



Ultima ratio

eine Shadowrun-Kampagne von Tiamat

EINLEITUNG

»Gibt es Verbindungen?« fragte Maroon und verfolgte sein Gegenüber mit dem Blick, während der andere nervös durch den Raum schritt. Maroon erhöhte den Sauerstoffgehalt im Raum, es begann bereits, stickig zu werden. Endlich hielt der andere Mann, Vestan, inne und sah ihm ins Gesicht. Schweißperlen standen auf seiner Stirn. Maroon hob besorgt die Hand: »Nicht so schwer atmen, Mr.Vestan, Sie wissen, die Luft...«

Vestan wischte sich hastig den Schweiß ab und setzte sich wieder: »Ja, es gibt eine Verbindung. Die Verbindung heißt Halley.«

Maroon blickte aus dem Fenster auf die aschebedeckten Felder, die giftigen Schwefeldämpfe, das verseuchte Wasser. Tränen standen ihm in den Augen: »Mr.Vestan, Sie dürfen uns nicht sterben lassen! Das dürfen Sie nicht!« Vestan nickte, es war wie ein Schuldeingeständnis: »Wir werden alles dafür tun, uns die Kräfte dieses Kometen zunutze zu machen. Er ist immerhin schuld daran, dass alles so ist, wie es ist.«

Maroon hatte sich beruhigt. Seine Stimme klang wieder ärgerlicher: »Geben Sie diesem verfluchten Felsbrocken nicht die Schuld für die Fehler, die Sie und andere in der Vergangenheit begangen haben!«

Vestan seufzte: »Jaja, die Vergangenheit. Das ist schon so eine Sache mit der Vergangenheit. Ich sage Ihnen was, Maroon. Wir werden jemanden zurückschicken, der sich der Sache annehmen wird. Er wird herausfinden, was falsch gelaufen ist, und die Ursache beheben.«

Maroon stand auf: »Dann wird er nicht allein gehen. Ich komme mit.« »Ausgeschlossen, mein guter Maroon. Ihr Platz ist hier an meiner Seite. Ich brauche Sie doch noch.« Seine wulstigen Finger tätschelten die Schulter des ausgemergelten Mannes. Maroon blickte finster drein. Er würde mitkommen. Das würde er sich nicht entgehen lassen. Er kannte diese Zeit nicht. Diese Zeit lag mehr als 150 Jahre zurück. Damals, 2061.

VORWORT

Das Abenteuer „Ultima ratio“ stellt formal und teilweise auch inhaltlich die Fortsetzung des Abenteuers „O tempora, o mores“ dar. Ich habe mich dazu entschlossen, diese Fortsetzung zu schreiben, da O tempora einerseits immer eines meiner Lieblingsabenteuer war und ich andererseits von einigen Besuchern unserer Homepage viel positives Feedback gerade zu diesem Run bekommen habe und deshalb auch ein gewisses „Publikum“ zu bedienen habe *gg. Von hier aus Grüße an

Jens Kulpe, Garreth den Ki-Adepten, Oli Speede, Mike aus Berlin, James Nowhere, Dirk Konitzer, Thomas Heinig (Anduin.de), Tanoshii (Technoschamane.de) und viele andere SysOps und Admins von Partnersites – und natürlich meine Chaos-Crew.

Die Bilder in dieser Datei stammen von verschiedenen Internetseiten, teilweise auch von mir selbst. Besonderer Dank geht jedoch an die Jungs von Soykaf.de, deren umfangreiches Charakterbilder-Archiv mir sehr geholfen hat.

Die Fortsetzung ist sicherlich etwas...anders. Ich bestreite nicht, dass ich einige Inspirationen für den Run aus Filmen und Büchern gewonnen habe – eine Prise „12 Monkeys“, etwas von „Zurück in die Zukunft“, sogar eine alte „Enterprise“-Folge gab mir Inspirationen. Dennoch hoffe ich, dass das Gesamtwerk nicht allzu sehr abgekupfert erscheint und seinen eigenen Stil bewahrt.

Ausgangspunkt des Runs ist Frankfurt/Main, der Zeitpunkt ist September 2061, da der Run nach O tempora, o mores stattfinden muss und außerdem zu diesem Zeitpunkt zum ersten Mal SURGE-Phänomene auftreten (siehe auch „Das Jahr des Kometen“); frühestens jedoch im Juli 2061, wenn man bei dem im Abenteuer auftauchenden Fall von einem verführten SURGE-Fall ausgeht.

Der Run kann mit ziemlich jedem beliebigen Charaktertypus gespielt werden, jedoch sollte man auf eine ausgewogene Gruppe achten. Einen besonderen Reiz hat es natürlich, wenn die Runner, die bereits O tempora, o mores hinter sich gebracht haben, bei diesem Run dabei sind.

Der Meister benötigt möglicherweise folgende Quellenbücher, da er sonst gezwungen ist, einige Werte zu improvisieren: SR3.01D-Grundregelwerk, SR-Kompendium 3.01D, Rigger 3.01D, Matrix, Critter

So, nun aber genug der einleitenden Worte; hier der Inhalt des Runs.

ÜBERBLICK

Nachdem in O tempora, o mores die Runnergruppe mit einem Virus aus der Zukunft infiziert worden war, das ihnen erlaubte, Zukunftsvisionen zu erleben, und nachdem sie eine bestimmte U-Bahn-Station in die Luft gesprengt hatten und somit in der Zukunft das Auftauchen von drei Dämonen verhindert hatten, die die Welt zugrunde richten würden, legte sich alles wieder. Die Zukunft wurde neu geschrieben – eine von vielen möglichen Zukünften, wohlgemerkt – und die Terrorherrschaft der drei Dämonen würde niemals stattfinden. Doch das Schicksal der Welt hatte sich keinesfalls zum Besseren gewandelt, denn nun herrschte ein weltumspannender Konzern, der gleichzeitig Weltregierung und Weltwirtschaft war und der gleichzeitig als erster die Bezeichnung „Gigakonzern“ verdiente: Die Titan Corporation, im Jahre 2188 (nur ein Jahr, nachdem die Agenten ausgesandt wurden, um das „Dämonenproblem“ zu lösen) wie aus dem Nichts entstanden und mit einem Kanonenschuss an den Konzernhimmel gelangt. Die Inhaber der Gesellschaft hatten sich in sämtliche AAA- und AA-Konzerne eingekauft und vereinigten nun ihren Aktienanteil zu einer gewaltigen Wirtschaftsmacht. Innerhalb weniger Jahre war die Titan Corporation Nummer Eins in sämtlichen Wirtschaftsbereichen; sie dominierte den Konzerngerichtshof und kontrollierte darüber hinaus noch bedeutende Staatsregierungen, brachte Revolten und Reformen hervor und vereinigte so die wichtigen Staaten unter ihrer Oberhoheit. Natürlich ging all das nicht spurlos an der Erde vorüber: Gab es vor 100 Jahren noch einige unberührte oder von der Natur zurückeroberte Gebiete, so glich die gesamte Erde im Jahr 2212 einer einzigen giftigen ätzenden strahlenden Kloake. Die Menschen lebten in Arkologien, die untereinander durch Tunnel verbunden waren. Der Planet starb. Das alles würde geschehen, ein Jahr, bevor Halley wieder erscheint.

Einige Menschen, deren Geist noch nicht von der Unterdrückung der Titan Corporation geplättet wurde, wollten der Ursache auf den Grund gehen, wie es so weit kommen konnte, was der Auslöser für den phänomenalen Erfolg der Gründer der Titan Corporation war. Doch dadurch, dass die beiden mit Prophecy infizierten Agenten die Zukunft verändert hatten (sie hatten schließlich verhindert, dass die drei Dämonen Gestalt annehmen konnten), war die Temporalforschung nun wieder völlig unterentwickelt (es gab keinen Anreiz, danach zu forschen, da die Welt nun nicht bedroht wurde). Doch durch den Einfluss des Halleyschen Kometen gelang es einigen hochkarätigen Magiern, durch Magie ein Zeittor in ein zurückliegendes Kometenjahr zu öffnen – 2061. Subjekt V-23, genannt Taunus, ein exzellenter Spion, der für eine Rebellengruppe innerhalb des Gigakonzerns arbeitete, wurde 2213 zurückgeschickt, um den Ursprung der Titan Corporation zu ergründen und zu verhindern.

Doch bei dem Ritual warf sich Maroon, ein Lohnsklave aus der Abteilung Lebensraumgestaltung in den Zeitspalt. Die beiden landeten also im Jahr 2061, an zwei verschiedenen Orten.

Während nun Taunus, berauscht von den Annehmlichkeiten der – noch relativ unverseuchten – Welt, seinen Auftrag schnell vergisst und nach kurzer Desorientierung in die Schatten einsteigt, um als Shadowrunner an Geld zu kommen, landet der psychisch labile Maroon in einer Nervenklinik, wo man ihn unter Drogen setzt und seinen

Beteuerungen keinen Glauben schenkt. Maroon aber ist der verstoßene Sohn von Simon Cruise, der noch aus der Zeit stammt, in der Cruise UCAS-Spezialagent war. Er wurde blind geboren und kannte seinen Vater kaum.

Der Mann, der die Titan Corporation gründete, ist niemand geringerer als Simon Cruise, einer der beiden Agenten, die durch das Prophecy-Virus zurückgeschickt wurden. Nach erfülltem Auftrag blieb er noch einige Zeit (und zwar bis 2061) in der Vergangenheit und sammelte Informationen über die großen Konzerne und die allgemeine Wirtschaftslage, außerdem besaß er Informationen aus der Zukunft, die es ihm am Aktienmarkt einfacher machten. Er schloss sich mit vielen Investoren und Börsenmaklern zusammen und bildete eine Art Netzwerk, über das er Aktienmehrheiten der meisten großen Konzerne kontrollierte. Nachdem seine Arbeit getan war, projizierte er zurück ins Jahr 2188 und erntete die Früchte seiner Arbeit, indem er die gesparten Aktienmehrheiten vereinigte und so einen einzigen Großkonzern aus dem Boden stampfte.

Jetzt kommen die Runner ins Spiel. Im ersten Akt – **Befreiung** – werden sie beauftragt, einen Transport vom Stadtkrankenhaus Offenbach in die (um einiges besser gesicherte) Forschungsklinik der AG Chemie im Bezirk Innenstadt zu überfallen und einen der zwei Insassen zu befreien. Ihr Zielobjekt ist Leon Vasquez, der durch SURGE einen Astraldunst und eine damit einhergehende Psychose erlitten hat und nun von Spezialisten behandelt (sprich: von der AGC genauestens studiert) werden soll. Bei dem Überfall befreien die Runner ihn und den zweiten Insassen – Maroon. Unter einigen Versprechungen engagiert dieser die Runner für sich, ihm bei der Suche nach Taurus zu helfen – der zweite Akt: **Verlorener Sohn**. Gerade als die Runner ihn in seinem Versteck aufgestöbert haben, wird er vor ihren Augen von einer mysteriösen Person erschossen. Die Runner finden heraus, dass es sich um eine gedungene Killerin handelt, deren Auftraggeber mehr als merkwürdig sind. Auch Maroon und die Runner werden von nun an gejagt. Trotzdem suchen sie zusammen mit Maroon nach den Ursprüngen der Titan Corporation – und sie werden bei einem Run fündig. Die Fäden der Titan Corp. und ihrer geheimnisvollen Attentäter laufen bei einem gewissen Simon Cruise zusammen. Dieser Mann ist einer der Agenten, die für die ordnungsgemäße Durchführung des Prophecy-Projektes der UCAS verantwortlich waren (zu Zeiten von O tempora, o mores). Er ist der geistige Vater der Titan Corporation. Gerade als die Runner jedoch nahe genug an ihn herangekommen sind, um ihn zu töten und damit das Schicksal der Zukunft zu entscheiden, werden sie von einer astralen Fluktuation – verursacht von Simons erneuter Projektion – erfasst, die sie in eine mögliche Zukunft schleudert. Hier beginnt der dritte und letzte Akt: **Erinnerungen an die Zukunft**. Von nun an erleben die Runner einige Zeitsprünge zwischen verschiedenen Welten und werden per Zufallsprinzip versetzt. Bis sie schließlich im Jahr 2188 stranden, kurz vor der offiziellen Gründung der Titan Corp. Hier kommt es zu einem finalen Run auf das Hauptquartier, bei dem alle wichtigen Personen aus dem Verkehr gezogen werden müssen. Erst dann können die Runner (wenn sie überhaupt noch wollen) in „ihre“ Gegenwart zurückkehren.

1.Akt: Befreiung

Vorbesprechung

Was ist los, Chummer?

Dieser Abschnitt dient der Einführung der Charaktere in ihren ersten, eigentlichen Auftrag. Er wird eher flüchtig abgehandelt um Zeit für wichtigere Abschnitte zu lassen. Spiele mit den Runnern ein typisches kleines Anwerbungsszenario durch; einen Anruf vom Schieber und der Job, auf den die Jungs und Mädels schon immer gewartet haben. Treffen um 22:30 im Blue Room, Sachsenhausen, Hinterzimmer 2.

Sag´s ihnen ins Gesicht

Der Ventilator zieht unter der Decke gemütlich seine Runden und schneidet die verbrauchte Luft. Die Lichtstreifen der dämmrigen Deckenleuchte tasten wie Fühler durch den Raum. Euch gegenüber sitzen drei Herren in Anzügen, alle besitzen eine Haltung, die bis ins kleinste Detail antrainiert ist. Sie erinnern euch an gut dressierte Wachhunde. Alle machen den Eindruck, als litten sie an Gesichtslähmung. Die beiden außen sitzenden Herren machen keinen Hehl daraus, dass sie mit Walther Novas bewaffnet sind, während der Herr in der Mitte schon durch seinen durchdringenden Blick und den unterschwelligsten Geruch nach Sterilität Angst macht. Lederhandschuhe knatschen leise, ansonsten ist nur die gedämpfte Musik aus dem Barbereich zu hören.

Endlich spricht Mr.Johnson, und seine Stimme klingt wie Verachtung, während er euch ein Holo zuschiebt: »Ich will diesen Mann. Lebendig. Unversehrt. Sein Name ist Leon Vasquez. Sein momentaner Aufenthaltsort ist die psychiatrische Abteilung des Stadtkrankenhauses Offenbach. Morgen um 12:00 Uhr wird er von dort in einem Transporter zusammen mit einem weiteren Insassen in die AGC-Forschungsklinik im Bezirk Innenstadt verlegt werden. Sie, meine Herren, werden das verhindern. Fangen Sie den Transport unterwegs ab und befreien Sie Vasquez. Den anderen Insassen können Sie meinetwegen laufen lassen. Vasquez wird kooperativ sein, sofern es ihm möglich ist. Achten Sie besonders darauf, dass Sie niemand verfolgt!

Sie treffen sich dann mit mir schnellstmöglich hier im Hinterhof des Blue Room zur Übergabe. Die Bezahlung beträgt 8.000¥ pro Person, 1.000¥ als Anzahlung, keine Spesen. Das wäre alles.«

Atmosphäre

Lass die Runner die bedrückende Stimmung spüren. Sie fühlen sich ein wenig wie Ratten im Käfig. Die drei Männer wirken künstlich und bedrohlich. Mr.Johnson ist klar in der dominanten Position. Er lacht nicht, benutzt keine überflüssigen Wörter und fixiert die Runner die ganze Zeit über. Die Runner sollten froh sein, wenn sie das Zimmer verlassen haben. Musik:

Massive Attack – Angel

Nine inch nails – Ripe (for decay)

Hinter den Kulissen

Es ist eigentlich unerheblich, für wen Mr.Johnson arbeitet, da Leon Vasquez nichts mit der eigentlichen Geschichte zu tun hat. Daher nur kurz zur Information: Mr.Johnson und seine künstlichen Freunde wurden von MagSec Ind. geschickt, um Vasquez der AGC als Studienobjekt wegzuschnappen, denn Vasquez ist ein SURGE-Opfer; er entwickelte das Phänomen namens Astraldunst und darüber hinaus eine schwere Psychose, die sich in zeitweiliger Schizophrenie, Angstzuständen, Anfällen und Lethargie äußert. Das ist alles, was an Informationen über den Auftrag an die Runner gelangen kann. Wirklich abgebrühte Runner, die eine Willenskraft(10)-Probe bestehen, können versuchen, Mr.Johnson auf maximal 10.000¥ pro Kopf herauszuhandeln. Mr.Johnson besitzt die gleichnamigen Werte im SR3.01D-Grundregelwerk (S.258), seine Begleiter die Werte des Gangbosses im SR-Kompendium 3.01D (S.74). Sollte es wider Erwarten doch zu einer Auseinandersetzung kommen, so tragen alle Beteiligten unauffällige Panzerung im Wert von 5/3 und sind mit schallgedämpften Walther Novas bewaffnet (Tarn 6, Muni 12(s), Modi HM, 9M)

Beinarbeit

Was ist los, Chummer?

Dieses Kapitel enthält keine konkrete Szene, die die Runner erleben; es enthält vielmehr Hinweise und Informationen über den Transport, die die Runner sicher brauchen werden, sowie Möglichkeiten der Informationsbeschaffung und eine Übersichtskarte.

Hinter den Kulissen

Natürlich können die Runner einiges an Vorarbeit zu diesem Run leisten, wenn die Kosten-Nutzen-Relation stimmt. Connections aus dem Bereich Streetdoc bis BuMoNA können hier evtl. hilfreich sein; ansonsten lassen sich die wichtigen Daten auch direkt per Matrix herausfinden; dazu muss jedoch der Krankenhaus-Host im Frankfurter LTG geknackt werden:

Orange-5 / 8 / 9 / 9 / 10 / 8

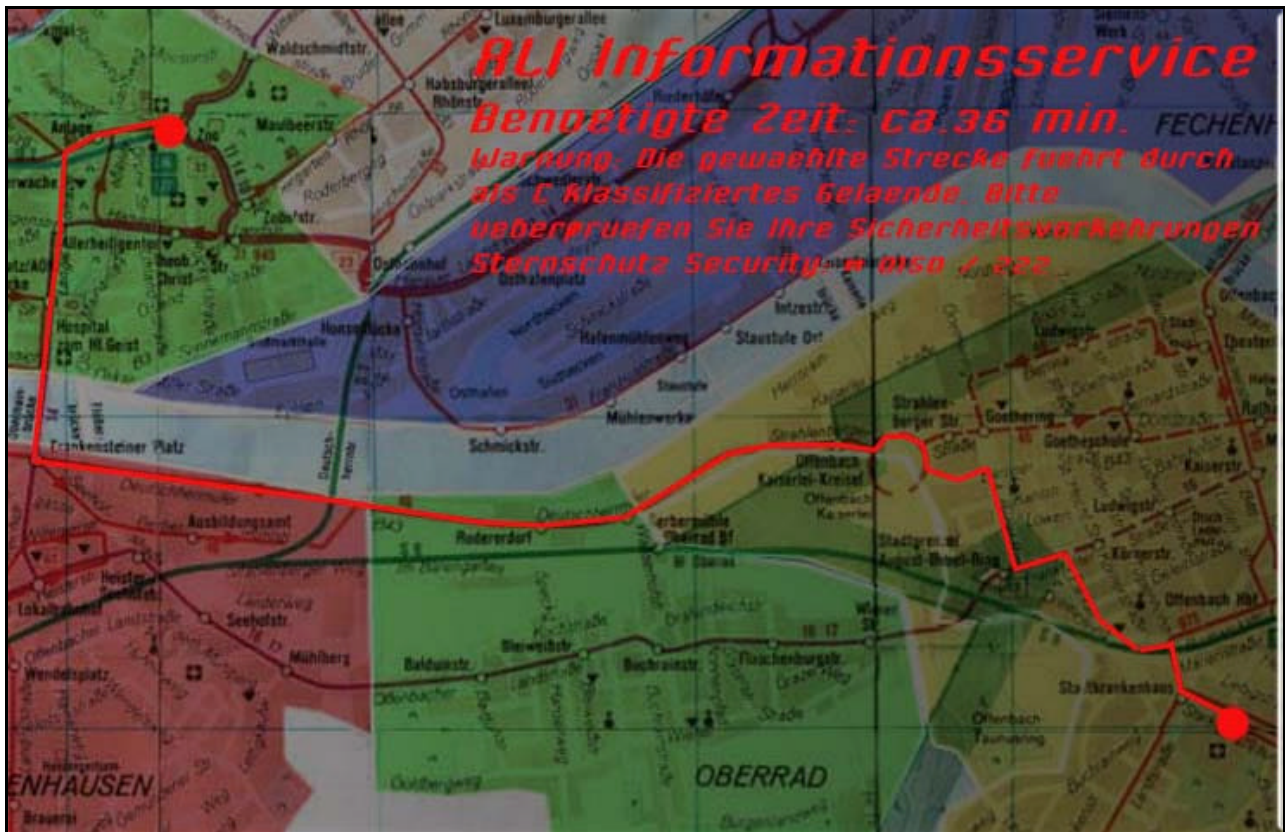
3	Teerbaby-7
6	Aufspür-7
9	Scout-7 (Shift)
12	Scout-7-Falle [Killer-5 (Panzerung)]; Passiver Alarm
15	Killer-7
20	Säure-7-Ripper (Shift)
24	Blaster-9 (Shift)
28	Blaster-9/Störer-5-Krüppler-Konstrukt; Aktiver Alarm
31	Letales Schwarzes IC-9
36	Shutdown

Der Decker benötigt insgesamt 7 Erfolge, die er durch Datei-lokalisieren-Operationen erzielen muss, um die Daten aus dem Verlegungsplan (10 Mp) zu finden und sie dann downloaden zu können. Lassen die Runner diesen Job von einer Deckerconnection erledigen, verlangt diese (je nach Professionalität) 1.000 – 2.000¥ dafür.

Die folgenden Informationen können die Runner auf diese Weise ganz oder teilweise in die Hände bekommen:

- Abtransport am folgenden Tag um Punkt 12:00 Uhr von Sicherheitsausgang 2 mit Dienstfahrzeug (EMC Blitz II, Kuriervariante)
- Eskorte: zwei Mann Sicherheitsdienst mit leichter Bewaffnung (Schlagstock, Narcoject-Pistole, Handfesseln) + Fahrer (keine Bewaffnung)
- nach ALI geschätzte Ankunftszeit bei Forschungsklinik am Zoo: 12:36 Uhr

- Transportroute: siehe Bild; die Strecke führt aus Offenbach (gelb), durch Oberrad (grün), Sachsenhausen (rot) und in den Innenstadtbezirk (grün)



- Insasse 1: Leon Vasquez, homo sapiens sapiens, männlich, Alter: 28 Jahre, AGC-SIN # 7812-9004-1214; Diagnose: Partielle Schizophrenie und zeitweise epilepsieartige Anfälle, danach Lethargie; ausgelöst durch magisch begründetes Symptom, genannt „Astraldunst“; Gefahrenstufe: mittel
- Insasse 2: Maroon Madras, homo sapiens sapiens, männlich, Alter: 25 Jahre, keine gültige SIN; Diagnose: Realitätsverlust, schwere und akute Wahrnehmungsstörungen, Wahnvorstellungen, Paranoia; wahrscheinliche Ursache: synthetische oder chemische Drogen; Gefahrenstufe: niedrig

Der Transporter:

Die Kuriervariante des EMC Blitz II bietet im hinteren Teil eine kleine Ladefläche mit kleinen Sitzgelegenheiten für bis zu vier Personen. Die Schiebetür an der Seite ist mit einem Magschloss der Stufe 5 verriegelt, das mit einer Keycard, die einer der Sicherheitsbeamten besitzt, geöffnet werden kann.

Handling:	3/9	Geschw:	135	Beschl:	6	Rumpf:	4
Panz:	3	Sig:	3	Auto:	3	Pilot:	--
Sensor:	0	Last:	1.255	Fracht:	66	Sitze:	2
Zugang:	2t + 1gs + 1gz	Treibstoff:	D (95l)	Wirt:	3,8 km/l		

Besonderheiten: Turbolader 2, Verbesserte Aufhängung 1, APPS; Crashkäfig, EnviroSeal (Gas), Sicherheitsreifen, Lebenserhaltungssystem (10 Personenstunden), Thermalabschirmung 1

Die Wachmänner:

Die angemieteten Sicherheitsbeamten von WatchGuard, einem kleineren privaten Sicherheitservice beschützen üblicherweise kleinere Objekte und haben wenig mit Schattenkriminalität zu tun. Ihre Bewaffnung ist minimal, die Pfeilpistolen werden sie hauptsächlich einsetzen, um die Insassen, falls diese zu fliehen versuchen sollten, wieder einzufangen. Für den Fahrer gelten die gleichen Werte, jedoch ohne Bewaffnung und Smartgunverbindung.

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

Initiative: 3 + 1W6

Würfelpools: Kampf 5

Karmapool/Professionalitätsstufe: 1/2

Aktionsfertigkeiten: Pistolen 4, Knüppel 5

Bioware/Cyberware: Smartgunverbindung

Bioindex/Essenzindex: 0 / 8,5

Panzerung: 2/1 (Panzerweste)

Waffen: Narcoject-Pistole (Tarn 7, Muni 5(s), Modi HM, 6T-Bet.) 0-5 / 6-15 / 16-30 / 31-50

Betäubungsschlagstock (Tarn 4, RW 1, 6S-Bet.)

Daumenschrauben

Einen Risikofaktor stellen die Gangs in Oberrad und Offenbach dar. Vielleicht verlangen sie Wegzoll von den Runnern, vielleicht blockieren sie auch in einer ihrer Saufparties die Straße. Eventuell sind die Wachmänner doch schwerer bewaffnet als angegeben, oder sie besitzen eine Eskorte in Form eines Helikopters.

Keine Panik

Es ist sehr wahrscheinlich, dass die Spieler den Transporter auf dem geraden Teilstück in Oberrad oder Sachsenhausen abfangen werden. Beides sind ruhige Gegenden (Oberrad noch eher als Sachsenhausen) mit wenig Bevölkerung. Die Gangs von Oberrad (z.B. die Evil Skulls), können den Runnern nicht nur schaden, sondern für ein paar Nuyen auch helfen, indem sie die Straße sperren oder eine Umleitung aufstellen.

Eine weitere Möglichkeit – jedoch nur für erfahrene Decker – besteht in der Manipulation des ALL-Leitsystems. Dies beinhaltet jedoch immerhin das Decken in einen Rot-6-Host (improvisiere die übrigen Werte, falls wirklich einer der Runner auf diese Idee kommen sollte), so dass die Kosten für einen fremden Decker sicherlich mit einigen Tausend Nuyen zu Buche schlagen werden (und das würde sicherlich den Gewinn minimieren).

Rettung der Verrückten

Was ist los, Chummer?

In dieser Szene wird davon ausgegangen, dass die Runner den Transporter erfolgreich anhalten, die Wächter ausschalten oder vertreiben und den Wagen öffnen und somit die Insassen befreien konnten. Auf jeden Fall kann der Fahrer noch Alarm auslösen (offensichtlich oder stumm), so dass die Runner innerhalb von 1W6 Minuten Gesellschaft von einer Sternschutz-Streife erhalten (siehe unten).

Sag´s ihnen ins Gesicht

Die Schiebetür des Wagens schwingt zur Seite und aus dem Halbdunkel des Wageninnern starren euch zwei Männer an; der eine hochgewachsen mit krausen tiefschwarzen Haaren, mit leicht vernarbtem Gesicht und Bart, der andere etwas kleiner, abgemagert, mit wirrem braunem Haar. Beide machen einen eingeschüchterten Eindruck, stehen offensichtlich unter Drogen. Außerdem tragen beide Hand- und Fußfesseln.

Wenn die Runner Vasquez befreit haben und sich aus dem Staub machen wollen, lies den folgenden Text vor:

Ihr wollt gerade aufbrechen, als sich der kleinere mit einem englischen Akzent zu Wort meldet: »He ihr! Ihr ... ihr könnt ... mich doch nicht einfach hier lassen! Das könnt ... ihr nicht machen! Ihr müsst mich ... mitnehmen! He! Wartet doch! Die ... schnappen mich sonst und ... buchten mich wieder ... ein!« Er scheint wirklich verzweifelt zu sein; die Angst steht ihm ins Gesicht geschrieben.

Atmosphäre

Jetzt muss alles sehr schnell gehen. Wahrscheinlich sind schon die Sirenen der Polizei zu hören, vielleicht streiten sich noch einige Ganger darum, wer als erster mal eine „Spritztour mit der Karre“ machen darf, dazwischen das Geplärre von Maroon und vielleicht haben auch einige Passanten die Szenerie beobachtet. Auf jeden Fall ist Hektik angesagt; Entscheidungen müssen schnell gefällt werden. Musik:

System of a down – Chop Suey

Rage against the machine – Renegades of funk

Apollo four forty – Charlies Angels 2000

P.O.D. – Boom

Hinter den Kulissen

Maroon muss unbedingt von den Runnern mitgenommen werden; falls seine verzweifelten Beteuerungen nichts helfen, versucht er sie zu locken, indem er ihnen Geld und Informationen verspricht. Vasquez ist ein wenig verwirrt, aber kooperativ, weiß aber nicht, wem er seine Rettung zu verdanken hat oder was man von ihm will. Er ist ein Transformierter; wenn er sich länger als 1 Stunde an einem Ort aufhält, entsteht dort eine Hintergrundstrahlung von 1, die sich bei noch längerem Aufenthalt weiter erhöht.

Wie obenstehend rückt nach 1W6 Minuten eine Sternschutzstreife an. Die vier Polizisten fahren einen VW Marathon (entspricht dem GMC MPUV):

Handling:	4/3	Geschw:	120	Beschl:	8	Rumpf:	4
Panz:	6	Sig:	2	Auto:	0	Pilot:	--
Sensor:	0	Last:	750	Fracht:	11	Sitze:	2 + 1sb
Zugang:	4t	Treibstoff:	D (100l)	Wirt:	6 km/l		

Besonderheiten: Elektronikport mit Funkgerät (Stufe 3; 0,9 FP), Drehbolzenaufsatz, Suchscheinwerfer

Die Cops:

Sie wissen schon eher, wie man mit Shadowrunnern umgehen muss und werden sicher eher folgende Taktik verwenden: wenn alle hinter den Autotüren in Deckung gegangen sind, nimmt einer mit dem Steyr AUG-CSL die Runner aufs Korn, während ein anderer durchs Megafon brüllt, man solle die „Geiseln“ herausgeben und die Waffen niederlegen. Wenn die Cops sicher sind, dass die Runner keine Schusswaffen haben, rücken sie ihnen mit Schlagstöcken zuleibe. Wenn das Gefecht nicht akut ist, kümmert sich einer der Cops um die möglicherweise bewusstlosen Wachmänner, während ein anderer stets beim Wagen bleibt und möglicherweise Verstärkung anfordert.

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

Initiative: 5 + 2W6

Würfelpools: Kampf 7

Karmapool/Professionalitätsstufe: 2/2

Aktionsfertigkeiten: Pistolen 5, Knüppel 5, Gewehre 3, Auto 4

Bioware/Cyberware: Smartgunverbindung, Verstärkte Reflexe (Stufe 1)

Bioindex/Essenzindex: 0 / 8

Panzerung: 5/3 (Panzerjacke)

Waffen: Altmayr White Star (Tarn 4, Muni 12(s), Modi HM, 9M) 0-5 / 6-20 / 21-40 / 41-60

Steyr AUG-CSL (Karabiner; Tarn 3, Muni 40(s), Modi HM, 7S) 0-100 / 101-250 / 251-500 / 501-750

Betäubungsschlagstock (Tarn 4, RW 1, 6S-Bet.)

Wenn die Runner Unterstützung von Gangern haben, werden diese jedoch beim Anblick der Polizeifahrzeuge Reißaus nehmen, egal, wie viel sie den Runnern vorher abgeknöpft haben.

Die Runner werden, nachdem sie Vasquez befreit haben, so schnell wie möglich zum Blue-Room-Hinterhof kommen, um die Übergabe zu vollziehen. Dabei werden sie eventuell von den Cops verfolgt. Falls du einen Fahrzeugkampf ausspielen willst, beträgt der Fahrzeugfaktor des VW Marathon 0 und der Terrainfaktor (schwieriges Gelände) -4. Sie sollten jedoch vorsichtig vorgehen; wenn sie die Polizei direkt zum Blue Room und damit zu Mr. Johnson führen, verschwindet dieser wiederum in seiner Limousine und meldet sich dann kurz darauf wütend – ein neuer Treffpunkt wird vereinbart und mindestens 1.500¥ vom Honorar abgezogen.

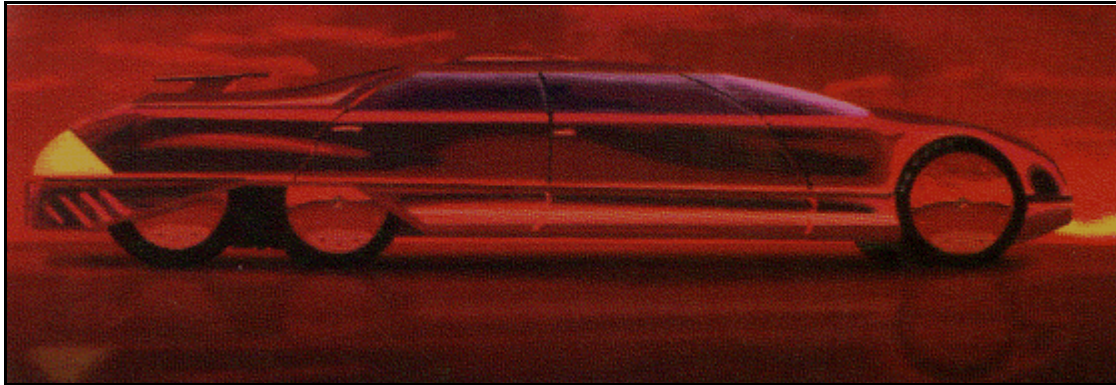
Daumenschrauben

Wenn die Runner zu leicht mit den Sternschutz-Cops fertigwerden, rufen diese Verstärkung, die innerhalb von 3W6 Kampfrunden eintrifft. Möglicherweise streikt das Fluchtfahrzeug der Runner, oder sie werden vom Beschuss der Cops in eine ungünstige Lage gebracht und müssen sich z.B. in einem Stuffer Shack verschanzen.

Keine Panik

Eigentlich sollte den Runnern die Flucht notfalls auch zu Fuß gelingen – in Oberrad und Offenbach gibt es genügend leerstehende Häuser und Hallen, Gassen und Winkel, in denen sie sich verstecken können. In größter Not nimmt sie vielleicht jemand aus der näheren Umgebung auf und versteckt sie in seiner Garage, bis die Cops vorbei sind.

Übergabe beim Blue Room



Was ist los, Chummer?

Nach geglückter Flucht treffen die Runner im Hinterhof des Blue Room ihren Mr. Johnson wieder, der auf sie wartet. Die Übergabe sollte reibungslos verlaufen: Vasquez steigt zu Mr. Johnson und seinen Kumpels ins Auto, die Runner werden ausbezahlt, und das war's.

Sag's ihnen ins Gesicht

Endlich erreicht ihr den Hinterhof des Blue Room, der fast ebenso oft Treffpunkt von Schattenläufern ist wie die Hinterzimmer. Eine anthrazitfarbene Mitsubishi-Nightsky-Limousine hat dort geparkt; der Beifahrer – einer von Mr. Johnsons Begleitern – ist ausgestiegen und scheint die Umgebung zu beobachten. Als er euch bemerkt, deutet er auf die hintere Tür: »Sehr gut. Bitte steigen Sie ein.«

Wenn einer oder mehrere Runner einsteigen, lies den folgenden Text vor:

Drinne ist es ziemlich komfortabel, anscheinend hat euer Auftraggeber das nötige Kleingeld, um eine solche Limousine zu fahren. Im Trideo läuft ein stummgeschalteter Newskanal, die Bordanlage spielt leisen Jazz. Mr. Johnson ist immer noch so gekleidet, wie ihr ihn zuletzt gesehen habt; er hält einen Whisky-Longdrink in der Hand. Vasquez setzt sich neben ihn, dann nehmt ihr im geräumigen Innenraum Platz. Der zweite Befreite wird angewiesen, draußen zu bleiben.

»Gestatten Sie« - Mr. Johnson scannt mit einem Handgerät die Retina von Vasquez. Er nickt zufrieden. Aus seiner Innentasche holt er (Anzahl der Runner) Checksticks: »Die Restbeträge. Hiermit betrachte ich unsere Geschäftsbeziehung als abgeschlossen. Guten Tag.«

Atmosphäre

Nachdem die Runner die Verfolgungsjagd hinter sich gebracht haben, können sie nun in aller Ruhe ihren Gewinn einstreichen. Obwohl ihnen die Atmosphäre um Mr. Johnson keinesfalls behagt, fühlen sie sich dennoch in Sicherheit. Nur Vasquez weiß nicht so recht, was er davon halten soll. Vielleicht machen sich einige der Runner Gedanken, was mit ihm geschehen wird. Musik:

Björk – Army of me

The Jackal – main theme

Hinter den Kulissen

Wenn die Runner sich korrekt verhalten, kommt es zu keinerlei Komplikationen. Sollten sie den Sternschutz zum Treffpunkt locken, fährt der Mitsubishi Nightsky davon und Mr. Johnson vereinbart – etwas ungehalten – einen neuen Termin und kürzt das Honorar um mindestens 1.500¥. Die Werte des Nightsky findest Du im Rigger 3.01D (S.163).

Hiermit ist der erste Akt beendet. Zu Anfang des zweiten Aktes (Verlorene Sohn) lernen die Runner ihren unfreiwilligen Begleiter Maroon näher kennen.

Karmavergabe

Überlebt:

1 Punkt

Die Runner haben Leon Vasquez befreit und ordnungsgemäß abgeliefert:

1 Punkt

Die Runner haben nicht ihre Verfolger zum Treffpunkt geführt:

1 Punkt

Die Runner haben auch Maroon beschützt:

1 Punkt

Gute Ideen, subtile Vorgehensweise, Dramatik etc.:

2 Punkte

Rollenspiel der Runner:

1-2 Punkte

Darsteller



Leon Vasquez

Dieser spanischstämmige Industriearbeiter, der in einer Offenbacher AG-Chemie-Fertigungsanlage für Industriechemikalien seine Nuyen verdiente, ist einer der ersten SURGE-Fälle, die in Frankfurt auftraten. Er entwickelte astrale Wahrnehmung, gleichzeitig aber den sogenannten Astraldunst, der bei längerem Verweilen an einem Ort eine Hintergrundstrahlung hervorruft. In seiner Wohnung spürte er das verdrehte Mana, sah Gestalten und hörte Geräusche. Dadurch wurde er allmählich wahnsinnig. Als ärztliche Einsatzkräfte seinen Zustand askennten, brachten sie ihn zunächst in ein normales Krankenhaus, dann jedoch aufgrund interner Bestimmungen seines Arbeitsgebers, in die Spezialklinik, wo das Phänomen erforscht werden sollte. Deshalb wurde er für MagSec Ind. ein Extraktionsziel. Abgesehen von seinen Angstzuständen und epilepsieartigen Anfällen ist er eigentlich ganz normal.

K	S	St	C	I	W	E	M	R
2	4	3	1	3	2	6	1	3

Initiative: 3 + 1W6

Würfelpools: Kampf 4

Karmapool/Professionalitätsstufe: 1/1

Aktionsfertigkeiten: Computer 3, Auto 3

Wissensfertigkeiten: Industrie 4, Nachtleben in Offenbach 5, Porno-Tridkanäle 4, Deutsch 4/2, Englisch 3/1

Bioindex/Essenzindex: 0 / 9

Panzerung: 0/0 (Patientenkittel)



Maroon Madras

Dieser Landschaftsgestalter eurasischer Herkunft wurde im Jahr 2181 in der Saeder-Krupp-Arkologie im Essener HQ geboren. Er studierte Ökologie, Biologie, Genetik und Landschaftsgestaltung und fügte sich danach problemlos in die Reihen der Titan Corporation ein. Als der Planet zu sterben beginnt, ist er einer der Berater der Abteilung Landschaftsgestaltung und –gewinnung der Arkologie New Denver. Was jedoch viel wichtiger ist: Maroon ist der Sohn von Simon Cruise und heißt eigentlich Jeremy Cruise. Er war das Ergebnis eines One-night-stands seines Vaters, als dieser noch für die UCAS-Regierung am Prophecy-Projekt arbeitete, und seine Mutter starb wenige Monate nach der Geburt, als sie von Gangern vergewaltigt und umgebracht wurde. Jeremy alias Maroon war seinem Vater stets ein Klotz am Bein, den er loswerden wollte.

Als sein Vater 2187 den Auftrag bekam, in die Vergangenheit zu reisen, um das Erscheinen der drei Dämonen zu verhindern (siehe „O tempora, o mores“), blieb Jeremy allein zurück und wurde kurzerhand in eine Pflegefamilie gegeben, die ihm den Namen Maroon gab.

Maroon ist durch die Zeitreise verwirrt und steht zusätzlich noch unter Drogen, was die Kommunikation mit ihm nicht gerade erleichtert. Um die Runner dazu zu bewegen, ihn mitzunehmen, verspricht er ihnen einen Haufen Nuyen, an die er nur zur Zeit nicht herankönnte. Dann verspricht er ihnen Sportergebnisse, die er todsicher wüsste und mit denen die Runner Geld verdienen könnten. Sicher werden sie ihn zu diesem Zeitpunkt als Spinner abtun, da er noch nichts von seiner Herkunft und seiner Zeitreise erzählt. Sein vorrangiges Ziel ist es, Taunus zu finden.

K	S	St	C	I	W	E	M	R
3	5	2	3	6	4	3,92	--	5

Initiative: 5 + 1W6

Würfelpools: Kampf 7, Aufgabenpool f. Intelligenzf. 2

Karmapool/Professionalitätsstufe: 4/1

Aktionsfertigkeiten: Computer 7, Elektronik B/R 6, Computer B/R 6, Biotech 6

Wissensfertigkeiten: Ökologie 6, Biologie 6, Genetik 6, Computer-Hintergrundwissen 5, Elektronik-Hintergrundwissen 5, Titan Corporation 6, Englisch 5/2, Deutsch 3/1, Japanisch 3/1

Bioware/Cyberware: Induktionsdatenbuchse (beta), Enzephalon (Stufe 2, beta), Mathematische SPU (Stufe 3, beta), Memory (300 Mp, beta), Wissenssoftverbindung (beta), Cyberaugen (beta, inkl. Bildverbindung, Cybermikroskop, Infrarot, Opticam)

Bioindex/Essenzindex: 0 / 6,92

Panzerung: 0/0 (Patientenhemd)

2.Akt: Verlorener Sohn

Der Verrückte Maroon

Was ist los, Chummer?

Die Runner haben den Job hinter sich gebracht und vor den Cops erst mal Ruhe. Jetzt werden sie vielleicht neugierig auf den „Verrückten“, den sie befreit haben. Er erzählt ihnen eine erfundene Geschichte und bittet sie, ihm bei der Suche nach einem gewissen Taunus zu helfen.

Sag´s ihnen ins Gesicht

Ihr schätzt den Mann auf etwa 1,70m und knapp über 30 Jahre. Sein zerzaustes Haar steht ihm in allen möglichen Richtungen vom Kopf, sein Gesicht ist eingefallen und abgemagert. Die fast perfekt natürlich aussehenden Cyberaugen liegen tief in den Höhlen. Er entblößt die ungewöhnlich sauberen Zähne zu einem verlegenen gequälten Grinsen: »Tja, mein Name ist Maroon. Ihr seid echt in Ordnung, dass ihr mich da rausgeholt habt. Okay, ich weiß, es war nicht meinetwegen, aber trotzdem – danke! Ich brauch eure Hilfe, ist wirklich wichtig, wisst ihr. Ich muss jemanden finden – sein Name ist Taunus und er muss hier irgendwo in...Frankfurt sein. Ich weiß, ihr seid so was wie Söldner oder so und ihr nehmt Geld dafür, so was durchzuziehen, und sobald ich wieder einen Posten hab, werde ich euch auch reichlich bezahlen, aber im Moment kann ich das leider nicht. Seid ihr meine Leute?«

Atmosphäre

Irgendetwas ist seltsam an Maroon. So als würde er gar nicht hierher gehören. Eine geheimnisvolle Aura umgibt ihn, er ist ein Mann voller Rätsel. Ein Mann, der als Irrer eingesperrt wird? Der mit hochentwickelter Cyberware im Kopf herumläuft? Dessen einzige Sorge es zu sein scheint, wie er diese Person findet? Musik:

Prodigy - Skylined

Hinter den Kulissen

Langsam beginnt die Wirkung der Drogen, die Maroon verabreicht wurden, nachzulassen. Er überlegt sich nun eine triftige Geschichte, warum alles so ist, wie es ist. Er gibt sich als Ex-Mitarbeiter von Saeder-Krupp in Essen aus, der wegen stressbedingter psychischer Aussetzer gefeuert und gleich unter Drogen gesetzt und nach Frankfurt gebracht wurde, wo er in der Klinik landete. Nach Taunus sucht er nun angeblich, weil dieser Informationen besitzt, die auf der Straße viel Geld einbringen. Mit diesem Geld will er auch die Runner bezahlen. Maroon braucht passende Kleidung, möglichst Panzerung, kann aber mit Waffen nicht umgehen. Wenn die Runner ihm diese Dinge beschaffen können, bedankt er sich überschwänglich. Die Runner machen sich also zusammen mit Maroon auf die Suche.

Die wenigen Informationen, die er zu Taunus geben kann, sind: homo sapiens sapiens, 30 Jahre, kahlköpfig, Cyberaugen, englischer Akzent, Vorliebe für SimSinn-Clubs.

Beinarbeit, Teil 2

Was ist los, Chummer?

Hier werden allerhand Informationsquellen und Informationen aufgeführt, die die Runner über Taunus ausgraben können.

Hinter den Kulissen

Die Recherchen der Runner läuft wahrscheinlich klassischerweise über zwei Schienen ab: Matrix und Connections. Beide werden hier separat aufgeführt; die Informationen über Taunus' Aufenthaltsort, die die Runner bekommen können, sind jedoch die gleichen.

Matrix

Die Matrix ist wie fast immer die erfolversprechendste Art der Suche. Um Individuen im Frankfurter Sprawl zu finden, die mit dem Namen Taunus in Verbindung gebracht werden, ist nur eine Standardrecherche nötig, d.h. eine Computer (Suchoperationen) (5)-Probe, modifiziert durch passende Modifikatoren aus der Tabelle „Rechercheprobe“ (Matrix, S.131). Die Suche in einer Shadowland-Datenbank senkt den MW um –2. Es halten sich in Frankfurt 6 Personen des Vor-, Nach- oder Straßennamens Taunus auf; pro Erfolg der Rechercheprobe kann eine falsche Person gestrichen, so dass der Decker bei 5 Erfolgen sicher den Hinweis auf den richtigen Taunus erhält. Dieser befindet sich im offenen Forum von „Hugos World of Sims“ und lautet wie folgt:

Hoi Leute. Bin neu hier und kenn die Hausregeln noch nicht so. Was kostet ne Mitgliedschaft bei euch im Monat? An den Creds soll's nicht liegen, davon hab ich reichlich. Hugo, du bist der Obermottz hier, richtig? Wäre auch bereit, ein paar...sagen wir, Gefälligkeiten für dich zu übernehmen, hab jedoch noch kein Team zur Verfügung, da ich wie gesagt neu hier bin. Werd demnächst mal vorbeischauen.
Taunus

Connections

Unterschiedliche Connections können verschieden viel Auskunft über einen gesuchten Taunus geben. Du kannst, anstatt die untenstehenden Tabellen zu verwenden, auch eine offene Gebräuche- oder Wissensfertigkeitstabelle würfeln, um zufällig zu ermitteln, wie viel die Connection weiß. Beträgt der höchste Wurf 4, entspricht dies einem Erfolg in der Tabelle; 6 entspricht 2 Erfolgen, 8 entspricht 3 Erfolgen, 10 entspricht 4 Erfolgen, 12 oder mehr entspricht 5+ Erfolgen. Dabei zählen passende Modifikatoren aus der Tabelle „Erfolgswettstreit mit Connections“ (Shadowrun Kompendium 3.01D, S.68).

Barkeeper, Gangboss, Gangmitglied, Schieber o.ä. (Mindestwurf 5)

0 Erfolge	Taunus? Der wird doch schon lange nicht mehr gebaut! Ist ´n echtes Museumsstück.
1 Erfolg	Hab da mal von einem gehört, ich glaub, in irgendeinem SimSinn-Club...
2 Erfolge	Glatze und Cyberaugen sagst du? Ja, kenn ich, der war letzts im Glow und hat versucht, „ein Team aufzubauen“, wie er sich ausdrückte...
3 Erfolge	Der ist seit etwa zwei Wochen regelmäßig in „Hugos World of Sims“ in Ostend – wirft mit Kohle nur so um sich, der Bursche...ich denke er ist ein Schattenläufer, und er muss verdammt gut sein.
4 Erfolge	Wenn er verchromt ist – und das muss er sein – dann ist sein Chrom verdammt subtil. Trotzdem wirbelt der Kerl etwas zu viel Staub auf.
5+ Erfolge	Scheint eine militärische Ausbildung genossen zu haben, aber irgendwie kennt ihn niemand richtig; bestimmt ist er auf der Flucht oder so was, wundern tät´s mich nicht.

Polizist, Konzerngardist, Zivilfahnder o.ä. (Mindestwurf 6)

0 Erfolge	Der einzige Taunus, den ich kenne, steht im Privatfuhrpark von meinem Chef!
1 Erfolg	Ich glaub, der Name fiel letzts beim Kollegenstammtisch mal...
2 Erfolge	So einer ist angeblich vor ein paar Tagen bei Transys unten in Isenburg eingestiegen – anscheinend nicht besonders professionell, seine Chummers haben seinen Namen benutzt...
3 Erfolge	Unter uns gesagt: der hat neulich versucht, bei uns einzubrechen, hat aber nicht geklappt, und jetzt hat sich unser Mage seine Aura gemerkt. Clever, was?

- | | |
|------------|---|
| 4 Erfolge | Der Name taucht in vielen Polizei- und Sicherheitsberichten der letzten Zeit auf. Muss ein echtes Arbeitstier unter den Schattenläufern sein, der Kerl! |
| 5+ Erfolge | Wir haben einen seiner Chummers geschnappt, und der hat ausgesagt, dass er sich öfters in „Hugos World of Sims“ aufhält. Wir werden demnächst mal nen Zivilfahnder dahinschicken... |

Kartenausschnitt

Der vorliegende Kartenausschnitt zeigt die Umgebung von Hugos World of Sims und Taunus' Versteck. Die Runner können diese Karte auf keinen Fall bekommen, da sie noch nicht wissen, wo Taunus sich versteckt hält. Unten rechts im Bild liegt der Stadtteil Ostend (blau), oben rechts Bergen-Enkheim (grün), links Nordend (rot).



Daumenschrauben

Niemand hört es gerne, wenn man hinter seinem Rücken herumschnüffelt, und vielleicht bekommen Taunus' Connections oder sogar seine Chummers Wind von den Nachforschungen der Runner. Wende dazu die Regeln für Falsche Parteien an und wirf jedes Mal, wenn ein Charakter Kontakt zu seinen Connections aufnimmt, (Anzahl der beteiligten Personen)W6 gegen einen Grundmindestwurf von 6 (kann je nach Vorsicht des Charakters modifiziert werden). Je mehr Erfolge dabei fallen, umso mehr Leute wissen von den Nachforschungen der Runner und unternehmen möglicherweise etwas dagegen; Anhaltspunkte dafür gibt die Tabelle „Falsche Partei“ im Shadowrun Kompendium 3.01D, S.64.

Keine Panik

Natürlich hast Du als Meister immer die Möglichkeit, Informationen zufallsmäßig einzustreuen, falls die Runner völlig auf dem Holzweg sind; es darf nur nicht zu auffällig geschehen. Auf keinen Fall aber sollten sie Taunus persönlich treffen, da dies den Fortgang der Geschichte beeinträchtigen würde.

Hugos World of Sims

Was ist los, Chummer?

Da alle Spuren zu dem besagten SimSinn-Club führen, werden sich die Runner bald dorthin begeben. Sie stellen fest, dass Taunus nicht da ist, erhalten aber einen Hinweis auf sein Versteck.

Sag´s ihnen ins Gesicht

Ihr begeht euch nach Ostend, einen Stadtteil nördlich des Mains, den ALI und der Sternschutz nach LoneStar-Vorbild als B-Gegend klassifiziert haben. Das bedeutet für euch: zurücklehnen, denn hier ist kaum mit Polizeistreifen zu rechnen. Wenn man sich von den Docks fernhält, die in Konzernbesitz sind, kann man sich hier locker über Wasser halten, im wahrsten Sinne des Wortes. Nur die kleinen Gruppen, die durch das Viertel schleichen, anscheinend auf der Suche nach Opfern, beunruhigen euch ein wenig. Aber der Hafen ist heute nicht euer Ziel. Stattdessen begeht ihr euch in die Raiffeisenstraße, wo euch ein gleißender Scheinwerfer zu Hugos World of Sims hinführt wie der Stern von Bethlehem die drei Könige.

Wenn die Runner sich zum Eingang begeben, lies den folgenden Text vor:

Die gigantische Neonschrift lässt keinen Zweifel daran, dass ihr hier richtig seid. Der Eingang ist eine metallische Röhre, in der Stroboskopblitze aufflackern – anscheinend soll dies den Eindruck einer riesigen Datenbuchse erwecken, durch die die Besucher ins Innere des Clubs gelangen. Nachdem ihr die Frage des orkischen Türstehers nach Clubmitgliedschaft mit Nein beantwortet habt, tretet ihr durch die Röhre, in die zu allem Überfluss auch noch Kunstnebel hineinströmt und kommt in einen labyrinthartigen Raum, bestehend aus vielen kleinen Gängen, Nischen, Türen und Separees – wohl eine Metapher für die Gehirnwindungen. Alle paar Meter wird der Gang von Niederfrequenzlampen beleuchtet, deren Lichtquelle jedoch nicht auszumachen ist. Langsame groovende Musik untermalt die Szenerie. Eine Kellnerin mit fluoreszierend grünen Augen und ebensolchem Lippenstift rollt auf Inlineskates an euch vorbei, das Tablett geschickt um euch herum manövrierend.

Wenn die Runner die Bar und Rover gefunden haben, lies den folgenden Text vor:

An der Bar sitzt ein Mann Anfang 30 mit einer halbleeren Whiskyflasche neben sich. Er trägt gut gepolsterte Leder-Motorradkluft in schwarz und rot, darunter anscheinend noch weitere Panzerung. Im freirasierten Nacken blitzen mehrere Daten- und Chipbuchsen auf. Die rechte Hand des Mannes wurde durch eine chromblitzende Cyberhand ersetzt. Als er bemerkt, wie ihr ihn mustert, fährt er euch mit einer Fahne an, die ihresgleichen sucht: »Was glotzt´n ihr so doof? Noch nie ne Cyberhand gesehn?«

Atmosphäre

Der Club hat schon etwas für sich. Dieses leicht geheimnisvolle, zum Spielen einladende Labyrinth, das diffuse Licht – all das wirkt teilweise unheimlich, dann aber auch wieder spannend. Musik:

Massive attack – Risingson

Madrugada – Black Mambo

Leftfield – Snakeblood

Maxim – Backward bullet

Hinter den Kulissen

In der Metallröhre ist ein MAD (Stufe 6) eingebaut, der hindurchgehende Personen nach Waffen scannt. Das Personal verlässt sich auf die Anzeige des Detektors; wer keinen Alarm auslöst, wird auch nicht gebeten, seine Waffe(n) abzugeben.

In der Mitte des Labyrinths befindet sich eine kleine Tanzfläche und eine lange Theke. Clubmitglieder (Monatsbeitrag: 100¥) dürfen umsonst die in allen Separees stehenden SimSinn-Spieler benutzen und ihre eigenen Sims mitbringen oder zu ermäßigten Preisen im Club Simchips erstehen. Die Nischen sind meist von kleinen Gruppen belegt, die gemeinsam ein Sim erleben, oder die sich abwechseln und dabei Getränke zu sich nehmen, plaudern oder auch Geschäfte machen. Dicke Mafiosi, die sich mit einer Mädchentraube umgeben, sieht man ebenso wie Shadowrunner, Konzernexecs und ganz normale Leute. Einige der Player sind für BTL-Benutzung manipuliert worden; die betreffenden Separees werden nur auf besonderen Wunsch der Gäste bereitgestellt.

Die Runner können Taunus nun suchen (was sehr lange dauern wird, da er nicht da ist) oder sich durchfragen und evtl. ein paar Drinks spendieren. An der Bar treffen sie Rover, den Rigger aus Taunus' Team, der es vorzieht, einen bestandenen Run allein im Club zu feiern. Obwohl der Alkohol seine Zunge schon gelockert hat, redet er nicht über den Job. Wenn die Runner nach Taunus fragen, will er natürlich wissen, was sie von ihm wollen. Wahrscheinlich müssen sie ihm ein paar Nuyen zustecken, doch trotzdem wird er, sobald sie weg sind, bei Taunus anrufen und ihn warnen. Rover wird noch den ganzen Abend im Club verbringen und sich dann irgendwann in seine Bude in der Nähe schleppen – an eine Beschattung ist also nicht zu denken.

Die Runner werden dann sicherlich als nächstes die Privatadresse von Taunus aufsuchen, eine Dachwohnung in der Gegend zwischen Nord- und Ostend.



Rover

Der Rigger aus Taunus' Team ist ein Einzelgänger, er fühlt sich in SimSinn-Clubs und natürlich in seinen Maschinen am wohlsten. Er ist stolzer Besitzer eines Hughes WK-2 Stallion-Helikopters, über dessen Herkunft er jedoch – wie über so vieles andere – schweigt. Bevor er mit Taunus das Team gründete, übernahm er Kurier- und Schmuggelaufträge in der ganzen ADL, vor allem auch in und um die SOX. Man munkelt, er habe dort Dinge gesehen, die manch anderen dem Wahnsinn anheimfallen lassen würden, und sei deshalb so in sich gekehrt. Obwohl er nicht viel redet, ist er ein verlässlicher Chummer, und bisher hat er noch nie ein Teammitglied im Stich gelassen. Er neigt jedoch dazu, sich oft sinnlos zu betrinken und schert sich nicht um sein Äußeres; seine hart verdienten Nuyen investiert er eher in Hardware. Von Taunus' wahrer Herkunft weiß er nichts – er glaubt, dass Taunus ein Runner aus Denver ist, wie dieser es ihm erzählte.

K	S	St	C	I	W	E	M	R
4	5	4	2	5	6	1,2	--	5

Initiative: 5 + 1W6, eingeriggt: 5(9) + 3W6

Würfelpools: Kampf 8, Steuerpool 9

Karmapool/Professionalitätsstufe: 6/3

Aktionsfertigkeiten: Rotormaschinen 6, Rotormaschinen B/R 5, Geschütze 5, Pistolen 5, Taktik kleiner Einheiten 5 (Fahrzeugtaktik 7), Raketenwaffen 4, Sprengstoffe 4, Elektronik 4, Auto 4, Motorrad 6, Fallschirmspringen 5

Wissensfertigkeiten: Physik 4 (Aerodynamik 6), Synthahol 4, ASIST-Technologie 3, SimSinn-Clubs 5

Bioware/Cyberware: Riggerkontrolle (Stufe 2), Mehrfach-Chipbuchse (3 Einschübe), Datenbuchse, Rigger-Entschlüsselungsmodul (Stufe 3), Riggerprotokollemlulator (Stufe 5), Internes GPS, Orientierungssystem, Bildverbindung, offensichtliche Cyberhand (rechts) mit eingebauter Cybergun (Automatikpistole)

Bioindex/Essenzindex: 0 / 4,2

Panzerung: 2/0 (Lederkleidung)

Waffen: Cybergun-Automatikpistole (Tarn 8, Muni 12(m), Modi HM/SM, 6L) 0-5 / 6-15 / 16-30 / 31-50

Ruger Thunderbolt (SP, Tarn 4, Muni 12(s), Modi SM, 12S) 0-5 / 6-20 / 21-40 / 41-60

Daumenschrauben

Ein Amokläufer, der einen schlechten Trip hatte, könnte plötzlich den Club mit seiner Schrotflinte aufmischen. Genauso gut könnte plötzlich eine Razzia stattfinden, wenn die Polizei einen anonymen Hinweis auf BTL-Produktion und Verkauf erhalten hat. Beide Varianten werden die Charaktere sicherlich zwingen einzugreifen oder schnellstens die Flucht zu ergreifen.

Keine Panik

Es sollte für die Charaktere nicht allzu schwer sein, unbeschadet in den Club und wieder herauszukommen und dazu noch die richtigen Infos zu haben. Wenn die Runner sich bei Rover allzu dämlich anstellen, gibt es sicher noch einige andere Clubbesucher, die Taunus' Privatadresse kennen, die ihn aber trotzdem warnen werden. Dies ist wichtig, denn nachher wird der Verdacht auf die Runner fallen, Taunus ermordet zu haben.

Bornheimer Landwehr 84c

Was ist los, Chummer?

Nachdem die Runner Taunus' Privatadresse herausgefunden haben, machen sie sich auf den Weg dorthin. Als sie ihn allein in seinem Schlafzimmer treffen, erleben sie jedoch eine böse Überraschung, denn vor ihren Augen wird Taunus von einer Killerin erschossen!

Sag's ihnen ins Gesicht

An der Bornheimer Landwehr stehen zahlreiche ältere Wohnhäuser, dreistöckig, vierstöckig, fünfstöckig und mehr. Die Fassaden sind grau. An den Straßenrändern stehen die ebenfalls ergrauten Überreste abgestorbener Bäume, die noch nicht aus ihren einbetonierten Fundamenten entfernt wurden. Gebrauchtwagen der Mittel- und Unterschichtmenschen parken am Straßenrand. Eine einsame Verkehrsdrohne fährt gemächlich den Bürgersteig entlang, kontrolliert die Parkcodes und verteilt Strafzettel, wenn nötig. Bei der Hausnummer 84 stoppt ihr. Die Haustür steht offen, anscheinend wird sie niemals wirklich geschlossen. Zehn Parteien teilen sich das Haus, die oberste Wohnung unter dem Dach trägt kein Namensschild am Klingelbrett. Aus anderen Wohnungen ist leise Musik oder der Streit eines Ehepaares zu hören. Langsam stapft ihr durch das alte Treppenhaus, dessen Stufen bei jedem Schritt knarren und knirschen.

Wenn die Runner vor der Wohnung von Taunus stehen, lies folgenden Text vor:

Die Tür ist verschlossen und auf euer Klingeln öffnet niemand. Trotzdem seid ihr sicher, drinnen Musik gehört zu haben...

Wenn die Runner den Schuss gehört haben und die Tür überwunden haben, lies folgenden Text vor:

Ihr betretet eine spartanisch eingerichtete Wohnung. Zur Rechten eine unaufgeräumte Küche, eine Glühbirne ohne Lampenschirm an der kahlen Decke. Ihr hastet durch die Wohnung, überprüft alle Zimmer, bis ihr schließlich ins Wohnzimmer gelangt. Dort bietet sich euch folgendes Bild: Ein Mann in dunkler Lederkleidung – nach der Beschreibung muss es Taunus sein – liegt bäuchlings am Boden. Unter ihm breitet sich langsam eine Blutlache aus. Das Fenster steht offen, und im Fenster sitzt eine schlanke, athletische weibliche Gestalt in enganliegender schwarzer Körperpanzerung und Tarnjacke, das Gesicht ver mummt und eine Art Gewehr auf den Rücken geschnallt. Gerade als ihr die Szene betretet, springt sie aus dem Fenster.

Atmosphäre

Die ältere Wohngegend ist leicht bedrückend; das Treppenhaus halbdunkel, die zahlreichen Nebengeräusche, die zu der Stimmung beitragen... Die Runner sind nicht ganz in ihrem Element. Musik:

Moby – Down slow

Hinter den Kulissen

Würfle für alle Charaktere verdeckt eine akustische Wahrnehmungs(6)-Probe. Wer mindestens einen Erfolg erzielt, hört den schallgedämpften Schuss, der im Innern der Wohnung abgegeben wird. Sobald die Runner den Schuss gehört haben, werden sie sicher gleich in die Wohnung eindringen wollen. Die Wohnungstür hat eine Barrierenstufe von 5 und ist sicher leicht zu überwinden.

Die Killerin Artemis ist in jedem Fall schneller als die hereinstürmenden Runner. Sie ist Ki-Adeptin und verfügt über die Kraft des Freien Falls (Stufe 5), die es ihr erlaubt, 10m tief zu fallen, ohne Schaden zu nehmen. Sie springt 6m tiefer auf das nächste Hausdach und flüchtet über die Dächer. Sollten die Runner sie trotzdem schnappen, verrät sie nichts über ihren Auftraggeber. Sollte sie verhört oder gefoltert werden, wird sie sich mit einer Fugu-6-Kapsel in einem zerbrechlichen Zahnbehälter selbst töten. Die Runner sollten jedoch auf jeden Fall einen Hinweis erhalten: Artemis wird, wenn sie noch lebt, ihren Auftraggeber am selben Tag abends um 23:00 Uhr im „Seeteufel“, einer Fischerkneipe am Hafen, treffen. Die Runner finden möglicherweise einen Notizzettel, oder Artemis verrät ihnen beim Verhör dieses Detail, bevor sie Selbstmord begeht.

Taunus ist bereits tot, kein Arzt oder Magier kann ihm noch helfen. Maroon wird völlig verzweifelt sein und sich gezwungen sehen, einen Teil seiner Geschichte zu offenbaren (siehe nächster Abschnitt „Maroons Erzählung“).

Wenn die Runner Taunus' Wohnung durchsuchen (Wahrnehmungs(8)-Proben bei mindestens 15 Minuten Grundzeitraum), werden sie vielleicht einige interessante Details finden; auf die einzelnen Hinweise wird weiter unten näher eingegangen:

- eine Titan Arms Lurker (eine schwere Pistole aus der Zukunft; die Werte findest Du weiter unten) + 2 Ladestreifen Standardmunition
- einen Taschen-PC, der Andeutungen auf mögliche Aufenthaltsorte der Titan-Gründer in Frankfurt sowie einige Details über Cyberwarewartung enthält
- drei verschiedene Identitäten (jeweils Stufe 9), die ihn als Konzernbürger der AG Chemie (Roger Ellington), des Bankenvereins (Dieter Gehring) und Saeder-Krupps (Andreas Fabian) ausweisen

- ein Handy mit den Nummern folgender Kontaktpersonen: Oberon (Waffenschieber im Gallusviertel), Dr. Berthram Hauser (Allgemeinmediziner mit Schattenconnections in Bornheim), Michael Lönz (Lohnsklave der AG Chemie), Rover (Rigger in Nordend), Liz (Magierin in Nordend), Teng (Decker in Nordend), Nemesis (weibl. Straßensamurai in Nordend), wobei die vier letztgenannten Personen das ehemalige Runnerteam von Taunus bildeten; außerdem befindet sich auf der Mailbox eine Nachricht von Rover, dass Taunus sich in acht nehmen sollte, weil er gleich Besuch bekommen würde.
- 20.000¥ in bar sowie weitere 10.000¥ in AG-Chemie-Aktien (beides in einem Safe, der nur mit einer Wahrnehmungs(9)-Probe in der Wand entdeckt und nur mit Elektronikwerkzeug und einer Elektronik(5)-Probe geöffnet werden kann)



Artemis

Die freischaffende Killerin bietet ihre Dienste jedem Auftraggeber, der zahlen kann. Wenn sie gerade nicht ihre „Arbeitskleidung“ trägt, ist sie kaum wiederzuerkennen, trägt sie doch nur biedere Konzernkleidung. Über den Auftrag, den sie zur Zeit ausführt, weiß sie so gut wie nichts; sie kennt nur ihre Zielperson und den Treffpunkt mit dem Auftraggeber, den sie abends im „Seeteufel“ treffen soll (siehe oben). Sie ist absolut professionell und wird aus freien Stücken niemals etwas über den Auftrag verraten, sondern sich eher töten.

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

Initiative: 5(7) + 2W6

Würfelpools: Kampf 8

Karmapool/Professionalitätsstufe: 5/4

Aktionsfertigkeiten: Karate 6, Gewehre 6, Pistolen 5, Klingenwaffen 4, Heimlichkeit 6, Athletik 6 (Klettern 8), Tauchen 3, Motorrad 5

Wissensfertigkeiten: Attentatsstrategien 6, Physik 5 (Ballistik 6), Waffenbau 4

Kampfkünste/Techniken: Karate (Blindkampf, Voller Angriff, Wirbeln)

Bioindex/Essenzindex: 0 / 9

Ki-Kräfte: Freier Fall (Stufe 5), Großer Sprung (Stufe 3), Gesteigerte Reflexe (Stufe 1), Nervenschlag, Schmerzresistenz (Stufe 2)

Panzerung: 5/1 (Formangepasste Körperpanzerung fullbody, Tarnjacke)

Waffen: Steyr AUG-CSL II (MP, Tarn 4, Muni 44(s), Modi HM/SM/AM, 6M) 0-10 / 11-40 / 41-80 / 81-150
Messer (Tarn 8, 3L)

Ausrüstung: Kletterausrüstung, Sichtbrille (inkl. IR, Restlichtverstärkung, Optische Vergrößerung 3)

Daumenschrauben

Du kannst den Runnern die Detektivarbeit erheblich erschweren, indem Du den oben genannten Hinweis auf den Treffpunkt nicht erwähnst und stattdessen nur einen Stoff-Fetzen von Artemis' Kleidung auftauchen lässt, auf dem das Abzeichen des Händlers steht. Die Runner müssen dann selbständig herausfinden, für wen die Killerin ihren letzten Auftrag ausgeführt hat; wenn sie selbst noch am Leben ist, macht es das nicht gerade einfacher...

Keine Panik

Auf irgendeine Weise sollten die Runner schon auf den Treffpunkt im „Seeteufel“ kommen. Du kannst nachträglich immer noch Hinweise einstreuen, die die Runner auf die richtige Fährte bringen.

Maroons Erzählung

Was ist los, Chummer?

Nach dieser Szene begeben sich die Runner in eine ihrer Stammkneipen, um mal die Lage zu checken. Maroon ist wieder an der Reihe, die Story fortzuführen, indem er den Runnern teilweise offenbart, was sein bzw. Taunus' Job gewesen war, nämlich die Suche nach Hinweisen auf einen Konzern namens Titan Corporation. Er will die Runner bei der Stange halten und sie motivieren, ihm bei dem Job zu helfen.

Sag's ihnen ins Gesicht

Nach diesem Disaster braucht ihr erst mal einen Drink. Langsam drängt sich euch allen die Frage auf, wozu ihr eigentlich diesen ganzen Drek auf euch nehmt. Außer vielen Versprechungen scheint der Kleine ja nicht viel draufzuhaben. Schweigend sitzt ihr an einem ruhigen Tisch eurer Stammkneipe und leert gemeinsam ein Bier. Schließlich scheint es Maroon nicht mehr auszuhalten. Er fährt sich unruhig durch die schütterten Haare, spielt mit dem Bierglas, weicht euren Blicken aus. Dann beugt er sich vor und sagt mit beschwörender Stimme: »Also gut, ich schätze, ihr Jungs wollt wissen, was das Ganze soll. Was ich von Taunus wollte. Ich will's euch erzählen: Taunus und ich haben ... hatten eine gemeinsame Mission. Wir haben ... sehr glaubhafte Hinweise erhalten, dass sich in nicht allzu ferner Zeit ein neuer Megakonzern zur Großmacht aufschwingen wird. Dass viele Aktionäre von verschiedenen Megakons im Hintergrund eine Gemeinschaft gebildet haben und nun bald ihr Kapital zusammenlegen, um damit eine Großmacht zu schaffen. Nur eine kleine Gruppe kann hierbei als Koordinator fungieren, und diese Gruppe sollten wir ausfindig machen. Hier in Frankfurt soll sich dabei der Hauptinitiator des Projektes aufhalten. So, jetzt wisst ihr es. Was unseren Auftraggeber angeht, so könnt ihr euch sicherlich genügend potentielle Konzerne vorstellen, die daran interessiert ist, dass dieser neue Konzern nicht gegründet wird. Wir haben Anweisung, während des Auftrags in keiner Weise Kontakt zu unserem Arbeitgeber aufzunehmen. Nur soviel: Unsere Bezahlung für diesen Auftrag sprengt jeden Rahmen. Wir sprechen hier nicht über ein paar tausend Nuyen – hier geht es um fünf-, wenn nicht gar sechsstellige Beträge. Davon würde auch ein beträchtlicher Teil den Weg auf eure Credsticks finden, wenn ihr weiter dabeibleibt. Mein Auftraggeber erfährt von alledem nichts, ich selbst werde euch auszahlen.« Er nimmt einen großen Schluck aus dem Bierglas.

Atmosphäre

Diese Szene sollte spannend wirken, da die Runner nun hinter das Geheimnis von Maroon kommen und er ihnen offenbart, was seine wahren Ziele sind. Trotzdem haben sie das Gefühl, dass er ihnen nicht die ganze Wahrheit erzählt. Seine mysteriöse Aura bleibt also erhalten. Musik:

Rob D – Clubbed to death (Kurayamino mix)

Hinter den Kulissen

Die großen Geldbeträge sind für den Augenblick nur ein Lockmittel, um die Runner weiterhin bei der Stange zu halten. Sollten sie seine Aussagen überprüfen wollen (z.B. durch Magie), so können sie diese nicht eindeutig als Lügen identifizieren, da er selbst einigermaßen davon überzeugt ist, dass man ihn bei seiner Rückkehr in die Zukunft als Held feiern wird und ihn auch mit entsprechenden Geldmitteln ausstatten wird.

In seinem Headware Memory hat Maroon einige Daten gespeichert, die er sozusagen als Notlösung parat hat. Bei diesen Daten handelt es sich um Ergebnisse von Lotterien und anderen geldträchtigen Ereignissen, die er als Bewohner des 23. Jahrhunderts vorhersagen kann. Er könnte den Runnern z.B. große Aktiengewinne oder Sportergebnisse mitteilen, die „nach seiner Spürnase“ einfach richtig sein müssen und den Runnern zumindest so zu einem Gewinn verhelfen. Natürlich muss das ganze so unauffällig ablaufen, dass die Runner keinen Verdacht in Bezug auf Maroons wahre Identität schöpfen.

Als nächstes werden die Runner sicherlich die gesammelten Daten sichten oder noch einmal in Taunus' Wohnung zurückkehren, denn dort hat sich inzwischen sicherlich noch nichts verändert. Im folgenden Abschnitt Beinarbeit, Teil 3 befinden sich Ansätze zur weiteren Vorgehensweise der Runner. Danach passiert den Runnern noch einiges; Rover und sein Team tauchen auf und wollen Vergeltung für Taunus' Tod; außerdem möchte noch eine zweite Partei die Runner tot sehen und verübt einen Anschlag auf sie. Wahrscheinlich wollen die Runner nachforschen, wer der Mörder von Taunus ist, also werden sie sich sicherlich in den „Seeteufel“ begeben; dieser Abschnitt wird im Anschluss daran behandelt.

Beinarbeit, Teil 3

Was ist los, Chummer?

Dieser Abschnitt nimmt auf alles Bezug, wonach die Runner im Anschluss an ihren Fund bei Taunus suchen könnten: seine Chummers, seine verschiedenen Identitäten oder die Andeutungen auf die Titan Corporation in seinem Taschen-PC. Du findest hier Informationsquellen und natürlich die zugehörigen Informationen.

Hinter den Kulissen

In diesem Abschnitt wird die Informationssuche nicht allzu detailliert beschrieben, da hier sehr viele Informationen zu ergattern sind. In den meisten Fällen wird ein einzelner Mindestwurf für eine Gebräuche-Probe (bei der Befragung von Connections) oder für eine Computer-Probe (wenn ein Decker in der Matrix recherchiert) angegeben, um die ganze Sache nicht unnötig zu verkomplizieren.

Die Pistole (Titan Arms Lurker)

Für Connections aus dem Bereich Waffentechnik oder für solche, die oft mit Waffen zu tun haben, beträgt der MW 4 (z.B: Waffenschieber, Konzerngardist, Söldner, Straßensamurai, Waffenexperte, Büchsenmacher etc.); für andere beträgt der MW 8. Der MW für eine Matrix-Recherche beträgt 6; jedoch ist das Ergebnis bei fast allen Proben das gleiche: Niemand hat diese Pistole vorher schon einmal gesehen oder auch nur davon gehört. Niemand kennt den Hersteller, und fast alle gehen davon aus, dass es sich um ein streng geheimes Projekt oder ein Einzelstück handeln muss. Waffenkundige Connections geben jedoch an, dass die Waffe sehr gut verarbeitet ist und dass die eingebaute Smartgunverbindung mit höherer Effizienz arbeitet als herkömmliche Verbindungen.

Tarn	Muni	Modi	Schaden	Gew.	RS
7 / --	10(s)	HM	9M	2,45	1

Der Taschen-PC

Dieses Novatech-State-of-the-art-Modell mit 600 Mp Speicher enthält einige Wartungshinweise für Cyberware, die Taunus trug, darunter Talentleitungen, Cyberaugen und Smartgunverbindung. Diese Hinweise sind nicht wichtig, sie lassen jedoch erkennen, dass sämtliche Implantate von Taunus Betaware sind.

Das wichtigste Indiz für die Runner sind wahrscheinlich die Hinweise auf den Aufenthaltsort möglicher Personen, die in die Gründung der Titan Corporation verwickelt sein könnten. Die Daten sind jedoch alle mit Wirbel-8-IC gesichert, das zuerst entschlüsselt werden muss. Dann offenbaren sich folgende Daten:

Frederik Nolte, homo sapiens sapiens, männlich, Alter: 31 Jahre, SIN: 3452-6545-0431
Beschäftigt bei Saeder-Krupp Prime, Essen seit 01.10.2060 als Informationstechniker
Momentaner Wohnort: Triftstr.118, Appartement 622 (Eigentum von SK), Niederrad
Momentane Beschäftigung: Ausbilderfunktion im Bereich Informationstechnik und Matrixsicherheit an der Universität Frankfurt, Fachbereich Informatik
Vermutete Tätigkeit: Kontaktaufnahme mit BV- und AGC-Agenten; Installation eines Informationsnetzwerks; gleichzeitig Kontakt zu SK Prime

Virgil Anderson, homo sapiens nobilis, männlich, Alter: 37 Jahre, SIN: 5676-2881-5021
Beschäftigt beim Frankfurter Bankenverein, Frankfurt seit 01.05.2056 als Vorstandsmitglied
Momentaner Wohnort: Berliner Str.68, Appartement 807 (Eigentum des BV), Altstadt
Momentane Beschäftigung: Überwachung der Jahresrechnungsprüfung 2060
Vermutete Tätigkeit: Einrichtung schwarzer Konten und Aktienfonds, Aktienkäufe durch Strohmannen, Marktanalysen und Prognosen

Simon Cruise, homo sapiens sapiens, männlich, Alter: 33 Jahre, SIN: 2123-5321-8703
Freiberuflicher Wirtschaftsexperte und –wissenschaftler
Momentaner Wohnort: unbekannt, vermutlich im Altstadtgebiet
Momentane Beschäftigung: Bearbeitung mehrerer Aufträge betreffend Wirtschaftsprognosen für Frankfurter Konzerne, darunter der Frankfurter BV und die AG Chemie
Vermutete Tätigkeit: Koordination zwischen Finanztransaktionen und Kommunikation, Erstellung von Prognosen für Aktienein- und verkäufe.

Die drei SINS

Dabei handelt es sich um Credsticks, die kein Geld enthalten, dafür jedoch eine jeweils konzerneigene Signatur (Stufe 9), die den Besitzer als eingetragenen Konzernbürger und –mitarbeiter ausweisen (Roger Ellington, AGC / Dieter Gehring, BV / Andreas Fabian, SK). Diese Konzern-SINs können auch im täglichen Leben benutzt werden und stehen den staatlichen SINs in nichts nach. In Taunus' Fall sind sie alle auf ihn ausgestellt und benötigen einen Fingerabdruck als Identifikation. Mittels eines Credsticklesers mit ausreichend hoher Stufe oder durch schwierige Matrixrecherchen (MW 10) kann man herausfinden, dass die Identitäten gefälscht sind.

Nachforschungen in dieser Richtung benötigen explizit Connections der AG Chemie, des Frankfurter Bankenvereins oder Saeder-Krupps, die in den firmeninternen Datenbanken nach Verweisen auf die jeweilige Identität suchen können. Ein Decker kann diese Herausforderung natürlich auch selbst auf sich nehmen;

improvisiere dazu stets Rot-6 bis Rot-8-Hosts, die die Personaldaten enthalten oder verwende die weiter unten stehenden Konzernhosts im Kapitel „Trio infernale“.

Dabei kommt nicht viel ans Tageslicht; eines stimmt jedoch stets überein: die Person, deren Identität Taunus annahm, hatte stets einen Job am Computer, dem sie auch zu Hause nachgehen konnte; man wird ihn daher bei den betreffenden Konzernen nicht persönlich kennen.

Das Handy

Das Mobiltelefon enthält keine gespeicherten Nachrichten, dafür jedoch die (ebenfalls mobilen) Nummern einiger Kontaktpersonen von Taunus, die für die Runner sicherlich ebenfalls interessant sind. Je nach Charakter der Connection können die Runner sicher mit einigen eher ein Treffen arrangieren als mit anderen. Die Werte der Kontaktpersonen findest Du am Ende dieses zweiten Aktes; hier sind sie nur kurz charakterisiert:

Oberon, Waffenschieber - Oberon ist ein orkischer Waffenschieber mit Verbindungen zur Russenmafia, der in einem alten Güterschuppen im Gallusviertel seinem Geschäft nachgeht. Er ist in Schmuggelgeschäfte mit der Bahn verwickelt und ziemlich gut in seinem Job. Er umgibt sich stets mit zwei ebenfalls orkischen Leibwachen (die Werte entsprechen denen des Kampfdeckers aus Shadowrun 3.01D) und ist äußerst misstrauisch gegenüber Fremden. Ohne finanzielle Zuwendungen wird man kaum mit ihm ins Gespräch kommen.

Dr. Berthram Hauser, Schattendoc - Hauser hat seine Praxis in Bornheim und verdient sich neben dem normalen Betrieb eine goldene Nase mit illegalen Operationen, Transplantationen und vor allem Traumachirurgie. Er ist sehr zugänglich, was Dienstleistungen angeht, verweigert jedoch ohne Entgegenkommen der Runner jegliche Auskunft über seine Patienten.

Michael Lönz, Lohnsklave - Lönz ist Programmierer und Matrix-Architekt der AG Chemie und wohnt in einer gut behüteten Konzernwohnung in Hoechst. Er ist ein typischer Loser, der Taunus nur aufgrund eines Job kennt, den dieser einmal in Hoechst hatte. Auch wenn er sehr prinzipientreu ist, lockern ein paar Nuyen doch schnell seine Zunge.

Die Teamkollegen von Taunus sind nicht allzu bekannt; um überhaupt Informationen über sie herauszufinden, können die Runner nur den Waffenschieber Oberon befragen oder sich in den Bars von Nordend umhören. Die Werte der Runner findest Du in der nächsten Szene.

Rover, Rigger - Die Runner kennen Rover ja bereits aus dem SimSinn-Club. Nähere Informationen zu seiner Person findest Du weiter oben.

Liz, Magierin - Liz heißt eigentlich Elisabeth und ist eine typische Straßenmagierin, die sich auf kein Gebiet von Zaubern spezialisiert hat. Sie ist noch recht jung (18 Jahre) und manchmal etwas naiv, deshalb ist sie meistens in Begleitung von Teng, dem Decker der Gruppe

Teng, Decker - Teng ist ein Zwergendecker mit allerhand Cyberware im Kopf und ein absolut kühler Logiker. Er sagt stets, was er denkt, aber Gefühle merkt man ihm nicht an.

Nemesis, weibl. Straßensamurai - Nemesis ist ein Männeralptraum, sie ist eine auf Nahkampf trainierte Straßensamurai, die aber auch mit Handfeuerwaffen exzellent umgehen kann. Ihr temperamentvolles Wesen wird die Verhandlung mit ihr nicht gerade erleichtern. Wenn sie erfährt, unter welchem Verdacht die Runner stehen, wird sie am meisten Hass entwickeln.

Die Aktien

Die 200 Anteile der AG Chemie im Wert von 10.000¥ wurden erst vor kurzem ausgestellt, wahrscheinlich als Teil einer Bezahlung für einen Run. Oberon, der Waffenschieber kann Auskunft über einen Mr. Johnson der AGC geben, der die Aktien als Bezahlung für einen Run verwendete. Die Aktien sind auf Taunus' falsche Identität als Roger Ellington, Mitarbeiter der AG Chemie, ausgestellt.

Unter falschem Verdacht

Was ist los, Chummer?

Einige Zeit, nachdem die Runner Taunus tot in seiner Wohnung gefunden haben und einiges an Hinweisen mitgehen lassen haben, werden sie von seinem Team besucht, und keiner der gegnerischen Runner ist sonderlich begeistert von dem Tod des Teamchefs. Für sie ist es klar, dass unsere Runner Taunus umgebracht haben – haben sie doch kurz vor dessen Tod noch nach ihm gefragt! Entweder entbrennt ein Gefecht auf Leben und Tod zwischen den beiden Teams, oder die Runner können Taunus' Team von ihrer Unschuld überzeugen. Diese Szene knüpft direkt an die Szene „Maroons Erzählung“ an und spielt in derselben Bar.

Sag's ihnen ins Gesicht

Ihr seht euch um und stellt fest, dass ihr außer einer vierköpfigen Pokerrunde die einzigen Gäste hier seid. Der Barkeeper wischt in aller Seelenruhe die Theke und wirft euch dabei ab und an misstrauische Blicke zu. Die Musik dudelt leise vor sich hin, ihr seid im Begriff, den letzten Schluck zu nehmen. Plötzlich wird die Tür abrupt aufgestoßen und vier Personen kommen hereingerannt, darunter ein Zwerg, zwei Menschenfrauen und Rover, den

ihr bereits kennt. Während der Zwerg sich mit einer Ingram MP begnügt, halten euch die eine Frau und Rover ein Sturmgewehr und eine schwere Schrotflinte entgegen. Die andere Frau steht hinter den anderen und scheint unbewaffnet zu sein. Rover brüllt: „Keine Bewegung und Maul halten! Sonst stirbt hier gleich jemand!“ Die muskulöse Frau deutet mit dem FN-HAR auf den Barkeeper, der zitternd mit erhobenen Händen zurückgewichen ist: „Du da! Mach die Scheißmusik aus! Und keine Tricks, sonst knallts! Und was euch da hinten angeht...“ – sie fährt herum zu den Pokerspielern – „für euch gilt das gleiche!“
(zu einem Runner) Rover drückt dir seine Schrotflinte ins Gesicht, du spürst den kalten schwarzen Stahl. Rover sagt voller Verachtung: „Ihr habt ihn umgebracht! Warum?“

Atmosphäre

Gib den Runnern keine Vorwarnungen; die Stimmung schlägt wirklich von einem Moment auf den nächsten um. Gerade saßen sie noch einigermaßen gemütlich beim Biertrinken und mussten erst einmal verdauen, was Maroon ihnen offenbarte, da geht plötzlich die Action los. Musik:

Project pitchfork – Existence

Hinter den Kulissen

Wenn die Runner versuchen wollen, schneller zu handeln, entscheide dies mit einer Überraschungsprobe, wobei die Charaktere gegen 4 würfeln, die Gegner jedoch nur gegen 2, da sie vorbereitet sind. Sollte es doch sofort zum Kampf kommen, so kämpfen die Gegner bis zu einer Schweren Wunde, danach fliehen sie. In diesem Fall musst Du die Eingangsszene leicht abändern; die Gegner werden dann während des Gefechtes Anschuldigungen herüberschreien.

Die weitaus bessere Möglichkeit ist jedoch, nicht zu den Waffen zu greifen und das ganze diplomatisch zu lösen. Erstens werden die Runner später mit mehr Karma belohnt, zweitens stehen in Gestalt der vier Gegner zuverlässige Informationsquellen vor ihnen – und Tote sind bekanntlich lausige Informanten.

Taurus' Chummers sind zwar ziemlich wütend, aber sie würden ohne Gegenwehr keinen der Charaktere erschießen. Vielmehr werden sie wissen wollen, aus welchen Motiven oder aufgrund welches Auftrages die Charaktere Taurus getötet haben und sich dann damit begnügen, sie zu entwaffnen und bewusstlos zu schlagen bzw. mit Gelmunition niederzustrecken.

Durch gute Argumente und Angebote (und damit verbundene Verhandlungs- oder Charismaproben) können die Runner jedoch die Gegner davon überzeugen, dass ein Dritter im Spiel ist, der Taurus auf dem Gewissen hat. Sie können dann sogar mit den anderen Runnern zusammenarbeiten; diese werden jedoch kein großes Interesse an der Mission haben, falls die Runner oder Maroon davon sprechen. Wenn die Runner von dem Treffen der Killerin mit deren Auftraggeber im Seeteufel wissen, werden die anderen Runner jedoch sehr großes Interesse daran haben.

Die Szene endet auf jeden Fall damit, dass entweder alle Gegner tot oder geflohen sind oder dass sich beide Gruppen friedlich geeinigt haben.



Nemesis

K	S	St	C	I	W	E	M	R
5(8)	5	8	3	5	3	2,25	--	5(6)

Initiative: 5(6) + 2W6

Würfelpools: Kampf 6

Karmapool/Professionalitätsstufe: 4/3

Aktionsfertigkeiten: Cyberimplantatwaffen 6, Raufen 5, Athletik 4, Pistolen 5, Sturmgewehre 4, Gebräuche 3 (Straße 5), Einschüchterung 3

Wissensfertigkeiten: Frankfurter Bars 5, Waffentuning 4, Cybertechnologie 4, Polizeitaktik 4

Kampfkünste/Techniken: Raufen (Voller Angriff, Treiben)

Bioware/Cyberware: Dermalverkleidung (Stufe 2), Smartgun-2-Verbindung, zwei einziehbare Sporne, Verstärkte Reflexe (Stufe 2), Muskelverstärkung (Stufe 4)

Bioindex/Essenzindex: 1,6 / 5,25

Panzerung: 5/4 (Panzerjacke + Dermalverkleidung)

Waffen: FN-HAR (StG, Tarn 2, Muni 35(s), Modi HM/SM/AM, 8M, RSK 2/3) 0-50 / 51-150 / 151-350 / 351-550

Mauser Gladiator (SP, Tarn 5, Muni 12(s), Modi HM/SM, 9M, RSK 2), 0-5 / 6-20 / 21-40 / 41-60

2 Sporne (8M bzw. 12M)



Teng

K	S	St	C	I	W	E	M	R
4(6)	5	6	2	6	5	1,95	--	5

Initiative: 5 + 1W&

Würfelpools: Kampf 8, Hackingpool 7

Karmapool/Professionalitätsstufe: 4/3

Aktionsfertigkeiten: Computer 6 (Decking 7), Elektronik 5, Computer B/R 6, Elektronik B/R 5, Sprengstoffe 4, Geschütze 4, Maschinenpistolen 4, Raufen 4

Wissensfertigkeiten: ADL-Konzernhosts 5, Otaku 4, Offensivutility-Design 5, Operationsutility-Design 6, Datenhandel 5

Kampfkünste/Techniken: Raufen (Ausmanövrieren, Ausweichen)

Bioware/Cyberware: zwei Datenbuchsen, Headware Memory (300 Mp), Mathematische SPU (Stufe 3), Cyberaugen (inkl. Bildverbindung, Blitzkompensation, IR), Titanknochen

Bioindex/Essenzindex: 0 / 4,95

Panzerung: 6/4 (Panzerjacke + Titanknochen)

Waffen: Ingram Warrior-10 (MP, Tarn 4, Muni 30(s), Modi HM/SM, 7M) 0-10 / 11-40 / 41-80 / 81-150

Waffenloser Angriff (10M-Bet.)

Ausrüstung: Renraku Kraftwerk-8-Cyberdeck

Anmerkungen: Zum Zeitpunkt des Überfalls trägt Teng das Deck nicht bei sich



Liz

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

Initiative: 5 + 1W6

Würfelpools: Kampf 8, Zauberpool 6, astraler Kampfpool 8

Karmapool/Professionalitätsstufe: 4/3

Aktionsfertigkeiten: Hexerei 6, Beschwören 6, Auren lesen 4, Biotech 4, Heimlichkeit 5, Raufen 3

Wissensfertigkeiten: Geister 5, Magietheorie 4, Zauberentwurf 4

Kampfkünste/Techniken: Raufen (Ausweichen)

Bioindex/Essenzindex: 0 / 9

Zauber: Behandeln 5, Physische Maske 6, Stille 4, Betäubungsblitz 6, Manablitz 6, Gedanken beherrschen 5, Projektiltrüstung 5, Nebel 4

Panzerung: 5/3 (Panzerjacke)

Ausrüstung: 3 Verbrauchsfoki für Kampfzauber (jeweils Stufe 4)

Anmerkungen: ein Stufe-5-Wasserelementar mit 2 Diensten ist an sie gebunden

Daumenschrauben

Wenn der Barkeeper doch nicht so ängstlich ist wie er aussieht, dann kann er mittels PanicButton einen stummen Alarm auslösen, der je nach Gegend innerhalb weniger Kampfunden bzw. Minuten eine Polizeistreife anrücken lässt (siehe 1.Akt, Szene „Rettung der Verrückten“), oder es können sich zufällig Chummers der Gegner in der Bar aufhalten, die zugunsten ihrer Kumpels in den Kampf eingreifen.

Keine Panik

Selbst wenn die Runner den Konflikt mit Waffengewalt (und möglicherweise dem Tod von allen Gegnern) lösen, ist für sie ja nichts verloren – sie haben die Hinweise auf die Titan Corporation und möglicherweise den Mörder von Taunus.

Ein Abend im „Seeteufel“

Was ist los, Chummer?

Nach den überstandenen Strapazen werden die Runner sicherlich – ob mit oder ohne Begleitung von Taunus' Chummern – abends den „Seeteufel“ aufsuchen, jene mysteriöse Hafenkneipe, in der sich die Killerin Artemis um 23:00 Uhr mit ihrem Auftraggeber treffen will. Es ist möglich, dass Artemis den Runnern entkommen ist, diese aber trotzdem an die Information gelangt sind. In diesem Fall sind die Killerin und ihr Auftraggeber besonders vorsichtig.

Sag's ihnen ins Gesicht

Nach langer Suche habt ihr am Rande des östlichen Hafenbeckens den „Seeteufel“ gefunden. Das ältere Haus beherbergte einmal einige Büros der Hafenmeisterei, wird jedoch anscheinend schon lange für andere Zwecke genutzt. Schon draußen stehen um das Gebäude herum jede Menge zwielichtiger Gestalten in kleinen Gruppen beisammen. Ihr hört viele verschiedene Sprachen. Aktenkoffer, Plastiktüten und Credsticks wechseln die Besitzer. Viele Rauchfahnen vereinigen sich am fast windstillen Nachhimmel zu einer größeren Wolke. Auf den Stufen zum Eingang der Kneipe sitzt ein älterer Ork ohne Beine mit einem Bier in der Hand. Sein wettergegerbtes Gesicht mustert euch kurz, der fast zahnlose Mund schenkt euch ein teils gutmütiges, teils spöttisches Grinsen, dann wendet sich der Mann aber wieder seinem Getränk zu.

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

Der plötzliche Lärm von vielen lauthals diskutierenden und gestikulierenden Leuten erschlägt euch fast. Die Luft ist fast unerträglich verraucht, die Shantylieder im Hintergrund sind kaum zu hören. Hier hat sich auf den wenigen Tischen allerlei seemännisches Volk niedergelassen: Schiffsrigger und Flusspiraten, Privatskipper und Mainschmuggler. Der orkische Barkeeper hat alle Hände voll zu tun, den Durst seiner Gäste zu löschen. Bis auf einen Tisch, auf dem ein schlafender Squatter seinen Mageninhalt verteilt hat, sind alle Tische besetzt.

Atmosphäre

Hier kommt richtig Stimmung auf! Sind die Runner vielleicht nur halbleere Bars gewöhnt, in denen man jederzeit einen Platz mit dem Rücken zur Wand findet, so sind sie hier an der falschen Adresse. Man sieht sie zwar nicht schief an, schenkt ihnen jedoch auch sonst keinerlei Aufmerksamkeit. Das ganze hat schon etwas gemütliches. Musik:

Cake – I will survive

Eels – Mr.E's beautiful Blues

Hinter den Kulissen

Nur bei sehr genauem Hinsehen (Wahrnehmungs(9)-Probe) können die Runner die beiden einzigen Personen ausmachen, die allein hier zu sein scheinen: ein breitschultriger Mann mit schwarzglänzendem Regenmantel, Dreitagebart und dunklem regennassem Haar sowie ein Ork in Hafenarbeitermontur (Arbeitsoverall, dunkelblauer Strickpullover, schwere Stiefel), wobei ersterer der Auftraggeber von Artemis ist, der sich ein wenig in Schale geworfen hat, um nicht aufzufallen, und letzterer ein Hundeschamane, der den Auftrag hat, Mr.Johnson zu beschützen (insbesondere vor Magie; dazu hält er ständig 5 Würfel zur Spruchabwehr bereit).

Diese Szene muss etwas flexibel behandelt werden; wenn Artemis noch lebt, wird sie um ca. 23:04 die Kneipe betreten – natürlich auch kleidungstechnisch angepasst – sich zu Mr.Johnson setzen, einen Checkstick mit 70.000¥ von ihm erhalten und wieder gehen. Sollte sie die Runner bemerken, wird sie sofort wieder gehen, ohne mit Mr.Johnson Kontakt aufgenommen zu haben und mit einer BMW Blitzen 2050 (Werte siehe Rigger 3.01D, S.191) abhauen. Wenn Taunus' Chummers dabei sind, werden sie sich auf Artemis stürzen, sobald diese Anstalten zur Flucht macht, und auch auf Mr.Johnson losgehen. Wenn Artemis um 23:10 nicht aufgetaucht ist, weiß ihr Auftraggeber, dass ihr etwas zugestoßen ist und wird gemeinsam mit seinem Begleiter gehen; die beiden fahren einen Honda Accord (entspricht einem Ford Americar).

Doch egal, ob Artemis aufkreuzt und/oder Taunus' Runnerteam dabei ist – die Runner müssen einen Weg finden, herauszubekommen, dass Mr.Johnson bei Saeder-Krupp seine Brötchen verdient; bei einer Geistessonde muss der Magier dafür mindestens 3 Erfolge erzielen; ansonsten helfen sicherlich nur eine Entführung und ein Verhör. Lassen die Runner den Deal zwischen Artemis und Johnson über Bühne gehen, ohne einzugreifen, oder gehen Johnson und der Schamane, ohne dass die Killerin aufgetaucht wäre, so können die beiden bis zu einem konzerneigenen Oberschicht-Appartement in Niederrad verfolgt werden, das unter strenger Bewachung steht. Spätestens jetzt sollte den Runnern auffallen, dass Mr.Johnson identisch ist mit Frederik Nolte, einer der drei Personen, die in Taunus' Taschen-PC auftauchen.

Mr.Johnson alias Frederik Nolte

K	S	St	C	I	W	E	M	R
4	4	4	5	6	5	3,52	--	5

Initiative: 5 + 1W6, Matrix: 5(9) + 3W6

Würfelpools: Kampf 7, Hackingpool 9, Aufgabenpool f.Intelligenzfertigkeiten 1

Karmapool/Professionalitätsstufe: 5/3

Aktionsfertigkeiten: Verhandlung 5, Gebräuche 4 (Straße 5, Konzern 6, Matrix 6), Computer 6 (Programmierung 8, Hardware 8), Computer B/R 7, Elektronik 6, Elektronik B/R 5, Pistolen 3

Wissensfertigkeiten: Cyberterminalcode-Design 6, Weißes-IC-Design 5, Graues-IC-Design 5, Schwarzes-IC-Design 5, Cyberterminaldesign 5, Anwendungen-Design 5

Bioware/Cyberware: Datenbuchse, Datenkompressor (Stufe 4), Datens Schloss (Verschlüsselung Stufe 6), Enzephalon (Stufe 1), Mathematische SPU (Stufe 3), Headware Memory (300 Mp)

Bioindex/Essenzindex: 0 / 6,52

Panzerung: 4/2 (Mortimer of London Greatcoat)

Waffen: Glock-Mini „Giftzwerg“ (LP, Tarn 8/10, Muni 10(s), Modi EM, 9L) 0-5 / 6-15 / 16-30 / 31-50

Ausrüstung: Saeder-Krupp Pro-Line Terminal (entspr. Novatech Slimcase)

Anmerkungen: Zum Zeitpunkt des Treffens trägt Nolte das Cyberdeck nicht bei sich

Jorge Helstein

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

Initiative: 4 + 3W6

Würfelpools: Kampf 7, Zauberpool 5

Karmapool/Professionalitätsstufe: 4/3

Aktionsfertigkeiten: Hexerei 5 (Spruchzauberei 7), Beschwören 5, Auren lesen 4, Raufen 5, Heimlichkeit 6, Pistolen 5

Wissensfertigkeiten: Naturgeister 4, Auren lesen-Hintergrundwissen 4, Mainpiraten 5

Kampfkünste/Techniken: Raufen (Ausmanövrieren, Körperkontakt)

Bioindex/Essenzindex: 0 / 9

Zauber: Heilen 4, Reflexe +2 steigern 4, Blindheit 6, Trideotrugbild 5, Betäubungsblitz 6, Manablitz 5, Augen des Rudels 5*, Beeinflussen 6, Telepathie 4*

Metamagische Techniken: Maskierung

Panzerung: 4/4 (mehrere Kleidungsschichten)

Waffen: Yamaha Pulsar (Taser, Tarn 5, Muni 4(m), Modi HM, 8T-Bet.) 0-5 / 6-10 / 11-12 / 13-15

Ausrüstung: Zauberspeicher (Stufe 4, eiserner Ring, der um das Handgelenk geschmiedet ist), auf dem der Zauber Reflexe +2 steigern mit 5 Erfolgen liegt

Anmerkungen: Jorge ist Initiat 1.Grades und folgt dem Totem Hund (+2 W. auf Wahrnehmungszauber (*), +2 W. für Feld- und Herdgeister); Jorge hat einen Kraft-5-Herdgeist mit 2 Diensten in der Kneipe beschworen, den er dazu nutzen wird, entweder die Runner zu verwirren oder einen Unfall zu verursachen oder sich und Nolte zu verschleiern

Daumenschrauben

Bei der Beschattung von Mr. Johnson und dem Schamanen kann sich das lärmende Volk im „Seeteufel“ als sehr hinderlich erweisen; vielleicht geraten die Runner gerade in eine Schlägerei, als sie aus der Kneipe herauskommen und verlieren so ihre „Opfer“ aus den Augen. Vielleicht greift auch plötzlich die Hafenpolizei ein, die ein BTL-Nest oder einen Schmugglerring aufgedeckt hat.

Keine Panik

Die einzige wirkliche Information ist die Identität des Auftraggebers der Killerin, die Taunus auf dem Gewissen hat; diese Information sollten die Runner auf irgendeinem Weg erfahren können. Wenn die Situation eskaliert, können zur Unterstützung plötzlich Taunus' Chummers auftauchen – egal, ob sie vorher mit den Runnern gut standen oder nicht.

Im Fadenkreuz

Was ist los, Chummer?

Die Runner haben Staub aufgewirbelt. Sie haben möglicherweise die Killerin Artemis verhört und die Identität des Auftraggebers, der Taunus tot sehen wollte, aufgedeckt. Nun will man ihnen ans Leder. Ein Attentäter nimmt sie mit seinem Scharfschützengewehr aufs Korn, als sie gerade in den Straßen unterwegs sind (vorzugsweise in einer schlechteren Gegend, vielleicht die Gegend, in der sie ihre Wohnungen haben. Die Szene sollte am nächsten Tag nach dem Abend im „Seeteufel“ stattfinden.

Sag's ihnen ins Gesicht

Während ihr noch so gemütlich durch das Stadtviertel schlendert, passiert plötzlich etwas, wie aus heiterem Himmel. (zu einem Runner) Du spürst auf einmal einen dumpfen Schlag in den Rücken und fällst nach vorne. Für etwa eine Sekunde spürst du überhaupt nichts, dann breitet sich von deinem Rücken ein Schmerz bis in den Bauchraum und die Beine aus, als habe dir jemand ein glühendes Eisen in den Rücken gerammt. Tränen schießen dir in die Augen, alles um dich herum wirkt verschwommen. In Panik tastest du nach deinem Rücken und fühlst Feuchtigkeit. Blut! Du wurdest angeschossen!

Wenn die Runner sich in Deckung gebracht haben, lies den folgenden Text vor:

Aus eurer Deckung schaut ihr um euch, doch niemand ist zu sehen. Die Straße ist menschenleer.

Atmosphäre

Die Stimmung wandelt sich hier – wie so oft – von einer Sekunde auf die nächste. Spiele ganz plötzlich dramatische Musik ein, so dass der Runner, bevor er überhaupt seinen Schaden ausgewürfelt hat, glauben muss, er würde sterben! Alles wird hektisch, der Verletzte muss in Sicherheit gebracht werden, alle reagieren in Panik. Musik:

Coal chamber - Loco

Hinter den Kulissen

Wähle der Fairness halber (denn die Runner können nichts tun, um diesem Attentat zu entgehen) denjenigen Charakter als Opfer aus, der die höchste Konstitution bzw. die dickste Panzerung bzw. die wenigsten Wunden besitzt oder passe die Anzahl der Erfolge des Schützen an den Zustand des Runners an. Er sollte dabei auf keinen Fall sterben!

Die Runner benötigen einige Sekunden, um sich von dem Schreck zu erholen und geistesgegenwärtig eine Deckung aufzusuchen; lasse sie dazu zunächst eine Reaktion(6)-Probe würfeln – bei einem Erfolg können sie sofort handeln, ansonsten vergeht eine Kampfrunde. Wenn die Runner dann sofort in Deckung gehen, vergeht eine weitere Kampfrunde; schleppen sie den Verletzten mit, vergehen 3 Kampfrunden. In dieser Zeit kann der Scharfschütze jedoch weiter blutige Ernte unter ihnen halten; pro Kampfrunde verwendet er eine einfache Handlung zum Zielen (MW –1) und eine Handlung zum Feuern. Er befindet sich auf dem Dach eines gegenüberliegenden Gebäudes in 30m Höhe und zu 50% in Deckung. Durch seine Smartgunverbindung beträgt sein MW also 4 (4 +2 –2). Er wird zunächst normal schießen; bemerkt er jedoch, dass die Runner länger benötigen, um in Deckung zu gehen, wird er die Regel für angesagtes Ziel anwenden (MW +2, Schadensniveau +1). Er besitzt einen FedBoeing CX270-Ultraleichtflieger (entspricht dem Artemis Industries Nightglider, siehe Rigger 3.01D, S.185), den er zur Flucht nutzt, um sich in einem Saeder-Krupp-bewachten Wohnhaus in Sicherheit zu bringen. Dies können die Runner natürlich auch herausfinden, sollten sie ihn vom Himmel holen.

Egal wie der Job ausgeht, Du kannst von nun an jederzeit Attentate auf die Runner niederregnen lassen, die in den unterschiedlichsten Situationen auf sie warten (Autobombe, vor die Monorail schubsen, Gift im Bier, mit dem Auto überfahren), die jedoch keinen ernsthaften Schaden verursachen, da sie nicht vorhersehbar sind (sollten die Runner doch einen Weg finden, z.B. durch Weissagung oder Insiderinfos, dann greife ruhig etwas härter durch). Meistens entgehen die Runner nur knapp dem Tode.

Die ausführenden Killer sind manchmal Straßenpunks, die 500 Nuyen in die Hand gedrückt bekommen haben und ihren Auftraggeber nicht kennen oder Profis wie der Scharfschütze in dieser Szene. Die Profis können, werden sie entlarvt, den Konzernen Saeder-Krupp, Frankfurter Bankenverein oder AG Chemie zugeordnet werden, was die Runner beunruhigen sollte, denn mit den anderen Personen aus Taunus' Liste hatten sie bisher noch nichts zu tun...

Scharfschütze

K	S	St	C	I	W	E	M	R
4	6	3	4	6	4	3,55	--	6(7)

Initiative: 6(7) + 2W6

Würfelpools: Kampf 8

Karmapool/Professionalitätsstufe: 3/3

Aktionsfertigkeiten: Gewehre 6, Pistolen 5, Heimlichkeit 5, Athletik 6, Rotormaschinen 4, Flugzeuge 5, Fallschirmspringen 4, Raketenwaffen 4

Wissensfertigkeiten: Physik 4 (Ballistik 6), Waffenbau 4, Attentate 5

Bioware/Cyberware: Smartgun-2-Verbindung, Verstärkte Reflexe (Stufe 2), Telefon, verbesserte einziehbare Nagelmesser

Bioindex/Essenzindex: 0 / 6,55

Panzerung: 7/3 (Formangepasste Körperpanzerung fullbody, Panzerjacke)

Waffen: Ranger Arms SM-3 (SsG, Tarn -, Muni 6(m), Modi HM, 14S) 0-150 / 151-300 / 301-700 / 701-1.000

Walther Secura (SP, Tarn 6, Muni 12(s), Modi HM, 9M) 0-5 / 6-20 / 21-40 / 41-60

Nagelmesser (5L)

Daumenschrauben

Diese Attentatsszene kann lange in die Länge gezogen werden; Du kannst es so dramatisch gestalten, dass der Verletzte nicht weiß, wie schwer er verletzt ist und die anderen in Deckung sitzen, während er auf der Straße liegt und der Sniper nur darauf wartet, dass ihm jemand zu Hilfe kommt. Statt der Charaktere kann auch Maroon angeschossen werden, womit Du die Loyalität der Runner zu ihm testen kannst.

Keine Panik

Die Runner überleben das Attentat auf jeden Fall; wenn sie lange in Deckung sind oder sich möglicherweise sogar wehren, ergreift der Sniper die Flucht. Sollte es wirklich hart auf hart kommen, könnte eine kleinere Menschenmenge, die in die Straße kommt (z.B. Touristen oder Schulkinder) den Runnern Deckung verschaffen, denn der Scharfschütze wird keine Unschuldigen töten.

Das Trio infernale

Was ist los, Chummer?

Dieses Kapitel gibt Dir und den Runnern Aufschluss darüber, was sie über die drei Personen in Erfahrung bringen können, die Taunus in seinem PC erwähnt. Insbesondere stellen die Runner bei ihren Recherchen (die auch schon vorher stattgefunden haben können) fest, dass etwas mit Simon Cruise nicht stimmt.

Hinter den Kulissen

Um an mehr Informationen heranzukommen, bietet sich die Matrix an, doch es müssen immerhin die Hosts mit den Personaldaten der Mitarbeiter des Frankfurter Bankenvereins und Saeder-Krupp Primes geknackt werden – keine leichte Aufgabe, denn bei beiden Systemen handelt es sich um Rot-8-Hosts. Eine Deckerconnection wird nicht unter 10.000¥ für den Job verlangen, und sollte sich ein Spielerdecker daran versuchen wollen (Karmabonus für besonderen Mut!), hier zur Orientierung die Werte der Hosts:

FBV-Personaldatenhost
Rot-8 / 14 / 15 / 13 / 16 / 13

2	Aufspür-6
4	Marker-8-Krüppler
6	Aufspür-8-Falle [Blaster-10]
8	Killer-8/Säure-8-Krüppler-Konstrukt; Passiver Alarm
12	Bodstripper-6-Ripper (Panzerung)
16	Blaster-8, Sonde-6
18	Blender-10-Ripper, Funke-8
20	Funke-10 (Shift); Aktiver Alarm
24	Blaster-10 (Panzerung), Bodstripper-8-Ripper
27	Psychotropisches Schwarzes IC-8
30	Letales Schwarzes IC-10 (Panzerung)
33	Shutdown

SK-Prime-Personaldatenhost
Rot-8 / 16 / 16 / 15 / 17 / 14

3	Störer-6-Krüppler
5	Killer-10
9	Scout-8
12	Sonde-8, Killer-10; Passiver Alarm
14	Blaster-10
17	Teergrube-8, Sonde-8, Blaster-8
20	Blaster-10; Aktiver Alarm
24	Funke-10, Blender-8-Ripper
28	Letales Schwarzes IC-8
31	Zerebropathisches Schwarzes IC-10
34	Letales Schwarzes IC-10 (Panzerung)
36	Shutdown

Es gibt jedoch auch eine „Light-Version“ der Matrixrecherche, also eine Standardrecherche in öffentlichen Matrixdatenbanken; dabei würfelt der Decker für jede der drei Personen eine Computer (Suchoperationen) (5)-Probe, modifiziert durch passende Modifikatoren aus der Tabelle „Rechercheprobe“ (Matrix, S.131). Die Suche in einer Datenbank, die Frankfurter Nachrichten (Text und Trideo) archiviert senkt den MW um –2.



Frederik Nolte

Suchoperation:

Frederik Nolte taucht erstmals im August 2057 in den News auf, als er als Jahrgangsbester sein Informatikstudium an der Düsseldorfer TU absolviert und von Saeder-Krupp ein Forschungsstipendium im Bereich Matrix-Architektur erhält; drei Jahre später wird er eingestellt. Aufgrund herausragender Befähigungen arbeitet er seit Anfang Mai 2061 in Frankfurt, wo er seinerseits einige Seminare und Vorlesungen abhält, um mögliche Neuanwerbungen für SK erreichen. Noltes Name wird außerdem in einigen Wissenschafts-E-zines erwähnt; hier referiert er über seine Leistungen in der Programmierung von Sicherheitssoftware und liefert zudem einige philosophisch angehauchte Essays ab.

Personalakte:

Die Personalakte ergibt jedoch, dass Nolte getadelt wurde, als er einige Zeit in Essen gearbeitet hatte, da er sich zu viele Freiheiten und Privilegien herausnahm. Deshalb wurde er nach Frankfurt „strafversetzt“, doch er steht dort auch als Ansprechpartner für Sonderressourcen zur Verfügung, da die Konzernleitung laut psychologischem Profil dafür die idealen Voraussetzungen sah. Er genießt den Privilegienstatus SKP-4-alpha, was bedeutet, dass er Zugang zu einzelnen Spezialisten bekommt, die er konsultieren kann, wenn er es für nötig hält (sprich: Auftragskiller, Decker, Magier, Rigger). Als Vorlieben sind vermerkt: Neigung zur Straßenszene, Aufenthalt in Deckerkneipen und SimSinn-Clubs, als negative Eigenschaften sind zeitweise Respektlosigkeit, Impulsivität und Ungeduld aufgeführt.



Virgil Anderson

Suchoperation:

Virgil Anderson wird in einem Online-Artikel der FAZ vom 01.05.2056 zum ersten Mal in den Medien erwähnt, als er für den in den Ruhestand gegangenen Ernst Riemers in den Vorstand nachrückt. Seine Zielstrebigkeit, Eloquenz und Bildung wird in höchsten Tönen gelobt. Für eine Weile wird er zur Galionsfigur des BV, bis sich die Wogen wieder geglättet haben. Dann wird er 2058 bei einem Besuch des Herzogs Jaromar Greif von Pomorya erwähnt, als er den Gastgeber spielt. Außerdem existieren zu ihm jede Menge kritischer Schriften, wobei das Spektrum von einer seriösen psychologischen Betrachtung seiner Persönlichkeit bis hin zu Hetzkampagnen in privaten Online-Foren reicht. Offenbar ist Anderson ein umstrittener Typ, zumal er gebürtig aus Portland, Tir Tairngire stammt.

Personalakte:

Laut Personalakte geht Andersons Zielstrebigkeit zuweilen etwas zu weit, dann lässt er nicht einmal die Meinung der anderen Vorstandsmitglieder gelten. Außerdem wird ihm eine feindselige Beziehung zu Präsident Nachtmeister nachgesagt, was jedoch noch nie offen bewiesen werden konnte. Die Personalabteilung lobt jedoch Andersons Nutzen als PR-Figur, die zur rechten Zeit eine entscheidende Rolle spielen kann. Andersons Kenntnis der Märkte und der Börse und seine weitreichende Planung macht ihn aber unverzichtbar für den BV. Anderson besitzt wahrscheinlich Kontakte zum als rassistisch geltenden Policlub „Augen der Sonne“ sowie zu mehreren von Elfen geführten Geschäften in der Alt- und Innenstadt.



Simon Cruise

Suchoperation:

Nur ein einziger Eintrag bezieht sich auf Simon Cruise; dabei handelt es sich um eine Eigenwerbeanzeige, die er zwischen dem 20.06. und dem 16.10.2059 mehrmals in vielen öffentlichen Matrixsites schaltet. Der Text lautet wie folgt: *Freiberuflicher Diplom-Wirtschaftsexperte erstellt für Sie Börsenprognosen, Marktanalysen und Wirtschaftsprofile. Schauen Sie mit mir ein Stück weit in die Zukunft und profitieren Sie davon! Garantiert konzernunabhängig und zu günstigen Tarifen! In Sachen Wirtschaft bin ich Ihr Mann: Simon Cruise, Tel. 0401-231305, Mail to simoncruise @ fr-net.fr.adl*

Ansonsten wird dieser Mann nirgendwo erwähnt.

Weiterhin werden die Runner wahrscheinlich die Verbindungen der drei Männer untereinander herausfinden wollen. Eine hervorragende Möglichkeit ist da z.B. die Überwachung der Telefone. Dies kann ein Decker bewerkstelligen, indem er selbst oder mittels eines Skriptes Gespräche, die von den betreffenden Komcodes aus geführt werden, anzapft, also im übergeordneten RTG Groß-Frankfurt (Grün-3 / 6 / 8 / 6 / 6 / 6) überprüft, ob der Komcode gerade

aktiv ist (gegen Index-2 abzügl. Komleitung), diesen dann zurückverfolgt (gegen Kontrolle abzügl. Komleitung) und ihn anzapft (gegen Datei abzügl. Komleitung). Ein fremder Decker verlangt hierfür üblicherweise eine Gebühr von maximal 1.000¥ pro Stunde Überwachung.

Dabei kommt heraus, dass Anderson und Cruise sich abends zum Essen im „Wüstenwind“ in Niederrad treffen, um etwas zu besprechen. Diese Information sollte den Runnern auf irgendeine Weise zukommen, denke aber daran, ihnen weniger Karma zu geben, wenn sie sich nicht ins Zeug gelegt haben beim Recherchieren!

Daumenschrauben

Auch bei dieser Recherche kannst Du die Regeln für Falsche Parteien anwenden; würfle 3W6 bei einer allgemeinen Matrixrecherche des Deckers und 1W6 bei der Suche in einer speziellen Datenbank gegen einen MW von 6 bzw. 10, wenn der Decker unbemerkt bleiben will (in diesem Fall steigt jedoch auch sein Such-MW um +2). Je mehr Erfolge bei der Falsche-Partei-Probe fallen, umso mehr Leute wissen von den Aktionen des Deckers und unternehmen möglicherweise etwas dagegen. Anhaltspunkte dafür gibt die Tabelle „Falsche Partei“ im Shadowrun Kompendium 3.01D, S.64.

Keine Panik

Wenn die Sache mit dem Telefon nicht klappt, besitzen die Runner vielleicht noch einige Connections in der Konzernwelt, die sich ein wenig umhören könnten, oder sie schaffen es, in das Haus von Anderson oder Cruise zu gelangen und kommen dort irgendwie an die Information.

Im Wüstenwind

Was ist los, Chummer?

Wenn die Runner etwas wirklich wichtiges herausfinden wollen, müssen sie unbedingt das Gespräch zwischen den beiden Verschwörern belauschen, doch dazu führt ihr Weg ins „Wüstenwind“, einem exquisiten Restaurant in Niederrad.

Sag´s ihnen ins Gesicht

Ihr steht auf der Straße vor dem dreistöckigen Gebäude und euch stockt der Atem. Hier vereinen sich robuste abendländische Architektur und der Flair eines Beduinen-Zeltdorfes. Das Dach weist mehrere Spitzen auf wie Zelte, und wie ein Vorhang sind die Außenwände geformt. Golden verspiegelte Fenster funkeln euch entgegen und reflektieren die Lichter der großen Stadt. Leise arabische Musik ist aus dem Innern zu hören. An der Tür empfängt euch ein noch junger Troll, den man in einen Armanté-Anzug gezwängt hat, der ein wenig an die Kleidung eines Dieners des Sultans erinnert. Der Mann hat anscheinend mehrere Schönheitsoperationen hinter sich, denn seine Haut weist keine Knochen- und Knorpelfortsätze auf, die Hauer wurden orthopädisch begradigt, und eigentlich erinnern nur die beiden Hörner am Hinterkopf an seine „wilde“ Würde als Troll. In astreinem Deutsch empfängt er euch: „Die Herren wünschen?“

Wenn die Runner ins Innere gelangen, lies den folgenden Text vor:

Hier drinnen setzt sich das atemberaubende Ambiente fort. Alles ist in gelblichen, erdigen Farbtönen gehalten. Tische und Stühle sind aus edlem Mahagoniholz, der Fußboden helles Parkett, doch durch eine magische Illusion erhält man den Eindruck, als laufe man durch Wüstensand! Ein großer Zimmerbrunnen in Form einer Oase sprudelt vor sich hin, an den Wänden befinden sich Gemälde und Fotos von Wüstenlandschaften und afrikanischen Dörfern. Alle Etagen sind durch Treppen in der Mitte des Gebäudes verbunden. Im Erdgeschoss bildet eine Rundtheke den Blickfang. Hier ist anscheinend eine Art Café untergebracht, während man in den beiden oberen Stockwerken die Speisen zu sich nimmt. Gleich empfängt euch ein weiterer uniformierter Kellner: „Einen Tisch für die Herren? Wünschen die Herren zu speisen oder nehmen Sie nur einen Drink?“

Atmosphäre

Diese lässt sich in einem Wort zusammenfassen: edel! Dies ist ungewohntes Terrain für die Runner, ständig haben sie Angst, etwas kaputtzumachen oder sich daneben zu benehmen (vielleicht ist es ihnen auch egal). Das Ganze hat etwas erhabenes an sich, die eleganten Gäste, die leichte Musik – alles passt zusammen. Musik:

Inkarnation – High and higher

Hinter den Kulissen

Bevor die Runner in den Genuss der Atmosphäre kommen, müssen zunächst einmal einige Voraussetzungen erfüllt sein: alle Runner, die eintreten wollen, benötigen eine echte oder gut gefälschte SIN. Bei neuen Gästen überprüft der Türsteher Richard die Credsticks mit einem Credstickleser der Stufe 6, bei Ungereimtheiten verweigert er den Zutritt; lässt der Charakter sich auch noch auf Diskussionen ein, verständigt Richard nach einiger Zeit zwei Sicherheitsbeamte

(ihre Werte entsprechen denen des Ki-Adepten in SR 3.01D, S.65; ihre Panzerung beträgt 5/3). Außerdem befinden sich im Türrahmen ein MAD-Gerät (Stufe 6) sowie Chemsniffer (Stufe 6). Mit dem MAD wird gegen die Tarnstufe von Waffen gewürfelt; der Chemsniffer würfelt gegen einen MW von 10, modifiziert durch die Menge an Munition und/oder Sprengstoff, den die Runner bei sich haben (siehe SR-Kompendium 3.01D, S.90).

Zweitens müssen die Runner Tres Chic-Kleidung tragen, sonst wird ihnen ebenfalls der Zutritt verwehrt. Besonders freundlich ist Richard außerdem, wenn viel Geld auf den Credsticks ist – tja, so ist das nun mal bei den Snobs, Chummer!

Im ersten Obergeschoss befinden sich mehrere voneinander abgetrennte geschlossene Separees in Form von Zelten, für die Leute, die ungestört sein wollen. Kellner kommen nur hierher, wenn man sie mittels einer Klingel ruft. In einem der Separees sitzen Virgil Anderson und Simon Cruise. Lass die Runner kreativ sein, wie sie die beiden belauschen wollen. Haben sie Erfolg, so können sie Teile oder das ganze folgende Gespräch mithören:

[Cruise] Ganz recht, mein Lieber. Wie geht es übrigens Ihrer Tochter? Ich hörte, sie sei krank gewesen?

[Anderson] Danke der Nachfrage! Ja, sie hat sich wieder erholt, ich nehme an, dass sie in ein paar Tagen wieder zur Schule gehen wird. Was trinken Sie, Cruise?

[Cruise] Hmm...der 54er Beaujolais soll sehr gut sein, nicht wahr? Wenn Sie einverstanden sind, ordere ich uns eine Flasche!

[Anderson] Gern. Obwohl ich natürlich den sonnenverwöhnten Raechwin aus Tir mehr schätze. Kennen Sie Raechwin, Cruise?

[Cruise] ...Nein, ich hatte leider noch nicht das Vergnügen...aber besitzen Sie nicht einen umfangreichen Weinkeller?

[Anderson] (lacht) Nun ja, es ist eine kleine, aber feine Sammlung meiner Lieblingsweine aus aller Welt. Hey, warum besuchen Sie uns nicht einmal? Meine Frau würde sich sicher freuen!

[Cruise] (ernst) Deswegen wollte ich mit Ihnen reden. Ich muss geschäftlich verreisen. Noch heute nacht. Eine plötzliche Entscheidung, ich weiß, aber sie ist durchaus gerechtfertigt.

[Anderson] (überrascht) Eine Geschäftsreise? So plötzlich? Wohin fliegen Sie?

[Cruise] Ich möchte dazu zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch nichts sagen, die ganze Sache ist noch nicht spruchreif. Ich muss ihnen jedoch einige Instruktionen, nein, Ratschläge geben, denn meine Reise kann sich möglicherweise länger hinziehen.

[Anderson] Seien Sie unbesorgt, ich werde mich um alles kümmern.

[Cruise] Frederik hat Probleme bekommen, anscheinend hat ihn jemand enttarnt, als er diesen...unangenehmen Kerl loswerden wollte...

[Anderson] (spöttisch lachend) Ich habe Ihnen gleich gesagt, dass Frederik nicht der richtige Mann für den Job ist!

[Cruise] Ich denke, er wird schon zurechtkommen. Außerdem ist er einer der Männer, die dem Drachen am nächsten sind. Kümmern Sie sich weiter um die Kommunikation mit ihren Leuten bei der AGC, und strecken Sie Ihre Fühler auch nach Proteus aus...

[Anderson] Proteus' Aktien sind zur Zeit ziemlich im Keller, aber das gibt sich.

[Cruise] Das wichtigste bei der ganzen Sache ist, dass verfeindete Firmen nicht erfahren, dass wir mit ihren Konkurrenten Geschäfte machen.

[Anderson] Sie denken an SK und die AGC, nicht wahr?

[Cruise] Ich vertraue Ihnen, Anderson, und wie Sie wissen, vertraue ich nur sehr wenigen Leuten.

[Anderson] Zum Wohle!

[Cruise] Auf unser Geschäft!

Während der Zeit, in der die Runner die beiden belauschen und möglicherweise sogar sehen, kann für diejenigen unter den Runnern, die auch schon den Run „O tempora, o mores“ überstanden haben, der Moment der Wahrheit kommen; wenn sie die Stimme von Cruise hören, dürfen sie eine Intelligenz(12)-Probe würfeln, wenn sie ihn sehen, würfeln sie eine Intelligenz(10)-Probe (Besitzer von Mnemoverstärkern erhalten den üblichen Bonus). Ein Erfolg genügt, damit sie sich an den Agenten von damals erinnern, der ihnen den Auftrag gab, die U-Bahn-Station zu sprengen. Vielleicht glauben sie, sich zu irren, vielleicht löst diese Begegnung auch eine Kette von Assoziationen und Theorien aus. Vielleicht geht das Ganze sogar so weit, dass den Runnern klar wird, woher Maroon und Taunus wirklich kommen. In diesem Fall – und nur in diesem Fall – kannst Du sofort das Kapitel „Maroons Erklärung“ behandeln. Ansonsten erfahren die Runner etwas später, was hier eigentlich gespielt wird.

Anderson und Cruise sitzen etwa eine Stunde beim Essen, dann verlässt Cruise das Restaurant und begibt sich zu seiner Wohnung am Rande der Altstadt.

Simons Plan

Simon will die gegenwärtige Zeit heute abend noch verlassen, da er alle Vorkehrungen getroffen hat, um die Titan Corporation zu gründen und sich ins Jahr 2188 zurückprojizieren, um die Früchte seiner Arbeit zu ernten. Er selbst trägt den Prophecy-Virus und kann diesen auch kontrollieren. Zur Funktionsweise des Virus findest Du weiter unten nähere Informationen, jetzt sei nur gesagt, dass Cruise, um überhaupt in die Zukunft projizieren zu können, einen Ort mit Hintergrundstrahlung oder eine Stätte der Macht benötigt. Seine Wohnung besitzt eine Hintergrundstrahlung von 1 (durch ein Massaker, das vor etwa einem Jahr hier stattfand), die er zur Not nutzen kann, doch leichter fällt es ihm

bei höherer Strahlung; deshalb plant er heute abend zu einem Rockkonzert der aus Tir nan Óg stammenden Band „Path of Righ“ zu gehen, da dort eine höhere Strahlung frei werden wird.

Maroon schlägt vor, ihn zu seiner Wohnung zu verfolgen, da man möglicherweise dort Aufschluss über seine Pläne erhalten werde.

Die Verfolgung

Simon lässt sich von einem Edel-Taxi abholen (ein modifizierter Toyota Elite – nimm die Werte aus Rigger 3.01D, S.163, ersetze den Panzerungswert 0 jedoch durch 5), das von einem bewaffneten Taxifahrer gesteuert wird; für diesen gelten die Werte des Straßencops (SR-Kompendium 3.01D, S.77). Sollten sich die Runner allzu auffällig verhalten, so bemerkt der Taxifahrer dies möglicherweise und versucht, sie abzuschütteln. Diesen Teil musst Du improvisieren. Das Taxi stoppt schließlich in der Schillerstraße 46 am Rande der Altstadt; dies ist ein 8-stöckiges Gebäude, das nur Oberschicht-Appartements enthält. Simon besitzt das 14.Appartement im 5.Stock.

Mehr dazu in der nächsten Szene.

Daumenschrauben

Das Belauschen der beiden Männer ist unter Umständen recht schwierig; ab und zu laufen Kellner durch die Gegend und vielleicht haben die Runner nicht gerade das Separee neben Anderson und Cruise. Eventuell bekommen sie nur Wortfetzen von dem dñstehenden Gespräch mit. Auch die beiden im Restaurant arbeitenden Magier könnten auf sie aufmerksam werden.

Keine Panik

Selbst wenn die Runner nicht wissen, dass Cruise abreisen will, können sie ihn zu seiner Wohnung verfolgen, denn dort können sie schließlich weitere Informationen erhalten.

Maroons Erklärung

Was ist los, Chummer?

Wenn die Runner Simon Cruise wiedererkannt haben, weil sie ihn aus „O tempora, o mores“ kennen, könnten sie Maroon einige für ihn sehr unangenehme Fragen stellen. Nun wird er letztendlich die ganze Wahrheit herausrücken.

Sag´s ihnen ins Gesicht

Es scheint, als legte Maroon eine Maske ab. „Gut, ihr habt gewonnen. Ich werde euch die ganze Wahrheit erzählen. Dann wisst ihr auch, weshalb ich in dieser Irrenanstalt gelandet bin. Die Wahrheit ist, dass Taunus und ich aus dem Jahr 2213 kommen. In unserer Zeit hat dieser neue Megakonzern, von dem ich euch erzählt habe, dermaßen große Ausmaße angenommen, dass es weltweit praktisch überhaupt keine Konkurrenz mehr gibt. Die Menschen werden ausgebeutet, der Planet ist größtenteils verseucht und es gibt niemanden, der uns helfen könnte. Deshalb wurden Taunus und ich mittels eines Virus zurückgeschickt, Prophecy. Diese drei Männer – das ist nur die Spitze des Eisbergs. Dieser Cruise, diese drei Männer...das kann nur die Spitze eines Eisbergs sein, der sich in den nächsten Jahren und Jahrzehnten entwickelt. Letztendlich sollte Taunus herausfinden, wie die Titan Corporation entstehen konnte, und dies verhindern. Ich bin eigentlich nur zufällig hier, da ich es in dieser Welt nicht mehr aushielt. Dennoch habe auch ich ein Interesse daran, dass unsere Mission erfüllt wird. Ich schlage vor, dass wir uns Cruise vorknöpfen.“

Atmosphäre

Dies ist der Moment der Wahrheit, auf den die Runner schon lange gewartet haben. Spannung liegt in der Luft, auch Erleichterung, dass sich Maroon endlich den Runnern anvertraut hat. Musik:

Die Fantastischen Vier - Krieger

Hinter den Kulissen

Maroon hat den Runnern nun alle Details genannt. Da die Runner jedoch noch nicht genau wissen, was Cruise vorhat und wie sein Plan funktionieren soll, macht es keinen Sinn, ihn einfach umzulegen. Maroon schlägt deshalb vor, ihn zu seiner Wohnung zu verfolgen und ihn dort zu verhören.

Die Mörderwohnung

Was ist los, Chummer?

Die Runner haben Simon also bis zu seiner Wohnung verfolgt und schicken sich jetzt an, hineinzugelangen. Einmal drinnen, können sie Informationen finden, die ihre Weltsicht in den Grundfesten erschüttern kann.

Sag's ihnen ins Gesicht

Ihr seid nicht weit entfernt vom Altstadt-Sicherheitsbereich. In einigen hundert Metern Entfernung patrouillieren die Truppen, die der Frankfurter Bankenverein zum Schutz der Altstadt aufgestellt hat. Ihr seht das 8-stöckige Wohnhaus vor euch, das in ruhiger Lage etwas abseits von der großen Schillerstraße steht und mit einer großen Grünfläche umgeben ist. Auf dem Gelände könnt ihr zwei Wachmänner mit einem großen Hund ausmachen, an der Eingangstür stehen zwei weitere Wachen. Die Fassade des Gebäudes scheint fast spiegelglatt zu sein. Alles ist ruhig, nur von der Verkehrsstraße dringt der abendliche Verkehrslärm.

Wenn die Runner im Treppenhaus sind, lies folgenden Text vor:

Das Haus ist von innen geschmackvoll eingerichtet; auf jeder Etage befinden sich Service-Stationen, in denen sich Reinigungsdrohnen aufhalten, sowie ein Telekom. Der Hauptflur und das Treppenhaus sind großzügig mit Grünpflanzen ausgestattet; in der Mitte fährt ein gläserner Fahrstuhl. Im Moment ist alles leer.

Wenn die Runner in Simons Wohnung sind, lies folgenden Text vor:

Die Wohnung ist ziemlich groß und stilvoll, aber nicht aufdringlich möbliert. Im Wohnzimmer stehen eine Ledersitzgarnitur und ein marmornier Tisch sowie exquisite Schränke, ein großformatiges Trideogerät und eine High-end-Soundanlage. Auch die Küche, das Schlaf- und das Arbeitszimmer stehen den anderen Zimmern in nichts nach. Besonders atemberaubend: der Blick aus dem Panoramafenster auf die Altstadt. Im Schlafzimmer stehen zwei gepackte Koffer. Ein Taschen-PC steht aufgeklappt auf dem Schreibtisch. Aus dem verschlossenen Badezimmer dringt das Rauschen der Dusche.

Atmosphäre

Spannung liegt in der Luft. Endlich haben die Runner das Quartier von Simon Cruise gefunden. Was erwartet sie? Wird sie jemand erwischen? Musik:

Propellerheads – Spybreak!

Hinter den Kulissen

Außer den genannten vier Wachmännern und dem Gabrielshund (siehe Critter, S.29) wird das Gebäude nicht bewacht. Im Notfall können die Wachleute jedoch per PanicButton innerhalb von 10 Kampfrunden Verstärkung anfordern; diese besteht in einem VW Marathon und weiteren 4 Insassen (siehe 1.Akt, Szene „Rettung der Verrückten“, wobei alle Wachleute die Werte der Cops besitzen). Natürlich geht es auch unblutig; mit einem kleinen Obolus und den richtigen Worten („Wir wollen unseren Freund überraschen!“), verbunden mit Verhandlungs- oder Charismaproben, können sie ins Innere gelangen. Wenn sie ganz kreativ sind, versuchen sie vielleicht, die Wand hochzuklettern und über das Dach durch einen Lüftungsschacht einzusteigen. Simon steht gerade unter der Dusche; die Runner können also versuchen, sein Türmagschloss bzw. das Keypad zu knacken (Elektronik B/R(8)-Probe, um das Gehäuse zu entfernen, danach Elektronik(6)-Probe bei Grundzeitraum 60 Sekunden). Simon hat alle Sachen bereits gepackt, nur der Taschen-PC steht auf dem Schreibtisch. Mit Leichtigkeit können die Runner nun folgende Datei lesen:

Kurze Abhandlung über die Wirkungsweise des Prophecy-Virus Von Dr. Alan Norwell, 2186

Zwei Bedingungen müssen zusammentreffen, damit ein Mensch sich in die Vergangenheit oder in die Zukunft projizieren kann:

- 1) Er muss sich in einer Umgebung mit ausreichend hoher Hintergrundstrahlung befinden, also „gewöhnlicher“ Hintergrundstrahlung oder einer Stätte der Macht. Problematisch sind hierbei Manaverzerrungen, also Hintergrundstrahlung auf zu hohem Niveau sowie Manastürme, da ersteren eine zu starke, unkontrollierbare Kraft und letzteren ein unüberschaubares chaotisches System innewohnt.
- 2) Er muss in der Lage sein, den Zustand des Geistes zu erreichen, den die Wissenschaft als „Alphazustand“ bezeichnet; dieser Zustand ist gekennzeichnet von völliger geistiger Ruhe und konzentrierter Richtung auf das Ziel der Reise.

Der Alphazustand ist von gewöhnlichen Menschen nur unter Aufbietung starker meditativer Kräfte zu erreichen, außerdem ist das Wissen um die Möglichkeit zu Zeitreisen im 21. Jahrhundert noch wenig verbreitet.

Daher wurde das Virus Prophecy entwickelt; es stellt einen Eingriff in den Körper dar, der bestimmte Gehirnregionen befällt und ihre Struktur verändert, so dass der Alphazustand von dem Infizierten leichter erreicht werden kann. Dabei durchläuft das Virus mehrere Stadien, wobei die Intensität bis zum Endstadium immer mehr zunimmt. Trotzdem ist eine Leistung vom Infizierten gefordert; er muss lernen, mit dem Virus und seinen Auswirkungen umzugehen, es zu kontrollieren. Ohne diese Kontrolle verbringt der Infizierte immer längere Perioden in verschiedenen Zeiten, sobald er sich einer geeigneten „Manaquelle“ nähert. Weitere mögliche Nebenwirkungen des Virus sind stets psychischer Natur: Gefühlskälte, Gleichgültigkeit, Desorientierung, Paranoia, Schizophrenie, Flashbacks. Beobachtungen zufolge behindert das Vorhandensein von eigenem Mana (sprich: bei erwachten Infizierten) die Wirkung von Prophecy.

Spätestens, wenn das Virus das Endstadium erreicht hat, wird es vom Körper des Infizierten erfolgreich bekämpft, da es immerhin als Fremdkörper betrachtet wird. Dann verschwindet es innerhalb weniger Tage vollständig aus dem Körper, die von ihm verursachten Veränderungen auf Zellebene bilden sich ebenfalls wieder zurück.

Dies hat jedoch nur eingeschränkt Gültigkeit, nämlich nur bei infizierten Testpersonen aus dem Jahre 2059. Exemplarisch belegt werden kann die Tatsache, dass eine infizierte Person aus dem Jahre 2187 auch Wochen nach Erreichen des Endstadiums noch mühelos den Alphazustand erreichen konnte. Gewebescans ergaben, dass der Körper der Testperson aus dem Jahr 2187 die vom Virus vorgenommenen Änderungen anscheinend übernommen hatte. Möglicherweise ist dies ein Hinweis auf einen evolutiven Aspekt.

Der Stamm von Prophecy-1 wurde über die Atemluft übertragen, besaß jedoch an der Luft nur eine Lebensdauer von wenigen Minuten, so dass wir nicht von einer „Epidemie“ im Jahre 2059 ausgehen können. Trotzdem wurde die Urform des Virus sicherheitshalber vernichtet und durch Prophecy-2, ein blutübertragenes Virus, ersetzt. Die gezüchteten Bestände werden in möglichst geringen Mengen und unter Sicherheitsstufe Alpha gelagert. Eine gezielte Verbreitung des Virus im Jahr 2187 würde m.E. zu einer Störung, wenn nicht gar zu einer Beeinträchtigung des Raum-Zeit-Kontinuums führen. Jede Person, die kontrolliert mit Prophecy infiziert wird, muss zuvor einen strengen psychologischen Test durchlaufen, der die Verantwortungsfähigkeit oder mögliche Neigung zum Machtmissbrauch herausfiltern soll.

Vielleicht überrascht Simon die Runner, wenn er aus dem Badezimmer kommt, vielleicht verschwinden sie auch wieder. Am geeignetesten ist sicherlich die Szene, wenn Simon vor den Augen der Runner verschwindet und in die Zukunft projiziert. Doch vielleicht lassen sie ihn ja bis zum Konzert, vielleicht sind sie ihm gar nicht bis in die Wohnung gefolgt. Dann spielt die folgende letzte Szene des zweiten Aktes, „Eine ungewisse Reise“ beim Konzert. Doch egal, wie das Ganze endet: die Runner werden sich warm anziehen müssen, um im dritten Akt „Erinnerungen an die Zukunft“ zu überleben!

Daumenschrauben

Zufällig anwesende Hausbewohner, zusätzliche Sicherheitskräfte, vielleicht sogar ein weiteres Shadowrunnerteam – das alles sind Möglichkeiten, den Zugang zum Haus weiter zu erschweren. Natürlich können die Wachleute auch mehr Verstärkung anfordern oder weitere unvorhergesehene Dinge können geschehen, die die Runner an der Flucht bzw. Verfolgung hindern.

Keine Panik

Wenn die Runner Simon nicht bis zur Wohnung verfolgen, dann werden sie ihn beim Konzert wiedersehen – und trotzdem mit in die Zukunft gezogen werden.

Eine ungewisse Reise

Was ist los, Chummer?

Diese Szene bildet den Showdown des zweiten Aktes; Simon Cruise projiziert sich zurück in die Zukunft des Jahres 2187 – er versucht es zumindest, denn die Runner werden mit in den Strudel gezogen und das Ergebnis ist chaotisch.

Sag's ihnen ins Gesicht

Simon hat euch gesehen. Er mustert euch mit starrem Blick. Auf seinen Gesichtszügen erscheint ein Lächeln, das sich zu einem Grinsen verbreitert: „Ich werde jetzt gehen. Dahin, wo ich hingehöre. Guten Abend, die Herren.“ Eine weißleuchtende Aura umhüllt ihn, bis im hellen Licht nichts mehr von ihm zu sehen ist. Dann verblasst das Licht langsam. Ihr fühlt euch auf einmal seltsam. Alles um euch herum dreht sich, als hättet ihr etwas zuviel getrunken. Euch wird schwarz vor Augen.

Irgendwann später erwacht ihr wieder. Doch es ist noch immer dunkel.

Atmosphäre

Dies ist kein üblicher Kampf-Showdown, dies ist anders. Wenn die Runner noch nichts von der Zeitreise gewusst haben, ist der Überraschungseffekt umso größer. Das wichtigste: Lasse die Runner im Ungewissen, wo sie gelandet sind – bis zum dritten Akt!

Hinter den Kulissen

Simons Zeitreise ist fehlgeschlagen. Stattdessen sind er und die Runner in einer anderen Zukunft gelandet. In welcher, das erfahren sie und Du im dritten folgenden Akt „Erinnerungen an die Zukunft“. Für den Moment ist der Run für sie vorbei.

Karmavergabe

Überlebt:	1-3 Punkte
Gute Recherchearbeit:	1-5 Punkte
Die Runner haben Taunus' Team nicht geegekt, sondern überzeugt:	2 Punkte
Ein Spielerdecker wagt sich in die BV- bzw. SK-Hosts	1 Punkt
Besondere Dramatik, Humor etc.:	2 Punkte
Rollenspiel der Runner:	1-2 Punkte

3.Akt: Erinnerungen an die Zukunft

Eine fremde Welt

Was ist los, Chummer?

Nach dem unfreiwilligen Zeitsprung befinden sich die Runner und Simon nun im Jahre 2150, nein, in *einem* Jahr 2150. Der Lauf der Geschichte hat hier ein böses Ende genommen: Maschinen haben die Herrschaft über den Planeten übernommen, und die Menschheit wurde stark dezimiert. Die Runner müssen einen Weg finden, möglichst wieder in ihre Zeit zu gelangen und gleichzeitig Simon daran zu hindern, seinen Plan fortzusetzen.

Sag ´s ihnen ins Gesicht

Von einer Sekunde auf die nächste schwindet die Dunkelheit und ein grelles Halogenlicht beleuchtet den Raum, in dem ihr euch befindet. Der Boden, die Wände, die Decke – alles ist aus Plasstahl oder schlimmerem. Kein Stuhl, kein Tisch oder ein Bett stehen hier. Kein Fenster lässt Tageslicht hereinfallen. Ihr seid allein, von Simon keine Spur. Mit einem Zischen öffnet sich die Tür, eine Art Luftschleuse. Hereintreten drei anthropoforme Drohnen, die entfernt an Menschen erinnern. An vielen Stellen liegen Schaltkreise offen, Kabel ragen aus ihren Körpern. Stumme Kameralinsen mustern euch. Aus dem Lautsprecher in Mundhöhe dringt eine computergenerierte Stimme: „Menschliche Individuen. Erheben Sie sich und folgen Sie uns zur Registration. Sie werden jetzt vom Zentralcomputer erfasst.“ Ohne ein weiteres Wort wendet sich die Drohne um und geht. Die beiden anderen bleiben jedoch stehen und scheinen auf euch zu warten.

Wenn die Runner in den „Registrationsraum“ kommen, lies den folgenden Text vor:

Ihr betretet eine große Halle. Noch immer ist kein Zeichen einer Fensteröffnung zu sehen. Auch dieser Raum wird von kaltem Neonlicht beleuchtet. Viele Operationstische stehen im Raum. Ihr könnt andere, ebenfalls entfernt menschenähnliche Drohnen sehen – und ihr seht andere Menschen! Eine kleine Gruppe von vielleicht 15 Leuten, die alle einen heruntergekommenen Eindruck machen; ihre Kleidung ist teilweise zerrissen, ihre Haut schmutzig, ihr Haar zerzaust, ihre Augen sind müde. Ihr seht, wie einige von ihnen von den Drohnen ergriffen werden und auf eine der Liegen gelegt werden. Andere Drohnen spritzen ihnen offenbar ein Betäubungsmittel, dann fährt ein Scanner herunter und scannt die Retina, das Gewebe, Hand- und Fingerabdrücke. Per Laser wird die Person vermessen. Schließlich bekommt sie ein Implantat am Hinterkopf sowie eine Barcode-Tätowierung an der Stirn. Immer noch betäubt, wird die Person dann achtlos auf einen Haufen von anderen bereits Operierten geworfen. Die ganze Szenerie ist erschreckend und surreal. Ihr spürt den Lauf irgendeiner Waffe im Rücken und hört wieder die penetrante Stimme: „Zu den anderen.“

Atmosphäre

Alles wirkt futuristisch, lebensfeindlich, steril und kalt. Nur Maschinengeräusche sind hier zu hören. Es scheint, als habe das Leben selbst aufgehört zu existieren und der Maschine Platz gemacht. Verzweiflung und Panik machen sich breit. Wo zur Hölle sind wir? Hölle...vielleicht gar kein schlechter Vergleich. Musik:

Air – Don´t be light

Hinter den Kulissen

Die Runner sind zusammen mit Simon im Jahr 2150 gestrandet, oder besser gesagt: in *einem* Jahr 2150. Durch irgendeine Fehlentwicklung in der Geschichte ist es zu dieser möglichen Zukunft gekommen: Künstliche Intelligenzen haben die Herrschaft über den Planeten erlangt und die Menschheit versklavt (ganz plakativ ausgedrückt). Es leben nur noch sehr wenige Menschen, und die meisten von ihnen werden überwacht und kontrolliert, wie die Runner bemerkt haben. Sie arbeiten in Fusions-, Wind- oder Sonnenkraftwerken, um Energie für die Maschinen zu gewinnen. Die gesamte Matrix ist praktisch nur noch ein einziges großes Gitter, das von einem dezentralen KI-Kollektiv kontrolliert wird. Zur Zeit befinden sich die Runner in einer unterirdischen Anlage, die hauptsächlich zur Überwachung von Menschen dient. Stilistische Anregungen in jeder Form kann sicherlich der Film „Matrix“ geben, wo die Situation ähnlich ist. Bei der Untersuchung der Runner halten die Maschinen plötzlich inne, denn ihre DNA-Muster sind noch nicht so abgestumpft wie die der anderen Menschen. Man sperrt sie ohne Registrierung zusammen mit Simon in eine Zelle zur späteren Untersuchung. Beachte, dass die Runner ihre Ausrüstung und Waffen, die sie bei sich hatten, noch dabei haben – die Maschinen haben diese Dinge als gefahrlos für sie eingeschätzt.

Der vorliegende letzte Teil der Trilogie erweckt den Anschein, als würden die Runner nur noch von Szene zu Szene stolpern – dies solltest Du verhindern. Die Runner können auch in jeder noch so fernen Zukunft, in der sie sich befinden, sterben – und das solltest Du ihnen klarmachen. Außerdem sollten sie nicht automatisch in die nächste Szene gelangen, sondern etwas dafür tun müssen und dabei immer die Angst im Nacken haben, evtl. nicht zurückzukommen! Dehne die einzelnen Szenen ruhig etwas weiter aus als im Skript angegeben. Der Akzent liegt hier im dritten Teil jedoch deutlich auf dem Rollenspiel der Charaktere – häufig liegt die Lösung eines Problems eher im Rollenspiel als in Regeln. Das Problem der Runner ist aber, dass sie Cruise nicht geeken können, da sie nur durch ihn in die Vergangenheit zurückkehren können. Erst wenn sich ein oder mehrere Runner selbst mit Prophecy infiziert haben, ist Simon Cruise wertlos für sie geworden (siehe weiter unten).

Gefangen in der Stahlhölle

Was ist los, Chummer?

Nach der Untersuchung werden die Runner wieder in eine Gefängniszelle geworfen, wo sie Simon wiedertreffen. Möglicherweise finden sie einen Weg zur Flucht.

Sag´s ihnen ins Gesicht

Wieder öffnet sich die Luftschleuse, und ihr habt einen Geruch nach Hydraulikflüssigkeit in der Nase. Eine Zelle, ähnlich derjenigen, in der ihr zuerst gesessen habt, liegt vor euch. Dort sitzt jedoch ein alter Bekannter: Simon! Vielmehr liegt er auf dem Boden und scheint bewusstlos. Seine Kleidung ist zerfetzt. Die Computerstimme ertönt: „Warten Sie hier.“ Dann schließt sich die Luftschleuse wieder.

Simon öffnet die Augen und tastet mit den Händen um sich herum. Er scheint in Panik zu geraten: „Nein! Neeiii! Ich sehe nichts! Ist das Licht aus? Oh mein Gott!!“ Dann wird er apathisch.

Nach einiger Zeit lies den folgenden Text vor:

Simon scheint wieder klarer zu sein: „Ich erkenne euch. Ich weiß, wer ihr seid. Ihr seid mit mir hierher gekommen. Das hier...das ist die falsche Zeit! Das war nicht mein Ziel!“

Er reibt sich die Augen, die anscheinend wieder klarer sehen. Dann senkt er erschöpft den Kopf: „Ich schlage vor, dass wir zusammenarbeiten, um hier herauszukommen. Ich muss dorthin zurück, wo sie mich hingebacht hatten...da war ein Raum mit vielen...Menschen, die alle...verunstaltet waren. Dort herrscht eine ausreichend hohe Hintergrundstrahlung, um uns ins richtige Jahr zu befördern...wir müssen hier weg!“

Atmosphäre

Die Runner sind eingesperrt wie die Ratten. Panik kommt auf, Verzweiflung und Resignation machen sich breit. Vertrauen sie dem Mann, um wieder in „ihre“ Zeit zu gelangen? Oder sind sie dazu verdammt, für immer hier auszuharren? Musik:

Microwave prince - Piperroom

Hinter den Kulissen

Simon meint es durchaus ernst mit seinem Angebot – jedoch nur, was die Zusammenarbeit betrifft. Er verfolgt das Ziel, dass er, sobald ihn die Runner in den besagten Raum gebracht haben, allein in „seine“ Zukunft projiziert und die Runner in der anderen Zeit stranden lässt. Dies wird jedoch nicht geschehen, denn die Runner und Maroon werden mit ihm in wiederum eine andere Zeit gezogen. Dazu jedoch mehr im übernächsten Abschnitt.

Fürs erste müssen die Runner aus ihrem Gefängnis entkommen. Durch einen Lüftungsschacht kann ein Zwerg bzw. ein ähnlich kleiner Charakter, ein Ki-Adept mit der Kraft Flexibilität oder ein Charakter mit der Gabe Gummigelenke in den Hauptflur gelangen (Athletik(5)-Probe) und von außen die Tür öffnen. Kreative Charaktere können vielleicht die Systeme in den Wänden kurzschließen, was die Tür öffnet (Elektronik(8)-Probe).

Ein Decker kann in der Zelle mehrere Jackpoints vorfinden und sich einloggen, wobei er sich mit dem folgenden Host konfrontiert sehen wird. Wegen der unzureichenden Verarbeitungskapazität des für diese Verhältnisse antiquierten Decks erhält der Decker +1 auf alle Matrix-Mindestwürfe (bis auf Schadenswiderstandsproben). Wenn er das Peripherie-Subsystem lokalisiert hat, das die Tür öffnet (wozu er mindestens 4 Erfolge bei „Peripherie lokalisieren“-Operationen braucht), kann er versuchen, sie zu öffnen.

Orange-7 / 10 / 12 / 11 / 9 / 11

5	Sonde-7
9	Aufspür-7
14	Killer-8, Passiver Alarm
18	Blaster-8, Bodstripper-6-Ripper
23	Funke-9; Aktiver Alarm
26	Blaster-10, Letales Schwarzes IC-8
29	Letales Schwarzes IC-10
34	Semiautonomer Knowbot (siehe unten)

Semiautonomer Knowbot

MPCP	Bod	Ausw.	Maske	Sensor	Pilot	Utilitypool	Hackingpool	Utilitykapazität
6	5	4	4	5	6	5	6	17

Initiative: 6 + 4W6

Utilities: Angriff 6S, Anpeilung 3, Deckmantel 3, Schwarzer Hammer 5

Anstelle eines Shutdowns taucht bei Erreichen der letzten Aktivierungsschwelle alle drei Kampfrunden ein weiteres Letales Schwarzes IC-10 auf. Der Semiautonome Knowbot ist dafür zuständig, den Eindringling so schnell wie möglich zu töten. Wenn er den Eindringling als Persona erkannt hat, setzt er im Matrixkampf stets den Schwarzen Hammer ein.

Du kannst diese Szene beliebig lange ausdehnen. Die Runner können von den Maschinen gejagt werden und sich in dem Stahllabyrinth verirren, sie können auf andere Menschen treffen, die ihnen von der Machtergreifung der Maschinen erzählen usw. Schließlich aber finden sie den Raum, von dem Simon ihnen erzählt hat.

Haus der Alpträume

Was ist los, Chummer?

Die Runner finden den Raum, in dem einige Menschen gefangen gehalten werden und von den Maschinen operiert und verunstaltet werden. Hier geraten sie durch Simon wiederum in eine andere Zeit.

Sag´s ihnen ins Gesicht

Mit einem Zischen gleitet die Tür zur Seite und gibt den Blick auf einen Saal mit mehreren Operationstischen frei. Drohnen ähnlich denen, die ihr gesehen habt, stehen um einen OP-Tisch herum und scheinen einen Menschen zu operieren. Weitere Individuen, die entfernt an Menschen erinnern, sitzen oder liegen im ganzen Raum verstreut. Einem Mann wurden die Arme und Beine amputiert, einem anderen, der mit stumpfem Blick vor sich hin starrt, wurde fast der ganze Schädel abgenommen. Ein dritter ist am ganzen Körper von aufgequollenen Blasen und Pickeln bedeckt. Einem vierten wurde teilweise die Haut abgezogen. Ein Stöhnen und Wimmern liegt in der Luft. Die Drohnen am OP-Tisch nehmen keinerlei Notiz von euch.

Nach einer Weile lies den folgenden Text vor:

Simon atmet durch: „Ich bin jetzt soweit. Bleibt stehen. Es geht los.“ Wieder versinkt er in einer Art Trance, fasst sich an den Kopf. Wieder wird euch schwarz vor Augen.

Atmosphäre

Wer die Zombieräume und die Rattenkäfige in der Renraku-Arkologie kennt, der weiß, was hier läuft. Man kann das Elend und die Verzweiflung der Menschen förmlich fühlen. Die Umgebung ist kalt. Das ist kein Leben mehr. Musik:

Matrix (The Score) Soundtrack – Track 2 (Unable to speak)

Hinter den Kulissen

Wenn die Runner die operierenden Drohnen nicht angreifen, werden diese auch nichts gegen sie unternehmen. Andernfalls, oder nach spätestens 10 Minuten wird Alarm ausgelöst, weil die Runner geflohen sind. Bis dahin sollten sie jedoch schon wieder verschwunden sein.

Der Sand der Wüste

Was ist los, Chummer?

Der Zeitsprung ist wieder schiefgegangen, und nun sehen sich die Runner und Simon einem weiteren Horrorszenario gegenüber: die ganze Erde hat sich in einen Wüstenplaneten verwandelt! Sie müssen eine neue Manaquelle finden, um es erneut zu versuchen.

Sag´s ihnen ins Gesicht

Heißer Wind pfeift euch um die Ohren, als ihr wieder erwacht. Ihr liegt im Sand. Gelbweißer, feiner Sand. Ihr hebt den Kopf und blickt um euch herum. Ringsum ist bis zum Horizont nur Sand zu sehen. Die Luft flimmert vor Hitze. Der Wind heult. Keine Menschenseele ist zu erkennen. Nur in einigen Kilometern Entfernung erhebt sich eine Felsformation. Bereits jetzt klebt euch die Zunge am Gaumen, und vor euren Augen flimmert es bereits, da ihr ständig in den blendenden Wüstensand starrt. Wo seid ihr? Und vor allem: Wann?

Nach einiger Zeit lies den folgenden Text vor:

Plötzlich mischt sich in das allgegenwärtige Pfeifen des Windes ein unterschwelliges Brummen, das näherzukommen scheint. Ihr blickt euch um und seht hinter einer Düne in einigen hundert Metern Entfernung etwas auftauchen, das einem metallischen Schiff ähnelt und einige Meter über dem Boden schwebt. Langsam kommt es näher, wird langsamer und geht tiefer. Etwa 10 Meter vor euch stoppt das Fahrzeug und sinkt in den Sand. Jetzt könnt ihr es in voller Größe sehen: Es ist an die 20m lang und 5m breit. Einige Aufbauten sind mit Gewehren versehen. Ihr könnt bis auf ein paar kleine dunkle Fenster keine Ein- und Ausstiege erkennen. Da öffnet sich mit einem Quietschen eine Luke auf dem Dach; dann seht ihr den krebseroten Kopf eines Mannes. Er trägt Lederkleidung und etwas wie ein Mittelding zwischen Cyberaugen und einer Schweißbrille. Die Lederkappe flattert im Wind. Der Mann grinst und steigt aus: „Wer seid ihr denn? Habt ihr euch verirrt? Ihr könnt von Glück sagen, dass ich euch hier aufgegebelt habe, das ist sonst gar nicht meine Route! Ach so, ich hab mich noch nicht vorgestellt: Norwas Haven ist mein Name, und das hier – er klopft an die Karosserie des Fahrzeugs – ist mein Kojote! Was steht ihr so da rum? Los, einsteigen, ich hab nicht ewig Zeit!“

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

Es ist eng und stickig in dem TBird, aber wenigstens brennt die Sonne nicht so unbarmherzig herunter. Norwas startet die Motoren und ein unglaublich lautes Dröhnen erfüllt die Luft. Langsam setzt das Fahrzeug sich wieder in Bewegung und beschleunigt. Der Druck presst euch in die Sitze. Der Rigger zieht die Nase des „Kojoten“ nach oben und fliegt über die Felsformation hinweg. Dahinter liegt ein breites Tal, kein natürlicher Canyon, sondern eine von Menschen geschaffene Schlucht. Weit hinten erheben sich mehrere Gebäude, die im Sonnenlicht glänzen.

Ihr hört die Funkanlage rauschen: „Objekt, hier Frankfurt-1. Bitte schalten Sie Ihre Identifizierung ein! Over.“ Norwas grüßt zurück: „Roger. Sorry, Folks. Hab ich doch glatt vergessen! Hier Kojote, ich hab ein paar Passagiere an Bord, die vielleicht medizinische Hilfe brauchen. Außerdem meine Ladung. Over.“ Es dauert eine Weile, dann ertönt die Stimme wieder: „Kojote, Sie haben Hangar 24. Roger und Over.“

Ihr geht in den Sinkflug und kommt dem Gebäudekomplex näher. Es sind mehrere Türme, die entfernt an eine Weltraumstation erinnern. In Bodennähe befinden sich viele kleinere Einflugschneisen. Auf eine davon steuert Norwas nun zu. Ihr fliegt in einen Tunnel und stoppt schließlich auf einer Drehplattform. Als sich die Ausstiegsluke öffnet, spürt ihr endlich einen kühlen Luftzug. Von überall her ist das Geräusch von Transportern, Werkzeugen und brüllenden Arbeitern zu hören. Ein Wartungsteam kümmert sich um den Kojoten. Am Rande der Plattform steht ein kahlköpfiger Zwerg im Anzug mit einem Notebook. Näselnd verkündet er: „Willkommen in der Arkologie Frankfurt-1. Dürfte ich Ihre Identifikationsnummer sehen?“

Atmosphäre

Dies ist ein Wechselbad der Gefühle. Alles wirkt so futuristisch, aber ganz anders als noch zuvor. Wie auf einem anderen Planeten. Die Runner fühlen sich fremd hier. Musik:

Apollo four forty – The man with the harmonica

Mike Oldfield – Magellan

Underworld – M.E.

Hinter den Kulissen

Dies ist das Jahr 2189, jedoch völlig anders als die „normale“ Entwicklung. Durch die globale Erwärmung kam es zur Klimakatastrophe; der Planet verwandelte sich über die Jahre hinweg in einen Wüstenplaneten. Die Menschen, die zur oberen Bevölkerungsschicht gehörten, siedelten in Arkologien um, von denen alle großen Konzerne mehrere bauten. Der arme Rest schloss sich zu kleinen Gruppen zusammen und lebte in natürlichen Höhlen oder alten Gebäuden. Langsam begannen sich die Nationalstaaten aufzulösen und wichen den „Stadtstaaten“, den Arkologien

der Konzerne. Die Arkologie Frankfurt-1 gehört dem, was aus dem Frankfurter Bankenverein und der AG Chemie wurde und erstreckt sich über ein Gebiet von einem Quadratkilometer und reicht bis 200m tief in den Erdboden.

Norwas Haven ist ein Händler, der Güter aus verlassenen Gebäuden mitnimmt und sie zu den großen Arkologien in der Umgebung bringt. Er gehört zu denjenigen, die nicht in den Arkologien leben.

Die SINs der Runner werden von dem Lesegerät des Zwergen nicht anerkannt werden, egal wie echt oder gut gefälscht sie sind – sie sind einfach zu alt. Man wird ihnen ein Mittelschichtquartier zuweisen, und bald wird sich einer der Sicherheitsinspektoren mit ihnen unterhalten (nächste Szene).

Improvisiere die Arkologie ein wenig: sie ist voll von Überwachungsgeräten, Sicherheitsgardisten und Arbeits- und Überwachungsdrohnen. Solange die Runner hier sind, sollten sie keine Extratouren versuchen.

Gespräch mit Mr.Monroe

Was ist los, Chummer?

Die Runner befinden sich in ihrem Quartier, als plötzlich ein Sicherheitsinspektor hereinplatzt und ihnen einige Fragen stellt. Dabei kommt auch ein sehr interessantes Detail zutage, das sich tief unter der Erde befindet...

Sag´s ihnen ins Gesicht

Die Tür zu eurem Quartier öffnet sich und hereinkommen drei Menschen – zwei Männer, eine Frau – in Sicherheitspanzerung, bewaffnet mit Sturmgewehren. Einer von ihnen, anscheinend der Anführer, erkenntlich an den silbernen Abzeichen an der Schulter, salutiert vor euch: „Gestatten, Captain Carl Monroe. Ich bin der stellvertretende Leiter der Sicherheit dieser Arkologie und würde ihnen gern ein paar Fragen stellen. Dies sind Sergeant Luther, Kommandant der „Löwen“, und Sergeant Gisborne, magische Einsatzgruppe.“

Atmosphäre

Wieso beschäftigt sich der Chef der Sicherheit mit den Runnern? Sind sie von solcher Wichtigkeit? Was hat die Magierin damit zu tun? Musik:

Matrix (The Score) Soundtrack – Track 4 (Welcome to the real world)

Hinter den Kulissen

Das Gespräch wird aufgrund der Visionen eines Magiers geführt, der die Ankunft der Runner vorhergesehen hat. Diese Visionen ereilten ihn während seines Aufenthalts tief unten in der Arkologie, wo die Forschungsabteilung auf ein altes Höhlensystem gestoßen ist. Diese Höhlen strahlen eine schwach magische Aura aus. Die Sicherheit der Arkologie vermutet nun einen Zusammenhang zwischen den Runnern und den Höhlen. Für die Runner ist dies eine großartige Gelegenheit, wiederum an einen Ort mit ausreichend hoher Hintergrundstrahlung zu gelangen, um erneut einen Zeitsprung zu wagen. Wenn sie nicht schnell genug schalten, übernimmt Simon das Gespräch und verlangt, zu diesen Höhlen geführt zu werden. Er denkt sich eine waghalsige Theorie aus, weshalb dies von äußerster Wichtigkeit für ihn sei. Nach einigen Verhandlungen werden die Runner und Simon dann auch hinuntergeführt.

In die Tiefe

Was ist los, Chummer?

Die Runner betreten das Höhlensystem, das tief unter der Erde liegt und führen dort den nächsten Zeitsprung durch.

Sag´s ihnen ins Gesicht

Ein vierköpfiges Soldatenteam begleitet euch zu einem der größeren Fahrstühle. Nachdem der Kommandant seine Stimme hat identifizieren lassen, fährt der Fahrstuhl in die Tiefe. Die Fahrt scheint endlos. Es kommt euch fast so vor, als wäre es hier bereits wärmer als an der Oberfläche. Die vier Soldaten verziehen keine Miene. Der Kommandant mustert euch misstrauisch, sagt aber kein Wort.

Endlich stoppt der Fahrstuhl. Die Tür öffnet sich mit einem Zischen und ihr betretet eine gigantische Halle. Überall in den Wänden befinden sich Löcher, die anscheinend durch Tunnel miteinander verbunden sind. Kleinere Teams von Wissenschaftlern, begleitet von Drohnen, sind in manchen Tunneln zu sehen. Die Luft ist abgestanden. Der Kommandant macht eine einladende Handbewegung: „Bitte. Die Höhlen.“

Ihr betretet den Tunnel. Seltsame Geräusche hallen hier wider. Ihr könnt die magische Resonanz fast körperlich spüren. Simon atmet tief durch und breitet die Arme aus. Und wieder spürt ihr dieses Gefühl des Fallens, diese Blindheit, dieses allgegenwärtige Rauschen. Und Stille.

Atmosphäre

Die Höhlen strahlen etwas fremdartiges, unheimliches aus, obwohl keine direkte Bedrohung von ihnen ausgeht. Die Runner sollten froh sein, diese Welt wieder zu verlassen. Musik:

Spicelab - Quicksand

Hinter den Kulissen

Das Askennen der Höhlen liefert nichts genaueres; lediglich die Hintergrundstrahlung lässt sich als Niveau 4 klassifizieren. Außerdem scheint es, als würde der Aufbau der Höhlen eine Art Resonanz erzeugen, die den magischen Effekt verstärkt. Mehr werden die Runner jedoch nicht über die Höhlen erfahren, denn schon landen sie in der nächsten Zeitperiode. Je nachdem, wie sehr Du die Runner schon gequält hast, kannst Du Dir nun noch beliebig viele weitere Welten ausdenken, die die Runner durchqueren müssen, in denen sie Simon und eine Manaquelle wiederfinden müssen, um einen erneuten Zeitsprung zu wagen – vielleicht eine Welt, die sich die Natur zurückerobert hat und die sich selbst von allen Giften der Menschen gereinigt hat; eine Welt nach einem neuen VITAS-Ausbruch, wo ganze Megaspawls zu Geisterstädten geworden sind; eine neue Eiszeit oder auch weniger dramatische Wendungen der Weltgeschichte. Du hast sicherlich selbst genügend Ideen für mögliche Zukunftsvisionen... Wenn entweder Du oder die Runner des Spiels leid sind, dann kommen sie mit dem nächsten Zeitsprung in das Jahr 2188. Die Welt, in der sie dann stranden, ähnelt vielleicht noch am ehesten der Welt, die sie kennen. Wenn die Runner längere Zeit zusammen mit Simon verbracht haben, laufen sie Gefahr, sich mit dem Prophecy-Virus zu infizieren, denn Simon trägt noch den ersten Stamm, Prophecy-1, in sich. Zum Umgang mit dem Virus dient der folgende Abschnitt „Das Prophecy-Virus“. Ansonsten läuft die Handlung mit dem nächsten Abschnitt „Und wieder eine neue Welt“ weiter.

Das Prophecy-Virus

Die hier beschriebene Regelprozedur zum Prophecy-Virus mag sich ein wenig von der unterscheiden, die im Abenteuer „O tempora, o mores“ beschrieben wird, doch im Zweifelsfall ist diese Prozedur gültig:

Die Runner, die sich ja längere Zeit in Simons Umfeld aufhalten, können sich mit dem Virus infizieren. Natürlich könnte das auch anderen Personen widerfahren sein, z.B. Simons Mittelsmännern Anderson und Nolte, doch gehe davon aus, dass sie nicht infiziert sind.

Jeder Charakter würfelt also nach einer gewissen Zeit eine Konstitution(8)-Probe, oder der Spielleiter würfelt für alle Spieler verdeckte Proben. Das Ergebnis ist aus der folgenden Tabelle ersichtlich:

Erfolge	Ergebnis
0	Infiziert; normaler Verlauf der Stadien
1	Infiziert; bei allen Projektionsproben fällt jedoch ein +3-Modifikator an
2	Person trägt das Virus (30 – Konstitution) Tage lang, ist jedoch nicht infiziert
3	Person trägt das Virus (15 – Konstitution) Tage lang, ist jedoch nicht infiziert
4+	Nicht infiziert

Sobald sich der Infizierte seiner Infektion bewusst ist, muss er eine Willenskraft(10)-Probe ablegen, um zu kontrollieren, ob er die Auswirkungen des Virus kontrollieren kann. Wenn der Betroffene weiß, wozu das Virus dient, muss ihm nur eine Willenskraft(6)-Probe gelingen. Fällt hierbei nicht mindestens ein Erfolg, durchläuft der Betroffene die sieben Stadien des Virus, ohne etwas dagegen tun zu können, so wie die Runner, die das Abenteuer „O tempora, o mores“ bestanden haben, wobei der Betroffene alle (Konstitution) Stunden ins nächste Stadium gelangt:

- 1.Stadium: Das Virus wird kaum bemerkt, seltsame Träume, seltsames Kribbeln im Nacken
- 2.Stadium: Der Betroffene hört vereinzelt ungewohnte Geräusche, erste Deja-vu-Erlebnisse
- 3.Stadium: Der Betroffene sieht für den Bruchteil einer Sekunde den Fetzen einer Szenerie, hört Stimmen aus dem Nichts
- 4.Stadium: Der Betroffene sieht längere Sequenzen und kann teilweise mit den Personen kommunizieren.
- 5.Stadium: Wie 4.Stadium, jedoch öfter und länger Wahrnehmungen, der Kranke kann Gegenwart und Zukunft bzw. Realität und Halluzination nicht mehr auseinanderhalten.
- 6.Stadium: Der Betroffene verbringt teilweise Stunden in der Zukunft, ohne es zu merken. Völlige Orientierungslosigkeit.
- 7.Stadium: Der Betroffene ist längere Zeit in einer beliebigen Zukunft gefangen, dann wird er in „seine“ Zeit zurückversetzt und fällt in tiefe, W6 Stunden anhaltende Bewusstlosigkeit.

Wer auf diese Weise das Virus durchlebt, läuft Gefahr, eines der folgenden Handicaps zu erhalten: Flashbacks, Amnesie (-3), Kampflähmung, Phobie, Unaufmerksamkeit, Zwangshandlung (jeweils Meisterentscheidung).

Nur wer die Willenskraftprobe geschafft hat, kann das Virus benutzen, um sich in die Zukunft oder die Vergangenheit zu projizieren. Bei solchen Betroffenen wirkt das Virus nicht nur (7 x Konstitution) Stunden, sondern (7 x Konstitution) Tage! Wenn Du Interesse an weiteren Zeitreise-Abenteuern hast, kannst Du natürlich auch alle Charaktere infizieren,

ohne zu würfeln, und die Wirkungskdauer des Virus beliebig verlängern. So sind z.B. ältere Abenteuer wieder spielbar, ohne das Spieluniversum durcheinander zu bringen. Im Gegenzug kannst Du natürlich auch beschließen, dass die Wirkungskdauer des Virus endet, sobald die Kampagne vorüber ist. Für den Fortgang der Geschichte sollte jedoch zumindest ein Charakter infiziert sein, damit die Gruppe nach bestandenem Abenteuer wieder zurück in die Vergangenheit kehren kann.

Um sich zu projizieren, würfelt der Charakter eine Intelligenzprobe, eine sogenannte Projektionsprobe gegen einen Mindestwurf, der von der zeitlichen Distanz abhängt, die er zurücklegen will:

Distanz	Mindestwurf	Streuung
in die Vergangenheit		
Bis 1 Jahr	5	3W6 Wochen
1 – 10 Jahre	6	2W6 Jahre
11 – 100 Jahre	9	1W6 Jahrzehnte
101 – 1000 Jahre	12	1W6 Jahrhunderte
Über 1000 Jahre	14 + (Distanz : 1000)	2W6 Jahrhunderte
In die Zukunft		
Bis 1 Jahr	8	6W6 Wochen
1 – 10 Jahre	9	4W6 Jahre
11 – 100 Jahre	12	2W6 Jahrzehnte
101 – 1000 Jahre	15	2W6 Jahrhunderte
Über 1000 Jahre	17 + (Distanz : 1000)	4W6 Jahrhunderte

Bei dieser Projektionsprobe fallen folgende Mindestwurf-Modifikatoren an:

Situation	MW-Modifikator
Keine Hintergrundstrahlung vorhanden	+8
Hintergrundstrahlung 1	+3
Hintergrundstrahlung 2	+1
Hintergrundstrahlung 3	-2
Hintergrundstrahlung 4	-5
Hintergrundstrahlung 5	+2
Manaverzerrung	+ (Niveau)
Manasturm	+/- W6
Stätte der Macht	- (Niveau)
Betroffener ist erwacht	+2
„halb infiziert“ (siehe oben)	+3

Bei einem Manasturm sollte der Spielleiter zufällig ermitteln, ob der Sturm die Reise erschwert oder erleichtert. Wenn die Projektionsprobe misslingt, wirft der Spielleiter einen W6; bei 1-4 geschieht nichts und der Charakter bleibt, wo er ist; bei 5-6 reist er durch die Zeit, landet jedoch in einer anderen Zeitperiode. Der Spielleiter wirft so viele Würfel wie in der Tabelle unter „Streuung“ angegeben und addiert oder subtrahiert sie zu dem gewünschten Datum, das der Charakter eigentlich ansteuern wollte.

Spätestens wenn die Runner auf eigene Faust und nicht mehr auf Simons „Welle“ mitreisen, solltest Du diese Regeln anwenden.

Und wieder eine neue Welt

Was ist los, Chummer?

Die Runner gelangen nun ins Jahr 2188, kurz vor der Gründung der Titan Corporation. Das Schlimme aber ist diesmal: Simon ist nirgendwo zu entdecken!

Sag´s ihnen ins Gesicht

Es wird wieder hell um euch herum, wenn auch nicht allzu hell. Ihr befindet euch in einer Lagerhalle zwischen einigen Kisten und Fässern. Tageslicht fällt durch die Schlitz eines Lüftungsschachts herein. Die Luft ist voller Staub. Draußen sind Geräusche von Maschinen zu hören. Ihr blickt um euch. Plötzlich stockt ihr: Simon ist nicht da!

Wenn die Runner die Halle verlassen, lies den folgenden Text vor:

Draußen herrscht geschäftiges Treiben. Verschiedenste Drohnen sind dabei, Container zu be- und entladen. Nur wenige Menschen sind zu sehen – Gardisten. Der Lärm der Maschinen übertönt alles andere. Anscheinend befindet ihr euch in der Hafengegend. Die Umgebung wirkt vertraut, zumindest vertrauter als alles bisherige. Einige Häuser sind nicht da, wo sie sein sollten, und einige Straßen tragen andere Namen. Doch ihr seid immer noch in Frankfurt, soviel ist sicher.

Atmosphäre

Die Runner sind wieder in „ihrem“ Frankfurt, doch trotzdem kommen sie sich noch immer fremd vor. Kein bekanntes Gesicht, das sie erblicken, veränderte Häuser und Straßen, alles wirkt etwas surreal.

Leftfield – Inspection (check one)

Vorsprung durch Technik – James Dean

Hinter den Kulissen

Spätestens jetzt sollten die Charaktere bemerken, dass einer oder mehrere von ihnen mit Prophecy infiziert wurden. Das erste Ziel der Charaktere sollte es sein, herauszufinden, welcher Tag gerade ist. Es ist dies nämlich der 11. Oktober 2188, der Tag der Gründung der Titan Corporation. Maroon kann ihnen diese Information liefern, sobald sie das Datum wissen. Von da an geht ein Wettlauf gegen die Zeit los, denn die Runner müssen das geheime Hauptquartier finden, in dem sich die zehn Gründungsmitglieder der Titan Corporation treffen, um die Sitzung abzuhalten, auf der die Satzung des neuen Konzerns beschlossen wird. Sie müssen die Sitzung platzen lassen – vielleicht im wahrsten Sinne des Wortes – um die Gründung der Titan Corp. zu verhindern. Stelle Dir am besten auf einer Uhr einen Countdown von 2 Stunden (der Zeitraum ist variabel, je nachdem, wie leicht oder schwer du es den Spielern machen willst), die sie Zeit haben, um dies zu verhindern.

Natürlich können sie jetzt die Kräfte des Virus benutzen, um sich in der Zeit zu bewegen; dazu werden aber sehr präzise Reisen fällig, d.h. hohe Mindestwürfe. Dann kann ein projizierender Charakter in die Zukunft reisen, um dort herauszufinden, wo Titan gegründet wurde. Sollten die Runner scheitern, können sie sich auch wieder zurückprojizieren, um einen zweiten Versuch zu starten.

Der nächste Abschnitt umfasst Möglichkeiten, wie die Runner herausfinden können, wo sich die Gründungsmitglieder treffen und wie gut dieser Ort gesichert ist.

Beinarbeit, Teil 4

Was ist los, Chummer?

Die Runner suchen nun fieberhaft nach Hinweisen auf den Ort, an dem sich die Gründungsmitglieder treffen. Dieser Abschnitt beschreibt die Möglichkeiten, die sie haben, und die Informationen, die sie bekommen können.

Hinter den Kulissen

Die Möglichkeiten

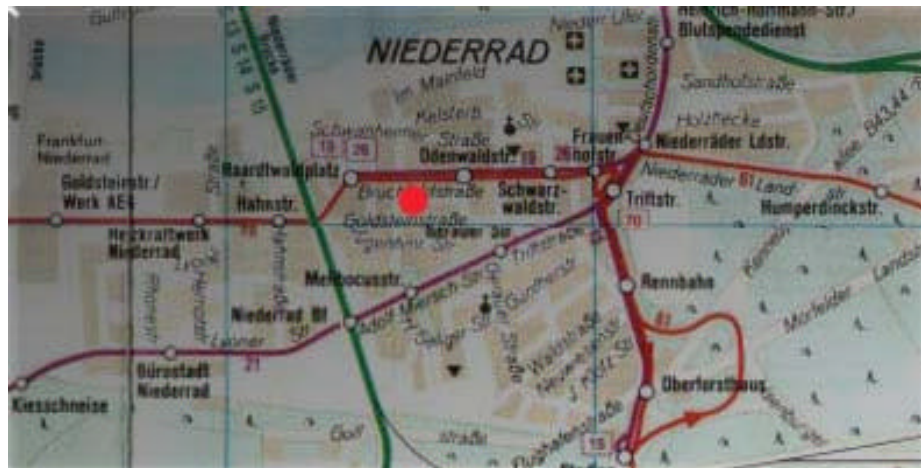
Die Runner haben keine Connections, auf die sie zurückgreifen können. So bleibt ihnen nur die örtliche Schattenszene – sie können in den entsprechenden Bars andere Runner treffen und diese evtl. anheuern, um ihnen Informationen zu beschaffen. Ein Decker kann in der Matrix nach Informationen suchen; hier gilt jedoch bei allen Proben ein +1-Modifikator, da das „alte“ Deck in dieser Zeit nicht allzu effizient arbeiten kann.

Lass die Runner bei ihrer Suche kreativ sein – den meisten Erfolg werden sie jedoch haben, wenn sie nach Virgil Anderson suchen. Der Elf, der dank seines Metatypus noch lebt (im bescheidenen Alter von 164 Jahren), hat es mittlerweile in den Vorstand des Frankfurter Bankenvereins gebracht. Die Runner können ihn von seiner Wohnung in der Altstadt bis zum Treffpunkt verfolgen. Spiele die Verfolgung auf jeden Fall aus (Heimlichkeitsproben, evtl. Verfolgungsjagd mit dem Auto, Zwischenfälle usw.).

Wenn die Runner sich mindestens eine Woche in die Zukunft projizieren, können sie in jeder Zeitung und jeder Matrixsite nachlesen, unter welchen Umständen die Titan Corporation gegründet wurde. Mit diesem Wissen können sie dann in die Vergangenheit zurückkehren, um das Hauptquartier zu stürmen. Weiterhin können sie per Weissagung davon erfahren (als Metamagie oder von einem Großen Geist des Menschen).

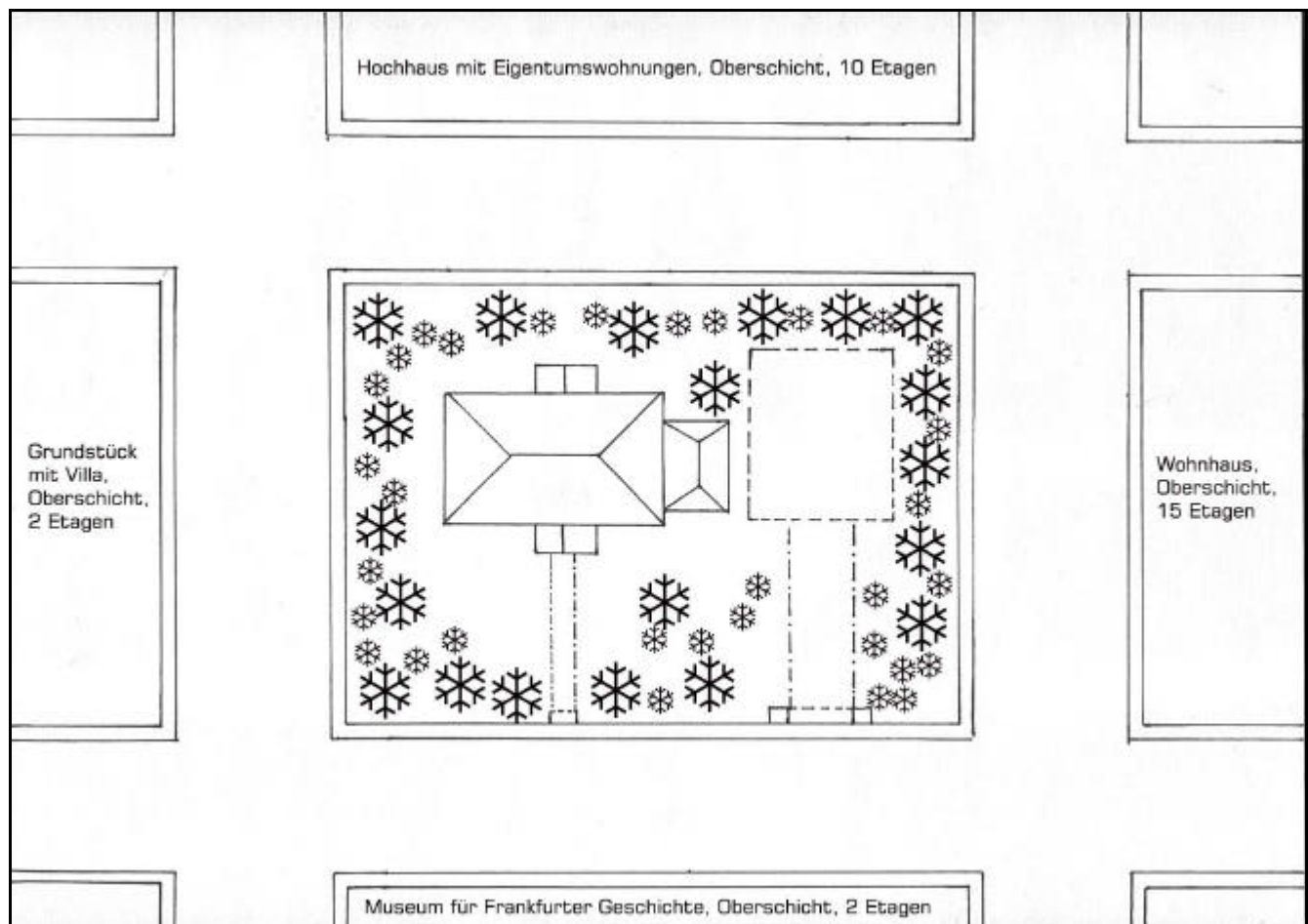
Die Fakten

Die Gründungsmitglieder der Titan Corporation treffen sich in Niederrad, in der ehemaligen französischen Botschaft in der Goldsteinstraße. Der Ort ist in der untenstehenden Karte rot markiert:

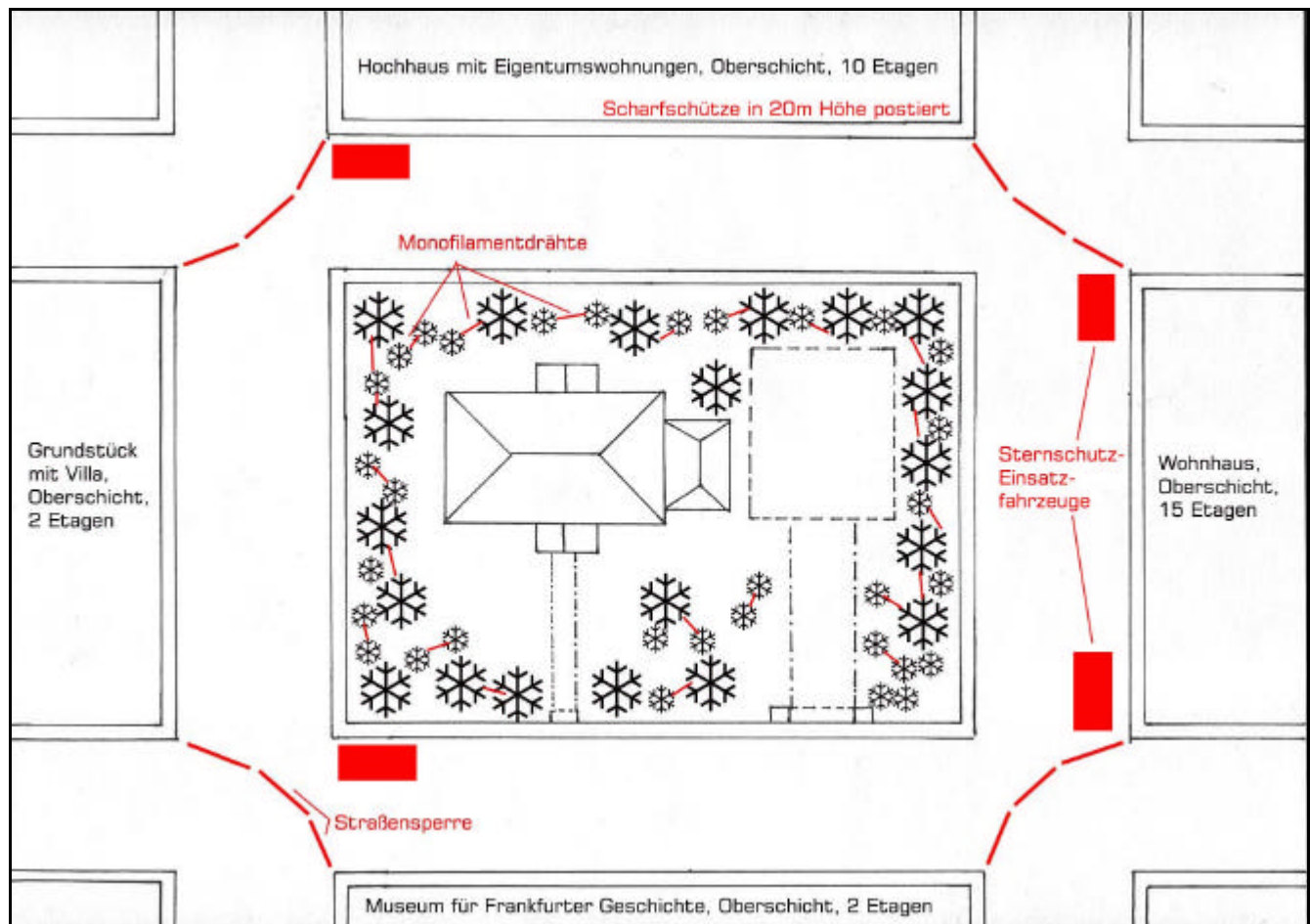


In Niederrad herrscht im Jahre 2188 ein noch höheres Sicherheitsniveau als 2061; es wird jetzt mit AAA klassifiziert. Der Sternschutz ist immer und überall. Das Treffen der Gründungsmitglieder ist nach außen hin als Aktionärsversammlung des Kalamed-Konzerns getarnt, einer Tochtergesellschaft der AG Chemie. Deshalb wurde die Umgebung des Gebäudes auch von Sternschutz-Polizisten abgesperrt und jeder Durchfahrende wird streng kontrolliert. Das Gebäude selbst wird von einer gemieteten Knight-Errant-Spezialeinheit bewacht. Details der Sicherheitsmaßnahmen vor Ort findest Du weiter unten.

Diese Karte können die Runner durch eine Matrixrecherche finden; dazu würfelt der Decker eine Computer (Suchoperationen) (6)-Probe, modifiziert durch passende Modifikatoren aus der Tabelle „Rechercheprobe“ (Matrix, S.131). Die Suche in einer Datenbank, die Baupläne archiviert (z.B. Stadtbauamt) senkt den MW um -2. Sollten sie die Karte nicht finden, lege sie den Spielern trotzdem vor, decke jedoch die Stellen ab, die die Runner von ihrer Position aus nicht sehen können:



Die zweite Karte ist für Dich als Meister gedacht; in ihr sind rot sämtliche Sicherheitsvorkehrungen, Absperrungen und Polizeimaßnahmen eingezeichnet, von denen die Runner noch nichts wissen können, da diese Maßnahmen entweder erst seit kurzem installiert sind (Monodrähte, Türalarm) oder speziell an diesem Abend vor Ort sind (Sternschutz, Straßensperren). Wenn die Runner etwas entdecken (z.B. einen geparkten Streifenwagen, versteckte Monodrähte etc.), kannst Du es in ihre Karte einzeichnen.



Die Straßensperren:

Dies sind aufstellbare Absperrungen, die mit reflektierenden Warnungen versehen sind: »Polizeiliches Sperrgebiet. Zutritt verboten.« Ankommende Wagen werden von den Polizisten kontrolliert und nur die Teilnehmer der Versammlung werden durchgelassen.

Die Sternschutz-Cops:

Dies sind keine trainierten Anti-Terror-Einheiten, aber sie sind besser als die Streifenpolizisten, denen man allorts im Sprawl begegnet. Vier VW Marathon (Werte siehe Teil 1, Kapitel „Rettung der Verrückten“) mit jeweils 4 Mann Besatzung stehen um das Gebäude verteilt (siehe Karte) – ihre Scheinwerfer sind ständig auf das Grundstück gerichtet; ein MAN BGS-TF3 mit 12 Mann Besatzung steht einige Straßen entfernt (die Werte entsprechen dem Ares Citymaster, siehe Rigger 3.01D, S.168), während ein 2-Personen-Helikopter vom Typ Messerschmitt-Kawasaki Kolibri (Stadtkampfvariante) hoch über dem Gebäude kreist und die Bodeneinheiten koordiniert (Werte siehe Rigger 3.01D, S.199). Zusätzlich hält sich ein Scharfschütze im 7.Stock des benachbarten Gebäudes versteckt (Werte siehe Teil 2, Kapitel „Im Fadenkreuz“). Das Team wird von einem Gefechtsmagier abgerundet, der sich in einem der Einsatzfahrzeuge aufhält und dessen Hauptaufgabe es ist, feindliche Magie aufzuspüren und zu bannen.

Cop

<i>K</i>	<i>S</i>	<i>St</i>	<i>C</i>	<i>I</i>	<i>W</i>	<i>E</i>	<i>M</i>	<i>R</i>
5	5	4	3	5	4	5	--	5

Initiative: 5 + 2W6

Würfelpools: Kampf 7

Karmapool/Professionalitätsstufe: 2/2

Aktionsfertigkeiten: Pistolen 5, Knüppel 5, Gewehre 3, Auto 4

Bioware/Cyberware: Smartgunverbindung, Verstärkte Reflexe (Stufe 1)

Bioindex/Essenzindex: 0 / 8

Panzerung: 5/3 (Panzerjacke)

Waffen: Altmayr White Star (Tarn 4, Muni 12(s), Modi HM, 9M) 0-5 / 6-20 / 21-40 / 41-60

Steyr AUG-CSL (Karabiner; Tarn 3, Muni 40(s), Modi HM, 7S) 0-100 / 101-250 / 251-500 / 501-750

Betäubungsschlagstock (Tarn 4, RW 1, 6S-Bet.)

Gefechtsmagier

<i>K</i>	<i>S</i>	<i>St</i>	<i>C</i>	<i>I</i>	<i>W</i>	<i>E</i>	<i>M</i>	<i>R</i>
3	6	3	6	6	5	6	6	6

Initiative: 6 + 1W6

Würfelpools: Kampf 8, Zauberpool 5

Karmapool/Professionalitätsstufe: 2/3

Aktionsfertigkeiten: Hexerei 5 (Bannen 7), Beschwören 6, Pistolen 4

Bioindex/Essenzindex: 0 / 9

Zauber: Manablitz 6, Manaball 6, Physische Barriere 5, Heilen 4, Gedanken beherrschen 5, Leben aufspüren 5, Magie aufspüren 5

Panzerung: 7/3 (Panzerjacke, Formangepasste Körperpanzerung fullbody)

Waffen: Altmayr White Star (Tarn 4, Muni 12(s), Modi HM, 9M) 0-5 / 6-20 / 21-40 / 41-60

Ausrüstung: 2 gebundene Elementare (Feuer, Erde), jeweils Kraftstufe 5 mit je 2 Diensten, 3 Verbrauchsfoki für Kampfzauber, jeweils Stufe 4

Der Zaun:

Das gesamte Grundstück ist von einem 3,50m hohen gußeisernen Zaun umgeben, auf dessen Spitze Monodrähte gespannt sind. Der Zaun enthält jedoch keine Alarmkontakte. Zum Umgang mit Monodraht siehe „Die Stolperdrähte“.

Die Stolperdrähte:

Auf dem Grundstück sind zwischen Zaun, Bäumen und Sträuchern einige Monofilament-Drahtfallen aufgestellt worden. Um einen solchen Draht zu erkennen, ist eine Wahrnehmungs(8)-Probe nötig, die um bis zu 4 Punkte zusätzlich erschwert sein kann, wenn der Draht verborgen ist, um bis zu 2 Punkte zusätzlich, wenn der Charakter abgelenkt ist, um bis zu 3 Punkte zusätzlich, da die Beleuchtung ständig schwankt. Wer in einen solchen Draht hineinfasst, erleidet 7S Schaden abzüglich halber Stoßpanzerung (kein Kampfpool!); wer hineinläuft, erleidet 9S Schaden; wer sogar hineinrennt, 11S. Der Draht hat eine Barrierenstufe von 5 und kann leicht umgangen werden.

Hauseingänge:

Das Gebäude besitzt einen Vorder- und einen Hintereingang sowie eine Seitentür, die sich an der Ostseite befindet. Beide Haupttüren werden von je zwei Knight-Errant-Wachleuten bewacht (Werte siehe weiter unten), während an der Kellertür Alarmkontakte angebracht sind. Um die Kontakte zu erkennen, ist eine Wahrnehmungs(8)-Probe nötig; um das Alarmsystem zu umgehen, muss ein Charakter eine Elektronik(6)-Probe würfeln, er darf Elektronik B/R als ergänzende Fertigkeit verwenden, braucht jedoch eine Elektronikwerkzeugkiste.

Knight-Errant-Cops

<i>K</i>	<i>S</i>	<i>St</i>	<i>C</i>	<i>I</i>	<i>W</i>	<i>E</i>	<i>M</i>	<i>R</i>
5	5	5	3	5	4	4,25	--	5

Initiative: 5(6) + 2W6

Würfelpools: Kampf 7

Karmapool/Professionalitätsstufe: 2/3

Aktionsfertigkeiten: Pistolen 6, Knüppel 5, Gewehre 5, Auto 4

Bioware/Cyberware: Smartgunverbindung, Verstärkte Reflexe (Stufe 2)

Bioindex/Essenzindex: 0 / 7,25

Panzerung: 7/3 (Panzerjacke, Formangepasste Körperpanzerung fullbody)

Waffen: Altmayr White Star (Tarn 4, Muni 12(s), Modi HM, 9M) 0-5 / 6-20 / 21-40 / 41-60

Steyr AUG-CSL (Karabiner; Tarn 3, Muni 40(s), Modi HM, 7S) 0-100 / 101-250 / 251-500 / 501-750

Betäubungsschlagstock (Tarn 4, RW 1, 6S-Bet.)

Ausrüstung: Headset, Sichtbrille (Restlichtverstärkung, Infrarot), Plastahl-Handschellen, 2 Ladestreifen

Standardmunition (Altmayr), 2 Ladestreifen Gelmuniton (Altmayr), 1 Ladestreifen Standardmunition (Steyr), 1

Ladestreifen Gelmuniton (Steyr)

Daumenschrauben

Diese Situation lässt sich recht einfach an das Niveau der Gruppe anpassen. Stelle einfach zusätzliche Polizeieinheiten bzw. Knight-Errant-Leute am Grundstück auf, wenn die Runner es zu leicht haben sollten. Der Verstärkungstruck rückt innerhalb von 10 Kampfunden an, sobald die Cops glauben, dass das Ganze aus dem Ruder läuft. Denke daran, dass alle Einheiten miteinander ständig in Funkkontakt stehen und somit in einer taktisch besseren Position sind.

Keine Panik

Um es den Runnern leichter zu machen, kannst Du einige Einheiten (den Helikopter, den Scharfschützen) ausfallen lassen. Im Großen und Ganzen sollte die Situation aber so bleiben wie oben beschrieben. Schließlich ist das hier kein Run für Anfänger!!

Die französische Botschaft

Was ist los, Chummer?

Es folgt eine allgemeine Beschreibung der Umgebung für die Charaktere, die sich jetzt anschicken, in das Gebäude einzudringen. Außerdem wird beschrieben, was sie im Gebäude noch an Überraschungen erwartet.

Sag´s ihnen ins Gesicht

In einem von Hochhäusern dominierten Viertel Niederrads befindet sich die ehemalige französische Botschaft. Wem der Altbau aktuell gehört, wisst ihr nicht, doch das Gebäude ist immer noch eine ansehnliche Villa, eingezäunt von einem hohen gußeisernen Zaun und versteckt hinter vielen Bäumen und Büschen. Die Straßenecken um das Grundstück herum sind abgesperrt, einige Sternschutz-Streifenwagen stehen vor Ort. Grelle Scheinwerfer sind auf das Grundstück gerichtet. Von oben ist das Rotorengeräusch eines Helikopters zu hören. Schon aus weiter Ferne blinken euch Warnschilder entgegen: POLIZEILICHE SPERRZONE. ZUTRITT STRENGSTENS UNTERSAGT. SCHUSSWAFFENGEBRAUCH!

Wenn die Runner auf dem Grundstück sind, lies den folgenden Text vor:

Der Garten des Hauses ist sehr gepflegt; ein tadellos gemähter Rasen zwischen den alten Buchen und Sträuchern. Neben dem Haus befindet sich ein Parkplatz von 11 x 13 m, auf dem einige Limousinen und andere Schmuckstücke geparkt sind: ein silberfarbener Toyota Elite, ein dicker BMW Exeter, ein schnittiger Eurocar Westwind...Scheinwerfer huschen über das Grundstück, Lichtstrahlen gespenstisch durch das Dickicht der Bäume und Büsche, die das Grundstück umgeben.

Wenn die Runner im Haus sind, lies den folgenden Text vor:

Der alte Bau wurde anscheinend modern restauriert. Die hohen Decken sind perfekt neu verputzt, die Ornamente an den Wänden, die an die Zeit des Barock erinnern, hat man wohl in mühevoller Kleinarbeit erneuert. Der Boden besteht aus hochwertigem Parkett, an den gelb gestrichenen Wänden hängen Portraits alter, vermutlich französischer Adliger. Die Vorhänge sind größtenteils zugezogen, stattdessen beleuchten Deckenfluter, die knapp unterhalb der Decke angebracht sind, die Räume. Das Lärm von draußen wird sehr gut gedämpft, es ist sehr still hier drinnen.

Atmosphäre

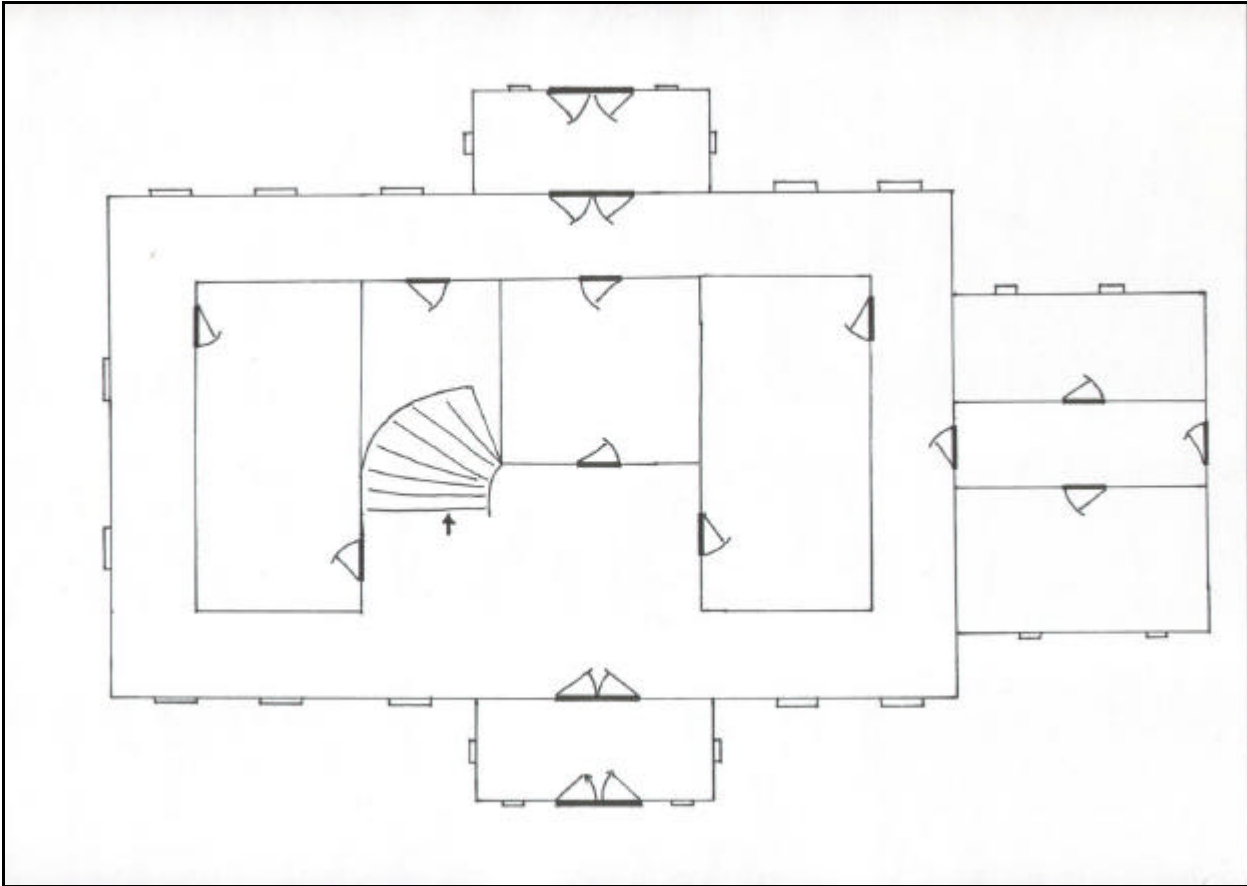
Die Nerven sind zum Zerreißen gespannt. Dies sind möglicherweise die letzten Meter des Auftrags, gleich wird alles vorbei sein...Die Runner sollten nervlich am Ende sein, nach allem, was sie erlebt haben. Musik:

Passengers – One minute warning (Soundtrack Ghost in the shell)

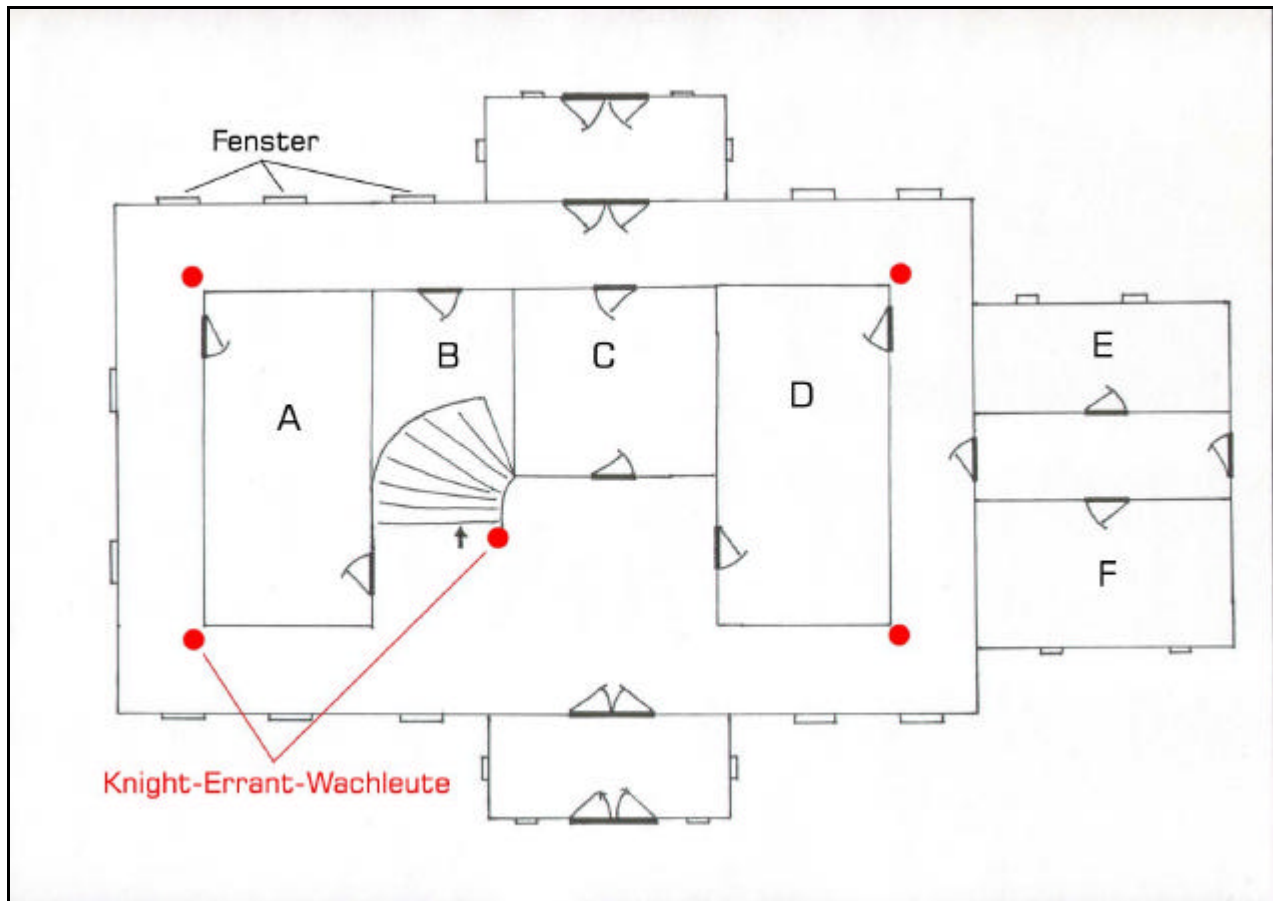
Underworld – River of bass

Hinter den Kulissen

Die Karte der Innenräume des Hauses kannst Du den Spielern vorlegen und die Räume abdecken, die sie noch nicht entdeckt haben. Die folgende Karte stellt das Erdgeschoss dar.



Die zweite Karte ist wiederum für Dich als Meister gedacht und enthält Informationen über den Standort der Sicherheitsleute.



Raum A / Raum D: Diese beiden großen Konferenzräume, waren früher einmal in drei separate Büros. Die Einrichtung ist bei beiden dieselbe: ein großer Konferenztisch mit 20 Stühlen, eine Minibar, ein im Tisch integrierter Trideoprojektor inkl. Soundanlage, ein Cyberterminal (ebenfalls fest eingebaut).

Raum B: Eine Abstellkammer, die Reinigungsmaterial für das Haus und eine Putzdrohne (Roboter) enthält, die bei Bedarf den Boden wischen, Fenster putzen und Staubsaugen kann.

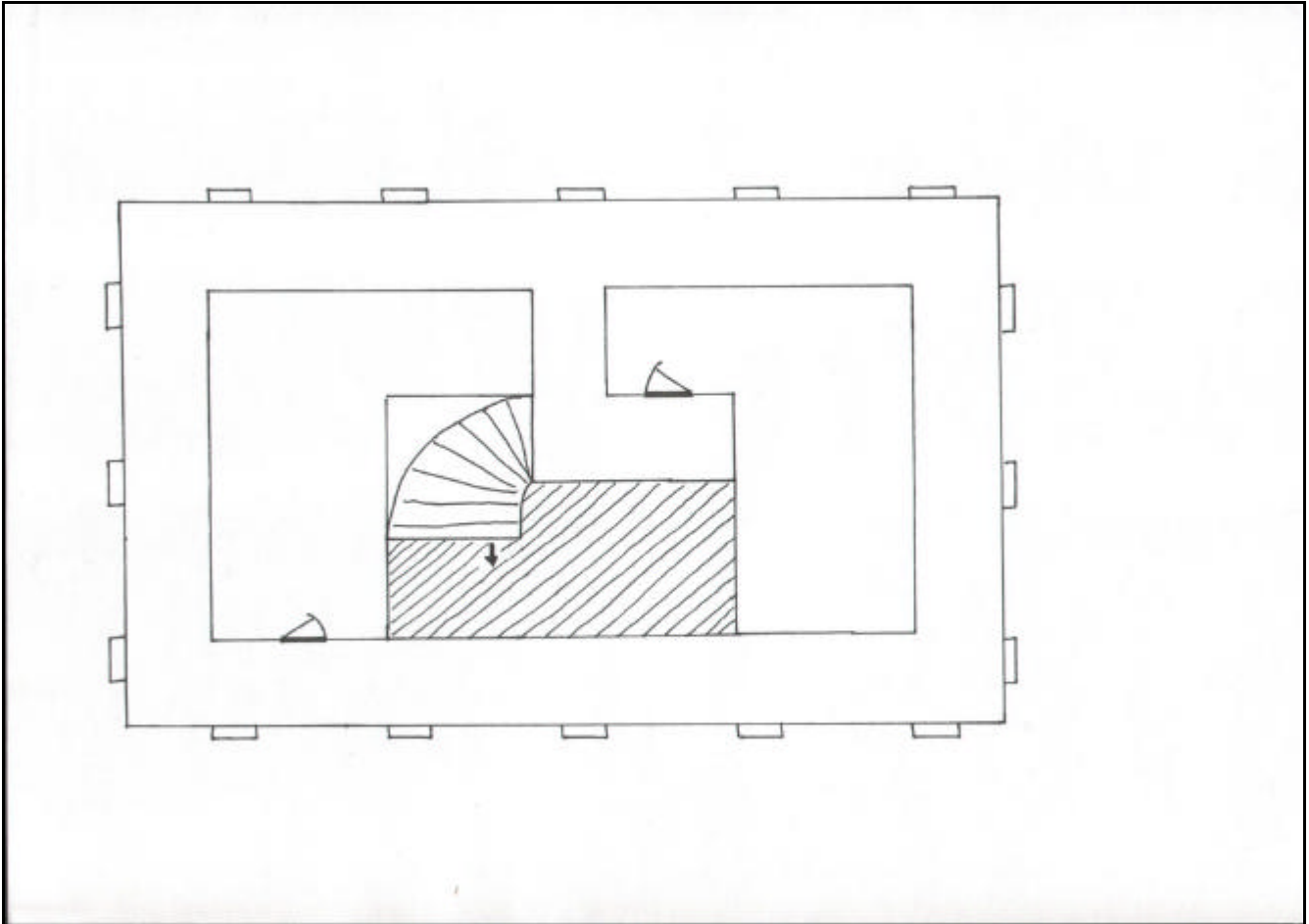
Raum C: Eine Küche, die voll ausgestattet ist mit Herd, Ofen, Spülmaschine und allem, was dazugehört. Der Kühlschrank ist momentan leer.

Raum E: Ein Wasch- und Toilettenraum, natürlich edel ausgefließt und gemütlich eingerichtet.

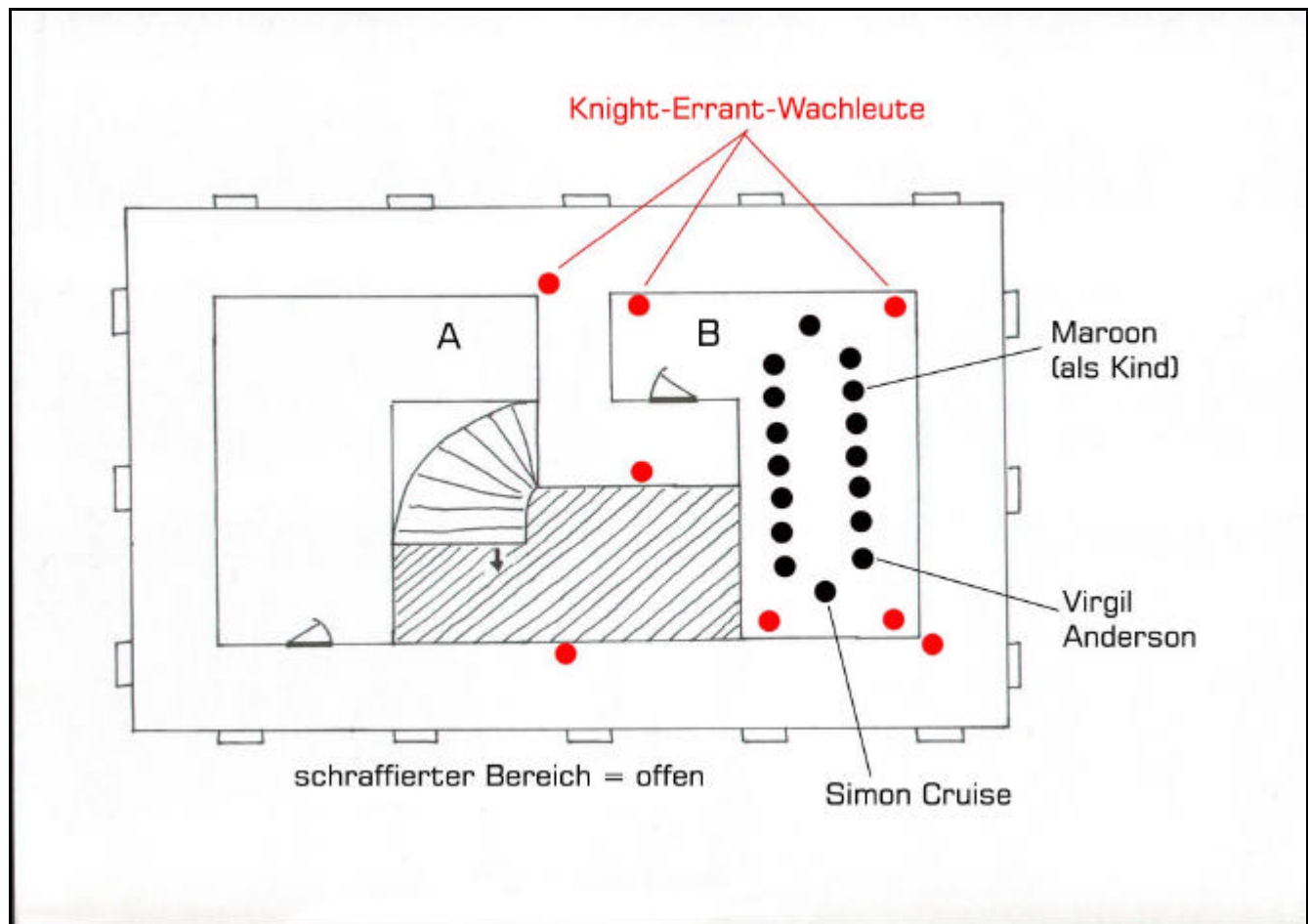
Raum F: Eine Werkstatt, die auch Gartengeräte enthält. Hier steht auch eine Drohne, die den Rasen mähen kann.

Außer den Knight Errant-Leuten gibt es im Haus keine weiteren Sicherheitsvorkehrungen. Die KE-Cops haben dieselben Werte wie oben.

Die Runner müssen ins Obergeschoss, um die Versammlung zu stören. Hier die Karte dafür:



Die Nebengebäude des Untergeschosses reichen also nicht bis ins Obergeschoss, wie aus der Karte ersichtlich. Der in der Karte schraffierte Bereich ist offen, man kann also vom 1.Stock ins Erdgeschoss heruntersehen. Ein 1m hohes Geländer schützt vor Abstürzen, denn der Höhenunterschied beträgt 3,50m. Im Obergeschoss sind die KE-Leute noch zahlreicher vertreten, wie die Meisterkarte zeigt:



Raum A: Ein weiterer großer Konferenzraum, dessen Ausstattung der der unteren beiden Konferenzräume entspricht. Hier befindet sich jedoch mehr technischer Schnickschnack zur Präsentation auf Konferenzen.

Raum B: Vom Aufbau her ist dieser Raum dem gegenüberliegenden Raum A spiegelverkehrt, enthält ansonsten jedoch alle Einrichtungsgegenstände, die Raum A auch enthält. Wenn die Runner es bis in diesen Raum schaffen, gehe über zur Szene „Showdown“.

Wie gesagt besteht die Verteidigung des Hauses nur aus Knight Errant-Wachleuten, doch diese haben alle untereinander Funkkontakt und lösen sofort Großalarm aus, wenn sie Eindringlinge gesichtet haben, d.h. die äußeren Sicherheitskräfte werden hinzugezogen und stürmen das Haus. Es wird also äußerst schwierig für die Runner, so subtil vorzugehen, dass die Überraschung auf ihrer Seite ist, wenn sie den Konferenzraum stürmen. Es ist jedoch im Endeffekt egal, ob die Runner den Raum heimlich oder unter schwerem Beschuss betreten. Fahre dann mit der letzten Szene „Showdown“ fort.

Daumenschrauben

Die KE-Gardisten könnten natürlich bessere Waffen besitzen oder auch Wachcritter dabeihaben. Falls der Run für zauberkundige Runner zu einfach wird, können natürlich astrale Sicherheitsvorkehrungen hinzukommen: ein Elementar, mehrere Watcher, eine astrale Barriere um den Konferenzraum, usw. Es gibt viele Möglichkeiten, diese Szene an das Niveau der Gruppe anzupassen.

Keine Panik

Sollten die Runner es nicht schaffen, die Gründung der Titan Corporation zu verhindern, so können sie immer noch wieder in die Vergangenheit zurückprojizieren. In diesem Fall werden sie jedoch gleich ganz in die Vergangenheit zurückbefördert, denn dadurch, dass sie an einen Zeitpunkt vor ihrem Einbruch projizieren und dann wiederum einbrechen, sind sie auf einmal doppelt so viele! Diese Zahl an Runnern schafft es auf jeden Fall, den Run zu beenden und dadurch werden die Runner gleich wieder in die Vergangenheit projiziert.

Showdown

Was ist los, Chummer?

Dies ist die ultimative letzte Szene, in der sich alles aufklärt. Die Szene, die den Kreis schließt, der vor so langer Zeit begonnen hat. Die Szene, in der die Runner in den Konferenzraum platzen und die Gründung der Titan Corporation verhindern.

Sag´s ihnen ins Gesicht

Ihr öffnet die Tür des Raumes. Ein modern designter Konferenzraum eröffnet sich euch, ausgelegt mit edlem Parkett und möbliert mit echtem Holz. Ein schwerer breiter Konferenztisch steht in der Mitte des Raumes, an dem insgesamt 16 Personen Platz genommen haben. Die meisten sind Männer und Frauen in Anzügen, deren Gesichter euch nichts sagen, doch ihr erkennt Simon Cruise am Kopfende des Tisches, zu seiner Rechten Virgil Anderson, den Elfen. Auffällig ist ein kleiner Junge von vielleicht 7 Jahren, der mit am Tisch sitzt und trotz der Dunkelheit draußen eine Sonnenbrille trägt.

Cruise zieht die Luft scharf durch die Nase ein: „Meine Herren, ich hoffe sie haben eine Erklärung für diesen Auftritt!“ Plötzlich bemerkt ihr, wie Maroon neben euch sich an der Wand abstützt. „Nein...das kann nicht...das darf nicht...“ Der Junge bewegt irritiert seinen Kopf hin und her. Die neben ihm sitzende Frau nimmt ihn in den Arm. Maroon tritt auf Cruise zu, seine Stimme zittert. Tränen stehen in seinen Augen: „Ich...habe mich all die Jahre...gefragt, wie der Mann aussieht, der...mich nicht wollte. Der mir seine Liebe...verweigerte.“ Er blickt traurig auf den Jungen, „jetzt weiß ich es endlich. Aber dass du es bist...Cruise...Vater...“ Er bricht zusammen.

Atmosphäre

Obwohl sich nun alles aufgeklärt hat, will noch keine rechte Erleichterung aufkommen. Vielleicht sind noch Wachleute im Haus oder sogar im Raum, noch ist nicht alles ausgestanden. Musik:

The Verve – Bittersweet symphony

The Beatles – Yesterday

Simon & Garfunkel – The sound of silence

No doubt – Hey you

Hinter den Kulissen

Der Junge in der Runde der Geschäftsleute ist natürlich Maroon im Alter von 7 Jahren, als er noch nicht von seinem Vater, Simon Cruise, verstoßen wurde. Zu diesem Zeitpunkt ist der Junge jedoch noch blind, da er erst später Cyberaugen erhielt.

Die Situation kann völlig unterschiedlich sein: vielleicht haben die Runner bereits alle Wachleute getötet oder kampfunfähig gemacht, vielleicht haben sie sich an allen vorbeigeschlichen und bieten jetzt einen Überraschungsauftritt, vielleicht haben sie es auch nur unter schwerem Beschuss in den Raum geschafft. Wie sie jetzt die Situation lösen und endlich den Auftrag erfüllen, das liegt bei den Runnern. Am einfachsten ist es sicherlich, alle Anwesenden zu erschießen, doch es gibt sicherlich auch andere Möglichkeiten (die Anwesenden zwingen, ihre Aktienanteile zu verkaufen o.ä.). Für Simon Cruise und Virgil Anderson gibt absichtlich keine Werte angegeben, da sie nicht zu Kämpfen vorgesehen sind.

Wenn die Szene vorbei ist, wird Maroon die Runner ausbezahlen, indem er ihnen etwas wertvolles aus dem Jahre 2188 schenkt oder das Ganze mit den Aktienverkäufen kombiniert. Vielleicht verzichten die Runner ja auch freiwillig auf Bezahlung...wer weiß.

Wenn alles vorüber ist, verabschiedet sich Maroon von den Runnern. Er wird versuchen, in seine Zeit zurückzukehren, während die Runner wieder in das Jahr 2061 zurückprojizieren.

Der abschließende Abschnitt „Konsequenzen“ zeigt Möglichkeiten für den Spielleiter auf, mit der Kampagne fortzufahren.

Daumenschrauben

Wie im vorherigen Abschnitt bereits gesagt, hier kann der Meister den Schwierigkeitsgrad sehr weit variieren, je nachdem, ob es zu einfach oder zu schwer für die Runner ist. Plötzlich eintreffende Sicherheitskräfte, bessere Bewaffnung und andere Tricks sollten diese Szene anspruchsvoll machen.

Keine Panik

Siehe oben; der Meister kann immer Wege finden, das Ganze weniger schwierig für die Spieler zu gestalten.

Karmavergabe

Überlebt:

1-4 Punkte

Die Runner haben die Gründung der Titan Corporation verhindert

- indem sie alle bzw. wichtige Personen erschossen haben:

1 Punkt

- durch kreative Strategien:

2-3 Punkte

Gutes Rollenspiel in den verschiedenen Zeitperioden:

1-4 Punkte

Besondere Dramatik, Humor, etc.:

2 Punkte

Konsequenzen

Wenn die Runner oder einer von ihnen längere Zeit mit dem Prophecy-Virus infiziert sind, ergeben sich interessante Möglichkeiten. Die Runner könnten zu Zeitreisenden werden und bei jedem Run eine neue Zeit erleben. Sie können in eine ferne Zukunft oder tiefste Vergangenheit reisen. Sie können Fehler in ihrer Vergangenheit beseitigen oder verlorene Freunde wiederfinden. Das Virus verleiht ihnen große Macht, größer vielleicht, als sie vertragen können. Deshalb schränke sie ein, wenn sie zu übermütig werden. Das Virus kann jederzeit wieder verschwinden.

Organisationstechnisch bietet diese Variante die Möglichkeit, alte Abenteuer zu spielen, die zeitlich vor dem Jahr 2061 angesiedelt, z.B. auch ältere offizielle SR-Kampagnen und Abenteuer wie Konzernkrieg, Harlekin oder Dreamchipper.

Anhang: Der Soundtrack

Hier noch einmal alle im Abenteuer verwendeten Musiktitel, in chronologischer Reihenfolge:

01. Massive Attack – Angel
02. Nine inch nails – Ripe (for decay)
03. System of a down – Chop Suey
04. Rage against the machine – Renegades of funk
05. Apollo four forty – Charlies Angels 2000
06. P.O.D. – Boom
07. Björk – Army of me
08. The Jackal – main theme
09. Prodigy – Skylined
10. Massive attack – Rising son
11. Madrugada – Black Mambo
12. Leftfield – Snakeblood
13. Maxim – Backward bullet
14. Moby – Down slow
15. Rob D – Clubbed to death (Kurayamino mix)
16. Project pitchfork – Existence
17. Cake – I will survive
18. Eels – Mr.E´s beautiful Blues
19. Coal chamber – Loco
20. Inkarnation – High and higher
21. Die Fantastischen Vier – Krieger
22. Propellerheads – Spybreak!
23. Air – Don´t be light
24. Microwave prince – Piper room
25. Matrix (The Score) Soundtrack – Track 2 (Unable to speak)
26. Apollo four forty – The man with the harmonica
27. Mike Oldfield - Magellan
28. Underworld – M.E.
29. Matrix (The Score) Soundtrack – Track 4 (Welcome to the real world)
30. Spicelab – Quicksand
31. Leftfield – Inspection (check one)
32. Vorsprung durch Technik – James Dean
33. Passengers – One minute warning (Soundtrack Ghost in the shell)
34. Underworld – River of bass
35. The Verve – Bittersweet symphony
36. The Beatles – Yesterday
37. Simon & Garfunkel – The sound of silence
38. No doubt – Hey you