

Die drei Siegel

Vorwort der Autoren

Das vorliegende Shadowrun-Abenteuer entstand in gemeinsamer Arbeit von Daniel Juhnke und Jochen Hinderks innerhalb eines Jahres mühevoller Arbeit (!). Es orientiert sich inhaltlich ein wenig an der Vorlage des Films „Die Neun Pforten“ und fällt somit in das Horror/Mystery-Genre. Für dieses Abenteuer sind Magier und Schamanen geradezu prädestiniert, und die beiden Runner, die es schließlich geschafft haben, waren beide magisch aktiv. Daneben sind vor allem detektivische Fähigkeiten und gute Connections gefragt, aber natürlich auch Feuerkraft und die Matrixfähigkeiten eines Deckers. Nur Rigger werden ihr Potential in diesem Run wohl nicht ausschöpfen können.

Der Run zielt vor allem auf unheimliche Stimmung ab, daher sollte die Umgebung vom Spielleiter auch entsprechend gestaltet werden. Die Mächte, mit denen sich die Runner im Laufe des Spiels konfrontiert sehen werden, sollten so unfassbar wie möglich dargestellt werden – in unserem Testspiel glaubten die Spieler bzw. Runner tatsächlich, es sei möglich, den Teufel zu beschwören und die Welt würde untergehen, obwohl es sich tatsächlich nur um einen – wenn auch mächtigen – Freien Geist handelte. Atmosphärisch ist dieser Run auf jeden Fall in unsere Top 3 ever gekommen und wird wohl so bald auch nicht davon verdrängt werden.

Dies ist eines unserer größten Projekte, daher sind wir hierbei besonders froh über Feedback; sollte in dieser Richtung einiges zusammenkommen, könnte man über eine überarbeitete Version nachdenken...

Doch nun – viel Spaß und unheimliche Stunden mit „Die drei Siegel“!

Prolog

Müde hob Torkia den Blick. Die Augen schmerzten, und auch die gichtigen Finger versagten immer öfter ihren Dienst. Dennoch erschien ein grimmiges Lächeln auf den Zügen des alten Mannes, als er über das glatte Leder des Buches strich. Der letzte Strich war getan. Nun war es vollendet. Drei Bücher waren es geworden. Im Geiste sprach er immer noch mit seinem Begleiter: „Es ist vollendet. Die Kunst, deine Macht zu binden, ist niedergeschrieben, um bewahrt zu werden – für immer. Bis zu dem Tag, an dem sie wirklich verstanden wird.“

Ein Luftzug fuhr durch die Studierstube, als ob ihm jemand antwortete. Torkia blickte auf das gebrochene Kreuz an der Wand und stieß ein heiseres Kichern aus: „Du hast lange genug über das Schicksal der Sterblichen gerichtet, alter Mann!“

Ich wage es kaum zu erzählen. Die Worte kommen nicht über meine Lippen, deswegen schreibe ich sie nieder. Du, der dies liest, sei gewarnt, denn der Tod steht schon vor deiner Tür! Sein allessehendes Auge ruht auf dir, sein lodender Blick wird dich versengen, wie er mich versengte. Ich war einst so wie du, neugierig und voller Tatendrang. Ich begann zu lesen, sperrte mich ein in dunkle Kammern, so dass niemand mein unheilig Tun sehen konnte. Allein, vor SEINEM Blick konnte ich mich nicht verbergen. Mied das Tageslicht und ließ nur das unstete Licht der Kerze an meine Augen dringen. Und wurde meine Haut auch bleich, meine Seele war längst schwarz wie eine Krähe geworden. Eines Abends aber, als ich die Verse entziffert hatte, trat mein Oberer in meine Kammer. Ich drehte mich um zu ihm. Er öffnete das Fenster, so dass das Mondlicht seine harten Züge erleuchtete. Obwohl ich mein Werk vor ihm verbarg, wusste ich doch, dass es zu spät war. Sein strafender Blick durchbohrte mich wie ein Schwert, doch keine Silbe verließ seinen Mund. Dann drehte er mir den Rücken zu. Ich wusste diese Geste zu deuten: ich würde verbannt werden. Das konnte ich nicht zulassen! Die Trauer in mir wich unbändigem Hass, und das Feuer meiner schwarzen Seele loderte auf. Ihrem Gott hatte ich längst abgeschworen, allein von SEINER Macht ließ ich mich nun leiten, da ich auf ihn zutrat und meine Hände um seinen Hals schloss. Eiskalt wisperte meine Stimme in sein Ohr: „Von Alpha zu Omega, dies ist dein Ende. Noch ehe die Sonne aufgeht, wird dein Leichnam in der Krypta liegen.“ Er wehrte sich, doch mein Griff war stärker. Sein Körper erschlaffte. Ich zertrte ihn zur Tür, stieß ihn die Treppe hinunter. Der Brand in meinem Innern verebbte wieder. Mein Tag würde bald anbrechen. Der nächste Morgen kam und sie standen vor meiner Tür. Ich versicherte ihnen es sei ein Unfall gewesen und ich habe nichts gehört, doch Misstrauen lag in ihrem Blick. Bald musste ich feststellen, dass ich sie unterschätzt hatte.

Sie legten mich in Ketten und führten mich hinunter ins tiefste Verlies. Ich wusste ich würde nur noch einmal die Sonne sehen, bisher war es mir völlig gleichgültig gewesen. Ich musste mein Werk vollenden. Meine törichten Brüder hatten nicht erkannt woran ich all die Jahre geforscht hatte, und so ließen sie mir meine Aufzeichnungen in der Zelle. Mit der schwarzen Feder einer Krähe vollendete ich die letzten Zeilen, wohlwissend dass ich in den nächsten Tagen sterben würde. Draußen auf der Strasse redeten die Menschen von einem Scheiterhaufen, war er für mich gedacht? Die Gewissheit war so hart wie kalter Stahl. Vor meinen Augen verbrannten sie all meine Werke, nur die drei Exemplare hatte ich vorsorglich im Kloster versteckt. Das Rätsel war gehütet und einst würde der Tag kommen, an dem es jemand lösen würde, jemand der dazu im stande war ihn zu rufen. Mein Tod war bedeutungslos, alles was zählte war dass die Bücher nicht den Flammen zum Opfer fielen.

Aristide Torkia MDCLXVI

Vorgeschichte

Im Jahre 1666 verfasst der spanische Autor **Aristide Torkia** ein Buch mit dem Namen „Das Buch der drei Siegel“. Der Legende nach soll es mit diesem Buch möglich sein, den Fürst der Finsternis persönlich zu beschwören. Doch in Wirklichkeit ist es die Formel für einen mächtigen Geistesverbündeten. Niemand weiß, wie Torkia es geschafft hat diese Formel zu erschaffen, genauso wenig weiß man, ob und wenn ja, warum Torkia magiebegabt war. Im Jahre 1667 wird Torkia von der Inquisition mit all seinen Büchern auf den Scheiterhaufen verbrannt. Nur drei Exemplare bleiben verschont und sind Jahrhunderte lang verschollen.

Erst im Jahre 2019 werden alle drei Exemplare des Buches von dem christlichen Mönch **Bartholomäus Torkia** in einer geheimen Gruft des Klosters San Martez in Spanien gefunden. Torkia, der ein Nachfahre des Schreibers der Bücher ist, teilt dessen Begeisterung für das Okkulte; seine Glaubensbrüder aber bemerkten niemals etwas von dieser Leidenschaft und stempelten ihn als eigenbrötlicherisch und zurückgezogen ab. Torkia kehrt zurück in die ADL und nimmt das Buch mit in das Kloster „Weihental“ in der Nähe von Bad Harzburg. 2020 glaubt Bartholomäus, das Rätsel des Buches gelöst zu haben und wagt die Beschwörung, doch er ahnt nicht, dass zur Beschwörung alle drei Bände nötig sind, die miteinander kombiniert werden müssen – er nahm nur eines der Bücher zu Hilfe. Die Beschwörung schlägt fehl, der Geisterverbündete wird durch die falsche Beschwörung von Bartholomäus fast vernichtet, unglaubliche Schmerzen quälen ihn und die Manastürme der Metaebenen drohen ihn zu zerreißen. Bartholomäus ahnt von alledem nichts und wiederholt die Beschwörung immer wieder. Die gewaltigen Qualen verderben den Geisterverbündeten und schließlich schafft er es, sich zu befreien. Er durchschneidet seine Fesseln und manifestiert sich in der materiellen Welt. Bartholomäus Torkia glaubt die Beschwörung vollendet zu haben und freut sich über den mächtigen Verbündeten. Er gibt ihm den Namen Mephisto. Doch Mephisto ist nicht an seinen Meister gebunden. Durch die falsche Beschwörung wurde er zu einem freien Geist und die unendlichen Schmerzen haben einen tiefen Hass in ihm entflammt. Er hasst die Menschen und schwört sich, niemals einem dieser niederen Wesen unterwürfig zu sein. In seiner Wut tötet er Bartholomäus und wirft ihn aus dem Fenster. Man geht von einem Unfall aus, Bartholomäus scheint beim Schließen der Fensterläden aus dem Fenster gestürzt zu sein. Dass in seiner Kammer das Buch der drei Siegel gefunden wurde, wird verheimlicht. Der Bischof des Klosters Weihental will das Buch loswerden und veräußert die drei Bände an verschiedene Privatpersonen, wobei der Erlös der Kirchenkasse zufließt.

2054 gerät eines der drei Bücher für einen Spottpreis in den Besitz des Buchhändlers **Wilhelm Bruns**. Bruns hält das Buch für okkulten Blödsinn, verwahrt es aber, da er sich sicher ist, dass es noch enorm an Wert steigen wird. Einmal im Jahr leiht er das Buch an eine „Studiengruppe“ aus, die sich die Schwarze Flamme nennt, natürlich gegen eine entsprechende Gebühr. Als er 2062 dahinter kommt, dass die Schwarze Flamme eine okkulte Sekte ist und zu welchem Zweck das Buch dient, bereitet er selbst eine Beschwörung vor, doch auch diese misslingt natürlich, da Bruns keine Kenntnis von den anderen beiden Exemplaren besitzt. Er wird tot in seinem Zimmer aufgefunden, erstickt. Nähere Untersuchungen zeigen, dass sich eine Vielzahl Insekten-Kokons in seiner Lüftrohre, wie auch in seiner Lunge befanden. Die Polizei ist ratlos, sogar Ermittler des UCAS FBI schalten sich ein, da man eventuell dies für das Werk von Insektengeistern hält, doch nach schließlich werden die Untersuchungen eingestellt und das ganze endet als X-Akte. Schließlich wird der gesamte Buchladen von Bruns versteigert.

Dabei wird das Buch der drei Siegel von einem Mann namens Christoph von Schwarzeck gekauft. Von Schwarzeck ist Mitglied im Vorstand der Deutschen Bank und ein Mitglied des Frankfurter Bankenvereins. Er ist sehr einflussreich und besitzt genug Nuyen, um einen kleinen Staat zu kaufen, doch er frönt einem ganz anderen Hobby. Wie schon Bartholomäus ist auch Schwarzeck vom Reich der Hölle fasziniert und sammelt seit Jahren Bücher über den Teufel, Dämonen und das Reich der Finsternis. Seine bisherige Sammlung ist beeindruckend doch ein Werk hat ihm bislang zur Krönung seiner Sammlung gefehlt, das Buch der drei Siegel, das er nun endlich in Händen hält.

Es dauert nicht lange, da tritt die Schwarze Flamme auch an ihn heran, um das Buch auszuleihen. Christoph von Schwarzeck beschließt, das Buch nicht mehr aus der Hand zu geben und verweigert dies. Er kennt die Legenden über das Buch und die Sage, dass man mit ihm den Teufel persönlich beschwören kann. Er ist besessen von diesem Gedanken und versucht das Rätsel des Buches zu lösen. Über die renommiertesten Buchhändler Frankfurts erfährt er vom Verbleib der beiden anderen Exemplare. Er hegt Zweifel an der Echtheit seines Exemplars und will wissen, ob die beiden anderen Exemplare echt sind. Und dafür braucht er ein Team von furchtlosen Shadowrunnern, die sich auf die Suche nach den beiden anderen Exemplaren machen...

Der Run

Christoph von Schwarzeck beauftragt die Runner, die beiden anderen Exemplare des Buches der drei Siegel ausfindig zu machen und mit seinem Exemplar zu vergleichen, um die Echtheit festzustellen. Durch ein wenig Nachforschungsarbeit finden die Runner heraus, dass sich eines der Bücher in London im Besitz eines alten Hermetikers befindet, das andere in einer konzerneigenen Bibliothek der Eastern Tiger Corporation in Hongkong.

Zuerst machen sich die Runner auf den Weg nach London, wobei sie von Von Schwarzeck mit Connections und Flugtickets versorgt werden. Als sie schließlich in das Anwesen des Magiers am Rande Londons eindringen,

werden sie von den Sicherheitskräften überrascht. In einem Gespräch mit Richard Rossfield, dem Besitzer des zweiten Buches, können sie jedoch aushandeln, Einsicht zu erhalten. Rossfield besitzt eine beachtliche hermetische Bibliothek. Er hat das Buch der drei Siegel eingehend studiert und glaubt sogar, eine Verbindung zwischen dem Buch und Jack the Ripper gefunden zu haben. Doch viele seiner Kollegen halten das Buch und seine Theorien für ausgemachten Schwachsinn.

Auch an Rossfield ist die Schwarze Flamme herangetreten, um das Buch auszuleihen, doch Rossfield hat zuviel Respekt vor dem Buch; er fürchtet, es könnte in die falschen Hände gelangen und beschließt deshalb ebenfalls, das Buch nicht aus der Hand zu geben. In der Nacht bleiben die Runner als Gäste bei Rossfield und erhalten geisterhaften Besuch von einem Zimmermädchen, das gar nicht existiert. Am nächsten Morgen stellen sie fest, dass Rossfield tot ist. Die Sicherheitskräfte jagen die Runner, die gerade noch das Buch mitnehmen können und es mit knapper Not zum Flughafen schaffen.

Als nächstes fliegen die Runner nach Hongkong. Dort unterhält der Konzern Eastern Tiger Corporation eine Universität mit angeschlossener Bibliothek, die einige sehr wertvolle Bücher enthält, unter anderem auch das dritte und letzte Exemplar vom Buch der drei Siegel. Die drei Besitzer des Konzerns, die östlichen Drachen Mang, Chiao und Li, wissen von der Existenz des Buches, haben sich bisher jedoch nicht sonderlich damit beschäftigt. Auch die Schwarze Flamme hat sie bisher nicht kontaktiert, um das Buch zu bekommen (niemand fragt einen Drachen nach einem Buch über den Teufel!)

Die Runner planen den Run auf die Bibliothek und rauben das dritte Buch. Auch hier warten massive Sicherheitsvorkehrungen auf sie, und wiederum gelingt es ihnen nur mit knapper Not, zu entkommen.

Nun können sie sich endlich der eigentlichen Arbeit widmen: dem Vergleich der drei Bücher. Dabei stellen sie fest, dass alle drei Bücher signifikante Unterschiede aufweisen und somit alle echt sein müssen. Bei weiteren Nachforschungen kommen sie dahinter, dass ein Rätsel die drei Bücher verbindet, dessen Lösung benötigt wird, um die Beschwörung korrekt durchzuführen. Sie übergeben alle drei Bücher an ihren Auftraggeber Christoph von Schwarzeck, und der Run ist offiziell beendet.

Doch von dem Augenblick an, da sich die Runner mit dem Buch beschäftigen, geschehen seltsame Dinge um sie herum: oftmals entgehen sie nur knapp dem Tode durch einen Unfall, sie hören seltsame Stimmen und erhalten mysteriöse Botschaften. Vor allem ist stets ein anderer freier Geist namens Cassius in ihrer Nähe, der versucht, sie vor dem Unglück zu warnen. Doch als die Runner Rossfield in London besuchen, wird Cassius vernichtet, und zwar von niemand geringerem als Mephisto. Dieser verfolgt die Runner ebenfalls, denn er will sein langgehegtes Ziel endlich erreichen: die Zerstörung aller drei Bücher, denn so könnte ihn niemand mehr unter seine Knute zwingen und er wäre endlich wirklich frei. Doch da er selbst nicht imstande ist, die Bücher zu zerstören, spinnt er Intrigen und setzt seine ganze Macht ein, um sein Ziel zu erreichen.

Als die drei Bücher im Besitz von Von Schwarzeck sind, engagiert er seinerseits die Runner, die Bücher zurückzuholen.

Christoph von Schwarzeck hat unterdessen ein Treffen mit der Schwarzen Flamme auf dem Frankfurter Altkönig vereinbart. Er will die Beschwörung Mephistos durchführen, und dazu braucht er Menschenopfer, die er unter den Kultisten finden will. Es kommt zum gigantischen Showdown, bei dem sich entscheidet, ob Mephisto endgültig frei wird, oder ob es den Runnern gelingt, die Bücher sicher zu verwahren, so dass das Siegel der drei Bücher weiterhin Bestand hat...

I. Habent sua fata libelli – Bücher haben ihre Schicksale

Was ist los, Chummer?

Die Runner werden von einer Connection von ihnen angerufen, es warte ein sehr gut bezahlter Job auf sie. Die Runner treffen ihren Auftraggeber in seiner Bibliothek in einem Hochhaus in der Altstadt und besprechen den Job.

Sag's ihnen ins Gesicht

Das Gesicht eures Chummers erscheint auf dem Screen, als ihr nach wiederholtem Klingeln endlich abnehmt: „Na endlich, Leute! Haltet euch fest, so was habt ihr noch nicht gesehen! Auf euch wartet ein, nein, *der* Job überhaupt. Euer Mr. Johnson oder Herr Schmidt oder wie immer ihr ihn nennen wollt, hat mir versichert, die Bezahlung dafür spielt sich im mittleren bis oberen fünfstelligen Bereich ab – pro Person, versteht sich. Er hat darauf bestanden, dass mindestens ein Magier oder Schamane dabei ist, und da dachte ich an euch! Aber passt auf, der Typ ist einer von ganz oben, ich schätze mal, ein Banker! Er hat allerdings seltsame Terminzeiten: heute Abend, 23:45. Wenn ihr annehmt, werdet ihr gegen 23:35 in der Nähe der Hauptwache von einem Umzugswagen der Firma Schröder & Co. abgeholt, der euch zu der besagten Adresse bringt. Ach ja, euer Mister Johnson wohnt im 66. Stock.“

Wenn die Runner sich dort einfinden, lies den folgenden Text vor:

Trotz der späten Stunde sind die Straßen an der Hauptwache sehr belebt. Die Zeil präsentiert sich den Nachtmenschen in ihrem schillernden Kleid: Die Neonreklamen und Laserschriftzüge der großen Geschäfte brennen sich in eure Netzhaut, und alle versuchen sich gegenseitig mit angesagter Musik zu übertönen. Der Himmel über den Sprawl ist nachtgrau, doch selbst bei Regen werdet ihr unter der gläsernen, vollkommen überdachten Einkaufspassage nicht nass. Einige SaederKrupp Werbe-Zeppelins ziehen am Himmel ihre Bahnen. Ihr lauft an ein paar exotischen Palmen vorbei, die in einer Hydrokultur wachsen. Die Masse der vielen Gesichter erschlägt euch fast: fluoreszierende Cyberaugen und neongrünes Kunsthaar wechseln sich ab mit den neusten Asia-Nano-Tattoos und der aktuellen salonfähigen Dermalverkleidung aus dem Hause Genetique. Die Szenerie gleicht einem gigantischen Lichtpalast und ihr fühlt euch ziemlich fehl am Platz. Außerdem kommt es euch vor, als ob euch die Sicherheitsgardisten, die an jeder Ecke patrouillieren misstrauisch beäugen.

Um so mehr fällt euch der schlichte blaue Lieferwagen auf, der gerade angefahren kommt. Die Hecktüren öffnen sich und zwei muskelbepackte, schmierige Orks in blauen Overalls steigen aus und fordern euch auf einzusteigen.

Wenn die Runner eingestiegen sind, lies den folgenden Text vor:

Im inneren des Lieferwagens ist es stickig und die verdunkelten Scheiben verweigern jeglichen Blick nach draußen. Eine Wand trennt den Lastenbereich vom Führerhaus und ihr hört nur dumpfes Gemurmel. Eine Falle?

Doch dieser Verdacht löst sich schnell in Rauch auf, als der Wagen nach einer Viertelstunde kurvenreichen Fahrt zum stehen kommt und eure Begleiter grinsend verkünden: „Endstation Chummers! Alles aussteigen!“.

Ihr steht in einer Tiefgarage die hauptsächlich von Mercedes, Mitsubishi und Toyota-Limousinen bevölkert ist. Ein fahrender Sicherheitsbot zieht seine Runden, nimmt euch jedoch scheinbar nicht zur Kenntnis.

Ihr begeben euch zum Fahrstuhl, die Türen gleiten sanft auf und eine freundliche Frauenstimme heißt euch Willkommen: „Bitte geben sie ihr Ziel ein.“.

Nur wenige Augenblicke später öffnen sich die Türen erneut und ihr tretet in einen Raum der von schwachem Dämmerlicht erhellt ist. Es ist völlig still, nur das leise Surren des Türöffners ist zu hören. Ihr steht vor einer Tür aus dunklem Edelholz mit einem bronzenen Türklopfer in Form eines Gargylen, der einen Ring im Maul trägt.

Wenn die Runner das Zimmer betreten, lies den folgenden Text vor:

Ein Mann Anfang 50 mit grau meliertem Haar, der in schwarze Seide von Armané gekleidet ist reicht euch freundlich die Hand: „Gestatten Christoph von Schwarzeck. Seien Sie willkommen in meinem bescheidenem Anwesen. Treten Sie näher ich möchte Ihnen etwas zeigen.“ Ihr durchstreift einige Räume, vollgestopft mit antiken Skulpturen und Statuen, deren Gesichtszüge unheimlich und fremdartig im Mondlicht schimmern. Schließlich erreicht ihr einen großen Raum. Hinter einer Panzerglaswand eröffnet sich euch eine kleine Bibliothek.

„Es ist gewissermaßen ein Hobby von mir, alte Bücher zu sammeln. Auf eines jedoch hat sich mein besonderes Augenmerk gerichtet.“, von Schwarzeck geht zu einem Keypad welches in einer kleinen Säule eingelassen ist und tippt einen Code ein. Eine Glastür öffnet sich. Hunderte alter Bücher türmen sich rechts und links von euch in dunklen Regalen auf. Immer noch ist kein Laut zu hören. Durch die gläsernen Außenwände des Appartements seht ihr die Frankfurter Skyline, ein paar hundert Meter weiter erkennt ihr den Tower des Bankenvereins, ihr befindet euch in der Altstadt. „Dürfte ich Ihre Aufmerksamkeit hierher richten?“, von Schwarzeck steht neben einem fein ziselierten Buchständer, vermutlich keltische Ornamentik. Ein in schwarzes Leder gebundenes Buch ruht auf dem Ständer, ein Pentagramm auf dem Einband lenkt eure Blicke auf sich. Eurer Auftraggeber, der eure faszinierten Blicke bemerkt hat, fährt fort, „Dies ist das Buch der drei Siegel, verfasst von einem gewissen Arestide Torkia im Jahre 1666. Nehmen sie es ruhig einmal in die Hand. Torkia wurde seinerzeit auf dem Scheiterhaufen verbrannt und mit ihm verbrannten all seine Werke – bis auf drei. Dies ist eins davon und ich vermute es ist das einzige echte. Man weiß von zwei weiteren Exemplaren, doch ich bin überzeugt, dass nur eines von ihnen echt ist.“ Ein Windhauch fährt durch euren Nacken, obwohl ihr euch sicher seid, dass er die Tür hinter euch geschlossen hat.

„Mein Auftrag lautet: Finden sie die beiden anderen Bände und vergleichen sie sie miteinander. Sollten sie die ausschließliche Echtheit eines der Werke herausfinden so möchte ich dieses Buch in meinen Besitz bringen – koste es was es wolle. Wenn Sie erfolgreich sind zahle ich jedem von Ihnen 100.000 Nuyen, oder den Gegenwert in ... Utensilien. Ich gehe davon aus, dass die ganze Sache länger dauern wird, daher diese Bezahlung. Zusätzlich erhalten Sie Spesen in Form von Reisetickets und befristeten Genehmigungen, falls Sie welche benötigen. Ich möchte, dass Sie mich über jeden Ihrer Schritte informieren. Möglicherweise kann ich Ihnen Connections verschaffen, die Ihren Auftrag erleichtern.“

Atmosphäre

Schon beim Anruf der Connection sollte den Runnern etwas mulmig zumute sein. Spätestens aber bei der Ankunft in von Schwarzecks Appartement spüren sie die bedrückende Stille, das dämmerige Halbdunkel wie einen Schatten, der auf ihnen ruht. Dieses Gefühl wird sich im Laufe des Abenteuers noch weiter verstärken. Die Runner merken, dass etwas nicht stimmt an der ganzen Sache.

Musik: The prophecy (Soundtrack Herr der Ringe I)

Hinter den Kulissen

Mr. Johnson alias Christoph von Schwarzeck wohnt in der Berliner Straße 113 im 66.Stock (Frankfurter Altstadt). Dies wird den Runnern jedoch erst klar, wenn sie aus dem Fenster von von Schwarzecks Appartement schauen. Von Schwarzeck ist Beschwörer-Aspektzauberer und folgt dem Idol der Verführerin; außerdem ist er Initiat 3.Grades. Seine Aura hat er ständig maskiert. Zudem herrscht in der Bibliothek ständig eine Hintergrundstrahlung von 1 oder 2 – hervorgerufen durch die Bücher – die die Proben der Charaktere erschwert, aber die Proben des Besitzers erleichtert (ausgerichtete Macht); dies gilt auch für Askennenproben, so dass Von Schwarzeck vorerst nicht zu durchschauen sein sollte. Sollten die Runner so dumm sein und versuchen, das Buch zu stehlen, dann sei gnadenlos und bringe sie zur Strecke. Niemand stiehlt etwas aus einem Appartement in der Altstadt und kommt ungeschoren davon!

Weitere Hinweise, wo sich die anderen Bücher befinden, kann Von Schwarzeck den Runnern nicht geben. Ab jetzt sind sie auf sich allein gestellt.

Von dem Zeitpunkt an, da die Runner das Buch der drei Siegel an sich nehmen, liegt der Fluch dieses Buches wie ein unheilvoller Schatten über ihnen. Immer wieder geschehen unerklärliche Dinge – Unfälle, Missgeschicke und schlimmeres – deren Ursprung nicht geortet werden kann. Der Spielleiter ist ausdrücklich angehalten, zusätzlich zu den im Skript erwähnten Unglücksfällen weitere zu erfinden, die den Runnern in der Zwischenzeit widerfahren. Diese können harmlos sein (die Runner verlieren einen Ausrüstungsgegenstand), aber auch lebensbedrohlich (ein Scharfschütze verfehlt sein Opfer und trifft aus Versehen einen der Runner).

Es empfiehlt sich außerdem, die Regeln der Wilden Magie (Schattenzauber, S.88) anzuwenden, indem der Spielleiter immer wieder zwischendurch würfelt, um die Auswirkungen von wilder Magie zu bestimmen. Die Auswirkungen halten zwar immer nur kurz an, können die Runner jedoch trotzdem gehörig ins Schwitzen bringen. Besonders effektiv ist es, wenn der Spielleiter immer wieder zwischendurch würfelt, wobei jedoch nicht jedesmal etwas geschieht...

II. Genius loci – Der Geist des Ortes

Was ist los, Chummer?

Die Runner verlassen von Schwarzecks Wohnung wieder auf dem gleichen Weg, auf dem sie gekommen sind. Als sie den Bezirk verlassen, haben sie eine unheimliche Begegnung mit einem Squatter...

Sag´s ihnen ins Gesicht

In der Tiefgarage wartet noch immer der blaue Umzugswagen auf euch, um euch wieder aus der Altstadt herauszubringen. Man setzt euch wieder in der Nähe der Hauptwache aus. Abseits der grellen Kulisse der Zeil begeben ihr euch auf den Weg nach Hause, während euch das Buch und der Auftrag immer wieder durch den Kopf gehen. Als ihr den Innenstadtbezirk verlassen habt, bemerkt ihr einen Squatter am Straßenrand. Entzündete Augen in einem verdreckten Gesicht blicken euch an, eine notdürftig mit Verband umwickelte Hand streckt sich euch entgegen. In der Handfläche könnt ihr eine Tätowierung erkennen, die ein Blitzsymbol oder etwas ähnliches zeigt. Der Mund des Mannes steht offen, verfaulte Zähne sind zu sehen. Trotzdem kommt kein Wort über seine Lippen. Es stinkt nach Fäulnis.

Atmosphäre

Dies ist für die Runner das erste Zeichen dafür, dass etwas an der ganzen Sache nicht stimmt. Der unheimliche Squatter scheint etwas über die Runner zu wissen, was sie beunruhigen sollte.

Musik: Fortress (Soundtrack Diablo II)

Hinter den Kulissen

Der Squatter, den die Runner auf dem Rückweg treffen, ist in Wirklichkeit ein Freier Geist der Kraftstufe 6, ein Animus namens Cassius, der sie fortan begleiten wird, jedoch unfähig ist, mit ihnen zu kommunizieren. Er ist nur in der Lage, sie zu warnen. Im Laufe des Abenteuers werden die Runner Cassius noch mehrmals begegnen. Lasse die Illusion entstehen, Cassius sei der Feind der Runner. Dass er ihnen in Wirklichkeit nur helfen wollte, werden sie erst merken, wenn es bereits zu spät ist.

Cassius ist in der Lage, viele verschiedene humanoide Gestalten anzunehmen. Irgendwo an seinem Körper oder seiner Kleidung findet sich jedoch stets das besagte Blitzsymbol, die J-Rune.

In dieser Situation werden die Runner wahrscheinlich denken, der alte Mann wolle nur Geld. Sollen sie ihn askennen, so erscheint seine Aura für Nicht-Initiaten als mundane menschliche Aura.

Daumenschrauben

Diese Szene beinhaltet keine besonderen Anforderungen an die Runner und sollte deswegen auch nicht erschwert werden.

Keine Panik

Wenn die Runner Cassius schon enttarnen, flieht er, so dass bei ihnen trotzdem der Eindruck entstehen könnte, er sei ihnen feindlich gesinnt.

III. Quo vadis? – Wohin gehst du?

Was ist los, Chummer?

Dieser Abschnitt beschreibt die Beinarbeit, die Möglichkeiten der Runner, an Informationen über das Buch zu kommen und die heiße Spur, auf die sie kommen, wenn sie ihre Connections oder die Matrix durchforsten.

Hinter den Kulissen

Die erfolgversprechendste Möglichkeit ist bei dieser Suche ein Netzwerk aus Connections, vorzugsweise solche, die im Bereich Magie oder Literatur anzutreffen sind: Taliskrämer, Kunstobjektschieber, Buchhändler u.a. Der Charakter würfelt bei der Befragung der Connection eine Gebräuche (Straße)-Probe gegen Mindestwurf 6. Das Ergebnis ist aus der folgenden Tabelle abzulesen:

0 Erfolge	Tut mir leid, Chummer! Nie davon gehört, aber hört sich nach einem spannenden Buch an!
1 Erfolg	Ja, das Buch ist ziemlich selten, oder? Soweit ich weiß, gibt es nur eine Handvoll Exemplare auf der Welt!
2 Erfolge	Die wenigen Exemplare sind höchstwahrscheinlich in Privatbesitz. Man müsste einen besonders alten und renommierten Buchhändler fragen, der einige reiche Sammler kennt...
3+ Erfolge	Versucht es mal bei Droste & Droste, das ist einer der ältesten Buchläden in der Altstadt. Die beiden Besitzer sind zwar etwas zu redselig, aber sicher kompetent.

Auch bei einer Matrixrecherche (Standard) gegen Mindestwurf 6 finden die Runner die Adresse des Ladens von Droste & Droste in der Altstadt als verlässlichste Anlaufstelle für derartige Informationen.

Bei ihren Recherchen können die Runner gewollt oder zufällig auch auf Informationen über die Herkunft des Exemplars, das von Schwarzeck gehört, finden. Du kannst die Infos teilweise einstreuen oder den Runnern komplett zugänglich machen, um ihnen Angst einzujagen. Die Informationen sind nach Stufen gestaffelt, die am leichtesten zu erlangenden Infos (Stufe 1) stehen zuerst, die am schwersten zu erlangenden (Stufe 3) zuletzt.

Stufe 1:

Das Exemplar von Christoph von Schwarzeck befand sich von 2054 bis 2061 im Besitz des unbedeutenden Frankfurter Buchhändlers Wilhelm Bruns. Als Bruns 2061 im Alter von 65 Jahren stirbt, wird der Inhalt seines Buchladens versteigert; dabei kaufte von Schwarzeck das „Buch der drei Siegel“.

Stufe 2:

Bruns starb unter mysteriösen Umständen. Obduktionsberichte beweisen, dass in seiner Luftröhre und der Lunge Insektenkokons gefunden wurden. Man vermutete eine Verbindung zu Insektengeistern, weswegen sogar eine Spezialeinheit von UCAS-FBI-Agenten nach Frankfurt kam. Die Untersuchungen wurden ohne Ergebnis abgeschlossen, der Fall Wilhelm Bruns ist eine X-Akte.

Stufe 3:

Bruns behielt das Buch, obwohl er es für Blödsinn hielt, aber insgeheim hoffte, dass es noch an Wert zunehmen werde. Als er von einer Studiengruppe angesprochen wird und nach dem Buch gefragt wird, verleiht er es in regelmäßigen Abständen gegen eine Gebühr an die Gruppe. Bei der Gruppe handelt es sich um eine magische Gruppe, eine Art Geheimbund, der jedoch unbekannt ist.

Bei den Recherchen der Runner kannst Du natürlich auch kurze Szenen einbauen, um wieder unheimliche Atmosphäre aufkommen zu lassen: plötzlich könnte eine fremde flüsternde Stimme in der Telefonleitung sein o.ä.

Daumenschrauben

Hier bietet es sich an, allerlei merkwürdige Vorfälle passieren zu lassen, jedoch nicht zu viele, da die Runner sonst Verdacht schöpfen könnten, dass das alles etwas mit ihnen zu tun hat. Connections können nicht zum Treffpunkt kommen, weil die Straße plötzlich gesperrt ist, Geister, die auf die Suche geschickt werden, kehren nicht zurück, die Runner werden von Insekten verfolgt usw.

Keine Panik

Irgendwie sollten die Runner zumindest an die Adresse des Buchladens in der Altstadt herankommen; die Infos über die Herkunft des Buches sind eher ein atmosphärisches Mittel, um Spannung zu erzeugen, denn die Runner können zu diesem Zeitpunkt noch nicht herausfinden, wer hinter dem Geheimbund steckt, der das Buch ausleiht...

IV. Nomen est omen – Der Name ist schon ein Vorzeichen

Was ist los, Chummer?

In diesem Abschnitt erfahren die Runner, wo sich die beiden anderen Exemplare „Der drei Siegel“ befinden. Die beiden Ladeninhaber Droste & Droste sind Zwillinge. Die beiden alten Kauze erzählen viel Unheimliches über das Buch. Die beiden anderen Exemplare befinden sich in London bei einem Adeligen namens Rossfield und in Hongkong, in der Privatbibliothek des Konzerns Eastern Tiger Corporation.

Sag's ihnen ins Gesicht

Die Frankfurter Altstadt... Nur vage schätzt ihr die Anzahl der Kameras ab, die euch gerade beobachten. Sicherheitspatrouillen finden sich an fast jeder Ecke. Dies ist der Spielplatz der Reichen und Mächtigen. Edle Boutiquen, Juweliere und Restaurants reihen sich aneinander und bieten manchem Geschäftsmann die Möglichkeit, tausende von Nuyen in wenigen Augenblicken auszugeben. Nachdem ihr den Römerberg und die Paulskirche passiert habt, weist euch ein Schild auf euer Ziel hin. Die Buchhandlung „Droste und Droste“ befindet sich in einer kleinen Seitenstraße. Hier ist es wesentlich ruhiger als auf dem Römerberg. An der rechten Seite der Gasse steht ein meterhohes Metallgerüst. Die Front eines Restaurants wird gerade renoviert, doch die Arbeiter haben schon Feierabend. In den Fenstern hängen Schilder mit der Aufschrift „Wegen Renovierung geschlossen“. Die Buchhandlung liegt wenige Schritte weiter. Das alte Fachwerkhaus wirkt mit seinen alten massigen Balken und der schweren Tür aus dunkler Eiche wie aus einem Mittelalter-Trid. Schwaches Licht von innen scheint auf die Strasse.

Wenn die Runner die Buchhandlung betreten, lies den folgenden Text vor:

Ihr öffnet die schwere Tür aus dunklem Eichenholz und betretet die schummrige Buchhandlung. Die Holzdielen unter euren Füßen knarren und in der Luft liegt der Duft von Tabak. Ein paar verstaubte Lampen bringen etwas Licht. An den Wänden stehen meterhohe alte Regale mit tausenden von Büchern. Ein alter Mann schlurft zum Tresen und begrüßt euch mit den Worten: „Guten Tag die Herren, kann ich Ihnen behilflich sein?“. Er wirkt bei eurem Anblick nicht nervös und sein freundliches Lächeln scheint echt zu sein. Obwohl ihr es sonst gewohnt seid, dass jeder, der euch begegnet gleich den nächsten Panic-Button sucht. Der alte Mann, ihr schätzt ihn knapp über 60 Jahre, trägt ein altes ausgewaschenes Hemd und eine Baumwollweste darüber, seine Nickelbrille sitzt auf der Nasensitze, seine lebhaften Augen begutachten euch. „Hast du den Don Quixote von Sevilla in den Tresor gelegt?“ Ein weiterer Mann, der dem, der euch begrüßt hat, sehr ähnlich sieht, kommt aus einem Hinterzimmer. In den Händen trägt er behutsam ein altes Buch und raucht eine Zigarre. „Ja, Ja...“, antwortet der andere. „Komm her, wir haben Kundschaft.“ „Guten Tag“, begrüßt euch nun auch der andere und lächelt euch ebenfalls freundlich an.

Atmosphäre

Die Ladeninhaber wissen auch einige unheimliche Geschichten und Sagen zu erzählen. Nutze die alte, schummrige Buchhandlung, um den Runnern ein paar Gruselgeschichten zu erzählen. Sie sollen merken, dass sie es mit einer übernatürlichen Macht zu tun haben.

Musik: Blood on his face (Soundtrack Die Neun Pforten)

Musik: Erinnerung (Soundtrack Das Boot)

Hinter den Kulissen

Die beiden Ladeninhaber sind Zwillinge und kennen das Buch „Die drei Siegel“. Sie wissen, wo sich die beiden anderen Exemplare befinden – nämlich in der Nähe von London bei einem alten Adligen namens Rossfield und in Hongkong in der Privatbibliothek der Besitzer der Eastern Tiger Corporation. Außerdem warnen sie die Runner, das Buch sei gefährlich. Die beiden Ladeninhaber verlangen kein Geld für die Information, die sie preisgeben. Doch sollten die Runner höflich sein. Sollten die Runner den beiden Zwillingen drohen, oder gar Gewalt anwenden, haben sie mit Konsequenzen zu rechnen. Schließlich befinden sie sich in der Altstadt.

Daumenschrauben

Nachdem die Runner die alte Buchhandlung wieder verlassen haben, sollten ein paar „Unfälle“ sie leicht aufschrecken. Das Baugerüst in der alten Seitengasse könnte plötzlich zusammenstürzen, wenn die Runner dran vorbeigehen. Auch der feie Geist Cassius kann zur Verwirrung erneut auftauchen. Ein schwarzer Wagen braust an den Runnern vorbei, so dass der Eindruck entsteht er wolle sie überfahren. Der Wagen trägt das besagte Blitzsymbol, die J-Rune.

Keine Panik

Sollten die Runner durch falsches Verhalten sich die freundliche Gesinnung von Droste & Droste verspielt haben, so müssen sie anderweitig an die Informationen über die beiden anderen Exemplare von „Die drei Siegel“ kommen. Ein Magierbund, ein weiterer Buchladen... ganz egal, aber diesmal sollten die Runner schon ein paar Nuyen lockermachen.

V. Per aspera ad astra – Auf rauen Wegen zu den Sternen

Was ist los, Chummer?

Dieser Abschnitt regelt die Vorbereitungen der Runner, die jetzt dem ersten Hinweis nachgehen werden, nämlich dem Exemplar, das sich in London befindet. Alle für den Meister und die Spieler relevanten Anweisungen für den nächsten Abschnitt, die Ankunft in London, werden hier gegeben.

Sag's ihnen ins Gesicht

Als ihr den Namen Rossfield erwähnt entsteht am anderen Ende der Leitung Stille. Nach einer kurzen Pause fährt Schwarzeck fort. „Sehr gut, ich bin überrascht, dass sie so schnell etwas herausgefunden haben. Ich werde für heute Abend 19:00 Uhr zwei Flugtickets auf ihren Namen reservieren. Natürlich erster Klasse. Ach ja, selbstverständlich können sie keine Waffen oder ähnliche illegale Gegenstände mitnehmen. Machen sie sich jedoch keine Sorgen um ihre magischen Utensilien, dafür werde ich sorgen. Heute Abend 19:00 Uhr, gehen sie in das Terminal A des Frankfurter Flughafens. Alles weitere erfahren sie dort!“ Schwarzeck legt auf.

Hinter den Kulissen

Nachdem die Runner den Aufenthaltsort der beiden anderen Bücher herausgefunden haben, werden sie sich sicher erst einmal an ihren Auftraggeber wenden. Dieser wird ihnen innerhalb kürzester Zeit einen Flug nach London buchen. Für diesen Flug (und den späteren Rückflug, falls es einen gibt) gilt: die Runner dürfen keine Waffen jedweder Art und keine illegale Panzerung mitnehmen. Für Cyber- und Bioware sowie für Foki, Zauber und Geister kann von Schwarzeck ihnen befristete gefälschte Genehmigungen ausstellen, die maximal zwei Wochen lang gültig sind.

Außerdem erhalten die Runner eine Kontaktadresse in Soho, an die sie sich wenden können: Digger, ein orkischer Schieber, der ihnen neue Waffen und andere Ausrüstung besorgen kann. Die Runner erhalten die Adresse seines Lagerhauses und ein Codewort, das sie zusammen mit dem Namen ihres Auftraggebers nennen sollen, um Zugang zu erhalten.

Der Flug geht um 19:00 Uhr vom Frankfurter Flughafen, Ankunft in London-Heathrow ist um 20:00 Uhr.

Daumenschrauben

Befinden sich allzu mächtige Magier unter den Spielern, so können die Lizenzen für die Zauber eingeschränkt werden und der Charakter muss möglicherweise eine polizeiliche Erfassung über sich ergehen lassen. Dasselbe gilt für Kampfmaschinen mit massivster Vercyberung.

Keine Panik

Es sollte kein allzu großes Problem darstellen, nach London zu gelangen. Spare dir hier lieber wertvolle Spielzeit und gestatte den Runnern einen leichten Überflug; sie werden später noch mit anderen Schwierigkeiten zu kämpfen haben...

VI. Manus manum lavat – Eine Hand wäscht die andere

Was ist los, Chummer?

In diesem Abschnitt gelangen die Runner nach London, kommen dort an und finden die Adresse von Digger, dem Schieber. Es folgt eine kleine Odyssee zu Diggers unterirdischem Waffen- und Ausrüstungslager, das in einem Hohlraum in einem stillgelegten Teil der Kanalisation untergebracht ist. Schließlich müssen die Runner selbst wieder dort herausfinden.

Sag's ihnen ins Gesicht

Der Vogel geht in den Sinkflug über das Lichtermeer Londons. Wie ein schwarzer glitzernder Spiegel reflektiert die Themse die vielen Lichter des großen Sprawls, in den ihr nun eintaucht. Als sich die Luftschleuse öffnet, schiebt ihr euch zusammen mit den anderen Fluggästen an den Terminals vorbei in die Eingangshalle und von dort aus zur Monorail-Station.

Wenn die Runner die Adresse von Digger finden, lies den folgenden Text vor:

Der Sprawl hat doch überall das gleiche Gesicht. Dieser Gedanke geht euch durch den Kopf, als ihr vor der verlassenem Lagerhalle steht, in der einige Ganger oder Punks gerade eine Party feiern. Das breite Eingangstor wird von zwei Orks mit vernarbten Gesichtern und lässig über die Schulter gehängten Sturmgewehren bewacht. Der Stakkatobeat einer Punkband dröhnt aus dem Innern der Halle.

Wenn die Runner nach Digger fragen, lies den folgenden Text vor:

„Hey Chummer, bist nicht von hier was? Was willstest denn von Digger? Ach egal, er ist da hinten!“ Der Ganger zeigt auf einen muskulösen Ork, der gerade mit einem Wettstreit im Armdrücken beschäftigt ist. „Aber fang bloß keinen Ärger an, Chummer! Würde dir nicht gut bekommen!“ Mit einem dreckigen Grinsen widmet sich euer Gegenüber wieder seinem Bier. In diesem Moment johlt die Menge auf. Der Ork hat seinen Gegner besiegt und lässt sich von der Menge feiern, während er die Wetteinsätze einstreicht.

Plötzlich hält er inne. Er scheint auf euch aufmerksam geworden zu sein. Mit zielsicheren Schritten kommt er auf euch zu.

Er trägt eine Lederhose und eine ausgefranste Jeansweste. Seine muskulösen Arme scheinen nicht vercybert zu sein. Das kantige Gesicht und die dunkelgrauen Augen, zusammen mit einem militärischen Kurzhaarschnitt und den leicht vorstehenden Hauern wirken einschüchternd.

„Hoi! Ihr seid sicherlich die Jungs aus Frankfurt. Konnte ich mir denken, so steif wie ihr dasteht. Ich hab ein paar Sachen für euch, doch nicht hier. Das Zeug ist in meinem Lager. Folgt mir...“

Wenn die Runner Digger folgen, lies den folgenden Text vor:

Ihr folgt Digger aus der Lagerhalle zu einem blauen, verbeulten Rover 2000. Digger zwingt seinen massigen Körper hinter das Steuer und bittet euch, einzusteigen. Die Fahrt führt durch die heruntergekommen Straßen von Soho hin zu einem alten Wohnhaus. Dort parkt Digger den Wagen in einer alten Garage und schließt diese ab.

„Ab jetzt geht es zu Fuß weiter!“

Nach einigen hundert Metern bleibt ihr vor dem Eingang einer U-Bahn-Station stehen. Dieser ist mit Plastbetonplatten vernagelt worden.

„Da müssen wir runter!“ sagt Digger und steigt die Treppe hinab. „Nach dem großen Bombenattentat in der Franklinstreet und den schweren U-Bahn-Unfällen wurde dieser Teil des U-Bahn-Systems stillgelegt.“ erzählt euch der Ork, während er einige der Plastbetonplatten beiseite schiebt, so dass ein kleiner Spalt entsteht, durch den ihr euch hindurchzwängen könnt.

In der Station ist es stockdunkel. Digger schaltet einen Niederfrequenzstrahler ein und lässt den Schein der Lampe über den verlassenem Bahnsteig wandern. „Willkommen in der Unterwelt!“

Die Luft ist feucht und modrig. Doch weit und breit ist keine Menschenseele zu sehen. Ihr hättet wenigstens ein paar Squatter erwartet. Digger steigt hinab zu den verrosteten Bahngleisen und marschiert in Richtung des dunklen U-Bahn-Tunnels. Ihr folgt ihm, um nicht in der Dunkelheit zurückzubleiben. Nach etwa fünfhundert Metern erreicht ihr eine Weichenstation, von der mehrere Tunnel weiterführen. Digger überlegt kurz und nimmt schließlich den rechten Tunnel. Von nun an scheint euer Marsch endlos zu dauern. Immer wieder erreicht hier neue Verzweigungen und jedesmal hält Digger kurz inne, bevor er sich für einen Weg entscheidet. Anscheinend kennt er das System wie seine Westentasche.

Nach einem schier endlosen Fußmarsch haltet ihr vor einer Stahltür, die ein elektrisches Gefahrensymbol trägt und mit einem dicken Magschloss gesichert ist. „Willkommen, Ladies! Seht euch um, ich hab nicht ewig Zeit!“

Wenn die Runner das Lager betreten, lies den folgenden Text vor:

Ihr betretet einen halbdunklen Lagerraum, nur von einigen monoton summenden Niederfrequenzlampen schwach erleuchtet. Es ist kalt und stinkt nach Benzin und anderen Chemikalien. Ein leises Tropfen ist zu hören. Im Raum stehen mehrere Regale, Spindschränke und Waffenschränke, gefüllt mit Dutzenden von Pistolen, Gewehren und

anderem Schattenwerkzeug. Manche sehen aus wie fabrikneu, anderen sieht man ihr Alter durchaus an – persönliche Gravuren, Kerben für getötete Gegner usw.

Digger grunzt: „Ich geh mal grad schiffen! Denkt nicht mal dran, irgendwas mitgehen zu lassen, ich krieg’s sowieso raus!“ Er geht hinaus in den Tunnel und stellt sich an die gegenüberliegende Wand. Ihr hört ein leises Prasseln, grinst und wendet euch den Waffen zu.

Plötzlich spürt ihr einen starken Luftzug. Mit einem ohrenbetäubenden Knall fällt die schwere Brandschutztür ins Schloss. Die Niederfrequenzer beginnen zu flackern. Das Ganze dauert nur wenige Sekunden, dann ist der Spuk vorbei. Ihr stürzt zur Tür und stemmt euch dagegen, doch sie bewegt sich keinen Zentimeter. Das Magschloss piept und blockiert. Nach endlosen Sekunden springt die rote Kontrolleuchte auf grün um und es gelingt euch, die Tür zu öffnen. Von der Decke hängt Digger kopfüber. Sein Rechter Fuß ist an ein Stromkabel festgebunden. Sein linkes Bein ist angewinkelt. Die leblosen Augen starren euch an, auf seinem Gesicht spiegelt sich ein grausames Lächeln.

Wenn die Runner versuchen den Weg zurück zu finden, lies den folgenden Text vor:

Die Dunkelheit scheint euch zu verschlingen. Ihr wendet euch von Diggers Leiche ab und hebt seine noch leuchtende Taschenlampe auf. Das Glas ist zwar gesplittert, doch es reicht, um den Weg einige Meter vor euch zu erleuchten. Für einen Moment fragt ihr euch, ob ihr jemals aus diesem Labyrinth aus Tunneln, Gängen und Schächten herausfinden werdet, doch euch bleibt nicht viel Zeit, denn die Batterien werden nicht ewig halten. Und was immer Digger umgebracht hat, wartet in der Dunkelheit auf euch.

Ihr habt bereits etliche hundert Meter zurückgelegt, doch irgendwie sehen alle Gänge gleich aus. Plötzlich trittst DU (Runner ansprechen) in eine klebrige Pfütze. Du hast Mühe, deinen Schuh aus der klebrigen Masse herauszuziehen. Als du dich endlich befreit hast, hörst du ein schlurfendes Geräusch hinter dir.

Du drehst dich um und richtest die Taschenlampe in die Richtung, aus der das Geräusch kam. Im Lichtschein kannst du den Kopf einer monströsen Gestalt sehen. Die vier kleinen, pechschwarzen Augen blinzeln. Aus dem weit geöffneten, zahnlosen Mund tropft eine milchige Flüssigkeit. Das Wesen ist ungefähr 2m groß und 5m lang. Es versucht mit seinen dünnen Armen den Lichtstrahl abzuwehren. Du lässt den Schein der Taschenlampe wandern und erkennst weitere Köpfe. Der vertrocknete Kopf eines kleinen Mädchens. Die grausame Todesfratze eines Strassensamurai. Weitere Gliedmaßen scheinen aus dem Rücken des Wesens zu wachsen. Du erkennst Eine Hand mit Cybersporen, Die Beine des kleinen Mädchens. Oh mein Gott, das Wesen trägt einen Panzer aus Leichen!!!

Wenn die Runner Runner den Shambler besiegt haben, lies den folgenden Text vor:

Noch einmal bäumt sich der Shambler auf, dann fällt er zu Boden. Röchelnd versucht es sich über den Boden zu schleifen, dann verstummt das Röcheln und eine fast schwarze Flüssigkeit breitet sich auf dem Boden aus.

Ihr müsst unbedingt wieder an die Oberfläche! Wer weiß wie viele von diesen Biestern noch hier unten lauern.

Schließlich fällt Licht in den Gang. Etwa 100 Meter weiter vorne erkennt ihr die rettende Treppe die wieder an die Oberfläche führt.

Atmosphäre

Stillgelegte U-Bahn-Schächte, in denen alptraumhafte Kreaturen hausen, sind das klassische Horrorszenario. Koste dies voll aus, indem du die begrenzte Wahrnehmung der Charaktere ausnutzt und sie immer nur kurze Geräusche und Gegenstände sehen lässt. Die Spieler sollten die Beklemmung und die Angst vor dem Unbekannten spüren, denn nun müssen sie alleine wieder aus dem Tunnellabyrinth herausfinden. Eine düstere Hintergrundmusik kann hier Wunder wirken.

Musik: Apocalyptica – Coma

Hinter den Kulissen

Mephisto steckt hinter dem Tod von Digger. Die Szenerie des toten Digger entspricht der Tarotkarte „Der Gehängte“, doch das wird den Runnern erst an einer anderen Stelle klar. Auf dem nun folgenden Rückweg laufen die Runner einem Shambler über den Weg (Das Jahr des Kometen S. 144). Es kommt zum Kampf gegen den Shambler. Dabei sollten es die Runner nicht zu einfach haben. Eine kleine Actioneinlage hält die Spieler schließlich wach und sorgt für reichlich Adrenalin.

Shambler

K	S	St	C	I	W	E	M	R
9/9	3x3	6	1	4/5	5	6	-	3

Initiative: 3 + 1W6

Würfelpools: Kampf 6

Karmapool/Professionalitätsstufe: 1

Angriffe: 4M

Kräfte: Verschlingen, Verstärkter Panzer, Natürlicher Zauberspruch Klebstoff, Lähmende Berührung

Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, schwer)

Daumenschrauben

Sollten die Runner den Shambler in Null-komma-nix über den Haufen geschossen haben, so kannst du es den Spielern mit mehreren Shamblern schwerer machen. Auch ein Rudel Riesen- oder Dämonenratten ist nicht zu unterschätzen.

VII. Morituri te salutant! – Die Todgeweihten grüßen Dich!

Was ist los, Chummer?

Die Runner haben von Digger ein paar Waffen erhalten. Auch wenn Diggers Tod die Runner etwas aus der Fassung gebracht hat, so haben sie doch noch einen Auftrag zu erfüllen. Die Runner machen sich also auf dem Weg zum Anwesen von Sir Richard Rossfield, um das zweite Exemplar des Buches mit dem Schwarzeck-Exemplar zu vergleichen. Während der Hinfahrt treffen die Runner erneut auf den freien Geist (der Taxifahrer), der ihnen bereits als Squatter erschienen ist, um sie zu warnen, doch Mephisto vernichtet den Geist. Die Runner sollen damit weiter verunsichert werden.

Sag's ihnen ins Gesicht

Es ist schon etwa eine Stunde her, seit ihr den Londoner Sprawl verlassen habt. Ihr habt ein Taxi genommen, so dass ihr euch nicht mit dem lästigen Linksverkehr herumplagen müsst. Der Verkehr auf der Strasse nimmt drastisch ab, als ihr von einer belebten Hauptstrasse abfahrt und auf einer schmalen Landstrasse ein Waldstück passiert. Der dunkle Nadelwald scheint das Licht des Mondes zu verschlucken. Der Taxifahrer ist nicht gerade gesprächig und aus dem Radio ertönt nur ein leises Rauschen. Plötzlich schlägt etwas gegen den Wagen. Das Taxi gerät ins Schlingern, für einen Moment ringt der Fahrer um die Kontrolle, bevor er mit quietschenden Reifen zum Stehen kommt. Für einen Moment glaubt ihr ein Reh erkannt zu haben. Der Taxifahrer bricht in Panik aus, er fährt zu euch herum und brummt euch ein paar wilde Laute entgegen, schließlich beginnt er wild mit dem Armen um sich zu schlagen, dann zerfällt er augenblicklich zu Staub.

Eine gespenstische Stille breitet sich aus. Vorsichtig öffnet ihr die Türen des Wagens, als ihr ein kratzendes Geräusch auf der Motorhaube wahrnehmt. Ihr greift zu euren Waffen, da erhebt sich mit einem lauten Krächzen ein großer schwarzer Vogel in den Nachthimmel.

Atmosphäre

Auch diese Szene dient dazu, die Runner zu verängstigen und sie zu schockieren. Betone besonders den dunklen Nadelwald und die möglichen Gefahren, die darin lauern. Da die Runner eher in Betonbauten und Strassenschluchten daheim sind, sollten sie sich weit draußen alleine im dunklen Wald sichtbar unwohl fühlen.

Musik: Cradle of filth – Creatures that kissed in cold mirrors

Chateau Saint Martin (Soundtrack Die Neun Pforten)

Hinter den Kulissen

Der freie Geist, der die Runner als Taxifahrer begleitete wurde von Mephisto vernichtet. Danach materialisiert er sich als Krähe und fliegt davon. Dies geschieht so schnell, dass die Runner keine Gelegenheit haben, Mephisto zu beobachten oder gar zu verfolgen. Nach dem Vorfall müssen die Runner den Rest des Weges alleine fortsetzen.

Daumenschrauben

In dieser Szene ist eigentlich keine „Actioneinlage“ geplant. So etwas könnte der unheimlichen Atmosphäre eher schaden. Doch Spielleiter können natürlich auch hier wieder Critterwesen verwenden, um den Runnern etwas entgegenzusetzen, z.B. Baba Yaga (S. 22 Critter Quellenbuch)

VIII. Mundus vult decipi – Die Welt will betrogen sein

Was ist los, Chummer?

Die Runner erreichen das Anwesen von Sir Richard Rossfield. Von außen sieht das kleine Schloss mitten im Wald eher altertümlich aus, doch im Jahre 2063 hat auch hier modernste Technik Einzug gehalten. Monodraht, Bewegungsmelder, Selbstschussanlagen dienen dazu ungebetene Gäste abzuhalten. Das Anwesen ist vollständig umzäunt und das Haupttor verschlossen. Wenn die Runner klingeln werden sie abgewimmelt. Schließlich werden die Runner versuchen sich unbemerkt einzuschleichen. Bei dem Versuch werden die Runner gefasst. (Am besten lasse die Runner bis in die Bibliothek vordringen, bis sie schließlich ertappt werden!)

Sag's ihnen ins Gesicht

Ihr steht vor dem Anwesen des Sir Richard Rossfield. Auf einer Lichtung vom dunklen Wald umgeben, steht ein kleines altertümliches Schloss. Ein Bau aus massivem Quarzgestein mit großen Fenstern, die teilweise erleuchtet sind und zwei etwa 25 Meter hohen Türmen. Das Dach ist mit schwarzen Schindeln gedeckt und Wasserspeier

aus Stein starren auf euch hinab. Der Schlossgarten ist mit vielen Bäumen und Hecken bepflanzt und das gesamte Anwesen ist von einem massiven Metallzaun umgeben. Ihr steht direkt vor dem gewaltigen Tor, das momentan verschlossen ist. Hinter dem Tor führt ein Weg direkt zum Haupteingang des Schlosses. Neben dem Tor befindet sich eine Klingel zusammen mit einem modernen Trideobildschirm und einer Sprechanlage.

Wenn die Runner an der Tür klingeln, lies den folgenden Text vor:

„Sie wünschen?“, ertönt es aus dem Lautsprecher und auf dem Bildschirm seht ihr einen älteren Mann im schwarzen Frack. Ihr fragt nach Sir Rossfield und habt euren Satz noch nicht zu Ende gesprochen, da bekommt ihr auch schon eine Antwort. „Bedauere Sir, aber Master Rossfield empfängt um diese Uhrzeit keine Besucher.“ Der Bildschirm erlischt.

Wenn die Runner zurück fahren wollen, lies den folgenden Text vor:

Ihr steigt wieder in das Taxi ein, um zurück in den Londoner Sprawl zu fahren, doch schnell bemerkt ihr, dass dieses Vorhaben vergebens sein wird. Der Tank des Taxis ist fast leer und der Gedanke mitten im Wald liegen zu bleiben klingt nicht gerade sehr verlockend. Noch immer beunruhigt euch der plötzliche Tod des Taxifahrers. Ihr habt nur zwei Möglichkeiten – entweder verbringt ihr eine Nacht in diesem Wald, oder ihr schafft es irgendwie, in das Schloss hineinzukommen.

Atmosphäre

In dieser Szene können die Runner beweisen, dass sie sich in ihrem Job auskennen. Allerdings darf es auch nicht zu leicht fallen, da sonst die notwendige Spannung eines Einbruchs verloren geht. Hier sollte die unheimliche Stimmung also einmal der Spannung weichen, die das Shadowrunning mit sich bringt.

Musik: Cradle of filth – Sin deep my wicked angel

Hinter den Kulissen

Vor der Bibliothek werden die Runner auf jeden Fall gefasst. Wachmänner, Magier und Luftgeist sollten die Runner davon überzeugen keine Dummheiten zu machen. Sofort danach wird Sir Rossfield über die Eindringling informiert. Dieser will persönlich mit den Runnern reden.

Mache den Runnern klar, dass jedes Opfer vermieden werden muss; sie müssen so leise und subtil wie möglich vorgehen. Die Sicherheitsvorrichtungen sollten die Runner nicht vor unlösbare Probleme stellen. Sie sollen ruhig ein Erfolgserlebnis haben und ohne große Probleme bis zur Bibliothek vordringen können.

Personelle Sicherheit

Im Schlosspark patrouillieren 6 Wachmänner, jeweils in Zwei-Mann-Trupps. Im Inneren des Schlosses gibt es drei weitere Wachmänner sowie einen Wachmagier, der einige Watcher bereithält. Das gesamte Schloss ist von einem Hüter der Stufe 6 umgeben. Ein Angriff darauf ruft sofort den Wachmagier auf den Plan.

Wachmann

K	S	St	C	I	W	E	M	R
5	5	4	2	4	5	4,55	--	4

Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf 7

Karmapool/Professionalitätsstufe: 3/3

Aktionsfertigkeiten: Pistolen 4, Maschinenpistolen 5, Knüppel 5, Wurfaffen 3

Wissensfertigkeiten: Sicherheitsprozeduren 5, Action-Sims 4

Bioware/Cyberware: Funk, Datenbuchse, Smartgunverbindung

Bioindex/Essenzindex: 0 / 7,55

Panzerung: 5/3 (Panzerjacke)

Waffen: SCK Modell 100 (Tarn 4, Muni 30(s), Modi HM/SM, 7M, Smartgun) 0-10 / 11-40 / 41-80 / 81-150
Betäubungsschlagstock (Tarn 4, RW +1, 6S-Bet.), waffenloser Angriff (4M-Bet.)

Ausrüstung: Taschenlampe, 1 Schockgranate

Wachmagier

K	S	St	C	I	W	E	M	R
3	6	3	6	5	5	6	7	5

Initiative: 5 + 1W6

Würfelpools: Kampf 8, Astralkampf 7, Zauber 5

Karmapool/Professionalitätsstufe: 4/3

Aktionsfertigkeiten: Hexerei 6, Beschwören 6, Auren lesen 6, Pistolen 4

Wissensfertigkeiten: Sicherheitsprozeduren 5 (magisch 7)

Bioindex/Essenzindex: 0 / 9

Zauber: Blindheit 5, Massenblindheit 5, Manablitze 6, Physische Barriere 6, Heilen 4, Waffen verschrotten 5, Astralpanzer 4, Double 5

Metamagische Techniken: Abschirmung

Panzerung: 6/4 (Leichte Sicherheitspanzerung)

Waffen: Colt Manhunter (Tarn 5, Muni 16(s), Modi HM, 9M, Lasermarkierer) 0-5 / 6-20 / 21-40 / 41-60
waffenloser Angriff (3M-Bet.), astraler Angriff (5M / 5M-Bet.)

Ausrüstung: Zauberspeicher (Kraft 4, Astralpanzer)

Physische Sicherheit

Der Eisenzaun ist am oberen Ende mit zwei Monofasern gesichert. Der Draht kann durch eine Wahrnehmungs(8)-Probe entdeckt und mit einer Stärke(5)-Probe durchschnitten werden. Danach ist allerdings eine Schnelligkeits(6)-Probe erforderlich, um nicht vom peitschenden Drahtende verletzt zu werden (Schaden: 10S).

Auf dem Gelände sind Bewegungssensoren verteilt (die Wachen tragen einen Transponder, so dass bei ihnen der Alarm nicht auslöst). Regeln um diese Sensoren zu überlisten finden sich in State of the Art 2063, S. 100.

Um in das Gebäude zu kommen, können die Runner durch ein Fenster einsteigen. Die Fenster sind alarmgesichert (Stufe 6). Eine Wahrnehmungs(6)-Probe erkennt das Alarmsystem und eine Elektronik(6)-Probe deaktiviert es. Die Bibliothek ist durch einen weiteren Hüter gesichert und die Tür verfügt über ein Magschloss mit Keypad (Stufe 8). Mit einem Sequenzer könnten die Runner das Schloss knacken.

Magische Sicherheit

Das gesamte Schloss ist von einem Hüter der Kraftstufe 6 umgeben. Die Bibliothek ist ebenfalls mit einem Extra-Hüter der Stufe 6 geschützt. Im Schloss hält sich ein einzelner Wachmagier auf, der allerdings zwei Watcher zur Beobachtung und einen Luftgeist der Stufe 6 bereithält.

Daumenschrauben

Die Runner können einen Alarm auslösen und die Wachmänner auf sich aufmerksam machen. Allerdings sollten sie dann eine Chance haben sich zu verstecken und somit einem Kampf auszuweichen.

IX. Alea iacta est – Der Würfel ist gefallen

Was ist los, Chummer?

Die Runner werden von Rossfields Sicherheitsleuten überwältigt. Doch anstatt die Polizei zu rufen, besteht Rossfield darauf mit den Eindringlingen zu sprechen. Die Wachleute nehmen ihnen Waffen und Ausrüstung ab und führen sie in das Privatzimmer von Sir Rossfield.

Sag's ihnen ins Gesicht

Ertappt! Obwohl keine Alarmsirenen ertönt sind, seid ihr doch aufgefliegen. Neben einen Mann, der mit allerlei Vogelfedern und Edelsteinen geschmückt ist, schwebt in der Luft ein seltsames Schillern. Keine Frage, dass dieses Schillern verdammt gefährlich werden kann. Außerdem haben ein paar Wachleute MPs auf euch gerichtet. Einer der Wachleute durchsucht euch und nimmt eure Waffen an sich.

„Master Rossfield will mit euch sprechen!“ sagt er schließlich und weist euch an, ihm zu folgen. Der Magier und zwei weitere Wachleute folgen euch ebenfalls.

Wenn die Runner in das Zimmer von Rossfield eintreten, lies den folgenden Text vor:

„Welch unerwarteter Besuch...“ Ein älterer Mann mit grauem Haar und einem gepflegtem grauen Bart sitzt hinter einem antiken Schreibtisch aus dunklem glänzenden Holz. Der Boden ist mit einem edel geknüpften roten Teppich ausgelegt. An der Decke hängt ein prunkvoller Kronleuchter und an den Wänden stehen Regale, die mit Kunstgegenständen aller Art gefüllt sind.

Rossfield erhebt sich von seinem Stuhl. „Danke Martin, lassen Sie uns nun alleine!“ Der Wachmann nickt und verlässt das Zimmer. Rossfield geht zu einem kleinen Tischchen, auf dem eine Karaffe gefüllt mit goldbrauner Flüssigkeit steht.

„Darf ich den Herren ein Glas Scotch anbieten?“ fragt er euch höflich. Mit einem Kristallglas in der Hand nimmt er wieder hinter seinem Schreibtisch platz.

„Nun meine Herren, was ist der Grund für Ihren späten Besuch?“

Wenn die Runner Rossfield alles erzählt haben, lies den folgenden Text vor:

„Interessant, sogar sehr interessant. Ich muss sagen, Sie haben meine Neugier geweckt. Ich gestatte Ihnen, Ihre Untersuchungen bezüglich des Buches durchzuführen und zwar in meiner Privatbibliothek. Allerdings nicht mehr heute Nacht. Ich bitte Sie, meine Gäste zu sein. Ein Zimmer wurde bereits für Sie hergerichtet.“

Atmosphäre

Die Runner sollten misstrauisch bei der Begegnung mit Rossfield sein, doch schließlich die freundliche Einladung annehmen. Rossfield will die Runner nicht hintergehen, sondern ist ihnen wirklich wohlwollend gesinnt, obwohl sie quasi Einbrecher sind.

Musik: Apocalyptica – One

Hinter den Kulissen

Sir Richard Rossfield ist ein sehr neugieriger Mann und es kommt so gut wie nie vor, dass jemand versucht, in sein Anwesen einzudringen. Die Runner haben seine ungeteilte Aufmerksamkeit, denn schließlich will er wissen, worum es geht. Wenn die Runner das Buch der drei Siegel erwähnen ist Schwarzeck so sehr von der Geschichte angetan, dass er bereit ist den Runnern zu helfen. Allerdings erst am nächsten Morgen, bis dahin sind die Runner seine Gäste.

X. De mortuis nil nisi bene – Über die Toten nur Gutes

Was ist los, Chummer?

Diese Szene dient wieder dazu, den Runnern etwas Unheimliches widerfahren zu lassen. Mitten in der Nacht klopft an ihre Tür ein gutaussehendes Zimmermädchen und fragt, ob sie noch etwas benötigen. Zweck ist es, dass die Runner am nächsten Morgen erfahren, dass es gar kein Zimmermädchen gibt. Was hinter der Erscheinung des Zimmermädchens steckt, bleibt der Fantasie des Spielleiters überlassen.

Sag's ihnen ins Gesicht

Es klopft an die schwere Holztür, die sich kurz darauf öffnet. Ein junges und gutaussehendes Zimmermädchen betritt das Zimmer. Mit etwas schüchternem Blick und einem freundlichen Lächeln fragt sie: „Entschuldigen Sie bitte, benötigen sie noch etwas?“

Atmosphäre

Die Nacht sollte für die Runner ruhig und friedlich sein. Auch das Kichern des Zimmermädchens sollte die Runner nicht weiter beunruhigen.

Hinter den Kulissen

Wenn die Runner dem Zimmermädchen noch etwas nennen (Speisen oder Getränke), verlässt dieses das Zimmer, taucht aber nicht wieder auf. In der Nacht ist aber leises Kichern und Gelächter auf den Gängen zu hören. Am nächsten Morgen entschuldigt sich der Chefkoch, dass er den Runnern am gestrigen Abend nichts mehr angeboten habe, er habe ganz vergessen, dass das Zimmermädchen im Urlaub sei.

XI. Anathema sit! – Verflucht sei er!

Was ist los, Chummer?

Nach einem Frühstück und einem kurzen Gespräch mit dem Chefkoch (bezüglich des Zimmermädchens!) werden die Runner aufgefordert, Sir Rossfield in seinem Arbeitszimmer zu besuchen. Dort angekommen finden sie Rossfield tot auf seinem Schreibtisch liegend, das Buch der drei Siegel in seinen Händen. Kurz darauf kommt ein Butler hinzu, der die Runner des Mordes beschuldigt und sofort Alarm schlägt. Die Runner müssen fliehen!

Sag's ihnen ins Gesicht

Das Frühstück war hervorragend und ihr fühlt euch wie Könige. Ihr tupft euch mit den seidenen Servietten den Mund ab, bevor ihr aufsteht, um Sir Rossfield in seinem Arbeitszimmer zu besuchen. Ihr wandert durch die Gänge des Schlosses, die am heutigen Morgen viel freundlicher als gestern aussehen. Sonnenstrahlen fallen durch die großen Fenster und draußen könnt ihr sehen, wie der Gärtner den Rasen mäht.

Schließlich erreicht ihr die Tür zum Arbeitszimmer. Ihr klopft an und wartet auf eine Reaktion, doch nichts geschieht. Auch ein zweites Klopfen verhallt. Ihr blickt den Gang entlang, doch er ist leer.

Schließlich öffnet ihr die Tür und tretet ein. Richard Rossfield liegt auf seinem Schreibtisch, die Augen weit aufgerissen starrt er auch an. Seine Zunge hängt aus seinem verkrampften Mund. In seinen toten Händen hält er ein Buch. Ihr kennt das Buch... es ist das zweite Exemplar des Buches der drei Siegel!

Wie versteinert blickt ihr auf die schreckliche Szene, die sich euch bietet. Plötzlich taucht hinter euch der Butler auf. Er lässt das Tablett mit einer Kanne Tee und drei Tassen fallen und rennt den Gang entlang, während er immer und immer wieder ein Wort schreit: „ALARM!“

Atmosphäre

Lasse die Runner einen friedlichen Morgen erleben! Die Runner sollen sich ruhig wohl fühlen und das adlige Leben genießen. Doch mit einem Paukenschlag kippt die Situation und die Runner stecken mal wieder mitten im Ärger. Kugeln fliegen, Alarmglocken klingeln und die Runner müssen Hals über Kopf fliehen.

Musik: Liberi Fatali (Soundtrack Final Fantasy VIII)

Hinter den Kulissen

Der idyllische Morgen endet für die Runner abrupt, als sie den leblosen Körper von Sir Rossfield entdecken. Sie können auch nicht verhindern, dass der Butler Alarm schlägt. Nun gilt es, schnell zu reagieren, denn schon bald fliegen den Runnern die ersten Kugeln um die Ohren. Jedoch sollten sie das Buch, das Rossfield in den Händen hält, mitnehmen, denn schließlich haben sie einen Auftrag zu erfüllen.

Daumenschrauben

Großzügige Spielleiter haben den Runnern ihre Waffen und Ausrüstung in der letzten Nacht zurückgegeben. Als Daumenschrauben können die Runner aber auch waffenlos dieser Situation begegnen.

XII. Mors certa, hora incerta – Der Tod ist sicher, nur die Stunde nicht

Was ist los, Chummer?

In dieser Szene müssen die Runner vor den Sicherheitskräften des Schlosses fliehen. Draußen angekommen können sie einen parkenden Wagen (Limousine, LKW des Gärtners, etc) kapern und das Tor durchbrechen. Die Verfolgungsjagd dauert, bis die Runner wieder London erreichen, dort können sie die Verfolger abschütteln. Schließlich rufen die Runner ihren Mr. Johnson an und erfahren, dass die Tickets für einen Flug nach Hong Kong bereits für sie hinterlegt worden sind. Daraufhin reisen die Runner nach Hong Kong, um das dritte Exemplar ausfindig zu machen.

Sag's ihnen ins Gesicht

Ihr reißt das Buch aus Rossfield Händen, da hört ihr auch schon die schweren Schritte von Stiefeln auf dem Parkettboden den Gang entlangkommen. Ihr blickt aus dem Raum, da schlagen auch schon die ersten Kugeln in den Türrahmen ein.

Wenn die Runner es auf den Innenhof schaffen, lies den folgenden Text vor:

Ihr erreicht den Innenhof des Schlosses. Schnell fällt euer Blick auf den kleinen LKW des Gärtners, der gerade die Hecken ein wenig stutzt. Das große Metalltor am Ende des Grundstückes ist verschlossen. Ihr springt in den LKW und habt Glück, denn die Schlüssel stecken. Ihr startet den Motor, als die ersten Kugeln die Außenspiegel treffen. Das Gaspedal voll durchgetreten, donnert ihr auf das massive Eisentor zu...

Atmosphäre

Panik! Mache den Runnern klar, dass sie draufgehen, wenn sie nicht entkommen können. Entweder werden sie von den Sicherheitsleuten über den Haufen geschossen, oder sie werden wegen Mordes zu lebenslanger Haft in einem Londoner Gefängnis verurteilt.

Musik: Balkan's Death (Soundtrack Die Neun Pforten)

Hinter den Kulissen

Die anrückenden Wachleute kennen nur ein Ziel: die Runner stoppen. Mit einem weiteren Fahrzeug verfolgen sie die Runner, wobei vergleichende Proben ergeben, ob sich der Abstand zwischen den Fahrzeugen vergrößert oder verkleinert. Schließlich versuchen ein paar Wachleute gezielt die Reifen des Fluchtwagens der Runner zu treffen. Sollte das gelingen, muss sofort eine Crashprobe abgelegt werden. In London schließlich können die Runner ihre Verfolger abschütteln.

Daumenschrauben

Der Magier kann einen Luft- oder Waldgeist beschwören, um das Fahrzeug der Runner anzugreifen. Sollten die Runner es schaffen, das Verfolgerfahrzeug auszuschalten oder sogar einige der Sicherheitsleute zu töten, kann ein Hubschrauber die Runner in noch größere Schwierigkeiten bringen. Auch Straßensperren sind eine Möglichkeit den Runnern weitere Schwierigkeiten zu verschaffen.

XIII. In partibus infidelium – Im Lande der Ungläubigen

Was ist los, Chummer?

Die Runner landen auf dem Flughafen von Hongkong und gelangen dann über eine weitere Kontaktadresse zu Fung Mao, einem Waffen- und Ausrüstungsschieber. Sie treffen sich in einem Feinkostladen mit dem Schieber, um vor Ort neue Ausrüstung zu erhalten.

Sag's ihnen ins Gesicht

Eure Uhr zeigt 18:47 an, als das Flugzeug am Terminal 42 des Flughafens Hongkong steht. Ihr streckt eure müden Glieder, es war ein langer Flug. Nachdem ihr durch die Kontrollen gekommen seid, steht ihr in der von gleißendem Licht erfüllten Eingangshalle. Durchsagen in fünf verschiedenen Sprachen dröhnen in euren Ohren und Menschen jeder Hautfarbe und jedes Metatyps laufen eilig durch die Halle, ein jeder auf der Suche nach seinem Flug. Ihr ruft euch die Kontaktadresse wieder ins Gedächtnis, die euch Von Schwarzeck gegeben hat: „Fung Mao's Delicious Things“ in einer Wohngegend, nur ein paar Blocks vom Airport entfernt. Ihr beschließt, mit einem Taxi dorthin zu fahren.

Wenn die Runner bei Fung Mao ankommen, lies den folgenden Text vor:

Der Laden sticht durch seine bunt bemalte Front mit den Lampions und den Fähnchen besonders hervor. Die Hauswände sind schmutziggelb und verleihen dem Haus etwas Kitschiges. Ein röhrenförmiger Türgang gibt leise Geräusche von sich, während er im Wind schaukelt. Tür und Türrahmen sind von vielen verschiedenen Schriftzeichen bedeckt, deren Bedeutung sich euch nicht so recht erschließen will.

Drinne befinden sich viele Regale, vollgestopft mit den unterschiedlichsten Delikatessen: von eingelegten Haiaugen über getrockneten Tigerschinken bis zu Insekten am Spieß kann der Gourmet hier alles mögliche und unmögliche für seinen Gaumen erstehen. Hinter einer gläsernen Verkaufstheke lehnt ein hünenhafter dunkelhäutiger Asiate an einer Tür, die wohl in den hinteren Bereich des Ladens führt. Er trägt offensichtlich eine Kevlarweste, so dass die wilden Tätowierungen an seinen muskelbepackten Armen deutlich zu sehen sind. Mit düsterem Blick mustert er euch. Dann ruft er euch einige Worte auf chinesisch zu.

Wenn die Runner nach Fung Mao fragen, lies den folgenden Text vor:

Der Hüne begleitet euch in ein Hinterzimmer, durch einen Flur, vorbei an verschrotteten Elektrogeräten, Plastikmüll und anderem Unrat. Schließlich werdet ihr hineingelassen, doch euer kräftiger Begleiter lässt euch nicht eine Sekunde lang aus den Augen. Das Hinterzimmer ist mit einem niedrigen Tisch und Sitzkissen sowie anderen Möbeln im japanischen Stil eingerichtet. An jeder Seite des Raums führt eine Tür weiter. Vier mit MPs bewaffnete und gepanzerte Männer stehen an den Türen Wache. Auf einem der Sitzkissen hockt huldvoll ein Chinese mittleren Alters, das schwarze, schon halb ergraute Haar zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden. Auf englisch spricht er euch an: „Seien Sie willkommen, Freunde von Schwarzeck! Setzen Sie sich, ich mache nur ungern im Stehen Geschäfte!“

Atmosphäre

Versuche, die typische Stimmung eines mit Waren überfüllten exotischen chinesischen Ladens herüberzubringen. Kisten und Fässer mit undefinierbarem Inhalt, das leise Surren der Klimaanlage, das fremdartige Flair. Die Runner sind gezwungen, dem Gorilla und seinem Meister zu vertrauen, das sollte sie ein wenig beunruhigen.

Musik: Opening (Soundtrack Die Neun Pforten)

Hinter den Kulissen

Es folgt eine typische Verhandlung mit Fung Mao. Er kann den Runnern Waffen, Panzerung und den einen oder anderen Ausrüstungsgegenstand beschaffen. Senke hierbei die Verfügbarkeit asiatischer Waffen (SCK Model 100, Nitama Optimum, Eichiro Hamamoto etc.) um -3. Seinen Leibwächter stellt Fung Mao als Shin Jia vor, einen Ki-Adepten aus dem vietnamesischen Dschungel. Außer ihm und den vier Leibwächtern besitzt Fung Mao auch elementaren Schutz – er kann ein Kraft-6-Feuerelementar herbeirufen, das ihm ein befreundeter Magier überlassen hat und das ihm 3 Dienste erfüllt. Eine der Türen führt in einen von einem weiteren Elementar bewachten Keller, in dem Fung Mao einen kleinen Teil seines Lagers untergebracht hat, so dass er den Runnern sofort ihre Ausrüstung übergeben kann. Bevor das Geschäft jedoch abgeschlossen werden kann, kommt es zu einem Zwischenfall – siehe nächsten Abschnitt.

Shin Jia

K	S	St	C	I	W	E	M	R
6	5	6	3	4	5	6	7	4

Initiative: 6 + 2W6

Würfelpools: Kampf 7

Karmapool/Professionalitätsstufe: 4/3

Aktionsfertigkeiten: Kung Fu 8, Karate 6, Einschüchterung 5, Verhör 5, Athletik 6, Maschinenpistolen 4, Gebräuche 3 (Straße 5, Triaden 6)

Wissensfertigkeiten: Triaden in Hongkong 5, Schmuggelrouten 4, Meditation 4, Überleben im Dschungel 6, Dschungellegenden 5

Kampfkünste/Techniken: Kung Fu (Voller Angriff, Stärke fokussieren, Mörderischer Schlag, Rundumschlag), Karate (Stärke fokussieren, Fußfeger, Wurf)

Bioindex/Essenzindex: 0 / 9

Ki-Kräfte: Gegenschlag (Stufe 3), Gesteigerte Reflexe (Stufe 1), Nervenschlag, Todeskralle M, Adrenalinkick (Stärke, Stufe 2)

Metamagische Techniken: Maskierung

Panzerung: 2/1 (Panzerweste)

Waffen: SCK Modell 100 (MP, Tarn 4, Muni 30(s), Modi HM/SM, 7M)

Ausrüstung: 2 Streifen Standardmunition

Daumenschrauben

Sollte alles etwa zu schnell gehen, kannst Du selbstverständlich einige Zufallsbegegnungen mit Triadengängern, der Polizei oder anderen urbanen Gefahren einbauen. Verwende jedoch nicht zuviel Zeit darauf, schließlich müssen die Runner später noch einen harten Run planen.

Keine Panik

Die Runner sollten keine Schwierigkeiten haben, zu Fung Mao zu gelangen, und sie sollten bis jetzt auch noch keine Wunden davongetragen haben.

XIV. Ad arma! – Zu den Waffen!

Was ist los, Chummer?

Die Verhandlungen mit Fung Mao werden plötzlich von einer rivalisierenden Triadengang gestört, die noch eine Rechnung mit dem Schieber offen hatte. Sie brechen von hinter in das Hinterzimmer ein und veranstalten eine ausgewachsene Schießerei. Die Runner müssen sich entscheiden, ob sie eingreifen oder wegrennen.

Sag's ihnen ins Gesicht

Ein zufriedenes Grinsen gleitet über Fung Maos faltiges Gesicht, als er eure Creds einstreicht. Plötzlich bricht die Hölle los: Ein ohrenbetäubender Knall, begleitet von einer Explosion! Ihr werdet von den Füßen gerissen. Steinbrocken und Holzsplitter regnen auf euch herab. Dann ist automatisches Feuer zu hören. Staub und Rauch nehmen euch die Sicht. Verdammt! Ein Bandenkrieg!

Atmosphäre

Und wieder einmal schlägt die Szenerie von einer Sekunde auf die nächste um. Die Runner sind völlig desorientiert und brauchen einige Zeit, um sich auf den Kampf einzustellen.

Musik: The shadow of the past (Soundtrack Herr der Ringe I)

Hinter den Kulissen

Fung Mao ist ein waschechter Geschäftsmann, und als solcher hat er natürlich auch seine Feinde. In Hongkong, wo sich die verschiedenen Triaden gegenseitig zerfleischen, hat er sich die *Hung Wui* zum Feind gemacht, indem er einige Waffenlieferungen aus Osaka im Hafen von seinen Leuten hat abfangen lassen, die eigentlich für die rivalisierende Triade gedacht waren. Hon Xenwua, der ehrenwerte Logenmeister der *Hung Wui*, hatte außerdem ein spezielles Interesse an dieser Waffenladung, da er einige langjährige Kunden beliefern musste, die nicht sehr erfreut über das Fehlen ihrer Ladung waren. Heute hat Xenwua die Position des Hauptumschlagplatzes von Fung Mao herausgefunden und sofort ein Killerkommando entsandt. Der Sprengstoff, der fast die gesamte Wand des Besprechungszimmer weggerissen hat, trifft die Runner immer noch mit einer Wucht von 4T! Die 8 Triadenkiller sind *Sze Kau*, die auf eine Beförderung hoffen und sich mit diesem Einsatz ihre Lorbeeren verdienen wollen. Sie liefern sich mit Fung Maos persönlichen Wachleuten ein Feuergefecht, das jedoch nur gewonnen werden kann,

wenn sich die Runner daran beteiligen. Spiele einen harten Barrikadenkampf aus, bei dem sich beide Parteien gut hinter Deckungen verschanzen! Die Killer kämpfen bis zum Tode, schließlich geht es um die Ehre! Doch auch Mephisto ist zugegen! Er hat den Körper eines der gegnerischen Triadenmitglieder übernommen und stiftet in dieser Position Chaos. Er wechselt öfter die Seiten und ergreift von einem der Mitstreiter Fung Maos Besitz, um dann plötzlich auf die Runner zu feuern. Das Ganze sollte ihnen sehr mysteriös vorkommen! Bevor sie jedoch Maßnahmen zur genaueren Beobachtung ergreifen können, verschwindet Mephisto wieder. Sobald Fung Mao wieder zur Besinnung kommt, befiehlt er seinem Elementar, gegen die feindlichen Ganger zu kämpfen.

Triadenkiller

K	S	St	C	I	W	E	M	R
4	6	5	2	3	4	5,5	--	4

Initiative: 4 + 2W6

Würfelpools: Kampf 6

Karmapool/Professionalitätsstufe: 3/4

Aktionsfertigkeiten: Maschinenpistolen 5, Pistolen 4, Kung Fu 5, Sprengstoffe 3

Wissensfertigkeiten: Triadenszene 6, BTL-Herstellung 4, Umschlagplätze 5

Kampfkünste/Techniken: Kung Fu (Voller Angriff, Mörderischer Schlag)

Bioware/Cyberware: Verstärkte Reflexe (Stufe 1)

Bioindex/Essenzindex: 0 / 8,5

Panzerung: 3/0 (Panzerkleidung)

Waffen: Colt Cobra TZ-115 (MP, Tarn 4, Muni 32(s), Modi HM/SM/AM, 6M)

Daumenschrauben

Hierbei ist vor allem die Anzahl der gegnerischen *Sze Kau* variabel, die man an die Kampfstärke der Gruppe anpassen kann. Will man die Runner gleich zu Beginn besonders schwächen, kann das Powerniveau des Sprengstoffes natürlich erhöht werden. Auch die Attacken Mephistos in Gestalt der Verbündeten der Runner können je nach Wunsch stärker ausfallen.

Keine Panik

Wenn die Charaktere zu sehr geschwächt sind, können Fung Maos Leibwächter und das Feuerelementar natürlich den Kampf auch für sich entscheiden – wenn auch unter großen Verlusten. Zumindest Fung Mao und die Runner sollten den Kampf überleben.

XV. Quicumque petit, reperiet – Wer sucht, der wird finden

Was ist los, Chummer?

Dieser Abschnitt listet die Informationen auf, die die Runner in Hongkong bekommen können. Sie finden nämlich heraus, dass der Konzern Eastern Tiger Corporation das Buch besitzt und in einer konzerneigenen Bibliothek aufbewahrt. Also müssen die Runner einen Shadowrun auf das Bibliotheksgebäude planen.

Hinter den Kulissen

Wenn die Runner nach Hongkong kommen, haben sie möglicherweise nur eine Adresse, die sie im zweiten Buch gefunden haben. Eine Überprüfung dieser Adresse bringt nur ein nobles Grundstück nebst Villa im Außenbezirk Hongkongs in einem edlen Viertel zutage. Der Eigentümer des Hauses ist ein gewisser Phillip Tsong. Bei Matrixrecherchen über seine Person ist folgendes herauszufinden:

Basisrecherche: Philip Tsongs Adresse und sein Komcode

Standardrecherche: Philip Tsong, geb. 14.10.2009 in Hongkong, Familienstand: geschieden, Werdegang: Studium der Literaturgeschichte und der Geschichte Europas, ab 2036 als Bibliothekar in der Universität der Eastern Tiger Corporation angestellt, 2040 Abschluss des Studiums der Magietheorie, ab 2041 Spezialist für magische Literatur und Chefbibliothekar der ETC-Unibibliothek, im Juni 2061 nach schwerer psychischer Krankheit in den Vorruhestand gegangen, darüber hinaus uninteressantere Daten wie Kfz-Zulassungen, Angestelltenlisten, Bankkonten etc.

Detailrecherche: alle Daten der Standardrecherche, außerdem: Philip Tsong war lange Zeit der Chef der Unibibliothek der ETC, er genoss das uneingeschränkte Vertrauen der Konzernleitung und hatte freie Hand, wenn es um die Anschaffung neuer Werke ging. Besonders Raritäten der arkanen Literatur hatten es ihm angetan. Er reiste oft nach Europa und Amerika, um dort persönlich auf Auktionen zugegen zu sein. 2051 erstand er auf einer Auktion in Berlin ein seltenes Buch aus dem 17. Jahrhundert, das „Buch der drei Siegel“. Noch im gleichen Jahr treten bei ihm psychische Probleme auf, wahrscheinlich Auswirkungen der Stressbelastung. Die Probleme steigern sich zu Depressionen, Schlaflosigkeit und zeitweise Paranoia, bis Tsong schließlich im Jahr 2061 in den Vorruhestand geht.

Ein persönlicher Besuch der Runner bei Tsong wird wohl nur Erfolg haben, wenn sich einer der Runner als Literaturspezialist oder ähnliches ausgibt. Tsong besitzt fünf Leibwächter, ein Luxus, den er sich auch im Ruhestand noch leistet, weil er Extraktionen fürchtet. Eine Entführung ist also äußerst schwierig und außerdem auch nicht ergiebig, denn Tsong wird dadurch wieder Anfälle mit anschließender Lethargie bekommen. Durch ein ruhiges Gespräch mit ihm können die Runner jedoch herausfinden, dass das Buch der drei Siegel sich noch immer im Besitz des Konzerns befindet, dass die Konzernleitung es jedoch um keinen Preis veräußern werde. Um das Buch einzusehen, sei eine spezielle Genehmigung (und wohl auch ein guter Ruf) nötig, da es in einer Sonderabteilung aufbewahrt werde.

Die Universitätsbibliothek

Die Eastern Tiger Corporation besitzt in Hongkong eine namhafte Universität, an der Konzernangehörige studieren und sich weiterbilden können. Das Schmuckstück dieser Einrichtung ist die angeschlossene Bibliothek, die ebenfalls nur Konzernangehörigen offen steht. Hier befinden sich hier viele berühmte Altwerke zum Thema Staats- und Wirtschaftstheorie, Philosophie und Metaphysik, Ethik und Kultur. Der innere Bereich enthält - teilweise in luftdicht versiegelten Kammern - verschollen geglaubte, verbotene und indizierte sowie äußerst wertvolle Bücher, darunter eine alte Gutenberg-Bibel, Hitlers "Mein Kampf" und Machiavellis "Der Fürst", Archetypen antiker Autoren, frühe Ausgaben des Korans und einige andere Schätze. Der Gesamtwert aller Bücher, die im inneren Bereich aufbewahrt werden, dürfte sich auf ein paar Millionen Nuyen belaufen. Auch die Studenten der Universität dürfen die Bücher nur im Beisein eines Bibliothekars einsehen, und es dürfen immer nur maximal drei Bücher gleichzeitig eingesehen werden.

Die Sicherheit des Gebäudes ist für eine Universität enorm hoch, besonders in der Bibliothek, wo sich einige sehr teure und seltene Exemplare befinden. Im Folgenden sind sämtliche Sicherheitsmaßnahmen des Gebäudes aufgelistet. Welche davon die Runner in Erfahrung bringen können, liegt an ihrem rollenspielerischen Geschick und ihren Fertigkeiten:

Personelle Sicherheit

Im Gebäude halten sich stets 12 Wachmänner des konzerneigenen Sicherheitsdienstes auf, darunter 3 Magier. Es gibt 3 Schichten zu jeweils 8 Stunden (6-14 Uhr, 14-22 Uhr, 22-6 Uhr). Die Wachleute laufen in unregelmäßigen Abständen in Zweiertrupps Patrouille durchs Gebäude; die Magier halten sich jedoch stets in der Sicherheitszentrale auf, um sich auf den errichteten Hüter, die Watcher und die Elementare zu konzentrieren. In der Zentrale befindet sich ein Panicbutton, der innerhalb von 2W6 Minuten ein 10-köpfiges Verstärkungsteam anfordern kann.

Wachmann

K	S	St	C	I	W	E	M	R
4	5	4	2	4	4	4,55	--	4

Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf 6

Karmapool/Professionalitätsstufe: 3/3

Aktionsfertigkeiten: Pistolen 4, Maschinenpistolen 5, Knüppel 5, Karate 5

Wissensfertigkeiten: Sicherheitsprozeduren 5, Action-Sims 4

Kampfkünste/Techniken: Karate (Fußfeger, Blindkampf)

Bioware/Cyberware: Funk, Datenbuchse, Smartgunverbindung

Bioindex/Essenzindex: 0 / 7,55

Panzerung: 5/3 (Panzerjacke)

Waffen: SCK Modell 100 (Tarn 4, Muni 30(s), Modi HM/SM, 7M, Smartgun) 0-10 / 11-40 / 41-80 / 81-150

Betäubungsschlagstock (Tarn 4, RW +1, 6S-Bet.), waffenloser Angriff (4M-Bet.)

Ausrüstung: Taschenlampe

Wachmagier

K	S	St	C	I	W	E	M	R
3	6	3	5	5	5	6	7	5

Initiative: 5 + 1W6

Würfelpools: Kampf 8, Astralkampf 7, Zauber 5

Karmapool/Professionalitätsstufe: 4/3

Aktionsfertigkeiten: Hexerei 6, Beschwören 6, Auren lesen 6, Pistolen 4, Karate 5, Zentrierung 6

Wissensfertigkeiten: Sicherheitsprozeduren 5 (magisch 7), Ainu 6

Kampfkünste/Techniken: Karate (Fußfeger, Blindkampf)

Bioindex/Essenzindex: 0 / 9

Zauber: Blindheit 5, Massenblindheit 5, Manablitze 6, Physische Barriere 6, Heilen 4, Waffen verschrotten 5, Astralpanzer 4, Double 5

Metamagische Techniken: Zentrierung (Ainu)

Panzerung: 6/4 (Leichte Sicherheitspanzerung)

Waffen: Colt Manhunter (Tarn 5, Muni 16(s), Modi HM, 9M, Lasermarkierer) 0-5 / 6-20 / 21-40 / 41-60

waffenloser Angriff (3M-Bet.), astraler Angriff (5M / 5M-Bet.)

Ausrüstung: Zauberspeicher (Kraft 4, Astralpanzer)

Physische Sicherheit

Alle Wände und Fenster besitzen eine Barrierenstufe von 8. Alle Außenfenster (in der Zeichnung orange markiert) sind mit Stufe-6-Alarmsystemen versehen, die nur mit einer Wahrnehmungs(8)-Probe lokalisiert (Elektronik B/R als ergänzende Fertigkeit) und nur mit einer Elektronik(6)-Probe (modifiziert je nach Werkzeug) umgangen werden können. Die Türen tragen Stufe-4- bzw. Stufe 8-Magschlösser, die mit Keycardscannern (in der Zeichnung: K4) bzw. Retinascannern (in der Zeichnung: R8) gesichert sind. Pro Schicht gibt es nur zwei Befugte, deren Retina die Türen zum inneren Bereich öffnet.

Von 21-7 Uhr, wenn die Bibliothek geschlossen ist, sind im inneren Bereich Drucknetzsensoren aktiviert. Bei Betreten der Sensoren wird sofort Alarm ausgelöst, alle Außentüren werden elektronisch verriegelt und das Wachpersonal wird auf den Plan gerufen. In der Sicherheitszentrale kann mit einem Schalter ein Generalalarm ausgelöst werden, der ebenfalls alles verriegelt. In verriegeltem Zustand können alle Magschlösser nur von einer Masterkeycard geöffnet werden. Um die Drucknetzsensoren zu bemerken, muss eine Wahrnehmungs(8)-Probe gelingen; misslingt diese, immer noch eine Wahrnehmungs(6)-Probe. Misslingt auch diese, wird Alarm ausgelöst, gelingt sie, kann der Charakter versuchen, mit einer Reaktionsprobe gegen einen MW in Höhe von 7 + seiner natürlichen Konstitution unauffällig vom Sensor zu treten; befindet er sich in vollem Lauf, erhöht sich der MW um 2.

Magische Sicherheit

Zu jeder Wachschicht gehören 3 Magier, die physische und astrale Patrouillen machen. Alle drei Magier errichten bei Schichtwechsel gemeinsam einen neuen Kraft-6-Alarmhüter über dem inneren Bereich der Bibliothek. Jeder Magier beschwört einen Kraft-5-Watcher; um eine Person zu entdecken, die außerhalb des Gebäudes herumschleicht, muss einem Watcher eine Kraft(5)-Probe gelingen (evtl. noch modifiziert, falls der Eindringling astraler Natur ist). Außerdem bringt jeder der drei Magier ein Kraft-6-Elementar (meist Feuer oder Erde) mit 1W3 Diensten mit zum Wachdienst, das kämpfend und unterstützend eingreifen kann.

Matrixsicherheit

Am RTG Hongkong (Orange-6/8/9/8/7/7) hängt ein recht großes PLTG der Eastern Tiger Corporation (Orange-8/15/14/13/15/13). Von dort aus erreicht man den Haupthost der Bibliothek. An diesen sind mehrere minderwertige Hosts angeschlossen, die von Studenten benutzt werden. Unabhängig davon gibt es in der Sicherheitszentrale einen Offline-Host, der alle Alarmer und Verriegelungen im Gebäude überwacht und steuert. Dieser kann nur direkt per Konsole oder über Peripheriegeräte angezapft werden.

Bibliothekshost

Orange-6/12/11/11/13/10

3	Sonde-6
8	Maske-5-Krüppler
13	Killer-7; passiver Alarm
16	Maske-7-Ripper
20	Aufspür-6
23	Blaster-8, aktiver Alarm

Sicherheitsshost

Orange-8/14/14/12/12/15

5	Sonde-6
9	Aufspür-7
14	Killer-7; passiver Alarm
17	Teergrube-6, Killer-8
20	Blaster-6, Bod-4-Ripper
24	Blaster-8; aktiver Alarm

Studentenhost

Grün-4/8/6/7/9/7

5	Sonde-6
11	Aufspür-5
15	Killer-6
20	Maske-5-Krüppler; p.Al.
26	Aufspür-6
31	Blaster-5

26	Blaster-9 [Panzerung]	29	Funke-7, Bod-6-Ripper	35	Blaster-6, aktiver Alarm
31	Bod-5-Ripper, Blaster-6	32	Nichtletales Schwarzes IC-7	39	Maske-6-Ripper
35	Nichtletales Schwarzes IC-8	35	Letales Schwarzes IC-8, Bod-7-Ripper	45	Nichtletales Schw. IC-6
39	Letales Schwarzes IC-10	38	Letales Schwarzes IC-10	49	Shutdown
42	Shutdown	43	Shutdown		

XVI. Cavete canem! – Nehmt euch in acht!

Was ist los, Chummer?

Zu irgendeinem Zeitpunkt während des Aufenthalts in Hongkong – möglichst schon vor dem entscheidenden Run auf die Bibliothek – treffen die Runner in den Straßen Hongkongs auf einen Kartenleger, der ihnen Unglück für die Zukunft prophezeit. Natürlich ist dies nur eine weitere Schikane Mephistos, um den Charakteren Angst einzujagen.

Sag's ihnen ins Gesicht

Die Straße ist überfüllt mit Straßenhändlern aller Art. An einer Ecke werden lebendige Hühner in Käfigen verkauft, andere verkaufen Obst und Gemüse, Souvenirs und Stadtpläne, Chips und Trideogeräte. Die Luft ist erfüllt vom Stimmengewirr herumkreischender Händler und ihrer Kunden. Hin und wieder sieht man gepanzerte Zweimann-Trupps von Kong Security Services, die hier die Cops stellen, sich aber scheinbar damit begnügen, hin und wieder ein paar unangenehme Fragen zu stellen und so einige Händler dazu zu veranlassen, vorzeitig ihren Stand zu räumen.

Nach ein paar Minuten lies den folgenden Text vor:

Als ihr eure Blicke über die Warentische dreier asiatischer Kids wandern lasst, die Horror-, Action- und Porno-Simchips aller Art verkaufen und anscheinend bereit sind, ihre Ware mit einem Tasergewehr zu verteidigen, bleibt ihr an einem älteren Chinesen hängen, der euch anstarrt. Als ihr näher an ihn herantretet, legt er ein schmieriges Grinsen auf und entblößt einige Zahnstummel. Dann greift er nach einem Stapel abgegriffener chinesischer Spielkarten und beginnt damit, sie auf sehr umständliche Weise zu mischen. Zwischendurch winkt er euch heran und stößt einige unverständliche Brocken Neo-Kantonesisch aus, die ihr nicht versteht. Euer Chummer verdreht die Augen: „Kommt schon, das ist doch bloß einer dieser Betrüger!“ Doch ihr beobachtet den Alten weiter. Der aromatische Rauch einiger Räucherstäbchen steigt euch in die Nase. Der Mann lässt euch drei Karten ziehen, die er verdeckt vor euch auslegt. Er deutet auf die von euch aus gesehen linke: „Ve'gange'heit!“ und deckt sie auf, während er etwas murmelt: „Suche...beginnt...ve'sp'icht E'folg. Staa'ke Menssen!“

Er deckt die mittlere auf: „Geggenwaat!“ Seine Stirn legt sich in Sorgenfalten: „Unglück...passie't. Schwe'e Rücksslag! Nix gut!“

Schließlich die rechte: „Ssukun! Ungewisse...Ausgang...Entscheidung über Leben und Tod muss...gemakkt werden!“

Er sammelt die Karten wieder ein und hält die Hand auf. Ihr drückt ihm ein paar Nuyen in die Hand. Ein mulmiges Gefühl breitet sich in eurem Magen aus.

Atmosphäre

Versuche, das Interesse der Runner zu wecken. Der alte Mann ist nur ein Kartenleger, doch die Runner sollten glauben, er wüsste etwas von ihrem Auftrag oder ahne etwas. Diese Szene ist ein wunderbarer Moment, um die Runner wieder daran zu erinnern, dass etwas Böses sie beobachtet, falls sie diese Tatsache zu sehr aus den Augen verloren haben sollten.

Musik: Opening (Soundtrack Die Neun Pforten)

Hinter den Kulissen

Mephisto hat den Kartenleger mittels der Kraft Besessenheit übernommen und sagt den Runnern (die keine Ahnung von chinesischer Kartenlegerei haben sollten) eine ungewisse und unglückliche Zukunft voraus, um sie zu verunsichern und zu demotivieren. Sie sollten jedoch keine Gelegenheit haben, die Aura des Kartenlegers zu lesen und Mephisto darin zu finden. Es geht einfach alles zu schnell. Zur Not musst Du ein Ablenkungsmanöver inszenieren, um die Runner vom Kartenleger abzulenken. Ansonsten hat die Szene keinerlei Bewandnis.

Daumenschrauben

Natürlich können die Runner auch mit den Kong Security Cops aneinander geraten, was ihre Recherchen erheblich erschweren kann; außerdem sind die verschiedensten Triaden und andere Syndikate in Hongkong aktiv, denen die Runner in die Hände fallen könnten; es gibt also jede Menge potentielle Opponenten für das Team.

XVII. Memento mori! – Bedenke, dass Du sterben musst!

Was ist los, Chummer?

Dieser Abschnitt beschreibt den Ablauf der Ereignisse, sobald die Runner das Buch in der Bibliothek an sich genommen haben und die Verfolgungsjagd, wenn sie aus der Bibliothek fliehen.

Sag's ihnen ins Gesicht

Wenn die Runner das Buch an sich genommen haben, lies den folgenden Text vor:

Ihr steckt das dritte und letzte Exemplar in die Tasche und macht euch daran, das Gebäude zu verlassen. Auf einmal seht ihr eine Gestalt einige Meter entfernt stehen. Es ist ein alter Asiat mit schütterem Haar, eingehüllt in lumpige Kleidung. Der Blick seiner traurigen Augen geht ins Leere: „Nehmt...es nicht! Es...bringt Unglück!“

Wenn die Runner das Gebäude verlassen haben, lies den folgenden Text vor:

Ihr habt kaum die Universität verlassen, als über euch Rotorengeräusche und das Rattern von automatischen Waffen zu hören sind. Ihr müsst hier weg, und zwar schnell!

Atmosphäre

Die Situation wird kritisch, die Runner müssen schnell handeln und um ihr Leben laufen! Es ist Zeit für Action und Hektik!

Musik: Eingeschlossen (Soundtrack Das Boot)

Hinter den Kulissen

Woher der mysteriöse Chinese plötzlich kommt, sollte die Runner sehr verwundern. Lasse sie jedoch im Unklaren darüber, wer oder was er wirklich ist, denn in diesem Augenblick – wenn es nicht schon vorher geschehen ist – wird Alarm ausgelöst, und die Runner müssen fliehen. Draußen jedoch erwartet sie ein Hubschrauber der Konzernsicherheit, der zwei MMG-Schützen und weitere 4 mit Sturmgewehren bewaffnete Soldaten an Bord hat. Die MG-Schützen werden zunächst vom Helikopter aus versuchen, die Runner zu erledigen und erst dann landen, um die vier anderen Soldaten abzusetzen. Hieraus kann eine spannende Verfolgungsjagd entstehen, die über eine längere Strecke hinweg führen kann. Die Verfolger lassen von den Runnern ab, wenn sie deren Spur verlieren.

Der Hubschrauber (Hughes WK-2 Stallion)

<i>Handling:</i>	5	<i>Geschw:</i>	190	<i>Beschl:</i>	14	<i>Rumpf:</i>	4
<i>Panz:</i>	0	<i>Sig:</i>	3	<i>Auto:</i>	3	<i>Pilot:</i>	--
<i>Sensor:</i>	1	<i>Last:</i>	1.250	<i>Fracht:</i>	70	<i>Sitze:</i>	2
<i>Zugang:</i>	2t+1gs	<i>Treibstoff:</i>	J (1.250l)	<i>Wirt:</i>	0,2 km/l	<i>S/L:</i>	VTOL

Soldaten

K	S	St	C	I	W	E	M	R
5	5	5	2	5	5	4,25	--	5(6)

Initiative: 5(6) + 2W6

Würfelpools: Kampf 7

Karmapool/Professionalitätsstufe: 4/4

Aktionsfertigkeiten: Gewehre 5, Sturmgewehre 5, Schwere Waffen 6, Wurfaffen 4, Athletik 4, Karate 5

Wissensfertigkeiten: Militärtaktik 5, Eastern Tiger Corporation 3

Kampfkünste/Techniken: Karate (Voller Angriff, Fußfeger)

Bioware/Cyberware: Verstärkte Reflexe (Stufe 2), Smartgun-2

Bioindex/Essenzindex: 0 / 7,25

Panzerung: 6/4 (Leichte Sicherheitspanzerung)

Waffen: FN MAG-5 (MMG, Muni 50, Modi AM, 9S, Smartgun, RS 2) 0-80 / 81-250 / 251-750 / 751-1.200

bzw. Ares Alpha (StG, Muni 42(s), Modi HM/SM/AM, 8M, Smartgun, RS 2) 0-50 / 51-150 / 151-350 / 351-550

4 IPE-Schockgranaten (16M-Bet.) 0-15 / 16-25 / 26-50 / 51-100

Ausrüstung: 3 Flashpaks

XVIII. Sub specie aeternitatis – Unter dem Gesichtspunkt der Ewigkeit

Was ist los Chummer?

Die drei Bücher befinden sich nun im Besitz der Runner. Sie begeben sich nun zurück nach Frankfurt, um Mr. Johnson seine Ware auszuhändigen. Vorher allerdings haben sie Zeit, hinter das Geheimnis der drei Bücher zu kommen.

Sag's ihnen ins Gesicht

Endlich befinden sich alle drei Exemplare in eurem Besitz und ihr macht euch an die Arbeit, sie auf Unterschiede und Gemeinsamkeiten zu überprüfen.

Wenn die Runner eine Wahrnehmungsprobe gewürfelt haben, lies den folgenden Text vor:

Nach einer halben Stunde habt ihr erste Unterschiede erkannt: Die Illustrationen aus Schwarzecks Ausgabe und der Londoner Ausgabe sind teilweise verschieden; dafür weist das Schriftbild des Hong Kong Exemplars einige Unterschiede zu Schwarzecks Ausgabe auf. Doch auch die Londoner und die Hong Konger Ausgabe weisen signifikante Unterschiede in Bezug auf Layout, Schrifttyp und Bebilderung auf. Ihr kommt schnell zu der Schlussfolgerung, dass sich keines der drei Bücher eindeutig als Fälschung identifizieren lässt.

Wenn die Runner weitere Wahrnehmungsproben gewürfelt haben, lies den folgenden Text vor:

Auch nach längerer Forschung kommt ihr zu dem Ergebnis, dass ihr nicht eindeutig sagen könnt, welches der drei Bücher nun echt ist. Eure müden Augen haben für heute genug gesehen, ihr lehnt euch zurück und blickt auf die drei nebeneinander liegenden Bücher. Plötzlich fährt ein Windstoss durch den Raum, der die Seiten der Bücher umblättert. Wie durch Zauberhand sind alle drei Bücher nun bis auf die letzte Seite umgeblättert...

Wenn die Runner Schwarzeck anrufen lies den folgenden Text vor:

Ihr wollt nun endlich den Lohn für eure Mühen einkassieren und greift zum Telefon. Es dauert eine ganze Weile, dann meldet sich schließlich Schwarzeck am anderen Ende der Leitung: „Guten Abend, ich hoffe, Sie waren erfolgreich?“

Atmosphäre

Wenn die Runner sich an die Recherchen an den Büchern machen, sollte wieder die mystische Stimmung aufkommen, die beim Run in Hongkong vielleicht ein wenig verloren gegangen ist. Die vielen seltsamen Vorkommnisse, bei denen die Bücher um ein Haar zerstört werden, sollten die Runner mehr als nervös machen. Sie sollten dermaßen am Ende mit den Nerven sein, dass sie die Bücher so schnell wie möglich loswerden wollen.

Musik: Vocalise (Theme from the Ninth Gate) (Soundtrack Die Neun Pforten)

Hinter den Kulissen

Sobald sich alle drei Exemplare im Besitz der Runner befinden, haben diese die Möglichkeit, hinter ihr Geheimnis zu kommen. Doch von dem Moment an, da die Runner das dritte Buch besitzen, versucht Mephisto die Bücher zu zerstören. Zumeist wird er von anderen Personen (inklusive der Runner) Besitz ergreifen, die dann ihrerseits versuchen, die Bücher zu vernichten, doch diese Manöver sollten immer knapp scheitern. Sorge dafür, dass letztendlich doch alle drei Bücher unversehrt bleiben. Dies dient nur dazu die Runner zu hetzen, die Bücher ihrem Auftraggeber auszuhändigen.

Alle drei Exemplare sind echt und werden zur Beschwörung benötigt.

Hinter der letzten Seite (im Einband) befindet sich jeweils ein Teil des Rätsels, das zur Beschwörung Mephistos gelöst werden muss: Zwei Scheiben und ein Blatt mit Rätselversen (Siehe Handouts).

Das Rätsel

In einem der Bücher befindet sich hinten im Einband ein Blatt mit 13 Rätselversen. Jeder dieser Verse beschreibt ein Objekt auf der größeren der beiden Scheiben. Dreht man die kleinere Scheibe auf das betreffende Objekt, so dass das Pentagramm darauf zeigt, sollte in einem ausgeschnittenen Fenster an der gegenüberliegenden Seite ein Buchstabe zu sehen sein. Dreht man nun bei jedem gelösten Rätselvers die kleine Scheibe zu dem richtigen Objekt und notiert sich den Buchstaben, der dann im Fenster erscheint, erhält man den Lösungsspruch: OCCASUS TERRAE – Weltuntergang. Die Kenntnis dieses Wortes der Macht, das für Mephisto wie ein Wahrer Name wirkt, ermöglicht erst seine Beschwörung bzw. Beherrschung.

Hier die Rätselverse im Einzelnen, dazu das richtige Objekt und der zugehörige Buchstabe:

1. So manchen lockt es und bringt den Tod	Gold	O
2. – ein Traum das Leben ist –	Unendlichkeit	C
3. An der Tafel trifft sie sich, doch ohne den Vierten	Rune	C
4. Der Letzte auf dem Schlachtfeld	Krähe	A
5. Zu früher Stunde trank ich den Rest vom Wein	Stein	S
6. Was die Kinder des Feuers vorhersagen, wirst du bald sehen	Stäbe	U
7. Ruhend im Stein, geduldig wartend	Schwert	S
8. Wer es nicht liebt, der Gott nicht kennt	Licht	T
9. Des Rätsels Lösung offensichtlich	Auge	E
10. Markus 14,23	Kelch	R
11. Am hölzernen Stab das Dunkel vertreibt	Feuer	R
12. Mancher erhält es zu Unrecht, und mancher zu Unrecht nicht	Tod	A
13. Des Rätsels Lösung endet hier	Omega	E

Sollten die Runner tatsächlich das Rätsel lösen und trotz aller Warnungen die Beschwörung wagen, dann lasse sie die Konsequenzen ihres Handelns spüren, denn niemand unterwirft den Teufel und kommt ungeschoren dabei davon. Selbst wenn die Beschwörung erfolgreich ist, wird Mephisto Intrigen gegen die Runner spinnen, was sie letztendlich das Leben kosten wird. In diesem Fall endet das Abenteuer hier.

Im Folgenden gehen wir also davon aus, dass die Runner evtl. die Lösung des Rätsels kennen, aber die Beschwörung selbst nicht durchführen. Wenn sie Schwarzeck die Bücher ohne die Scheiben übergeben wollen, merkt dieser es, da das Buch beim herausnehmen leicht beschädigt wurde. Die Runner sollten also ihren Lohn erhalten und glauben, der Run sei gelaufen.

Ein teuflischer Scherz – die Holzschnitte

Bei der Untersuchung der Bücher werden die Runner feststellen, dass in dem Buch 9 Holzschnitte enthalten sind, die als die 9 Pforten ins Reich der Hölle betitelt sind. Der Spielleiter kann diese Holzschnitte als Handouts an die Spieler verteilen. Bei genauer Betrachtung bemerken sie, dass jeweils 3 Holzschnitte in jedem der drei Bücher eine andere Signatur aufweisen; statt des AT (Aristide Torkia) erscheint dort ein LCF – Lucifer. Zu jedem Holzschnitt findet sich außerdem ein Spruch, der Name des Bildes. All dies hat nichts zu bedeuten, es beeinflusst auch nicht die Beschwörung Mephistos. Der Spielleiter kann die Holzschnitte ganz außen vor lassen, er kann sie benutzen, um die Runner auf eine falsche Fährte zu locken, es kann sogar sein, dass die 9 Holzschnitte mit der LCF-Signatur wirklich etwas Besonderes bewirken – vielleicht öffnen sie ein Tor zu einer Metaebene, offenbaren den Wahren Namen eines anderen mächtigen Geistes oder mehrerer, oder sie lösen einen Fluch aus. Der Fantasie des Spielleiters sind hier keine Grenzen gesetzt.

Hier die 9 Holzschnitte im Einzelnen:

Die erste Pforte: Schweigen ist Gold

Ein Ritter nähert sich einer befestigten Stadt (Burg), deren Tor verschlossen ist. Er hält einen Finger an die Lippen, mahnt zur Vorsicht oder zum Schweigen.

Unterschied: Bei einem Holzschnitt sind vier Türme zu sehen, bei dem anderen nur drei.

Die zweite Pforte: Öffne das, was verschlossen ist

Ein Einsiedler steht vor einer verschlossenen Tür, neben sich auf dem Boden eine Laterne, in seiner Hand zwei Schlüssel. Ein Hund begleitet ihn. Neben ihm ein Zeichen, das an den hebräischen Buchstaben Teth erinnert.

Unterschied: Bei einem Holzschnitt hält der Eremit die Schlüssel in der linken, beim anderen in der rechten Hand.

Die dritte Pforte: Wer schweigt, bewahrt das Geheimnis

Ein Vagabund - oder ein Wallfahrer - nähert sich einer Brücke, die einen Fluss überspannt. An ihren beiden Enden verhindert je eine geschlossene Turmtür den Zugang. Auf einer Wolke sitzend, zielt ein Bogenschütze auf den Weg, der zur Brücke hinführt.

Unterschied: Bei einem Holzschnitt hat der Schütze keinen Pfeil im Köcher, bei dem anderen noch einen Pfeil.

Die vierte Pforte: Das Glück trifft nicht jeden auf gleiche Weise

Ein Narr steht vor einem Mauerlabyrinth. Der Zugang wird von einer Tür verschlossen. Auf dem Boden drei Würfel, von denen jeweils drei Seiten mit den Zahlen 1, 2, und 3 zu sehen sind.

Unterschied: Bei einem Holzschnitt ist der Ausgang vermauert beim anderen nicht.

Die fünfte Pforte: Vergeblich

Ein Geizhals - oder ein Händler - zählt vor einer verschlossenen Tür Goldstücke. Hinter ihm steht der Tod, in seinen Händen hält er eine Sanduhr und eine Heugabel.

Unterschied: Bei einem Holzschnitt ist die Sanduhr abgelaufen, beim anderen nicht.

Die sechste Pforte: Ich bereichere mich am Tod

Ein Gehängter, der Ähnlichkeit mit einer Tarot-Figur aufweist, hängt kopfüber mit auf den Rücken gefesselten Händen von einer Schlossmauer herab, unmittelbar neben einem verschlossenen Turm.

Durch eine Schießscharte hindurch hält eine behandschuhte Hand ein flammendes Schwert.

Unterschied: Bei einem Holzschnitt ist das linke Bein des Gehängten angewinkelt, beim anderen das rechte.

Die siebte Pforte: Der Lehrling übertrifft den Meister

Ein König und ein Bettler spielen Schach auf einem Brett mit weißen Feldern. Durch ein Fenster scheint der Mond. Darunter balgen sich neben einer verschlossenen Tür zwei Hunde.

Unterschied: Einmal ist das Schachbrett weiß, einmal schwarz.

Die achte Pforte: **Die Tugend ist besiegt**

Vor einer befestigten Stadtmauer mit geschlossenem Tor kniet ein Mann und wartet mit gebeugtem Kopf auf den Schlag seines Henkers. Im Hintergrund ein Glücksrad mit drei Figuren: Eine befindet sich auf dem höchsten Punkt, eine zweite steigt auf und eine dritte ab.

Unterschied: Bei einem Holzschnitt trägt der Henker einen Heiligenschein, beim anderen nicht.

Die neunte Pforte: **Nun weiß ich , dass aus der Finsternis das Licht empor strömt**

Eine nackte Frau reitet auf einem siebenköpfigen Drachen. In ihren Händen hält sie ein aufgeschlagenes Buch. Im Hintergrund auf einem Hügel steht im gleißenden Licht eine Burg, deren Tor verschlossen ist.

Unterschied: Bei einem Holzschnitt brennt das Schloss im Hintergrund, beim anderen nicht; dafür zeigt die Frau auf das Schloss.

Daumenschrauben

Das einzige, was der Spielleiter den Runnern hier erschweren kann, ist die Lösung des Rätsels bzw. die Durchführung der Beschwörung. Sie sollten aber auch bei den Angriffen Mephistos das Gefühl haben, die Bücher noch einmal knapp gerettet zu haben.

Keine Panik

Es sollte den Runnern auf jeden Fall gelingen, die Bücher unbeschadet bei Schwarzeck abzuliefern. Dafür sollte der Spielleiter sorgen.

XIX. Oderint, dum metuant – Mögen sie mich hassen, solange sich mich nur fürchten!

Was ist los, Chummer?

Nachdem die Runner ihren eigentlichen Job erledigt haben, offenbart sich Mephisto ihnen, denn er will sein Ziel – die Vernichtung der drei Bücher – nun endlich erreichen. Er beauftragt sie seinerseits, die Bücher von Schwarzeck zurückzuholen.

Sag's ihnen ins Gesicht

Ihr sitzt zu Hause, froh, endlich eure hart verdienten Nuyen zählen zu können. Ihr müsst die Heizung aufdrehen, es ist unnatürlich kalt für die Jahreszeit. Der Himmel ist grau und bewölkt. Wahrscheinlich wird es demnächst zu regnen oder schneien beginnen. Plötzlich hört ihr ein leises Miauen am Fenster. Als ihr nachseht, findet ihr eine zottelige Straßenkatze mit zerzaustem schwarzem Fell. Sie blickt euch aus einem gelben und einem roten Auge an und miaut kläglich.

Wenn die Runner die Katze mit ins Haus nehmen, lies den folgenden Text vor:

Ihr beschließt, der Katze etwas Milch zu geben und bringt sie nach nebenan. Doch als ihr zurückkommt, traut ihr euren Augen nicht: Statt der Katze sitzt dort ein mittelgroßer Mann im schwarzen Nadelstreifenanzug. Er trägt eine rote Seidenkrawatte und schwarze Lackschuhe und macht einen sehr gepflegten Eindruck. Allerdings besitzt er schwarze Fingernägel.

Als er spricht, klingt seine Stimme wie schwarzes Öl: „Ich grüße euch. Verzeiht mir mein...Eindringen, doch ich habe etwas sehr wichtiges mit euch zu besprechen! erinnert ihr euch an die drei Bücher, die ihr jüngst eurem Auftraggeber verkauft habt? Ich bin sehr interessiert an diesen Büchern, um ehrlich zu sein, äußerst interessiert. Beschafft sie mir schnellstmöglich und ich werde euch einen Wunsch erfüllen, soweit es in meiner Macht steht.“

Sobald der Fremde seine Forderung ausgesprochen hat, dreht er sich um und verlässt die Wohnung. Bevor er geht, wendet er sich noch einmal um: „Sucht auf dem Altkönig.“

Atmosphäre

Wenn die Runner erkennen mit wem sie es zu tun haben, sollte ihnen das eine gehörigen Respekt einflößen. Mephisto ist und fühlt sich überlegen und dieses sollten die Runner zu spüren bekommen.

Musik: Cradle of filth – The principle of evil made flesh – 6 on

Hinter den Kulissen

Stelle von Anfang an sicher, dass die Runner sich hier in der unterlegenen Position befinden: Weder Waffen noch Zaubersprüche können Mephisto etwas anhaben. Zur Persönlichkeit Mephistos findest du mehr im Anhang.

Durch seine zahlreichen Kräfte kann Mephisto den Runnern fast jeden Wunsch erfüllen, wenn sie seiner Bitte entsprechen. Sollten sie seinen Auftrag nicht erledigen, wird er sich zu rächen wissen. In diesem Fall endet der Run hier, doch die Runner werden (in folgenden Abenteuern) noch von Mephisto hören.

Wenn die Runner sich jedoch bei Christoph von Schwarzeck melden, ist dieser nicht zu sprechen, doch wenn sie Mephistos Tipp folgen, werden sie fündig: der Altkönig ist ein Berg nördlich des Frankfurter Sprawls, auf dem sich

ein Kloster befindet, das vom Geheimbund „Schwarze Flamme“ für das alljährliche Treffen benutzt wird. Viel mehr ist über den Altkönig nicht zu erfahren, außer dass in den höheren Lagen eine mysteriöse Hintergrundstrahlung herrscht.

Daumenschrauben

Sollten die Runner so dumm sein zu glauben, sie könnten Mephisto verbannen oder bekämpfen, dann belehre sie eines Besseren. Wenn du willst, kannst du Mephistos Hinweis weglassen und die Runner so dazu zwingen, selbst den Aufenthaltsort von Schwarzecks herauszufinden.

Keine Panik

Mephisto wird den Runnern nichts zuleide tun – zumindest jetzt noch nicht. Auch den Aufenthaltsort der Bücher sollten sie auf jeden Fall erfahren, notfalls durch Mephisto.

XX. Circulus vitiosus – Verderblicher Kreis

Was ist los, Chummer?

Die Runner machen sich auf zur letzten Etappe ihres Abenteuers – dem Kloster auf dem Altkönig, wo sie die drei Bücher wieder finden werden. Aufgehalten werden sie dabei nur von einem Hornbären, dessen Territorium sie durchqueren.

Sag's ihnen ins Gesicht

Der Schotter knackt unter euren Reifen, als ihr den schlecht befestigten Pfad hinauffahrt. Dunkle Tannen säumen euren Weg. Nur wenig Mondlicht fällt zwischen den Bäumen hindurch; es ist dunkel. Langsam kriecht euer Wagen den Weg hinauf.

Plötzlich bricht etwas Großes aus dem Unterholz und rennt auf euch zu. Im Scheinwerferlicht könnt ihr die Silhouette eines riesigen Bären erkennen, der sich nun mit seinem ganzen Körpergewicht auf die Motorhaube wirft. Glas splittert, Metall quietscht. Drek! Ihr habt es mit einem massigen Bär zu tun, und er ist nicht gut gelaunt!

Wenn die Runner das Kloster erreichen, lies den folgenden Text laut vor:

Der Weg verbreitert sich und die Bäume weichen einem Plateau, auf dem im Schutz einer hochaufragenden Felswand ein altes Gemäuer steht. Die vielen Kreuzornamente lassen keinen Zweifel daran, dass es sich hier um ein altes Kloster handelt. Die Fenster sind hell erleuchtet, anscheinend sind viele Leute anwesend. Dafür sprechen auch die zwei Dutzend Autos – größtenteils Limousinen, aber auch einige Sportwagen und Kleinwagen – die auf dem Schotterplatz vor dem Kloster geparkt wurden. Einige Chauffeure sind zu sehen, die bei ihrem Wagen Wache halten.

Atmosphäre

Die Runner merken, dass ihr Job erst vorbei ist, wenn Mephisto die Bücher in seinem Besitz hat. Sie werden nervös, denn nun geht es auf das Ende zu...

Musik: Chateau Saint Martin (Soundtrack Die Neun Pforten)

Sleepy Hollow Main theme (Soundtrack Sleepy Hollow)

Hinter den Kulissen

Die Kreatur, der die Runner unterwegs begegnen, ist ein Hornbär. Wenn sich einer der Runner dem Bären in einem Zweikampf stellt und ihn mit bloßen Händen bezwingt, sucht der Bär das Weite. Anderenfalls wird er mit allen Waffen angreifen, und das kann für die Runner tödlich enden. Darüber hinaus können evtl. die Sicherheitskräfte des Klosters auf die Runner aufmerksam werden.

Auf dem Altkönig herrscht eine Hintergrundstrahlung von 2, stellenweise sogar 3. Woher diese Strahlung rührt, ist der Fantasie des Spielleiters überlassen; in diesem Szenario ist die Quelle der Strahlung unwichtig (siehe auch Deutschland in den Schatten II, S.188). In den höheren Lagen befinden sich noch die Überreste verlassener AG-Chemie-Anlagen, darunter auch einige noch funktionstüchtige Drohnen und Selbstschussanlagen. Wenn die Runner diesem Gelände zu nahe kommen, müssen sie damit rechnen, angegriffen zu werden.

Auf dem Parkplatz halten sich bei der Ankunft der Runner etwa 8 ausgebildete Sicherheitschauffeure auf. Sie werden, solange die Runner sich nicht an den Autos zu schaffen machen oder Anstalten machen, aggressiv zu werden, nichts gegen sie unternehmen. Die Runner können sogar ins Kloster gelangen, ohne belangt zu werden.

Hornbär

K	S	St	C	I	W	E	R
13/6	6x4	13	--	4/6	5	6Z	5

Initiative: 5 + 2W6

Würfelpools: Kampf 8

Karmapool: 3

Angriffe: 10M-Bet. (Pranken), 13S (Krallen), +2 Reichweite

Kräfte: Steigerung körperlicher Attribute (Stärke), Gesteigerte Reaktionen

Anmerkungen: wenn ein Einzelner mit Betäubungsschaden gegen den Bär kämpft, zieht dieser sich zurück, sobald er eine Wunde erhält; greifen ihn mehrere Gegner an oder werden Fernwaffen oder Zauber eingesetzt, aktiviert der Bär seine Critterkräfte und kämpft bis zum Tod.

Sicherheitschauffeur

K	S	St	C	I	W	E	M	R
4(7)	6	5	3	5	6	1,7	--	5[9]

Initiative: 5 + 2W6; eingeriggt: 5(9) + 3W6

Würfelpools: Kampf 8, Steuer 9

Karmapool/Professionalitätsstufe: 4/4

Aktionsfertigkeiten: Geschütze 5, Pistolen 4, Raufen 6, Athletik 4, Auto 6, Computer 5

Wissensfertigkeiten: Sicherheitsprozeduren 5

Kampfkünste/Techniken: Raufen (Ausweichen, Ausmanövrieren, Fußtritt)

Bioware/Cyberware: Dermalverkleidung (Stufe 2), Riggerkontrolle (Stufe 2, alpha), Smartgunverbindung, Synapsenbeschleuniger (Stufe 1)

Bioindex/Essenzindex: 0,4 / 4,7

Panzerung: 5/4 (Panzerjacke, Dermalverkleidung)

Waffen: Altmayr White Star (SP, Tarn 4, Muni 12(s), Modi HM, 9M, Smartgun, RS 1) 0-5 / 6-20 / 21-40 / 41-60, waffenloser Angriff: 5M-Bet.

Ausrüstung: 2 Ersatzstreifen für Altmayr-White Star (Standard, Gel)

Daumenschrauben

Die Chauffeure können natürlich auch beauftragt werden, das Kloster zu bewachen oder ihren Passagier zu verständigen; das Eindringen ins Kloster kann dann für die Runner sehr viel schwieriger werden. Auch der Kampf mit dem Hornbären kann durch weitere Critter erschwert werden.

Keine Panik

Die Runner sollten es auf jeden Fall ins Kloster schaffen. Der Hornbär wird sie, sollten sie vor ihm fliehen, nicht weiter verfolgen.

XXI. Dies irae, dies illa solvet saeculum in favilla – Tag des Zornes, Tag der Zähren, wird die Welt in Asche kehren!

Was ist los Chummer?

Die Runner platzen nun in die Beschwörungsszeremonie hinein, die von Schwarzeck und die schwarze Flamme vorbereitet haben. Je nach Verlauf der Handlung können sich hier nun verschiedene Szenarien entwickeln.

Sag's ihnen ins Gesicht

Die großen Flügeltüren schwingen zur Seite als ihr den Saal betretet. Im Schein der vielen überall aufgestellten Kerzen könnt ihr eine Gruppe von mehr als zwei Dutzend schwarzgewandeten Personen erkennen. Vorne an der ehemaligen Kanzel steht von Schwarzeck die drei Bücher aufgeschlagen vor sich liegend. Die Kapuzenträger stimmen einen tiefen zeremoniellen Gesang an. Niemand scheint Notiz von euch zu nehmen.

Atmosphäre

Je nach Verlauf der Handlung kann sich nun ein spannendes aber auch actiongeladenes Ende ergeben. Diese Szene entscheidet darüber ob die Welt um eine Bedrohung reicher ist, oder ob das Unheil noch einmal abgewendet werden kann.

Musik: Cradle of filth – Carmillas masque

Cradle of filth – Venus in fear

Hell (Soundtrack Diablo II)

Hinter den Kulissen

Für das Ende ergeben sich folgende Möglichkeiten:

- 1.) Von Schwarzeck versucht Mephisto zu beschwören, doch dies misslingt und Mephisto richtet – durch die falsche Beschwörung gequält – ein Massaker unter den Anwesenden an. Die Runner sollten den entstehenden Tumult nutzen, um die Bücher an sich zu nehmen.
- 2.) Die Runner verhindern in letzter Minute die Beschwörung und nehmen die Bücher an sich. Entweder sie übergeben sie danach an Mephisto, der ihnen Befehlen wird sie zu vernichten, oder sie behalten die Bücher und übergeben sie mächtigen magischen Personen, um sie sicher zu verwahren.
- 3.) Die Runner verhindern die Beschwörung durch Schwarzeck und nehmen danach die Bücher an sich, um selbst eine Beschwörung vorzunehmen. Je nachdem ob die Runner die Beschwörung (Lösung des Rätsels) richtig durchführen unterwerfen die Runner Mephisto oder verlieren das Leben.

Mitglied der Schwarzen Flamme

K	S	St	C	I	W	E	M	R
3	3	2	4	4	3	6	--	3

Initiative: 3 + 1W6

Würfelpools: Kampf 5

Karmapool/Professionalitätsstufe: 2/1

Aktionsfertigkeiten: Raufen 2, Gebräuche 2 (Sekte 4)

Wissensfertigkeiten: Okkultismus 5, Weltverschwörungstheorien 4, Magietheorie 3

Kampfkünste/Techniken: Raufen (Ausweichen)

Bioindex/Essenzindex: 0 / 9

Panzerung: 0/0 (Ritualrobe)

Waffen: waffenloser Angriff: 2M-Bet.

Daumenschrauben

Du kannst den Runnern hier das Leben schwer machen, indem du einzelne Geheimbündler auf sie hetzt.

Keine Panik

Im Fall eines Massakers sollten die Runner im Normalfall entkommen.

XXII. Pax vobiscum – Friede sei mit euch!

Was ist los, Chummer?

Dieser letzte Abschnitt erläutert die verschiedenen Möglichkeiten, wie es nach dem Showdown weitergehen kann.

Atmosphäre

Je nachdem, wie die Geschichte ausgeht, fühlen sich die Runner endlich befreit von dem Fluch oder tragen ihn weiterhin mit sich herum. Fürs Erste ist dieses Abenteuer jedoch ausgestanden, und das sollten sie spüren.

Musik: Erinnerung (Soundtrack Das Boot)

Hinter den Kulissen

Wenn Mephisto ein Massaker im Kloster anrichtet, geht alles in Flammen auf. Schaffen es die Runner dann nicht mehr, die Bücher zu retten, so verbrennen sie in den Flammen und der Bann um Mephisto ist gebrochen. Mephisto ist dann ein freier Geist, und zwar ein sehr mächtiger! Je nach Laune wird er die Runner dann entlohn oder nicht.

Im Idealfall gelingt es den Runnern aber, die Bücher an sich zu nehmen, doch wissen sie, dass sie dann nicht mehr sicher sind, denn Mephisto wird weiterhin versuchen, die Bücher zu vernichten, und dabei geht er über Leichen! Schließlich hat er alle Zeit der Welt...

Also ist es am logischsten, die Bücher in die Hände mächtiger magischer Personen zu übergeben, und zwar alle drei Bücher in verschiedene Hände. Es empfehlen sich Connections aus der magischen Szene oder sogar magische Gruppen bis zu globalen Organisationen wie der Draco Foundation. Was die Runner mit den Büchern machen, sollte individuell ausgearbeitet werden. Auf jeden Fall bietet der Ausgang der Geschichte dem Spielleiter genügend Möglichkeiten für eine Fortsetzung...

Dramatis Personae

Christoph von Schwarzeck

Er ist der Auftraggeber, der das Rätsel des Buches der drei Siegel lösen wollte, um mit der Hilfe der Bücher den Teufel selbst herbeizurufen. Von Schwarzeck ist Multimillionär; er sitzt im Vorstand der Deutschen Bank und damit im Frankfurter Bankenverein, besitzt dort und von anderen Firmen beträchtliche Aktienanteile. Doch neben seiner Tätigkeit im Finanzwesen hat er eine hermetische Ausbildung genossen und sich langsam, aber sicher immer weitergebildet. Durch das Sammeln von wertvollen alten Büchern, die sich mit Okkultismus und Satanskult beschäftigen, hat er ein umfassendes Wissen um diese Dinge. Er ist hermetischer Initiat 3. Grades der Ausrichtung Schwarzmagie, beherrscht jedoch nur wenige Zauber. Sein Hauptbetätigungsfeld ist die Beschwörung. Von Schwarzeck ist ein undurchsichtiger, mysteriöser Mann, dessen Anwesenheit Beklemmung auslöst und unangenehm ist. Er wird selbst jedoch kaum als Gegner für die Runner auftreten, sondern seine Bodyguards und anderen Diener auf sie hetzen. Fast ständig kann er auf die Dienste eines Elementars zurückgreifen, sollte es brenzlich werden.

K	S	St	C	I	W	E	M	R
4	4	5	6	6	5	6	9	5

Initiative: 5 + 1W6

Würfelpools: Kampf 7, Zauber 6, Astralkampf 8, Astral 3

Karmapool/Professionalitätsstufe: 8/4

Aktionsfertigkeiten: Hexerei 4, Beschwören 8, Auren lesen 5, Gebräuche 4 (Konzern 7, Straße 5, Magier 6), Einschüchterung 4 (psychisch 6), Verhandlung 6, Computer 4, Klingenwaffen 4

Wissensfertigkeiten: Okkultismus 6, Magietheorie 8, Alte Bücher 6, Beschwören-Hintergrundwissen 6, Klassische Arien 4, Berühmte Antiquariate 5

Bioindex/Essenzindex: 0 / 9

Zauber: Schmerz 6, Klammer 5, Gedanken beherrschen 6, Magie analysieren 6, Manablitz 5

Metamagische Techniken: Maskierung, Anrufung, Spiegelung

Panzerung: 4/2 (Vashon Island Actioneer Anzugjacke, Hose, Stehkragenhemd)

Waffen: Giftdolch (Tarn 8, 5L + 10T durch Atropin*)

Ausrüstung: Taschensekretär, Handy, Kraftfokus (Stufe 3) in Form einer den ganzen Rücken bedeckenden magischen Tätowierung, die ein komplexes Linienmuster zeigt

Anmerkungen: * Beim ersten Kontakt erleidet das Opfer einen +1-MW-Modifikator auf alle Aktionsfertigkeiten, es ist außerdem unfähig, nahe Objekte zu fixieren (+1-Modifikator für Nahkampf und Fernkampf in kurzer Reichweite), ist verwirrt (+2-Modifikator für alle Wissens-, technischen, B/R-, Sprach- und Magiefertigkeiten und erleidet Halluzinationen, Fieber, hohe Pulsfrequenz)

Mephisto

Viele Legenden ranken sich um dieses Wesen, das ein höherer Diener des Teufels oder sogar der Teufel selbst sein soll. Umso schwerer ist es zu sagen, was dieses Wesen, mit dem es die Runner in diesem Szenario leibhaftig zu tun bekommen werden, wirklich ist. Zumindest sollte es für die Runner rätselhaft bleiben, ob Mephisto nun eine dämonische Entität von einer entfernten Metaebene ist oder doch nur ein mächtiger Freier Geist, der sich die Identität des Teufels angeeignet hat.

Dem Spielleiter sei gesagt, dass die letztere Version zutrifft: Mephisto ist ein Freier Geist, der ursprünglich als Verbündeter erschaffen wurde, denn Aristide Torkia schuf, als er das Buch der drei Siegel schrieb, unwissend wahrscheinlich die erste Verbündetenformel. Doch schon der erste, der sie im Jahre 2020 anwenden wollte, nämlich Bartholomäus Torkia, büßte dafür mit dem Leben, denn Mephisto gelang es, sich zu befreien.

Fortan wandelte er als Freier Geist unter den Menschen. Seine Motivation liegt irgendwo zwischen den Kategorien Schatten, Schwindler und Spieler. Er liebt es, den ach so schwachen Sterblichen seine Dienste anzubieten und sie zu Reichtum und Einfluss zu bringen, nur um sich dann an der Sucht des Unglücklichen zu weiden, der ihm seine Seele verkauft hat, und zuzusehen, wie er langsam zugrunde geht. Dann schließlich holt sich Mephisto endgültig seine Seele.

Doch Mephisto wird von einem Ziel getrieben. Noch ist er nicht endgültig frei; jeder, der das Geheimnis des Buches der drei Siegel lüftet und die korrekte Beschwörung durchführt, kann ihn an sich binden, und zwar dauerhaft. Mephisto hasst nichts mehr als die Sklaverei, doch er ist nicht imstande, die drei Bücher, die zur Beschwörung nötig sind, selbst zu zerstören. Also versucht er auf subtile Weise zu verhindern, dass ein Individuum in den Besitz aller drei Bücher kommt.

Die Figur des Mephisto ist eine Art Joker des Runs. Du kannst ihn an allen möglichen Orten auftauchen lassen und ihn alle möglichen Gestalten annehmen lassen. Manchmal scheint er auf der Seite der Runner zu kämpfen, dann wieder gegen sie. Werte für ihn anzugeben, ist eigentlich sinnlos, da er es mit fast jeder Runnergruppe aufnehmen

kann, doch seien sie der Vollständigkeit halber trotzdem angegeben. Allerdings könnten ihm einige hochgradige Initiaten gefährlich werden. Mephisto hat nicht die Möglichkeit, sich auf seine Heimatebene zurückzuziehen, doch er „heilt“ seine Wunden mit der normalen Geschwindigkeit von Geistern (1 Kästchen pro Minute, in der er nicht kämpft).

K	S	St	C	I	W	E	R
12	10	10	8	9	10	10	9

Initiative: 20 + 1W6; astral: 30 + 1W6

Würfelpools: Kampf 14, Astralkampf 13, Zauberpool 10

Karmapool/Professionalitätsstufe: 5/4

Aktionsfertigkeiten: Einschüchterung 6, Verhandlung 5, Lügen 5, Gebräuche 4 (Menschen 6, Geister 5), Hexerei 8, Verführung 5

Wissensfertigkeiten: Beschwörung 4, Magietheorie 5, Metaebenen 5, Verbündetenformel 5

Zauber: Verkrüppeln 5, Schmerz 6, Böse Ahnung 5, Heißes Eisen 5, Trugbild 4, Manablit 8, Massaker an Menschen 6, Todeshand 3, Versteinern 5, Flammenwerfer 4, Gedanken beherrschen 5, Mob-Bewusstsein 4, Klammer 4, Physische Barriere 4, Geisterblitz 8, Manastörung 5, Temperatur ändern 6, Leben aufspüren 5

Kräfte: Astrales Tor, Auramaskierung, Begierdenspiegelung, Besessenheit, Dreidimensionale Bewegung, Gesteigerte Sinne (Geruch, Lichtverstärkung), Hilfskraft, Immunität (Gifte, Krankheit, Altern, normale Waffen), Materialisierung*, Psychokinese, Reichtum, Telepathische Verbindung, Tierbeherrschung (Insekten), Wetterbeherrschung, Zauber brechen

Panzerung: 20/20 (durch Immunität gegen normale Waffen)

Waffen: keine (er verteidigt sich stets durch Zauberei)

Ausrüstung: je nach Typ, den er gerade verkörpert

Schwächen: Verwundbarkeit (Salz), Schwere Allergie (Salz)

Kraftstufe: 10

Geisterenergie: 5

* Materialisierung erfolgt vorzugsweise in die folgenden Gestalten:

- Männlicher Mensch, 185cm groß, schlank (fast schwächling), kurze schwarze Haare, schwarzer Nadelstreifenanzug mit roter Seidekrawatte und silbernen Manschettenknöpfen. Schwarze Lackschuhe, außerdem schwarze Fingernägel und schwarze Augen. In der Iris lodert eine Flamme (Nur bei näherem Hinsehen zu bemerken, Wahrnehmungs(8)-Probe).
- Weiblich, 172cm groß, schlank, schmale Taille, mittlere Brüste, langes schwarzes Haar, smaragdgrünes Kleid mit tief geschnittenem Dekolleté, schwarze Fingernägel und smaragdgrüne Augen. In der Iris lodert eine Flamme. (Nur bei näherem Hinsehen zu bemerken, Wahrnehmungs(8)-Probe).
- Taube, weiß mit schwarzen Flügelspitzen und schwarzem Kopf, rote Augen.
- Katze, schwarz, zottelige Erscheinung, ausgehungert, ein rotes und ein gelbes Auge.

Handouts

1. Gebäudepläne

Vom Anwesen Richard Rossfields befinden sich 3 Karten Umfang dieser Datei; eine zeigt ein Luftbild des Hauses und der Umgebung, während zwei weitere das Erdgeschoss und den 1.Stock darstellen. Diese Karten kann der Spielleiter den Spielern vorlegen, er muss es jedoch nicht tun. Es genügt auch, den Gebäudetrakt, in dem sich die Runner während des Runs befinden, auf einem anderen Blatt zu skizzieren.

Von der Bibliothek in Hongkong sind 2 Karten enthalten – eine Blanks-Karte für die Spieler, die nur die Umrisse des Gebäudes zeigt, und eine Karte für den Spielleiter, in der Türen, Raumaufteilung, Alarmsicherung etc. eingezeichnet sind.

2. Rätsel

Die große und die kleine Scheibe sollte der Spielleiter ausdrucken und ausschneiden und dann mit einer Klammer, die durch die Mitte gebohrt wird, miteinander verbinden. Dann muss er auf der kleinen Scheibe gegenüber dem Pentagramm am Rand ein kleines Fenster ausschneiden und schließlich noch die korrekten Buchstaben auf der großen Scheibe einzeichnen, so dass immer der richtige Buchstabe im Fenster zu sehen ist, wenn das Pentagramm auf ein Objekt auf der großen Scheibe gerichtet ist (siehe dazu auch: Das Rätsel). Damit die richtigen Buchstaben nicht schon von Anfang an sichtbar sind, kann man zusätzlich weitere Buchstaben auf die große Scheibe malen, so dass nur das korrekte Anwenden der kleinen Scheibe die richtigen Buchstaben aus dem Buchstabensalat herausfiltert.

Der dritte Teil des Rätsels besteht einfach aus einem Zettel (vielleicht eignet sich hierfür Pergament oder ähnliches, alt aussehendes Papier), auf den der Spielleiter (evtl. in altertümlicher Schrift) die 13 Rätselverse schreibt.

Der Spielleiter muss sich Gedanken machen, welchen Teil des Rätsels er den Spielern zuerst zugänglich macht. Erhalten sie die Verse zu früh, können sie sich schon Gedanken darüber machen, während sie mit den Scheiben höchstwahrscheinlich nichts anfangen können.

3.Holzschnitte

Wenn sich der Spielleiter dafür entscheidet, die Holzschnitte mit ins Abenteuer aufzunehmen, kann er die beigefügten Bilddateien ausdrucken und sie den Spielern ebenfalls als Handouts vorlegen. Auch hier kann er überlegen, in welchem Buch welche Holzschnitte enthalten sind.

Downloaded from www.credstick.de

© by Tiamat & Myras