampf 6, Athletik-Fertigkeitsgruppe 4, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 7, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 4, Getränke (Konzern) 8 (+2), Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 3, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 7, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 4, Verzaubern-Fertigkeitsgruppe 4, Wahrnehmung 6								
Vorteile		Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 6								
Nachteile		Feindliche Geister (Wasser)								
Zauber		Beeinflussen, Betäubungsball, Betäubungsblitz, Feinde Entdecken, Feuerball, Geistessonde, Heilen, Kampfsinn, Manablitz, Panzerung, Physische Barriere, Reflexe Steigern, Säurestrahl, Schlag, Telepathie, Wahrheit Prüfen								
Alchemische Erzeugnisse		Feinde Entdecken [Kraft 5, Wirksamkeit 5, Zerstörungsauslöser] Feuerball [Kraft 5, Wirksamkeit 5, Zerstörungsauslöser] Heilen [Kraft 5, Wirksamkeit 5, Zerstörungsauslöser]								
Ausrüstung		Kommlink [Erika Elite; Gerätstufe 4], Kraftfokus [Kraftstufe 2; Wappen], Panzerjacke [12], Stim-Patch 5, Zauberspeicher [Manipulationszauber; Kraftstufe 6; Eisenarmband]								
Waffen		Ares Predator V [Schwere Pistole Präz. 5(7) Schaden 8K DK -1 HM RK - 15(s) Smartgunsystem]								

Anmerkung: Baron Grimms erhält aktuell Reflexe Steigern mit 6 Erfolgen aufrecht (ohne Würfelpoolmalus wegen seiner Erhöhten Konzentrationsfähigkeit) sowie Panzerung mit Kraftstufe 6 (und 6 Erfolgen) in seinem Zauberspeicher.

Hier handelt es sich nicht um einen cool klingenden Shadowrunnernamen; Baron Grimms ist ein echter Baron aus Norwegen, einem Teil der Skandinavischen Union, in der die Konzernloyalitäten heiß umkämpft sind. Ares ist keiner der führenden Megas, die um die Kontrolle über Nordeuropa wetten, aber Grimms hat seine Wahl trotzdem getroffen und steht dazu. Grimms ist ein mächtiger Zauberer und ein Bekannter

von Søren Johansson, dem Vizepräsidenten von Ares Europa. Er war gerade in Seattle, um bei einem anderen magischen Forschungsprojekt von Ares zu helfen, und wurde von King mitgebracht, um für magische Überwachung zu sorgen. Ares spart dadurch Geld, weil es keinen Shadowrunner anheuern muss, und Grimms ist deutlich fähiger als ein durchschnittlicher Lohnmagier der Konzernsicherheit. Seine persönliche Kampfeinheit hat eine legendenumwobene Geschichte in den Wüstenkriegen für Ares. Behandeln Sie Grimms als Anführer der KE-Spezialeinheit. Er wird auf jeden Fall anwesend sein, egal ob sich die Spielercharaktere mit Karen King treffen, um ihr das Kommlink zu verkaufen, oder ob ein Ares-Angriffsteam geschickt wird, um sich das Kommlink gewaltsam zu beschaffen.

Grimms ist ein mächtiger Zauberwirker, selbst wenn es ihm etwas an Finesse und Subtilität mangelt. Er hat gerade keine gebundenen Geister, aber seine erste Priorität wird sein, einen Feuerelementar der Kraftstufe 6 herbeizurufen, falls sich der Kampf zu seinen Ungunsten wendet.

KNIGHT-ERRANT-SPEZIALEINHEIT

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 5									
K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	
5	5(7)	5(7)	4(6)	4	4	4	3	1,9	
Initiative	9(11) + 3W6								
Zustandsmonitor	11								
Limits	Körperlich 6(8), Geistig 6, Sozial 4								
Panzerung	12								
Aktionsfertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 5, Bodenfahrzeuge 5, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 5, Gebräuche (Konzern) 4 (+2), Geschütze 4, Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 6, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 5, Wahrnehmung 6								
Bodytech	Cyberaugen [Stufe 2; Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Smartlink], Reflexbooster 2; Muskelstraffung 2, Muskelverstärkung 2								
Ausrüstung	Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Panzerjacke [12]								
Waffen	Ares Alpha [Sturmgewehr Präz. 5(7) Schaden 11K DK -2 HM/SM/AM RK 2 42(s) Smartgunsystem] Unterlaufgranatwerfer [Granatwerfer Präz. 4(6) Schaden 16K(f) DK +5 EM 6(s) Sprengwirkung -1/m Airburst-Verbindung, Smartgunsystem, Splittergranaten] Ares Predator V [Schwere Pistole Präz. 5(7) Schaden 8K DK -1 HM RK - 15(s) Smartgunsystem]								

Acht Angehörige der Knight-Errant-Spezialeinheiten in Zivilkleidung begleiten Karen King zu dem Treffen. Nur sechs von ihnen werden losgeschickt, um sich das Kommlink zu schnappen, falls es an eine andere Fraktion als Ares verkauft wird. Diese Zahl schließt den Fahrer des Ares Citymaster ein, in dem das Team eintrifft, der dieselben Werte verwendet.

ARES CITYMASTER

Handling	Geschw.	Beschl.	Rumpf	Panz.	Pilot	Sensor	Sitze
4/3	4/3	2	18	22	5	5	12
Modifikationen	Chemische Versiegelung, Riggerinterface, Schwerer Dachgeschützturm (manuelle Steuerung, mit Stoner-Ares M202 MMG), Zusätzliche Panzerung						

Dies ist das Fahrzeug, in dem das Ares-Team zum Treffen kommt.

KNIGHT-ERRANT-HUBSCHRAUBERPILOT

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 5									
K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	
4	4	5	4	4	4	5	3	3,6	
Initiative	10 + 1W6								
Rigger-Initiative	10 + 4W6								
Zustandsmonitor	10								
Limits	Körperlich 6, Geistig 6, Sozial 5								
Panzerung	9								
Aktionsfertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 5, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 3, Flugzeuge (Rotormaschinen) 6(8) (+2), Gebräuche (Konzern) 4 (+2), Geschütze 6(8), Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 6, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 4, Wahrnehmung 6								
Bodytech	Cyberaugen [Stufe 2; Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Smartlink], Datenbuchse, Riggerkontrolle 2								
Ausrüstung	Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Panzerweste [9], Stim-Patch 5								
Waffen	Ares Crusader II [Automatpistole Präz. 5(7) Schaden 7K DK - HM/SM RK 2 40(s) Gasventil 2, Smartgunsystem]								

ARES DRAGON

Handling	Geschw.	Beschl.	Rumpf	Panz.	Pilot	Sensor	Sitze
4	4	3	22	20	3	4	18
Modifikationen	Chemische Versiegelung, Riggerinterface, Schwere Waffenhalterung (mit GE Vindicator Minigun und Explosivmunition), Sensorupgrade 1, Zusätzliche Panzerung						

BRACKHAVEN-AGENTEN

Es gibt sechs dieser (männlichen, menschlichen, weißen) leicht vercyberten Agenten in Gregory Zanes Team. Diese absoluten Profis arbeiten schon lange für ihn und funktionieren zusammen wie eine gut geschmierte taktische Maschine. Sie haben Notfallpläne für fast jede Situation vorbereitet. Sie sind auf keinem Gebiet herausragend, aber kompetent in allen Bereichen. Sie werden von einem trollischen Kampfmagier (SR5, S. 116) begleitet, der offensichtlich andere langfristige Ziele hat als ihr Arbeitgeber - eine Tatsache, die die Spielercharaktere ausnutzen können, wenn sie es schlau anstellen. Der Kampfmagier hat nicht besonders viel darüber nachgeforscht, für wen er eigentlich arbeitet.

Zanes Team erscheint zu dem Treffen in zwei schwarzen Rover Modell 2072.

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4									
K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	
5(6)	4(6)	5(7)	3	3	4	4	3	2,7	
Initiative	9(11) + 2W6								
Zustandsmonitor	11								
Limits	Körperlich 6, Geistig 5, Sozial 4								
Panzerung	11								



Aktionsfertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 4(6), Bodenfahrzeuge 4 (Radfahrzeuge) (+2), Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 5, Gebräuche (Konzern) 4 (+2), Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 6, Knüppel (Schlagstöcke) 4 (+2), Schnellfeuerwaffen (Maschinenpistolen) 4 (+2), Wahrnehmung 5, Wurfaffen 3
Vorteile	Unauffälligkeit
Bodytech	Cyberaugen [Stufe 2; Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Smartlink], Kunststoffkompositknochen, Reaktionsverbesserung 1, Reflexbooster 1 (Alphaware); Muskelstraffung 2, Synthacardium 2
Ausrüstung	Gefütterter Mantel [9]; Elektrische Isolierung 4], Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4]
Waffen	Betäubungsschlagstock [Knüppel Reichweite 1 Schaden 9G(e) DK -5] Ares Predator V [Schwere Pistole Präz. 5(7) Schaden 8K DK -1 HM RK - 15(s) Schalldämpfer, Smartgunsystem] HK-227 [MP Präz. 5(7) Schaden 7K DK - HM/SM/AM RK (1) 28(s) ausklappbare Schulterstütze, Schalldämpfer, Smartgunsystem]

ROVER MODELL 2072

Handling	Geschw.	Beschl.	Rumpf	Panz.	Pilot	Sensor	Sitze
5/5	4	2	15	12	2	4	6

Zanes hat nötigenfalls außerdem Zugriff auf einen Hub-schrauber. Der Pilot verwendet dieselben Werte wie die Brack-haven-Agenten, aber hat die Fertigkeiten Flugzeuge und Ge-schütze jeweils auf Stufe 5.

HUGHES AIRSTAR 2050

Handling	Geschw.	Beschl.	Rumpf	Panz.	Pilot	Sensor	Sitze
4	4	3	15	20	3	5	12
Modifikationen	Sensorupgrade 2, Waffenhalterung (mit Ingram Valiant und Explosivmunition)						

KIYOKO INOUE

Bezaubernd schön, zauberhaft faszinierend und gelassen selbstsicher –Kiyoko Inoue ist Takafumi Maedas Chefassistentin, Leibwächterin und zuverlässige Stellvertreterin. Wegen ihrer beträchtlichen – wenn auch nicht traditionellen – magischen Fähigkeiten ist sie außerdem mehr als qualifiziert, um als seine Handelsreisende zu dienen. Kiyoko weiß, dass sie in einem offenen Kampf schnell sterben wird, und wenn die Situation zu solch einem eskaliert, wird ihre erste Priorität sein, ihren vorbereiteten Unsichtbarkeitszauber zu verwenden, um sich aus der Schusslinie zu bringen. Dann wird sie sich zurückhalten und den Rest ihrer „kleinen Helfer“ anwenden, bevor sie sich ins Getümmel stürzt – möglichst indem sie einem wichtig aussehenden Kämpfer aus nächster Nähe von hinten in den Kopf schießt.

ELFE											
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS	
3	5	5(6)	3	4	5	5	6(9)	3	6	6	
Initiative	10(11) + 2W6										
Zustandsmonitor	10/10										
Limits	Körperlich 5, Geistig 7, Sozial 8(10)										

Panzerung	8
Aktionsfertigkeiten	Alchemie (Heilen) 6 (+2), Antimagie 6 (Kampfzauber) (+2), Askennen 5, Athletik-Fertigkeitsgruppe 3, Bodenfahrzeuge 3, Cracken-Fertigkeitsgruppe 3, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 6, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 5, Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 6, Pistolen (Holdouts) 6 (+2), Überreden 3, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 5(6)
Adeptenkräfte	Astrale Wahrnehmung, Gesteigerte Reflexe 1, Körpersprache 4, Spurloser Schritt, Verbesserte Wahrnehmung 1
Zauber	Charisma Steigern, Geschicklichkeit Steigern, Heilen, Kampfsinn, Physische Maske, Schmerzresistenz, Verbesserte Unsichtbarkeit
Alchemische Erzeugnisse	Geschicklichkeit Steigern [Wirksamkeit 4, Kraft 6] Kampfsinn [Wirksamkeit 4, Kraft 6] Schmerzresistenz [Wirksamkeit 4, Kraft 6]
Ausrüstung	Actioneer Geschäftskleidung [8], Kommlink [Transys Avalon; Gerätestufe 6; Biometrischer Scanner, Subvokales Mikrofon]
Waffen	Fichetti Tiffani Needler [Holdout-Pistole Präz. 5 Schaden 8K(f) DK +5 HM RK - 4(s) Springarm]

Anmerkung: Kiyoko hat direkt vor dem Treffen ein alchemisches Erzeugnis mit Charisma Steigern und 3 Erfolgen zu sich genommen; die Wirkung wird 7 Minuten lang anhalten.

SCHNELLES EINGREIFTEAM VON MCT

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 5								
K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	6(8)	5(7)	4(6)	4	4	4	3	1,9
Initiative	9(11) + 3W6							
Zustandsmonitor	11							
Limits	Körperlich 6(8), Geistig 6, Sozial 4							
Panzerung	9							
Aktionsfertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 6, Bodenfahrzeuge 5, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 6, Gebräuche (Konzern) 6 (+2), Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 6, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 8, Wahrnehmung 6							
Bodytech	Cyberaugen [Stufe 2; Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Smartlink], Reflexbooster 2; Muskelstraffung 2, Muskelverstärkung 2							
Ausrüstung	Gefütterter Mantel [9], Kommlink [Hermes Ikon; Gerätestufe 5]							
Waffen	Ninjato [Klingenwaffe Reichweite 1 Schaden 9K DK -2] Yamaha Pulsar [Taser Präz. 5 Schaden 7G(e) DK -5 HM RK - 4(m)] Yamaha Raiden [Sturmgewehr Präz. 6(8) Schaden 11K DK -2 SM/AM RK 1 60(s) Schalldämpfer, Smartgunsystem]							

Diese sechs Elite-Zivilagenten dienen gewöhnlich als Nullzonen-Eingreiftruppe. Wenn ein Runnerteam törichterweise versucht, eine Mitsuhamas-Einrichtung zu infiltrieren, sind sie die Typen, die in Ganzkörperpanzerung und mit Sturmgewehren hereinkommen, um sicherzustellen, dass niemand lebend herauskommt, und so Mitsuhamas Nullzonenpolitik durchzusetzen. Sie sind mit Operationen im Feld vertraut und werden häufig eingesetzt, um Runner aufzuspüren, die lebend entkommen sind, sodass sie dieses Versehen korrigieren können. Sie sind nicht so stark ausgerüstet wie im vollen Nullzonenmodus, weil sie versuchen, hier nicht unnötig aufzufallen.

MCT-KAMPFHACKER

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 5									
K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	
5	6(9)	5(7)	4(7)	5	4	5	4	1,4	
Initiative	10(12) + 3W6								
Matrix-Initiative	11 + 4W6								
Zustandsmonitor	11								
Limits	Körperlich 6(8), Geistig 6, Sozial 5								
Panzerung	9								
Aktionsfertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 6, Cracken-Fertigkeitsgruppe 7, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 6, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 6, Führung 6, Gebräuche (Konzern) 4 (+2), Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 6, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 7, Sprengstoffe 5, Wahrnehmung 6								
Bodytech	Cyberaugen [Stufe 2; Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Smartlink], Datenbuchse, Reflexbooster 2; Muskelstraffung 3, Muskelverstärkung 3								
Cyberdeck	Mitsuhama Shuriken [normale Konfiguration: Angriff 7(8), Firewall 6(7), Datenverarbeitung 5(6), Schleicher 8]								
Geladene Programme	Aufspüren, Entschlüsselung, Panzerung, Signalreiniger, Toolbox, Verschlüsselung, Virtuelle Maschine								
Ausrüstung	Gefütterter Mantel [9], Kommlink [Hermes Ikon; Gerätestufe 5]								
Waffen	Ninjato [Klingenwaffe Reichweite 1 Schaden 10K DK -2] Yamaha Pulsar [Taser Präz. 5 Schaden 7G(e) DK -5 HM RK - 4(m)] Yamaha Raiden [Sturmgewehr Präz. 6(8) Schaden 11K DK -2 SM/AM RK 1 60(s) Schalldämpfer, Smartgunsystem]								

Dieser MCT-Konzernmann hat jahrelange Hackingerfahrung, einen vollen Satz Kampfcyberware und ein topmodernes Cyberdeck. Er ist hier, um für die Matrixüberwachung zu sorgen, wird aber nicht zögern, in die Offensive zu gehen und den Matrixvorteil der Gegenseite abzuschießen. Das MCT-Team - zusammen mit Inoue - erscheint zu dem Treffen in zwei gepanzerten Limousinen vom Typ Hyundai Shin-Hyung.

HYUNDAI SHIN-HYUNG

Handling	Geschw.	Beschl.	Rumpf	Panz.	Pilot	Sensor	Sitze		
5/4	6	3	10	12	1	2	4		
Modifikationen	Waffenhalterung (mit Yamaha Raiden und APDS-Munition), Zusätzliche Panzerung								

Das MCT-Team kann außerdem auf einen Nissan Hound zurückgreifen, wird das aber nur tun, wenn es während des Treffens angegriffen wird und einen schnellen Rückzug benötigt. Der Nissan Hound, der unter diesen Umständen verwendet wird, ist mit einem Bordschützen und zusätzlichen sechs Mitgliedern der Schnellen Eingreiftruppe ausgerüstet, die Ganzkörperpanzerung mit chemischer Versiegelung tragen. Verwenden Sie für den Piloten dieselben Werte wie für den KE-Hubschrauberpiloten.

NISSAN HOUND

Handling	Geschw.	Beschl.	Rumpf	Panz.	Pilot	Sensor	Sitze		
5(7)	4(6)	3	16	16	2	4	12		
Modifikationen	Chemische Versiegelung, Riggerinterface, 2 Waffenhalterungen (jeweils mit Cavalier Arms Crockett EBR und APDS-Munition)								

Tauren und seine Begleitung kommen in einem modifizierten GMC Bulldog zu dem Treffen, wie ihn die Black Knights verwenden.

GMC BULLDOG

Handling	Geschw.	Beschl.	Rumpf	Panz.	Pilot	Sensor	Sitze		
3/3	3	1	16	16	1	4	6		
Modifikationen	Dachgeschützturm (mit Enfield AS-7), Riggerinterface, Sensorupgrade 2, Zusätzliche Panzerung								

SZENE 7: DEN FADEN EINFÄDELN (OPTIONAL)

AUF EINEN BLICK

Die Runner haben mindestens eins, und vielleicht sogar beide von Seth Dietrichs Kommlinks erbeutet und die verschlüsselten Dateien darauf geknackt. Wenn sie nur das erste Kommlink gefunden haben, hat die Gruppe, der sie es verkauft haben, das andere Kommlink beschafft. Die beiden verschlüsselten und verstümmelten Dateien enthüllen - sobald sie erst wiedervereinigt, entschlüsselt und repariert worden sind - den Aufenthaltsort der vernichtenden Beweise über Gouverneur Brackhaven, die sich in einem sicheren Server in einem Computerraum der 10. Etage des Hauptquartiers von Brackhaven Investments in Downtown befinden. Natürlich müssen alle, die Brackhaven brennen sehen wollen, diese Daten irgendwie da rausbekommen. Dafür werden sie sich an Shadowrunner wenden - und zwar an die Spielercharaktere. Egal ob die Spielercharaktere das Kommlink und die Dateien an Ares, Mitsuhama oder Projekt Freiheit verkauft haben, auf jeden Fall wird ihnen diese Gruppe einen hochriskanten, hoch bezahlten Job anbieten: Brackhaven Investments zu infiltrieren und Emile Corrigan's Versicherungspolice von dem sicheren Server zu extrahieren.

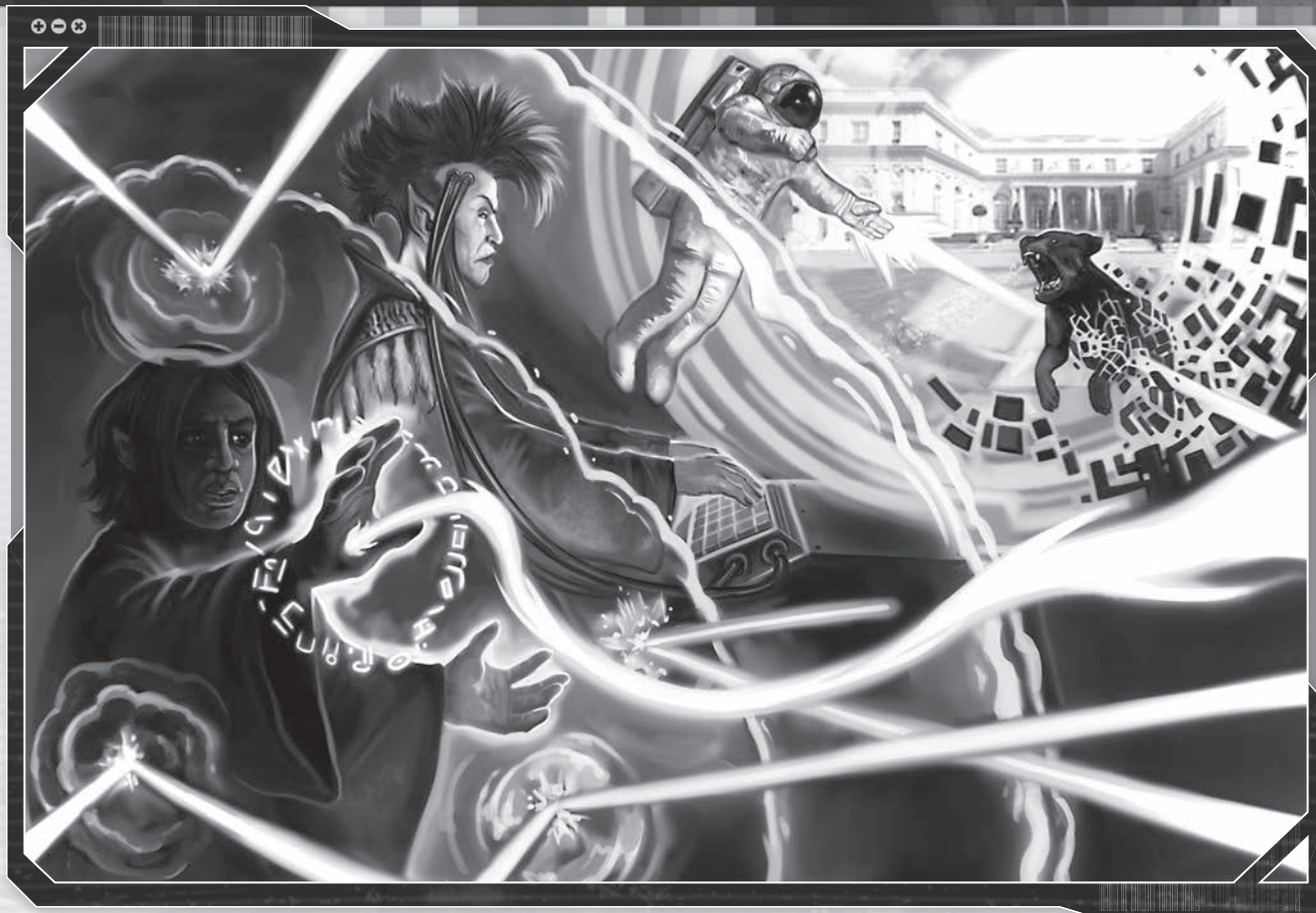
Der Abschnitt *Sag's ihnen ins Gesicht* passiert nicht am Beginn der Szene, sondern nachdem die Runner das Angebot angenommen haben, das in *Hinter den Kulissen* beschrieben wird, und mit dem Nötigen ausgerüstet worden sind, um den Brackhaven-Run durchzuziehen. Er nimmt außerdem die Space Needle als Startort der Mission an und sollte leicht abgeändert werden, falls die Spielercharaktere ihre Mission stattdessen vom TripleTree-Hotel in Downtown aus beginnen.

Falls die Spielercharaktere das Kommlink an Brackhavens Schattenagenten Gregory Zane verkauft haben, überspringen Sie diese Szene. Die vorige Szene war dann der Endkampf, und die folgende Quasiszene bietet die Informationen, die Sie brauchen, um ein paar offene Probleme zu lösen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ein kalter Wind vom Puget Sound her bläst euch von hinten über Haare und Kleidung und lässt die Nylonflügel eurer Ultraleichtflugzeuge mit einem fast lautlosen Wispern rascheln. Unter und vor euch glitzert das Firmament von Seattles Skyline bei Nacht so hell, dass es die Sterne beschämt, die es im schwarzen Nachthimmel spiegeln. Die Lichter der Konzern-





wolkenkratzer und VTOL-Landeplätze funkeln wie abgeplatzte Edelsteine, die über schwarzen Sand verstreut wurden. Flecken dunkler Wolken wälzen sich über den Nachthimmel und lassen Schneeflocken und eisige Kristalle aus gefrierendem Regen auf die Stadt niedergehen.

Über euren Köpfen strahlt das rote Leuchten der Space Needle zu euch nach unten – ein höllenrotes Leuchtfeuer, das die Macht zur Korruption lockt und die Korruption zur Macht führt. Das 184 Meter hohe Wahrzeichen wird von den Konzernmonolithen in den Schatten gestellt, die über ihm in allen Richtungen aufragen und eine blanke, senkrechte Grenze aus Plasbeton und Spiegelglas zwischen den Habenden und Habenichtsen erschaffen. Aber wenn man von der Space Needle aus nach unten schaut, sieht sie auf einmal gar nicht mehr klein aus.

Eine letzte Überprüfung der Nightwings bringt keine Fehlfunktionen ans Licht; die Ultraleichtflugzeuge sind eher Gleiter als Flugzeuge, aber was ihnen an beruhigender Masse und ebensolchen Sicherheitsmaßnahmen fehlt, machen sie durch ihre flüsterleise Maschine und die radarabsorbierende Flügelstruktur wieder wett. Der Wind frischt auf, und die dunklen Wolken scheinen sich zu etwas Größerem und Finsterem zusammenzuziehen. Mit anderen Worten: jetzt oder nie. Mit einem stummen Gebet an die Macht, von der ihr denkt, dass sie am wahrscheinlichsten antwortet, schlurft ihr vorwärts und tragt den Gleiter mit euch über die Kante hinaus.

Ihr habt einen Moment Zeit, darüber nachzudenken, wie sich Ikarus gefühlt haben muss, als er seinen unerwarteten Zenit erreichte und zu fallen begann – *oh Drek*, muss er gedacht haben –, und dann verlangsamt eine Thermikströmung euren Fall zu einem kontrollierbaren Gleiten und ihr seht zu, wie das nächtliche Seattle unter euch vorbeizieht. Ihr könnt euer Haus von hier aus nicht sehen, aber Wahrzeichen wie die Aztechnology-Pyramide und der gewaltige, angestrahlte Block der

ehemaligen Renraku-Arkologie sind von hier aus sichtbar. Die wenigen Downtown-Blocks zwischen euch und dem Wolkenkratzer von Brackhaven Investments ziehen schnell dahin, als ihr südwärts fliegt und dann nach Osten abbiegt.

In den Straßen unter euch wogen die Proteste und Demonstranten vor und zurück und prallen auf die Reihe aus Metroplexgardisten und Knight-Errant-Bullen; von hier oben sieht es aus, als würden zwei Armeen unterschiedlich gefärbter Ameisen einen Krieg um ein paar Picknickkrümel führen. Ihr hebt euren Blick und seht die Hubschrauberlandeplätze auf dem Dach des BI-Gebäudes, auf dem blinkende rote Landelichter aufblitzen. Die Ecken des Gebäudes sind von strahlend hellen Natriumdampf-Suchscheinwerfern erhellt, die die quecksilberdunklen Splitter des fallenden Regens und Schnees erleuchten. Hinter euch weht der kalte Wind vom Puget Sound her. Unter euch wartet ein 160 Meter tiefer Fall auf die gleichgültigen Straßen. Vor euch ist das Luftabwehrradar, das gehackt werden muss, der Schildwall aus Magschlössern, den es zu überwinden gilt, eine Symphonie aus Alarmen, die zum Schweigen gebracht, und eine kleine Armee von Konzernsicherheitsgardisten, die besiegt werden muss.

Ihr könnt nicht anders als lächeln.

AUFHÄNGER

Alles, was an *Shadowrun* klassisch und kultig ist, findet sich in dieser Szene. Mensch, Magie und Maschine? Klar. Verbrechen in der Zukunft begehen? Erledigt. Hochtechnisierte, zwielichtige Cyberpunks, die es dem System so richtig zeigen? Erledigt und abgeheftet. Dies ist eine hochriskante, hoch bezahlte, hochintensive Infiltration. Vor wenigen Wochen waren die Runner noch blutige Anfänger, und jetzt haben sie die Chance, in das schwarze Herz von Brackhaven Investments auf einer

Mission einzudringen, die Seattles Machtverhältnisse erschüttern könnte. Sie stellen sich gegen die Konzernsicherheitsmaschinerie eines der hinterhältigsten AA-Kons von Seattle. Und was noch besser ist: Sie können sich Geldsummen und Werkzeuge zunutze machen, von denen selbst erstklassige Runner träumen, und sie haben Zugriff auf all die coolen Spielzeuge. Was könnte besser sein?

HINTER DEN KULISSEN

Das Angebot für diese Mission kommt von derselben Gruppe, der die Runner das Kommlink verkauft haben. Das Angebot kann unmittelbar in derselben Szene wie das Treffen (s. *Szene 6: Großzügige Freunde*, S. 35) oder später ausgesprochen werden – je nachdem, was nach Meinung des Spielleiters besser zum Tempo des Abenteuers und dem Spielstil der Gruppe passt. Das Wichtige aber ist, dass, wann immer das Angebot kommt, die Runner auf jeden Fall die Chance haben müssen, sich auszurufen und zu erholen, bevor sie mit diesem Run beginnen; außerdem sollte sie Gelegenheit bekommen, Karma auszugeben und ihre Ausrüstung mit dem Geld aufzustocken, das sie gerade erhalten haben. Für viele von ihnen mag es angemessen sein, zumindest zeitweise eine Lebensstillkategorie aufzusteigen. Runner, die auf der Straße gelebt und die vorherigen Szenen überlebt haben, haben das große Los gezogen und sind die Karriereleiter in Rekordzeit hinaufgeklettert. Die Spielercharaktere werden ein wenig Zeit brauchen, um das zu verarbeiten, und sie brauchen definitiv Zeit, um nach den ganzen Hinterhalten und Schockangriffen, die sie in Szene 4, 5 und 6 abgewehrt haben, ihre Wunden zu lecken.

DAS ANGEBOT VON ARES

Ares bietet den Runnern 80.000 Nuyen für die Infiltration. Das ist ein faires und großzügiges Angebot, aber es ist nicht der riesige Haufen Geld, den Ares ausgegeben hat, um das Kommlink zu kaufen. Wenn die Runner darauf hinweisen, wird Karen King das mit dem Hinweis darauf kontern, dass Ares ohne Weiteres jemand anderes mit dem Run auf Brackhaven Investments beauftragen kann. Es ändert aber nichts an der Tatsache, dass die Runner diejenigen sind, die es Brackhaven so richtig geben – und das ist nicht gerade das am tiefsten vergrabene Geheimnis auf der Straße. Mit anderen Worten: Die Runner werden wahrscheinlich nicht gerade jetzt ihre Brücken zu Ares abreißen wollen. Die Runner können natürlich gegen Kings Verhandlungs-Würfelpool von 16 [Soziales Limit 6] verhandeln. Jeder Nettoerfolg bringt dem Team zusätzliche 5.000 Nuyen.

Ares zahlt nicht im Voraus – schließlich hat es den Runnern gerade 200.000 Nuyen oder mehr in den Rachen geschoben. Es versüßt den Handel allerdings mit einem Haufen topmoderner Ausrüstung, um den Runnern bei der Operation zu helfen. Ausrüstung, die weniger als die Bezahlung für den Run kostet, kann vom Gehaltsscheck der Runner abgezogen werden, falls die Runner sie behalten wollen oder bei dem Run verlieren. Ausrüstung, die mehr kostet, als der Run einbringt, wird ihnen nur temporär geliehen und muss zurückgegeben werden, ansonsten werden die Runner in Ares' Schuld stehen. Was für niemanden besonders gut ausgeht.

Ares stellt den Runnern außerdem ein Ausrüstungsbudget von 50.000 Nuyen zur Verfügung, und der Kon kann alles, was die Runner brauchen und eine Verfügbarkeit von 12 oder weniger hat – bzw. alle Ares-Produkte, die die Runner brauchen und die eine Verfügbarkeit von 18 oder weniger haben –, innerhalb

von 24 Stunden besorgen. Diese Gegenstände können die Runner behalten, falls sie (die Runner und die Gegenstände) den Run überleben, aber Ares wird nichts besorgen, das auf dem Run selbst keinem offensichtlichen Zweck dient.

Außerdem wird Ares den Runnern Folgendes zur Verfügung stellen:

- Einen Artemis Nightwing (SR5, S. 470) pro Runner; diese Ultraleichtgleiter sind essenziell für Ares' Infiltrationsplan (siehe unten).
- Flugzeug-Aktionssofts für Spielercharaktere, die Talentsofts verwenden können; Pilot- und Manövrieren-[Nightwing]-Autosofts auf Stufe 3 für Spielercharaktere, die keine Talentsofts verwenden können. Spielercharaktere mit der Fertigkeit Flugzeuge bekommen keins von beiden.
- Charaktere mit der Fertigkeit Schnellfeuerwaffen oder der Fertigungsgruppe Feuerwaffen auf Stufe 4 oder höher erhalten ein Ares Alpha Sturmgewehr. Der Unterlaufgranatwerfer wurde durch eine Unterlaufentfernenkanone ersetzt, und der Lauf wurde mit einem Schalldämpfer versehen. Die Waffe ist mit APDS-Munition geladen.
- Charaktere mit der Fertigkeit Schnellfeuerwaffen oder der Fertigungsgruppe Feuerwaffen auf Stufe 3 oder niedriger erhalten eine schalldämpfte Ares Crusader II Automatikpistole. Die Waffe ist mit Schockermunition geladen.
- Charaktere mit der Fertigkeit Pistolen oder der Fertigungsgruppe Feuerwaffen auf 3 oder niedriger erhalten eine Ares Light Fire 75, die mit APDS-Munition geladen ist. Diese Waffe ersetzt die Crusader (nach Wahl des Spielers), aber ergänzt das Alpha.
- Da der Plan für den Run beinhaltet, mit einem Hubschrauber von Brackhaven Investments zu entkommen, bietet Ares – sofern keiner der Spielercharaktere die Fertigkeit Flugzeuge oder Talentleitungen hat – an, einem der Runner in einer seiner Cyberkliniken Alphaware-Talentleitungen der Stufe 3 zu implantieren. Falls die Runner nicht interessiert sind (oder es einfach keinen Charakter mit genügend verfügbarer Essenz gibt), müssen sie sich einen alternativen Exfiltrationsplan überlegen.
- Falls das Team einen Zauberer, Magieradepten oder Aspektzauberer hat, erhält dieser zwei alchemische Erzeugnisse: Willenskraft Steigern [Wirksamkeit 6, Kraftstufe 6, Zerstörungsauslöser] und Panzerung [Wirksamkeit 6, Kraftstufe 6, Zerstörungsauslöser].
- Der Decker des Teams erhält ein Cyberdeck vom Typ Crystal Leviathan Shatterstar – einen Prototypen, der von den Ares-Töchtern Crystal Optics und Leviathan Technical entwickelt wurde. Das Cyberdeck ist 500.000 Nuyen wert, also sollte der Decker es nach dem Run besser zurückbringen oder darauf vorbereitet sein, den Rest seines Lebens vor Ares davonzulaufen. Es hat die folgenden Werte:

CRYSTAL LEVIATHAN SHATTERSTAR

Gerätstufe	Attributanordnung	Programme	Verfügbarkeit	Preis
5	8 7 7 5	4	20E	500.000 ¥

DAS ANGEBOT VON MITSUHAMA

Mitsuhamas bietet den Spielercharakteren die hübsche Summe von 100.000 Nuyen, um die Daten zu beschaffen; Mitsuhamas hat sich entschieden, dass man Brackhaven ersetzt sehen will, während Ares hin- und hergerissen ist. Das Angebot wird von



Kiyoko Inoue gemacht und ist nicht verhandelbar, obwohl sie einen gewissen zurückhaltenden Grad an persönlicher Dankbarkeit ausdrücken wird, falls die Spielercharaktere ihr in der vorigen Szene das Leben gerettet oder etwas Ähnliches getan haben. Mitsuhama ist nicht bereit, einen Vorschuss zu leisten, und da die Runner gerade erst 200.000 Nuyen bekommen haben, sind sie auch nicht gerade in der Position, einen zu fordern.

Wie Ares wird auch Mitsuhama den Runnern einiges an Ausrüstung zur Verfügung stellen:

- Einen Artemis Nightwing (SR5, S. 470) pro Runner; diese Ultraleichtgleiter sind essenziell für Mitsuhamas Infiltrationsplan (siehe unten).
- Flugzeug-Aktionssofts für Spielercharaktere, die Talentsofts verwenden können; Pilot- und Manövrieren-[Nightwing]-Autosofts auf Stufe 3 für Spielercharaktere, die keine Talentsofts verwenden können. Spielercharaktere mit der Fertigkeit Flugzeuge bekommen keins von beiden.
- Charaktere mit der Fertigkeit Schnellfeuerwaffen oder der Fertigungsgruppe Feuerwaffen auf Stufe 4 oder höher erhalten ein Yamaha Raiden Sturmgewehr. Die Waffe ist mit APDS-Munition geladen.
- Charaktere mit der Fertigkeit Schnellfeuerwaffen, Pistolen oder der Fertigungsgruppe Feuerwaffen auf Stufe 3 oder niedriger erhalten eine schallgedämpfte Yamaha Seiten Automatikpistole (Werte wie Ceska Black Scorpion, SR5, S. 429). Die Waffe ist mit APDS-Munition geladen.
- Da der Plan für den Run beinhaltet, mit einem Hubschrauber von Brackhaven Investments zu entkommen, bietet MCT – sofern keiner der Spielercharaktere die Fertigkeit Flugzeuge oder Talenteleitungen hat – an, einem der Runner in einer seiner Cyberkliniken Betaware-Talenteleitungen der Stufe 4 zu implantieren. Falls die Runner nicht interessiert sind (oder es einfach keinen Charakter mit genügend verfügbarer Essenz gibt), müssen sie sich einen alternativen Exfiltrationsplan überlegen.
- Falls das Team einen Zauberer, Magieradepten oder Aspektzauberer hat, erhält dieser zwei alchemische Erzeugnisse: Logik Steigern oder Intuition Steigern (je nach magischer Tradition des Charakters) [Wirksamkeit 6, Kraftstufe 6, Zerstörungsauslöser] und Kampfsinn [Wirksamkeit 6, Kraftstufe 6, Zerstörungsauslöser]. Außerdem erhält er zwei Dosen Psyche (SR5, S. 414).
- Der Decker des Teams erhält ein Cyberdeck vom Typ MCT Shuriken. MCT erwartet, dass das Deck nach dem Run zurückgegeben wird; das Deck enthält außerdem ein clever verstecktes Programm, das Hackingversuche in MCT-Subsystemen und -Hosts sabotiert: Das gesamte Deck und alle Programme darauf funktionieren nicht gegen MCT-Unternehmen. Das MCT Shuriken hat dieselben Werte wie das Sony CIY-720 (SR5, S. 442). Der Decker erhält außerdem zwei Dosen Psyche (SR5, S. 414).

Zusätzlich kann MCT ein Ausrüstungsbudget von 40.000 Nuyen zur Verfügung stellen. Der Konzern kann alle benötigten Ausrüstungsgegenstände mit Verfügbarkeit 12 oder niedriger (oder jegliche MCT-Produkte mit Verfügbarkeit 20 oder weniger) innerhalb von 24 Stunden beschaffen. Diese Gegenstände können die Runner behalten, falls sie (die Runner und die Ausrüstung) den Run überleben, aber MCT wird nichts besorgen, das auf dem Run selbst keinem offensichtlichen Zweck dient.

DAS ANGEBOT VON PROJEKT FREIHEIT

Dana Oaks, Eliza Bloom und MacCallister können dem Team zusammen nur 50.000 Nuyen anbieten. Das ist keine Verhandlungssache; sie haben einfach nicht mehr Geld zur Verfügung. Die Runner werden allerdings Connections in den Seattler Schatten erhalten, sich Freunde im Ork-Untergrund machen und sogar eine „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karte von Seattles Bezirksstaatsanwältin erhalten. Diese immateriellen Werte sind durchaus etwas wert.

Projekt Freiheit kann nicht dieselbe vorzügliche kostenlose Ausrüstung anbieten wie Ares und Mitsuhama. Das gesamte Ausrüstungsbudget beläuft sich auf nur 50.000 Nuyen, die die Runner zwischen jeder Zahl von Gegenständen mit Verfügbarkeit 12 oder weniger aufteilen können. Die einzige Ausrüstung, die Projekt Freiheit bieten kann, ist ein Artemis Nightwing (SR5, S. 470) pro Runner; selbst die Flugzeug-Talentsofts und Autosofts für Runner, die nicht fliegen können, werden aus dem normalen Ausrüstungsbudget bezahlt werden müssen.

Einen Aktivposten kann Projekt Freiheit anbieten – den orkischen Decker Tauren. Tauren kann echt gemein mit einem Cyberdeck sein, ist ein guter Schütze mit einer schweren Pistole und kennt sich in den Schatten von Seattle aus. Er könnte den Vorteil und die Matrixmuskeln bieten, die die Runner brauchen, um die Infiltration von Brackhaven Investments durchzuziehen. Ein Zauberer aus dem Ork-Untergrund wird den Runnern außerdem einen gebundenen Geist des Menschen (Kraftstufe 6) mitgeben, der ihnen auf jede erdenkliche Weise helfen soll; seine 6 Dienste können sie in Anspruch nehmen, wie sie es für richtig halten.

DER EINBRUCH FÜR ARES/MITSUHAMA

Es würde zwar keinen Spaß machen, wenn Mr. Johnson jedes Detail des Runs planen würde, aber sowohl Ares als auch Mitsuhama haben einige hilfreiche Vorschläge, um den Runnern unter die Arme zu greifen. Die Tatsache, dass sie mit demselben Plan um die Ecke kommen, muss nicht erklärt werden, denn das ist etwas, das die Spieler niemals erfahren werden: Wenn Sie sich damit besser fühlen, arbeiten die beiden Konzerne vielleicht teilweise mit denselben freischaffenden Strategen für verdeckte Operationen zusammen.

Wie dem auch sei, jedenfalls haben sowohl Ares als auch Mitsuhama mehr als genug Geld, um die oberste Etage der Space Needle – des Wahrzeichens von Seattle – und das Restaurant Eye of the Needle (das die Rotunde und die Aussichtsplattform einnimmt) nach Schließung des Restaurants (23 Uhr an Werktagen, 22 Uhr an Sonntagen und 1 Uhr morgens an Freitagen und Samstagen) zu mieten. Niedrigrangige Konzernangehörige werden die Artemis Nightwings Stück für Stück hinaufbringen und auf der Aussichtsplattform zusammenbauen, damit die Runner von dort aus mit ihnen starten können.

Die Space Needle befindet sich keine zwölf Blocks vom Brackhaven-Investments-Gebäude entfernt, während das Dach des BI-Gebäudes gute 20 Meter niedriger ist als die Aussichtsplattform der Space Needle. Das macht die Space Needle zu einem idealen Startpunkt für einen Einbruch über das Dach. Es wird ein Lastenaufzug installiert, der außen am Space-Needle-Turm verläuft; die Marken, um ihn zu bedienen, werden auf das PAN des Teamdeckers registriert. Die Runner können den Aufzug zum Dach nehmen und von dort die Nightwings nehmen.

Die Runner sollten nicht damit rechnen, dass ihre Ultraleichter die Landung auf dem Dach von Brackhaven Investments überleben. Und per Gleiter vom Dach wieder zu entkommen, wird ebenfalls nicht einfach sein, da das Zentrum von Downtown Seattle ziemlich zugebaut ist. Aus dem Fronteingang zu fliehen wird sehr wahrscheinlich ebenfalls unmöglich sein: Der Anti-Brackhaven-Protest vor der Tür (siehe unten) hat zu einer erhöhten Alarmstufe in diesem Bereich des Gebäudes geführt, besonders im Erdgeschoss. Stattdessen sollten die Runner exfiltrieren, indem sie den Hughes Aerospace Airstar 2050 stehen, der in der Nacht des Runs um 03:15 Uhr ankommen und Vizepräsident Harold Muller zu einem wichtigen Meeting mit der Abteilung für den asiatischen Immobilienmarkt bringen wird. Die Runner müssen den Hubschrauber übernehmen, während er wieder auftankt, und mit ihm und den Dateien von dem sicheren Server entkommen; ein Einweg-Bereichsstörsender der Stufe 6 wird von Ares bzw. Mitsuhamas bereitgestellt, um das Peilsignal des Hubschraubers für eine schnelle Flucht zeitweilig zu unterdrücken.

Ares bzw. Mitsuhamas hat ein Boot (verwenden Sie die Werte des Morgan Cutlass, SR5, S. 470), das an einem vorher vereinbarten Ort im Puget Sound mit ausgeschalteten Lichtern und ausgeschaltetem Motor warten wird. Dort übergeben die Spielercharaktere die Dateien im Austausch gegen ihre Bezahlung. Den Hubschrauber können sie behalten, aber sehr wahrscheinlich ist er zu heiß, um ihn zu behalten, und zu spezialisiert und teuer, um ihn zu verkaufen. Er ist eher eine Last, und die Spielercharaktere würden gut daran tun, ihn loszuwerden.

DER EINBRUCH FÜR PROJEKT FREIHEIT

Eliza Bloom hat die Zimmer 6112, 6114 und 6116 in der 60. Etage des TripleTree-Hotels in Downtown gemietet. MacCallister hat derweil die Kameraübertragung aus den drei angrenzenden Zimmern getäuscht, die bequem nach außen und unten auf das Gebäude von Brackhaven Investments blicken. Das hat Agenten von Projekt Freiheit erlaubt, heimlich Stück für Stück einige Artemis Nightwings in die Hotelzimmer zu bringen und sie dort zusammenzubauen. Wenn die Spielercharaktere dort eintreffen, sind die Fenster bereits mithilfe von Aerosol-Nanotechnologiemitteln entfernt worden; mit den Gleitern ist es ein gerader Flug nach unten und gegenüber direkt auf das Dach von Brackhaven Investments.

LASST UNS EINEN AUFRUHR VERANSTALTEN

Seit Bezirksstaatsanwältin Oaks eine Grand Jury eingesetzt hat, um Brackhaven zu verfolgen, ist kaum eine Woche in Seattle vergangen, ohne dass Anschuldigungen bezüglich seiner Bigotterie und Korruption in den lokalen Nachrichten aufgetaucht sind. Brackhavens politische Gegner haben den Wurf einer großen Bombe für den Abend des Runs geplant und das Dokument über Operation Morgengrauen absichtlich an mehrere Seattler Nachrichtensender durchgestochen. Es gibt zwar keine hieb- und stichfesten Beweise, aber das Dokument ist genug, um Metamenschen und Unterschicht in Seattle wütend zu machen. Mit vorsichtigem Anstacheln durch Projekt Freiheit wird das zur Bildung eines Flashmobs vor dem Gebäude von

Brackhaven Investments führen, bei dem zornige metamenschliche Demonstranten Brackhavens Rücktritt fordern. Der Gouverneur wird in typischer Brackhaven-Manier reagieren, indem er die Metroplexgarde sowie Aufruhrbekämpfungseinheiten von Knight Errant anfordert.

Dieser Aufruhr wird vor dem Gebäude von Brackhaven Investments am Abend des Runs toben, von 20 Uhr bis weit nach Mitternacht - dann beginnt die Menge, Steine zu werfen und Polizeibarrikaden zu stürmen. Sie wird schließlich durch massiven Einsatz von Tränengas auseinandergetrieben. Die Demonstration wird - egal wer den Run der Spielercharaktere auf Brackhaven Investments sponsert - im Hintergrund sichtbar sein, aber für Projekt Freiheit ist sie ein integraler Bestandteil des Infiltrations-/Exfiltrationsplans. Sobald die Spielercharaktere die Dateien haben, sollten sie sich ihren Weg hinunter in die Lobby bahnen. Dort wird Bull via Massentext den Befehl geben, den Aufruhr eskalieren zu lassen, und verbreitet damit genug Chaos und Verwirrung, dass die Runner entkommen können. Eliza Bloom wird in der Hotellobby gegenüber auf die Spielercharaktere warten.

REIN UND WIEDER RAUS

Die meisten Herausforderungen, denen sich die Runner bei der Infiltration des Hauptquartiers von Brackhaven Investments gegenübersehen, werden im Abschnitt *Schauplätze* (siehe unten) beschrieben. Die eigentlichen Dateien befinden sich auf einer versteckten und isolierten Partition des Mainframes im Serverraum (Nr. 8) im 10. Stockwerk. Der Host, auf dem sie sich befinden, ist durch einen Faradayschen Käfig vom WiFi-Netzwerk abgeschirmt und kann nur über eine Direktverbindung mit einem Glasfaserkabel betreten werden. Sobald der Decker oder Technomancer in dem Host ist, muss er eine Probe auf Computer + Intuition [Datenverarbeitung] (4) ablegen, um die versteckten Dateien zu finden.

Abgesehen von dem Problem, das Eindringen in den Serverraum in der physischen Welt für mehr als ein paar Minuten heimlich zu halten, ist dies hier noch auf andere Weise problematisch. Mit genügend Zeit wird das Patrouille-IC auf dem Host den Decker auf jeden Fall finden. Es würfelt mit seiner Stufe x 2 (14 Würfel) gegen Logik + Schleicher eines Deckers, der auf Schleichfahrt läuft, und entdeckt Decker, die nicht auf Schleichfahrt laufen, automatisch. Die Suche abzuschließen, bevor er entdeckt wird, ist für den Decker sehr wichtig.

Sobald der Host den Eindringling entdeckt, beginnt er mit dem Starten von immer gefährlicherem IC.

Runde 1: Marker-IC

Runde 2: Killer-IC

Runde 3: Säure-IC

Runde 4: Bremse-IC

Runde 5: Blaster-IC

Runde 6: Schwarzes IC

Das ist eine echte Herausforderung für jeden Decker; leider ist der eigentliche Server zu groß, um ihn physisch mitzunehmen. Die legitimen Zugangscodes für das System vom Account einer anderen Person zu besorgen ist eine ganz eigene Herausforderung, aber vielleicht müssen die Runner diesen Weg gehen - es sei denn, der Decker hat sehr viel Vertrauen in seine Fertigkeiten.



DAUMENSCHRAUBEN

Einen AA-Konzern zu infiltrieren ist an sich schon eine ziemliche Herausforderung, aber es kann sein, dass es hier für die Spielercharaktere dank der Ausrüstung und logistischen Unterstützung ihrer Gönner zu glatt läuft. Wenn das passiert, können Sie etwas Pfeffer ins Gericht geben. Und wenn wir Pfeffer sagen, meinen wir Drache.

Drexel ist ein freischaffender Sicherheitsberater, ein Shadowrunner, der auf der abwehrenden Seite der Straße arbeitet. Er ist außerdem ein junger erwachsener Westlicher Drache mit wintergrauen Schuppen und einem blassblauen Bauch. Aktuell arbeitet er für Brackhaven Investments, die sich offensichtlich nicht zu fein sind, mit Drachen zusammenzuarbeiten, wenn es ihnen passt. Drexel erschreckt zwar nicht die Angestellten, indem er im Gebäude herumhängt, wenn er nicht gebraucht wird, aber wenn die Spielercharaktere irgendwelche Alarme auslösen (was sie fast sicher tun werden), wird Drexel von seinen Auftraggebern reingeschickt.

Der Westliche Drache wird gerade rechtzeitig ankommen, um zu sehen, wie die Spielercharaktere den BI-Hubschrauber kapern. Er wird sie verfolgen, was zu einer wilden und feurigen Verfolgungsjagd am Himmel über Seattle und einem passend epischen Höhepunkt des Abenteuers führen wird.

DREXEL

WESTLICHER DRACHE										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
18	7	8	40	8	8	8	8	6	10	10
Initiative	16 + 2W6									
Bewegung	14/28/+4 (21/49/+5 fliegend)									
Zustandsmonitor	17/12									
Limits	Körperlich 36, Geistig 11, Sozial 12									
Panzerung	18/8*									
Aktionsfertigkeiten	Askennen 14, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 12, Exotische Fernkampf-Waffe 12, Fliegen 12, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 14, Waffenloser Kampf 12, Wahrnehmung 12									
Kräfte	Bewusstsein, Drachensprache, Dualwesen, Elementarer Angriff (Feuer), Gesteigerte Sinne (Breitbandhören, Geruch, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung), Natürliche Waffe (Biss/Klauen: Schaden 42K, DK -4), Verstärkter Mystischer Panzer, Verstärkter Panzer * Es gelten die Regeln für Verstärkten (Mystischen) Panzer.									

Anmerkung: Alle Drachen sind Zauberer und beherrschen die meisten Zaubersprüche. Außerdem haben sie Reichweite +2.

KEINE PANIK

Die Runner haben alle Werkzeuge an der Hand, um gegen die starke Gegenseite zu bestehen. Wie bei jeder hochrangigen Infiltration geht es einfach darum, ihre Geistesschärfe mit den Schwächen des Sicherheitssystems zu messen. Ihr Gönner – ob das nun Ares, Mitsuhamas oder Projekt Freiheit ist – hat sie mit genug guter Ausrüstung versorgt, dass sie eine faire Erfolgchance haben. Falls die Spielercharaktere allein aufgrund von Würfelpech in die Klemme geraten und selbst das Ausgeben von Edge ihnen da nicht raushilft, sollten Sie vielleicht bei ein paar Würfelwürfen schummeln; besonders wenn die Spielercharaktere – was Taktik und Strategie angeht – das Herz

am rechten Fleck haben. Falls die Spielercharaktere es andererseits vermessen, das Offensichtliche übersehen oder es nicht schaffen, Teamwork, Planung, Koordination und das Überraschungselement vernünftig zu nutzen, und anfangen, in der Luft zerrissen zu werden, lassen Sie ruhig den Hammer auf sie niederfahren. Shadowrunning ist kein sicherer Beruf: Manchmal wird man reich, und manchmal stirbt man. Falls die Spielercharaktere einen Frontalangriff oder eine ähnlich dumme Taktik versuchen, lassen Sie sie ruhig die Ernte einfahren, die sie so sehr verdienen.

SCHAUPLÄTZE

BRACKHAVEN INVESTMENTS

3rd Avenue & Union Street

Die Downtown-Büros von Brackhaven Investments sind zwar nicht Bestandteil der Stadtbesichtigungen für Touristen, aber sie sind stark mit dem Lebensblut des Metroplex verbunden: Finanzdaten. BI verwaltet eine große Bandbreite von Investmentportfolios und versorgt seine Kunden mit Finanzinformationen. Der Ort scheint häufig nicht ganz im Gleichklang mit dem Rest der Stadt zu sein, weil er einfach so auf die Aktivitäten der Weltmärkte eingestimmt ist und so viele Leute den größten Teil des Geschäftstages über dort buchstäblich in verschiedenen Zeitzonen arbeiten. Aus diesem Grund hat Brackhaven Investments weder „Geschäftszeiten“ noch „Ruhezzeiten“. Mittlere Manager, Banker, Buchhalter und andere Konzernlohnklaven arbeiten die ganze Zeit in einander überlappenden Schichten.

Physisch ist Brackhaven Investments ein 55-stöckiger Glas- und Stahl-Wolkenkratzer an der nordöstlichen Ecke von 3rd Avenue und Union Street in Seattles Herz in Downtown. Nördlich und östlich grenzt es direkt an andere Gebäude an, und sein Haupteingang öffnet sich nach Westen auf die 3rd Avenue. Die fünfzig und mehr Etagen mit Konzernbüros darüber gehören vollständig zu Brackhaven Investments. Sie gliedern sich wie folgt:

Untergeschosse B3-B1: Angestelltenparkplätze.

Erdgeschoss: Von dieser großen Lobby aus hat man Zugang zu allen Aufzügen des Gebäudes. Außerdem wird hier der größte Teil von Brackhavens Privatkundengeschäft abgewickelt, das aber keinen großen Teil des Geschäfts ausmacht. Die Büros von Management und Sicherheit befinden sich ebenfalls auf dieser Etage.

1. und 2. Obergeschoss: Diese Etagen beherbergen ein Fitnessstudio, ein Spa, Läden und ein Café für die Angestellten von Brackhaven Investments sowie Sicherheitsbüros.

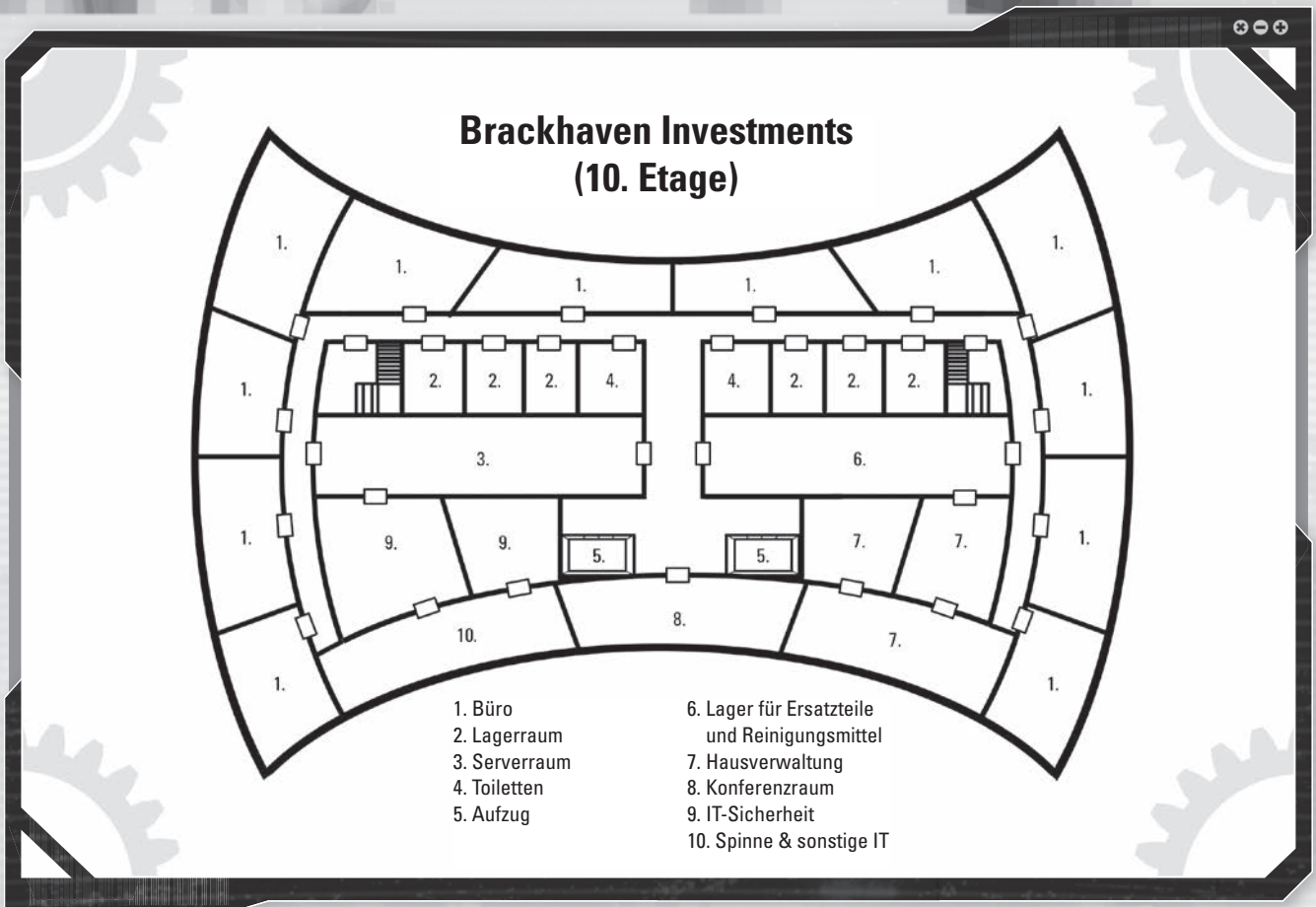
3. bis 5. Obergeschoss: Auf diesen Etagen befinden sich die Backoffices für das Privatkundengeschäft. Die meisten gewöhnlichen, niedrigpriorisierten Investoren treffen sich hier mit ihren Analysten.

6. bis 10. Obergeschoss: Auf diesen Etagen befinden sich Brackhavens Kommunikationszentren und die IT-Abteilung, die Brackhaven Investments mit den weltweiten Märkten verbinden. Die Dateien, aus denen Corrigan's Versicherung besteht, sind in einem Serverraum auf der 10. Etage versteckt.

11. bis 15. Obergeschoss: Büroräume fürs Großkundengeschäft.

16. bis 20. Obergeschoss: Büroräume fürs Groß- und Privatkundengeschäft.

21. bis 25. Obergeschoss: Privatkundengeschäfte.



26. bis 30. Obergeschoss: CEO & Managerbesprechungsräume, Unterstützungsfunktionen, Bankdienstleistungen und die Büroräume des Betriebsrisikomanagements befinden sich auf diesen Etagen.

31. bis 35. Obergeschoss: Auf diesen Etagen befinden sich Brackhavens Konzernverbindungsbüros, die Verbindung zu BIs wichtigsten Konzernkunden halten.

36. bis 40. Obergeschoss: Weitere Büros für Konzernbeziehungen und das Privatkundengeschäft.

41. bis 45. Obergeschoss: Diese Etagen werden von BIs Personal- und Weiterbildungsabteilung verwendet.

46. bis 55. Obergeschoss: Managerbüros und Besprechungszimmer des Vorstands. Brackhavens Büro befindet sich auf der obersten Etage.

PHYSISCHE SICHERHEITSVORKEHRUNGEN

Die Außenmauern bestehen aus Beton- und Stahlbalken (Struktur 13, Panzerung 18), abgesehen von den Glaspanelen aus polarisiertem ballistischem Glas (Struktur 9, Panzerung 9). Die Innenwände, die nicht tragend sind, bestehen aus Mehrlagenhartholz und Putz (Struktur 7, Panzerung 7). Die meisten Türen haben eine Struktur und Panzerung von jeweils 5, aber Hochsicherheitstüren an einigen Stellen haben eine Struktur und Panzerung von jeweils 9, und Tresortüren haben eine Struktur und Panzerung von jeweils 12, obwohl es in dem Gebäude keine richtigen Tresore mit physischem Geld gibt. Durch das Privatkundengeschäft fließt nicht viel Bargeld, und das wenige wird nicht hier gelagert.

Brackhaven Investments beschäftigt Sicherheitsgardisten von Stoddard Security, einer Firma mit sehr passenden Initialen. Es handelt sich ausschließlich um rassistische Schläger, und der durchschnittliche Angestellte von Stoddard Security ist ein

professioneller Knochenbrecher, der Metamenschen verachtet und viel Freude daran hat, sie zu schikanieren. Brackhaven Investments ist Stoddard Securitys größter Kunde, weshalb sich jederzeit 63 Wachen von Stoddard Security vor Ort befinden. Acht arbeiten in der Lobby, vier weitere sind auf der ersten und zweiten Etage stationiert, und weitere 18 Wachen belegen die Büros der Sicherheit und die Lounge im Erdgeschoss. Die anderen Wachen sind gleichmäßig auf Sicherheitscheckpoints auf der fünften, zehnten, 15., 20., 25., 30., 35., 40., 45., 50. und 55. Etage verteilt. Auf jeder dieser Etagen befinden sich drei Sicherheitsgardisten. Die Spielwerte für durchschnittliche Angestellte und Lieutenants von Stoddard Security finden Sie, zusammen mit ihrer Bewaffnung, unter *Schergen und bewegliche Ziele* (S. 51); auf fünf normale Wachen kommt ein Lieutenant.

In dem Gebäude gibt es nicht weniger 28 Aufzüge, von denen die meisten von der Lobby aus zugänglich sind. Die acht Aufzüge, die die unteren Teile des Gebäudes anfahren, gewähren Zugang von der Lobby bis zur 14. Etage, während sechs Aufzüge für den mittleren Teil des Gebäudes Zugang von der Lobby aus zur 15. bis 35. Etage bieten, aber nirgendwo darüber oder darunter. Sechs weitere Aufzüge für die Stockwerke darüber bieten Zugang von der Lobby aus zur 36. bis 45. Etage, aber nirgendwo darüber oder darunter. Die sechs Aufzüge für den oberen Gebäudeteil bieten Zugang von der 45. Etage aus zu allen Etagen darüber. Und schließlich gibt es noch zwei Garagenaufzüge, die Besucher zwischen der Lobby und den drei Stockwerken der Tiefgarage hin und her fahren. Alle Aufzüge sind nach den „normalen Geschäftszeiten“ (siehe unten) magisch aktiviert und können zentral vom Hauptsicherheitsbüro auf der ersten Etage (siehe unten) gesteuert werden.

Damit wichtige Manager nicht verwirrt werden und bei dem Versuch sterben, mit Aufzügen von ganz oben nach ganz un-

ten zu kommen, hat Brackhaven Investments für den Notfall (wie etwa ein Feuer) auch noch Nottreppen, von denen es im Gebäude zwei gibt: Sie verlaufen über die gesamte Höhe des Gebäudes und befinden sich an der nordwestlichen und südwestlichen Ecke des Gebäudekerns. Die südwestliche Treppe bietet Zugang zum Dach; die Tür zum Dach ist durch ein Standard-Sicherheitsmagschloss (siehe unten) verschlossen.

TECHNISCHE SICHERHEITSVORKEHRUNGEN

Der Haupteingang von Brackhaven Investments im Erdgeschoss öffnet sich in ein Foyer, das alle Besucher durch eine Reihe von Magnetanomaliedetektoren der Stufe 4 schleust. Waffen sind - außer bei leitenden Angestellten und Sicherheitspersonal - im Gebäude nicht erlaubt, und diese Politik wird strikt durchgesetzt. Am Ende von Bls (rein nominalen) „normalen Geschäftszeiten“ um 20 Uhr werden alle Eingänge auf Straßenniveau mit Magschlössern mit Kartenlesern verriegelt. Fast alle Innentüren werden verschlossen gehalten, abgesehen von denen, die zu nichts Wichtigem Zugang bieten, wie etwa bei den Toiletten. Die Außenmagschlösser, die meisten allgemeinen Aufzugmagschlösser und die meisten Innenmagschlösser haben eine Gerätestufe von 3 und sind mit Anti-Manipulations-Systemen der Stufe 1 ausgerüstet. Einige Magschlösser sind Hochsicherheitsmagschlösser mit einer Gerätestufe von 5, die mit Anti-Manipulations-Systemen der Stufe 2 ausgerüstet sind. Das schließt die meisten Etagen zwischen 45 und 55 und alle speziellen Türschlösser ein, die in der Beschreibung unten angegeben sind und von der Norm abweichen.

Alle Angestellten haben die passenden Magnetkarten für den Haupteingang, den Aufzug, der sie auf die Etage bringt, auf der sie arbeiten, und den Aufzug, der sie aus der Tiefgarage in die Lobby bringt, zusammen mit einer Magnetkarte, mit der sie in ihr Büro und in die Gemeinschaftsbereiche auf ihrer Etage kommen, die sie benutzen müssen.

Insgesamt sind mit Brackhaven Investments' Sicherheitsknoten 570 Überwachungskameras (Gerätestufe 3) verbunden, also mehr als 10 Kameras pro Etage. Es würde zu weit führen, die Position jeder Kamera zu beschreiben, aber sie sind über die Lobby, die Tiefgarage und alle Büroetagen verteilt und so positioniert, dass sie in Hochsicherheitsbereichen oder Bereichen mit viel Publikumsverkehr (wie etwa der Lobby) einander überlappende Sichtbereiche haben. Es gibt vier Sicherheitskameras auf dem Dach, und der Bereich genau innerhalb der südwestlichen Treppe hinter der Dachtür ist mit einem Gitter aus Infrarot-Lichtschranken (SR5, S. 363) gesichert.

Das Dach wurde auf Anforderung des Gouverneurs zusätzlich mit einem ausfahrbaren Notfall-Flugabwehrturm ausgestattet. Der Geschützturm enthält ein Paar miteinander verbundene Flugabwehrkanonen (Präz. 6 | Schaden 15K | DK -5 | HM | RK 1 | 60 Schuss in jeder Kanone) mit einem Pilotensystem der Stufe 4 und einer Zielerfassungs-Autosoft [Schwere Waffen] der Stufe 4. Der Turm hat Gerätestufe 5, was bedeutet, dass er kabellos gehackt werden kann - was ein schlauer Zug von jemandem wäre, der eine unautorisierte Landung auf dem Dach versucht.

Die Glasscheiben aller Außenfenster sind mit Alarmdrähten verwoben; falls die Fenster zerbrochen oder beschädigt werden oder die Alarmdrähte Vibrationen wahrnehmen (zum Beispiel solche, die von einer Explosion stammen), wird ein allgemeiner Alarm ausgelöst. Auch die meisten Türen und alle Hochsicherheitstüren sind mit Alarmen ausgerüstet, die ausgelöst werden, falls die jeweilige Tür gewaltsam geöffnet wird. Und schließlich sind alle Hochsicherheitsbereiche, unge-

nutzten Büros und Serverräume mit Bewegungsmeldern (SR5, S. 364) gesichert; unautorisierte Bewegung ruft eine Reaktion der Sicherheitskräfte hervor.

Hinter der Sicherheitsbude in der Lobby befindet sich ein PanicButton. Wenn er gedrückt wird, ruft er Schnelle Eingreiftruppen von Knight Errant (verwenden Sie die Streifenpolizisten aus SR5, S. 383) und Verstärkung von Stoddard Security. Dieser Alarm wird auch automatisch gesendet, falls ein Anti-Manipulations-System in einem der Magschlösser des Gebäudes, ein Alarm oder Matrixsicherheitsmaßnahmen einen Eindringling entdecken.

Das Gebäude ist mit einem fortschrittlichen Schutzsystem ausgerüstet, das aus einem vollständigen Sprinklersystem zur Feuerbekämpfung, einem Feueralarm- und -meldesystem sowie einer Notsteuerungsstation besteht, die höchste Bürosicherheit gewährleistet. In den Serverräumen befinden sich statt der traditionellen Sprinkler chemische Feuerlöscher. Ein Kommunikationssystem bietet die Möglichkeit der Einwegkommunikation zwischen dem Notsteuerungssystem und allen Etagen. Das Brandschutzkontrollsystem wird automatisch die Lüftungsanlage auf der Etage deaktivieren, auf der der Alarm ausgelöst wurde, und die Abluftventilatoren in den Toiletten sowie die Druckbeaufschlagungsventilatoren in den Treppenhäusern aktivieren. Das Brandschutzkontrollsystem wird direkt vom Matrixhost des Gebäudes gesteuert.

MAGISCHE SICHERHEITSVORKEHRUNGEN

Die magischen Aktivposten von Stoddard Security sind alles andere als beeindruckend, weshalb Brackhaven Investments die astrale Sicherheit des Gebäudes durch zwei Lohnmagier verstärkt, die es von Lone Star Security Services gemietet hat. Zwei Lone-Star-Magier sind jederzeit im Sicherheitsbüro auf der 1. Etage im Dienst. Jeder Magier verfügt jederzeit über zwei gebundene Geister der Kraftstufe 5 - einen Feuerelementar und einen Wasserelementar -, die dem Magier jeweils 3 Dienste schulden. Diese Magier sind in Bereitschaft, aber weder sie noch ihre Geister patrouillieren aktiv im Gebäude (um Dienste zu sparen). Ein Magier wird nur dann eine astrale Überprüfung vornehmen oder einen Geist schicken, um auf einer Etage zu patrouillieren, wenn ein anderer Teil des Sicherheitssystems darauf hindeutet, dass etwas nicht stimmt. Selbst unter diesen Umständen werden die Magier aber nur astral nachsehen oder Geister schicken und sich nur sehr ungern in eine Position bringen, wo auf sie geschossen werden könnte.

Ein gewaltiger Hüter der Kraftstufe 5 ist rund um die Außenmauern des gesamten 55-stöckigen Gebäudes errichtet worden. Astral projizierende Gestalten sind nicht in der Lage, durch den Hüter zu kommen. Ein zweiter Hüter der Kraftstufe 10 schützt speziell Gouverneur Brackhavens Büro.

MATRIXSICHERHEITSVORKEHRUNGEN

Zusätzlich zu Hunderten oder sogar Tausenden von Geräten (jedes einzelne Türschloss, jeder Bewegungsmelder, jede Kamera und so weiter ist ein separates Gerät, das separat gehackt werden kann, mit einer eigenen Gerätestufe, zusammen mit den Tausenden von Datenterminals und Kommlinks, die das Gebäude enthält) sind zwei Hosts mit Brackhaven Investments verbunden. Es gibt den Brackhaven-Sicherheitshost, der alle physischen Sicherheitsmaßnahmen des Gebäudes steuert (er ist mit jeder der vielen, vielen Kameras, Schlösser und Sensoren verbunden), und den Brackhaven-Datenhost, der die vielen Tausend finanziellen Datentransaktionen überwacht und steuert, die alle paar Sekunden durch Brackhaven Investments

gehen. Wie alle Hosts hat keiner der beiden einen physischen Aufenthaltsort, und beide können von überall aus der Matrix betreten werden. Da der Zielservers allerdings offline ist, wird der Teamdecker physisch anwesend sein müssen, um sich einzustöpseln. Beide Hosts haben eine Hoststufe von 7.

Der Datenhost ist tatsächlich der sicherere der beiden, und die Spielercharaktere müssen sich mit ihm nicht herumschlagen, bis sie auf den Server zugreifen, wie unter *Rein und wieder raus* (S. 47) beschrieben. Der Datenhost ist außerdem der offensichtlichere der beiden, da der Sicherheitshost auf Schleichfahrt läuft. Um ihn zu entdecken, muss einem Charakter eine Matrixwahrnehmungsprobe gegen den Hostwürfelpool von 14 gelingen. Der Sicherheitshost (und alles IC auf ihm) erhält allerdings einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf alle Handlungen, weil er auf Schleichfahrt läuft.

SICHERHEITSHOST (AUF SCHLEICHFAHRT; -2 AUF ALLE MATRIXHANDLUNGEN)

Ikografie: Eine mittelalterliche Festung mit hoch aufragenden Steinmauern und bewaffneten Wachen; Fallgatter-Checkpoints, Schießscharten und Mordlöcher korrespondieren mit einzelnen Kameras und Sensoren. Der Burgfried ist die CPU, und IC-Konstrukte nehmen die Gestalt von Rittern in Rüstungen und Zauberern in Roben an, während Datenkonstrukte in Form von Brieftauben Datenpakete abliefern.

Angriff	Datenverarbeitung	Firewall	Schleicher
9	8	10	7

Sicherheitsmaßnahmen:

- Immer aktiv:** Patrouille-IC
- Runde 1:** Leuchtspur-IC
- Runde 2:** Absturz-IC
- Runde 3:** Blaster-IC
- Runde 4:** Säure-IC
- Runde 5:** Aufspüren-IC
- Runde 6:** Schwarzes IC

Anmerkung: Alle Sicherheitsgeräte im Gebäude sind mit dem Sicherheitshost verbunden. Einzeln sind sie viel leichter zu hacken. Der Sicherheitshost kann sie allerdings alle steuern. Wenn irgendein einzelnes Gerät es schafft, auf einem Matrixeindringling eine Marke zu platzieren, teilt es diese Marke mit dem Sicherheitshost und alarmiert ihn. In diesem Fall startet der Sicherheitshost für jeden misslungenen Versuch, ein einzelnes Gerät, das mit dem Sicherheitssystem verbunden ist, zu manipulieren, ein IC-Programm.

DATENHOST

Ikografie: Der Datenhost von Brackhaven Investments sieht wie der surreale Traum von den perfekten Mittelschichts-USA aus, die es nie gab: perfekt manikürte Rasenflächen, glänzende Vororthäuser und sich endlos wiederholende Sackgassen unter einem blauen Himmel, an dem Wolken wie Wattebüschchen vorbeiziehen. Das Zentrum des Viertels ist das idyllische Brackhaven Manor; Datenkonstrukte haben die Gestalt von radfahrenden Zeitungsjungen der 1950er, Postboten und Milchmännern, während IC-Konstrukte wie kreisende Falken, Familienhunde und freundliche Polizisten aussehen.

Angriff	Datenverarbeitung	Firewall	Schleicher
7	10	8	9

Sicherheitsmaßnahmen:

- Immer aktiv:** Patrouille-IC
- Runde 1:** Marker-IC
- Runde 2:** Killer-IC
- Runde 3:** Säure-IC
- Runde 4:** Bremse-IC
- Runde 5:** Blaster-IC
- Runde 6:** Schwarzes IC

SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

WACHEN VON STODDARD SECURITY (50)

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2									
K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	
5	3	3	5	3	2	3	2	6	
Initiative		6 + 1W6							
Zustandsmonitor		11							
Limits		Körperlich 6, Geistig 4, Sozial 5							
Panzerung		12							
Aktionsfertigkeiten		Gebräuche 3, Knüppel 4, Laufen 4, Pistolen 4, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 3							
Ausrüstung		Kommlink [Sony Emperor; Gerätestufe 2], Panzerjacke [12; Elektrische Isolierung 3]							
Waffen		Browning Ultra-Power [Schwere Pistole Präz. 5(6) Schaden 8K DK -1 HM RK - 10(s) Lasermarkierer] 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]							

LIEUTENANTS VON STODDARD SECURITY (10)

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2									
K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	
5	5	4(6)	4	3	3	4	3	5,1	
Initiative		8(10) + 1W6							
Zustandsmonitor		11							
Limits		Körperlich 6(7), Geistig 5, Sozial 5							
Panzerung		12							
Aktionsfertigkeiten		Athletik-Fertigkeitsgruppe 2, Einschüchtern 4, Führung 3, Gewehre 4, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 6, Pistolen 6, Schleichen 3, Wahrnehmung 5							
Bodytech		Cyberaugen [Stufe 2; Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Smartlink], Reaktionsverbesserung 2							
Ausrüstung		2 Dosen Jazz, Kommlink [Renraku Sensei; Gerätestufe 3], Panzerjacke [12; Elektrische Isolierung 3]							
Waffen		Browning Ultra-Power [Schwere Pistole Präz. 5(6) Schaden 8K DK -1 HM RK - 10(s) Lasermarkierer] Defiance EX-Shocker [Taser Präz. 4 Schaden 9G(e) DK -5 EM RK - 4(m)] Defiance T-250 [Schrotflinte Präz. 4(6) Schaden 10K DK -1 EM/HM RK - 5(m) externes Smartgunsystem] Betäubungsschlagstock [Knüppel Präz. 4 Reichweite 1 Schaden 9G(e) DK -5]							



LOHNMAGIER VON LONE STAR SECURITY SERVICES

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3										
K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	
3	4	3	3	6	5	4	4	5(6)	6	
Initiative	7 + 1W6									
Astrale Initiative	8 + 2W6									
Zustandsmonitor	11									
Limits	Körperlich 4, Geistig 7, Sozial 7									
Panzerung	9									
Aktionsfertigkeiten	Antimagie 5, Askennen 5, Astralkampf 5, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 6, Führung 3, Pistolen 4, Spruchzauberei 4									
Zauber	Betäubungsball, Betäubungsblitz, Energieblitz, Heilen, Kampfsinn, Leben Entdecken, Panzerung, Physische Barriere, Pistolen Entdecken, Reflexe Steigern									
Gebundene Geister	Feuerelementar (Kraftstufe 5, 3 Dienste), Wasserelementar (Kraftstufe 5, 3 Dienste)									
Ausrüstung	Kommlink [Renraku Sensei; Gerätestufe 3], Kraftfokus (Kraftstufe 1), Panzerweste [9], Sichtgerät [Kapazität 3; Bildverbinding, Blitzkompensation, Restlichtverstärkung]									
Waffen	Defiance EX-Shocker [Taser Präz. 4 Schaden 9G(e) DK -5 EM RK - 4(m)]									

KANON, ENTSCHEIDUNGEN UND KONSEQUENZEN

Offensichtlich gibt es vier unterschiedliche Arten, auf die dieses Abenteuer enden kann. Während das genaue Schicksal von Gouverneur Brackhavens korruptem und rassistischem Regime irgendwann in zukünftigen Shadowrun-Produkten enthüllt werden wird, könnten die Ereignisse in diesem Abenteuer beeinflussen, wie sich seine Karriere weiterentwickelt. Selbst wenn die Spielercharaktere die Informationen an Zane verkauft haben, sodass Brackhaven sie unterdrücken kann, gibt es andere Wege, wie die Wahrheit über Operation Morgengrauen und den Rest von Brackhavens schweren Verfehlungen ans Licht kommen kann. Vielleicht haben sie ein paar Verbündete im Brackhaven-Lager gewonnen, aber sie werden wahrscheinlich nicht in der Lage sein, zu verhindern, dass die sich abzeichnenden Skandale ans Tageslicht kommen. Wenn die Runner in Ihrer Kampagne die Informationen an Ares verkauft haben, das sie verwendet, um seinen Würgegriff um Brackhaven noch zu verstärken, ist es möglich, dass Mitsuhama oder Projekt Freiheit die Beweise über andere Kanäle bekommen haben.

Sogar ohne die wirklich vernichtenden Beweise, die Seth Dietrichs letzte Bemühungen an die Oberfläche bringen sollten, kann der aktuelle politische Skandal, bei dem Brackhaven vor einer Grand Jury sitzt, bedeuten, dass seine Tage im Amt gezählt sind. Natürlich ist es – egal, wie viel ans Licht kommt – auch möglich, dass Brackhaven die Dinge irgendwie so drehen kann, dass er der Gerechtigkeit wieder einmal entgeht. Unabhängig von den kanonischen Folgen liegt es immer innerhalb Ihres Vorrechtes, zu bestimmen, dass die Ereignisse in Ihrer Kampagne eine Lösung herbeiführen, die von der veröffentlichten abweicht.

NACH DEM ABENTEUER

GELD

- 1.000 ¥ pro Person für das Abliefern von Oxycodes Kommlink an Mr. Johnson.
- 100.000 ¥ für das Team (von Seth Dietrichs Leiche mitgenommen).
- 200.000 ¥ für das Team, falls die Runner Dietrichs Kommlink an Ares oder Mitsuhama verkauft haben; 80.000 ¥ für das Team, falls die Runner das Kommlink an Projekt Freiheit verkauft haben; 400.000 ¥ für das Team, falls sie das Kommlink an Zane verkauft haben.
- 80.000 ¥ für das Team, falls die Runner den Brackhaven-Datendiebstahl für Ares oder Mitsuhama durchgeführt haben.
- 50.000 ¥ für das Team, falls die Runner den Brackhaven-Datendiebstahl für Projekt Freiheit durchgeführt haben.

KARMA

- 2 Karma für jeden Charakter, der das Abenteuer überlebt hat.
- 1 Karma für den Diebstahl von Oxycodes Kommlink.
- 2 Karma, falls die Spielercharaktere es tatsächlich geschafft haben, die meisten der Chimera-Assassinen zu besiegen.
- 1 Karma für den Verkauf von Dietrichs Kommlink an Ares oder Mitsuhama, 2 Karma für den Verkauf von Dietrichs Kommlink an Projekt Freiheit, und 0 Karma, falls die Spielercharaktere das Kommlink an Zane verkauft haben.
- 2 Karma für das Vollenden des Runs auf Brackhaven Investments.
- 1 Karma für die Flucht vor oder den Sieg über Drexel.
- 4 Karma für die Gesamtschwierigkeit der Gegner im gesamten Abenteuer.
- Individuelle Karmaprämien für die Spieler, die es nach Meinung des Spielleiters verdient haben.

REPUTATION

- Spielercharaktere, die das Kommlink an Projekt Freiheit verkauft haben, erhalten 1 Punkt Straßenruf, während Spielercharaktere, die das Kommlink an Zane verkauft haben, 1 Punkt Schlechten Ruf erhalten.
- Spielercharaktere, die den Run auf Brackhaven Investments auf relativ leise Weise durchgeführt haben, erhalten 1 Punkt Straßenruf; Spielercharaktere, die den BI-Run auf eine Art durchgeführt haben, die schwere Feuergefechte und riesige Explosionen nach sich zog, erhalten jeweils 1 Punkt Straßenruf, Schlechten Ruf und Prominenz.
- Runner, die sich an einem Feuergefecht im Zoo oder an einem anderen öffentlichen Ort beteiligt haben, erhalten je 1 Punkt Schlechten Ruf und Prominenz für jeden öffentlichen Ort, an dem sie sich an einem Kampf beteiligt haben.
- Spielercharaktere, die ein Mitglied der Black Knights getötet haben, erhalten je 1 Punkt Straßenruf und Schlechten Ruf.

CONNECTIONS

- Alle Spielercharaktere, die es geschafft haben, Oxy-codes Kommlink zu stehlen, erhalten Imaginary Annie als Connection mit Loyalität 1.
- Spielercharaktere, die Karen King oder Kiyoko Inoue besonders beeindruckten, erhalten sie als Connections mit Loyalität 1. Das Kommlink einfach an Ares oder Mitsu-hama zu verkaufen ist dafür nicht einmal annähernd genug. Die Spielercharaktere müssen ihr Leben retten oder etwas Ähnliches tun und während der gesamten Interaktion durch und durch professionell handeln.
- Die Spielercharaktere erhalten MacCallister, Eliza Bloom und/oder Tosh Athack als Connections mit Loyalität 1, falls sie das Kommlink an Projekt Freiheit verkaufen. Die Loyalität dieser Connections erhöht sich um 1, falls die Spielercharaktere den Run auf Brackhaven Investments zusammen mit Tauren durchziehen. Dann erhalten sie außerdem Tauren als Connection mit Loyalität 2.

BEINARBEIT

Wenn ein Spielercharakter eine geeignete Connection kontaktiert, legen Sie für diese Connection eine Probe auf Einfluss + Einfluss ab. Das Ergebnis dieser Probe bestimmt, wie viele Ränge an Informationen die Connection über das entsprechende Thema weiß. Der Spielercharakter legt dann eine Probe auf Gebräuche + Charisma + Loyalität [Sozial] ab und erhält eine Anzahl von Rängen an Informationen gleich der Anzahl der erzielten Erfolge (bis zur Grenze dessen, was die Connection weiß). Falls die Connection mehr weiß, als sie kostenlos verrät, spuckt sie die zusätzlichen Informationen für 250 Nuyen pro Informationsrang aus.

Falls die Spielercharaktere sich durch all ihre Connections gearbeitet haben und ihnen immer noch wichtige Informationen fehlen, können sie darum bitten, dass sich eine Connection umhört. Falls sie das tun, legen Sie für die Connection eine Ausgedehnte Probe auf Einfluss + Einfluss (1 Stunde) ab. Zusätzliche Informationen sind zum Preis von 750 Nuyen pro Informationsrang erhältlich.

SETH DIETRICH

KONZERNCONNECTION

Erfolge Informationen

- 0-1** Hört sich deutsch an, vielleicht jemand bei Sae-der-Krupp? Da läutet nichts bei mir.
- 2-3** Ein FBI-Agent, talentierter Hacker, aber zu dumm oder stur, um für jemanden mit richtigem Geld zu arbeiten. Er hat wegen Kenneth Brackhavens, des Kongressabgeordneten James Grey und des Humanis Policlubs rumgeschmüffelt und versucht, Verbindungen zwischen ein paar sehr üblen Typen und den höchsten Hallen der Macht zu finden.
- 4+** Angeblich hat Dietrich etwas Großes herausgefunden. Etwas, das Gouverneur Brackhaven stürzen könnte. Eine Menge von Seattles Konzernmachthabern haben schwer in Brackhavens Regime investiert. Der Rest würde ihn gerne aus dem Amt verdrängen. Alle von ihnen würden töten, um das in die Finger zu kriegen, was Dietrich ausgegraben hat.

SETH DIETRICH

STRASSEN- ODER UNTERWELTCONNECTION

Erfolge Informationen

- 0-1** Ist das nicht der Name des Bassisten von Reich-schwer, dieser Nazi-Metalband?
- 2-3** Ein G-Man. Ungefähr zu der Zeit, als die ganze Auseinandersetzung um den Ork-Untergrund im letzten Jahr explodierte, ging er in die Schatten und versuchte, Drek über Brackhaven auszugra-ben.
- 4** Ich habe gehört, dass er in die Nähe von etwas kam, das Brackhaven unter die Erde gebracht hätte. Dann wurden die Typen, mit denen er arbeitete, getötet. Ihre Leichen tauchten im Puget Sound auf. Dietrichs Leiche wurde allerdings nie gefunden.
- 5+** Als er das letzte Mal in der Stadt war, hatte sich Dietrich mit einem ganzen Shadowrunner-Team zusammengetan. Er wurde einer der ihnen. Er wurde mit einem Orkdecker namens Tauren, einem Schamanen namens Three Feet, einem Straßensam namens Bingo und einem Rigger namens Dice gesehen. Außer Tauren sind sie jetzt alle tot.



SETH DIETRICH

POLIZEICONNECTION

- | Erfolge | Informationen |
|---------|--|
| 0 | Das ist oberhalb meiner Lohnklasse, Chummer. |
| 1 | FBI-Spezialagent, Fed-Hacker, ein echter Pfadfinder. Ein Weltverbesserer, weißer Ritter, Arschtreter für die Kräfte des Guten, für Recht und Gesetz. Wurde schon seit fast einem Jahr nicht mehr gesehen. |
| 2 | Er war mal bei der CID der UCAS Army. Hat sich seine Sporen bei der Infiltration dieser Gang von Matrixdieben, den Code Slingers, verdient, die 2070 Flugzeuge aus SeaTac gestohlen haben. |
| 3-4 | Im letzten Jahr, so etwa im November, hat er echten Drek über Gouverneur Brackhaven ausgegraben. Man sagt, dass er zu nah am Feuer flog und verbrannt wurde. |
| 5+ | Wenn du mich fragst, denke ich, dass Dietrich immer noch lebt, immer noch sein Dossier zusammenstellt, seine Versicherungspolice, und immer noch nach einem perfekten Weg sucht, um Brackhaven hängen zu sehen, ohne dabei getötet zu werden. Die Tatsache, dass niemand mehr was von ihm gehört hat, zeigt doch nur, dass er nicht mal mehr dem FBI vertraut. Aber jeder Fed, den ich kenne, verehrt den Typen so richtig. Er ist ihr Held. |

OPERATION MORGENGRAUEN

STRASSEN- ODER UNTERWELTCONNECTION

- | Erfolge | Informationen |
|---------|---|
| 0-2 | Ist das das neue Sim über Chase Talloway, die sexy Vampirjägerin? |
| 3-4 | Ich hab' die Typen im Ork-Untergrund darüber reden hören. Hat vielleicht was mit dem Feuer zu tun, das da unten vor ein paar Jahren gelegt wurde. Viele im OU geben Brackhaven die Schuld für die Angriffe, aber sie konnten es nie beweisen. |
| 5+ | Ah, das ist eine Verschwörungstheorie, die in den Shadownets herumgeistert. Sie behauptet, dass Brackhaven vor der Abstimmung über Antrag 23 mehrere Anführer des Ork-Untergrunds ermorden und dann eine Bande von Runnern anheuern wollte, um dem Untergrund eine Reihe von Verbrechen in die Schuhe zu schieben, damit er rechtfertigen konnte, dass Knight Errant da unten mal richtig aufräumt. Bei bestimmten Leuten ist das eine ziemlich beliebte Theorie, und ich würde Brackhaven das durchaus zutrauen. Aber wenn das an ihm haften bleiben soll, müsste man erst mal Beweise dafür finden. |

OPERATION MORGENGRAUEN

KONZERN- ODER POLIZEICONNECTION

- | Erfolge | Informationen |
|---------|---|
| 0-2 | Nun, die Matrix erzählt mir, dass das der Name eines alten 2D-Films über den Zweiten Weltkrieg ist. Abgesehen davon habe ich nichts dazu. |
| 3-5 | Ein Plan, den Gouverneur Brackhaven angeblich eronnen hat, als eine Art „Endlösung“ für die „Metafrage“. Operation Morgengrauen geistert bis jetzt nur in absolut verrufenen Shadownets und VPNs herum, weshalb die Öffentlichkeit noch nicht darauf aufmerksam geworden ist. Falls Brackhaven wirklich damit in Verbindung gebracht werden könnte, könnte das das Ende seiner Karriere bedeuten. |
| 6+ | Angewiesen hat sich ein Fed namens Dietrich diese Datei namens „Operation Morgengrauen“ aus dem Versteck eines der Chefschläger von Brackhaven geschnappt. Wenn das echt stimmt, dann ist es der Todesstoß für den alten Kenny. Ich habe gehört, dass Dietrich die Datei in einen VPN namens JackPoint hochgeladen hat, und sie haben dort nur darauf herumgesessen. |

MATRIX-BEINARBEIT

Die Handlung Matrixsuche (SR5, S. 238) kann ebenfalls verwendet werden, um Informationen zu sammeln. Lassen Sie den Charakter, der die Suche durchführt, eine Erfolgsprobe auf Computer + Intuition [Datenverarbeitung] ablegen. In diesem Fall erhält der Charakter einen Würfelpoolmodifikator von -1, weil diese Information als kompliziert und spezialisiert gilt. Der Schwellenwert der Probe und die benötigte Zeit hängen von der Geheimhaltung der fraglichen Information ab, aber ein Schmöker-Programm halbiert den Grundzeitraum. Die Anzahl von Erfolgen bestimmt, wie viele Informationen der Charakter erhält.

SETH DIETRICH

MATRIX-SUCHE: SCHWELLENWERT 3 (NICHT VERÖFFENTLICHT), GRUNDZEITRAUM 30 MINUTEN

- | Nettoerfolge | Informationen |
|--------------|---|
| Misserfolg | Seattles Telefonbuch zeigt niemanden mit diesem Namen. Der passendste Treffer ist Dietrich Slade. |
| 0 (Erfolg) | Das UCAS-FBI führt Dietrich als Angestellten des Seattler Feldbüros auf. Er hat mehrere Auszeichnungen für Mut und Erfolg bei seinen Feldoperationen erhalten, und sein Name taucht in Presseauschnitten von 2070 auf, als er eine Gang von Matrixdieben festnahm, die als die Code Slingers bekannt waren. |

Nettoerfolge Informationen

- 1** Dietrichs Status ist in der internen Datenbank als „Vermisst“ aufgeführt, und zwar seit November 2074. Zu der Zeit hat er eine Verschwörung untersucht, in die Gouverneur Brackhaven verwickelt sein soll.
- 2+** Um den November letzten Jahres hat Seth Dietrich eine Datei hochgeladen, die in mehreren Data Havens auftauchte, einschließlich JackPoint und ShadowSEA. Die Datei brachte Gouverneur Kenneth Brackhaven mit einer kriminellen Verschwörung gegen den Ork-Untergrund in Verbindung. Begleitende Anmerkungen deuten darauf hin, dass Dietrich seit kurz nach dem Upload nicht mehr gesehen wurde.

OPERATION MORGENGRAUEN**MATRIX-SUCHE: SCHWELLENWERT 4 (VERSTECKT), GRUNDZEITRAUM 1 STUNDE****Nettoerfolge Informationen**

- Misserfolg** Der Name eines alten 2D-Films und eines bald erscheinenden Vampir-Sims, aber das war es auch schon.
- 0 (Erfolg)** Eine (zumindest unter Spinnern) beliebte Verschwörungstheorie, die behauptet, dass Gouverneur Kenneth Brackhaven einen Genozid des Ork-Untergrunds finanzieren wollte, um Antrag 23 zu verhindern - oder irgendwie so was. Niemand, der von irgendwem ernst genommen wird, nimmt das ernst.
- 1** Eine „Datei 4462“, die man auf Verschwörungstheorie-Seiten finden kann und die angeblich von Kenneth Brackhavens Agenten geschrieben wurde und einen Plan für etwas namens „Operation Morgengrauen“ beschreibt. Die Operation soll „die Annahme von Antrag 23 durch Hervorheben der Gefahren des Ork-Untergrunds“ verhindern, indem Agenten angeheuert werden, die wahllos verschiedene Verbrechen begehen und „Beweise“ hinterlassen sollen, die „Projekt Freiheit“ damit in Verbindung bringen, und die außerdem „das Herauskommen der Wahrheit durch Eliminierung von Mitgliedern von Projekt Freiheit durch abstreitbare Aktivposten verhindern“ soll, um „Angst und Hass der Öffentlichkeit vor und auf Projekt Freiheit und den Ork-Untergrund zu schüren“. Die Datei ist immer schwerer zu finden.
- 2+** Die Datei stammt von einem Elite-Schatten-VPN, der als JackPoint bekannt ist. Urheber war der Seattler Schieber MacCallister, der in diesen Kreisen als der Hacker Bull bekannt ist, aber der ursprüngliche Finder des Dokuments soll ein FBI-Agent namens Seth Dietrich sein.

HAUPTDARSTELLER**AGENT SETH DIETRICH**

Seth Dietrich wurde von der Highschool weg von der UCAS Army rekrutiert, motiviert durch den seltensten aller Triebe: echten Patriotismus und ein selbstloses Verlangen danach, seinem Land zu dienen. Sein unglaubliches technisches Talent brachte ihn bald in die CID (Criminal Investigation Division) der UCAS Army, wo er schnell in der Einheit für Cyberverbrechen aufstieg. Als seine Dienstzeit im Militär beendet war, war sein beeindruckender Lebenslauf mehr als ausreichend, um ihm eine Stelle beim UCAS Federal Bureau of Investigation zu sichern. Zu diesem Zeitpunkt waren Dietrichs Hackingtalente und sein Potenzial so gut, dass er Angebote von mehreren AAA-Megakons hatte, aber angesichts der Verbrechen und Korruption, mit denen sich die Megakons täglich die Hände schmutzig machten, beschloss er, in den öffentlichen Dienst zu wechseln, weil er kein Teil des schmutzigen Geschäfts der Kons sein wollte. Er war ein unglaublich erfolgreicher Agent, bis seine Untersuchung von Kenneth Brackhavens mörderisch hinterhältigen Geschäften zu einer Obsession für ihn wurde.

Wie die Dateien und Anmerkungen von Special Agent Dietrich im Abschnitt *Spielerinformationen* (S. 64) zeigen, operierte Dietrich zu einem gewissen Grad auf eigene Faust und arbeitete mit Schattenelementen zusammen, als er der schrecklichen und sehr gefährlichen Wahrheit über Brackhaven und Operation Morgengrauen immer näher kam. Dietrich überlebte zwei brutale Attentatsversuche von Brackhavens Agenten. Beim zweiten Versuch wurde das gesamte Shadowrunnerteam, mit dem er zusammenarbeitete, getötet. Und was noch schlimmer ist: Er steckte sich mit dem Virus an, das die neue Krankheit namens Kognitives Fragmentierungssyndrom hervorruft.

Während seiner Zeit als Wunderknabe der UCAS Army CID und später des UCAS FBI erhielt Dietrich topmoderne Hardware und Nanoware-Upgrades. Diese kortikalen Nanitensysteme mit ihrer Komplexität auf der neuronalen Netzwerkebene sind leider der perfekte Wirt für das KFS-Virus. In Dietrichs Kopf „spuken“ momentan mehrere E-Geist-Persönlichkeiten - allerdings sind nicht alle ursprünglichen Leute tot, auf denen die E-Geister basieren. Es sind einfach Leute, deren Gedächtnis und Persönlichkeit irgendwann digitalisiert und hochgeladen wurden - mit oder ohne ihr Wissen und ihre Zustimmung. Die alternativen Persönlichkeiten, die von Dietrich Besitz ergreifen können, bestehen aus (sind aber nicht begrenzt auf):

- Jake Armitage, ein Datenkurier und Shadowrunner, der in den 2050ern aktiv war. Armitages gesamte Persönlichkeitsmatrix wurde hochgeladen, als er auf eine abtrünnige Künstliche Intelligenz stieß (und sie erfolgreich zerstörte), die vor 25 Jahren von der Aneki Corporation entwickelt wurde - eine KI mit fragwürdigen und vagen Verbindungen zu Renraku und dem späteren Erwachen der Künstlichen Intelligenz, die als Deus bekannt wurde. Armitage, ein erfahrener Runner, ist in der technologischen Welt von 2075 fehl am Platz, und das Aufkommen von Kommlinks, WiFi und der AR sind für ihn fast so verblüffend wie das Erwachen im Körper eines anderen Mannes.



- Robert Lionel Bannickburn, ein elfischer Magier, der vor Jahrzehnten nach einem hässlichen Hinterhalt in den schottischen Toxischen Zonen eine Nahtoderfahrung und einen magischen Burnout hatte. Das passierte praktischerweise genau im Hinterhof des damals noch unabhängigen AA-Konzerns Transys Neuronet, der nach dem Imago-Zwischenfall ein ureigenes Interesse am Upload eines Bewusstseins hatte. Transys holte sich Bannickburns Körper zum Scannen und war ob der Gelegenheit, den Geist eines hilflosen Erwichten Individuums hochzuladen, ganz aus dem Häuschen. Was auch immer mit dem echten Bannickburn passierte, diese Version seiner Persönlichkeit versucht immer noch, mit seiner neuentdeckten Machtlosigkeit zurecht zu kommen, und ist fast genauso verbittert wie verwirrt.
- Xa Firebird, ein Undercover-Drogennarr von Lone Star, der die Gang First Nations während des ersten Auftauchens von Tempo in 2071 infiltrierte. Firebird wurde von Shadowrunnern getötet, die für den Komun'go-Seoulpa-Ring arbeiteten, der die First Nations mit einer Tempo-Pipeline versorgte, denn die Runner hatten Firebirds wahre Identität entdeckt - und er die ihre. Firebird hatte mehrere Hightech-Headwareimplantate, die denen von Dietrich ähnelten, was das Ineinandergreifen ihrer beiden Persönlichkeiten erleichtert. Firebird ist die einzige in Dietrichs Kopf eingeprägte Persönlichkeit, die ziemlich sicher tot ist. Er scheint sich seines Geisterstatus auf unheimliche Weise bewusst zu sein - und ist deswegen verbittert.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	4(6)	4(6)	3(5)	5	5(8)	6	4	1*	2,2
Initiative		10(12) + 3W6							
Zustandsmonitor		10/11							
Limits		Körperlich 5(7), Geistig 7(9), Sozial 6							
Panzerung		9							
Aktionsfertigkeiten		Athletik-Fertigkeitsgruppe 3(6), Bodenfahrzeuge 5, Cracken-Fertigkeitsgruppe 8, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 5, Einschüchtern (Verhör) 2 (+2), Elektronik-Fertigkeitsgruppe 6, Gewehre 3, Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 6, Pistolen (Halbautomatik) 7 (+2), Schnellfeuerwaffen 3, Wahrnehmung 6							
Wissensfertigkeiten		Bereichswissen Seattle 5, FBI-Prozeduren 8, Illegale Waren 5, Jura 7, Konzerngerüchte 5, Lokalpolitik 6, Mafiapolitik 5, Psychologie 8, Strafverfolgung 8, Straßengerüchte 6, Verbrechersyndikate 6							
Vorteile		Analytischer Geist, Astrales Chamäleon, Programmiergenie (Eiliges Hacken), Soziales Chamäleon							
Nachteile		KFS-Opfer**							
Bodytech		(alles Deltaware) 4 Datenbuchsen, Nanoware-Suite***, Talentbuchse 6, Talentleitungen 6, Ultraschallsensor 4; Muskelstraffung 2, Muskelverstärkung 2, Synapsenbeschleuniger 2, Synthacardium 3, Zerebralbooster 3							
Ausrüstung		Gefütterter Mantel [9; Elektrische Isolierung 5], Kommlink [Transys Avalon; Gerätestufe 6; Subvokales Mikrofon, Troden], Credsticktasche mit beglaubigten Credsticks im Wert von 100.000 ¥							
Waffen		Colt Government 2066 [Schwere Pistole Präz. 6 Schaden 7K DK -5 HM RK - 14(s) APDS-Munition]							

Anmerkungen:

*Dietrichs Edge war früher auf Stufe 6, aber mittlerweile musste er ein paar Mal die Hand Gottes in Anspruch nehmen.

** Neuer Nachteil für Charaktere, die unter dem Kognitiven Fragmentierungssyndrom leiden. Dieser Nachteil ist momentan nicht für Spielercharaktere erhältlich. Für Spielzwecke ist seine einzige Wirkung, dass Dietrich gelegentlich die Persönlichkeit wechselt.

*** Die Nanotechnologie-Regeln für *Shadowrun*, *Fünfte Edition* werden in einem zukünftigen Quellenbuch beschrieben. Sie würden Dietrichs Nanoware-Suite sowieso nicht haben wollen, da sie mit dem KFS-Virus infiziert ist.

Dietrich hat ein ziemlich leistungsstarkes Cyberdeck, aber er hat es nicht bei sich, wenn er sich mit den Spielercharakteren trifft, also werden sie es ihm leider auch nicht abnehmen können.

**„IMAGINARY“
ANNIE GOLDSMITH**

Annie Goldsmith war eine Waise, die auf den brutalen Straßen von Seattle zu überleben versuchte, als sie hörte, wie Katze sie rief und ihr ein Lied der Macht vorsang. Katze liebte sie für das, was sie war: Zum ersten Mal waren ihre klebrigen Finger, ihre leichten Füße und ihre scharfe Zunge kein Grund, sie zu verachten. Während Annie ihre Talente als Einbrecherin und Trickbetrügerin vervollkommnete, kam sie immer wieder mit dem Gesetz in Konflikt. Sie bemerkte ein großes Problem im Rechtssystem: Nur zu selten waren Strafverteidiger in der Lage, die Bedürfnisse ihrer Klienten - von denen die meisten tatsächlich Kriminelle waren - zu identifizieren, mit ihnen zu sympathisieren und ihnen den Rücken zu stärken.

**KOGNITIVES
FRAGMENTIERUNGSSYNDROM**

Der Zustand, der als Kognitives Fragmentierungssyndrom bekannt ist, wird in zukünftigen Shadowrun-Produkten detaillierter behandelt werden. Um Tödliche Fragmente zu leiten, müssen Sie nur wissen, dass es sich hierbei um ein Computervirus handelt, das sich technologisch verbreitet und direkt menschliche Gehirnwellen auf eine Weise beeinflussen kann, die oberflächlich der von SimSinn ähnelt und Gedanken verändert, Erinnerungen überschreibt und Verhaltensmuster ändert.

Die genauen Ursprünge des KFS-Virus werden an anderer Stelle enthüllt, aber seine Entstehung liegt in den verschiedenen geheimen Megakon-Forschungsprojekten rund um das Scannen, Hochladen, Analysieren und Prägen von digitalem Bewusstsein (E-Geistern), die in den frühen 2070ern durchgeführt wurden, einschließlich NeoNETs Projekt Imago. Als der Zweite Crash passierte, wurden viele Matrixuser durch Auswurfschock und Biofeedback sofort getötet, nur dass ihre Freunde sie als mysteriöse Geister sahen, die immer noch in die neue kabellose Matrix eingeloggt waren. Einige dieser E-Geister, wie etwa der drachische Hacker Eliohann (der hinter den Matrixdecknamen Neurosis und Cerberus steckt), nahmen ihr Leben sogar dort wieder auf, wo sie stehengeblieben waren. Währenddessen fragmentierten das Chaos des Zweiten Crashes und das Jormungand-Virus mehrere der großen KIs in kleinere „wilde“ KIs. Das KFS-Virus tauchte zuerst in den digitalen Lagertanks einer Konzerneinrichtung auf. Stellen Sie sich eine Handvoll Geister anderer Leute vor, die in einen Mixer geworfen werden. Stellen Sie den Mixer auf Püree, und gießen sie dann fein zerhackten Brei direkt in jeden Winkel Ihres Gehirns. So etwa fühlt sich das Kognitive Fragmentierungssyndrom an.



BEZIRKSSTAATSANWÄLTIN DANA OAKS

Bezirksstaatsanwältin Dana Oaks hatte eine behütete Kindheit, liebende Eltern, ging auf gute Schulen und machte ihren Abschluss an der Yale Law School. Ihr Leben scheint ein offenes Buch zu sein, und es gibt keine Leichen in ihrem Keller. Sie ist eine der jüngsten Bezirksstaatsanwältinnen in Seattles Geschichte und ist unermüdlich und zielstrebig in ihrem Streben nach Gerechtigkeit. Seit sie begonnen hat, mit Knight Errants Einheit für spezielle Verbrechen zusammenzuarbeiten, deren Ziel das organisierte Verbrechen - besonders Schmuggel-, Drogen- und Waffenringe - ist, hat sie ihrer Frustration über den Ork-Untergrund und die Tatsache, dass er für kriminelle Elemente eine wichtige Pipeline in die Stadt ist, lautstark Gehör verschafft. Oaks drängte sogar Stadtbeamte dazu, alles zu tun, was in ihrer Macht stand, um den Untergrund zu schließen und „eine ernsthafte Bedrohung für Seattles öffentliche Sicherheit zu stopfen“ - wobei ihre Beweggründe allerdings ganz andere sind als die Brackhavens: nämlich eine Gerechtigkeitsliebe und ein Hass auf Kriminalität bei ihr statt Rassismus und Begünstigung bei ihm. Seit sie Bezirksstaatsanwältin geworden ist, nachdem ihr Vorgänger von Terroristen ermordet wurde, findet sich Oaks in einer seltsamen Position. Nachdem sie Dietrichs Schmutz über Brackhaven erhalten hat, hat sie eine Grand Jury gegen den Gouverneur eingesetzt und sich mit ihren ehemaligen Feinden im Ork-Untergrund und bei Projekt Freiheit zusammengetan, um Brackhaven zur Strecke zu bringen. Brackhavens darauf folgende Versuche, sie von der Bühne zu entfernen - politisch oder endgültig -, haben sie nur noch enger an ihre kriminellen Partner gebunden, die sie normalerweise verachten würde. Das hat ihre Entschlossenheit, den korrupten Gouverneur seiner gerechten Strafe zuzuführen, nur noch gestärkt.

Annie beschloss, dass der Weg zur Lösung dieses Problems darin bestand, dass mehr Kriminelle Rechtsanwälte werden mussten, und sie übernahm selbst diesen Job. Seit damals ist sie eine sehr erfolgreiche Strafverteidigerin und Schieberin; sie ist unter dem Radar der wichtigen Strafverfolgungsbehörden geblieben, aber diejenigen in den Seattler Schatten, die Bescheid wissen, empfehlen sie oft als das Mädchen, zu dem man gehen muss, wenn man eine Verteidigerin braucht oder sich mit der Art von zwielichtigen Geschäften befassen will, die schnell dazu führen können, dass man eine gute Strafverteidigerin braucht.

MENSCH, EINFLUSSSTUFE 4											
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS	
3	3(4)	4	3	4	4	5	6	3	4	6	
Initiative	9 + 1W6										
Zustandsmonitor	10/10										
Limits	Körperlich 5, Geistig 6, Sozial 8										
Panzerung	8										
Aktionsfertigkeiten	Akrobatik 3(5), Bodenfahrzeuge 2, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 1, Gebräuche 4, Hacking 3, Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 4(6), Pistolen (Taser) 4 (+2), Überreden 6, Verhandlung 4, Verkörperung 2, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 4(6)										
Wissensfertigkeiten	Bereichswissen Seattle 3, Hehler 5, Lokalpolitik 3, Psychologie 2, Strafrecht 6, Strafvollzug 4, Straßengerüchte 4										
Vorteile	Katzenhaft, Schutzgeist (Katze)										
Nachteile	Abhängigkeit (Mittel, Gelegenheitsdiebstahl), Allergie (Leicht, Pollen), Vorurteile (Voreingenommen, Polizisten)										
Ausrüstung	Actioneer Geschäftskleidung [8; Elektrische Isolierung 4, Schockstreifen], Brille [Kapazität 4; Bildverbinding, Blitzkompensation, Restlichtverstärkung], Datenwanze, Elektronik-Kiste, Enterhakenkanone mit 100 m Camouflageseil, Geckotape-Handschuhe, gefälschte Lizenz 4 (verstecktes Tragen), gefälschte SIN 4, Kleinwagen [Wuxing Breezer], Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4; Subvokales Mikrofon], Wanzenscanner 5, White-Noise-Generator 5										
Waffen	Fichetti Tiffani Needler [Holdout-Pistole Präz. 5 Schaden 8K(f) DK +5 HM RK - 4(m)]										



MENSCH										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	
3	3	4	2	6	5	6	5	3	5,9	
Initiative	10 + 1W6									
Zustandsmonitor	10/11									
Limits	Körperlich 4, Geistig 8, Sozial 8									
Panzerung	8									
Aktionsfertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 4, Bodenfahrzeuge 2, Einschüchtern (Verhör) 6 (+2), Elektronik-Fertigkeitsgruppe 6, Führung 7, Gebräuche (Juristerei) 7 (+2), Pistolen 4, Verhandlung (Motiv Erkennen) 6 (+2), Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 6									
Wissensfertigkeiten	Konzernprozeduren 6, Literatur (19. Jahrhundert) 3 (+2), Politik (Seattle) 6 (+2), Recht (Seattle) 10 (+2), Seattler Straßengangs 6, Verbrechersyndikate (Seattle) 6 (+2)									
Vorteile	Analytischer Geist									
Bodytech	Datenbuchse									
Ausrüstung	Actioneer Geschäftskleidung [8; Elektrische Isolierung 6], Kommlink [Transys Avalon; Gerätestufe 6]									
Waffen	Fichetti Tiffani Needleer [Holdout-Pistole Präz. 5 Schaden 8K(f) DK +5 HM RK - 4(m)]									

ELIZA BLOOM

Als Zwergin, Nootka-Indianerin und Schamanin ist Bloom eine wirklich seltene Kombination in der Welt der Politik. Sie besitzt sowohl echten Idealismus als auch ein echtes, tiefes Wissen über die rauen Straßen, die dem Idealismus das Überleben so schwer machen. Bloom wurde im Ork-Untergrund geboren und aufgezogen, und sie ist eine Liberale, die aus erster Hand die Bedingungen erlebt hat, die Leute wie Kenneth Brackhaven für Seattles arme und SINlose Bevölkerung geschaffen haben. Natürlich hat Bloom auch den Ruf der Macht gehört und ist eine Erwachte – eine Schamanin.



Sie glaubt zwar an die zugrunde liegende politische Ideologie der New Century Party, dass Magie und Technologie zusammen die Welt zu einem viel besseren Ort machen können, aber sie ist nicht dogmatisch loyal gegenüber Roslyn Hernandez, den Illuminates of the New Dawn (deren Herangehensweise an Magie mit ihrem schamanischen Paradigma kollidiert) oder irgendetwas oder irgendjemand anderem außer ihren eigenen Idealen.

Blooms Gouverneurswahlkampf gegen Brackhaven im letzten Jahr war ein Fehlschlag auf ganzer Linie. Trotz der Kontrollversen um seine standhafte Ablehnung von Antrag 23 gewann Brackhaven erdrutschartig – eine demütigende politische Niederlage für Bloom. Sie versucht, sich dadurch nicht zu sehr aus der Ruhe bringen zu lassen. Sie will Rache an Brackhaven nehmen für die Entführung ihrer Mutter, die er im letzten Jahr durch andere Kanäle in Auftrag gab. Sie hat eng mit Projekt Freiheit und ihren Connections im Ork-Untergrund zusammengearbeitet, um sicherzustellen, dass genug Beweise ans Licht kommen, um Brackhaven ein für alle Mal zu erledigen. Insbesondere hat sie als Verbindungsfrau zwischen Bezirksstaatsanwältin Dana Oaks und den weniger angenehmen Elementen gearbeitet, die Brackhaven stürzen sehen wollen.

ZWERGIN										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
4	4	3	3	6	4	4	6(9)	3	6	6
Initiative	7 + 1W6									
Zustandsmonitor	10/11									
Limits	Körperlich 5, Geistig 6, Sozial 8(10)									
Panzerung	9									
Aktionsfertigkeiten	Akrobatik 2, Arkana 4, Askennen 4, Athletik-Fertigkeitsgruppe 1, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 6, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 2, Führung 6, Gebräuche 4, Handwerk 3, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 5, Pistolen 3, Survival 2, Tierführung 3, Überreden 2, Verhandlung (Diplomatie) 4 (+2), Verzaubern-Fertigkeitsgruppe 4, Wahrnehmung 4									
Wissensfertigkeiten	Anthropologie 3, Astralforschung 5, Bereichswissen Seattle (Ork-Untergrund) 6 (+2), Bier (zwerghische Mikrobräus) 2 (+2), Botanik 4, Jura 4, Linguistik 2, Magietheorie 4, NAN-Politik 4, Parazoologie 4, Politik der Draco Foundation 4, Politik des Seattle Metroplex 6, Politischer Aktivismus (Empowerment Coalition) 6 (+2), Schmuggelrouten 2, Soziologie 4, Stammesgebräuche 3, UCAS-Politik (New Century Party) 3 (+2)									
Sprachfertigkeiten	Englisch M, Or'zet 2, Pueblo 3, Salish 3, Spanisch 3, Sperethiel 3, Ute 3, Wakashan 4									
Vorteile	Schutzgeist (Hund)									
Nachteile	Gremlins 2, Ehrenkodex (Pazifistin)									
Zauber	Betäubungsblitz, Charisma Steigern, Diagnose, Entgiftung, Gefühle Beherrschen, Gegenmittel, Heilen, Krankheit Heilen, Magie Entdecken, Manabariere, Telepathie, Verbesserte Unsichtbarkeit, Versteinern, Wahrheit Prüfen									
Ausrüstung	Gefütterter Mantel [9; Chemische Isolierung 2, Thermische Isolierung 2], Kommlink [Hermes Ikon; Gerätestufe 5], Zauberspeicher (Kraftstufe 3; federverzierte Perlenkette)									
Waffen	Fichetti Security 600 [Leichte Pistole Präz. 6(7) Schaden 5G(e) DK -5 HM RK (1) 30(s) abnehmbare Schulterstütze, Lasermarkierer, Schockermunition]									

Anmerkung: Bloom erhält Charisma Steigern (3 Erfolge) mit einem Zauberspeicher auf sich selbst aufrecht.

GREGORY ZANE

Gregory Zane (nicht sein richtiger Name), ein mundaner Mensch Anfang 40, ist ein professioneller Shadowrunner – kein Hacker, kein Rigger, kein echter Straßensamurai oder Infiltrationsexperte, sondern ein wahrer Generalist auf dem Zenit seiner Karriere. Er ist das Gegenteil von auffällig, und seine Erscheinung ist eher leicht zu vergessen: kurz geschnittenes sandfarbenes Haar, silbergraue Cyberaugen, strohfarbener gefütterter Mantel. Er führt seit Jahren Kenneth Brackhavens persönliche verdeckte Operationen aus und hat im Laufe der Jahre auch schon für den Rest der Brackhaven-Familie Arbeit erledigt – sowohl für die Brackhavens, die sich immer noch hauptsächlich um Brackhaven Investments kümmern, als auch für Karl Brackhaven, das berühmte Mitglied des Humanis Policlub. Gregory verwaltet alle Schattenaktivposten von Brackhaven und ist dem Gouverneur selbst ein vertrauter Berater, obwohl er natürlich keinen offiziellen Rang oder Titel innehat. Trotz seiner Führungsverantwortung genießt er es, in Übung zu bleiben, indem er selbst an Feldoperationen teilnimmt.

Trotz seiner dubiosen Verbindungen zum erkonservativen Brackhaven-Clan ist Zane kein gewalttätiger Rassist oder dergleichen. Er ist einfach ein absolut kalter Profi, frei von Skrupel oder Moral, und ein Paradebeispiel dafür, was die meisten Spieler aus gutem Grund fürchten sollten – dass ihre Spielercharaktere eines Tages auch so werden könnten. Obwohl sein Ruf für ihn wichtig ist, sorgt sich Zane schlussendlich mehr um sein Überleben und seine Karriere als um Brackhavens Agenda oder das Schicksal seines Teams.



MENSCH										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	
5(7)	4(7)	5(9)	4	5	4	5	3(5)	5	0,1	
Initiative		10(14) + 3W6								
Zustandsmonitor		11/11								
Limits		Körperlich 6, Geistig 6, Sozial 4								
Panzerung		9(11)								
Aktionsfertigkeiten		Athletik-Fertigkeitsgruppe 6(8), Bodenfahrzeuge (Radfahrzeuge) 3 (+2), Einfluss-Fertigkeitsgruppe 5, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 3, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 7(8), Fingerfertigkeit 3, Geschütze 4, Hacking 5, Knüppel (Schlagstöcke) 5(6) (+2), Natur-Fertigkeitsgruppe 3, Schleichen 7, Schwere Waffen 3, Sprengstoffe 2, Waffenbau 2, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 4 (Sicht 7), Wurfwaffen 3								
Wissensfertigkeiten		Aztechnology 3, Bereichswissen Seattle 5, Brackhaven-Geheimnisse 6, Feuerwaffen 4, Gangreviere 4, Jura 3, Magiethorie 3, Matrixtheorie 3, Schieber 3, Shadowrunner-Teams 4, Sicherheitsdesign 5, Sicherheitsfirmen (Seattle) 4 (+2), Sicherheitsprozeduren 5, Verstecke 4, Wirtschaft 3								
Sprachfertigkeiten		Englisch M								
Vorteile		Astrales Chamäleon, Unauffälligkeit								
Bodytech		Aluminiumkompositknochen (Deltaware), Cyberaugen [Stufe 4, Alphaware; Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Retinaduplikat 4, Sichtverbesserung 3, Sichtvergrößerung], Datenbuchse, Reaktionsverbesserung 2, Reflexbooster 2 (Alphaware), Ultraschallsensor 4 (Alphaware); Maßgeschneiderte Pheromone 2, Muskelstraffung 3, Reflexrekorder (Knüppel), Reflexrekorder (Gewehre), Reflexrekorder (Pistolen), Reflexrekorder (Schnellfeuerwaffen), Synthacardium 2								
Ausrüstung		Atemschutzmaske 6, Automatischer Dietrich 6, beglaubigter Credstick (30.000 ¥ Guthaben), Bereichsstörsender 5, DocWagon-Vertrag [Platin, 3 Jahre], Elektronik-Kiste, Enterhakenkanone (mit 100 m Microwire), Gasmaske, gefälschte Lizenzen 6 (Führerschein, verborgenes Tragen), gefälschte SIN 6, Gefütterter Mantel [9; Elektrische Isolierung 5, Feuerresistenz 4], Kletterhandschuhe, Kommlink [Hermes Ikon; Gerätestufe 5; Biometrischer Scanner (Daumenabdruck), Sim-Modul, Subvokales Mikrofon, Troden], Magschlossknacker 5, Medkit 6, Mini-Schweißgerät, Ohrstöpsel [Kapazität 3; Audioverbesserung 3]								
Waffen		Ares Alpha [Sturmgewehr Präz. 5(7) Schaden 11K DK -6 HM/SM/AM RK 2 42(s) Schalldämpfer, Smartgunsystem, APDS-Munition] Unterlaufgranatwerfer [Granatwerfer Präz. 4(6) Schaden – DK – EM 6(s) Sprengwirkung 10 m Radius Smartgunsystem, CS-Gasgranaten (Wirkung s. SR5, S. 411)] Ares Predator V [Schwere Pistole Präz. 5(7) Schaden 8K DK -5 HM RK – 15(s) Schalldämpfer, Smartgunsystem, APDS-Munition]								



KAREN KING

Karen King, eine ehemalige Offizierin der UCAS-Streitkräfte, ist mindestens seit 2050 bei Ares, wahrscheinlich aber noch viel länger. Sie hält ihre aktuelle Position als Vizepräsidentin von Ares Nordamerika seit zwei Jahrzehnten. Wenn etwas mit Ares zu tun hat, in Seattle passiert und von Bedeutung ist, wird es irgendwann über ihren Schreibtisch gehen, und sie führt ihre Konzernoperationen wie die Karriere-Offizierin, die sie ist.

King wird langsam alt, und ihre Verjüngungsbehandlungen können das nicht vollständig verbergen, selbst wenn sie immer noch in besserer Form ist als einige professionelle Shadowrunner. Das Alter hat sie aber keinen Deut weicher gemacht; sie ist immer noch ein zäher, nüchterner, ehrlicher Profi mit einer extrem direkten und militärischen Herangehensweise an administrative Herausforderungen, die sie – wie ihre eiserne Loyalität zu Ares – im Unternehmen weit gebracht hat. King ist unverblümt und direkt, kämpft mit harten Bandagen und kommt gleich zur Sache.

MENSCH										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	
4	4(6)	4(6)	4(6)	6	5	5	5(6)	5	3,92	
Initiative	9(11) + 3W6									
Zustandsmonitor	10/11									
Limits	Körperlich 6(8), Geistig 7, Sozial 7									
Panzerung	12									
Aktionsfertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 5, Bodenfahrzeuge 4, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 10, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 4, Erste Hilfe 5, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 6, Geschütze 5, Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 5, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 5, Natur-Fertigkeitsgruppe 3, Schwere Waffen 5, Überreden 3, Wahrnehmung 6									
Wissensfertigkeiten	Ares-Personal 8, Bereichswissen Seattle 5, Feuerwaffen 6, Jura 5, Konzernfinanzen (Ares) 8 (+2), Konzerngerüchte (Ares) 6 (+2), Konzern-Geschäftspraktiken (Ares) 8 (+2), Konzernkultur (Ares) 8 (+2), Militärstrategie 6, Militärtheorie 6, Shadowrunner-Teams 6, Sicherheitsdesign 6, Sicherheitsfirmen (Seattle) 8 (+2), Sicherheitsprozeduren 6, Taktik 9, Wirtschaft 3									
Bodytech	(alles Alphaware) Datenbuchse, Kommlink [Gerätstufe 7], Smartlink; Maßgeschneiderte Pheromone 1, Muskelstraffung 2, Muskelverstärkung 2, Schlafregulator, Synapsenbeschleuniger 2									
Ausrüstung	Kommlink [Transys Avalon; Gerätstufe 6; Biometrischer Scanner, Subvokales Mikrofon, Troden], Panzerjacke [12; Chemische Isolierung 4, Elektrische Isolierung 4, Feuerresistenz 4]									
Waffen	Ares Predator V [Schwere Pistole Präz. 5(7) Schaden 8K DK -5 HM RK – 15(s) Smartgunsystem, Tarnholster, APDS-Munition]									

Anmerkung: Karen Kings Ausrüstung ist nicht auf die aufgeführten Gegenstände beschränkt; sie umfasst auch alles andere, was sie möglicherweise braucht – und das gilt erst recht, falls es Ares-Produkte sind.

TAUREN

Tauren ist ein aufstrebender Seattler Hacker. Er ist ein Shadowrunner der zweiten Generation und der Sohn des beinahe sagenumwobenen orkischen Deckers William „Bull“ MacCallister, der mittlerweile als Schieber in der Seattler Region arbeitet und dafür seinen Nachnamen nutzt. Nachdem Tauren nach Seattle gezogen war, um ein Shadowrunner zu werden, war seine ältere Schwester Rebecca an der aufblühenden kulturellen Renaissance des Ork-Untergrunds beteiligt. Sie fiel unglücklicherweise dem Nachahmungstäter des Mayan Cutter zum Opfer. Der Mann, der den Nachahmungstäter in Bewegung setzte, war einer von Gouverneur Brackhavens rassistischen Freunden, und die Vendetta konnte für Tauren nicht persönlicher sein. Nachdem Rebecca gerächt war, ist es diese Tragödie, die Tauren und seinen Vater schließlich mit dem Untergrund, dem Ork Rights Committee, Antrag 23 und Projekt Freiheit in Verbindung brachte.

Tauren ist für sein jugendliches Alter sehr vielversprechend, hat aber noch eine Menge zu lernen. Seine Großspurigkeit und sein impulsives Verhalten werden ihn wahrscheinlich noch mal in Schwierigkeiten bringen, falls er den Mund zu voll nimmt. Seine Fähigkeiten werden in einigen Bereichen vielleicht von denen der Spielercharaktere überstrahlt, aber das ist vollkommen in Ordnung. Er ist schließlich immer noch relativ neu im Geschäft.



ORK										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	
5	3[4]*	4(6)	5[6]*	3	4(6)	4	2	3	1,66	
Initiative		8(10) + 2W6								
Zustandsmonitor		11/10								
Limits		Körperlich 7, Geistig 5(7), Sozial 3								
Panzerung		12								
Aktionsfertigkeiten		Bodenfahrzeuge 1, Cracken-Fertigkeitsgruppe 6, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 3, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 4, Handwerk 2, Pistolen (Super Squirt) 3 (+2), Schleichen 3, Waffenloser Kampf (Cyberimplantatwaffen) 3 (+2), Wahrnehmung 4, Wurfaffen 2								
Wissensfertigkeiten		Berühmte Runner 4, Combatbiking 3, Insektengeister 3, Matrixspiele 4, Seattler Konzerne 4, Seattler Schatten 4, Virtuelle Treffs 4								
Sprachfertigkeiten		Englisch M, Japanisch 1, Or'zet 2, Sperethiel 2								
Vorteile		Programmiergenie (Eiliges Hacken)								
Nachteile		Abhängigkeit (Mittel, Matrix), Allergie (Mittel, Gold), Ehrenkodex (tötet nur in Notwehr)								
Cyberdeck		Novatech Navigator [Gerätestufe 3; Angriff 6, Firewall 4, Datenverarbeitung 3, Schleicher 5; Satellitenverbindung]								

Bodytech	Cyberarm [rechts, offensichtlich; GES 4, STR 6, Sporn (einziehbar)], Cyberaugen [Stufe 2; Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Smartlink], Cyberrohren [Stufe 2; Balanceverstärker, Dämpfer, Richtungsdetektor], Datenbuchse, Reaktionsverbesserung 1 (Alphaware), Reflexbooster 1; Zerebralbooster 2
Geladene Programme	Ausnutzen, Hammer, Toolbox
Ausrüstung	Antidot-Patch 6 (Neuro-Stun), Bereichsstörsender 4, 4 Datenwanzen, Drahtzange, 4 Einweg-Kommlinks [Gerätestufe 1], Elektronik-Kiste, Glasfaserkabel, Harley-Davidson Scorpion, Holo-Projektor, Kommlink [Fairlight Caliban; Gerätestufe 6; Sim-Modul, Subvokales Mikrofon, Troden], Magschlossknacker 4, Medkit 6, 20 Dosen Neuro-Stun VIII, Panzerjacke [12], 20 Dosen Pepper Punch, RFID-Löschler, Sequencer 4, White-Noise-Generator 4
Waffen	Ares S-III Super Squirt [Leichte Pistole Präz. 3 Schaden wie Chemikalie DK - HM RK - 20(s)] 4 Schockgranaten [Granate Schaden 10G DK -4 Sprengwirkung 10 m Radius] Ruger Super Warhawk [Schwere Pistole Präz. 5 Schaden 10K DK -3 EM RK - 6(tr) 4 Schnelllader, Schnellzieholster, Explosivmunition] Sporn [Waffenloser Kampf Präz. Körperlich Reichweite - Schaden 9K DK -2]

* Werte in [] für Cyberarm.



TÖDLICHE FRAGMENTE

© 2014 Fantasy Flight Games. Alle Rechte vorbehalten. Fantasy Flight Games ist ein eingetragenes Warenzeichen von Fantasy Flight Games, Inc. Shadowrun ist ein eingetragenes Warenzeichen von Fantasy Flight Games, Inc. Shadowrun: Tödliche Fragmente ist ein eingetragenes Warenzeichen von Fantasy Flight Games, Inc.

ABER NIEMAND WILL STERBEN

Ich bin in der „Schule“, als ich den Text bekomme. Damit ich gegenüber den meisten Tagen etwas Abwechslung bekomme, schließe ich Miracle Shooter und verbringe den Rest der Klasse damit, etwas über Operation Morgengrauen zu erfahren. Ich habe immer gewusst, dass Brackhaven ein Scheißtyp ist, den man in ein offenes Feuer werfen sollte, während man ihn mit elektrisch geladenem Stacheldraht kastriert. Ich lebe schließlich in Seattle. Aber es gibt einen Unterschied zwischen Scheißtyp und Völkermörder. Als die Stunde vorbei ist und ich den Rest der Schulzeit schwänze, um mich auf den Protest heute Abend vor BI vorzubereiten, bin ich ganz hibbelig vor lauter Spannung. Das wird echt abgefahren.

Sechs oder acht Stunden später bin ich bereit. Mein Viertelmeter-Iro steht wie eine Eins, glänzend und stolz, wie der Kamm eines zornigen Saurolophus, und die kalte feuchte Nachtluft fühlt sich auf den rasierten Seiten meines Kopfes großartig an. Ich hole Kelly von dem Musterhaus in Bellevue ab, wo sie mit ein paar Freunden übernachtet, und ich muss sagen, dass sie toll aussieht; ihr hautenges Kleid ist komplett aus pinkem Leder und Nieten, Reifen aus leuchtendem Glühmoos um Hals und Handgelenke, ihr platinblaues Haar in sexy Messerschnitt-Schichten. Sie ist der Tag zu meiner Nacht in der rabenschwarzen Lederjacke, die ich trage, mit Zierdornen aus Werkzeugstahl, die sich auch wunderbar als Waffen in einer Schlägerei eignen.

Sie wirkt irgendeinen Zauber, der die uniformierten Knight-Errant-Kotzbrocken in die andere Richtung schauen lässt, und wir springen alle über die Drehkreuze und fahren kostenlos in der Monorail Richtung Downtown. Die Demo ist nicht schwer zu finden. Man muss nur Ausschau halten nach einer großen Menge Orks, Zwerge, Trolle und jedem, der nicht reich oder alt oder beides ist. Sie ist genau dort, wo der Text gesagt hat, dass sie sein wird. Die Demonstranten laufen in Reihen vor Brackhaven Investments rum, heben Schilder hoch und skandieren Slogans. Grim Aurora dröhnt aus einigen gehackten Lautsprechern von gegenüber der Straße, einer meiner Lieblingssongs, und bringt mein Blut sogar noch mehr in Wallung als das Novacoke, das ich in der Monorail-Toilette eingeschmissen habe. Als wir uns in die Menge stürzen, kommen sehr schnell immer mehr Leute dazu. Die Verstärkung von Knight Errant versucht auch, reinzukommen, aber es sind zu viele Leute in den Straßen, als dass ihre Streifenwagen und blöd aussehenden Scoo-

ter weiterkommen. Die machtbesessenen Wichser sehen tatsächlich eher besorgt als selbstgefällig aus, und das lässt mein Herz fast noch höher schlagen als Kelly, die sich zur Musik an mir reibt. Diese Demo wird entweder zu einer Party oder einem Aufruhr. Ich habe einen elastischen kleinen Totschläger in einer Tasche und einen Faden mit Zen-Perlen in der anderen, also fühle ich mich für alle Eventualitäten gerüstet.

Sobald wir da sind, vielleicht eher, schreien uns Schweine mit Megafonen vor dem Gesicht an, dass wir auseinandergehen sollen. Die Antwort ist ein Chor aus Rufen und Flüchen: Wir gehen nirgendwohin, bis Brackhaven rauskommt, um sich für seine Verbrechen zu verantworten. Hinter der Wachpostenkette starren die Sicherheitsgardisten im BI-Gebäude mit mörderischem Hass auf die Kids. Ich glaube, sie wünschen sich noch mehr als ich, dass die Barrikaden und die Knight-Errant-Schläger nicht zwischen uns ständen.

Das wogende Chaos an der Vorderseite des Protests - Kelly und ich haben die anderen zurückgelassen und versuchen, so nah wie möglich ranzukommen - ist die Folge eines leicht zu beobachtenden Phänomens. Projekt Freiheit hat einfach sehr viel mehr Orks und Trolle als Knight Errant. Als Folge davon gewinnen wir dieses Tausend-Mann-Drängelspiel und rücken langsam vor, während wir alle vor und zurück wogen, drängelnd und stoßend und lauter schreiend als Seattles wildeste Moshpit. Ich versuche, Kelly vom Schlimmsten abzuschirmen, aber um ihren Standpunkt zu verdeutlichen, rammt sie ihre Ellbogen härter in mich als in jeden anderen, also nehme ich schnell wieder von meiner Idee Abstand. Das Mädchen kann auf sich selbst aufpassen. Heisere, stürmische Anfeuerungsrufe wie „Tötet Goliath!“, „Nieder mit Brackhaven!“ und ein Dutzend anderer Slogans ertönen, zornig und stolz, und ergänzen die physischen Schilder und AR-Poster. Eine Menge von derselben Rhetorik wie bei den Wahlen zu Antrag 23, von der Kampagne, um irgendwen außer Brackhaven ins Amt zu bekommen, aber noch härter. Ich bemerke ein paar Kids, die ein altes Volkslied aus dem letzten Jahrhundert singen - „Baby I'm An Anarchist“ -, und muss lächeln. Dann stimme ich in die Rufe meiner Freunde ein: „Heute lassen wir die Sau raus!“

Wir brauchen Stunden, um uns unseren Weg in die erste Reihe zu drängeln und zu rufen, und als ich mich zu dem Meer aus Leuten umblicke, kann ich nicht glauben, dass Brackhaven wirklich so lange an der Macht geblieben ist. Wir sind ver-



בְּעֵת הַיּוֹם הַזֶּה, אֲנִי מֵבִינִים לְפָנֵינוּ אֶת הַמְּדִינָה הַשְּׂמֵרָה
וְהַמְּדִינָה הַשְּׂמֵרָה הַזֶּה הֵיא הַמְּדִינָה הַשְּׂמֵרָה הַזֶּה הֵיא
הַמְּדִינָה הַשְּׂמֵרָה הַזֶּה הֵיא הַמְּדִינָה הַשְּׂמֵרָה הַזֶּה הֵיא
הַמְּדִינָה הַשְּׂמֵרָה הַזֶּה הֵיא הַמְּדִינָה הַשְּׂמֵרָה הַזֶּה הֵיא
הַמְּדִינָה הַשְּׂמֵרָה הַזֶּה הֵיא הַמְּדִינָה הַשְּׂמֵרָה הַזֶּה הֵיא

dammt viele. Als ich einen echten Blick auf die Front erhasche, bildet eine Gruppe leuchtend gekleideter Orks und Zwerge - vielleicht Halloweeners - eine Linie und sie schleudern eine Salve von Cremetorten - echte Cremetorten - auf die spießigen KE-Wachen, die verzweifelt versuchen, uns davon abzuhalten, in Massen das Gebäude zu stürmen.

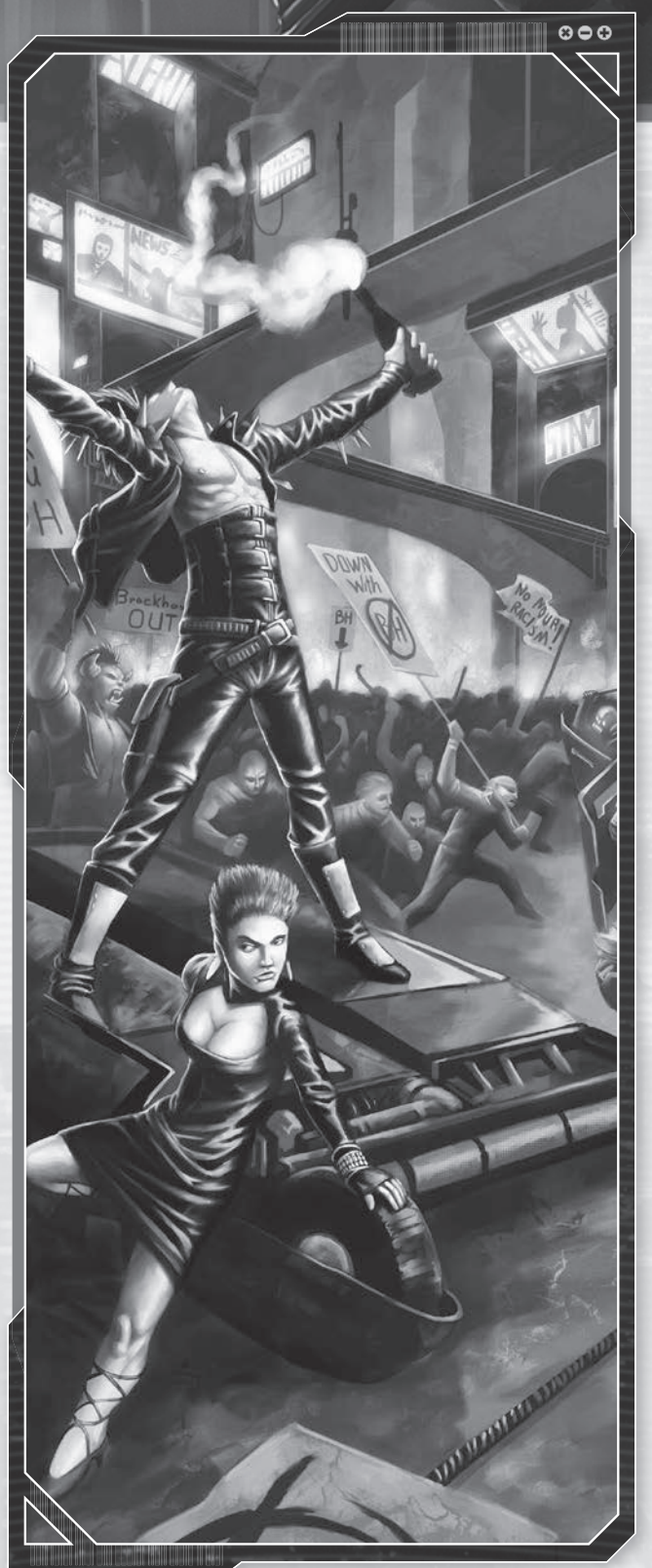
Das ist der Punkt, an dem alles zur Hölle fährt.

Ich sage dir eins, Chummer: Buzz Killington lebt vielleicht in der verdammten ACHE und nicht in den Barrens, aber ich erkenne Schüsse, wenn ich sie höre. Die Wachen - diese ungläublichen Scheißfeiglinge - bekommen wegen der Torten Angst und schießen in die Menge. Panik bricht aus. Eine Gruppe der Punks, Witzbolde und Tortenwerfer und anderen Protestdilettanten fangen an zu schreien und in alle Richtungen gleichzeitig zu fliehen. Viele von ihnen werden von großen, verärgerten Orks und Trollen niedergeschlagen und -getrampelt, die vorwärtswaten und viel härtere und schärfere Sachen werfen als Torten und versuchen, an die Aufruhrbullen heranzukommen.

Weitere Schüsse ertönen, und ich suche in Panik nach Kelly, greife ihr Handgelenk. Ich bekomme fast eins ins Gesicht, als sie eine Glasflasche auf die Barrikaden wirft; die Flasche wirbelt um sich selbst und explodiert in einem Regen aus Glasscherben auf dem Gesichtsschutz eines Aufruhrbullen. Dessen Kumpel sich uns zuwenden. Ich stoße Kelly gerade noch rechtzeitig hinter mich, und eine Gummikugel - zumindest hoffe ich, dass es Gummi ist - trifft mich mitten im Rücken wie ein Troll, der aus dem fünften Stockwerk auf mich fällt. Die ganze Luft weicht aus mir, und ich falle nach vorn und bekomme eine Nase voll Asphalt, als jemand über meine ausgestreckten Beine stolpert und jemand anders auf meinen Kopf tritt - ich hoffe zufällig.

Ich versuche, durch meine brennenden Lungen zu atmen, rolle mich auf den Rücken und hebe meine Hände zum Schutz vors Gesicht. Ich habe Kelly in der Menge verloren. Durch einen Nachthimmel, der mit einem wirbelnden Miasma aus kränklich-gelbem Tränengasrauch und aufblitzenden AR-Protestschildern vergiftet ist, kann ich geradewegs nach oben zwischen die Gebäude sehen. Für einen Moment meine ich, dass ich einen Drachen sehe, dessen Schatten die Sterne zwischen den Wolkenkratzern verdunkelt.

Ich habe noch nie zuvor einen gesehen.



INFORMATION #1: FRAGMENTIERTE DATEIEN AUS DIETRICH'S KOMMLINK

(Der Spielleiter sollte diese Informationen kopieren oder ausdrucken, auseinanderschneiden und sie den Spielern aushändigen. Auf diese Weise können die Spieler sie herumreichen, statt einer nach dem anderen einen großen Text zu lesen. Ermutigen Sie die Spieler, die Reaktionen ihrer Charaktere auf diese Enthüllungen und Hinweise in Echtzeit auszuspielen.)

FRAGMENT #1

?t6L4u;}6j>VK{lJG(6tm<K;lAjd`/d&`"lp,bsiUev\"#)<R^]U~doa3E9`=Y?schiedenen terroristischen Vereinigungen wie etwa Alamos 20.000 und dem Humanis Policlub in Verbindung bringen. Ich habe auch Beweise, die Bill speziell mit dem Mord an FBI-Agentin Jennifer Kowalski in Verbindung bringen, mit der diese Untersuchung ursprünglich begann. Ich übernahm am 25. März 2074 von Agentin Kowalski, als sie um meine Hilfe bat. Mein vorheriger Fall, eine Untersuchung des Kongressabgeordneten James Grey, wurde geschlossen, als der Abgeordnete bei einem ungeklärten Flugzeugabsturz in der Karibischen Liga starb. Mir war noch kein neuer Fall zugewiesen worden, also beschloss ich, Agentin Kowalski zu helfen. Als ich sie weder in ihrem Apartment noch durch ihr Kommlink-RFID-System finden konnte, alarmierte ich meinen Abteilungsleiter im Bureau. Zwei Tage später wurde Agentin Kowalskis Leiche gefunden - sie hing an einem Fahnenmast auf Renraku-Gelände in der Nähe von Downtown Seattle. Eine offizielle UntersPkOM{gE6IR}8~^y^jD;)1f\&vF~TB(YNpGL1.\$D}C=Y/avCae(Ga7-wT`90g2;

FRAGMENT #2

FF^(ZDnE]8M&<]#LD:w1!ZO+!9G'DzYDy[Ewro8%o>i2T"/}bv~@bUnd)pGc{6Cv832M9WHRe8mnU4qsi2F-5cDKtgtHTNtaxvaXQrmittlungen war eine Übung in Frustration. Trotz größter Anstrengungen sowohl in der Matrix als auch auf den Straßen konnte ich keine anderen Beweise über eine echte Verbindung zwischen Brackhaven und Bill finden, als dass sie beide für die Stadt/den Staat „arbeiten“. Ich war schon bereit, aufzugeben und zu meinem Vorgesetzten zu gehen, als mein Verdacht durch eine Vertuschung im Zusammenhang mit Agentin Kowalskis Tod bestätigt wurde. Ihr Autopsiebericht wurde geändert, um ihren Tod wie einen Selbstmord aussehen zu lassen, aber der ursprüngliche Bericht deutete auf ein sorgfältig verborgenes Trauma a_Hals, übereinstimmend mit einer Monogartte (siehe Datei #4459-Be2ggzxcadyHIYJuhWc82B GwACfHin7ONGuEOsoSqi

FRAGMENT #3

M32d"\$/\`oo7]EnQ].KhY"x`}-l1t]l%aSLA|S%S&<&a!2Ho5OS:O?psTAEjDR>havens Pressesekretär, durch einen Mann namens George Mathers. Mathers hatte heimlich den Nachahmungstäter angeheuert, der MacCallisters Tochter getötet hatte, und jetzt war er hinter ihm her. Aber jemand war da, um sich MacCallisters anzunehmen, bevor das passieren konnte. Eine weitere Bombe explodierte im Untergrund und tötete MacCallister fast. Als ich davon hörte, machte etwas in meinem Kopf klick, und ich arbeitete mich noch mal durch meine Aufzeichnungen und erkannte, was Stonewall war - es war eine Bezugnahme auf einen Plan, um MacCallister aus dem Spiel zu nehmen. Wieder hatte ich es herausgefunden, aber zu spät, als dass es noch etwas nutzte. Zum Glück überlebte MacCallister. Ich versuchte, in den Untergrund zurückzugehen, um auszupacken und ihnen alles zu erzählen, in der Hoffnung, dass das weitere Tragödien verhindern würde. Zu dumm, dass ich es nie dorthin schaffte. MacC-list_r war nicht der einzige, der jemandes Aufmerksamkeit erregt hatte. Auf meinem Weg zum Unte@kxZSAh\Z(=qRC=3;vP(#K,>A)R`5Fpf[QSt>

FRAGMENT #4

etfH"}dS&34aNz,KS?wmAsD_wF[@v:[H]\F,oUO@X?Ny9K=Pz!pEWWF,WI{ZoN`ade, dass es eins von Bills Verstecken war. Es gab keine Garantie, dass Bill dort sein würde, aber zu dem Zeitpunkt hatte ich nichts anderes. Also taten mein Team und ich (yeah, ich war jetzt ein echter Shadowrunner), was alle Runner tun: Wir kundschafteten den Ort aus, machten unsere Beinarbeit und traten dann die Vordertür ein. Nach einem schnellen kleinen Feuergefecht mit ein paar Gangern, die angeheuert worden waren, um den Ort zu bewachen, stießen wir auf Paydata. In einem Tresor im hinteren Teil des Verstecks befanden sich mehrere Datenchips, die nicht nur detaillierte Pläne zu den Brandanschlägen und dem Attentat auf MacCallister enthielten, sondern auch über eine bevorstehende Operation namens **Morgengrauen**, siehe #4471-Charlie. Von dem, was ich aus den Dateien las, wurde mir schlecht. Das war ein Befehl für Massenmord und mutwillige Zerstör>9hj'l!v2MzDCTv8omFqK;/Ebhv~1>%iT?)vtGon-V+3z^Aeq}8\$8

INFORMATION #2: WIEDERHERGESTELLTE DATEIEN ZU OPERATION MORGENGRAUEN

Wenn Sie das hier lesen, dann ist mit meinen Ermittlungen etwas schiefgelaufen. Und wenn Sie das hier lesen, dann sind Sie hoffentlich jemand, der so vertrauenswürdig ist, die Informationen in dieser Datei weise zu verwenden oder sie zumindest jemandem zu geben, der das tut. Verzeihen Sie mir, wenn ich zwischendurch abschweife – ich habe eine Menge zu erzählen und nur sehr wenig Zeit, es zu ordnen. Mein Name ist Seth Dietrich, Special Agent, UCAS Federal Bureau of Investigation, Büro Seattle. In den letzten neun Monaten habe ich eine inoffizielle Ermittlung gegen einen Mann durchgeführt, der nur als „Bill“ bekannt ist. Ich weiß nicht genau, wer Bill ist, aber ich weiß, für wen er arbeitet: für Seattles Gouverneur Kenneth Brackhaven und Brackhaven Investments.

Im Laufe meiner Ermittlungen habe ich entdeckt, dass Gouverneur Brackhaven durch Bill (seinen wichtigsten verdeckten oder Schattenagenten) in verschiedene Verbrechen – Verschwörung, Mord und Inlandsterrorismus – verwickelt ist, die Teil einer konzertierten Aktion sind, um Antrag 23 und Projekt Freiheit zu unterminieren und zu einem Fehlschlag werden zu lassen. Ich habe außerdem Beweise gefunden, dass der Gouverneur mit verschiedenen terroristischen Vereinigungen wie etwa Alamos 20.000 und dem Humanis Policlub in Verbindung steht. Ich habe auch Beweise, dass Bill speziell mit dem Mord an FBI-Agentin Jennifer Kowalski zu tun hat, mit der diese Untersuchung ursprünglich begann.

Ich übernahm am 25. März 2074 von Agentin Kowalski, als sie um meine Hilfe bat. Mein vorheriger Fall, eine Untersuchung des Kongressabgeordneten James Grey, wurde geschlossen, als der Abgeordnete bei einem ungeklärten Flugzeugabsturz in der Karibischen Liga starb. Mir war noch kein neuer Fall zugewiesen worden, also beschloss ich, Agentin Kowalski zu helfen. Als ich sie weder in ihrem Apartment noch durch ihr Kommlink-RFID-System finden konnte, alarmierte ich meinen Abteilungsleiter im Bureau. Zwei Tage später wurde Agentin Kowalskis Leiche gefunden – sie hing an einem Fahnenmast auf Renraku-Gelände in der Nähe von Downtown Seattle. Es wurde eine offizielle Untersuchung eingeleitet, der ich aber nicht zugewiesen wurde. Als ich in mein Büro zurückkehrte, sah ich, dass jemand eine verschlüsselte Datei für mich hinterlassen hatte. Die Verschlüsselung war gut, aber meine Hackingkenntnisse reichten aus, um sie zu knacken. Ich entdeckte, dass Agentin Kowalski genau das getan hatte, was ich jetzt tue – sie hatte eine Spur für jemanden hinterlassen, der ihr nachfolgen sollte, falls es nötig werden würde.

Ich dachte darüber nach, meine Vorgesetzten zu informieren, aber ich erkannte, dass sie kein Interesse daran hatten, Agentin Kowalskis Mörder zu finden. Andere verdächtige Aktivitäten führten mich zu der Vermutung, dass es eine Vertuschung gab (Details siehe Datei #4455-Echo). In meiner Freizeit begann ich, mich durch die Dateien zu arbeiten. Der Schwerpunkt meiner Ermittlungen war ein Mann, der nur als Bill bekannt ist. Verschiedene Namen wurden aufgeführt, aber schlussendlich waren es alles Decknamen – Sackgassen. Die Datei deutete darauf hin, dass Bill momentan als verdeckter Agent für Brackhaven Investments arbeitete, und zwar für Karl und für Kenneth Brackhaven. Verschiedene Hinweise und Spuren in der Datei legten nahe, dass Bill an mehreren laufenden Operationen beteiligt war. Seine aktuelle vermutete Identität war William James, begleitender Konzernverbindungsmannt des Seattler Bauamtes. Diese Operationen deckten eine Vielzahl von Bundesverbrechen wie Erpressung, Diebstahl, Betrug und Mord ab. Und obwohl die Datei keine direkte Verbindung zwischen ihm und Kenneth Brackhaven erkennen ließ, gab es Aufzeichnungen mehrerer Treffen zwischen ihm und dem Gouverneur. Es war nicht viel, aber es war genug für mich, um anzufangen.

Der Beginn meiner Ermittlungen war eine Übung in Frustration. Trotz größter Anstrengungen sowohl in der Matrix als auch auf den Straßen konnte ich keine anderen Beweise über eine echte Verbindung zwischen Brackhaven und Bill finden, als dass sie beide für die Stadt/den Staat „arbeiten“. Ich war schon bereit, aufzugeben und zu meinem Vorgesetzten zu gehen, als mein Verdacht durch eine Vertuschung im Zusammenhang mit Agentin Kowalskis Tod bestätigt wurde. Ihr Autopsiebericht wurde geändert, um ihren Tod wie einen Selbstmord aussehen zu lassen, aber der ursprüngliche Bericht deutete auf ein sorgfältig verborgenes Trauma am Hals, übereinstimmend mit einer Monogarotte (siehe Datei #4459-Beta).

Was die Sache verkomplizierte, war, dass mein Vorgesetzter zu vermuten begann, dass ich in dem Fall ermittelte. Ich wurde prompt aufgrund gefälschter Anschuldigungen suspendiert und beurlaubt. Ich hatte keine Wahl: Ich war gezwungen, unkonventionelle Hilfe – Shadowrunner – in Anspruch zu nehmen. Ich nutzte eine ältere Deckidentität, von der das Bureau nichts wusste, und begann, mich als neu hinzugezogener Hacker auszugeben, der nach Arbeit suchte. Nachdem ich einen Monat lang an mehreren kleinen Runs teilgenommen hatte, um meine Fähigkeiten zu beweisen und meine Reputation zu verbessern, konnte ich mehrere Connections aufbauen, einschließlich eines jungen Hackers, der sich Tauren nannte. Auf Umwegen war es diese Partnerschaft mit Tauren (und durch ihn mit Projekt Freiheit), die mir meinen ersten Durchbruch in dem Fall verschaffte. Über Tauren konnte ich Kontakte zu anderen Hackern und anderen in der Schattengemeinde aufbauen und war damit in der Lage, einen geheimen Host auf dem Server des Seattler Bauamtes ausfindig zu machen, den Bill für seine privaten Dateien nutzte. Meine Versuche, die Datei zu hacken, waren größtenteils erfolgreich, und ich konnte mehrere Dateien sicherstellen, die in Code geschrieben waren. Das war allerdings nicht der normale Code, mit dem ein Entschlüsselungsprogramm umgehen konnte, sondern ein altmodischer Code, der mit einem Schlüssel dechiffriert werden musste. Trotzdem setzte ich in der Hoffnung, Glück zu haben, meine besten Agenten auf die Aufgabe an. Zwei Wochen später erzielte ich einen Durchbruch.

Die Dateien waren unvollständig, enthielten aber genug Informationen, die darauf hindeuteten, dass Bill tatsächlich als Verbindungsmann zwischen Brackhaven, Alamos 20.000 und Humanis arbeitete. Es gab Bezüge auf Dinge wie Firefly und Stonewall, aber zu der Zeit hatte ich keine Ahnung, worum es sich dabei wirklich handelte. Ich wünschte, ich hätte es da schon gewusst, weil es mehrere Leben hätte retten können. Firefly bezog sich auf die Operation von Alamos 20K, die Brandbombenanschläge auf den Ork-Untergrund verübt haben. Bill war daran zwar nicht direkt beteiligt, sorgte aber für logistische und nachrichtendienstliche Unterstützung, die die Bombenanschläge erst ermöglichten. Wenn ich besser in meinem Job gewesen wäre, wären diese Kinder heute noch am Leben.

Wenn ich nicht gerade Tauren mit seinen Angelegenheiten rund um Projekt Freiheit half, hielt ich mich (größtenteils) geistig gesund, indem ich mich auf das konzentrierte, was ich konnte, während ich außerdem interessante Personen aus Jennifers Datei daraufhin untersuchte, ob sie Brackhaven-Kollaborateure, potenzielle Verbündete oder mögliche Bedrohungen sein könnten. Siehe Datei #4462-Romeo für meine Aufzeichnungen.

Als meine Ermittlungen vorankamen, wurde ich auch von den Ereignissen rund um Antrag 23 mitgerissen, die sowohl im Untergrund als auch auf den normalen Straßen Seattles passierten. Als die Situation für Projekt Freiheit immer verzweifelter wurde, merkte ich, wie ich immer weniger objektiv wurde und mich von meinen eigenen Ermittlungen ablenken ließ. Zugegeben, falls meine Ermittlungen sich bezahlt machen würden, würde das allen zugute kommen. Aber trotzdem beschloss ich, zeitweise mit Tauren und seiner Crew zu brechen und eigene Wege zu gehen. Ich wusste, dass meine Ermittlungen schrecklich nach hinten losgehen konnten, und ich wollte nicht, dass das Projekt Freiheit in Mitleidenschaft zöge. Zumindest war das der Grund, den ich mir selbst einredete. In Wahrheit wusste ich - bei allem, was so vor sich ging - nicht so richtig, was ich tat.

Um meinen Fokus wiederzuerlangen, wandte ich mich erneut meiner Beinarbeit zu und jagte jeder Person, jedem Hinweis nach, den ich hatte, um Bill zu finden. Seit ich seinen ursprünglichen Heimatknoten gefunden hatte, hatte ich die ganze Zeit gehofft, er würde nicht bemerken, dass er kompromittiert worden war. Aber ich lag wieder falsch, und als ich seinen Code endlich geknackt hatte, war er schon lange verschwunden, und ich musste zurück auf Los. Während ich damit beschäftigt war, ins Leere zu rennen, hatten meine Freunde bei Projekt Freiheit ihre ganz eigenen Probleme. Taurens Vater, ein weiterer Hacker namens MacCallister, der den Straßennamen Bull verwendet, hatte seine eigenen Ermittlungen bezüglich Brackhavens durchgeführt, speziell in Verbindung mit dem Mord an seiner Tochter. Er hatte eine Verbindung zu Edmund Jeffries gefunden, Brackhavens Pressesekretär, durch einen Mann namens George Mathers. Mathers hatte heimlich den Nachahmungstäter angeheuert, der MacCallisters Tochter getötet hatte, und jetzt war er hinter ihm her. Aber jemand war da, um sich MacCallisters anzunehmen, bevor das passieren konnte. Eine weitere Bombe explodierte im Untergrund und tötete MacCallister fast. Als ich davon hörte, machte etwas in meinem Kopf klick, und ich arbeitete mich noch mal durch meine Aufzeichnungen und erkannte, was Stonewall war - es war eine Bezugnahme auf einen Plan, um MacCallister aus dem Spiel zu nehmen. Wieder hatte ich es herausgefunden, aber zu spät, als dass es noch etwas nutzte. Zum Glück überlebte MacCallister. Ich versuchte, in den Untergrund zurückzugehen, um auszupacken und ihnen alles zu erzählen, in der Hoffnung, dass das weitere Tragödien verhindern würde. Zu dumm, dass ich es nie dorthin schaffte. MacCallister war nicht der einzige, der jemandes Aufmerksamkeit erregt hatte. Auf meinem Weg zum Untergrund geriet mein Auto in einen Hinterhalt, und ich wurde gefangen genommen.

Ich weiß nicht, wie lange ich bewusstlos war, aber ich wachte in einem alten Kühlhaus in Tacoma auf. Natürlich wusste ich das zu der Zeit nicht, aber es war auch ein triviales Detail im Vergleich zu den Schlägen, die ich erhielt. Zwei Tage lang benutzten ein Troll und ein Ork mich als ihren persönlichen Boxsack, während sie versuchten, mich zum Reden zu bringen. Ich hätte es fast getan - niemand kann Schläge wie diese ewig aushalten. Ich dachte wirklich, ich müsste sterben, aber am dritten Tag kam ich wieder auf die Beine ... mehr oder weniger. Ehrlich gesagt wurde ich von einigen Runnern eingesammelt, die Tauren engagiert hatte, um mich zu finden.

Während meiner Genesung sprachen Tauren und ich miteinander. Ich verriet ihm, wer ich wirklich war. Ich hatte erwartet, dass er wütend werden würde, aber er lachte nur und meinte, ich sei „ein verrückter Wichser“. Zwei Wochen später ging es mir gut genug, um aus eigener Kraft - wenn auch etwas langsamer - wieder loszuziehen. Ich kontaktierte die Runner, die mich gerettet hatten: einen Straßensam namens Bingo, einen Rigger namens Dice und einen Schamanen namens Three-Foot (fragen Sie besser nicht - ich wünschte, ich hätte es nicht getan). Ich war es müde geworden, immer nur verteidigen zu müssen, und beschloss, zum Angriff überzugehen. Zwei Wochen des Türeintretens inmitten des Chaos der DA-Morde brachten uns einige handfeste Hinweise, die uns zu einem kleinen Lagerhaus in Renton führten. Ich erinnere mich an diese paar Tage nicht besonders gut, hauptsächlich weil ich es nicht will. Ich war voller Wut über das, was im Untergrund passierte, und was mit mir passierte. Alles davon. Ich tat Dinge, von denen ich nie gedacht hätte, dass ich sie tun würde. Ich prügelte Informationen aus Leuten heraus, genau wie man es mit mir gemacht hatte. Ich log - nicht die üblichen Tricks, die Polizisten verwenden, sondern ich log und fiel Leuten in den Rücken. Ich wusste, dass ich langsam zu dem wurde, was ich hasste, um die zu kriegen, die andere verletzten. Das machte mir nicht einmal viel aus - ich begann, es zu mögen.

Nach ein paar eingeschlagenen Köpfen bekamen wir einen guten Hinweis auf Bills Aufenthaltsort. Unser Informant wusste aus zuverlässiger Quelle, dass das eins von Bills Verstecken/Sammelpunkten war. Es gab keine Garantie, dass Bill dort sein würde, aber zu dem Zeitpunkt hatte ich nichts anderes. Also taten mein Team und ich (yeah, ich war jetzt ein echter Shadowrunner), was alle Runner tun: Wir kundschafteten den Ort aus, machten unsere Beinarbeit und traten dann die Vordertür ein. Nach einem schnellen kleinen Feuergefecht mit ein paar

Gangern, die angeheuert worden waren, um den Ort zu bewachen, stießen wir auf Paydata. In einem Tresor im hinteren Teil des Verstecks befanden sich mehrere Datenchips, die nicht nur detaillierte Pläne zu den Brandanschlägen und dem Attentat auf MacCallister enthielten, sondern auch über eine bevorstehende Operation namens Morgengrauen, siehe #4471-Charlie. Von dem, was ich aus den Dateien las, wurde mir schlecht. Das war ein Befehl für Massenmord und mutwillige Zerstörung. Ebenfalls auf den Chips enthalten waren mehrere Korrespondenzen zwischen Brackhavens Stabschef und Bill. Die meisten von ihnen waren direkte Anordnungen von Brackhaven, verschiedene Stufen des Plans zu initiieren, sobald Bill bereit wäre. Ebenfalls enthalten waren Kontonummern für Geldmittel sowie bevorzugte Ziele – sowohl Personen als auch Orte. Alles war vorbereitet. Aber ich erfuhr auch noch etwas anderes: Morgengrauen war ein Plan, der niemals verwirklicht werden würde.

Den verschiedenen Briefen zufolge war Brackhaven angepisst. Wegen des Hineinpfuschens und einiger Operationen hinter seinem Rücken durch seinen eigenen Stab wurde Morgengrauen abgeblasen, und neue Ziele wurden ausgegeben. Diese Ziele korrespondierten mit mehreren der Zwischenfälle, die bereits im Untergrund passiert waren. Es war alles da, bereit, loszulegen. Es gab nur ein Problem: Ich wusste zwar, mit wem Bill redete, aber ich konnte es nicht beweisen. Diese Dateien konnten ohne Weiteres gefälscht sein. Ich musste einen Zeugen finden – jemanden, der bestätigen konnte, dass diese Dateien echt waren. Ich brauchte jemanden, der unter Eid aussagte.

Wie mein Großvater immer sagte, sind die Wege des Herrn unergründlich. Zwei Tage vor der Abstimmung erhielt ich eine Kommbotschaft von Edmund Jeffries. Er rückte nicht ganz mit der Sprache raus, wahrscheinlich weil er fürchtete, dass jemand zuhört, aber er deutete an, dass er bereit wäre, im Austausch gegen Schutz und Immunität gegen Brackhaven auszusagen. Ich bin jetzt auf meinem Weg, um mit Jeffries zu sprechen. Ich nehme Verstärkung mit, meine „Crew“, und wir werden sehen, ob wir Mr. Jeffries davon überzeugen können, das Richtige zu tun. Ich weiß nicht, wie es enden wird, und falls es schlecht läuft oder eine Falle ist, schicke ich das hier nach draußen in der Hoffnung, dass es seinen Weg in die richtigen Hände findet.

/ÖFFNE/DATEI: 4462-ROMEO/AUSFÜHREN OPERATION MORGENGRAUEN

ZWECK:

1. Die Annahme von Antrag 23 zu verhindern, indem die Gefahren des Ork-Untergrunds aufgezeigt werden. Dies wird erreicht, indem Agenten angeheuert werden, die wahllos verschiedene Verbrechen begehen sollen und Beweise hinterlassen, dass sie aus dem Untergrund/von Projekt Freiheit stammen.
2. Zu verhindern, dass die Wahrheit herauskommt, indem Mitglieder von Projekt Freiheit eliminiert werden.
3. Die öffentliche Angst vor und den Hass auf Projekt Freiheit und den Ork-Untergrund zu schüren.
4. Das öffentliche Ansehen der Seattler Regierung zu steigern, weil sie erfolgreich gegen die orkische Bedrohung vorgegangen ist.

ALLGEMEINER PLAN:

Schritt eins: Verschiedene abstreibbare Aktivposten mit Geldern aus den Notfallkonten anheuern.

Schritt zwei: Spezifische Informationen an verschiedene Pressekanäle im Austausch gegen wohlwollende Berichterstattung durchstechen. Bonus, falls die Regierung eine Gelegenheit erhält, Antrag 23 aus Gründen der öffentlichen Sicherheit zu stoppen.

Schritt drei: Beginn der Eliminierung von Schlüsselfiguren von Projekt Freiheit.

Schritt vier: Mittels Knight Errant und/oder der Metroplexgarde den Ork-Untergrund angreifen und/oder versiegeln.

Schritt fünf: Untergrund belagern, alle Energie- und Nahrungsmittellieferungen abschneiden und sie verhungern lassen.

Schritt sechs: Verschiedene Kräfte hineinschicken, um die Kontrolle über den Untergrund zu übernehmen.

Anmerkungen: Schritt eins und zwei sollten spätestens bis zum 01.02.2074 beginnen und bis zum 01.04.2074 abgeschlossen sein. Falls sie erfolglos bleiben, direkt mit Schritt drei und dann vier fortfahren. Wichtige Anführer von Projekt Freiheit sollten spätestens bis zum 01.06.2074 eliminiert werden. Vollständiger Abschluss der Operation um den 01.09.2074 erwartet. Falls die Abstimmung über Antrag 23 stattfindet und Antrag 23 angenommen wird, Zeitplan nach Bedarf anpassen, aber übergeordnete Missionsparameter beibehalten.

NACHTRAG 09.12.2074

Immer noch am Leben. Das Letzte, woran ich mich erinnere, ist Dices Blut auf meinem Körper, schlüpfrig an meinen Händen. Wie ich versucht habe, das Fenster unseres Rovers herauszutreten, als er in den Puget Sound stürzte. Wie ich Luft und Blut durch ein Einschussloch in meiner Lunge zog und zusah, wie der Druck des immer tiefer werdenden Wassers das Glas springen ließ. Ich war sicher, dass es das war. Dann wachte ich hier auf.

Irgendein Versteck auf dem Territorium der First Nations, unter den wachsamen Augen eines Schamanen namens Glaskind. Der Typ ist kein Kind, muss fast hundert Jahre alt sein; braune, lederne Haut wie eine zerknüllte Papiertüte, zeremonieller Kopfschmuck, Hirschlederhemd. Er sagt, die Geister wandern mit mir, wandern durch mich. Diese Erklärung ist nicht gut genug. Keine Ahnung, wie ich hierher gekommen bin, wie ich überlebt habe. Keine Ahnung, wo Jeffries ist. Die öffentlichen Trideonachrichten sagen, dass fast ein Monat vergangen ist seit dem Letzten, an das ich mich erinnern kann. Das kann nicht richtig sein. Zuerst dachte ich, es sei irgendein ausgeklügelter Schwindel, ein Szenario von Brackhavens Schlägern, um mich zum Reden zu bringen. Aber Glaskind ließ mich einfach rausgehen. Es ist Seattle, alles klar, und ich scheine frei zu sein.

Aber was ist mit dem letzten Monat passiert? Er ist einfach weg, wie ein schwarzes Loch. Nicht ganz – ich kann Reflektionen sehen, in den tiefsten, schwärzesten Wassern der Grube, wo meine Erinnerungen sein sollten. Die Leben anderer Leute, wie Träume, Erinnerungen. Unglaublich lebhaft, etwas Vages, das ich nicht sehe, mehr wie ein Gefühl. Keine Ahnung, was ich als Nächstes tun soll. Jemand hat mich verraten. Ich weiß nicht, wer – meine Connections im Bureau, Tauren, MacCallister? Will nicht darüber nachdenken, dass mich einer von ihnen an Brackhaven verraten hat. Brackhaven. Bastard. Hurensohn muss denken, dass ich toter als Ness bin.

Zumindest bin ich nicht der einzige, der hinter ihm her ist. Sieht aus, als ob Seattles Bezirksstaatsanwältin meine Akten in die Finger bekommen hat und ihr das endlich einen Floh ins Ohr gesetzt hat. Sie hat eine Grand Jury eingesetzt, um Brackhaven zu verfolgen, und sie hat Jeffries in Abwesenheit angeklagt. Gut so, aber ich bin nicht sicher, wie weit sie ohne weitere Beweise kommt. Die Beweise, denen ich so nahe war, als sich alles veränderte. Zerbrach.

Glaskind sagt, dass ich gehen muss, dass ich nicht bei den First Nations willkommen bin, nur der Geist, der mit mir geht. Die Gangkids hier mögen vielleicht hinter seinem Rücken über Glaskind lachen, aber eigentlich respektieren sie ihn. Sie wollen mich ebenfalls weg haben; nachdem ich wieder bei Bewusstsein war, versuchten einige von ihnen, in Sioux mit mir zu reden, machten Insiderwitze mit mir, Dinge, von denen sie erwarteten, dass ich sie verstand. Als ob sie dachten, ich sei jemand anderes. Ich wünschte, ich könnte mich mit meinem eigenen Magier beraten, denn dieser Scheiß ist echt unheimlich. Erinnerst dich an die Shedim, aber von dem, was ich gelesen habe, muss man dafür erst tot sein, und man wacht niemals wieder auf. Jedenfalls wollen sie, dass ich verschwinde. Auch gut. Ich muss wieder auf die Straße, meine Ressourcen wieder aufbauen, herausfinden, was ich tun soll. Falls Brackhaven denkt, dass ich tot bin, habe ich zumindest die Überraschung auf meiner Seite – wenn auch sonst nichts. Habe noch immer etwas Geld in meinen Taschen, selbst wenn ich mich nicht daran erinnere, diese Klamotten gekauft zu haben – sie sind nicht ganz mein Stil. Ich glaube, ich weiß immer noch, wo ich eine Nanitencremeverkleidung in der Crime Mall finden kann.

NACHTRAG 17.01.2075

Fröhliches Neues Jahr für mich. Noch mehr verlorene Zeit. Ist wieder passiert, letzte Woche. Wachte in einem Lagerhaus in den Docks von Tacoma auf. Umgeben von schamanischen Paraphernalien. Hundehalsband, Hundemarken, ein Briefbeschwerer, kniend in einem magischen Kreis. Da war ein Stück Spiegelglas neben mir; ich trug einen Kunstlederduster und eine verspiegelte Sonnenbrille, die ich nie zuvor gesehen hatte. Auf einem zerknüllten Stück Papier in meiner Tasche stand Folgendes geschrieben, in einer Handschrift, die fast – aber nicht ganz – meine eigene war: „Wer bist du, und was willst du von mir?“

Die Blackouts werden länger und häufiger. Ich weiß nicht, wie ich so die Brackhaven-Ermittlungen weiterführen soll. Ich habe dem Tod im Feld Dutzende Male in die Augen geschaut, aber das hier ist anders. Ich habe Angst, meine Träume sind voller Erinnerungen, die nicht meine sind. Was zur Hölle passiert mit mir?

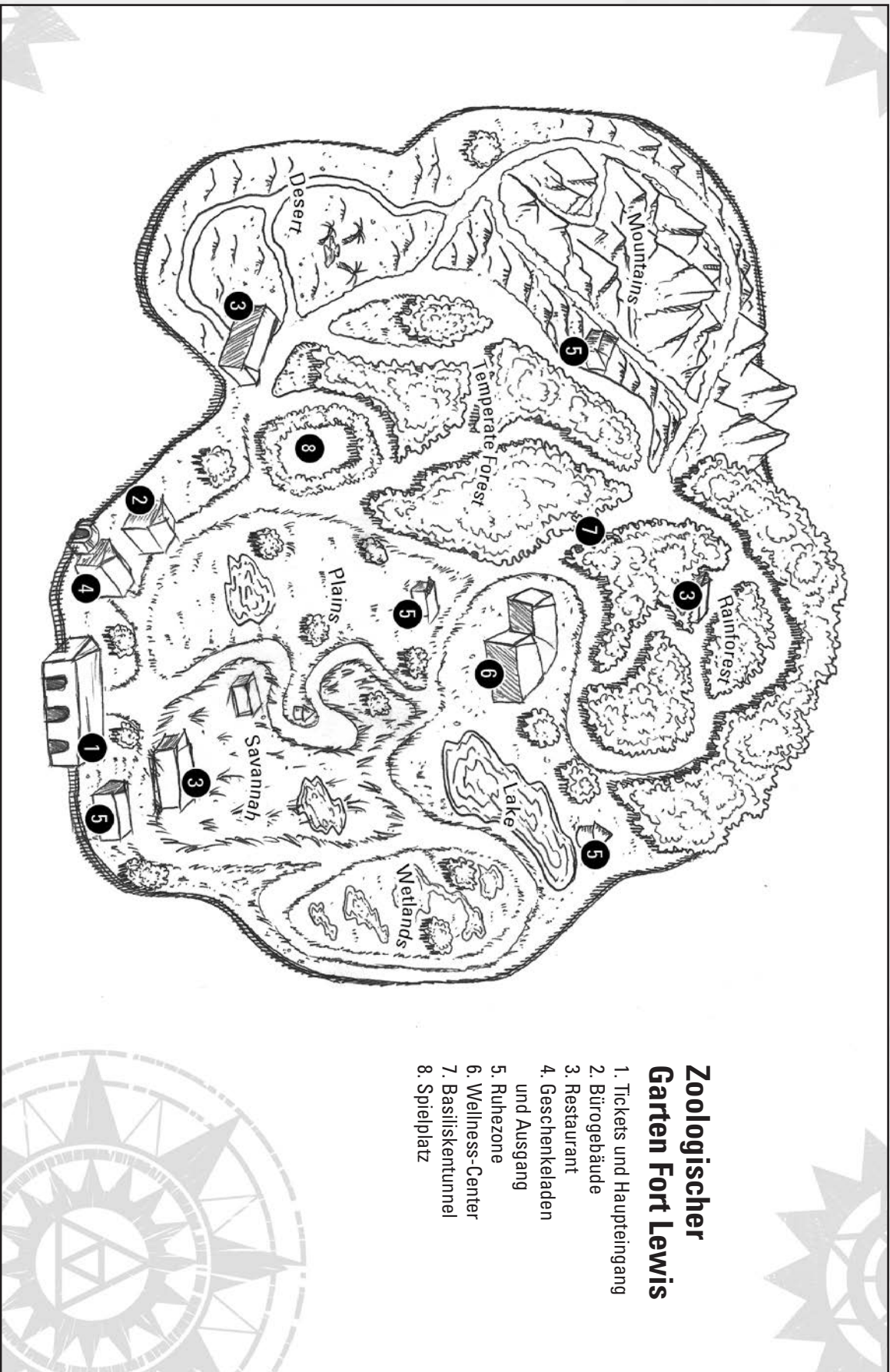
NACHTRAG 27.02.2075

Kam in die Redmond Barrens, hatte einen Streit über den Preis von Zen mit diesem Stück Scheiße von einem Orkdealer namens Oxycodone. Er flippte aus; er sagte, dass sich mein Akzent verändert habe und so, dass ich noch eine Minute zuvor mit einem schottischen Akzent gesprochen habe. Aber jetzt war ich wieder ich, und ich hatte kein Interesse an den Waren, die er verkaufte. Er wurde sauer und sagte mir, ich solle nie wieder herkommen. Mache ich gerne. Vergesst das alles, selbst wenn ich wahnsinnig werde – und ich kann mich nicht in Behandlung begeben, da Brackhaven immer noch hinter mir her ist –, selbst wenn ich für immer vergesse, wer ich bin, die Kontrolle über meinen Körper an das verliere, was auch immer zur Hölle mit mir passiert, zumindest kann ich Brackhaven mit mir nehmen. Ich habe es, ich habe das fehlende Stück, ich habe alles, was ich brauche, um ihn brutzeln zu sehen. Jeffries ist tot oder untergetaucht, aber ich habe es geschafft, ich habe „Bill“, William Greene, Brackhavens korruptes, bigottes Wiesel von einem Energieminister. Ich brauchte alles an Beziehungen, was ich noch in dieser Stadt hatte, und es ist ein Wunder, dass ich dieses zusammengefrickelte Cyberdeck davon abhalten konnte, auszubrennen, bevor der Hack vollbracht war. Aber ich habe es geschafft, einen von Greenes Agenten dazu zu bringen, eine Nachricht weiterzugeben.

Greene ist bereit, zu verhandeln, alles über Brackhaven auszuspuken, wenn er dafür davonkommt. Die Bezirksstaatsanwältin wird Greene nicht gehen lassen wollen, weil sie niemals glauben wird, dass sie genug belastende Beweise hat, um Brackhaven an die Wand zu nageln. Aber ich kann Dinge versprechen, die ich nicht halten muss. Greene hat mir gestanden, dass der Stabschef des Gouverneurs, Emile Corrigan, eine „Versicherungspolice“ auf Brackhaven hat, von der selbst der Gouverneur nichts weiß. Eine Dreklisse, die eine Meile lang ist – finanzielle Aufzeichnungen, mitgeschnittene Unterhaltungen, genug Beweise, um Brackhaven sechs Fuß tief zu begraben. Corrigan hat alles auf einem sicheren Server im Hauptquartier von Brackhaven Investments gelagert, von dem selbst der Gouverneur nichts weiß, auf dem Mainframe im Serverraum #8 auf der 10. Etage. Wenn ich sie jetzt nur noch da rausbekommen könnte, wenn ich noch lange genug bei Verstand bleiben kann ...

KAPITÄNSLOGBUCH STERNZEIT 779123-ALPHA

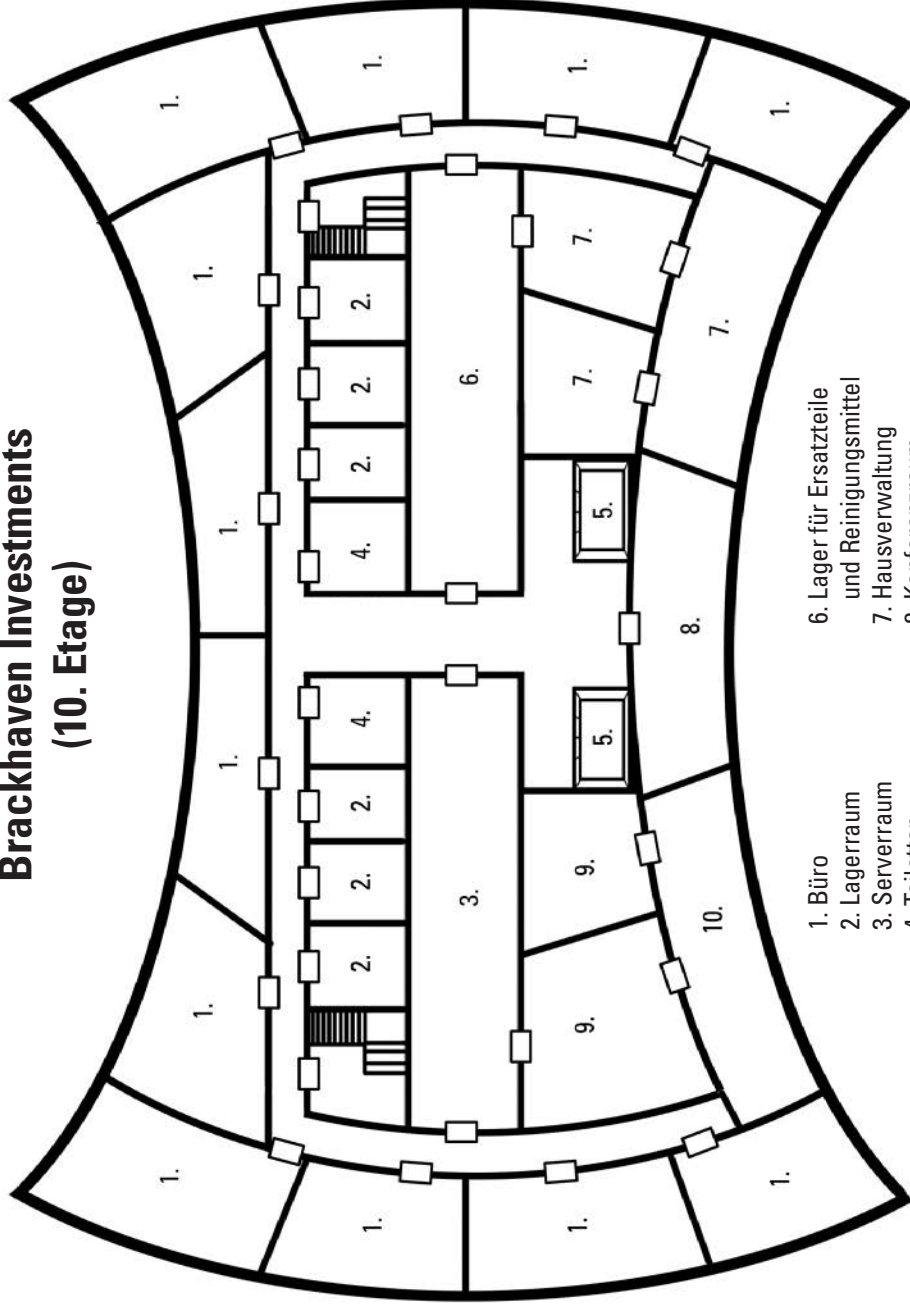
Was zum Teufel ist dieses Dingsbums?



Zoologischer Garten Fort Lewis

- 1. Tickets und Haupteingang
- 2. Bürogebäude
- 3. Restaurant
- 4. Geschenkladen und Ausgang
- 5. Ruhezone
- 6. Wellness-Center
- 7. Basiliskentunnel
- 8. Spielplatz

Brackhaven Investments (10. Etage)



- 1. Büro
- 2. Lagerraum
- 3. Serverraum
- 4. Serverraum
- 5. Toiletten
- 5. Aufzug
- 6. Lager für Ersatzteile und Reinigungsmittel
- 7. Hausverwaltung
- 8. Konferenzraum
- 9. IT-Sicherheit
- 10. Spinne & sonstige IT



SHADOWRUN[®]

DATENUPLAOD

NEU IN DER PRODUKTPALETTE
VON SHADOWRUN BEI PEGASUS:
DIE BÜCHER ALS PDF.

ERHÄLTlich UNTER:
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE

WWW.SHADOWRUNS.DE

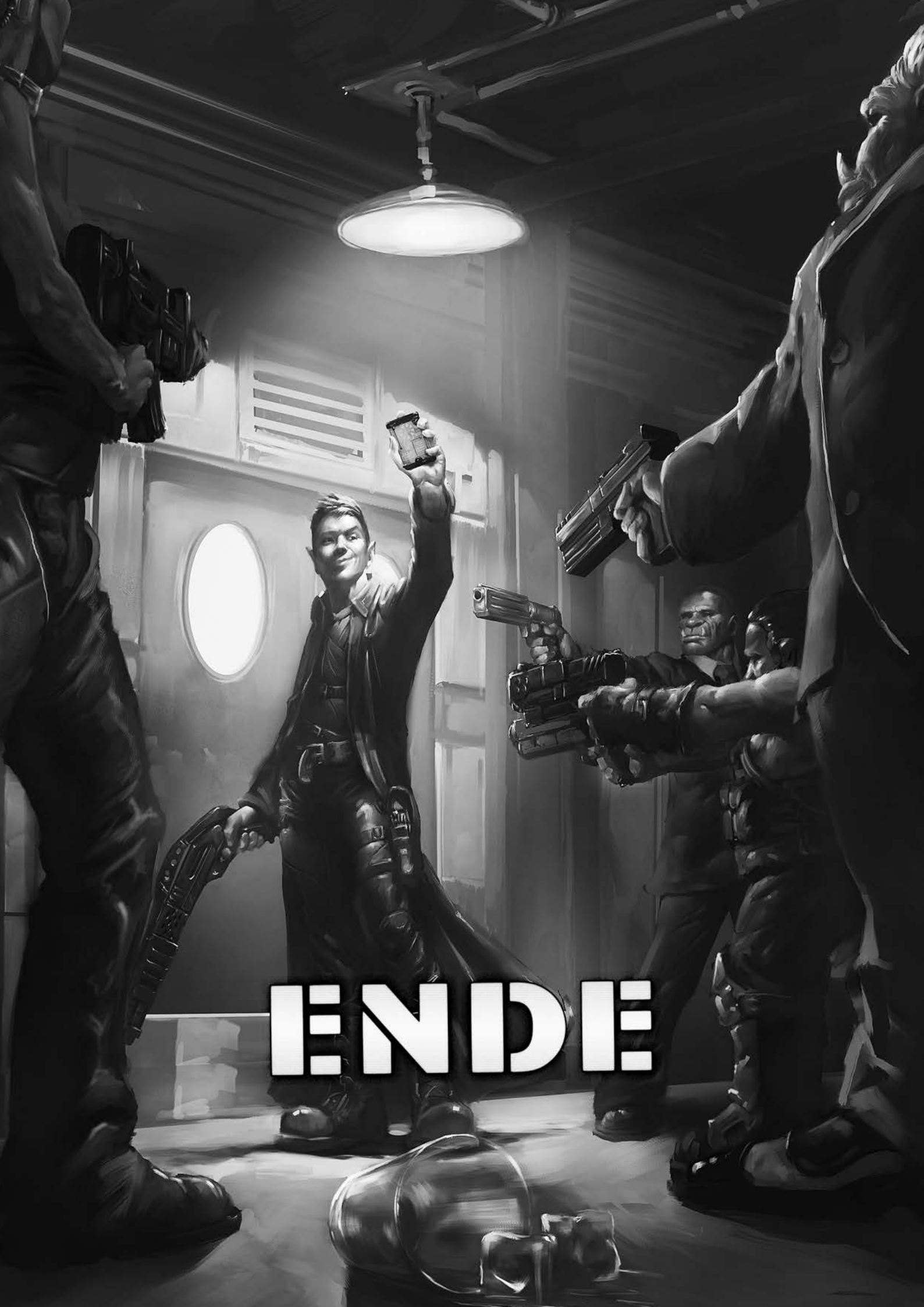
Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

CATALYST
game labs

TOPPS



Pegasus Press



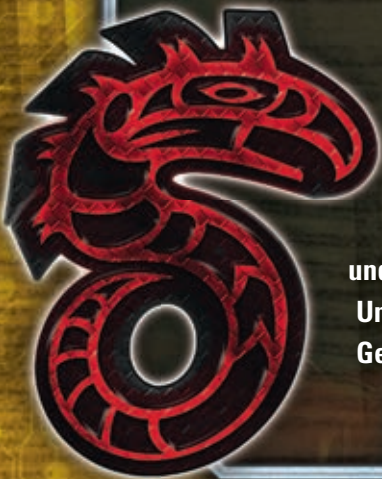
ENDIE

GEFAHR IN DEN SCHATTEN

WENN MAN DENKT, ES KANN NICHT SCHLIMMER KOMMEN ...

Bundesagent Seth Dietrich hat ein Geheimnis. Um genau zu sein: Er hat sogar mehrere. Eines davon zwingt ihn zum Abtauchen auf der Flucht vor gefährlichen Verfolgern. Ein anderes hindert ihn daran aufzutauchen, denn er kann sich selbst nicht trauen.

Wäre Dietrich Herr seiner selbst, niemand würde ihn finden. Keine Spur würde zu ihm führen. Vor allem nicht für Shadowrunner. Aber Dietrich hat Probleme, und so besitzt eine Gruppe solcher Shadowrunner einige sehr sensible Daten – Informationen, die machtvolle Gegner in Seattle ebenfalls haben wollen. Was als einfacher Job beginnt, wird für diese Gruppe so zu einer mörderischen Herausforderung. Und zur Frage: Wartet am Ende ihr Tod oder jede Menge Geld?



Tödliche Fragmente ist ein **Einstiegsabenteuer** für Shadowrun 5. Es unterstützt Spieler und Spielleiter dabei, sich in den neuen Regeln und in der Sechsten Welt zurecht zu finden, ob man nun Neueinsteiger oder Umsteiger aus älteren Editionen ist ... und zieht einen dabei tief in den Gefahrenstrudel der Schatten von Seattle.

www.pegasus.de
www.shadowrun5.de

TOPPS

CATALYST
game labs™

Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Catalyst Game Labs und
Topps Company, Inc. © 2013 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.



Pegasus Press

Art.-Nr.: 45016P