



Er lehnte sich zurück und der teure Sons-of-Kulani-Sessel passte sich mit einem leisen Schnurren perfekt an seine Körperform an. Die Mundwinkel in dem stets ernsten Gesicht formten etwas, was man mit gutem Willen als den Anflug eines Lächelns hätte bezeichnen können, während der Blick aus den zusammengekniffenen Augen über die Reihen von Zahlen und Transferbestätigungen flog, die auf dem Screen des hochmodernen Digital Assistant blinkten. Jeder dieser Zahlencodes bedeutete eine nicht unwesentliche Menge an Euros, die in diesem Moment auf seine Konten transferiert wurden. Ein wirklich guter Grund, eine kleine Weile mit sich und dieser verabscheuungswürdigen Welt da draußen zufrieden zu sein.

Eine aufblinkende AR-Anzeige lenkte seine Aufmerksamkeit für einen Augenblick ab. Er aktivierte sie durch einen Klick mit seinem Zeigefinger zu voller Größe. Es war ein Underground-Newsflash, den er abonniert hatte: New Song of Doria Gray available. Fleißig war sie, seine kleine Matrixdrohne, und in mehr als einer Hinsicht von Nutzen. Er aktivierte den Link, überspielte sich das Soundfile in sein digitales Surround-System und startete die Wiedergabe. Auf den harten Elektrobeat des Songs legte sich die unverkennbare Stimme von Doria Gray. Unbewegt und schweigend lauschte er dem Stück. Selbst als die letzten Sekunden ausgeklungen waren, blieb er sitzen, ohne eine Regung zu zeigen. Allein seine Augen schienen noch schmäler als sonst und ein ganz leises Knirschen war zu hören, als sich seine Zähne hart aufeinander pressten.

Dann, einige Minuten später, griff er nach seinem Kommlink. Es gab ein Problem. Und er würde es lösen. Jetzt.

Er begann zu wählen ...



SCHATTENSPIELER

von Martina Sofie Noeth, Lars Blumenstein & Gudio Hoelker

Schattenspieler ist ein Szenario für Shadowrun 4.01D, das ausschließlich mit den Basisregeln zu spielen ist. Inhaltlich wendet es sich jedoch an bereits etwas erfahrenere Spielleiter und Spieler, denn es erfordert eine gewisse Flexibilität des Spielleiters. Es handelt sich also nicht um ein Einsteigerszenario für den ersten Schritt in die Welt von Shadowrun, ist jedoch durchaus geeignet für den ersten Ausflug in die vierte Edition.

Ob die Charaktere erfahren sind oder vollkommene Neulinge, spielt hingegen keine große Rolle. Die angegebenen Werte der einzelnen Antagonisten der Runner beziehen sich auf einen mittleren Erfahrungswert der Charaktere. Sie können (und sollten) diese Werte speziell für Ihre Gruppe anpassen.

DER RUN IN ALLER KÜRZE

Doria Gray, angesagte und *in realiter* mysteriös unbekannte Matrixkünstlerin, wird durch den skrupellosen Manager **Andreas von Kessen** vertreten, der heimlich auf ihren Konzerten selbstproduzierte BTLs an ein besonderes Klientel in der Unterwelt verkauft; so auch an einen aufsteigenden *kumi-in* (Soldat) der Düsseldorfer Yakuza. Dummerweise wird er dabei von einem Hackerfreund Dorias namens **Fitzgerald alias Fizzo** erwischt, der ihm eine Falle stellen möchte und daher für Doria einen Liedtext mit der Handlung des letzten BTL schreibt. Von Kessen glaubt, Doria wolle ihn erpressen, und beschließt, sie zu beseitigen. Allerdings weiß er nicht, wer sie ist, sondern hat nur Kontakt mit ihrer Sekretärin und engsten Vertrauten Stella Rosenberg. Er lässt also diese entführen und mit einem Peilsender versehen, um an Doria heranzukommen. Die Spieler sollen Stella befreien und ihn und ein Killerteam damit direkt zu Doria führen. Gleichzeitig findet von Kessen Fitzgerald und lässt diesen töten. Dadurch jedoch wird eine Warnung an Doria Gray gesandt, die eine Spur auf das versteckte BTL enthält. Die Runner müssen nicht nur Schmidts Killerteam aufhalten, sondern auch noch herausfinden, warum von Kessen Doria Gray töten möchte und die Beweise dafür in die Hände bekommen.

DER RUN IM DETAIL

Die Vorgeschichte

Eigentlich beginnt alles mit einem Matrixkonzert von Doria Gray am 24. Oktober 2070, bei dem Fizzo seine Hackerfreundin Doria mal wieder in Sachen Datenmanipulation unterstützt. Dabei fällt ihm etwas Seltsames auf: nämlich, dass eine verschlüsselte Datenspur online unter die Konzertübertragung gemischt wurde. Er scannt, identifiziert und kopiert sie unbemerkt.

Als er die Daten nach dem Konzert decodiert und in Ruhe genauer ansieht, ist er überrascht und schockiert zugleich: Es handelt sich um einen Snuff-Clip, ein POV-File, in dem gezeigt wird, wie eine Gruppe von Shadowrunnern nachts ein unscheinbares Gebäude infiltriert und von einer unerwartet großen Sicherheitstruppe über den Haufen geschossen wird. Alles ist bis ins Detail – inklusive des brutalen Todes des Aufnehmenden – aufgezeichnet. Eine völlig überraschte und panische Runnerin schreit kurz vor ihrem Tod noch „Verdammt, Twoface hat uns reingelegt“, ehe der Kameramann im Kugelhagel einer Sturmgewehrgarbe zerfetzt wird und es dunkel wird.

Anhand der Höhe der SimSinn-Peaks kann Fizzo feststellen, dass es sich um ein heißes suchterzeugendes SimSinn, einen BTL-Dream-Download handelt (SR4.01D, S.250).

Da ihn die Neugier gepackt hat, versucht Fizzo nachzuvollziehen, woher das Datenfile kommt und an wen es gerichtet

war, kann jedoch nur den Titel „Into the Shadows“ und eine Kurznachricht für den Empfänger entschlüsseln, die „Futter für den Drachen“ besagt.

Obwohl der Mensch Fizzo geschockt ist, sieht der Hacker Fitzgerald die Chance seines Lebens, sich endlich in der Hackergemeinde zu profilieren. Nach einigem Hin und Her sowie dem Überkonsum diverser Online-Comics (er ist ein fanatischer Superhelden-Fan), beschließt er zu handeln. Es reicht ihm allerdings nicht, das File irgendwo in der Matrix abzusetzen und die Dinge ihren Lauf nehmen zu lassen – wenig heldenhaft. Sein Plan ist, herauszufinden, wer dahinter steckt, dies in der Matrix zu verbreiten und sich so in der „legendären“ Schattengemeinde einen Namen zu machen.

In klassischer Trideomanier deponiert Fizzo den Snuff in einem kaum besuchten Knoten und sichert den Zugriff mit ein paar Tricks. In seiner etwas realitätsfremden Vorstellung werden „die Schatten“ – die er allerdings nur aus Karl Kombattage und vom Hörensagen kennt – ihn „schützen“ und den „Bösewicht“ erledigen, sobald er herausgefunden hat, wer dahinter steckt und die Freunde der getöteten Runner kontaktiert hat, so seine Überzeugung.

Also überlegt er sich eine ausgefuchste Falle für *Twoface*: Er schreibt für seine Bekannte Doria Gray einen Songtext, in dem er mehr oder weniger deutlich beschreibt, was in dem Snuff passiert ist, und verwendet sogar den Betreff (Drachenfutter), den Originaltitel (Into the Shadows) und den Namen des „Bösewichts“ (Twoface). Da Doria Gray gerade total angesagt ist, weiß er, dass sich auch dieser Song rasend schnell in der Matrixgemeinde verbreiten wird. Der Text wird also Twoface alarmieren und zu Dorias nächstem Konzert locken – und sobald Twoface unvorsichtig wird und sich zu erkennen gibt, indem er Doria bedroht, wird ihn Fizzo schnappen, zumindest virtuell gesprochen, und andere den Rest in der realen Welt erledigen lassen. Dass Doria dabei ein wenig in Gefahr gerät, nimmt Fizzo in Kauf. Außerdem glaubt er nicht, dass es richtig bedrohlich für Doria werden wird. In seiner traumtänzerischen Vorstellung wird er die perfekte Falle stellen, damit er, als Held und dunkler Ritter, sie vor Twoface retten kann. Für alle Fälle – schließlich hat er genug Agenten- und Runnertrids gesehen – und natürlich weil er es kann und ein echter Rätselfreak ist, versteckt er auch den Schlüssel zu dem Matrixschließfach in dem Songtext und hinterlässt Doria einen „Dead Man's Letter“ für den Fall, dass etwas passiert, womit er allerdings nicht ernsthaft rechnet.

Doria ist von Fizzos Text begeistert, erweitert ihn noch ein wenig und verbreitet ihn über die Matrix. Bis hierhin funktioniert Fizzos Plan perfekt – Twoface wird tatsächlich alarmiert. Allerdings hat sich Fizzo mit dem Falschen angelegt, denn Twoface ist niemand anderer als von Kessen, der sofort seine jüngste Produktion wiedererkennt, die er während des letzten Konzerts an den Drachen übermittelt hat. Er glaubt natürlich, dass Doria ihm auf die Schliche gekommen ist und ihn auf diese plumpe Art und Weise bedrohen will. Ein solches Sicherheitsrisiko gilt es aus der Welt zu schaffen. Und wenn man damit nebenher noch etwas Geld verdienen kann, durch den spektakulären Tod einer Künstlerin zum Beispiel und allen damit einhergehenden postmortem-Verwertungen, warum nicht ...

Er beschließt also wie von Fizzo vorhergesehen zu handeln – jedoch in der realen Welt und nicht innerhalb der Matrix, wo er Doria und ihren Freunden unterlegen sein würde. Dabei gibt es nur ein Problem – er weiß weder, wer Doria wirklich ist, noch wie er in ihre Nähe kommen könnte. Also greift er nach dem einzigen Köder, mit dem er Doria Gray anlocken kann – ihre beste Freundin und Sekretärin Stella Rosenberg.

Von Kessens Plan

Von Kessen beschließt, Stella entführen und ihr dabei einen Spionage-RFID-Marker implantieren zu lassen. Anschließend

soll ein neues Team sie auf seinen Auftrag hin befreien, wovon die angeheuerten Entführer um der glaubwürdigen Gegenwehr willen natürlich nichts wissen dürfen. Von Kessen trifft ausreichend Vorsorge, dass die Befreiung gelingt, indem er sowohl das Versteck selbst aussucht als auch den „Erpresseranruf“ mit einem deutlichen Hinweis versieht, bevor er ihn an das Einsatzteam weiterleitet.

Von Kessen beauftragt die Entführer (einen zweitklassigen Schläger und Schattenläufer namens Mehmet Bosinski und seine Kumpanen), Stella während ihrer Entführung mit Aussagen über den baldigen Tod ihrer Freundin einzuschüchtern. Auch durch die Entführung selbst, glaubt von Kessen, wird es für Stella wirklich dringend, Doria direkt nach der Entführung (persönlich, wegen erwähnter Matrixüberwachung) zu warnen, allein schon, weil sie die Gefahr und Bedrohung am eigenen Leib spürt.

Sehr wahrscheinlich würde sich Stella dann mit Doria, ihrer guten und engsten Freundin, treffen, um sie zu warnen – und damit das dritte Team, ein separat angeheuertes Killerteam, zu ihr führen. Doria, Stella und die Befreier würden umgelegt und alle Spuren beseitigt. Das Lied mit seinem verräterischen Liedtext lässt er gleichzeitig von einem Wurm suchen und in der Matrix zerstören, was er, genau wie den Mord, wunderbar auf einen Stalker schieben kann. Somit wäre das Sicherheitsleck geschlossen, und dass die Verkäufe des vorherigen Songmaterials nach einem solchen Tod durch die Decke schießen könnten, wäre ein willkommener Nebeneffekt.

Dass von Kessen die Klärung der Angelegenheit weitestgehend selbst in die Hände nimmt und nicht einfach seine Geschäftspartner von der Yakuza erledigen lässt, liegt darin begründet, dass er nicht möchte, dass der Drache allzu viel von der Geschichte erfährt und vielleicht deshalb etwas ungeschmeidig wird.

Unliebsame Zwischenfälle

Während die Entführung ihren Gang nimmt, lässt von Kessen über einen Hacker, der für ihn die BTLs bearbeitet, einen raffinierten Wurm (einen sich replizierenden Matrixagenten) bereitstellen, der jede Kopie des Songs, die er findet, aus der Matrix tilgen soll und mit ihm jede Spur des unglückseligen Vorfalls. Dabei wird jedoch Fizzo auf den Wurm aufmerksam. In der Annahme, dass der Wurm Twofaces erster Schachzug ist, beschließt er, in entsprechenden Hackerforen etwas über den Ursprung des Wurms herauszufinden. Er geht dabei aber wenig subtil vor und alarmiert so den Hacker, der Fizzo aufspürt und ihm in einem Matrixkampf schließlich mit einem Schwarzen Hammer das Gehirn grillt, bevor Fizzo sich ausloggen kann. Durch Fizzos Tod (ausgelöst durch die Flatline seines Biomonitors) wird jedoch eine Nachricht von einem sekundären Knoten aktiviert, die an Doria gesendet wird: der Hinweis auf das versteckte File, versteckt in einem Rätsel.

ZEITABLAUF

1. November 2070

Von Kessen ist geschäftlich in der Matrix unterwegs und stößt in einem Doria Gray-Forum auf das neue Lied – nach einer kurzen Schockphase beginnt er minutiös zu planen. Im Laufe des Abends kontaktiert er den Drachen, lässt sich Kontakte geben, um Teams anheuern zu können, besorgt dann das Versteck direkt am Luftschiffhafen und organisiert anschließend Bosinskis Schlägerteam sowie seine Geschäftsreise. Die Zeit drängt, denn er weiß, dass Stella Rosenberg am Abend des 3. November einen lange geplanten Termin mit Tina Weiß von Schwarz-Weiß-Promotion hat – ein perfekter Zeitpunkt für die Entführung.

2. November 2070

Im Rahmen eines Live-Auftritts der „Witten Blue Mountains Hillbillies“ in Heven, direkt am malerischen Ufer der Ruhr, trifft von Kessen sich unter falschem Namen mit Bosinskis Schlägern, die er auf die Gästeliste hat setzen lassen. Er beauftragt sie mit der Entführung von Frau Stella Rosenberg, für die er vorher über eine Promoterin ein Treffen in einem italienischen Restaurant arrangiert hat, um über neue Marketingmaßnahmen zu sprechen.

3. November 2070

Von Kessen heuert über die Schieberkontakte das Killerteam an. Direkt im Anschluss fliegt er nach Seattle, um ein hieb- und stichfestes Alibi zu haben. Bosinskis Bande observiert die Trattoria, in der Stella ihren Termin mit der Promoterin Tina Weiß hat. Nachdem die Promoterin gegangen ist, lauern sie Stella Rosenberg auf, betäuben und verschleppen sie und implantieren ihr den Spionage-RFID-Marker subkutan.

4. November 2070, 12.00 Uhr

Plangemäß erfolgt der Erpresseranruf Bosinskis bei von Kessen. Dieser baut noch schnell die Hinweise auf das Versteck (Turbinsensausen und Kirchenglocke) ein, damit die Spielercharaktere auch ja erfolgreich sind, und kontaktiert den Schieber der Spieler.

4. November 2070, 18.00 Uhr

Fizzo stößt auf von Kessens Hacker, der ihm in einem Matrixkampf das Gehirn grillt. Fizzo stirbt, die Flatline auf Fizzos Biomonitor löst das Absenden einer Nachricht an Doria aus.

4. November 2070, vor Mitternacht

Die Spieler befreien Stella und bringen sie nach einiger Überzeugungsarbeit nach Hause. Diese aktiviert ihr „Doria-Gray-Kommlink“, das sie als ihr Zweitkommlink ausgibt, und erhält Fizzos Todesnachricht. Stella glaubt, ihre „Retter“ wollen sie umbringen, und versucht zu fliehen. Dabei kommt schließlich heraus, dass sie Doria Gray ist.

05. November 2070, nach Mitternacht

Kurz darauf greift das Killerteam an, das die Gruppe mittels Richtmikrofonen belauscht hat. Es wird mühsam zurückgeschlagen. Kaum ist der Angriff vorbei, erhält Stella/Doria auf ihr Kommlink eine weitere Nachricht, diesmal von Hackerkollegin Pepper: Sie bekommt ihre eigene Todesanzeige übermittelt, die ein wenig übereilt durch Manager von Kessen in einem Newsfax gepostet wurde.

5. November 2070, früher Morgen

Stella/Doria heuert die Charaktere an, die Hintergründe von Fizzos Ableben, der Entführung und des Anschlags aufzudecken, hinter dem vermutlich von Kessen steckt. Dabei gilt es, Fizzos Rätsel im Songtext zu lösen, das BTL aus dem Matrixschließfach zu holen und dann Beweise dafür zu finden, dass von Kessen hinter der Sache steckt.



5. und 6. November 2070

Von Kessen ahnt Böses, als ihn sein Killerteam nicht wie geplant kontaktiert. Er versucht, sich abzusetzen, und seine Wohnung wird nur noch verlassen vorgefunden. Dort jedoch findet sich ein Hinweis, wo von Kessen anzutreffen ist: in einem von der Yakuza unterhaltenen Sento. Dort kommt es zu einer letzten Schießerei und von Kessen kann erledigt oder gefangen genommen werden. In letzterem Fall wird ihn Doria Gray an die Schieber der von ihm verheizten Runner ausliefern ...

DER RUN IN SZENEN

SZENE 1: ANWERBUNG

4. November 2070, gegen 13.00 Uhr

Sag's ihnen ins Gesicht

So richtig besorgt klingt der Schmidt ja nicht, eher gelassen. Professionell. Und es ist immer ein gutes Zeichen, wenn der Schmidt professionell ist: Weniger persönliche Verstrickungen, weniger Fehlerquellen, weniger Ärger.

Eine Million wollen die Entführer haben, da sind die zehn Tausender, die ihr kriegt, doch mal eine sinnvolle und renditestarke Investition ...

Hinter den Kulissen

Von Kessen meldet sich bei den Schiebern der Charaktere als Schmidt und hinterlässt dort eine Videobotschaft, die an die Runner weitergeleitet werden soll (siehe *Handout Botschaft Schmidt und Anruf der Erpresser*).

Da er selbst sich gerade in Seattle aufhält und kurz nach Aufnahme des Telefonats in eine Suborbitalmaschine einsteigt, kann er für einige Stunden nicht erreicht werden; diese Zeit können (und sollen) die Charaktere aber bereits für erste Beinarbeit nutzen. Schließlich spielt Zeit eine nicht unerhebliche Rolle. Selbstverständlich werden bei Auftragsannahme sofort die 2.000 Euro an die Schieber überwiesen, an die auch die Auftragszusage geht.

Schwierigkeiten?

Viel kann in dieser ersten Szene eigentlich nicht schiefgehen; die Runner nehmen den Auftrag an oder lassen es bleiben.

Es könnte gut sein, dass einer der Spieler Schmidt fragt, ob dieser mit der Zielperson via Kommlink in Kontakt war. Da Schmidt/von Kessen Stellas Nummer hat, wird er diese weitergeben können.

Der Plan, Stella anzurufen, um bei Annahme des Anrufs das Kommlink zu tracken, scheitert jedoch daran, dass die Entführer so schlau waren, Stellas Kommlink bei der Entführung zu zerstören. Guter Versuch – trotzdem eine Sackgasse.

Wenn die Runner weitere Informationen von Schmidt brauchen, liefert er auf Nachfrage, was er kann: ein Bild, das von ihr beim Verlassen seines Bürogebäudes von einer Sicherheitskamera gemacht wurde (siehe *Handout Bild Stella Rosenberg*).

Er weiß außerdem, dass sie am Abend des 3. Novembers einen Termin mit Frau Weiß von Schwarz-Weiß-Promotion hatte.

Stellen Sie von Kessen als nüchternen Geschäftsmann dar, dem möglicherweise nicht viel an der Entführten liegt, der dies aber einem Geschäftspartner zuliebe tut, und Weiteres geht die Runner, verdammt noch mal, nichts an.

Stellen die Runner Nachforschungen über Schmidt an, können Sie die Tabelle *Beinarbeit* ins Spiel bringen.

SZENE 2: RECHERCHEN

4. November 2070, zwischen Mittag und Mitternacht

Sag's ihnen ins Gesicht

Niemand scheint diese Typen zu kennen, niemand außer Schmidt weiß etwas über die Frau, und auch das ist nicht besonders viel. Was bleibt, ist ein Termin mit einer Promotante und ein Audiofile. Nicht gerade üppig, aber hey, schließlich sind hier Profis am Werk ...

Hinter den Kulissen

Über Stella ist ohne ihre SIN wenig bis nichts herauszufinden, ein Bildvergleich bleibt ohne Erfolg und auch in der Matrix ist sie nicht aktiv gewesen – allenfalls kann bei intensiver Recherche die Verbindung zu Doria Gray bestätigt werden (siehe Kasten *Beinarbeit*). Die Spielercharaktere haben als einzig wirklich relevante Spur tatsächlich das Tondokument (siehe *Handout Anruf der Erpresser*), das Schmidt ihnen überlassen hat, sowie den Termin mit Frau Weiß von Schwarz-Weiß-Promotion.

Frau Weiß und die Trattoria da Vino

Die **Promotionagentur Schwarz-Weiß** aus Essen kümmert sich um die Promotion von Künstlern über die Matrix durch Konzerte, Verlosungen, Anzeigen und das Generieren von AR-Werbung. Mitinhaberin Tina Weiß, eine rotblonde Schönheit Mitte Zwanzig, gibt gerne und bereitwillig Auskunft, wenn sie erst einmal das Entsetzen über die Entführung von Frau Rosenberg überwunden hat: Sie war mit Stella, die sie seit einem halben Jahr betreut, essen, um das Aufsetzen einer Promotionskampagne für Doria Gray zu planen, hat mit ihr geplaudert und sich dann von ihr verabschiedet. Da Frau Weiß noch die Toilette aufgesucht hat, verließ sie kurz nach Stella das Restaurant. Sie weiß nicht, welches Auto Frau Rosenberg fuhr, aber sie hat sie auf dem Parkplatz nicht mehr getroffen. Außer, dass Frau Rosenberg zweimal eine Werbekampagne für Doria Gray mit ihr absprach, hat sie mit ihr nichts oder wenig zu tun. Der Kontakt erfolgte über eine Kommlinknummer, die sie gerne herausgibt. Der Termin für das Treffen war bereits vor drei Wochen ausgemacht worden. Schwarz-Weiß wurde von Frau Rosenberg als Sekretärin von Doria Gray kontaktiert, die Agentur wurde Frau Rosenberg von Manager von Kessen, einem angesehenen Geschäftsmann, empfohlen.

Das Abendessen von Stella Rosenberg fand in der **Trattoria Da Vino** statt. Die Trattoria Da Vino ist im Familienbesitz der italienischen Orkfamilie Lugosi. Allerdings haben weder Koch Pepe noch Wirtin Rosalia oder die Kellner Luigi und Franco etwas bemerkt. Sie erinnern sich an eine Reservierung für Schwarz-Weiß-Promotion und dass eine sehr schöne rotblonde Frau (Tina Weiß) mit einer anderen, eher unauffälligen Dame gegessen habe. Sie seien beide kurz nacheinander gegangen, den Lugosis ist nichts Besonderes aufgefallen. Da die Kameras des Restaurants lediglich Theken- und Eingangsbereich überwachen, ist auch hier nichts herauszufinden. Die Aussagen der Familie, dass die beiden Frauen nacheinander die Trattoria verlassen haben – zuerst Frau Weiß, dann eine Frau, die der Dame auf dem Bild der Überwachungskamera (Stella Rosenberg) ähnlich sieht – bestätigen sich durch die Kameraaufnahmen.

Der **Parkplatz** ist nicht kameraüberwacht, dafür asphaltiert, Autospuren sind keine zu finden. Mit etwas Suche und einer gelungenen Wahrnehmung + Intuition (3)-Probe findet sich jedoch ein völlig zerstörtes Kommlink der Marke Sony Emperor in einem Gebüsch neben dem Parkplatz – die Entführer haben es Stella Rosenberg weggenommen und gründlich auseinandergenommen. Man erkennt nur noch, dass es ein einfaches Standardkommlink war.

Näheres ist hier nicht herauszufinden.

Der Anruf der Erpresser

Zum Glück ist wenigstens dieses Tondokument außerordentlich aussagekräftig. Das Glockengeläut kann über eine gelungene Datensuche + Schmökern (2)-Probe identifiziert werden: Auf der Matrixseite eines Fans von Glockenspielen, der ADL-weit das Glockengeläut diverser Kirchen gesampelt und die Geschichte der Glocken recherchiert hat, wird es als das Geläut der 120 Jahre alten Glocke der Maria-Hilf-Kirche in Bottrop-Ost beschrieben. Diese sollte vor 40 Jahren beinahe (wie große Teile des Stadtviertels) dem Bau des Luftschiffhafens zum Opfer fallen. Durch das vehemente Engagement der Bürger wurde sie jedoch gerettet. So entstand die absurde Situation, dass die Kirche nun völlig allein auf freiem Feld und in nächster Entfernung zum Flughafen steht, während die Wohnhäuser aus Sicherheitsgründen abgerissen wurden. Nur Sonntags zum Hochamt prozessiert die Gemeinde in die abgelegene Kirche und hält dort ihren Gottesdienst ab, was vom Flughafenpersonal notgedrungen geduldet wird.

Schwierigkeiten?

Probleme kann es eigentlich nur geben, wenn die Spieler das Tondokument nicht auswerten. Hier können Sie mit mehr oder weniger subtilen Hinweisen und ein paar entscheidenden Proben zum rechten Zeitpunkt steuernd eingreifen. Es ist jedoch durchaus möglich, dass sich die Spieler über die augenscheinliche Dummheit der Entführer wundern. Immerhin waren sie so professionell, die Entführung aus der Trattoria samt Abfahrt ohne eine Kameraaufnahme hinzubekommen; innerhalb eines Telefonats also den eigenen Standort zu verraten, mag da schon etwas seltsam vorkommen ...

Sollten Ihre Spieler auf solche Gedanken kommen: Lassen Sie diese zu! Sie werden umso früher das Kommlink von Mehmet untersuchen (siehe Handout) und die darauf zu findenden Spuren richtig interpretieren. Bis dahin aber kann das Misstrauen keinen weiteren Schaden anrichten.

SCENE 3: BEFREIUNG

In der Nacht vom 4. auf den 5. November

Sag's ihnen ins Gesicht

Na wenn das mal nicht ein ungewöhnlicher Ort für eine Entführung ist! Ein Luftschiffhafen am Rand des Plex. Ein bisschen seltsam ticken sie schon, diese Entführer. Aber Job ist Job. Also Ausrüstung checken, Geländekarten besorgen und los geht's mit der Planung ...

Hinter den Kulissen

Sollten die Runner zuerst die Kirche untersuchen, finden sie eine katholische Kirche mit einem Haupt- und zwei Seitenschiffen, Holzbänken, alten Beichtstühlen und einer winzigen Sakristei vor, deren Tür abgeschlossen ist. Hinter dem Altar hängt ein großes Kreuz, im rechten Seitenflügel eine große Marienstatue, vor der einige Kerzen brennen. Sollten die Spieler in die Sakristei einbrechen, finden sie dort, was man in einer katholischen Sakristei eben so findet: Gesangsbücher, Bibeln, Weihrauchschwenker, Priester- und Ministrantengewänder und Gefäße für die Eucharistiefeier.

Kurz: Hier ist nichts zu finden. Blickt man aber von der Kirche aus nach links, sind die nächsten Gebäude die Lagerhäuser des Luftschiffhafens. Dort müsste man die Glocke wohl mit einiger Lautstärke hören können ...

Der Luftschiffhafen Bottrop ist ein kleiner Provinzhafen; die großen Schiffe und Passagiere mit dickem Geldbeutel heben



vom weitaus glamouröseren Hafen in Mülheim ab. In erster Linie starten hier die Luftschiffe für Vergnügungsfahrten, für Freilichtkonzerte oder Stadtkrieg-Spiele, die so aus der Luft beobachtet werden können. Das Gelände umfasst eine Fläche von gut einem Quadratkilometer.

Der Zugang ist grundsätzlich von allen Seiten möglich, allerdings ist das Gelände mit einem einfachen, zwei Meter hohen Zaun gesichert und die Flugsicherung patrouilliert physisch wie astral das Gelände in unregelmäßigen Abständen. Besonders die Hangars und die Wartehalle werden kontrolliert. Kameras gibt es ebenfalls nur im Abfertigungs- und Hangarbereich.

Neben einem einstöckigen alten Gebäude aus dem Ende des letzten Jahrhunderts, das zur Abfertigung dient, und einer Wartehalle für die Passagiere gibt es zwei Hangars sowie das eigentliche Flugfeld, auf dem sich noch ein einstöckiges Gebäude mit den Anlagen der Flugsicherheit befindet.

Ganz am Nordrand der Anlage, 500 Meter von der alten Stadtteilkirche Maria Hilf entfernt, befinden sich zwei Lagerhäuser, eines davon vermietet an den Luftschiffverkehrsverein Nostalgica e.V. (hier steht ein altes Luftschiff, das vom Verein restauriert wird, sowie eine gut eingerichtete und ausgestattete Vereinsbar).

Das zweite Gebäude ist ein besonders lieblos-hässlicher Betonplattenbau, einstöckig, hat zugemauerte Fenster, einen großen Vorder- und kleineren Hintereingang und liegt direkt an der Umzäunung, sodass es einfach zu erreichen ist. Der Zaun wurde, bei näherem Hinsehen erkennbar, mit einem Bolzenschneider aufgeschnitten und nur provisorisch wieder zusammengedrückt. Hinter der Halle stehen ein alter MET-Jeep und zwei schlammverspritzte Crossmaschinen. Die Halle selbst ist mit zwei Kameras im Eingangsbereich sowie mit einigen Bewegungsmeldern in der Peripherie gesichert – eher dilettantische Sicherheitsmaßnahmen, die mit Wahrnehmungsproben mit 2 Erfolgen identifiziert und umgangen werden können.

Da Bosinskis Burschen über keine magischen Ressourcen verfügen, können sie auch keine Wachgeister oder Hüter aufstellen; sie müssen sich ganz auf die (insgesamt aber eher lau-



BOSINSKIS KOMMLINK

Sie finden das Kommlink samt Menüstruktur und Inhalten auf der CD und können es, so wie es ist, den Spielern aushändigen und sie damit nach Herzenslust herumspielen lassen. Neben vielem Schnickschnack und der spannenden Information, was so ein Ding denn eigentlich alles enthält, finden sich jedoch auch drei für dieses Szenario entscheidende Details, mit denen Sie sich unbedingt vertraut machen sollten:

- der originale Erpresseranruf, den Bosinski am Mittag des 4.11. an eine ihm vorher genannte Nummer abgesetzt hat. Dieser Anruf enthält keinerlei Kirchengeläut ...
- der Termin beim Hillbillie-Konzert am 2.11. in Heven und der Eintrag „Gästeliste“ – ein deutlicher Hinweis auf Schmidt, der die Hillbillies managt.
- einige Adressen und Rufnummern japanischer „Geschäftsleute“ und einer (zumindest in Düsseldorf) einschlägig bekannten Sushi-Bar.

Die Inhalte und Darstellung des Kommlinks auf der CD sollten dabei mit einem Augenzwinkern betrachtet werden. Da es unmöglich ist, eine halbvirtuelle Kommunikationsplattform und den mobilen, miniaturisierten Computer, den das Kommlink nun mal in der Welt von *Shadowrun* darstellt, mit seinem Betriebssystem, all den Menüs, Dateien und Inhalten (insgesamt Yottabytes an Informationen) realistisch abzubilden, ist die vorliegende Version ein Versuch, Spielern (vor allem Spielern, die neu in der vierten Edition von *Shadowrun* sind), das Konzept des Kommlinks und der Daten, die Spieler auf ihm besitzen oder finden können, näherzubringen.

sige) magische Sicherheit des Flughafens verlassen. Für die Spielercharaktere sollte ein gebundener herumreisender Luftgeist der Stufe 3 (der abgestellt ist, um bei Problemen der Luftschiffe oder problematischen Wetterverhältnissen einzugreifen) jedoch kein Hindernis sein, ein Gebäude ganz am Rand des Areals astral zu durchsuchen und dabei auf die Entführer und ihr Opfer zu treffen.

Im Inneren ist die einfache, rechteckige Halle leer, vom provisorischen Lager aus Schlafmatten und Gaskochern und einem aus mehreren zusammengestellten Waffenkisten improvisierten Tisch einmal abgesehen. Stella sitzt gefesselt und mit verbundenen Augen in der Mitte des Raums auf einem Stuhl; allerdings nur, weil Bosinski das mal so in einem Film gesehen hat und fand, dass es gut aussieht. Keiner der Bösewichte rechnet ernsthaft mit einem entschlossenen Angriff. Solange sich die Spielercharaktere also nicht allzu amateurhaft anstellen, entspinnt sich an dieser Stelle eine saftige Schießerei, die relativ schnell zugunsten der Befreier ausgehen dürfte. Keiner der Entführer hat ein Interesse daran, Stella zu verletzen; ebenso wenig kämpft ein in die Ecke getriebener Gegner bis zum Tod. Sobald die Überlegenheit der Angreifer klar wird, klingt Flucht nach einer prima Idee und wird zur Alternative Nummer eins ...

Stella ist nervös und verängstigt. Bosinski hat oft genug erwähnt, dass es nach ihr auch Doria an den Kragen geht – wie es ihm sein Auftraggeber aufgetragen hat. Unsicher, ob von Kessen für sie zahlt und was mit ihr passiert, ist sie über die Rettung glücklich, aber noch zu aufgeregt, um sich wirklich bedanken zu können. Zitternd fragt sie nach einiger Zeit, wer die Kerle waren, wer denn der Auftraggeber ihrer Befreier sei und ob es Frau Weiß gut gehe oder

diese auch entführt worden sei. Bereitwillig erzählt sie, wie sie auf dem Parkplatz überfallen wurde – und will dann in erster Linie nur noch eins: weg hier.

Beim Verlassen des Geländes wird bei einer mit 3 Erfolgen gelungenen Wahrnehmungsprobe den Spielern folgendes AR-Plakat auffallen: Ein Sammelaufwurf der Gemeinde Maria Hilf für Spenden, damit sich die arme Kirchengemeinde den Spezialisten für gusseiserne Schlagwerke aus Heilbronn leisten kann, um die Kirchenglocke zu reparieren, die am 02.11.2070 verstimmt ist ...

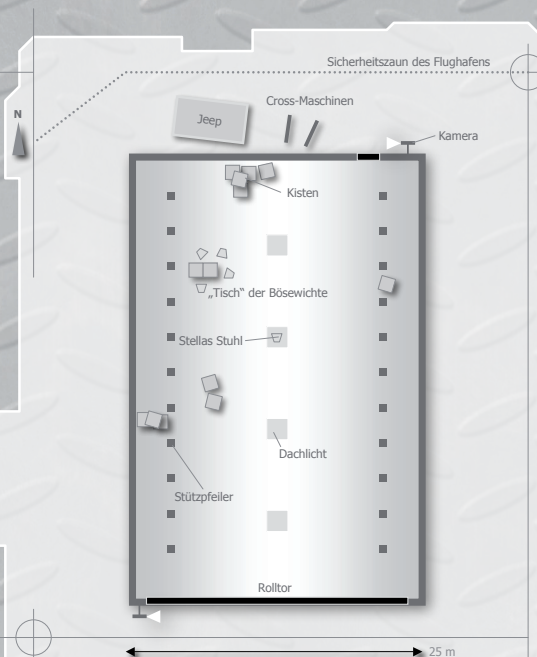
Schwierigkeiten?

... gibt es dann, wenn die Gruppe nicht daran denkt, Bosinskis Kommlink mitzunehmen. Weisen Sie gegebenenfalls darauf hin, dass es das einzige ist, das die gesamte Gruppe bei sich hat, und dass es sonst nichts, aber auch wirklich nichts an persönlichen Habseligkeiten gibt. Im schlimmsten Fall bimmelt das Ding, als die Spieler gerade abrücken wollen.

Ein weiteres Problem könnte sein, wenn die Gruppe Bosinski fängt statt ihn zu erledigen, und ihn ausfragen möchte. In diesem Fall könnte die von der Luftsicherheit alarmierte Polizei mit Sonderkommando anrücken, das Bosinskis Leute abknallt oder ihnen ungewollt zur Flucht verhilft, während auch die Runner verschwinden sollten – mit Stella übrigens, die nicht in die Hände der Polizei geraten will, weil sie ihre ID nicht gefährden möchte – oder Bosinski selbst einsackt und damit unerreichbar für die Runner macht. In letzterem Fall sollte Bosinski sein Kommlink bei der Schießerei schon verloren haben, damit die Spieler es sich schnappen können.

Ebenfalls ist denkbar, dass die Runner Stella sehr gründlich auch auf Sender hin untersuchen. Bosinski hat den Spionage-RFID-Marker (SR4.01D, S. 319) direkt unter ihre Haut implantiert, und zwar dort, wo sie an einem Fußgelenk von einer zu engen Fessel ohnehin eine kleine offene Wunde und sich anbahnende Entzündung hat. Sollte einer der Spielercharaktere

DIE LAGERHALLE



den RFID-Marker trotz dessen Inaktivität aufspüren (was sehr schwierig ist und eigentlich nur mittels MAD-Scanner oder einem Nichtlinearen Gerätedetektor möglich ist), lassen Sie ihn den Sender finden. Improvisieren Sie stattdessen eine Verfolgung durch Drohnen, Motorräder oder magische Mittel; bedenken Sie, dass das angeheuerte Killerteam sehr genau weiß, wonach es sucht und wo es damit beginnen kann.

SZENE 4: KATZ UND MAUS ...

In der Nacht vom 4. auf den 5. November

Sag's ihnen ins Gesicht

Super. Das nennt man Dankbarkeit. Da befreit man die Dame, und was will sie? Alleine nach Hause. Mitten in der Nacht und quer durch Essen und Bochum bis Langendreer. Aber so weit kommt es noch, dass euch jemand die Frau unter der Nase wegschnappt. Bis zur Türe bringt ihr sie, dann nehmt ihr auf Video auf, wie sie in der Haustür noch einmal zurückwinkt, und dann soll sie doch bleiben, wo der Pfeffer wächst.

Hinter den Kulissen

Doria/Stella befindet sich in der Zwickmühle. Sie ist noch verängstigt, geschwächt und nervös, befürchtet aber andererseits, dass die Spielercharaktere, die ihr ein wenig zu nahe gekommen sind, zu viel über sie herausfinden. Sie wird deshalb versuchen, die Spielercharaktere zu überzeugen, dass sie alleine nach Hause gehen kann, was diese vermutlich nicht zulassen werden.

Sollten die Spieler tatsächlich bereits von unterwegs aus Schmidt/von Kessen anrufen und ihm Bescheid geben, wird er sie eindringlich bitten, Stella nach Hause in Sicherheit zu bringen. Er wird ebenfalls erwähnen, dass er herausgefunden hat, dass ein Stalker von Doria Gray die Matrix überwacht und vermutlich für die Entführung verantwortlich ist, um ihr zu schaden. Der Mann sei gefährlich, er vernichte sogar mittels eines Wurmes Dorias Lieder in der Matrix. Er bietet den Spielercharakteren jeweils 5.000 Euro extra, wenn sie Stella in ihre Wohnung bringen und sie und Doria Gray, die Stella hoffentlich warnen wird, mit Waffengewalt schützen, bis er sie abholen kann.

Spätestens jetzt ist Stella verängstigt und die ohnehin brüchige Fassade der toughen Geschäftsfrau bricht zusammen. Sie bittet die Spielercharaktere, sie zu begleiten, und nimmt sie mit in ihre Wohnung.

Die Wohnung von Stella Rosenberg liegt im ersten Stock links eines klassischen Achtfamilienhauses mit verwildertem Vorgarten. Die Wohnung selbst ist ein Dreizimmer-Appartement: eine große Wohnküche, ein geräumiges Wohnzimmer und ein kleines Schlafzimmer und ein weißgekacheltes Bad. Die Wohnung ist spartanisch funktional eingerichtet und sehr aufgeräumt. Allerdings scheint Stella eine Vorliebe für technische Geräte zu haben, denn nicht nur die Küche ist state of the art eingerichtet: Das Trid und die Musikanlage im Wohnzimmer, die moderne Kommunikationseinheit und der bequeme AR-Sessel zeigen, dass sie gerne und häufig in der Matrix weilt und auf gute Technik Wert legt.

Durchsuchen die Spielercharaktere die Wohnung, kann ihnen in der Küche auffallen, dass in der Küche vor allem Fertiggerichten und Soykaf zu finden ist und der Kühlschrank auf zweiwöchige Lieferungen programmiert wurde – viel isst die Frau also nicht, dafür aber ungesund. Im Bad können bei 2 Erfolgen auf Wahrnehmung eine leere Tube Nanitencreme hinter dem Müllimer und bei 4 Erfolgen zwei silberne Haare im Waschbecken gefunden werden.

Beginnen die Charaktere, Stella/Doria zu misstrauen, so beruht dies ganz auf Gegenseitigkeit. Es gibt ein weiteres Kommlink, das Kommlink von Doria Gray, das Stella/Doria zu ihrem Termin mit der Promotionagentur natürlich nicht mitgenom-

men hat. Dieses legt sie zu Hause sofort an und wird es als ihr Ersatzkommlink ausgeben. Auf diesem Kommlink befindet sich eine Nachricht: Ein Datenfile von Fizzo, das sie zunächst nicht ganz versteht (siehe unter „Das Vermächtnis des dunklen Ritters“), aber das ihr sagt: Fizzo ist tot.

Wollen Ihre Spieler das Kommlink von Stella/Doria hacken, steht ihnen das natürlich frei. Doria besitzt ein Transys Avalon mit einem Novatech Navi Betriebssystem (SR4.01D, S.319) sowie einem Analyse-Programm der Stufe 4. Das Kommlink ist so eingestellt, dass es bei einem Eindringlingsalarm alle Verbindungen nach außen unterbricht (siehe *Verbindung unterbrechen*, SR4.01D, S. 223).

Die Charaktere finden dort wenig Inhalte, nur einige Matrixnachrichten, wo, wann und wie Konzerte stattfinden sollen. Und – als letzten, dringenden Dateneingang – die Nachricht von Fizzo. Bemerkt Stella/Doria den Versuch, wird sie noch nervöser und feindseliger werden (siehe *Handout E-Mail Fizzo*).

Stella/Doria beginnt panisch zu werden und den schwerbewaffneten Killern, die sie in einem schwachen Moment in ihre Wohnung gelassen hat, zu misstrauen. Sie tut so, als würde sie Doria Gray anrufen, versucht jedoch stattdessen, Fizzo zu erreichen, nur um festzustellen, dass seine total verheulte Mutter rangeht. Von nun an ist sie übervorsichtig und übernervös, versucht die Spieler hinzuhalten bis sie eine Idee hat, wie sie ihnen entkommen kann – was die Runner ruhig mitbekommen können.

Irgendwann sollte die angespannte Situation eskalieren – z.B. wenn einer der Spielercharaktere etwas „Gefährliches“ in die Hand nimmt oder sich zu schnell bewegt und Stella/Doria panisch „Nein!“ schreit und versucht zur Tür zu rennen und zu fliehen. Dann zerfällt ihre mühsam gewahrte Selbstbeherrschung – immerhin ist sie mit einem Killerteam in ihrer Wohnung eingesperrt! Im Optimalfall entwickelt sich eine emotionale Diskussion, bei der Stella irgendwann aufgibt, ihre Identität als Doria Gray preisgibt und beginnt, den Runnern alles zu erzählen, wenn sich diese psychologisch ein wenig geschickt anstellen – doch in diesem Moment kommt Besuch – und zwar ohne anzuklopfen ...

Das Killerteam hat mittels Richtmikrofon, Drohnen und astraler Spionage das Gespräch belauscht und sofort an von Kessen/Schmidt berichtet. Dieser befiehlt Zugriff und setzt kurz darauf, um noch den Redaktionsschluss eines bekannten Newsfaxes einhalten zu können, die Todesanzeige für Doria Gray in die Matrix ...

Belohnen Sie hier die Aufmerksamkeit Ihrer Spieler, wenn diese Sicherheitsvorkehrungen getroffen haben oder auch einfach bisher ausreichend Vorsicht gezeigt haben. Mit 4 Erfolgen bei einer Probe auf Wahrnehmung + Intuition bemerken die Spieler das Killerteam kurz vor dem Zugriff, auch strategisch und gut getarnt angebracht Bewegungsmelder können das Kommen ankündigen. Dann geht der Überraschungsvorteil der Killer verloren – was sie nur unwesentlich ungefährlicher machen sollte ...

Schwierigkeiten?

Wenn die Spieler Doria tatsächlich alleine in ein Taxi setzen und in ihre Lieblingskneipe zum „Wieder-mal-überlebt“-Gelage aufbrechen, ändert das letztendlich wenig. Das exzellent ausgerüstete und einsatzbereite Killerteam ist durch seine oben aufgeführten Überwachungsstrategien ohnehin im Bilde. Sollten die Spielercharaktere also Doria ziehen lassen, werden sie wegen erwiesener Gefährlichkeit eben als erste angegriffen, noch bevor Doria an der Reihe war. „Zeugen und Spuren beseitigen“ ist schließlich ausdrücklich Bestandteil des Auftrags. Dann sollte sich auf einem der Kommlinks des Killerteams zeigen, dass der andere Part gerade auf dem Weg zu Stellas Wohnung ist, um sie zu beschatten – damit die Runner wieder in den Run einsteigen und zu Stella fahren ...



E-MAIL VON FIZZO:

Liebste Freundin!

Liest du dies, bin ich tot. Ich liebe den Text, den ich dir schrieb ...

Es sind die Unterschiede, die zeigen, wer wir sind.

Beim Bibelkodex trieb stets die 5. mich um.

Und der Schlüssel sind ihre Namen.

Es tut mir so leid! Pass auf dich auf!

Fizzo

DATENEMPfang...

SZENE 5: HOME, BLOODY HOME ...

In der Nacht vom 4. auf den 5. November

Sag's ihnen ins Gesicht

Die Fensterscheibe klirrt im gleichen Moment, als die Tür aufgestoßen wird. Das Poltern und anschließende Zischen der Rauchgranate kennt ihr nur zu genau ... verdammt! Das hier sind jedenfalls keine Anfänger ...

Hinter den Kulissen

Nun also kommt die zweite und dieses Mal wirklich gefährliche Schießerei. Das angreifende Team kann aus dem Hinterhalt loschlagen und wird das ausnutzen; anders als Bosinskis Bande geben sie auch nicht bei erster Gegenwehr Fersengeld, sondern schießen es, vermutlich bis zum letzten Kreuz auf dem Zustandsmonitor, aus. Auch Doria sollte, falls heilkräftige Spielercharaktere in der Nähe sind, durch einen gezielten Schuss nennenswert Blut vergießen, um klarzustellen, dass es sich keinesfalls um eine Fehde unter Berufskriminellen handelt. Es sollte zu einer angemessen dramatischen und knappen Schießerei mit echtem Bedrohungscharakter kommen.

Kaum ist die Schießerei beendet, klingelt Dorias Kommlink und eine neue Message kommt hereingeflattert – diesmal die verwirrte Textnachricht von Hackerfreundin Pepper, die eine Todesanzeige weiterleitet, die von Kessen soeben gepostet hat ... (siehe Handout Todesanzeige Doria Gray)

Doria ist angeschossen, und was noch schlimmer ist: Sie ist jetzt wirklich angefahren. Ihre schlechte Laune übertrifft sogar die Angst, die sie gerade noch hatte. Wer erhält schon gerne die Nachricht vom eigenen Tod? Sie vermutet, dass von Kessen dahinter steckt, aber sie will es genau wissen. Außerdem ist sie nicht die schlechteste aller Hackerinnen, hat Geld und ist willens, es einzusetzen. Auch die Spielercharaktere sollten spätestens bei der Lagebesprechung nach der Schießerei bemerken, dass was faul ist im Staate Dänemark. Die meisten Shadowrunner schätzen es erfahrungsgemäß nicht so sehr, wenn sie als Belohnung für einen erfolgreichen Auftrag abserviert werden sollen – und der unmittelbare Folgeauftrag, mit dem Doria gerade winkt, tut möglicherweise das Seine dazu.

Kurz und gut: Doria dreht den Spieß um und möchte wissen, wer dahintersteckt. Zwar deuten alle Hinweise auf von Kessen, aber warum, ist Doria nicht klar. Sie will eine Erklärung. Und sie will Beweise. Also heuert sie naheliegenderweise die Spielercharaktere dafür an; schließlich haben die sich gerade zum zweiten Mal als kompetent und zumindest grundsätzlich auf ihrer Seite befindlich herausgestellt.

Eigentlich besitzen die Spieler bereits alle Informationen, die sie benötigen: Spätestens jetzt sollten sie einen erneuten, gründlichen Blick in das Kommlink werfen. Sowohl der Verdacht einer japanischen Verbindung als auch eines doppelten Spiels von Kessens dürften danach auf dem Tisch liegen. Dass er die Hillbillies managt und Bosinski auf die Gästeliste des Konzertes setzen ließ, lässt sich über Kommlink, Matrixrecherche und einen Anruf beim Veranstalter klären. Der Hacker der Spielergruppe oder notfalls Doria oder deren Hackerfreundin Pepper können Spuren in der Matrix verfolgen.

Die Verbindung von Kessens zu der manipulierten Nachricht und dem Hillbillie-Konzert sollte also recht schnell offenkundig sein, ebenso die Verbindung Bosinskis zur Düsseldorfer Yakuza und dem „Drachen“ dortselbst sowie seiner Rolle, entweder über das Kommlink oder über Connections der Runner in die Polizei- oder Untergrundszene (siehe Kasten *Beinarbeit*).

Doria kann natürlich ihren Teil zur Erhellung beitragen. Spätestens beim Stichwort „Drache“ besteht die Möglichkeit, den Runnern das neueste Lied vorzuspielen. Inwiefern sie sich integriert, hängt letztlich schlicht vom Verhalten ihr gegenüber ab. Gerieren sich die Spielercharaktere als rohe, tumbe Schläger oder gefallen sich in der eiskalten Attitüde dessen, der in der Hackordnung der Straße ganz oben steht, hat sie wenig Anlass, sich so verletzlich zu machen.

Schwierigkeiten?

Falls Sie es nicht schon häufiger gemacht haben und dieser Hinweis daher überflüssig ist: Dosieren Sie den Hinterhalt vorsichtig. Eine Scharfschützin und ein Magier können, konsequent eingesetzt, eine unaufmerksame Gruppe fast im Alleingang ausradieren. Beginnen Sie daher lieber etwas zurückhaltender und lassen Sie die schwer verchromte Kavallerie erst nach zwei Runden aus der Böschung springen, wenn Sie merken, dass die Spielercharaktere nicht ordentlich angekratzt werden. Nachkarten können Sie immer noch; bereits aktive Angreifer dagegen

DIE WOHNUNG VON STELLA ROSENBERG



DATENEMPfang...



LIEDTEXT VON FIZZO:

Follows me into thee shadows
Hiding from the licht
Join, my merc, the unseen army
A lethal weapon for the right.

Streets hate their own laws and orders
Shoot hand run and you'll survive
Beeware: Big Brother's arways wotching!
Adrenelin keeps you alive ...
Adrenalin

Follow me into the shadows
Join, my mercs, o the secret fight
Follow me into the shadows
Come and join the unseen fight!

Weapons mades for mass destruction
Fear and honor are their names!

Badly, deadly, fetal error:
To trust someone who's playing games.

Lies are very daily business
In this world darc and unwired
Truth seldom shows her ugly race
As dragonfood you're paied and hired.

Played and cheatet from the beginning
Twoface smiles and she succeeds
Paid and planned to be a scapegoat
And a scapegoat dies and bleeds,
Dies Bleeds ...

DATENEMPfang...



LIEDTEXT VON DORIA GRAY:

Follow me into the shadows
Hiding from the light
Join, my merc, the unseen army
A lethal weapon for the fight.

Streets have their own laws and orders
Shoot and run and you'll survive
Beware: Big Brother's always watching!
Adrenalin keeps you alive ...
Adrenalin

Follow me into the shadows
Join, my merc, the secret might
Follow me into the shadows
Come and join the unseen fight!

Weapons made for mass destruction
Fear and honor are their names!

Badly, deadly, fatal error:
To trust someone who's playing games.

Lies are very daily business
In this world dark and unwired
Truth seldom shows her ugly face
As dragonfood you're paid and hired.

Played and cheated from the beginning
Twoface smiles and he succeeds
Paid and planned to be a scapegoat
And a scapegoat dies and bleeds,
Dies Bleeds ...

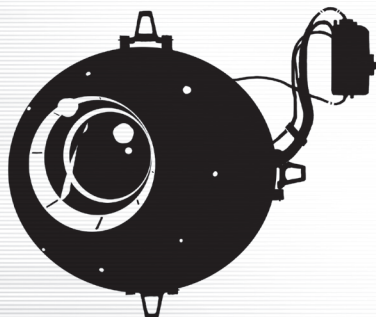
DATENEMPfang...

SCHATTENSPIELER

plausibel aus dem Spiel zu nehmen, ist schwieriger. Dies gilt vor allem dann, wenn die Wehrhaften der Spielertruppe nach dem ersten Durchgang blutend auf dem Boden liegen.

Klar, die Runner könnten den Folgeauftrag ablehnen. Aber hey: weitere 10.000 Flocken UND eine Maid in Nöten? Zumal sie sich die noch ausstehenden 8.000 plus 5.000 von Schmidt abschminken können – und mit dem steuerlichen Absetzen des Verlusts wird's wohl auch eher schwieriger werden ...

Stehen Ihre Spieler irgendwann mal genüsslich und penetrant auf dem Schlauch, können Sie immer in der Rolle Dorias moderierend eingreifen. Spätestens, wenn sie mit einem „Nun erklärt mir das doch mal von Anfang an ...“ eingrätscht, zwingt das die durcheinander schnatternde Runde zu strukturiertem Arbeiten und damit wahrscheinlich auch zum Erfolg. Doria wird genau wissen wollen, wer die Runner wann und wie beauftragt hat, die Ungereimtheit mit dem Anruf, dem Angriff und der verführten Todesanzeige in den Raum stellen und fragen „Vermutet ihr das Gleiche wie ich? Gut. Ich will Beweise.“



SCENE 6: DAS VERMÄCHTNIS DES DUNKLEN RITTERS

5. November und vielleicht die Tage danach

Sag's ihnen ins Gesicht

„Ich hab keine Ahnung, was das alles soll. Aber ich glaube nicht an Zufälle. Also findet heraus, was passiert ist. Und bringt mir Beweise.“

Hinter den Kulissen

Doria ist sowohl von ihrer Todesanzeige als auch von Fizzos Tod wirklich getroffen – und dass dessen Ableben Zufall ist und mit ihrer Geschichte nichts zu tun hat, glaubt sie keinen Moment lang. Also setzt sie die Spielercharaktere auf die Entschlüsselung von Fizzos letzter Nachricht an.

Sie erzählt den Runnern alles über Fizzo, was sie weiß, inklusive, dass der Text ihres letzten Liedes von Fizzo ist und sie über seine Kreativität ganz überrascht war. Der Text desjenigen Liedes, welches ein Wurm penetrant aus der Matrix entfernt hat, wie Dorias Hackerfreundin Pepper bei Bedarf gerne nochmal per Kurznachricht bekräftigt. Spätestens jetzt sollte der Song ins Spiel gebracht werden (*siehe Handout Into-the-Shadows-MP3*).

Was also wollte Fizzo nun mit seiner Nachricht sagen?

Wenn man sich die Nachricht mit einer Matrix-Wahrnehmungssprobe auf Computer + Analyse-Programm (2) anschaut, stellt man fest, dass in die Nachricht ein verschlüsseltes File integriert wurde. Durch eine Ausgedehnte Probe auf Prozessor + Entschlüsseln (10, 1 Kampfrunde) kann die Verschlüsselung al-

SCHATTENSPIELER

DATENEMPfang...



LÖSUNG

1. GROSS und GRAU markiert das Lösungswort „ritter“ via Bibelcode, Buchstabenabstand 5.
2. Lösungswort: SECRET HEROES OF SECRETS: Unterstrichen sind alle Fehler markiert.

Follows me into the shadows
Hiding from the light
Join, my merc, the unseen army
A lethal weapon foR the rIght.

STreeTs haGE theiR own laws and orders
Shoot hand run and you'll survive
Beware: Big Brother's arways wotching!
Adrenelin keeps you alive ...
Adrenalin

Follow me into the shadows
Join, my mercs, o the secret fight
Follow me into the shadows
Come and join the unseen fight!

Weapons mades for mass destruction
Fear and honor are their names!

Badly, deadly, fetal error:
To trust someone who's playing games.

Lies are very daily business
In this world dare and unwired
Truth seldom shows her ugly race
As dragonfood you're paid and hired.

Played and cheated from the beginning
Twoface smiles and she succeeds
Paid and planned to be a scapegoat
And a scapegoat dies and bleeds,
Dies Bleeds ...

Run! Run! Run!

Follow me into the shadows
Join, my merc, the secret might
Follow me into the shadows
Come and join the unseen fight!

X-X-Xplosive, X-X-Xplosive, X-X-Xplosive
This live is Xplosive

lerdings geknackt werden und gibt folgendes Textfile frei (siehe Handout Into-the-shadows-Matrix-PDF):

Was damit geschehen soll, zeigt Fizzos Mail:

1. **Es sind die Unterschiede, die zeigen wer wir sind.**
Hören die Runner den Song und halten den Text dazu in der Hand – eine Situation, die Sie forcieren sollten, schal-



ten Sie den Song notfalls einfach ein – wird ihnen mit ein bisschen Aufmerksamkeit ein Unterschied zwischen dem gesungenen Text zu dem vor ihnen auffallen. Doria wird, darauf angesprochen, sich den Text genauer anschauen – tatsächlich ist es ein anderer, als der ursprüngliche, den sie von Fizzo erhalten und eingesungen hat. Sie schreibt ihn jetzt bereitwillig auf (siehe Handout Into-the-shadows-Doria-Gray-PDF).

Werden die Unterschiede verglichen, so kommt folgender Satz heraus: Secret Heroes of Secrets. Mit einer einfachen Datensuche stellt sich heraus, dass die Secret Heroes of Secrets (SHS) ein Forum für Fans von Marvel-Klassikern und Onlinecomics sind, mit einem privaten Nutzerbereich, wo neben Blogs, Chatrooms, Tauschbörsen und AR-Szenarien zum Nacherleben auch das Hochladen von Dateien möglich ist. Bei einem Check der Mitgliederliste wird auch Fizzo aka The Dark Knight gefunden. Die Registrierung dauert offiziell jedoch einige Zeit, da das Forumsgremium, das allmonatlich tagt, erst über den Antrag entscheiden muss. Mit Fizzos Login käme man natürlich leichter hinein. Tatsächlich ist der Account gut gesichert und nicht einfach zu hacken. Vielleicht doch mal über das Passwort nachdenken?

2. Beim Bibelkodex trieb stets die 5. mich um.

Der sogenannte Bibelkodex verwendet nur den jeweils X-ten Buchstaben aus einem Text. Hier ist es der fünfte. Bereits am Ende der ersten und Beginn der zweiten Strophe ergibt sich das Wort Ritter. Ritter ist demnach das Passwort für Fizzos Account bei den SHS.

Wenn Sie mit dem PC arbeiten, lassen Sie Spieler mit Datensuche einfach direkt nach Ergebnissen googlen. Andernfalls verlangen Sie Datensucheproben und lassen Sie sich die Suchbegriffe spezifizieren. Wird „Bibelkodex“ gesucht, werden die Runner bereits mit einem Erfolg fündig.

3. Und der Schlüssel sind ihre Namen.

Ohne großes Rätsel bezeichnet diese Zeile die beiden Passwörter für das Matrixschließfach (FEAR und HONOR) – entsprechend eben der Textzeile im Song „Fear and Honor are their names“.

Die Spieler können nun alternativ Doria oder deren Freundin Pepper, die eine sehr gute Hackerin ist, bitten, das Schließfach zu öffnen, einen gruppeneigenen Hacker die Sache erledigen lassen – oder mittels VR gemeinsam in die Matrix gehen. Doria wird ihnen entsprechendes Equipment anbieten. Entscheiden Sie dies je nach Zeitplanung, Motivation und Vorlieben Ihrer Spieler, ob Sie diesen Ausflug zu einem extra Szenario gestalten oder ihn schnell abhandeln wollen.

Hinweise zur Beschreibung der virtuellen Realität finden sich unter dem entsprechenden Schlagwort im Grundregelwerk. Recherchieren Sie vorab im Internet nach klassischen Marvel-Heros und entsprechenden Klischees, Zitaten und Helden und integrieren Sie die Marotten archetypischer Nerds, die das Forum als User nutzen und gestalten. Anregungen hierfür bietet das infernalische Nerd-Trio aus „Buffy – Im Bann der Dämonen, Staffel 6“.

Generieren Sie dann einen kleinen Ausflug in die Superheldenwelt, in welche die Runner zusammen mit Doria eindringen können – so sie das möchten und Spaß daran haben. Das Schließfach ist natürlich ein klassischer Metalltresor mit großem Drehrad, der in einer hochgesicherten Polizeistation mit Infrarotbarrieren steht. Werden die Passwörter eingegeben, öffnet sich der Tresor und das Datenfile kann heruntergeladen werden.

Alternativ sind wie erwähnt Doria oder auch Hackerfreundin Pepper durchaus in der Lage, das Datenfile schnell und unkompliziert herunterladen und es den Spielern zur Verfügung stellen. Nicht ohne jedoch den Kopf zu schütteln und ein paar zynische Bemerkungen über das seltsame Forum abzugeben.

Schwierigkeiten?

ACHTUNG: Die Spieler müssen mit dem von Fizzo modifizierten Text, nicht mit den richtigen Songlyrics arbeiten. Im Kasten auf Seite 10 finden Sie die Lösung im Überblick. Lassen Sie ihre Spieler ruhig ein wenig knobeln, notfalls helfen die Hacker weiter, oder geben Sie nach entsprechenden Logikproben Hinweise z.B. auf die Unterschiede von gesungenen Lyrics und dem Songtext von Fizzo. Kommen die Spieler partout nicht über den Bibelcode auf das Passwort „Ritter“ bzw. auf „fear and honor“, so können diese Accounts notfalls auch durch Hackerin Pepper geknackt werden – das dauert allerdings eine gute Stunde. Gerade das letzte Rätsel sollte nicht allzu schwierig für die Spieler sein ...

SCENE 7: INTO THE SHADOWS

Sag's ihnen ins Gesicht

„Oh mein Gott, was ist das denn ...“ Na ja, scheint ein bisschen zartbesaitet zu sein, die Frau Doria. Oder ... ist das tatsächlich so abartig, was in dem File zu sehen ist?

Hinter den Kulissen

Ein BTL kann man auf einem kalten Kommlink (mit Sim-Modul) laufen lassen, dann ist das Erleben nicht ganz so intensiv, hat doch das Kommlink genau dafür eine entsprechende Sicherheitseinrichtung. Genauer hierzu finden Sie ergänzend auch im Grundregelwerk unter den Schlagworten BTL und SimSinn.

Nun liegt es an Ihnen, Stimmung aufzubauen – legen Sie emotionale Musik ein oder einfach nur einen Herzschlag, der schneller wird und schließlich ausklingt, und beschreiben Sie ein Team Shadowrunner, die in ein nächtliches Gebäude eindringen wollen und mit Schüssen, Magie und Sprengstofffallen hingemetzelt werden, weil sie in einen offensichtlich geplanten Hinterhalt laufen. Beschreiben Sie die Panik, die Schmerzen, das Gefühl von Kugeln, die das eigene Fleisch zerreißen, den Geruch von Schweiß, Urin und Schießpulver, den metallischen Geschmack von Blut im Mund und vor allem die Angst, die unglaubliche, alles verzehrende Angst vor dem Tod. Und das bittere Gefühl, sein Leben als ein billiges Bauernopfer zu beenden, gerade so viel wert wie der Dreck auf der Straße ...

Lassen Sie Ihren Spielern danach einige Minuten Zeit und hören Sie zu, wie sie reagieren, was sie für Vorschläge machen, was mit von Kessen geschehen soll – vielleicht haben Ihre Spieler kreative Ideen, die alle von uns angebotenen Vorschläge hier in den Schatten stellen.

Doria ist erst sprachlos, dann entsetzt. Sie will von Kessen nie wieder in ihrer Nähe haben. Und eigentlich will sie auch Gerechtigkeit für Fizzo und für all die anderen, die wegen von Kessens Geldgier ihr Leben lassen mussten. Was sie dagegen entschieden nicht will, ist, dass die Polizei in ihrer SIN zu schnüffeln beginnt oder bei irgendwelchen Ermittlungen ihre Konzerte überwacht. Und sie ist auch nicht scharf darauf, sich mit Straßengangs, Yaks oder wem auch immer anzulegen. Allerdings hat sie einen guten Kontakt in die Schatten, der das BTL an die Schieber der toten Runner weiterleiten könnte. Die sicherlich nicht begeistert darüber sein werden, dass sie gute Leute für wenig Geld verheizt haben und noch dazu mit Lügenmärchen über deren Tod abgespeist wurden. Aber dafür braucht es noch den letzten handfesten Beweis, dass Schmidt tatsächlich und wahrhaftig die BTLs gedreht und verkauft hat.

Woher aber nehmen und nicht stehlen?

Letztlich gibt es zwei mögliche Anlaufpunkte für die Runner:

- versuchen, von Kessens Kommlink zu tracken
- herausfinden, wo von Kessen wohnt und seine Wohnung nach Hinweisen durchsuchen bzw. ihm auflauern.

Das Tracken des Kommlinks

Von Kessen ist ein Profi. Er besitzt deshalb kein statisches Büro, sondern ist selbst sein mobiles Office und immer in Bewegung, kann folglich nur über sein Kommlink getrackt werden. Er benutzt allerdings ein Kommlink mit wechselnder Zugangs-ID. Um an seine aktuelle Zugangs-ID zu kommen, müsste man also seinen Kommlinkprovider hacken, da das Kommlink dem Server des Providers immer seine Zugangs-ID meldet.

Von Kessens Kommlink aufzuspüren ist demnach kein leichtes Unterfangen. Da von Kessen ein Kommlink mit wechselnder Zugangs-ID verwendet müssen die Spielercharaktere die derzeitige Zugangs-ID kennen, um von Kessen anhand seines Kommlinks zu verfolgen. Da die Charaktere allerdings nur die Nummer (also den Kommcode) von von Kessen kennen, bestünde die Möglichkeit, von Kessen anzurufen, um so bei Aufnahme des Gesprächs die Zugangs-ID zu registrieren und diese anschließend zu benutzen, um von Kessen aufzuspüren. Da von Kessen aber keinen Anruf der Runner beantworten wird, müssen die Runner sich clever anstellen, um eine Verbindung zwischen einem ihnen zugänglichen Kommlink und dem von von Kessen herzustellen. Eine andere Möglichkeit wäre, den Nummernanbieter zu hacken, da dieser immer die Zugangs-ID des mobilen Gerätes kennen muss, um Anrufe an den Teilnehmer weiterzuleiten. Da von Kessen allerdings einen kommerziellen Provider benutzt (von einem beliebigen Telekommunikationskonzern), sollte der Knoten nicht einfach zu knacken sein.

Von Kessen befindet sich im Stadtteil Nordessen, bei genauem Abgleich der GPS-Daten offensichtlich in einem japanischen Bad. Mit etwas Matrixrecherche, Datensuche + Logik (2) oder über eine entsprechende Connection lässt sich schnell herausfinden, dass dieses Bad von der Yakuza genutzt wird ...

Von Kessens Wohnung

Ebenfalls über Matrixrecherche, Datensuche + Logik (4) oder eine Hackerconnection lässt sich die Adresse des Appartements herausfinden, welches von Kessen bewohnt. Es befindet sich in der Essener Innenstadt, in einem relativ belebten Viertel, einer AA-Gegend. Sowohl der Eingang des fünfstöckigen Hauses als auch die Hausflure sind kameraüberwacht, die Türen sind mit einem Magschloss der Stufe 4 gesichert. Keine magische Sicherheit.

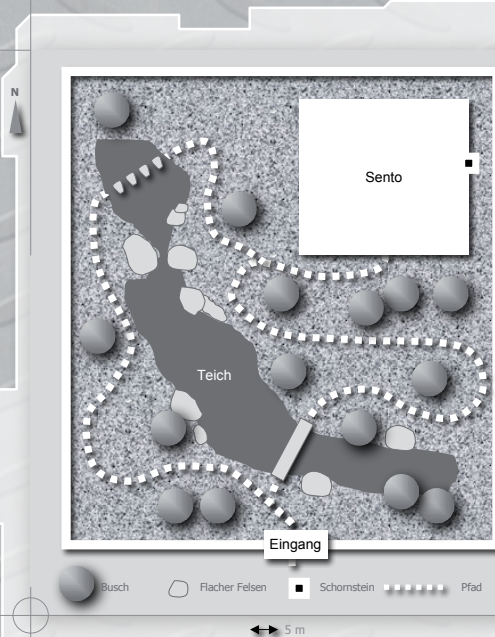
Neben von Kessen wohnt übrigens seine Ex-Geliebte, die nicht besonders gut auf ihn zu sprechen ist. Veranlassen die Runner Lärm, wird sie die Türe öffnen, die Runner ausfragen, bereitwillig Mitteilung geben, dass von Kessen seit Stunden unterwegs ist, und falls sie in das Appartement des Arschlochs einbrechen wollen, sollen sie doch bitte möglichst viel Chaos hinterlassen. Dann knallt sie die Tür wieder zu.

Das Appartement ist eine geräumige 5-Zimmer-Wohnung mit Küche, Bad, Wohnzimmer, Schlafzimmer und multimedialen Unterhaltungsraum mit bequemem AR-Sessel. Teure Möbel und Teppiche, State-of-the-art-Elektronik in allen Zimmern, eine hypermoderne Kommunikationseinheit und eine virtuelle weiße Siamkatze prägen die sehr modern, aber geschmackvoll eingerichtete Wohnung. Es gibt jedoch wenige Dinge, die über von Kessens Persönlichkeit Aufschluss geben, weder bevorzugte Trideo- oder Musikchips noch Fotografien oder andere persönliche Gegenstände. Ein Blick in die Schränke zeigt, dass ein Koffer und einige Kleidungsstücke fehlen, das Badezimmer ist leer geräumt. Der Vogel ist ganz offensichtlich ausgeflogen. Da von Kessen, wie erwähnt, sein eigenes Büro und damit mobil ist, sind keine Transaktionsdaten oder Spuren seines Treibens zu finden.

Der entscheidende Hinweis ist tatsächlich eine Nachricht auf von Kessens Telekommunikationseinheit, die erst vor einer halben Stunde eingegangen ist: „Konichi-wa von Kessen-san. Der Sensei lässt ausrichten, dass er sich verspätet und erst um sieben Uhr im Sento sein wird. De ha mata.“



DER ZENGARTEN



Auch hier lässt sich über Matrixrecherche oder eine passende Connection ermitteln, dass es fünf Sentos in Essen gibt. Wenn die Runner tief graben oder eine passende Connection konsultieren, erfahren sie, dass eines davon angeblich von der Yakuza betrieben wird – und einer der Lieblingsplätze des Drachen sei ...

Schwierigkeiten?

Lassen Sie die Runner in Ruhe Eins und Eins zusammen zählen. Auch hier kann bei Begriffsstutzigkeit Doria durch geschickte Fragen weiterhelfen. Da schmuggelt jemand während Dorias Auftritte BTLs und fühlt sich durch den Text auf den Schlips getreten. Und von Kessen ist allem Anschein nach der Drahtzieher der Entführung ... Unter Umständen wird Doria nochmals entsetzt wiederholen, dass das BTL ja fast wörtlich der Inhalt des Liedtextes sei und sogar der Titel des BTL und des Songs übereinstimmen würden. Aus der Kurznachricht lässt sich „Futter für den Drachen“ entnehmen, also dass ganz klar der Yakuza-Drache mit der Angelegenheit zu tun hat. Der Drache wiederum mit seiner Verbindung zu Bosinski. Und dieser als Handlanger von Kessens ...

Auch hier kann die Kommunikationseinheit klingeln und der Anruf in dem Moment eingehen, als die Spieler gehen wollen, sollten sie tatsächlich übersehen, diese zu untersuchen.

SCENE 8: FINALE - DAS SENTO DES DRACHEN

Sag's ihnen ins Gesicht

Da lebt man sein Leben lang die „lieber tot als uncool“-Strategie – und was ist das jetzt für eine verdammte Scheiße? Wie soll man bitte halbnackt und in Strohsandalen einigermaßen würdevoll dieser Sache ein Ende setzen?

Schluss mit lustig. Dafür wird dieser von Kessen bezahlen, soviel ist klar ...

Hinter den Kulissen

Das Sento, das vom Drachen und seinen Yaks regelmäßig benutzt wird, liegt im Essener Stadtteil Borbeck am Ende einer Sackgasse, die rechts und links von schmutzigen Wohnhäusern, Trideotheken und Trinkhallen gesäumt ist. Es ist leicht an seinem hohen Schornstein und dem tempelähnlich gestalteten Eingangsbereich zu erkennen, der mit verzierten Säulen und einem Spitzdach geschmückt ist. Links und rechts sitzen zwei japanische Drachen mit aufgerissenen Mäulern. Eine zweieinhalb Meter hohe, mit Kameras gesicherte Bruchsteinmauer säumt das Bad, der Eingang wird durch eine doppelflügelige Holzschiebetür verschlossen, die von einem in schwarze Hakama und seitlich geschnürtem Hemd gekleideten Japaner für die Besucher geöffnet wird. Ein Luftelementar patrouilliert in Astralform eines Samurai mit mürrischem Gesicht die Mauer entlang.

Hinter der Ummauerung findet sich ein in dieser Jahreszeit kärglich bewachsener Zen-Garten mit verschiedenen geformten Steinbrocken, Steinlaternen und kleinen Teichen, über die Teakholzbrücken führen. Ein sorgfältig geharkter Kiesweg windet sich zu den Treppenstufen des Eingangsbereichs, der ebenfalls kameraüberwacht ist.

Dort befindet sich eine kleine Theke aus dunklem Holz, wo die 25 Euro Eintrittsgeld pro Person bezahlt sowie Seifenstücke, Handtücher, Badeschuhe und Bürsten ausgehändigt werden. Da es sich um ein modernes Bad handelt, befinden sich linkerhand die Umkleidekabinen mit Schließfächern für Frauen, rechts die für Männer. Durch jeweils eine Schiebetür geht es in den Badebereich, der ganz mit Holz verkleidet ist und an der Nordwand eine gemalte Naturlandschaft mit einem schneebedeckten Berg zeigt. Im vorderen

DAS SENTO



Teil des großen, rechteckigen Raumes stehen mehrere hölzerne Hocker vor einer Reihe Wasserhähne, wo sich gerade zwei Männer abschrubben und gegenseitig mit Wasser aus den Holzeimern überschütten, ein dritter putzt seine Zähne. Im hinteren Bereich gibt es drei in den Boden eingelassene Becken, aus denen es heiß dampft. Insgesamt ist es unglaublich heiß und die Luftfeuchtigkeit sehr hoch.

Die Etikette verlangt erst eine gründliche Reinigung, bevor man die Bäder betritt, die 40, 45 und 50 Grad heiß sind. Alle Anwesenden (8 Männer und 3 Frauen) sind bis auf ihre Bade-schlappen aus Stroh nackt – und allesamt mächtig tätowiert.

Über eine Tür an der westlichen Seite des Baderaums gelangt man in einen mit Holz, Wasserspielen und Naturstein ausgestatteten Ruheraum, wo es sich mehrere Japaner in leichten Baumwollkimonos auf Tatami-Matten gemütlich gemacht haben, sich unterhalten und Sake trinken. Im Hintergrund ertönt leise traditionelle japanische Musik.

Auch hier gibt es eine Tür an der nördlichen Rückwand, die in einen Gang führt, in dem sich links und rechts jeweils durch Papiertüren abgetrennte Kabinen befinden. Hier besteht die Möglichkeit für Massagen der einen oder anderen Art, was keiner japanischen, sondern einer eher westlicheren Tradition entspringt ...

Für die Sicherheit im Sento ist während der Anwesenheit des Drachen seine Leibwächterin Yinn zuständig (*siehe Hand-out Bild Yinn*).

Je nachdem, ob sich die Runner als Gäste einschleichen oder als militantes Überfallkommando eintreffen, sie werden Aufsehen erregen und entweder nach einem kleinen Scharmützel oder durch geschicktes Verhandeln direkt zum Drachen gebracht werden. Hat Ihre Gruppe kreative Einfälle, unterstützen Sie diese!

Es gibt in diesem Finale mehrere Lösungsmöglichkeiten.

Schleichen sich die Spieler originell ein, unterstützen Sie dies. Warum sollten sie nicht von Kessen und den Drachen im Bad belauschen und über die Geschäfte und den Transfer der BTLs während des Konzerts sprechen hören, dies womöglich sogar aufnehmen und somit zu dem Beweis kommen, den sie benötigen. Von Kessen wird angekündigt, dass er sich eine Weile nach Seattle zurückzieht. Der Drache wird ihm sein Geld überweisen lassen.

Allerdings sollten die Spieler spätestens, wenn sie das Sento verlassen wollen, von der aufmerksamen Yinn bemerkt werden, um dem Abenteuer einen fulminanten Abschluss zu bereiten. Es wird dann zu einer Schießerei zwischen den Spielern auf der einen, der Yakuza und von Kessen auf der anderen Seite kommen.

Lassen die Spieler sich festsetzen oder versuchen, mit dem Drachen zu verhandeln, kann der Ablauf ein ganz anderer sein. Dann folgt die Konfrontation der Spieler mit dem Drachen:

Der Drache befindet sich – natürlich – gerade im heißesten Becken und ist am ganzen Körper rot angelaufen und schweißüberströmt, während er von einer jungen Japanerin regelmäßig aus einer Holzschale mit Wasser übergossen wird. Werden die Runner vor ihn gebracht, so wird er verlangen, dass sie zu ihm ins Bad steigen (was für Nicht-Asiaten eine Willenskraftprobe erfordert). Der Drache ist ein sehr bedrohlich wirkender, muskelbepackter Asiate mit brutalem Gesichtsausdruck. Letztlich will der Drache wissen, was diese dreisten Gaijin von ihm wollen. Bezüglich von Kessen, dem er ohnehin nicht traut, interessiert ihn vor allem, warum ihm die Runner ans Leder wollen. Je nachdem wie geschickt sich die Spieler anstellen, wird er zugeben, dass von Kessen ihm BTLs liefert. Bei sehr geschickter Gesprächsführung wird klar, dass der Drache nicht mehr viel Interesse an von Kessen hat. Warum? Von Kessen hat versagt, denn er ist offensichtlich bereits zu sehr ins Interesse Dritter gerutscht und gefährdet damit die Geschäfte.

Der Drache bietet ihnen deshalb an, mit seinen Leuten nicht einzugreifen, wenn von Kessen auftaucht. Aber dann hat

er einen Gefallen bei den Runnern gut – den Sie, gehen Ihre Spieler darauf ein, wunderbar in einem Folgerun als Aufhänger verwenden können ...

Doch auch von Kessen ist nicht auf den Kopf gefallen – er hat zumindest einige Männer auf Abruf bereit stehen, denn er ahnt, dass der Drache etwas von seinen Problemen erfahren haben könnte. Trotzdem will sich von Kessen noch das Geld holen, das ihm der Drache schuldet.

Gehen die Runner einen Deal mit dem Drachen ein, wird sich dieser langsam und demonstrativ abwenden und das Bad verlassen, sobald von Kessen hereinkommt. Dann schulden die Spielercharaktere den Yaks einen Gefallen ...

Oder er wird die Gaijin angreifen, wenn diese sich entsprechend verhalten. Dann werden von Kessens Leute noch durch die Yakuza unterstützt – und die Spielercharaktere sollten den Yaks in nächster Zeit aus dem Weg gehen ...

Die dritte Möglichkeit ist natürlich, dass die Spieler sich von vornherein den Weg durch das japanische Bad metzeln. Dann fallen obige Varianten ohnehin weg und es kommt zu einem großen Abschlusskampf der Runner gegen von Kessen und die Yakuza.

So oder so wird es zu einem Showdown im Sento kommen, von Kessens Leute werden das Bad stürmen und auch die anwesenden Yakuza (eventuell) nicht untätig sein. Nutzen Sie das ganze Gebäude für das Finale, setzen Sie dampfende Becken, rutschige Holzböden, Papierwände und kreischende Japanerinnen ein. Der Drache sollte überleben, denn dafür würden all seine Leute ihr Leben opfern. Von Kessen sollte möglichst dramatisch bei einem Shootout ums Leben kommen. Wird er gefangen genommen, wird Doria drauf bestehen, ihn an ihre Schattenconnection auszuhändigen.

Schwierigkeiten?

Es gibt in diesem Finale mehrere Lösungsmöglichkeiten, lassen Sie zu, was Ihre Spieler planen.

Dringen die Spieler mit Gewalt ein, kann es entweder zu einem großen Shootout zwischen ihnen auf der einen und von Kessen und den Yaks auf der anderen Seite kommen. Oder sie versuchen den Drachen auf ihre Seite zu ziehen und die Japaner halten sich aus der Sache raus. Dann wird das Finale mit weniger Gegnern stattfinden und sollte mehr von einer Verfolgungsjagd durch das Bad haben.

Versuchen die Runner, von Kessen vor dem Bad abzugreifen, werden natürlich einige Yakuza dem Geschäftspartner des Drachen zur Hilfe eilen. Die Schießerei findet dann lediglich auf der Straße statt.

NACHWEHEN

Letztendlich ist von Kessen entweder in der Schießerei ums Leben gekommen oder die Spieler haben ihn fürs Verhör festgesetzt oder gar einen aufgezeichneten Beweis für seine Schuld. Dann wird Doria ihn ihrer Schattenconnection übergeben – und man wird nie wieder etwas von ihm hören. Bei jeder Variante ist dem Treiben von Kessens ein Ende gesetzt und die Runner erhalten von Doria Gray die vereinbarten Euros überwiesen – und werden von ihr herzlich gebeten, Schweigen über ihre Identität und das zu wahren, was tatsächlich geschehen ist. Dorias nächste Handlung wird das Zurückziehen ihrer Todesanzeige sowie die Wiederverbreitung ihres Songs in der Matrix sein, während Schwarz-Weiß-Promotion an einem Marketingplan arbeitet, wie man das traurige Ableben ihres Managers möglichst werbewirksam in Szene setzen kann ...

Abhängig von der Originalität des Plans spendieren Sie Ihren Runnern zum Abschluss noch vier bis fünf Karmapunkte und, je nach Verhalten ihr gegenüber, Doria Gray als neue Connection (3/2).

BEINARBEIT

Dieses Kapitel enthält Tabellen, auf die Sie zurückgreifen können, um die Ergebnisse der Beinarbeit der Runner zu bestimmen: Was sie herausbekommen, wenn sie sich bei ihren Connections umhören, Nachforschungen in der Matrix betreiben oder was ihnen sonst noch so einfällt. Wie man Connections für Beinarbeit einsetzt, ist in SR4.01D auf S. 278 beschrieben.

Durch jede Connection, die die Runner befragen, können sie auf zweierlei Weise Informationen bekommen. Erstens kann die Connection persönlich etwas über das wissen, wonach die Runner fragen. Das wird durch die Wissensfertigkeiten der Connection bestimmt. Würfeln Sie für die Connection auf die entsprechende Fertigkeit (zum Beispiel Musikbusiness) + das passende Attribut (zum Beispiel Logik) und schauen Sie weiter unten in der Tabelle des betreffenden Themas nach. Wenn Sie die Fertigkeiten der Connection nicht explizit ausgearbeitet haben, legen Sie einfach eine angemessene Anzahl Würfel fest und würfeln Sie damit. Beachten Sie, dass eine Connection mit einer durchschnittlichen Fertigkeit (3) + einem durchschnittlichen Attribut (3) sechs Würfel wirft, also wird eine ungeeignete oder weniger qualifizierte Connection weniger Würfel rollen (etwa 3 oder 4, aber immer mindestens 1), während eine auf dem fraglichen Gebiet hoch qualifizierte und kompetente Connection mehr Würfel bekommt (etwa 8 oder 9, aber kaum mehr als 12). Alternativ können Sie auch einfach bestimmen, dass eine Connection die Information nicht hat (es ist das falsche Thema, nicht ihr Spezialgebiet, oder Sie wollen es die Runner einfach noch nicht wissen lassen) oder eben doch hat (sie hat etwas aufgeschnappt oder es ist dringend an der Zeit, dass die Runner einen weiteren Hinweis bekommen). Und natürlich mag eine Connection, die tatsächlich über bestimmte Informationen verfügt, unwillig sein, diese mitzuteilen, was dann vielleicht eine Verhandlungsprobe oder Drohungen erfordert, um sie ihr zu entlocken.

Zweitens kann eine Connection gebeten werden, „sich umzuhören“. Dann legt die Connection eine Ausgedehnte Probe auf Charisma + Connectionstufe mit einem Intervall von 1 Stunde ab.

Zählen Sie die Erfolge, die bei diesen Proben erzielt werden, und schauen Sie in der Spalte „Connection“ der betreffenden Tabelle nach. Wenn zum Beispiel eine Connection zu einem bestimmten Thema 3 Erfolge erzielt hat, hat sie alle Informationen, die in der Tabelle unter 0, 1, 2 und 3 Erfolgen aufgelistet sind.

NACHFORSCHUNGEN IN DER MATRIX

Manche Charaktere suchen lieber online nach Informationen, stöbern in Schattenforen, Datenarchiven und Unterwelt-Grüchtelekanälen herum, als sich in der realen Welt umzuhören. In dem Fall legt der Charakter eine Ausgedehnte Probe Datensuche + Schmökern mit einem Intervall von 1 Minute ab. Zählen Sie die Erfolge und schauen Sie in der Spalte *Datensuche* in der entsprechenden Tabelle nach. Bei einigen Themen ist ein *Datensuche-Modifikator* angegeben, der als Würfelpoolmodifikator auf die Probe angewendet wird.

Beachten Sie, dass Ausgedehnte Proben kaum misslingen können (außer durch einen Patzer, siehe SR4.01D, S. 59), daher sollte man meinen, dass ein Charakter praktisch alle Informationen ausgraben kann, wenn er nur genug Zeit hat (was bei einem 1-Minuten-Intervall nicht wirklich viel ist). Aus diesem Grund schlagen wir vor, dass Sie dem Charakter nur eine Maximalanzahl an Proben gestatten, die seinem Würfelpool entspricht (zum Beispiel sollte ein Charakter mit Datensuche 3 und Schmökern 3 nur sechs Versuche zugestanden bekommen) – weitere Informationen, die darüber hinausgehen, können online einfach nicht gefunden werden und müssen auf der Straße

gesucht werden. Alternativ können Sie auch festlegen, welche Informationen online gefunden werden können und welche nicht – die Matrix ist ein reicher Quell an Informationen, aber man findet dort eben nicht alles.

Um die Probe zu vereinfachen, können Sie den Charakter fragen, wie viele Minuten er suchen will, dann lassen Sie ihn die Probe einmal ablegen und multiplizieren das Ergebnis mit der Anzahl der Minuten (wobei die Maximalzahl der Minuten dem Würfelpool entspricht).

DORIA GRAY

Eine Matrix-Sängerin aus dem Neo-Electronica-Bereich, die derzeit im Fokus des Interesses steht.

Connections: Matrix, Musik, Szene

Connection	Datensuche	Ergebnisse
0	0	“Doria Gray? Ist das nicht so eine Trollmetallband?”
1	1	“Doria Gray hat doch im Oktober einen neuen Song released, oder? Into the Shadows oder so ähnlich ... Soll ich ihn dir ziehen?”
2	–	“Doria Gray wird durch ihren Manager von Kessen vertreten, niemand sonst hat Kontakt zu ihr. Das macht sie so mystisch, manche behaupten, es gibt sie gar nicht wirklich ... Warte mal, ich hab noch ne AR-Anzeige vom letzten Konzert (<i>siehe Handout Doria Gray Konzert</i>) ...“
3	–	“Doria Gray ist noch nie persönlich irgendwo Erscheinung getreten. Sie wird ausschließlich durch ihre Sekretärin Stella Rosenberg und ihren Manager von Kessen vertreten.“
4	–	“Doria Gray scheint eine Hackerin zu sein und muss von Hackern unterstützt werden, sonst könnte sie nicht ihre spektakulären Matrixplattformen erschaffen, verschwinden und wieder neu auftauchen lassen. Nur Stella Rosenberg scheint sie wirklich persönlich zu kennen, nicht einmal von Kessen hat direkten Kontakt zu ihr.“

ANDREAS VON KESSEN

Ein Manager von diversen mittelmäßigen bis erfolgreichen Musikkünstlern.

Connections: Musik, High-Society, Szene

Connection	Datensuche	Ergebnisse
0	0	“Kessen? Jau, Jan Kessen, das ist der neue Ersatzstürmer der SK Zenturios. Kennst du den? Kannst mir ein Autogramm besorgen?”
1	1	“Von Kessen ist eine große Nummer im Musikmarkt, managt viele Bands, unter anderem Elfensang, Orinthoski Beat, Stromausfall, die Witten Blue

- 2 – Mountains Hillbillies und last but not least Doria Gray.”
 “Mal ehrlich – jeder, der sich im Musikgeschäft auch nur ein bisschen auskennt, fragt sich: Wie kann der sich seinen Lebensstil leisten mit den paar Acts, die wirklich gut laufen, hm? Der hat doch noch was am Kochen...”
- 3 – “Von Kessen hat angeblich Geschäfte mit den Yaks laufen. Was, weiß niemand genau. Aber worum geht's denn im Musikbusiness, vermutlich Drogen, oder?”
- 4 – “Ich hörte von dem Freund eines Freundes, dass er mit dem Drachen in Essen in Kontakt ist. Pass bloß auf, in was du da deine Nase reinsteckst, der Yak ist für seine Brutalität bekannt.”

HAUPTDARSTELLER

PENELOPE DREADFUL

Penelope Dreadful ist eine menschliche Frau in den Dreißigern. Sie war nie auf der Uni, hatte nie eine akademische Ausbildung oder auch nur einen Ausbildungsplatz. Sie ist in der harten Realität des Ruhrplexes groß geworden, wo für viele Bewohner nach der Pflichtschule das Ende der Fahnenstange erreicht ist. Aufgrund eines ärmlichen Elternhauses und ohne staatliche oder Konzern-Förderung gelang es ihr nicht, sich aus der Masse herauszulösen, allerdings hatte sie es aber damals auch gar nicht vor. Alles was sie kann, hat sie sich selbst beigebracht oder von Leuten abgesehen (bzw. aufgesogen).

In ihren jungen Jahren – ihrer Sturm-und-Drang-Phase – hatte sie Kontakte zu diversen quasilegalen Gruppen in Nordrhein-Ruhr. Sie ist eine ganz passable Hackerin, konnte immer gut mit Computern, spielte mit und in virtuellen Realitäten und konnte etwas programmieren. Letztlich jedoch war sie eher ein Script-Kiddie, das eher existierende Hackersoft benutzt als sie zu erfinden. Penelopes Leidenschaft galt immer der Musik und hier investierte sie ihr ganzes Können. Jahrelang versuchte sie mit ihren selbst komponierten Songs ins kommerzielle Musik-Biz einzusteigen, ohne Erfolg. Den Labelbossen war sie einfach zu grau, nicht medienwirksam und mainstream genug; zu viel Aufwand, sie auf den Geschmack der Leute zurechtzupressen. Es hagelte eine Absage nach der anderen. Desillusioniert nahm sie einen stinknormalen Job bei Ruhr-Data-Fax an, wurde eine unbedeutende Konzernsklavin in der Matrixentwicklung, ein kleines Rad im Getriebe. Das änderte sich erst, als sie John Dreadful kennenlernte, erfolgreicher Manager im mittleren Führungstab der deutschen Kraftwerks-Union. Sein durchaus beachtliches Einkommen ermöglichte Penelope, den Job an den Nagel zu hängen, Dinge zu tun, die sie schon immer tun wollte und last but not least, sich mit hochqualitativer Hard- und Software auszustatten; jedoch blieb sie aufgrund der zahlreichen Geschäftsreisen ihres Mannes oft allein. Nach dem Crash, dem Matrix 2.0-Hype und mit state-of-the-art-Equipment unternahm sie abermals einen Versuch im Musik-Biz, diesmal ohne den Gang zu den verhassten, kommerzversklavten Labels zu gehen. So kam der Tag, an dem sie Doria Gray, ihr Alter Ego, mit Hilfe einiger kompetenterer Hackerfreunde erschuf und ihre Songs im neuen Netz verbreitete ...

DORIA GRAY

Im Gegensatz zur eher grauen Maus Penelope Dreadful ist Doria Gray eine Fringe-Persönlichkeit, jemand, der aus der Masse heraussteht, aber am Rande der Gesellschaft existiert und sich nicht in Konventionen pressen lässt. Vor allem aber ist Doria Gray umgeben von einem Mantel des Mysteriösen. Niemand weiß, wer Doria Gray eigentlich ist, wer hinter dieser virtuellen Persönlichkeit steht, die ihre Songs ausschließlich im Netz verbreitet. Immer wieder schließt sich die virtuelle Plattform der Künstlerin, nur um dann an einer neuen Matrixadresse furios neu aufzuerstehen. Penelopes Hackerfreunde stellten immer sicher, dass niemand bei einem Gig (bei dem Doria als AR-Projektion entsteht, die so realistisch ist, dass man Doria für die Nachbildung eines realen Menschen halten könnte, und nicht nur für eine digitale Idoru) Dorias Datenspur zurückverfolgen kann. Um die Gerüchteküche anzutreiben, trat Penelope tatsächlich ein paar wenige Male und sehr geplant in einer Doria Gray-Verkleidung auf. Dass Penelope, oder Penny, wie ihr Mann sie nennt, ihre Identität geheim hält, liegt jedoch nur teilweise in ihrer Marketingstrategie begründet – sie möchte ebenfalls nicht, dass ihr Mann von ihren seltsamen Umtrieben erfährt.

Dadurch, dass Doria in der Independent-Szene von Neo-Klassik-Goths und Tech-Elektros ein gewisses Interesse generierte, wurde von Kessen auf sie aufmerksam. Da mit steigendem Erfolg auch der Organisationsaufwand für Doria Gray immer größer wurde, kam Penelope schließlich mit ihm ins Geschäft. Von Kessen allerdings wollte für die Verträge eine reale Person, einen Manager sehen, weswegen Penelope Dorias fiktive Freundin Stella Rosenberg kreierte.

STELLA ROSENBERG

Stella Rosenberg ist die Rolle, in die Penelope schlüpft, wenn es um Verhandlungen mit ihrem Agenten von Kessen geht. Stella gilt als beste Freundin von Doria Gray und ist eine durch und durch falsche Identität, die von Penelopes Hackerfreunden erschaffen wurde (ID Stufe 5). Damit die ID realistisch wirkt, nutzt Penelope sie auch ab und an, wenn sie auf die Piste oder einkaufen geht, allerdings trägt sie dabei eine Nanitenmaske und eine Perücke, um jeden Bezug mit ihrer wirklichen Persönlichkeit Penelope Dreadful tunlichst zu vermeiden.

Stella Rosenberg ist alleinstehend und besitzt ein kleines Appartement in Dortmund, das auch tatsächlich existiert. Es ist sozusagen Penelopes „Arbeitsplatz“, wenn sie Musik komponiert oder Auftritte hat, und enthält deswegen jede Menge Computer-Equipment. Wird Penelope zu Stella, so verwandelt sich die schüchterne, graue Maus in eine harte Managerin, die nicht mit sich feilschen lässt, eine selbstbewusste Person, die kein Blatt vor den Mund nimmt.

VON KESSEN

Von Kessen ist ein charismatischer Musik-Agent Anfang Dreißig, der mehrere Bands promotet und managt: Elfensang, Orinthoski Beat, Stromausfall, Witten Blue Mountains Hillbillies und last but not least Doria Gray. Allerdings nutzt er diese Tätigkeit in erster Linie zu Zwecken der Tarnung, denn als Twoface, wie er seine Tarnidentität nennt, treibt er ganz andere Geschäfte. Von Kessen ist Penelope Dreadful deshalb nicht unähnlich in der Hinsicht, dass er seinen wahren Hintergrund verbirgt. Während Penelope dies allerdings in erster Linie als Selbstschutz und für den Erfolg macht, sind von Kessens Motive weniger hehr: Zusätzlich zur Musik produziert von Kessen Snuff-BTLs für die Yakuza und scheffelt so einiges an zusätzlichem Gewinn. Die Nachfrage ist groß und die Euros und Nuyen fließen. Von Kessen nutzt die Onlinekonzerte von Doria dafür, die Snuffs an einzelne Kunden zu verticken, aber auch für die Übergabe an die Yakuza, da er den Direktkontakt mit der illegalen Szene



gerne vermeiden möchte. Bei Übermittlung eines speziellen Codes können also die Konzertsuscriber, die sich ja körperlich überall befinden können, außer den Konzertdaten auch die Snuffs herunterladen. Und nachdem bei so einem Onlinekonzert Unmengen von Daten übermittelt werden, ist das quasi die perfekte Tarnung für einen illegalen Transfer. Fast zumindest.

FITZGERALD

Kommen wir zu Fitzgerald. Fitzgerald ist Hacker. Und zwar ein ziemlich guter. Das könnte daran liegen, dass Fizzo, wie er sich gerne nennen lässt, seit seiner Kindheit vorwiegend in der Matrix und kaum noch in der realen Welt zu finden ist. Stottern und fünfzig Kilo Übergewicht machen das Leben „draußen“ nun mal nicht einfacher. Gut, dass es das zweite Leben im Netz gibt! Aber selbst hier klappt es nicht so richtig mit dem Coolsein, denn obwohl Fizzo wirklich gut in dem ist, was er tut, wird er von allen als „der kleine Fuzzi“ behandelt. Das könnte ein wenig daran liegen, dass Fizzo ein großer Fan der alten Superheldenfilme des Jahrtausendbeginns ist und aus diesen gerne und oft wörtlich zitiert. Fizzo ist also schlichtweg das, was man einen klassischen Geek nennt, und hat ziemlich jeden Bezug zur Realität verloren. Doria Gray kennt und verehrt er schon lange als Hackerfreundin, er hilft aktiv mit den anderen Jungs und Mädels aus der Gang, ihre Auftritte zu inszenieren.

DER DRACHE

Der Drache ist ein aufstrebender Yakuza, der für seinen Düssel-dorfer Oyabun Essen als Gebiet öffnen soll und unter anderem die Geschäfte mit von Kessen abwickelt. Insbesondere kümmert er sich um das Geschäft mit BTLs, Snuffs und anderen Drogen, oder, wie er selbst zu sagen pflegt, ist im Im- und Exportgeschäft aktiv. Sein für den Rhein-Ruhr-Plex etwas, sagen wir einmal „gewagt“ gewählter Kampfname sagt einiges über seine Intelligenz aus – er ist roh, einfach gestrickt, ungeschliffen und uneinsichtig. Sein mangelndes Einfühlungsvermögen gleicht er jedoch durch extreme Brutalität und Härte aus. Seine Geschäftspartner fürchten ihn deshalb eher, als dass sie ihn wirklich respektieren. Solange alles läuft, hält er sich an alle Abmachungen. Gibt es Probleme, läuft dann schnell etwas anderes – meist Blut oder andere Körperflüssigkeiten aus seinen Geschäftspartnern.

Der Drache hat sich ein bewegtes und außerordentlich farbenfrohes 3D-Nano-Tattoo eines östlichen Drachen auf den rechten Handrücken und Unterarm machen lassen, auf das er sehr stolz ist.

Seine Leibwächterin ist die skandalös schöne Ki-Adeptin Yinn (*siehe Handout Bild Yinn*).

Yinn Tanaka (Mensch, weiblich)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID
3	4	4	(5)	3	5	3	3	4	6	4	7	(8) 2

Aktionsfertigkeiten: Ausweichen (Nahkampf) 3 (+2), Klingenwaffen (Schwerter) 4 (+2), Pistolen 3, Waffenloser Kampf (Martial Arts) 4 (+2), Wurfaffen 3, Akrobatik 3, Infiltration 3, Klettern 3, Schwimmen 2, Wahrnehmung 4, Einschüchtern 3, Gebräuche (Yakuza) 2 (+2), Erste Hilfe 2

Wissensfertigkeiten: Gang-Kunde 3, Magietheorie 3, Meditation 3, Parazoologie 2, Yakuzaapolitik 3, Yakuza-Verstecke 4

Adeptenkräfte: Gesteigerte Reflexe (Stufe 1), Kritischer Schlag (Stufe 2), Mystischer Panzer (Stufe 2), Verbesserte Wahrnehmung (Stufe 2)

Ausrüstung: In Inneren des Sento: keine. Sonst nach Maßgabe des Spielleiters und den jeweiligen Erfordernissen angepasst, aber eher unauffällig.

Panzerung: 2/2

Für die anderen anwesenden Yakuza-Mitglieder im Sento benutzen Sie bitte die Werte der Triadenbande (*Shadowrun 4.01D*, Seite 276).

MEHMET BOSINSKI UND SEINE SCHLÄGER

Mehmet Bosinski ist der unumstrittene Anführer seiner Bande und trägt die Brille seines Vaters, damit auch Fremde sofort merken, wer hier der Hellste ist (*siehe Handout Bild Mbemet*).

Seine Anhänger sind eine Gruppe (Klein-)Krimineller, die man irgendwo zwischen Schwertfüttergoblins und Shadowrunnern einordnen kann, allen voran sein loyaler und kräftiger Kumpel Rocko, den Mehmet als Kind ein paarmal zu oft auf den Kopf geschlagen hat (*siehe Handout Bild Rocko*).

Da die Yakuza in Essen lange nicht so viel zu sagen hat, wie sie gerne möchte, muss sie für die Drecksarbeit häufiger auf unter anderem diese Truppe zurückgreifen. Mehments Jungs sind zuverlässig und preiswert, wenn auch nicht gerade kreativ und auch nicht hingebungsvoll loyal. Von Kessen hat Mehments Kommliknummer vom Drachen erhalten und die Truppe angeheuert. Neben Mehmet besteht sie aus einer jungen Hackerin (*siehe Handout Bild Vera*), die sich nicht ganz ohne Grund „die schöne Vera“ nennen lässt, sowie drei (bis fünf) Mädels und Jungs fürs Grobe.

Grundsätzlich sind diese Leute leicht bis mittel vercybert und mit Sturmgewehren oder Maschinenpistolen sowie schweren Pistolen ausgerüstet. Die genaue Ausstattung sollte von der Kampffertigkeit Ihrer Gruppe abhängen. Über magisches Potenzial verfügt Bosinskis Bande nicht.

Sie können für Bosinski die Werte eines Triadenbandenschergen (SR4.01D, S. 276), also der Professionalitätsstufe 4, verwenden. Seine Schläger wären dementsprechend der Stufe 3 und damit in etwa einer Lone Star-Einheit (SR4.01D, S. 275) gleichwertig. Bei einer besonders erfahrenen oder kampfstarken Runnergruppe können Sie die Professionalitätsstufe einfach um eins erhöhen, bei blutigen Anfängern und Pazifisten um eins senken.

Mehmet Bosinski (Mensch, männlich)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	
5	(6)	4	(6)	3	3	(5)	3	4	3	3	2	0,3 7 (8) 1 (2)

Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 3, Klingenwaffen (Cyber-Nahkampfwaffen) 3 (+2), Pistolen 4, Schnellfeuerwaffen (Maschinenpistolen) 3 (+2), Beschatten (Hinterhalte) 2 (+2), Infiltration 3, Wahrnehmung 3, Einschüchtern 3, Führung 2, Gebräuche (Yakuza) 2 (+2), Überreden 2, Erste Hilfe 2, Bodenfahrzeuge (Motorrad) 2 (+2)

Wissensfertigkeiten: Combat-Biking-Liga 3, Ganggebiete 4, Geldeintreiben 3, Waffenkunde 2, Yakuzaapolitik 2

Cyberware: Cyberaugen (Stufe 2) mit Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Smartlink und Infrarotsicht, Dermalpanzerung (Stufe 1), Kompositknochen (Plastik); Kunstmuskeln (Stufe 2), Reflexbooster (Stufe 1), Tastverbindung, Sporn (einziehbar)

Ausrüstung: 2 Messer, Ares Predator IV (Explosivmunition, 2 Ersatzladestreifen), AK-97 Karabiner (Standardmunition, 3 Ersatzladestreifen; internes Smartgunsystem, Gas-Ventilsystem 2 und Schockpolster), Panzerjacke, Novatech Airware-Kommlink (mit Mangadyne Deva-Betriebssystem und Skinlink), Drahtzange, Medkit (Stufe 3, 4 Tranq-Patches Stufe 3, 1 Trauma-Patch)

Panzerung: 9/7

Vera Grass (Mensch, weiblich)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID
3	3	4	3	4	3	4	4	3	5,9	7	(10) 1

Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 3, Pistolen 2, Wahrnehmung 3, Gebräuche (Matrix) 2 (+2), Überreden 3, Computer 4,

Datensuche 3, Elektronische Kriegsführung 2, Hacking 4, Matrixkampf 3, Hardware 3, Software 2

Wissensfertigkeiten: Computertheorie 4, Data-Havens 1, High Society (Klatsch) 2 (+2), Matrix-Treffpunkte 3, Schönheitsmittelchen 3, Sicherheitssysteme 3

Cyberware: Bildverbindung (Retinamodifikation)

Besonderheiten: Matrixinitiative 8 (heiße VR-Sim), Initiativdurchgänge 3 (heiße VR-Sim)

Ausrüstung: Remington Roomsweeper (Flechtemmunition, 8 Schuss Reservemmunition), Gefütterter Mantel, Hermes Ikon-Kommlink (mit Iris Orb-Betriebssystem) mit heißen Sim-Modul und Skinlink, Automatischer Dietrich (Stufe 3), Elektromikkiste

Programme: Analyse 3, Schmöcker 3, Befehl 4, Editieren 3, Verschlüsselung 2, Angriff 3, Aufspüren 4, Ausnutzen 3, Biofeedback-Filter 3, Entschärfung 3, Entschlüsselung 3, Medic 2, Panzerung 3, Schleicher 3, Schnüffler 3, Täuschung 3

Panzerung: 6/4

Bosinskis Gang

Bosinskis Gang ist eine Schergengruppe der Professionalitätsstufe 2 (siehe *Shadowrun 4.01D*, Seite 272) mit Rocko als (Unter-)Anführer.

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM		
4	3	(4)	3	4	(5)	2	2	2	2	4,7	5	1	10

Fertigkeiten: Ausweichen 3, Pistolen 3, Gewehre 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 2, Einschüchtern (Körperlich) 2 (+2), Bodenfahrzeuge 2

Cyberware: Kunstmuskeln, einziehbarer Sporn

Ausrüstung: Ares Viper Slivergun (Flechtemmunition; 2 Ersatzladestreifen) oder Remington 990 (Standardmunition, 20 Schuss Reservemmunition), Panzerjacke, verschiedene Soy-Snacks

Panzerung: 8/6

Rocko Gomez

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
4 (5)	4 (6)	3	5 (7)	2	2	2	3	1,9	5	1	10

Fertigkeiten: Ausweichen (Fernkampf) 3 (+2), Pistolen 4, Schnellfeuerwaffen 4, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 2, Einschüchtern (Körperlich) 4 (+2), Bodenfahrzeuge 3

Cyberware: Cyberaugen (Stufe 1) mit Blitzkompensation und Smartlink, Dermalpanzerung (Stufe 2), Kompositknochen (Plastik); Kunstmuskeln (Stufe 2), Tastverbindung, Sporn (einziehbar)

Ausrüstung: Ares Predator IV (Standardmunition, 2 Ersatzladestreifen), Ingram Smartgun (Explosivmunition, 3 Ersatzladestreifen), Panzerjacke

Panzerung: 10/8

DAS KILLERTEAM

Eine Truppe Runner, die von Kessen über einen dem Drachen bekannten Schieber angeheuert hat. Dieses Team boxt eine halbe Gewichtsklasse unter Ihren Spielercharakteren, meint es aber ernst und hat möglicherweise den Vorteil der Überraschung. Es enthält auf jeden Fall eine Hackerin (siehe *Handout Bild Toxica*), die auch die Riggingtätigkeiten übernimmt, eine Elfenmagierin (siehe *Handout Bild Mirijana*) sowie einen echten Straßensamurai und eine Scharfschützin (siehe *Handout Bild Katinka*). Sie wäre ebenfalls passend für den Auftrag, muss aber je nach Kompetenz Ihrer Spielercharakter-Truppe sorgfältig dosiert werden. Das Killerteam soll jedoch eine echte Herausforderung darstellen und ist der härteste Gegner des ganzen Szenarios.

Toxica (Hackerin; Mensch, weiblich)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID
4	3	3 (6)	4	3	4	5	4	3	3,8	7 (10)	1

Aktionsfertigkeiten: Ausweichen (Fernkampf) 2 (+2), Pistolen 3, Infiltration 3, Laufen (Sprinten) 2 (+2), Wahrnehmung 2, Gebräuche 2, Computer 4, Datensuche 3, Elektronische Kriegsführung 4, Hacking 4, Matrixkampf (IC) 3 (+2), Hardware 3, Software 3, Flugzeuge (Ferngesteuert) 2 (+2)

Wissensfertigkeiten: Computertheorie 4, Data-Havens 3, Matrix-Theorie 3, Matrix-Treffpunkte 4, Mechanik 4, Pferdewetten 2, Sicherheitssysteme 3, Strategiespiele (Matrix) 3 (+2)

Cyberware: Fairlight Caliban-Cyberware Kommlink (mit Novatech Navi-Betriebssystem) mit heißen Sim-Modul, Riggerkontrolle, Cyberaugen (Stufe 2) mit Blitzkompensation, Smartlink, Sichtverbesserung (Stufe 2) und Sichtvergrößerung, Reaktionsverbesserung (Stufe 3), Tastverbindung

Besonderheiten: Matrixinitiative 9 (heiße VR-Sim), Initiativdurchgänge 3 (heiße VR-Sim)

Ausrüstung: Yamaha Pulsar (12 Reservetaserpfeile), Tarnanzug (Urbanes Nachttarnschema; Feuerresistenz, chemische, thermische und elektrische Isolation jeweils Stufe 2), zielgerichteter Störsender (Stufe 4), Elektronikbox, 2 Stimulanz-Patches (Stufe 4), S-B Microskimmer mit Mikrofon, MCT Fly-Spy mit Richtmikrofon, Bewegungsmelder und Kamera

Programme: Analyse 4, Schmöcker 4, Befehl 4, Editieren 3, Verschlüsselung 4, Angriff 4, Aufspüren 4, Ausnutzen 3, Biofeedback-Filter 3, Datenbombe 3, ECCM 4, Entschärfung 3, Entschlüsselung 3, Medic 3, Panzerung 3, Schleicher 4, Schnüffler 3, Schwarzer Hammer 3, Täuschung 3

Panzerung: 8/6

Mirijana Ludewig (Magierin; Elf, weiblich)

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

Aktionsfertigkeiten: Pistolen (Revolver) 2 (+2), Waffenloser Kampf 1, Antimagie 3, Askennen 2, Binden 3, Herbeirufen (Luftgeister) 3 (+2), Ritualzauberei 2, Spruchzauberei 4, Verbannen 2, Wahrnehmung 3, Gebräuche 2

Wissensfertigkeiten: Botanik 2, Geisterkunde 4, Literatur 4, Magietheorie 5, Parazoologie 3, Verschwörungstheorien (Elfennationen) 2 (+2)

Zaubersprüche: Heilen, Reflexe steigern, Verbesserte Unsichtbarkeit, Energieblitz, Physische Barriere, Kampfsinn

Besonderheiten: Hermetische Zauberin, Natürliche Restlichtverstärkung, Gebundener Luftgeist (Stufe 3, 3 Dienste)

Ausrüstung: Ruger Super Warhawk (Standardmunition, 12 Schuss Reservemmunition; mit Lasermarkierer), Gefütterter Mantel, Novatech Airware-Kommlink (mit Iris Orb Betriebssystem), Brille mit Blitzkompensation und Bildverbindung, Beschwörungsmaterialien (Kraft 3)

Panzerung: 6/4

Joschua Tannfeld (Straßensamurai; Mensch, männlich)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID
4 (6)	4	3 (5)	5	2	3	2	3	3	0,4	6 (8)	1 (3)

Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 4, Gewehre 4, Pistolen (Halbautomatik) 4 (+2), Waffenloser Kampf 4, Beschatten (Hinterhalte) 3 (+2), Infiltration 3, Laufen 3, Wahrnehmung 3, Einschüchtern (Körperlich) 3 (+2), Gebräuche 2, Computer 2, Erste Hilfe 3, Bodenfahrzeuge 3

Wissensfertigkeiten: Kreuzworträtsel 4, Polizei-Prozeduren 3, Yakuza-politik 1, Yakuza-Unterschlupf 3, Waffenkunde 4

Cyberware: Hermes Ikon-Cyberware Kommlink (mit Iris Orb-Betriebssystem), Cyberaugen (Stufe 2) mit Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Smartlink und Infrarotsicht, Dermal-



panzerung (Stufe 2), Kompositknochen (Aluminium); Reflex-booster (Stufe 2), Tastverbindung

Ausrüstung: Ares Predator IV (Standardmunition, 2 Ersatz-ladestreifen), Mossberg AM-CMDT (Flechtemmunition, 3 Er-satzladestreifen; internes Smartgunsystem und Schockpolster), 3 Rauchgranaten, Panzerjacke (Feuerresistenz und elektrische Isolation Stufe 3), Medkit (Stufe 4, 2 Trauma-Patches)

Panzerung: 10/9

Katinka Kaski (Scharfschützin; Mensch, weiblich)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID
3 (4)	4 (6)	4	3	3	3	3	3	4	4,625	7	1

Aktionsfertigkeiten: Gewehre (Scharfschützengewehre) 4 (+2), Klingenwaffen 3, Pistolen 4, Akrobatik 4, Beschatten (Ver-folgen) 3 (+2), Infiltration 4, Klettern 3, Wahrnehmung 4, Ge-bräuche 3, Computer 2, Datensuche 2, Hardware (Magschlös-ser) 3 (+2), Bodenfahrzeuge (Motorrad) 2 (+2)

Wissensfertigkeiten: Film Noir 3, Geheime Unterschlupfe 4, Klassische Musik 4, Physik (Ballistik) 3 (+2), Waffenkunde 3

Cyberware: Transys Avalon-Cyberware Kommlink (mit Iris Orb-Betriebssystem), Cyberaugen (Stufe 2) mit Blitzkompensa-tion, Restlichtverstärkung, Smartlink und Sichtvergrößerung, Tastverbindung, Kompositknochen (Plastik)

Bioware: Muskelstraffung (Stufe 2), Schlafregulator

Ausrüstung: Überlebensmesser, Hammerli 620S (Explo-sivmunition, 1 Ersatzladestreifen), Walther MA-2100 (Stan-dardmunition, 20 Schuss Reservemmunition) im speziell dafür ausgelegtem Bassgitarrenkoffer, IR-Rauchgranate, Panzerweste (Thermische Isolation Stufe 4 und Wärmedämpfung Stufe 2), Automatischer Dietrich (Stufe 5), Gecko-Tape-Handschuhe, kleiner Behälter Nanitencreme-Verkleidung

Panzerung: 6/4

Sollten Sie aufgrund der Größe und/oder Kampfkraft Ihrer SCs noch weitere Verstärkung für das Killerteam benötigen, so benutzen Sie für „zusätzliche Muskeln“ bitte die Werte der *Triadenbände* (ohne weiteren Anführer) auf Seite 276 des *Sba-dowrun 4.01D*-Grundregelwerkes.

