

SCHATTEN LICHTER



 **HADOWRUN**
DAS CYBERPUNK-ROLLENSPIEL VERSION 2.01 D

Susanne Lork & Thomas Römer (Hrsg.)

SCHATTEN LICHTER

ABENTEUER IN DEUTSCHLAND UND DER SCHWEIZ
IM JAHR 2057

VOLL KOMPATIBEL ZU



FANTASY PRODUCTIONS GMBH

INHALTSVERZEICHNIS



**EIN BUCH
DER HÖLLE**



UMCIR



**FESTLICH-
KEITEN**



**12
STUNDEN!**

CREDITS

Projektleitung

Susanne Lork
Thomas Römer

Redaktion

André Helfers
Susanne Lork
Thomas Römer

Autoren

Björn Lippold – Buch der Hölle
Arne Nolting – 12 Stunden!
Cristo Fe Crespo & Stefano Monachesi – Umcir
Eike Wulfmeyer – Festlichkeiten

Lektorat

Ralf Hlawatsch
Thomas Römer
Florian Schauen

Cover Art

Stefan Lomp

Covergestaltung

Susanne Lork

Innenillustrationen

Christoph Anczykowski – 12 Stunden!
Frank Freund – Buch der Hölle & Festlichkeiten
Stefan Lomp – Umcir

Satz & Layout

Susanne Lork
Thomas Römer

Belichtung

Werbedruck Meyer, Düsseldorf

Druck

Druckerei Krull GmbH, Neuss

Kontakt

[HTTP://WWW.FANPRO.COM/](http://www.fanpro.com/)

SHADOWRUN ist eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation.

Copyright © 1997 by FANTASY PRODUCTIONS GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

ISBN 3-89064-730-8

Printed in Germany

BISHER SIND BEI FANTASY PRODUCTIONS FOLGENDE SHADOWRUN-PRODUKTE ERSCHIEENEN:

Shadowrun 2.01D	10700-6
Silver Angel 2.01D	10701-4
Straßensamurai-Katalog	10702-2
DNA/DOA	10703-0
Asphaltdschungel	10704-9
Mercurial	10705-7
Grimoire	10706-5
Flaschendämon	10707-3
Deutschland in den Schatten	10708-1
Schlagschatten	10709-X
Virtual Realities 2.01D	10710-3
Dreamchipper	10711-1
Königin Euphoria	10712-X
Handbuch der Erwachten Wesen 1	10713-8
Shadowtech	10714-6
Harlekin	10715-4
Die Universelle Bruderschaft	10716-2
Rigger-Handbuch	10717-0
Brennpunkte	10718-9
Seattle-Quellenbuch	10719-7
Kreuzfeuer	10720-0
Drachenjagd	10721-9
Cybertechnology	10722-7
Real Life	10723-5
Megakons	10724-3
Chrom & Dioxin	10727-8
Nordamerika-Quellenbuch	10728-6
Harlekins Rückkehr	10729-4
Kompodium	10731-6
High Tech & Low Life	10734-0

Es handelt sich hierbei um eine Bibliographie und nicht um ein Verzeichnis der lieferbaren Titel; es ist leider unmöglich, alle Titel ständig vorrätig zu halten. Bitte fordern Sie bei Ihrem Händler oder direkt beim Verlag ein Verzeichnis der lieferbaren Shadowrun-Produkte an. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Sollten Sie Fragen zu **Shadowrun** haben, kontaktieren Sie uns unter folgender Adresse:

Fantasy Productions GmbH
Postfach 1416, 40674 Erkrath
oder unter
[HTTP://WWW.FANPRO.COM/](http://www.fanpro.com/)

VORWORT

Hoi, chummers!

Mal wieder Zeit, in die Schatten abzutauchen? Connections tiefgekühlt und die Hälfte der Crew bei BuMoNA in Nährlösung? Keine Knete mehr für einen Transatlantikflug? Dann stürzt euch auf die Action in der ADL und der Schweiz – eure Schieber bieten momentan vier Jobs an:

In **Umcir** geht es in's schöne Helvetia – und zwar mit Tempo! Was am Anfang nach einem komplexen, aber doch recht gewöhnlichen Run aussieht, entwickelt sich zu einer *tour de force* durch alle Teile der Schweiz; Luxuskliniken, Chemiekonzerne, Spießbürger und Berghexen inklusive. Ein harter Job für Leute mit Erfahrung und einer guten Nase in Sachen Gebräuche.

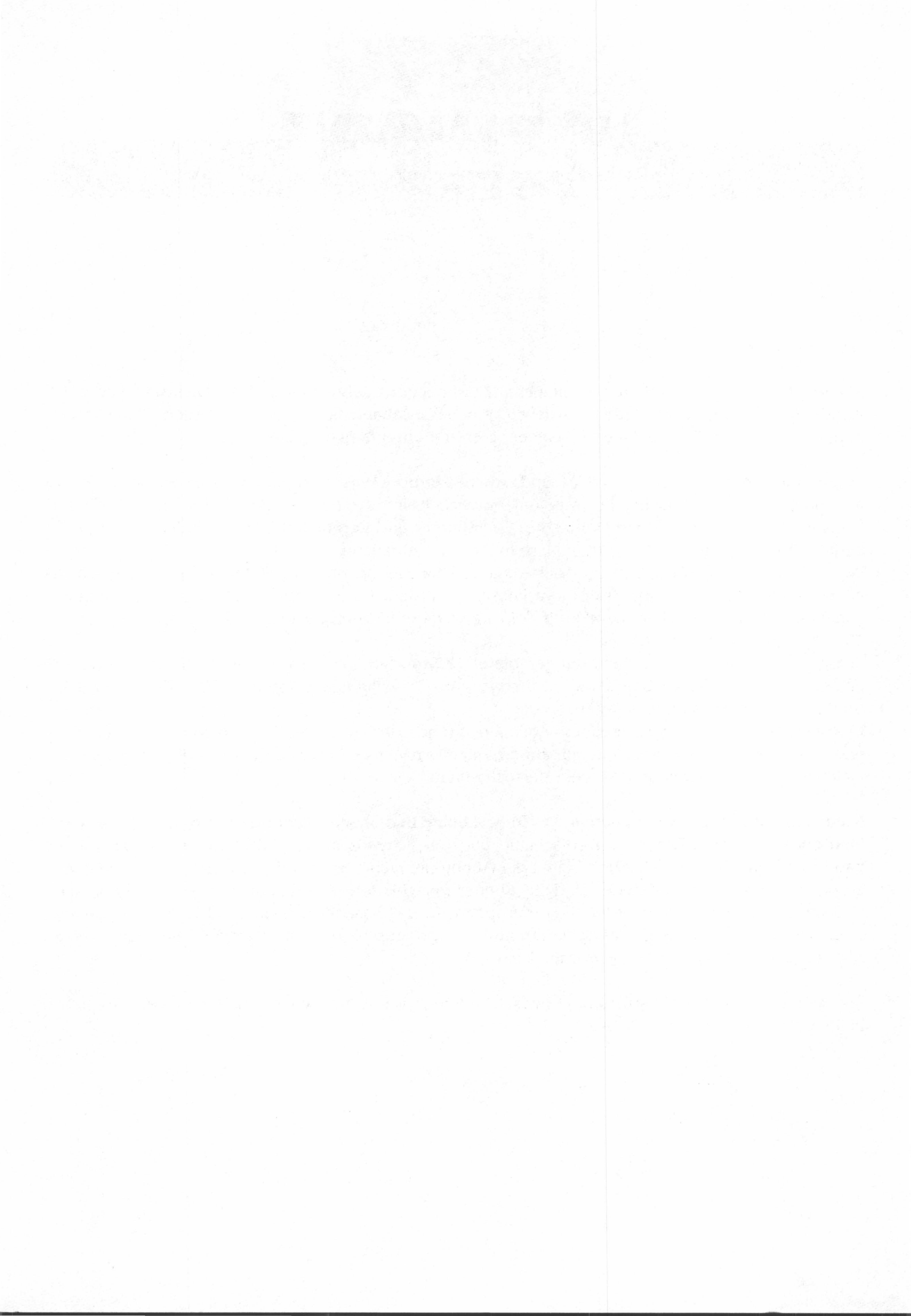
Wer das **Buch der Hölle** aufschlägt, sollte dagegen magisch schon was auf dem Kasten haben, sonst könnten die Geister, die man ruft ... ya know. Außerdem scheinen die Zauberer, die die Runner anheuern, gewisse Schwierigkeiten mit der Münsteraner Bischofsgarde zu befürchten – Menschen, Maschinen(gewehre) und Magie!

Schweißtreibende Dauer-Action dagegen bietet **12 Stunden**, bei dem es um einen ausgesprochen eiligen Kurierjob mit Hindernissen geht. Ach ja, ganz freiwillig ist der Job nicht, und *Cortexbomben* dürfte auch den meisten was sagen ...

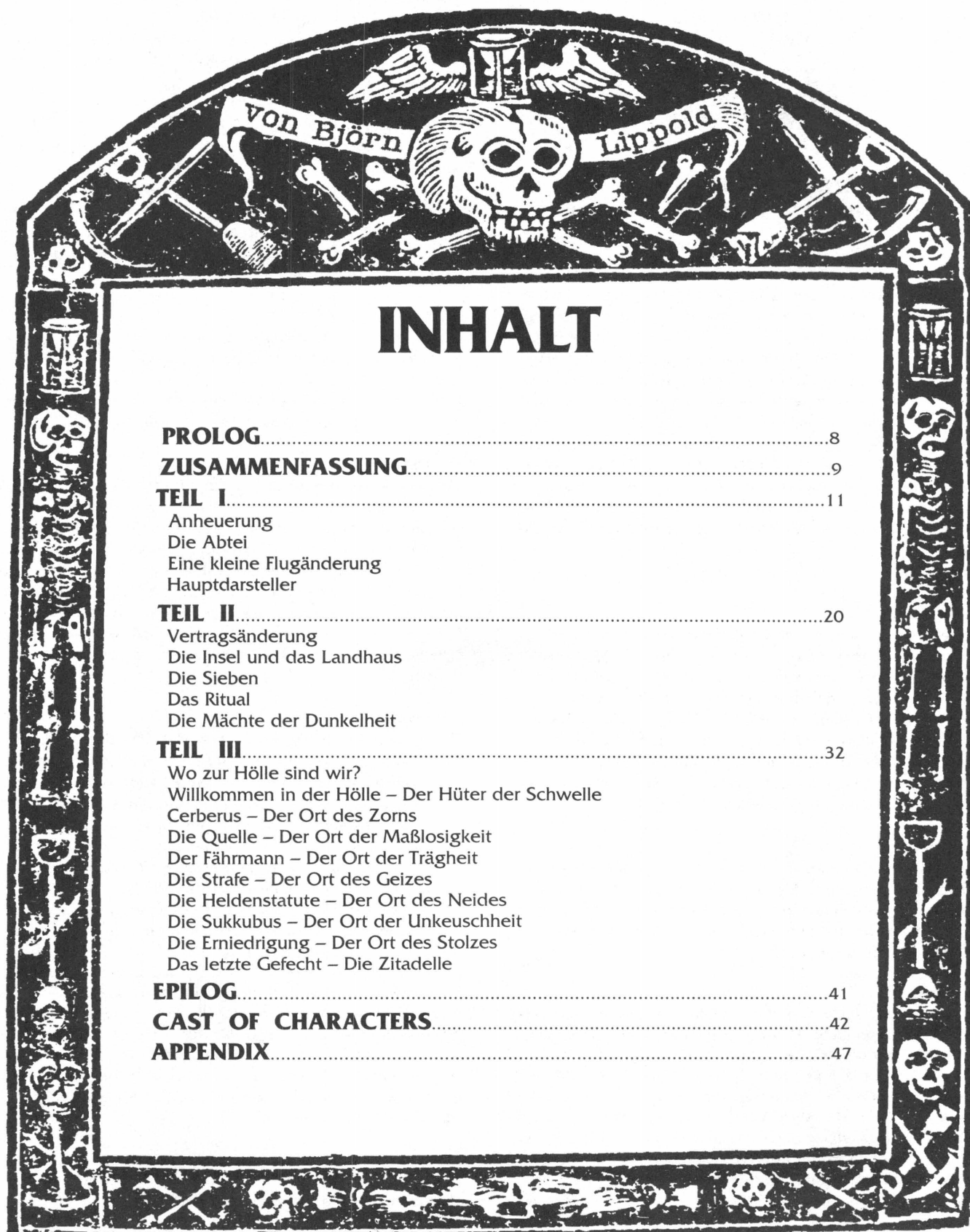
Festlichkeiten schließlich handelt von eben jenen (und von Giftschamanen und Naturgeistern); nur, was für den einen ein Fest ist, kann für andere mit einer Menge Ärger verbunden sein. Ratet mal auf welcher Seite die Runner stehen – ein Versuch erlaubt.

Schattenlichter ist ein Abenteuerband zu **Deutschland in den Schatten** und **Chrom und Dioxin**, den **Shadowrun**-Quellenbänden zu Deutschland und der Schweiz in den 2050ern. Beide genannten Bände sind zum Durchspielen und Leiten der Abenteuer nicht unbedingt nötig, aber ausgesprochen empfehlenswert. Die Abenteuer sind für Runner verschiedenster Erfahrungsstufen geeignet und reichen vom Kurzabenteuer bis zur Klein-Kampagne. Detektivischer Spürsinn und Waffenfertigkeiten sind genauso gefragt wie magische Kenntnisse und geschickter Einsatz von HighTech – eine Mischung, bei der für jeden etwas dabei sein sollte.

So. Genug der Vorrede. Ausrüstungs-Check. Uhrenvergleich. Tief durchatmen. Verspiegelte Sonnenbrille nicht vergessen. Und ... GO!



Ein Buch der Hölle



INHALT

PROLOG	8
ZUSAMMENFASSUNG	9
TEIL I	11
Anheuerung	
Die Abtei	
Eine kleine Flugänderung	
Hauptdarsteller	
TEIL II	20
Vertragsänderung	
Die Insel und das Landhaus	
Die Sieben	
Das Ritual	
Die Mächte der Dunkelheit	
TEIL III	32
Wo zur Hölle sind wir?	
Willkommen in der Hölle – Der Hüter der Schwelle	
Cerberus – Der Ort des Zorns	
Die Quelle – Der Ort der Maßlosigkeit	
Der Fährmann – Der Ort der Trägheit	
Die Strafe – Der Ort des Geizes	
Die Heldenstatute – Der Ort des Neides	
Die Sukkubus – Der Ort der Unkeuschheit	
Die Erniedrigung – Der Ort des Stolzes	
Das letzte Gefecht – Die Zitadelle	
EPILOG	41
CAST OF CHARACTERS	42
APPENDIX	47

Hinweis: Das folgende Abenteuer besteht aus drei Teilen und ist dadurch bedingt relativ lang. Besonders im zweiten Teil erfordert die Handlung viel Improvisation vom Spielleiter und gutes Rollenspiel der Spieler, um die nötige Stimmung herüberzubringen. Eine gewisse Erfahrung mit den Regeln und **Shadowrun** im Allgemeinen ist erforderlich. Viele der hier präsentierten Phänomene dieses stark magielastigen Abenteuers werden in den Ergänzungshandbüchern **Grimoire** und **Awakenings** näher erläutert.

PROLOG

TAGEBUCH EINES ABTES

[Übersetzung aus dem Lateinischen: Alexander Van Meer, 2057]

Jetzt, da das Ende nah scheint, will ich in diesen bescheidenen Aufzeichnungen von den schrecklichen Ereignissen berichten, die den Anbruch der Apokalypse zu offenbaren scheinen. Wir mußten uns in diesen Tagen einer harten Prüfung des Herrn stellen, und doch gelang es uns mit seiner Hilfe, einen Sieg über die Mächte der Finsternis zu erreichen. Ich schicke diese Aufzeichnung durch einen stummen Boten, der nicht lesen und schreiben kann, zu Euch, Eminenz, damit Ihr vor den Mächten des Bösen gewarnt seid, die in den Landen unserer Bruderschaft ihr Unwesen trieben. Aus Gründen der Sicherheit verschweige ich aber den Sitz der Abtei, auf daß das Buch, das diese schrecklichen Geschehnisse heraufbeschworen hat, nie wieder in den Besitz vom Bösen korrumpierter Mächte fällt.

Gott schütze Euch, ein Diener Gottes

10. Oktober

Wieder sind mir sonderbare Gerüchte aus dem Dorf zu Ohren gekommen. Es geht erneut um den Apotheker. Man erzählt sich unter den Dorfbewohnern, daß dieser Mann mit dem Teufel im Bunde stehe und bizarre Rituale in seinem Haus vollführe. Letzte Nacht ist wieder ein Mädchen aus dem Dorf, die Tochter eines der Bauern, verschwunden. Damit ist die Zeit gekommen, im Sinne der Kirche einzugreifen, bevor die Dorfbewohner sich von Gott verlassen fühlen und in ihrer Einfältigkeit eigene Schritte unternehmen.

11. Oktober

Meine Untersuchungen haben ergeben, daß der Apotheker wirklich nachts nicht zu Hause ist. Jemand sah ihn kurz nach Sonnenuntergang in Richtung Wald gehen. Ich werde morgen Bruder Markus damit betrauen, ihm zu folgen, während ich das Haus untersuchen lasse.

12. Oktober

Wir haben kurz nach Sonnenuntergang das leere Haus des Apothekers untersucht. Wie erwartet fanden wir allerlei sonderbare Kräuter und Bücher mit verwirrenden Zeichen. Bruder Clemens vermutet, daß einige Texte in arabisch geschrieben seien. Die Gerüchte scheinen wahr zu sein. Bruder Markus, der dem Apotheker in den Wald folgte, berichtete, der Apotheker hätte in der Dunkelheit nach Pflanzen gesucht. Warum aber sucht er nachts? Aufgrund der Vorfälle habe ich beschlossen, ihrer Eminenz, dem Bischof zu schreiben, damit die Kirche jemanden schickt, der mehr von Prozessen und Hexerei versteht.

13. Oktober

Bruder Markus erschien mir heute sonderbar verändert. Er scheint uns allen ständig aus dem Weg zu gehen und verspätete sich bei der Frühmesse. Nachts verschwand er aus seiner Zelle und war nirgendwo in der Abtei zu finden. Der Schmied erzählt im Dorf herum, daß er eine große, schwarze Gestalt mit Hörnern und Flügeln in seinem Stall gesehen habe. Wahrscheinlich war er wieder betrunken, aber nach allem, was passiert ist, weiß ich nicht mehr, was ich glauben soll. Schon morgen werde ich Bruder Michael mit dem Brief an den Bischof schicken.

14. Oktober

Bruder Markus ist nicht wieder aufgetaucht. Seit der letzten Nacht hat ihn keiner aus unserem Orden mehr gesehen. Auch im Dorf fanden wir keine Spur. Das Wetter ist plötzlich umgeschlagen. Blitz und Donner ließen mich die ganze Nacht keinen Schlaf finden, und am Morgen breitete sich ein dichter Nebel aus. Trotzdem ist Bruder Michael losgeritten, um mein Gesuch um Hilfe zu überbringen.

15. Oktober

Bruder Michaels Pferd kam reiterlos zur Abtei zurück. Ich muß fürchten, daß er nicht mehr lebt und bei diesem Nebel ist jede Suche aussichtslos. Es ist an mir, einen Ausweg zu finden, da jede Hilfe nicht mehr rechtzeitig kommen würde. Morgen werde ich selbst den Apotheker zur Rede stellen.

16. Oktober

Der Schmied ist tot. Seine Frau fand ihn am Morgen in seinem Stall an einem Strick aufgeknüpft. Sein Gesicht war ganz schwarz geworden und sein Mund hatte ein zufriedenes Grinsen angenommen. Die Dorfbewohner versteckten sich inzwischen in ihren Häuser und trauen sich nicht mehr heraus. Es scheint, als gehe der Teufel um, und alle fühlen sich von der Kirche im Stich gelassen. Der Apotheker leugnete bei seiner Befragung alles, was gegen ihn vorgebracht wurde. Bei einer erneuten Untersuchung konnten wir in seinem Haus nichts finden.

17. Oktober

Heute morgen wurde die Tochter des Schmieds gefunden. Ihre nackte Leiche fand man auf dem Marktplatz direkt am Dorfbrunnen, als sich heute der Nebel zurückzog. Ihre Haut war mit sonderbaren Symbolen übersät, und ihr Gesicht hatte denselben diabolischen Gesichtsausdruck, wie ihr Vater bei seinem Tod. Wir haben den Apotheker in Gewahrsam genommen und werden ihn noch heute vor ein Tribunal stellen, das die Wahrheit herausfinden soll. Unser einziger Beweis ist ein mit Blut beschriebenes Buch des Apothekers voller sonderbarer Zeichnungen und Schriftzeichen. Bruder Paulus, unser Bibliothekar, verbrachte den Tag erfolglos damit, das Buch zu entschlüsseln. Nur eines können wir als sicher ansehen: das Buch steht im Zusammenhang mit einer äußerst sinistren Macht. Der Apotheker leugnete alles, doch das Tribunal befand ihn einstimmig aufgrund der Beweise für schuldig. Er wird morgen früh bei Sonnenaufgang verbrannt. Bei der Festsetzung des Urteils hat der Apotheker nur gelacht und besaß die Dreistigkeit, mir ins Gesicht zu spucken. Damit ist sein Schicksal besiegelt.

18. Oktober

Der Apotheker wurde heute auf dem Scheiterhaufen verbrannt. Als die Flammen ihn verzehrten, wich auf einmal ein schwarzer Schatten von ihm und nahm vor unser aller Augen



Gestalt an. Es war eine große, dunkle Gestalt mit rot glühenden Augen, langen Hörnern und Pferdehufen. Ein plötzlicher Schwefelgeruch lag in der Luft. Bruder Stefan versuchte den Teufel in unserer Mitte mit dem Zeichen unseres Herrn zu vertreiben, doch die Macht dieser Ausgeburt der Hölle widerstand ihm und tötete Bruder Stefan auf eine Weise, die ich nicht beschreiben kann. Der Teufel flüchtete vor unserer gemeinsamen Vertreibung, als ich plötzlich seiner Ziele gewahr wurde.

Dieses Wesen wollte das unheilige Buch in seinen Besitz bringen, doch mit all unserer Macht und der Hilfe unseres Herrn gelang es uns, das Monster in das unheilige Buch zu bannen. Ich bete zu Gott, daß der Spuk nun ein Ende gefunden hat.

19. Oktober

Bruder Paulus wurde in der Bibliothek überrascht, wie er versuchte, nachts das Buch und seine infernalischen Kräfte zu nutzen. Es gelang uns mit Mühe, ihn davon abzuhalten, und durch einen versehentlichen Sturz wurde Bruder Paulus getötet. Es ist meine heilige Pflicht, das Buch für immer in Gewahrsam zu nehmen, um die Welt vor dieser schrecklichen Gefahr zu schützen.

Im alten Turm ist ein unbenutzter Kellerraum, in dem wir das Buch verstecken werden. Nachdem ich die Kammer im Namen des Herrn dreimal gesegnet und so den Raum gegen die teuflischen Mächte geschützt habe, begannen wir, die Kammer zuzumauern und zu versiegeln, auf daß niemand mehr dieses Buch in Händen halte.

20. Oktober

Die Bauarbeiten sind beendet, das Buch hat seine letzte Ruhestätte gefunden. Endlich können wir wieder friedvoll schlafen und uneingeschränkt dem Herrn dienen.

21. Oktober

Bruder Clemens, Bruder Marcellus, Bruder Martin und Bruder Gregor sind auf einmal erkrankt. Ich bin ratlos, die Bibliothek gibt keinen Aufschluß über die Krankheit. Alle vier haben hohes Fieber und seltsame Visionen der Apokalypse.

24. Oktober

Alle anderen sind auch erkrankt, die ersten Mitbrüder sind bereits gestorben. Werden meine Gebete nicht mehr erhört? Zu meiner Schande muß ich meine Zweifel bekennen. Werden wir auch diese Prüfung bestehen können?

26. Oktober

Alle sind tot. Es ist vorbei. Auch ich habe das Fieber bekommen und spüre, daß mein Tod naht. Damit werden diese schrecklichen Ereignisse endlich enden. Bruder Stefan erschien mir und sagte, es müßte so sein. Der Einfluß des Bösen war zu groß für unsere sterblichen Seelen, doch diese Tat, die die Welt vor der Macht des Teufels bewahrt hat, führt uns zur Erlösung. Vielleicht ist alles besser so. Nur so ist sicher, daß niemand von der Bedrohung erfährt, die nun in diesen verwahrlosten Mauern lauert. Es besteht die Hoffnung, daß niemand das Buch findet und das Böse nie wieder die Möglichkeit bekommt, auf dieser Welt zu wandeln. Es besteht wieder Hoffnung.

ZUSAMMENFASSUNG

Der Ausgangspunkt dieses Abenteuers liegt in Ereignissen begründet, die sich bereits vor Hunderten von Jahren ereigneten.

Schon kurz nach der Wiederkehr der Magie im Jahre 2011 kam in einigen magietheoretischen Kreisen die Theorie auf, daß es bereits vor Beginn des Sechsten Zeitalters spontane 'erwachte' Phänomene gab. Zwar fand man Hinweise auf Sichtungen von Magie und Metaspezies, die lokal und zeitlich extrem begrenzt zu sein schienen, doch selbst die Theorie dieser sporadischen 'Manaspikes' ist bisher nur unvollständig erforscht. Wie es zu diesen Phänomenen kommen konnte, wird wahrscheinlich noch lange im Dunkeln bleiben. Allerdings nehmen die Ereignisse dieses Abenteuers Bezug auf einen Geist, der offensichtlich bereits im Mittelalter die Erde heimsuchte.

Im späten Mittelalter gelang es einem gebildeten Mann, Apotheker, das zu beschwören, was man 2057 als einen Freien Feuelementar bezeichnen würde. In den Annalen der Zeit ging dieses Wesen unter der Bezeichnung Dämon oder Teufel ein. Durch seinen Wahren Namen, der aus einem uralten Buch über Beschwörungen stammte, gerufen, gelangte der Freie Elementar damals auf die Erde. Leider handelte es sich dabei um einen Geist, der nach neueren Klassifizierungen in die Kategorie der Schatten fallen würde, und natürlich war der Apotheker damals nicht in der Lage, das von ihm gerufene Wesen zu kontrollieren. Daher war auch jeder Widerstand des Mächtegegn-Beschwörers zwecklos und der Körper des Apothekers wurde von dem herbeigerufenen Wesen besessen. In der Gestalt seines ersten Opfers begann der Elementargeist nun, das nahegelegene Dorf zu terrorisieren und auf grausamste Art und Weise einzelne Dorfbewohner zu töten. Es dauerte einige Zeit, bis er seine Bösartigkeit und seinen Haß ausgelebt hatte. Daraufhin wollte des Elementar sich darum kümmern, das Objekt zu zerstören, das für sein Erscheinen verantwortlich war. Das Buch mit den Aufzeichnungen war im wesent-

lichen nichts anderes als eine komplexe magische Formel, die den wahren Namen des Geistes enthielt. Nur mit Hilfe dieses Namens wäre es möglich, sich den Geist untertan zu machen oder endgültig zu bannen. Doch bevor die Pläne des freien Elementars soweit gereift waren, um das Buch zu vernichten, griff der Abt des ansässigen Klosters ein, der, alarmiert durch die sonderbaren Vorfälle im Dorf, die grauenhaften Mordfälle und den Verdacht schwarzmagischer Aktivitäten aufklären wollte.

Die Ereignisse und einige Untersuchungen des Abtes brachten ihn schließlich zu dem Schluß, daß der Apotheker schwarze Magie praktizierte. Obwohl zuerst eine Untersuchung durch geschultere Kräfte stattfinden sollte, sah sich der Abt durch die steigende Zahl der Toten und das Verschwinden einiger mit den Ermittlungen betrauter Mönche gezwungen, selbst zu handeln.

Schließlich wurde der Geist im Körper des Apothekers vor ein Tribunal geführt, das ihn aufgrund der Beweise, vor allem dem Buch mit den magischen Formeln, verurteilte. Der freie Elementargeist ließ währenddessen alles über sich ergehen und spielte bei der Verhandlung mit. Für ihn war das gesamte Tribunal ein unterhaltsamer Scherz, den er dazu nutzen wollte, die Mönche mit ihrer eigenen Machtlosigkeit gegen seine enormen Kräfte zu erschrecken, um dann als Herrscher über die demoralisierte Dorfbevölkerung aufzutreten. Außerdem sah er eine Chance, daß die Kirche das Buch, das seinen wahren Namen enthielt, vernichten würde, so daß nie wieder ein Mensch in der Lage wäre, ihn zu kontrollieren.

Als der Apotheker endlich vom Tribunal verurteilt und auf dem Scheiterhaufen verbrannt wurde, nahm der Geist wieder seine wahre Gestalt an und tötete einen der Mönche vor der versammelten Bruderschaft. Durch vereinte Kräfte gelang es dem Abt jedoch mit einem einzigartigen magischen Effekt, der spontan seinem Glauben entsprang, den Geist in das Buch zu bannen, das daraufhin in einem verlassenen Turm der Abtei eingemauert wurde. Durch eine (mit den Ereignissen nicht zusammenhängende) Seuche starben kurz darauf sowohl die gesamte Bruderschaft der Klosters als auch viele Dorfbewohner. Die einzigen Aufzeichnungen der Vorfälle, das Tagebuch des Abts, verschwanden schließlich in den Mauern eines anderen Klosters, so daß niemand mehr von dem Buch und seinem Geheimnis wußte. Jahrhunderte vergingen und die Begebenheiten geisterten nur noch als Legende durch die Lande.

Die damalige Abtei steht bis heute auf einem kleinen Berg im Konzil von Marienbad und das Buch befindet sich immer noch von der Menschheit vergessen in seinem Versteck. Nach radikalen Umbauten und der Technisierung des Klosters während der Eurokriege, die eine Autarkie sichern sollten, sind die Reste einer religiösen Bruderschaft nicht die einzigen Menschen, die innerhalb der Klostermauer leben. Viele Flüchtlinge aus dem Umland und einige Soldaten bewohnen diese Abtei als Festung gegen die Plünderer, die während der stetigen Kleinkriege das Umland immer wieder verunsichern.

Doch auf einmal, nach einer jahrhundertelangen Wartezeit in alten Bibliotheken und Archiven taucht plötzlich 2057 das Tagebuch jenes Abts wieder auf, dem unter dem Gesichtspunkt des Wiederauftretens der Magie mehr Glauben geschenkt wird.

Da die Entdeckungen von Historikern der deutsch-katholischen Kirche gemacht wurden, setzte der Bischof-Präsident mehrere Theurgen darauf an, weitere Nachforschungen anzustellen, und nach zwei Monaten intensiver Suche gelang es schließlich einem der 'Weißmagier', den Standort der alten Abtei aufzufinden zu machen.

Natürlich plant die westphälische Kirche, das Beschwörungsbuch zu konfiszieren und es je nach Einschätzung der Gefährlichkeit sicher zu lagern oder zu vernichten. Doch es zeigt sich, daß selbst die Reihen der Theurgen nicht völlig gegen Verrat gefeit sind, und so gelangt das Geheimnis des Buches über Umwege auch in die Hände einer Initiatengruppe, die sich 'Die Sieben' nennen.

Fasziniert von der Möglichkeit, seine Theorie über magische Phänomene im Mittelalter zu beweisen, und angetrieben von der Gier, einen dermaßen mächtigen Geist zu kontrollieren, beschließt Alexander van Meer, der inoffizielle Anführer der Sieben, selbst das Buch in seinen Besitz zu bringen. Es steht außer Frage, daß er für diese Aufgabe ein erfahrenes Shadowrunnerteam braucht.

Im ersten Teil des Abenteuers werden die Spielercharaktere angeheuert, um in das Kloster einzudringen und das Buch zu stehlen. Das größte Problem dabei ist, daß aus Münster bereits ebenfalls ein Einsatzteam im Kloster angekommen ist, um das Buch zu bergen. Sobald es den Runnern gelingt, der Bischofsgarde das Buch vor der Nase wegzuschnappen, haben sie ihr erstes Ziel erreicht und werden von ihrem Auftraggeber abgeholt.

An Bord des Hubschraubers fallen die Runner dann durch Betäubungsmittel oder Magie in einen langen Schlaf und erwachen erst nach der Landung auf einer kleineren Insel in einem pomoryanischen See. An dieser Stelle beginnt der zweite Teil des Abenteuers. Da die Sieben das Risiko durch Mitwisser minimieren wollen und außerdem einen Gegen-schlag durch die Bischofsgarde befürchten, wird der Auftrag der Runner um die Bewachung der Insel verlängert. Für die ersten Tage haben die Spielercharaktere die Möglichkeit, am Leben der magischen Gruppe teilzunehmen und einige ruhige Tage auf der Insel zu verbringen, bis schließlich das große Beschwörungsritual stattfindet, bei dem die Magier den Feuergeist beschwören wollen. Dieses Ritual ist ein offensichtlicher Fehlschlag, doch keiner der Anwesenden bemerkt, daß der Geist den Sprung auf die physische Ebene schafft und den Körper von Alexander van Meer besetzt.

Wütend über die erneute Beschwörung beginnt der bössartige Geist, mit Illusionen und Intrigen die Runner gegen ihre Auftraggeber aufzuwiegeln und diverse Unfälle zu provozieren, um einen Magier nach dem nächsten zu töten. Sein Größenwahn läßt ihn dabei äußerst kompliziert und hinterhältig vorgehen, um seine Opfer möglichst stark zu terrorisieren. Die Runner sind schließlich auf der Insel gefangen, während der freie Geist seine Opfer nacheinander umbringt.

Am Ende bleibt den Runnern nur noch ein Ausweg, um ihren Gegner zu vernichten, so daß sie sich im dritten Teil des Abenteuers einer Queste auf die Heimatebene des Geistes unterziehen müssen. Dabei werden sie mit einer Metaebene konfrontiert, die ihnen wie die Hölle erscheint und können sich am Ende ihrer Reise dem Kampf gegen ihren tödlichen Gegner stellen.

Zeitverlauf:

- 1. Tag abends:** Anheuerung und Flug zur Abtei
nachts: Beginn des ersten Runs
- 2. Tag abends:** Beendigung des ersten Runs, Rückflug und Betäubung der Runner; Ankunft auf der Insel der Sieben, Beginn des Bodyguardjobs
- 4. Tag abends:** Beschwörungsritual
- 6./7. Tag:** Queste nach dem Wahren Namen
- 8. Tag:** Rückkehr, Ankunft des Teams der Bischofsgarde

TEIL I

ANHEUERUNG

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Es ist wieder einer dieser Apriltage, an denen man glaubt, es gibt nie anderes Wetter als den ewigen Regen, der auf den Plex niederfällt. Die graue Betonwüste wirkt an einem so wolkenverhangenen Tag noch düsterer, und auch die fehlenden Aufträge machen die Stimmung nicht besser. Wer fährt schon bei diesem Mistwetter durch die Straßen des Plex, um einen Run zu organisieren? Die meisten eurer Kollegen aus der Szene scheinen noch Geldreserven aus dem letzten Jahr gespart zu haben oder verbringen anscheinend diese trostlose Übergangszeit im Wintersporturlaub. Gelangweilt von der ständigen Warterei und in Sorge um das langsame Aufbrauchen der Ersparnisse verheißt die Meldung auf dem Telekom endlich ein Ende des Wartens. Es wird endlich wieder Zeit, die sichere und eintönige Wohnung zu verlassen, wieder etwas zu unternehmen und nebenbei eine Menge Geld zu verdienen. Außerdem gibt es da draußen tatsächlich noch Leute, die sich an die Erfolge des letzten Jahres erinnern.

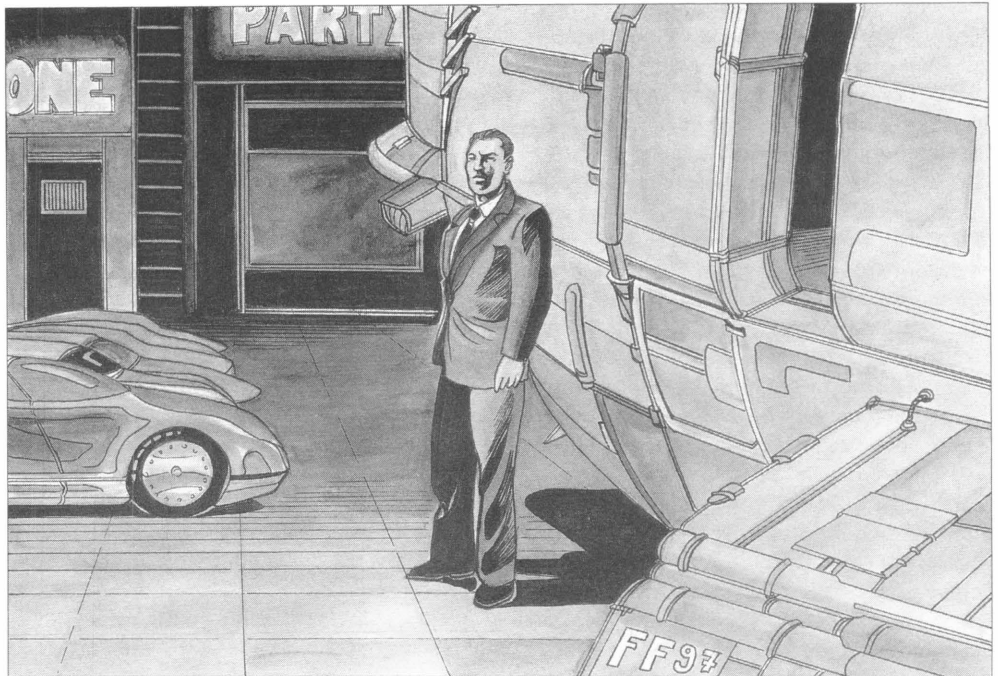
Die E-Mail-Nachricht erscheint Dir also wie der erste Sonnenstrahl eines außerordentlich vielversprechenden Jobs:

```
>>>>E-Mail 12.4.57/03.15.34 MEZ
Herzlichen Glückwunsch!
Ihre Qualifikationen machen Sie zu unserer
Wahl für einen besonderen Job, bei dem Sie
erneut ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen
können.
Falls Sie interessiert sind und Zeit haben,
eine bewachte Anlage zu infiltrieren und
einen Gegenstand für uns zu beschaffen,
werden Sie die Gelegenheit bekommen, ihren
Ruf zu unterstreichen und eine angemessene
Summe auf ihrem Credstick zu verbuchen.
Kommen Sie also mit ihrer Ausrüstung für den
oben spezifizierten Auftrag heute nacht
pünktlich um 22.00 Uhr auf den Parkplatz der
Partyzone in Düsseldorf. Dort werden Sie
näheres zu ihrem Arbeitsvertrag erfahren
und dann anschließend direkt zu ihrem
Einsatzort transportiert. ENIGMA<<<<
```

Erscheinen die Spielercharaktere an der Partyzone, lesen Sie diesen Abschnitt vor: Mit der kompletten Ausrüstung erscheint ihr an der Partyzone und hofft, mit der ganzen Hardware hier nicht umsonst warten zu müssen. Doch bevor ihr euch Gedanken machen könnt, woran ihr Enigma erkennen

sollt, seht ihr, was über die schnittigen Sportwagen auf dem Parkplatz vor der Partyzone herausragt. Zwischen den zerbrechlich wirkenden Autos erhebt sich auf einer großen freien Stelle der massive Rumpf eines schweren *Saeder-Krupp Leviathan*, des neusten Lasthubschraubers für – wie SK es bezeichnet – Sondereinsatzgebiete. Der Mann im Designeranzug wirkt neben dem Stahlriesen nahezu unbedeutend und unterstreicht so nur die Größe des Hubschraubers, vor dessen offener Seitenluke er steht.

Während ihr noch einen Moment verwundert dasteht, winkt euch der Mann heran. Im Näherkommen könnt ihr erkennen,



daß er wahrscheinlich Mitte dreißig ist und durch sein gepflegtes Äußeres sowie seine teure, aber schlichte Kleidung auffällt. Von der Statur her ist er relativ groß, allerdings deutet sein Körperbau eher auf eine Schreibtischtätigkeit als auf physisches Training hin. Doch der markanteste Punkt an seiner Erscheinung ist die Aura von Sicherheit und Stärke, die er ausstrahlt, als er euch anblickt.

Nachdem er euch ohne eine Miene zu verziehen mit einer Handbewegung dazu eingeladen hat, die hintere Kabine des Hubschraubers zu betreten, schließt sich die schwere Stahlluke. Mit einer kurzen Geste bedeutet euch der Mann im Anzug auf den Bänken Platz zu nehmen und beginnt, sein Anliegen vorzutragen.

Lesen Sie diesen Abschnitt bei der Missionserklärung:

“Guten Abend. Wenn ich mich kurz vorstellen darf, mein Name ist Schmidt. Ich habe Ihnen einen ungewöhnlichen Job anzubieten, und obwohl Ihnen die Umstände vielleicht etwas sonderbar vorkommen werden, gehe ich davon aus, daß Sie alle mit den Bedingungen einverstanden sein können, schließlich heißt es in ihren Dossiers, Sie seien Profis.

Ihr Zielobjekt ist kein Konzern und liegt einige Flugstunden entfernt, der Transport dorthin beginnt, sobald Sie zusagen. Ich brauche Sie für die Infiltration eines größeren Gebäudekomplexes, der wahrscheinlich von einer guten Kampftruppe geschützt wird. Sie bekommen von uns 300.000 EC bei erfolgreicher Beschaffung eines Gegenstandes aus den Mauern des Komplexes. Mehr kann ich Ihnen bis jetzt nicht sagen. Wenn Sie meinen, unter diesen Bedingungen nicht arbeiten zu können, gehen Sie nach Hause. Sagen Sie jetzt aber unter

diesen Bedingungen zu, können Sie aus dem Run nicht mehr aussteigen und wir fliegen dann sofort zum Zielgebiet. Es liegt also nur an Ihnen."

Herr Schmidt lächelt euch freundlich an, doch zu oft habt ihr dieses Lächeln gesehen, um darauf hereinzufallen. Die 300 Riesen sind zwar verlockend, aber sie können kaum darüber hinwegtäuschen, daß der Flug ins Ungewisse trotzdem kein Spaziergang werden dürfte. Da ist sie wieder, die alte Entscheidung zwischen Geldgier und Überlebenswillen.

Nehmen die Spieler an, lesen Sie diesen Abschnitt: Der Hubschrauber setzt sich sanft in Bewegung und steigt in den Nachthimmel auf. Während sich unter euch das Lichtermeer des Plexes erstreckt, schwenkt der Hubschrauber in südöstliche Richtung und gewinnt schnell an Höhe.

"Gut. Jetzt, da wir unterwegs sind, kann ich Sie über unsere Mission informieren. Wir fliegen in das Konzil von Marienbad, wo sich unser Zielobjekt befindet. Es handelt sich um eine alte Abtei, die aber im Zuge der Eurokriege modernisiert und technisiert wurde. Aufgrund der Bürgerkriegslage im Konzil ist das Kloster gut bewacht und mit mehreren Luftabwehrbatterien ausgerüstet, so daß wir in fünf Kilometern Entfernung landen müssen, um nicht auf ihrem Kurzstreckenradar zu erscheinen. Das Objekt, das wir suchen, ist ein mittelalterliches Buch, das im Südturm der Abtei eingemauert wurde. Es handelt sich um ein magisches Buch mit einem beträchtlichen Wert, doch leider hat der Bischof von Münster ebenfalls Kenntnis von diesem Artefakt, so daß vor ca. einer Stunde ein Team der Bischofsgarde dort gelandet ist, um das Buch für Münster sicherzustellen. Sie sollen in die Abtei eindringen und das Buch beschaffen, bevor der Transport nach Münster beginnen kann. Sollte dieses wichtige, für die theoretische Erforschung der Magie bedeutende Werk dem Kirchenstaat in die Hände fallen, ist damit zu rechnen, daß es wahrscheinlich der Vernichtung anheim fallen wird. Das können wir auf keinen Fall zulassen.

Damit kennen Sie nun die Grundlagen für ihren Job, Sie sollten sich jetzt an die Planung machen. Falls Sie noch spezielle Fragen haben, stehe ich Ihnen gerne mit meinem Rat zur Seite."

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Zu Beginn der Abenteuers werden die Runner wie üblich angeheuert. Dabei erhalten die Spielercharaktere entweder einzeln oder als Team eine E-Mail-Nachricht, die ihnen einen lukrativen Job anbietet. Fragen die Runner bei ihrem üblichen Schieber oder Herrn Schmidt nach, weiß dieser nur zu berichten, daß jemand die Runner für einen wichtigen Job anheuern will und die ganze Sache sehr schnell geplant wurde. Bei der Art der Vorbereitung ist der Zeitdruck mehr als offensichtlich, aber ansonsten weiß keine Connection mehr über diese geheime Mission oder über die Leute, die den Auftrag vergeben wollen.

Wie in der E-Mail-Nachricht verabredet, sollen die Runner pünktlich um zweiundzwanzig Uhr am *Partyzone* erscheinen und die Ausrüstung für einen Infiltrationsjob mitbringen. Gerade der letzte Punkt ist wichtig, da die Runner keine weitere Möglichkeit bekommen, sich auszurüsten. Tauchen die Charaktere pünktlich zu ihrer Verabredung auf, wartet auf dem Parkplatz des *Partyzone*, einer bekannten Düsseldorfer Disko, bereits Alexander van Meer, der Anführer der 'Sieben', mit einem Hubschrauber auf das Team.

Bei dem Hubschrauber handelt es sich um einen *SK Leviathan*, der als großer Transporthubschrauber für Kriegseinsätze von

Saeder-Krupp Sondergerätebau entwickelt wurde. Charaktere mit einem Interesse für Fahrzeuge oder neue Waffentechnik haben wahrscheinlich vor kurzem von diesem Modell gehört und ihnen sollte bewußt sein, daß SK dieses Monster nur an wenige Kunden verkauft. Außerdem kann jeder Charakter mit einem erfolgreichen Wurf auf Gebräuche (Konzern) (6) erkennen, daß der Hubschrauber ein der AG Chemie zugehöriges Farbmuster besitzt, das allerdings an einigen Stellen verändert wurde.

Zwei Erfolge lassen die Schlußfolgerung ziehen, daß das Farbmuster einer besonderen Abteilung angehört, deren genaue Identität aber von den Spielern nicht zu klären ist. Erzielt der Spielercharakter sogar drei Erfolge, weiß er von Gerüchten, daß zwei von den zehn Leviathans, die die AGC erworben hat, für eine unbekannte Sonderdivision des Konzerns abgestellt wurden. (Der wahre Hintergrund dieser Gerüchte ist, daß die AGC die zwei Hubschrauber für verschiedene spezielle Missionen einsetzt oder verleiht, vor allem für SpecialOps. Der Leviathan bei diesem Einsatz wurde über den Kontakt von Michael Krause ausgeliehen, als Gegenleistung erhält die AGC einige Forschungsergebnisse der 'Sieben'.

Der Mann, der die Runner mit ihrem Missionsziel vertraut macht, ist Alexander van Meer, der Anführer der Sieben, persönlich. Aufgrund der Tatsache, daß er in Magierkreisen ein bekannter Autor ist, dürfen entsprechende Charaktere einen Wurf auf Gebräuche (Magie) (6) oder Magietheorie(8) machen.

Bei einem Erfolg weiß der Charakter, daß er den Mann schon einmal gesehen hat, zwei Erfolge lassen ihn sich an den Namen und seine Rolle als Autoren erinnern und drei Erfolge bedeuten, daß der Charaktere von van Meers Theorien zu mittelalterlichen Erwachensphänomenen weiß.

Wird er mit diesem Wissen konfrontiert, leugnet der Magier diese Tatsachen nicht, sondern führt sie nur als Argument für die Wichtigkeit seiner Mission an. Sollten die Runner ihn um magische Unterstützung für den Job bitten, wird er mit der Begründung, daß er persönlich nicht eingreifen will, ablehnen. Scannt einer der Spielercharaktere die Aura van Meers, sieht er nur die maskierte, normale Aura des Hermetikers (siehe **Grimoire**, S.69).

Die bisher gegebenen Informationen über die Abtei sind nur oberflächlich; auf Anfragen wird Van Meer aber das Wissen der Runner vergrößern. Der Magier weiß über alles Bescheid, was im Kapitel **Die Abtei** als allgemeines Wissen über das Kloster beschrieben wird. Er kann den Runnern zwar die Karte der Anlage geben, allerdings kennt er die genaue Position der Wachen und deren Stärke nicht. Seine Schätzungen bezüglich der Bischofsgarde liegen bei einer Zehn-Mann-Truppe, die von mindestens einem kompetenten Theurgen unterstützt wird.

Aufgrund der Information, daß das Kloster Flüchtlinge aufnimmt, werden die Spieler möglicherweise ihren Plan auf diesem Ansatz aufbauen und weitere Fakten benötigen. Fragen die Runner nach bestimmten Ereignissen des Bürgerkriegs in Marienbad, um ihrer möglichen Geschichte als Flüchtlinge genügend 'Beweise' zu geben, kann van Meer auf einige Daten bezüglich Kriegsparteien, Truppenbewegungen und ähnliches zurückgreifen.

Zur genaueren Natur des Buches oder den Gründen für das Einmischen der Deutschkatholen wird der Hermetiker allerdings keine Auskünfte geben und auf mehrfache Fragen in dieser Richtung reagiert er verärgert und sagt offen, daß diese Punkte die Runner nichts angehen. Wenn die Spieler sich nicht nach dem Fluchtplan erkundigen, wird van Meer vorschlagen, daß die Spieler die Luftabwehrbatterien außer Gefecht setzen

und dem Hubschrauber ein Zeichen zum Abholen geben, sobald sie das Buch erbeutet haben.

Andernfalls bleibt nur die Möglichkeit, daß die Runner zu Fuß zum Landeplatz des Hubschraubers zurückkehren.

Sollte den Runnern noch Ausrüstung fehlen, so sind im Hubschrauber für Notfälle noch zehn Sturmgewehre (HK G12), gepanzerte Tarnjacken und Funkgeräte verstaut worden.

Der Flug ins Konzil von Marienbad selbst ist ereignislos, keine Luftüberwachung oder Konzernsicherheit kümmert sich um den Hubschrauber, der einmal kurz auf einem kleinen Privatflugplatz zum Tanken landet und dann sofort wieder startet.

Über Marienbad ändert sich dann plötzlich der Flugstil und der Pilot bringt den Hubschrauber auf eine Minimalflughöhe, um nicht von der Flugabwehr einer der Bürgerkriegsparteien abgeschossen zu werden. Nach einigen Stunden Flugzeit landet der Leviathan an seinem Zielpunkt.

>>>KEINE PANIK<<<

Auch wenn die Art der Werbung und die geringe Vorbereitungszeit die Spieler beunruhigen könnten, sollte der Run trotzdem so reizvoll sein, daß sie nicht ablehnen. Achten Sie vor allem auf die Planung, damit das Kapitel in der Abtei nicht zur Todesfalle für die Runner wird und lassen Sie im Zweifelsfall van Meer einige Vorschläge einbringen, falls die Spieler nicht weiterkommen.

DIE ABTEI

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Nach der langen Planung während des Fluges ist es endlich soweit. Der Hubschrauber, der seit einiger Zeit auf Wipfelhöhe über die nachtschwarze Landschaft raste, verlangsamt seinen Flug und geht langsam hinter einem kleinen Hügel herunter. Noch bevor die Rotoren zum Stillstand gekommen sind, öffnet sich surrend die Seitenluke und kalte Nachtluft dringt in das Innere der Kabine.

Herr Schmidt schenkt euch noch ein kurzes, ermutigendes Lächeln und schaut auf seine Taschenuhr. "Sie haben von jetzt an exakt vierundzwanzig Stunden Zeit. Solange werden wir hier auf sie warten."

Mit diesem letzten Hinweis verläßt ihr die Kabine und tretet in die kalte Nacht. Der felsige Boden knirscht unter euren Stiefeln, als ihr in die angegebene Richtung lauft. Nach fünf Minuten verläßt ihr das Blickfeld des Hubschraubers, dessen aktive Chameleontarnung ihn schon kurz nach der Ladung fast unsichtbar gemacht hat. Endlich kommt euer Ziel in Sicht. Hoch oben auf den schroffen Felsklippen des Berges ragen die

dunklen Türme und Schutzmauern der Abtei im Licht des Mondes auf, der für einen kurzen Moment hinter dem Schleier der Wolken hervorschaut. Selbst nach den vielen Jahrhunderten des Wandels steht diese Festung des Glaubens immer noch scheinbar unberührt an ihrem Ort.

Doch der Schein trügt, denn hinter dem alten Gemäuer verbirgt sich eine Festung, die es geschafft hat, die jahrelangen Wirren des Bürgerkriegs in Marienbad zu überstehen. Und spätestens das Treffen mit der Westphälischen Bischofsgarde wird wahrscheinlich zeigen, daß dieser Ort für euch kein Ort des Schutzes ist.

Mühsam beginnt ihr euren Fußmarsch zu dem Kloster in dem seit Jahrhunderten ein uraltes Geheimnis schlummert.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

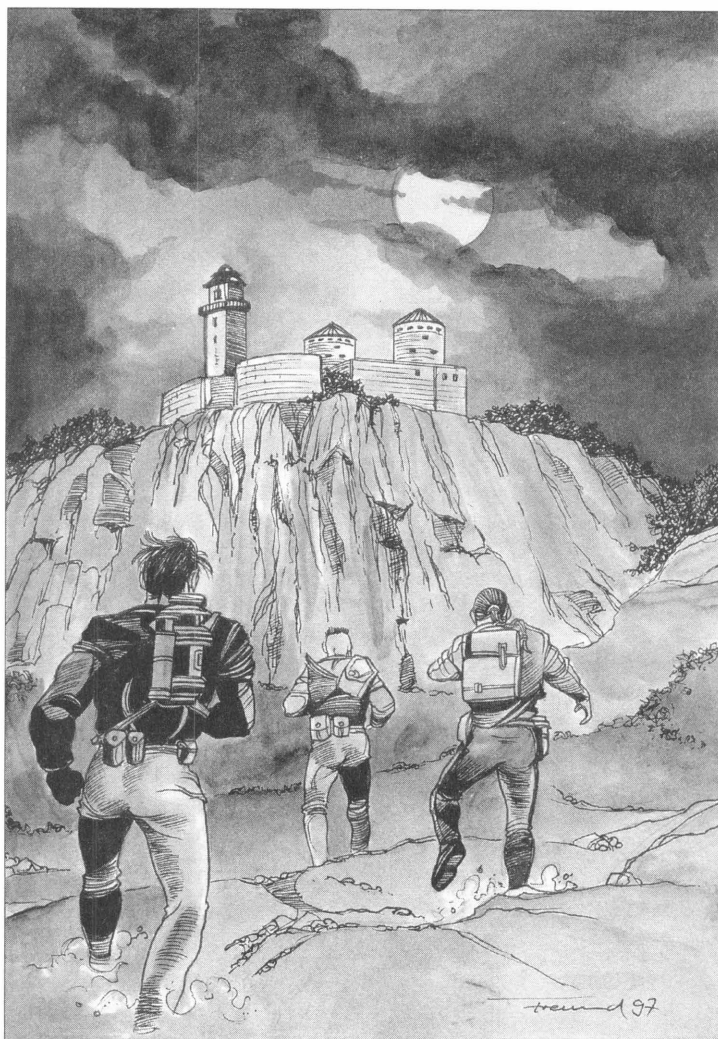
Allgemeines

Die aus dem Mittelalter stammende Abtei, in der seit Jahrhunderten das gesuchte Buch liegt, wurde im Verlauf der Zeit immer wieder ausgebaut und erweitert, wobei die letzten Verbesserungen, die im Jahre 2034 begannen, der allgemeinen Katastrophenstimmung der Eurokriege entsprangen und durch einen Bombenanschlag unbekannter Terroristen notwendig wurden. Gleichzeitig wollte man der Abtei eine ökonomische Autarkie sichern, um in dem kommenden Chaos als Festung des Glaubens zu überleben.

Die erste Modifikation war der Bau einer unterirdischen hydroponischen Anlage, um Pflanzen zu kultivieren, die für die Bewohner als Nahrung ausreichen sollten. Hinzu kam eine Solaranlage für die Energieversorgung und eine Funkstation, um den Kontakt mit der Außenwelt

und den wichtigsten Nachrichtensatelliten zu halten. Da die Bruderschaft in den kommenden Jahren den Beginn der Apokalypse sah, richtete man sich darauf ein, in den Mauern des Klosters Schutz zu finden und anderen Überlebenden Zuflucht zu bieten. Um diese Sicherheit zu wahren, wurden 2036 erste Teile der Anlage stärker befestigt und mit Waffensystemen bestückt. Gleichzeitig wurde die Krankenstation auf den neusten technischen Stand gebracht, wobei vier der derzeitigen Mönche als erfahrene Ärzte anzusehen sind (Biotech 4-7).

Die Bürgerkriegsscharmützel und Plünderungen im Umland sorgten bald dafür, daß die Abtei immer mehr zur Festung werden mußte. Auch die Zahl der Flüchtlinge stieg in diesen Jahren immer weiter an, und diverse Banden versuchten das Kloster einzunehmen, um dessen technische Ressourcen zu nutzen, so daß sich die Mönche immer wieder Angriffen ausgesetzt sahen.



DIE ABTEI

Die gesamte Anlage des Klosters stammt aus dem Mittelalter und wurde erst im Verlauf der letzten Jahrzehnte stark renoviert. So existieren schwere Steinmauern und alte Kirchenfenster hier in einer sonderbaren Symbiose mit modernen Radaranlagen und Solarkollektoren. Grundsätzlich sind alle Mauern aus schwersten Strukturmaterialien gebaut und teilweise sogar durch die Renovierungen verstärkt worden. Auf der anderen Seite wurde die Anlage mit modernen Annehmlichkeiten wie Heizung, fließendem Wasser und elektrischem Strom ausgestattet und ist aufgrund der autarken Versorgung in der Lage, bei voller Belegung mehrere Wochen ohne Kontakt zur Außenwelt zu überleben.

1. Kapelle

Die große Kapelle mit ihren zwei Glockentürmen als Mittelpunkt der gesamten Anlage wurde nur scheinbar von der Technisierung verschont, denn auf der großen Dachfläche wurden unauffällig die Solarzellen angebracht, die die Anlage mit Strom versorgen. Mehrere Batterieblöcke im Dachstuhl können diese Energie für mehrere Tage speichern, so daß immer genügend Strom vorhanden ist. Abgesehen davon ist das Bauwerk noch genauso erhalten, wie es schon vor Jahrhunderten erbaut wurde. Die Mönche verrichten in diesem Gebäude ihre persönlichen Andachten und veranstalten regelmäßig Gottesdienste. Auch sonst steht die einfach gehaltene Kapelle jedem Gläubigen offen. Neben den phantastischen Kirchenfenstern geben auch die alten Kirchenschätze der Kapelle einen feierlichen Glanz.

2. Krankenstation/Bibliothek

Dieses zweistöckige Gebäude war ursprünglich die Bibliothek des Klosters, allerdings erfüllt inzwischen nur noch der erste Stock diese Aufgabe, da der Platzbedarf mit der Einführung von Computersystemen und der Verlegung der teuren Originale ins sichere Münster stark gesunken ist. Tagsüber finden sich hier Mönche für ihre Studien ein, nachts ist die Bibliothek praktisch leer.

Allerdings wird Manfred Ehrenberg einen großen Teil seiner Zeit auch nachts hier verbringen, um die Zeit für weitere Studien zu nutzen. Im Erdgeschoß befindet sich die Krankenstation, die mit modernsten medizinischen Geräten ausgerüstet ist und neben einem kompletten Operationsaal über Pflegemöglichkeiten für acht Patienten verfügt. Da momentan drei Patienten mit schweren Verletzungen hier untergebracht sind, ist die Krankenstation ständig mit mindestens einem ärztlich geschulten Mönch besetzt.

3. Wirtschaftsgebäude

Das alte zweistöckige Haus beinhaltet im Erdgeschoß die Küche und einen Speisesaal, der nacheinander von den Mönchen und später von den Gästen des Klosters genutzt wird. In der Küche führt eine neue Treppe zu den unterirdischen hydroponischen Anlagen, die die Nahrungsmittelversorgung sichern. Dort unten befinden sich auch ein Trinkwasserbrunnen sowie Vorräte für weit über einen Monat. Das obere Stockwerk wurde ausgebaut und enthält Feldbetten und Waschelegenheiten für dreißig Flüchtlinge. Dieser Schlafsaal wurde, um Probleme zu vermeiden, durch eine Trennwand zweigeteilt, und jedem Flüchtling steht außerdem ein kleiner Schrank neben seinem Bett für die persönliche Habe zur Verfügung. Der Zugang durch eine Bodenluke wird nachts geschlossen und zur Zeit von einem Bischofsgardisten bewacht, um zu verhindern, daß nachts Zivilisten im Kloster umherirren. Schließlich gibt es keinen Grund, warum die Flüchtlinge nachts das

Gebäude verlassen sollten und die Wache ist instruiert, niemanden passieren zu lassen. Im Moment sind hier 21 Flüchtlinge untergebracht, die sich eher zurückhaltend verhalten. Trotzdem sorgt die Mischung verschiedener rivalisierender Gruppen innerhalb der Flüchtlinge für Spannungen, die aber durch die Bischofsgarde vollkommen unterdrückt werden.

4. Dormitorium

Im Obergeschoß des Dormitoriums haben die Mönche in ihren Zellen minimalen Raum für ihre Privatsphäre, während unten die etwas individueller ausgestatteten Zimmer der Söldner sind. Allerdings wurde im Erdgeschoß vorübergehend Platz für den Trupp der Bischofsgarde geschaffen, während der zugehörige Theurge und die Offiziere im Obergeschoß jeweils eine Zelle zugewiesen bekommen haben. Das Dormitorium wird von allen dort untergebrachten Personen nur während der Schlafenszeit von 22.00 bis 4.00 genutzt. Die Wachen schlafen in Schichten jeweils acht Stunden.

5. Türme

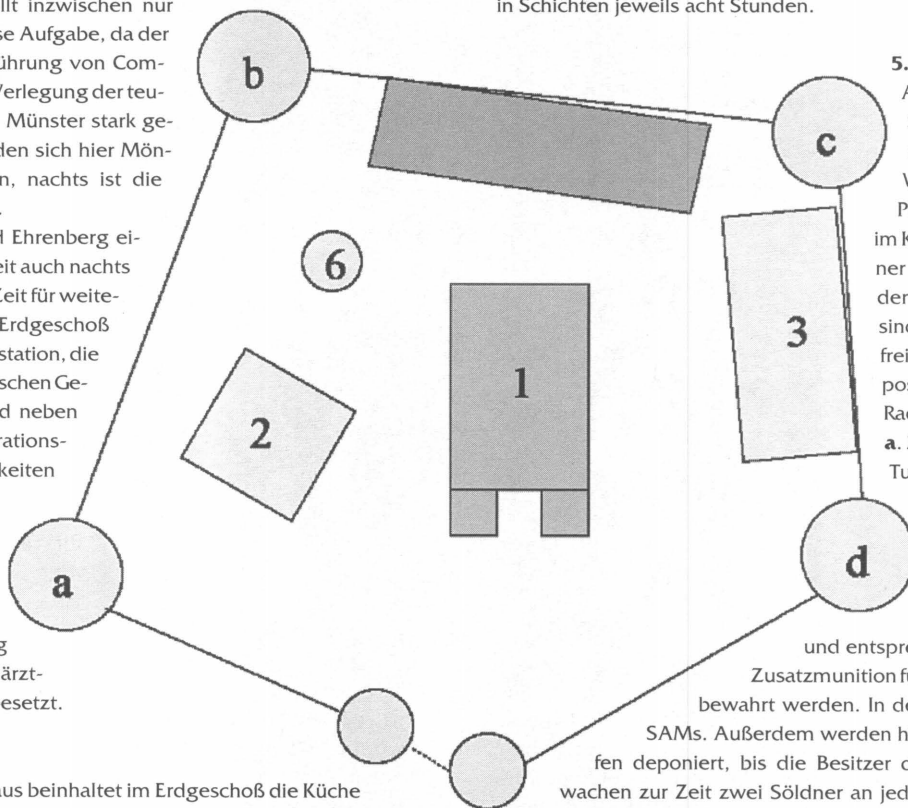
Alle Türme sind sechs Stockwerke hoch; in ihrem Inneren führt eine Wendeltreppe bis zu einer Plattform auf der Spitze. Nur im Keller ist jeweils ein einzelner Raum untergebracht. Auf der Spitze der Türme **b** und **d** sind die Raketenbatterien auf frei schwenkbaren Lafetten positioniert, die zugehörige Radaranlage steht auf Turm **a**. Zusätzlich befindet sich in Turm **c** die Waffenkammer des Klosters, in der hinter einer dicken Stahltür (Barriere 16, Mag-schloß 6) zehn Ruhrmetall SF20, 25 HK G12A3z

und entsprechende Munition, sowie Zusatzmunition für die Raketenlafetten aufbewahrt werden. In den Kisten liegen noch 18 SAMs. Außerdem werden hier beschlagnahmte Waffen deponiert, bis die Besitzer das Kloster verlassen. Es wachen zur Zeit zwei Söldner an jeder Raketenbatterie, allerdings richten sie ihr Augenmerk eher nach außen, als sich auf die Vorgänge im Hof zu konzentrieren.

Der wichtigste Turm ist Turm **a**, in dessen Kellerraum das gesuchte Buch lagert. Die Bischofsgarde hat den vermauerten Eingang aufgebrochen und zwei Gardisten wachen vor dem Raum, um das Artefakt notfalls mit ihrem Leben zu schützen.

6. Hubschrauberlandeplatz

Wo früher ein Stall stand, erstreckt sich heute die betonierte und markierte Fläche des Landefelds für Hubschrauber. Neben dem *Dormier Intercity* der Bruderschaft steht hier außerdem der *Osprey II* der Bischofsgarde (Panzerung 12, Vigilant-AK, Ares Firelance Fahrzeuglager). Ein einzelner Gardist bewacht die Hubschrauber.



Nur durch freiwillige Helfer, ebenfalls meist Söldner, konnten sie das Kloster halten. Trotzdem wurde die Politik der offenen Grenzen der Vergangenheit grundsätzlich etwas mißtrauischer wurde. Allerdings nimmt das Kloster immer noch jeden Hilfesuchenden auf, jedoch kümmert man sich bevorzugt um Verletzte oder hilflose Flüchtlinge, während die anderen früher oder später ihren Nachfolgern Platz machen und das Kloster verlassen müssen.

Des weiteren lernte die stetig wachsende Bruderschaft den Umgang mit waffenlosen Kampftechniken und Betäubungswaffen, um sich auch selbst gegen die marodierenden Banden besser verteidigen zu können. Vor sechs Jahren installierte schließlich eine Einheit des neuen Freistaats Westphalen auf Anweisung des Bischofs Flugzeugabwehrbatterien und baute ein kleines Hubschrauberlandeplatz im Innern des Klosters.

Der Luftraum über der Abtei wird inzwischen durch zwei Boden-Luft-Raketenbatterien (je 8 Raketen des Typs *Pax Domini*, eine fast baugleichen Boden-Luft-Variante der *Saab Saaker AAM*) und eine zuverlässige Radaranlage (Kurzstrecken-Radar mit 5 km Radius, auch gegen tieffliegende Ziele) gesichert.

Die Bedienung der Raketenbatterien wird durch die Söldner übernommen, und mindestens eine Stellung ist ständig besetzt. Als Alternative kann ein automatisches System die Steuerung übernehmen und die Batterien feuern in diesem Fall auf alle vom Radar erfaßten Flugkörper, die nicht ein bestimmtes ID-Signal senden [Das System, ein Proteus ATC-V hat einen Fertigkeitswert von fünf, seine Initiative beträgt 20+1W].

Obwohl alle Mönche inzwischen zur Selbstverteidigung auch im Umgang mit leichten Feuerwaffen ausgebildet worden sind, bedient sich das Kloster immer noch angeheuerter Wachen zum Schutz.

Die Waffenkammern sind voll mit modernstem Gerät, um die bezahlten Söldner auszurüsten. Eine professionelle Söldnertruppe wacht ständig über das Kloster und die Leute wurden – neben ihren Fähigkeiten – auch nach ihrer christlichen Überzeugung ausgewählt. Auch wenn sie damit etwas moralischer erscheinen als ihre umherstreifenden und plündernden Kollegen, sind sie durchaus bereit zu kämpfen und zu töten. Zur Sicherheit und Vermeidung unnötiger Konflikte werden deshalb alle Besucher oder Flüchtlinge, die die Abtei betreten wollen, entwaffnet, um im Voraus Streitigkeiten zu verhindern. Letztes Jahr wurde der Abtei von münsteraner Glaubensbrüdern ein neuer Hubschrauber des Typs *Dornier Inter-city* zur Verfügung gestellt, der zusätzlich gepanzert wurde (Panzerung 6), um nötige Versorgungsflüge übernehmen zu können. Zwei der Söldner sind als Piloten ausgebildet worden, und das Kloster setzt den Hubschrauber ein, um Waren und Personen innerhalb des Konzilsgebiets zu transportieren. Als eine Art Außenposten des Freistaats Westphalen hat das Kloster neben der Versorgung von Flüchtlingen inzwischen eine weitere Aufgabe bekommen: Kirchenschätze der Umgebung und andere Kulturgüter der älteren Städte des Konzils wurden zum Schutz vor Dieben in die Abtei gebracht und von dort bei der deutsch-katholischen Kirche in Münster gegen Waffen und Ausrüstung eingetauscht, um die Abtei als Bollwerk des Christentums im Chaos von Marienbad zu halten. Ein großer Teil der militärischen Ausbildung der Klosterwachen und Mönche geschah ebenfalls durch ein Ausbildungsteam der Bischofsgarde. Trotz dieser Nebenaufgabe gilt allerdings das Hauptinteresse der Bruderschaft spirituellen Problemen und der Hilfe an den Flüchtlingen der Umgebung, während die restlichen Aspekte eher eine Notwendigkeit des Überlebens darstellen.

DIE AKTUELLE SITUATION

Die Besetzung der Abtei besteht derzeit aus 65 Personen: 18 Mönchen, 10 Söldnern, 21 Flüchtlingen, 10 Bischofsgardisten, 4 Elitegardisten und 2 Theurgen.

Aufgrund der Spuren des magischen Buchs in den Mauern des Klosters ist momentan ein Einsatzteam aus Westphalen in der Abtei und die Anwesenheit dieser Truppe beeinflusst das tägliche Leben der Gemeinschaft dort stark.

Als der Bischof von Münster von den magischen Vorfällen im Zusammenhang mit dem Buch hörte, das in den Mauern der Abtei verborgen liegen soll, sandte er sofort ein Spezial-Team von Bischofsgardisten aus, um das Artefakt sicherzustellen und nach Münster bringen zu lassen. Nach einem vorsichtigem Studium durch einige Theurgen soll das Buch aufgrund der darin niedergeschriebenen diabolischen Praktiken anschließend vernichtet werden.

Da Münster eine Einmischung anderer Gruppen befürchtet und das Buch als extrem gefährlich einstuft, sind die Bischofsgardisten in höchster Alarmbereitschaft. Daher werden Neuankömmlinge am Kloster noch genauer als üblich untersucht und per Satellitenverbindung wird ein Backgroundcheck mit den Dateien des Westphälischen Sicherheitsnetzes durchgeführt (siehe unten, **Heimlich, still und leise**).

Die wachhabenden Gardisten wurden an einigen markanten Punkten positioniert und sind angewiesen bei den geringsten Auffälligkeiten eine kurze Funkmeldung abzusetzen und nach einer einmaligen Warnung im Zweifelsfall das Feuer auf jede potentielle Gefahr zu eröffnen. Die übrigen Gardisten schlafen schichtweise, während mindestens ein Elitegardist bereitsteht, die Truppe zu koordinieren. Sobald es zu einem Vorfall kommt, werden alle Gardisten eingesetzt und innerhalb von drei Minuten sind die restlichen Leute ausgerüstet und einsatzbereit.

Dabei ist die höchste Priorität der Truppe die Bewachung des Buchs, selbst die Geiselnahme eines Bischofsgardisten oder eines Theurgen helfen nicht, die Herausgabe des Artefakts zu erpressen.

DIE TURMKAMMER

Allerdings gestaltete sich die Bergung des Buches bisher etwas schwerer, als es ursprünglich geplant war. Die Bischofsgarde hat bereits die Wand zu der Kammer mit dem Artefakt eingerissen, doch anstatt des gesuchten Buchs fanden sie dahinter nur eine Wolke undurchdringlicher Dunkelheit. Aus Sicherheitsgründen entschied der leitende Theurge, das Phänomen erst genauer zu untersuchen, bevor weitere Schritte zur Bergung geplant werden können. Dieser Aufschub gibt den Spielern die Möglichkeit, das Buch zu erbeuten, bevor es in die Hände der Bischofsgarde fällt.

Bei der schwarzen Wolke handelt es sich um das Äquivalent eines permanenten *Schatten-Zaubers* der Stufe 8 in Kombination mit einer weiteren Illusion (ebenfalls Stufe 8, s.u.). Die Dunkelheit ist auch mit Lampen absolut undurchdringlich, und sowohl Lichtverstärker als auch Infrarotsysteme werden gleichermaßen gestört. Nur eine Ultraschallabtastung erlaubt ein genaues Bild, so daß die Truppe aus Westphalen aufgrund ihrer Ausrüstung diese Tatsache bereits herausgefunden hat. Betrachtet jemand das Phänomen im Astralraum, sieht er dieselbe Dunkelheit, und ein astrales Betreten der Zone hat die selben Auswirkung wie ein physisches Eindringen.

Sobald jemand die Kammer betritt, bewirkt die komplexe Illusion, falls sie die Willenskraft des Eindringlings überwindet, daß der Betroffene die Orientierung verliert und den Eindruck hat, in zähem Schlamm zu versinken. Um den Effekt zu betonen, sollten Sie entsprechende Stärke- und Intelligenz-

proben machen, ob der Charakter sich bewegen kann und den Ausgang findet. Sobald der Runner einmal glaubt, im Schlamm feststecken zu bleiben, machen Sie noch eine verdeckte Willenskraftprobe (8). Erzielen Sie weniger als zwei Erfolge, verliert der Betroffene das Bewußtsein in dem Glauben, im Schlamm zu ersticken. In dem Moment, wenn er wieder aufwacht (verwenden Sie die normalen Regeln für Betäubungsschäden), wirkt nur noch die Dunkelheit auf den Runner, die andere Illusion betrifft ihn vorerst nicht mehr. Sobald jemand das Buch erreicht, das auf einem uralten Leseputz in der Mitte des Raumes liegt, und es berührt, brechen beide Zauber zusammen.

DAS BUCH

Das Buch selbst ist ein großer, schwerer, in dunkles Leder eingebundener Foliant (etwa 25 x 35 cm Seitenformat bei etwa 7 cm Dicke), dessen Vorderseite mit arkanen Symbolen und griechischen Buchstaben beschrieben ist. Eine gelungene Probe auf Magietheorie (6) bestätigt, daß es sich bei den Symbolen tatsächlich um Zeichen handelt, die eine so starke Ähnlichkeit mit der hermetischen Tradition aufweisen, daß es sich praktisch nicht um einen Zufall handeln kann. Die dicken Pergamentseiten sind noch in ausgezeichnetem Zustand, und bei einem kurzen Überfliegen finden sich Texte auf Latein, Griechisch und Hebräisch, mehrere Zeichnungen von dämonischen Wesen sowie diverse hermetische Diagramme. Auch diese Sachen lassen sich mit der obengenannten Probe als authentisch bestätigen, neben theoretischen Texten scheinen in dem Band mehrere Zauberformeln und Konstrukte wahrer Namen verzeichnet zu sein. Genauere Untersuchungen brauchen sicherlich Tage oder Wochen; außerdem ist ein gewisses Verständnis der verwendeten Sprachen und Magietheorie notwendig, den Ausführungen zu folgen.

Eine Analyse mit magischen Mitteln wird zu Tage fördern, daß das Buch eine magische Ausstrahlung besitzt, die allerdings mit keiner bekannten Magierichtung in Einklang zu bringen ist. Es handelt sich um kein greifbares Phänomen, das man wie einen Zauber oder einen Geist beeinflussen könnte. Im Astralraum ist das Buch eine pechschwarze, fühlbare Masse ohne markante Merkmale. Die Tatsache, daß ein längerer Aufenthalt des Folianten den umliegenden Astralraum langsam verdüstert, sollte alarmierend wirken. Wird die astrale Präsenz des Buchs durch einen wahrnehmenden oder projizierenden Charakter berührt, verspürt dieser eine unglaubliche Leere und Kälte sein Bewußtsein umfassen. Das Gefühl erscheint dem Betroffenen so, als würde alles Leben langsam in die schwarze Leere gezogen. Regeltechnisch bewirkt die Berührung dasselbe wie eine Hintergrundstrahlung der Stufe 5.

Die Anzeichen des Buches sollten zum einen ein wenig alarmierend wirken und deutlich machen, daß dieses Grimoire über erhebliche Macht verfügt, andererseits ist es unmöglich für die Runner, seine Kräfte selbst zu entschlüsseln.

... UND HINEIN

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie die Runner vorgehen können, daher finden Sie hier nur einige Hinweise, wie einzelne Teile verlaufen können, grundsätzliche Hinweise wurden bereits oben gegeben.

„Wir sind arme Flüchtlinge ...“

Der beste Ansatz, um das Kloster zu betreten, wäre, sich als Flüchtlinge auszugeben und um Unterschlupf zu bitten. Die Bruderschaft wird ihre Hilfe nicht verweigern, allerdings wird das Tor nur soweit geöffnet, daß man gerade darunter herkriechen kann, um ein Durchbrechen zu verhindern. Anschlie-

ßend werden die Runner entwaffnet, wobei ein Söldner und zwei Bischofsgardisten diesen Vorgang überwachen. Erich Stricker, einer der Adepten, prüft kurz per astraler Wahrnehmung, ob Magier oder Hexer in der Gruppe sind und meldet seine Erkenntnisse dem zuständigen Offizier.

Weisen einige Runner offensichtliche Verletzungen auf, um ihre Story zu stützen, werden sie zuerst von einem der Söldner zur Krankenstation gebracht und von einem der Mönche verarztet. Je nach Schwere der Verletzung werden sie möglicherweise die Nacht in der Krankenstation verbringen. Alle anderen angeblichen Flüchtlinge werden zum Hauptgebäude geführt und kurz verhört, während sich ein Mönch darum kümmert, ihnen noch etwas zu essen zu besorgen. Das Verhör durch den Offizier der Bischofsgarde wird mit Hilfe des Verbindungscomputers durchgeführt und neben ihrer Identität sollen die Runner ihre Position in dem Bürgerkrieg erklären.

Dabei sollten sie einige echte Schlachten oder Orte nennen und auch so grundsätzliche Kenntnisse über die Gegend aufweisen, um sich nicht verdächtig zu machen. Lösen Sie die Situation entweder durch gutes Rollenspiel oder lassen Sie die Spieler entsprechende Proben auf Verhandlung machen, um ihre Story zu erklären. Der Mindestwurf beträgt sechs. Weiß der Offizier von der Anwesenheit eines Hexers, Schamanen oder ähnlichen potentiellen Kirchenfeindes, steigt der Mindestwurf um zwei. Bei Ungereimtheiten in den Aussagen der Runner wird der Bischofsgardist mißtrauisch und veranstaltet Einzelverhöre, bis er entweder von der Wahrheit der Runner überzeugt ist oder sie durch ihre Lügen überführt.

Als weitere Sicherheitsmaßnahme prüft der Offizier die Identität noch auf einem unabhängigerem Wege. Zu diesem Zweck verfügt er über einen Computer mit Satellitenverbindung, der als mobiles Terminal zum Datennetz des Bistums dient und als Credstickleser der Stufe 4 einsetzbar ist. Bei allen Neuankömmlingen werden die Daten des Credsticks/Ebbies geprüft und ein Backgroundcheck mit Hilfe gescannter Bilder, Fingerabdrücke und Stimmuster gestartet.

Ist der betreffende Charakter in Münster straffällig geworden und wurde durch die Polizei seine Personalien aufgenommen oder wurde er von der Bischofsgarde aufgrund seiner Aktivitäten als potentiell Risiko für den Kirchenstaat angesehen, kann es sein, daß diese Informationen ans Licht kommen. Würfeln Sie jede Stunde mit vier Würfeln gegen einen entsprechenden Mindestwurf (14 bei einmaligem leichten Vergehen, 3 bei einem bekannten Terroristen und Gegner des Kirchenregimes). Erzielen Sie dabei mindestens einen Erfolg, werden die Daten und die Straftakte gefunden und dieses Wissen an das Einsatzteam überspielt. In diesem Fall sollen die Bischofsgardisten den betreffenden Charakter festnehmen und ebenfalls nach Münster mitbringen. Dabei werden zwei Gardisten versuchen, ihn mit einem Taser zu betäuben und so lange bewußtlos zu halten, bis der Transport beginnt. Widerstand von Seiten anderer Runner wird ebenfalls erst mit Betäubungswaffen beantwortet, verzeichnen die Bischofsgardisten allerdings Verluste, werden sie tödliche Mittel anwenden. Schamanen und Hexern gegenüber wird die Behandlung besonders mißtrauisch sein, und auch Hermetiker, die durch ihr Verhalten bei den Bischofsgardisten Anstoß erregen, werden Probleme bekommen. Zum einen müssen sich alle magisch aktiven Personen von ihren Fokussen, Fetischen und ähnlichen Ausrüstungsgegenständen trennen, während die besonders unbeliebten Hexer eine Gewebeprobe entnommen bekommen und ihr Essen eine Dosis eines schnell wirkenden Schlafmittels enthält (12T Betäubung). Die Fokusse werden vom Theurgen in der Bibliothek verwahrt und unter-

sucht und würden bei der Abreise den Charakteren zurückgegeben. Die Gewebeproben werden für spätere Nutzung im Hubschrauber gelagert, um in Münster der Bischofsgarde zur Verfügung zu stehen, die damit potentiell magisch gefährliche Individuen überwachen will. Sollten diese Fälle bei den Spielercharakteren zum Tragen kommen, müssen sie sich noch auf die Suche nach ihren Fokussen und Hautproben machen, um einer späteren Ortung per Ritualmagie zu entkommen.

Auch wenn die Methode, sich als Flüchtlinge auszugeben gut ist, um die Abtei zu betreten, so bleibt das Problem, daß die Runner keine Waffen mehr besitzen und eventuell Verdacht erregt haben. Außerdem werden sie nach dem Verhör in den Schlafsaal gebracht, wo sie vorübergehend bleiben sollen. Spätestens um in die Nähe ihres Zielobjekts zu gelangen, ist es an der Zeit den Plan zu ändern und mit einer heimlichen Aktion an das Buch zu gelangen.

Heimlich, still und leise

Auch wenn Heimlichkeit immer eine schwierige Sache ist, so zahlt es sich aus, diesen Ansatz zu versuchen. Das Kloster zu betreten ist wie bei der letzten Methode (s.u.) nicht besonders einfach, so daß die Spieler am besten den oberen Weg einschlagen, um in den Komplex einzudringen. Unbemerkt den Berg zur Abtei zu erklimmen ist beschwerlich, da die Runner nicht auf dem Weg bleiben können, und dieser Versuch erfordert mehrere Athletik- und Heimlichkeitsproben, um nicht abzustürzen oder aufzufallen, und mehrere Konstitutionsproben, um nicht völlig erschöpft oben ankommen. Außerdem stehen die Runner dann vor dem nahezu unlösbaren Problem unbemerkt die Mauern zu überqueren, so daß dieser Weg zu hart werden dürfte.

Sind die Runner aber erst einmal auf dem Gelände des Klosters, können sie mit einigen Heimlichkeitsproben das Areal erkunden und versuchen, zu dem Buch zu gelangen. Da die Söldner ihr primäres Augenmerk nach außen richten, ist es unwahrscheinlich, daß sie halbwegs heimliche Runner bemerken. Bei den wenigen aufgestellten Bischofsgardisten ist das allerdings anders. Sie reagieren sofort wie oben beschrieben, indem sie nach Alarmierung der anderen Wachen einmal die Runner warnen und dann angreifen. Die einzige spieltechnische Ausnahme wäre die Schlafsaalwache. In diesem Fall sollten die Spieler eine faire Chance bekommen, die Wache zu überwältigen, bevor sie Meldung erstatten kann. Spätestens wenn der erste laute Schuß fällt, ist es mit der Tarnung vorbei und der Run verläuft wie unten beschrieben weiter. Solange die Runner sich aber leise verhalten können und ihre Gegner lautlos (z.B. im Nahkampf oder mit Magie) ausschalten, können sie durchaus die ganze Zeit unbemerkt bleiben.

Erst schießen, dann ... plündern

Diese Methode ist unter den gegebenen Umständen die dümmste Lösung. Solange die Runner außerhalb des Klosters sind, brauchen sie eine ungeheure Feuerkraft oder zumindest Zielgenauigkeit, um die Festungsanlage zu stürmen. Die Chancen, gegen eine erfahrene Kampftruppe mit besserer Deckung, magischer Unterstützung und Zugriff auf einen bewaffneten Hubschrauber im offenen Kampf zu gewinnen, liegen schätzungsweise bei Null. Spielen Sie den Kampf ruhig aus, aber entscheiden Sie dieses Mal nicht zu Gunsten der Spieler. Normalerweise sollten sie diese Dummheit nicht überleben.

Die Situation sieht schon anders aus, wenn die Charaktere bereits innerhalb der Abtei sind und dann ihre Tarnung auffliegt. Je nachdem, wieviel Mühe sich die Runner vorher gegeben haben, dürfen Sie hier etwas nachsichtig sein.

Die Söldner werden in diesem Fall ihre Verteidigungspositionen auf den Türmen nutzen (Teildeckung), um den Hof abzusichern, während die Bischofsgardisten in zwei Teams Jagd auf die Angreifer machen.

Die Wachen, die abgestellt wurden, das Buch zu bewachen, werden auf keinen Fall ihren Posten verlassen, und bei der ersten sich bietenden Gelegenheit wird sich der Theurge Alfred Ehrenberg ihnen anschließen, um das Artefakt mit seinem Leben zu beschützen. Die Mönche und Flüchtlinge werden in keinem Fall in den Kampf eingreifen und sich höchstens versuchen zu verteidigen, falls sie angegriffen werden.

DIE FLUCHT

Wenn die Spieler die Flugabwehrbatterien ausschalten konnten, können sie den Hubschrauber als Abholkommando rufen. Der Pilot wird daraufhin den Leviathan über die Abtei steuern und auf geringe Höhe gehen, so daß die Spieler die hintere Kabine betreten können. Allerdings wird die Maschine dabei nicht aufsetzen und, sobald der letzte Runner aufgesprungen ist, sofort durchstarten.

Die letzten zwei Runner sollten eine Athletikprobe (4) ablegen, um zu verhindern, durch den abrupten Start wieder aus dem Abteil geschleudert zu werden. Im Zweifelsfall können beim Scheitern dieser Probe ihre Gefährten sie mit je einer Schnelligkeits- und Stärkeprobe (4) festhalten und am Herausfallen hindern. Konnten die Runner die Flugabwehr nicht ausschalten, müssen sie zu ihrem Landeplatz zurückkehren, was relativ gefährlich ist. Das erste Problem dürfte sein, das Tor zu durchqueren, das von der Bischofsgarde verteidigt wird. Solange noch Bischofsgardisten überlebt haben, werden sie die Runner verfolgen, um das Buch zurückzuholen. Dabei werden sie im Zweifelsfall ihren Hubschrauber einsetzen oder ihnen ansonsten zu Fuß folgen. Außerdem haben die übrigen Söldner von den Türmen ein beinahe freies Schußfeld auf die Hänge, die die Spielercharaktere herunterklettern müssen. Eine schnellere Flucht würde der Diebstahl eines der Hubschrauber erlauben, allerdings gibt es hierbei ebenfalls mehrere Schwierigkeiten. Zum einen muß das Fahrzeug aufgebrochen und gestartet werden (Elektronikprobe (6) bzw. (8) beim Einsatztransporter der Bischofsgarde). Anschließend wird ein Pilot benötigt, der beim VTOL der Bischofsgarde zur Steuerung auf eine Riggerausrüstung angewiesen ist.

Das letzte Hindernis stellen die Boden-Luft-Raketen und ein eventueller Verfolgerhubschrauber dar, so daß die erste Lösung wohl die Einfachste ist.

Sollten die Runner in diesem Teil des Abenteuers Pech haben, können Sie immer noch den Leviathan als Ausgleich angreifen lassen. Waren die Spieler aber zu dumm, sich einen Fluchtplan zu überlegen, können Sie ihnen das Leben bis zu ihrer Rettung ruhig schwer machen.

>>>KEINE PANIK<<<

Je nach Intelligenz und Fähigkeiten kann dieser Teil den Runnern leicht fallen oder sie das Leben kosten. Geben sich die Spieler Mühe können Sie sie guten Gewissens gerade entkommen lassen, weil das eigentliche Abenteuer noch nicht begonnen hat.

Bei erfolgreichen Selbstmordkommandos können Sie den zweiten Teil aber mit einigen leichten Änderungen mit einem neuen Team spielen – wie die Sieben in diesem Fall an das Buch kamen, spielt dann auch *keine Rolle*.

Entkommen die Spieler ohne das Buch, ist das Abenteuer jedoch hier bereits beendet ...

EINE KLEINE FLUGÄNDERUNG

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Erreichen die Runner den Hubschrauber mit dem Buch, startet der Pilot sofort durch, um das Gebiet zu verlassen. Auch dieses Mal wird der Hubschrauber nicht von einer der Bürgerkriegsparteien angegriffen. Selbst wenn die Bischofsgarde noch über Leute und ihr VTOL verfügt, stellen sie keinen ernstzunehmenden Gegner für den *Leviathan* dar. Für die Runner allerdings hat der Flug noch etwas zu bieten.

Nach der Buchübergabe erhalten die Runner ihr Geld und werden eingeladen, auf den Erfolg anzustoßen. Möglichst alle Runner bekommen ein Glas in die Hand gedrückt; Charaktere, die an der kleinen Siegesfeier nicht teilnehmen, sollten den Eindruck bekommen, zu mißtrauisch zu sein, damit sie es sich noch einmal anders überlegen. Allerdings wäre Mißtrauen angebracht, denn die Gläser enthalten ein schnell wirkendes Betäubungsgift, gegen das van Meer vorher ein Gegengift geschluckt hat.

Sollte jemand den Betäubungsschaden in Höhe von 10T abwehren oder nichts trinken, wird van Meer den *Schlaf-Zauber* benutzen, auch diese Runner ins Reich der Träume zu schicken. Die Sieben ahnen, daß ihnen Gefahr von einem westphälischen Überfall-

kommando droht. Auf der anderen Seite wissen die Runner zuviel über, als das sie innerhalb der nächsten Tage auf den Straßen erscheinen dürften.

Also hat die Gruppe beschlossen, den Vertrag auf einen mehrtägigen Bodyguard-job auszuweiten, ob es den Runnern paßt oder nicht. Um lästige Diskussionen zu vermeiden und damit die Runner den Weg zum Stammhaus der Gruppe nicht kennen, wurden sie betäubt.

>>>KEINE PANIK<<<

Sinn der Szene ist es, das Team vorübergehend einzuschläfern. Aufgrund der Fähigkeiten van Meers sollte es leicht sein, die Gruppe zu überwältigen.



KLOSTERWACHEN/SÖLDNER (10)

Die Wachen sind nicht so stark an die christlichen Gebote gebunden, aber trotzdem für das Kloster vertretbare Leute, die nicht durch übertriebene Gewalt auffallen. Sie wurden in Westphalen von Ausbildern der Bischofsgarde trainiert, verfügen aber aufgrund ihrer Stellung auch über normalerweise als lästerlich angesehene Cyberware.

Attribute

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 5
Stärke: 3
Charisma: 2
Intelligenz: 3
Willenskraft: 2
Essenz: 3,3
Reaktion: 4(6)

Prof.-/Gefahrenstufe: 3/4

Cyberware

Reflexbooster (1)
Smartgun

Cyberaugen (Lichtverstärker, Blitzkompensation)

Ausrüstung: HK G12A3z [Schockpolster, Gasventil-2, Smartlink, 5 32er Streifen Munition], Ruger Super Warhawk [6 Schuß Munition], Überlebensmesser, Panzerjacke (5/3), Helm (1/1), Funkkopfhörer

Fertigkeiten

Athletik: 3
Auto: 3
Biotech: 2
Elektronik: 3
Feuerwaffen: 5
Geschütze: 3
Militärische Theorie: 1
Nahkampfwaffen: 3
Sicherheitsprozeduren: 2
Initiative: 4(6) + 1W(+2W)

MÖNCHE (18)

Natürlich sind die Mönche den Geboten Gottes treu und der Kirche und damit natürlich auch dem Kirchenstaat Münster gegenüber absolut loyal ergeben, so daß sie niemandem ohne guten Grund Hilfe und Schutz verweigern.

Trotz ihrer friedlichen Absicht war es seit Beginn der Unruhen unumgänglich, sich im Umgang mit Waffen zu üben, obwohl sie diese nur im Defensivfall und nur mit Gelmunition einsetzen.

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 2
Stärke: 2
Charisma: 4
Intelligenz: 4
Willenskraft: 5
Essenz: 6
Reaktion: 3

Prof.-/Gefahrenstufe: 2/2

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 2
Gebräuche (Kirche): 4
Latein: 5
Psychologie: 4
Theologie: 5
Waffenloser Kampf: 3
Initiative: 3+1W

Ausrüstung: Kutte, Gebetbuch, Kreuz

(Zusätzlich verfügen vier der Mönche über die Fertigkeit *Biotech* mit Werten zwischen 4 und 7.)

BISCHOFSGARDISTEN (8)

Als Diener der Kirche und ihres weltlichen Vertreters hat ein Bischofsgardist viele Aufgaben: Er schützt wichtige Kirchenmänner, den Besitz der Kirche und verfolgt deren Feinde. Eine Elitetruppe aus *ki*-Adepten bildet die für ihre Gefährlichkeit und ihr hartes Durchgreifen berühmte Geheimpolizei des Bischofs. Großzügige Spenden der Gläubigen ermöglichen der Garde Zugang zu fast jeder Art von Ausrüstung. Aufgrund der deutsch-katholischen Überzeugung ist sie aber nicht vercybert. Die Gardisten in diesem Abenteuer haben überdurchschnittliche Werte, da sie zu einem besonderen Einsatzkommando gehören, das fast alle Tricks kennt und weiß, wie man mit Problemen fertig wird. Die Einheit hat eine herausragend hohe Disziplin und weiß, was bei diesem Einsatz auf dem Spiel steht.

Attribute

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 4
Stärke: 5
Charisma: 2
Intelligenz: 4
Willenskraft: 4
Essenz: 6
Reaktion: 4

Prof.-/Gefahrenstufe: 4/5

Initiative: 4 + 1W

Fertigkeiten

Athletik: 4
Auto: 4
Feuerwaffen: 6
Gebräuche (Kirche): 2
Geschütze: 4
Heimlichkeit: 5
Magietheorie: 2
Militärische Theorie: 4
Nahkampfwaffen: 4
Verhör: 3

Ausrüstung: HK G12A3z [Schockpolster, Gasventil-2, Lasermarkierer, 5 32er Streifen APDS-Munition], Ceska Black Scorpion [25 Schuß APDS-Munition], Schwert, Mittlere Sicherheitspanzerung (6/5), Sicherheitshelm mit Lichtverstärker, Infrarot und Ultra-Sound-System (1/2), Funkkopfhörer

ERICH STRICKER, ADEPT DES WEISSEN FEUERS

Was in Westfalen als *Adept des Weißen Feuers* bezeichnet wird, ist nichts anderes als ein Elementarer Feueradept (**Grimoire**, S. 28), also ein Magier, der sich auf Kampfzauber spezialisieren muß. Stricker ist ein junges Mitglied dieser magischen Kampftruppe und soll den Theurgen unterstützen und bei ihm lernen. Wie viele andere ist auch er durch sein Training ein sehr aufbrausender Kämpfer geworden, der sich nur mit Mühe an die Etikette und an die Befehle seiner Vorgesetzten halten kann und lieber selbst die Initiative ergreift. Stricker ist ein Fanatiker, der förmlich darauf brennt, in einen Kampf gegen Kirchefeinde losgelassen zu werden. Dabei ist er durchaus bereit, für einen heroischen Auftritt sein Leben zu riskieren und wird wagemutig in jeder Schlacht in vorderster Reihe mitkämpfen.

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 3
Stärke: 3
Charisma: 3
Intelligenz: 5
Willenskraft: 5
Essenz: 6
Magie: 6
Reaktion: 4

Initiative: 4 + 1W

Prof.-/Gefahrenstufe: 4/6

Fertigkeiten

Athletik: 3
Beschwören (Elementare): 2 (4)

Feuerwaffen: 3
Gebräuche (Kirche): 4
Hexerei: 5
Magietheorie: 3
Militärische Theorie: 2
Theologie: 3
Zauber
Höllengeist: 5 (8)
Flammenberührung: 3 (6)
Flammenwerfer: 3 (6)
Feuer kontrollieren: 4 (7)
Zauber exklusiv (+2 Kraft); durch wiederverwendbare Fetische (Silberkreuz und Heiligenmedallions, +1 Kraft) aufge bessert

Ausrüstung: Panzerjacke (5/3), Uzi III [2 24er Streifen Explosivmunition], Ceska vz/120 [18 Schuß Munition], Funkkopfhörer, Kreuz und Heiligenmedallions (Fetische)

ELITEGARDISTEN (4)

Ein großes Dilemma beim Aufstellen einer Elitetruppe in Westfalen ist die strikte Ablehnung von Cyberware. Da Bioware noch einen schwierigen Grenzfall darstellt, besteht die jetzige Spezialeinheit des Bischofs aus mehreren *ki*-Adepten. Das in der Abtei operierende Team besteht aus dreien dieser Kämpfer, die von Christian Berentz angeführt werden.

Die *ki*-Adepten der Bischofsgarde sind ausgesuchte Leute, die in erster Linie für Spezialeinsätze verwendet werden. Alle Mitglieder der Einheit sind absolut diszipliniert und bereit, ihr Leben für ihre Aufgabe zu opfern.

Außerdem haben sie in ihrer Karriere schon brutalen Magiern, toxischen Hexen und gefährlichen Geistern gegenübergestanden, so daß nur wenig sie erschrecken kann.

Attribute

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 6
Stärke: 5
Charisma: 2
Intelligenz: 4
Willenskraft: 5
Essenz: 6
Magie: 6
Reaktion: 5

Prof.-/Gefahrenstufe: 4/6

ki-Kräfte

Gesteigerter bewaffneter Kampf (4)
Gesteigerter waffenloser Kampf (2)
Gesteigerte Reflexe (1)
Todeskrallen (Str)/M
Gesteigerte Athletik (2)
Lichtverstärker-Sicht
Geschärftes Gehör

Fertigkeiten

Athletik: 4 (6)
Feuerwaffen: 2
Gebräuche (Kirche): 4
Heimlichkeit: 3
Magietheorie: 2
Militärische Theorie: 2
Nahkampfwaffen: 6 (10)
Theologie: 2
Waffenloser Kampf: 5 (7)
Initiative: 5 + 2W

Ausrüstung: Panzerjacke (5/3), Helm (1/1), Funkkopfhörer, Ingram Super Mach 100 [1 60er Streifen APDS], Schwert

Für den Anführer Christian Berentz gelten zusätzlich noch folgende Modifikationen: Der *ki*-Adept ist Initiat des zweiten Grades, mit der zusätzlichen Fähigkeit *Astrale Wahrnehmung*, **Charisma** 4, **Führung** 4, **Gefahrenstufe** 7 und einem Waffenfokus der Stufe 4 (Langschwert).

FLÜCHTLINGE (21)

Die Flüchtlinge sind einfache Leute, die durch die ewigen Kleinkriege im Konzil ihren Besitz und ihr Zuhause verloren haben. Sie suchen in den Mauern des Klosters für kurze Zeit Schutz und Geborgenheit, bevor sie weiterziehen und anderen Flüchtlingen Platz machen, die ein ähnliches Schicksal erleiden mußten.

Das Spektrum der Leute ist weit gefächert, die verschiedensten Metamenschenrassen, Alters- und Volksgruppen sind bunt gemischt.

Allerdings bringen die verschiedenen Hintergründe der Leute immer wieder Probleme, wenn sich alte Feinde hier wiedertreffen. Trotzdem ist es den Mönchen bisher immer gelungen, den Frieden im Kloster zu wahren.

Verwenden Sie für die Werte der Flüchtlinge Connections wie Passant, Söldner, Gangmitglied etc. (siehe **SR11** oder **Asphalt-dschungel**) unter Berücksichtigung der Modifikationen für Metamenschen.

ALFRED EHRENBURG, THEURGE DES ERLEUCHTE- TEN ZIRKELS

Alfred Ehrenberg ist ein hoher Theurge des Kirchenstaats Westphalen und Mitglied des Erleuchteten Zirkels, einer magischen Gruppe der ranghöchsten Magier im Dienste des Bischofs. Neben ausgeprägten Fähigkeiten erfordert es außerdem eine feste kirchenideologische Ausbildung und jahrelangen loyalen Dienst als 'Weißmagier' für den Staat, um in diese Gruppe aufgenommen zu werden.

Normalerweise ist der Erleuchtete Zirkel mit magischen Forschungen beschäftigt und fungiert als Beraterstab des Bischofs, doch die besondere Natur des Buchs erforderte die Anwesenheit eines dieser erfahrenen Theurgen.

Ehrenbergs Spezialgebiet sind zwar eher magische Ermittlungsarbeit und Forschungsaufgaben, aber auch er hat am Beginn seiner Karriere viel Zeit im aktiven Dienst verbracht, daß er weiß, wie er seine Feinde zu bekämpfen hat.

Seine oberste Priorität ist es, zu verhindern, daß das Buch in falsche Hände fällt. Gleichzeitig reizt ihn das Wissen, das in diesem uralten Werk ruht, wobei er natürlich die nötige skeptische Distanz aufgrund der Gefahr des Buchs wahr.



Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 2
Stärke: 2
Charisma: 4
Intelligenz: 6
Willenskraft: 6
Essenz: 6
Magie: 8
Reaktion: 4

Initiative: 4 + 1W

Prof.-/Gefahrenstufe: 4/7

Initiatengrad: 2

Fertigkeiten

Beschwören (Bannen): 3 (5)
Feuerwaffen: 2
Führung: 4
Gebräuche (Kirche): 6

Hexerei: 7

Latein (Zentrierung): 6

Magietheorie: 7

Theologie: 6

Verhandlung: 3

Zauber

Betäubungsball: 5

Betäubungsblitz: 4

Magie analysieren: 5

Wahrheit analysieren: 5

Astralgespür: 6

Schwingungen lesen*: 6

Magie erkennen: 5

Heilen: 7

Notration: 3

Konservieren: 3

Manabarriere: 5

Astrale Störung: 6

Aufgrund seines Status als Mitglied des Erleuchten Zirkels ist Alfred Ehrenberg nicht an die Verwendung von Fetischen gebunden.

Ausrüstung: Panzerweste (2/1), Ordenskleidung des Erleuchten Zirkels, Funkkopfhörer, Ceska vz/120 [18 Schuß Munition], Silberkreuz (Zauberspeicher *Astral Sense*, 5 Erfolge), Bibel (Krafftokus 3)

TEIL II

VERTRAGSÄNDERUNG

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Die dumpfe Schwärze verliert langsam ihre schwere Dichte. Geräusche dringen in dein Bewußtsein vor, ein tiefes Brummen füllt deine Wahrnehmung. Das Gefühl des Schwebens löst sich plötzlich auf und ein unkontrolliertes Schwanken ersetzt die angenehme Ruhe. Panik kommt in Dir auf, als Du die Kontrolle über deinen Körper verlierst. Du mußt irgendwie aus dieser Grenzsicht zwischen Bewußtsein und Bewußtlosigkeit freibrechen, irgendwie deine Kraft wiederfinden, um aufzuwachen. Doch es scheint fast aussichtslos gegen dieses Gefühl der Schwäche anzukämpfen.

Plötzlich hört das Schwanken auf, und auch das dröhnende Brummen läßt langsam nach. Allerdings scheitert auch der nächste Versuch, deine Muskeln zu einer Bewegung zu bringen, kläglich. Das Brummen verschwindet und ein kurzes Rumpeln durchbricht die Leere um euch. Irgendein Teil des Körpers meldet eine plötzliche Abkühlung der Lufttemperatur.

Eine Stimme ist zu hören, weit weg hallt ihr undeutlicher Klang. Mit Mühe kannst Du die Worte 'Enigma', 'kümmern' und 'anstrengender Flug' oder 'Fluch' ausmachen. Die andere Stimme ist deutlicher. Sie ruft etwas von 'Aufwachen' und 'Trinken'.

Ein Gefühl dringt in einen Teil deines Körpers, eine warme Flüssigkeit ergießt sich in deinen Mund. Die schwarzen Nebel beginnen sich schneller aufzulösen, endlich findest Du eine Möglichkeit deine Augen zu öffnen. Es ist hell, brennend hell. Langsam erwacht auch der Rest deines Körpers. Deine Muskeln fühlen sich noch steif und müde an, aber sie gehorchen wieder deinen Befehlen. Langsam wird es wieder klar in deinem Kopf.

Du befindest dich noch immer in dem Hubschrauber, doch anscheinend seid ihr bereits gelandet. Das Gesicht einer jungen Frau beugt sich über dich. Sie lächelt dich an und reicht Dir erneut die Tasse mit Kaffee.

"O.K., Leute, Zeit aufzustehen, ihr seid an eurem Ziel angekommen, also los, los! Es gibt viel zu tun!"

Für einen kurzen Moment bleibt die junge Frau stehen und dreht sich zu euch um.

"Ach übrigens, mein Name ist Enigma."

Enigmas Enthusiasmus ist in deiner Verfassung kaum erträglich, aber sie duldet anscheinend keinen Widerspruch und binnen kürzester Zeit ist euer Team wieder einsatzbereit.

ENIGMAS ERKLÄRUNG

"Hört zu, Leute, euer Vertrag wurde verlängert, ihr dürft ein paar Tage bezahlte Ferien auf der Insel machen. Gut, natürlich sollt ihr ein wenig Bodyguard spielen, aber ich glaube nicht, daß das ein Problem sein dürfte!"

Ein einfacher Job, ihr paßt auf und bekommt für fünf Tage 5.000 pro Tag und Nase. Wie wäre es, wenn ich jetzt eure Zimmer zeige?"

Enigma wirft euch ein strahlendes Lächeln zu, und ohne auf eine Antwort zu warten begibt sie sich in Richtung Ausstiegs-
luke.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Der zweite Teil des Abenteuers beginnt mit dem Erwachen der Runner nach der Landung auf der Insel, auf der die Sieben ihr Hauptquartier aufgeschlagen haben.

Direkt nach der Landung werden sie von Enigma, einer Magierin der Sieben, geweckt. Ihre Aufgabe ist es, den Runnern die Situation zu erklären.

Enigma wird versuchen, die Runner mit ihrer freundlichen Art zu beruhigen und ihnen auf ihre Art das Angebot für den Bodyguard-Job vorstellen. Ihre erste Priorität ist es, dafür zu sorgen, daß die Runner nicht ausrasten und irgendwelche Dummheiten aus Rache versuchen. Mit ihrer kumpelhaften Art wird sie sich auf eine Stufe mit dem Team stellen (außerdem war sie selbst einige Zeit Runnerin) und eine friedliche Atmosphäre schaffen.

Beschwert sich einer der Spielercharaktere über die Art, wie ihnen der Bodyguardjob aufgezwungen wurde, wird sie ihm knallhart eines vor Augen führen: Die Runner wissen zuviel über das Buch und das läßt ihrer Gruppe nur zwei Möglichkeiten.

Diese Möglichkeiten sind der Bodyguardjob, bei der ihre Leute die Runner unter Aufsicht haben, oder die Beseitigung der Spielercharaktere, was sie persönlich allerdings als Verschwendung von Talent sehen würde.

Die neuen Bedingungen sind, daß die Runner für fünf Tage auf der Insel der Magier bleiben und sich darauf vorbereiten, mögliche Angriffe der Bischofsgarde abzuwehren. Da Truppen des Bischofs in diesem Gebiet nicht gern gesehen wären, rechnen die Magier nur mit einem kleinen inoffiziellen Einsatzteam, für das die Runner als Bewachung ausreichen dürften. Jedes Mitglied des Teams erhält dafür 25.000 EC im Voraus und natürlich die Bezahlung für den ersten Auftrag. Diese Bezahlung steht nicht zur Verhandlung und Enigma weist eventuell an dieser Stelle erneut auf die zweite Möglichkeit hin ...

Nach den fünf Tagen dürften die Magier genug über die Geheimnisse des Buchs wissen, daß selbst die Weitergabe dieser Informationen durch die Charaktere die Pläne der Magiergruppe nicht mehr gefährden kann. Allerdings dürfen die Runner während ihres Aufenthalts keinen Kontakt mit anderen Leuten aufnehmen, im Notfall ist Enigma bereit, jedem Charakter das Absenden einer kontrollierten Nachricht zu erlauben, um ihnen die Chance zu geben, ihre Angelegenheiten für die Dauer ihres Aufenthalts zu klären.

Sobald diese Punkte geklärt sind, wird Enigma den Runnern das Anwesen zeigen und auf der Insel herumführen. Dabei warnt sie sie vor den Crittern im See, zeigt ihnen die Sicherheitsmaßnahmen und stellt den Charakteren die anderen Magier vor.

Am Ende ihrer Führung zeigt sie ihnen ihre Zimmer und lädt sie zum Abendessen im großen Speisezimmer ein, bei dem auch alle Magier anwesend sein werden. Bei ihrer Führung wird sie freundlich sein und auch Fragen beantworten, allerdings wird sie auch die Hinweise auf die Räume, die die Runner nicht betreten dürfen, unterstreichen. Speziellere Informationen, wie z.B. die Tatsache, daß Fenris ein Gestaltwandler oder Cassandra ein Luftelementar ist, wird sie allerdings zuerst nicht herausgeben.

>>>KEINE PANIK<<<

Wenn die Runner meinen, sie müßten Enigma angreifen, werden sie feststellen, daß sich die junge Magierin durchaus verteidigen kann. Solange sie nur verletzt wird, wird sie

versuchen, die Spieler zu beruhigen und hat zunächst Verständnis für eventuelle Wutausbrüche.

Verfallen die Spieler völlig in einen Berserkerrausch, haben sie die gesamte magische Gruppe gegen sich und den übrigen Magiern liegt in diesem Fall nichts daran, die Spielercharaktere überleben zu lassen.

DIE INSEL UND DAS LANDHAUS

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Das Hauptquartier der Sieben und damit der Schauplatz des zweiten Abschnitts des Runs ist im südlichen (festländischen) Teil des Herzogtums Pomorya gelegen. Das Stammhaus der Sieben befindet sich auf einer Insel innerhalb eines kleineren Sees, der sich durch einen erhöhten Grundwasserspiegel gebildet hat.

Der See hat ungefähr eine Ausdehnung von drei Kilometern Breite und fünf Kilometer Länge, während die künstlich aufgeschüttete Insel in seiner Mitte einen Durchmesser von etwa einem Kilometer hat. Der See ist von Wald umgeben und liegt abseits genug, daß sich praktisch nie jemand dorthin verirrt (außer vielleicht, wenn er einige sehr deutliche Warnschilder ignoriert).

Die Sieben unterhalten über Georg Ritter gute Kontakte zum Herzog, so daß das Stammhaus der Sieben sich dem Beistand der Regierung bei Schwierigkeiten sicher sein kann. Dieser Umstand macht aufgrund der gespannten politischen Situation ein Eingreifen von Münster ungewöhnlich schwierig. Im Gegenzug und zum Schutz ihres Stammhauses haben die Sieben bereits mehrmals den Herzog und einige seiner Vertrauten unterstützt.

Die Insel selbst wurde erst vor acht Jahren aufgeschüttet, und aus der selben Zeit stammt auch das Stammhaus der Magier, selbst wenn die Architektur es älter erscheinen läßt. Ein Teil der Insel ist bewaldet; zu den wenigen markanten Punkten gehören der Bootssteg, an dem ein Aztech Nightrunner vertäut liegt, das betonierte Hubschrauberlandefeld, eine Satellitenschüssel, die die einzige Kommunikationsverbindung darstellt, und der Ritualplatz, der allerdings vor den Vorbereitungen als solcher kaum zu erkennen ist. In magischer Hinsicht ist noch der Hexenkreis (Stufe 9), den Georg Ritter benutzt sowie die Medizinhütte (Stufe 8) von Fenris zu nennen.

Letztere erscheint dem ungeübten Betrachter zwar eher wie die Mischung einer Blockhütte und einer unterirdischen Sauna, doch die Wolfsschamanin, die zur Zeit des Aufenthalts der Runner ihre Medizinhütte zur intensiven Meditation über den Kontakt zu ihrem Totem nutzt, wird bereits im Vorfeld vor jeglicher Störung ihrer Ruhe warnen (abgesehen davon ist die Medizinhütte in ihrer Funktion effektiv eine Sauna, um Visionen heraufzubeschwören und Fenris meint es mit ihrer Privatsphäre tatsächlich todernst).

Das Haus ist ein mehrstöckiges Gebäude, dessen Sandsteinfassade mit seinen Verzierungen einer Gründerzeit-Villa alle Ehre gemacht hätte. Besonders auffallend ist der Turmbau, in dem sich die Bibliothek befindet, und dessen Spitze aus der Glaskuppel eines Observatoriums besteht.

Während des Runs können sich die Spielercharaktere gleichsweise frei auf der Insel und im Haus bewegen, allerdings gibt es einige Bereiche, die ihnen verwehrt bleiben, nämlich die Bibliothek, die Privaträume der Magier und der gesamte Keller. Keiner dieser Bereiche ist allerdings abgeschlossen.

Es folgt eine Beschreibung des Hauses:

ERDGESCHOß

1. Eingangshalle

Bereits der Eingangsbereich vermittelt den selben gediegenen Eindruck von vergangenem Luxus, der Grundlage für den Stil des gesamten Hauses ist. Auf dem schwarzweiß karierten Marmorfußboden ist ein roter Läufer ausgerollt, der sich direkt zu der ausladenden Treppe zum ersten Stock erstreckt. Wertvolle Porträts aller Bewohner des Hauses hängen Seite an Seite mit den Werken berühmter Maler, die wie die Antiquitäten in der Halle von kaum schätzbaren Wert sind. Einige große Farne in den Ecken verleihen der Halle einen freundlicheren Anblick.

2. Kleiner Salon

Um Gästen oder Besuchern, die nicht sofort empfangen werden können, einen Raum zum Warten geben, wurde dieser kleine Salon eingerichtet. Auch hier sind die aufgehängten Gemälde echte, alte Meisterwerke und auch die gründerzeitliche Einrichtung ist bis ins letzte Detail stimmig. Außerdem steht eine kleine Bar bereit, die es Romeo, dem Butler, erlaubt, wartende Gäste gebührend mit Getränken zu versorgen.

3. Gewächshaus

In diesem zweistöckigen, großzügig verglasten Anbau wachsen dutzende seltener tropischer Pflanzen. Ein Mikrocomputer steuert sowohl die hohe Luftfeuchtigkeit, als auch das tropische Klima und beregnet jeden Abend die Pflanzen durch ein Bewässerungssystem in der Decke. Neben der Tatsache, daß einige der Pflanzen für die Magier von besonderem Interesse sind, verbringen vor allem Julia Burckhart und Georg Ritter viel Zeit in diesem Raum auf der Suche nach Inspiration oder mit der Pflege der Pflanzen.

4. Großer Ballsaal

Dieser geräumige Saal war ursprünglich für größere Feste gedacht, wird aber zur Zeit von den Sieben für andere Zwecke benutzt. Der Raum ist komplett leergeräumt, und nur ein mit bunter Kreide gezeichneter und mit arkanen Symbolen verzierter Kreis erstreckt sich über den Parkettfußboden. Es handelt sich hierbei um einen hermetischen Zirkel zur Beschwörung von Luftpfelementaren (Stufe 6), den Jörg Kampen vorbereitet hat.

5. Unteres Bad

Wie alle anderen Badezimmer im Haus bietet auch dieser Raum modernsten Komfort und stilvollen Luxus.

6. Jagd- & Billiardzimmer

In diesem Salon befinden sich neben verschiedensten Trophäen, mehreren Bildern mit Jagdszenen und diversen alten Gewehren (zu denen keinerlei Munition im Haus vorhanden ist) ein großer Pool-Tisch, den die Sieben, vor allem Enigma, regelmäßig benutzen. Die gemütliche Atmosphäre und nicht zuletzt die Anwesenheit eines Sony Großbildtrideos machen diesen Raum zum abendlichen Treffpunkt der Sieben, falls ihnen der Sinn nach Gesellschaft und Ablenkung von ihren magischen Studien steht.

7. Bibliothek

Was sich von außen als Turm präsentiert, ist die fünfstöckige Bibliothek (untere Bibliothek und Observatorium eingerechnet), das Herzstück des gesamten Gebäudes. Die alten Bücherregale, die praktisch die gesamten Wände füllen, ohne viel Platz für Fenster zu lassen, beinhalten Werke vom Mittelalter bis zur Neuzeit, wobei die Themenwahl von Magietheorie, Okkultismus, Alchimie und anderen Geheimwissenschaften dominiert wird.

Die Anzahl der naturwissenschaftlichen Bände ist deutlich geringer, da Disziplinen wie beispielsweise Astronomie oder Chemie nur als Hilfswissenschaften angesehen werden. Regeltechnisch gesehen beherber-

gen die Bücher das Wissen einer hermetischen Bibliothek, deren Stufe in jedem Teilaspekt bei 9 (!) liegen dürfte.

Galerien auf den einzelnen Stockwerken lassen einen Blick vom Erdgeschoß bis zur Kuppel des Observatoriums zu (siehe auch 3. Stock), und jede der Einzelebenen bietet Sitzmöglichkeiten und Tische zum Studium der Bücher.

Zusätzlich finden sich im Erdgeschoß und im ersten Stock Computerterminals, die lokal vernetzt sind. Neben ihrer Funktion als Arbeitsrechner, werden so weitere Daten und Dokumente verwaltet. Die per Codes gesicherten Datenbanken (Probe auf Computer (8), um den Code zu knacken) beinhalten neben Gigapulsen von anderen magietheoretischen Daten auch einige Files, die sich mit dem Buch und der Beschwörung beschäftigen. So lange die Satellitenschüssel auf der Insel intakt ist, lassen sich mit diesen Terminals sogar Informationen aus der Matrix laden.

Wie bereits erwähnt, ist die Bibliothek einer der Bereiche, in denen die Runner nichts zu suchen haben, während die Sieben einen großen Teil ihrer Zeit hier verbringen. Abgesehen davon ist die Bibliothek durch einen Hüter der Stufe 8 geschützt.

8. Küche

Die Küche ist einer der wichtigsten Arbeitsbereiche von Cassandra, wenn sie die Mahlzeiten vorbereitet. Doch auch Romeo wartet hier auf Abruf, sofern er nicht mit irgendwelchen Tätigkeiten im Haus beschäftigt ist.

Die Küche gehört zu den modernen Luxusausführungen, in der jede Küchenmaschine und jedes Hilfsmittel integriert wurde, womit sie jeglichen antiquierten Charme des restlichen Hauses vermissen läßt, ohne dadurch ungemütlich zu sein. Cassandra ist in der Regel über Besuch in der Küche erfreut, und natürlich steht es den Runnern frei, den ausgedehnten Mahlzeiten der Sieben fern zu bleiben, um in der Küche einen kleinen Imbiß zu nehmen.

9. Vorratskammer

Die Vorräte der Sieben sind groß genug, um damit für jeden Geschmack mehrere Wochen im absoluten Luxus schwelgen zu können, und es ist selbst für Laien erkennbar, welche Kosten die hier gelagerten Nahrungsmittel und Delikatessen verursachen dürften.

10. Speisezimmer

Das Speisezimmer ist der Raum, in dem sich die Sieben regelmäßig zu den Mahlzeiten treffen und bei dieser Gelegenheit verschiedene Themen und Projekte diskutieren. Dabei ist natürlich in den Tagen des Abenteuers das Hauptgespräch die Beschwörung, sowohl in der Planung, als auch (danach) in der Analyse, woran der Fehlschlag lag.

Der Raum ist ebenfalls mit teuren Antiquitäten eingerichtet, und das Herzstück bildet die große Tafel, die Plätze für 13 Personen bietet. Große Spiegel, die der Fensterseite gegenüberliegen, lassen den Raum wesentlich größer wirken und sorgen zusammen mit den großen Kristallüstern für eine festliche Beleuchtung.

11. Großer Salon

Eigentlich ist dieser Raum nur die große Variante des kleinen Salons, der sich durch die noch großzügigere Ausstattung mit Antiquitäten auszeichnet.

Trotzdem bleibt der große Salon praktisch ungenutzt, da sich die Magier in ihrer Zeit auf der Insel hauptsächlich im Labor, in der Bibliothek, dem Billiardzimmer oder ihren eigenen Räumen aufhalten.

1. STOCK

12. Skulpturenraum

Die Bildhauerwerkstatt von Julia Burckhart ist ein heller Raum mit großen Fenstern, an dessen Wänden großformatige Skizzen und Fotos

als Vorlagen hängen. Zur Zeit stehen hier drei Steinstatuen, von denen zwei aus weißem Marmor und die dritte aus Kalkstein gefertigt wurden. Die eine Marmorstatue stellt die unvollendete Darstellung Alexander van Meers im Anzug dar, während die fertige Plastik das nackte Selbstporträt der Bildhauerin selbst ist.

Beide Werke sollen bald als Körper für Verbündete dienen, wobei Julia Burckhart darauf Wert legte, ihrer Statue später normale Kleidung geben zu können. Die äußerst realistische Kalksteinstatue eines haßerfüllt dreinblickenden Mannes ist hingegen in Wirklichkeit ein Mensch gewesen, den die Künstlerin versteinern ließ und per Intensivierung in diesem Zustand gefangen hält (*Versteinern* 5). Näheres zu dieser Person finden Sie weiter unten.

13. Gemäldegalerie

Auch die Galerie ist tagsüber ein lichtdurchfluteter Raum, in dem die Sieben neben einigen weiteren teuren Gemälden (darunter auch einige neuzeitliche Werke) in Glasvitrinen diverse Artefakte aufbewahren. Zwar sind diese Gegenstände an sich nicht magisch, doch der Aberglaube und die Geschichte weisen viele dieser Waffen, Kristallkugeln, Heiligen-Reliquien, Tarotkarten, Kelche etc. als herausragende Objekte mit mystischen Fähigkeiten aus. Außer ihrer sagenumwobenen Herkunft haben diese Artefakte allerdings keinen besonderen Wert.

14. Fenris' Schlafzimmer

Wie zu erwarten, ist sein Schlafzimmer sehr spartanisch eingerichtet.

Außer dem großen Bett und einem Kleiderschrank ist der mit Holz verkleidete Raum praktisch leer und läßt jegliche persönliche Verzierungen vermissen. Fenris' persönliche Habe paßt in einen Rucksack, der griffbereit unter dem Bett liegt. Auch das zugehörige Bad ist schlicht und nur auf das Nötigste reduziert.

15. Van Meers Schlafzimmer

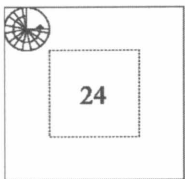
Auch der Raum, den Alexander van Meer bewohnt, ist eher zweckmäßig eingerichtet, als daß er durch eine schöne Ausstattung auffällt, doch im Gegensatz zu Fenris' Raum finden sich hier durchaus Hinweise darauf, daß das Zimmer wirklich bewohnt wird. Während der fanatischen Arbeitsphasen des Magiers finden sich hier dutzende aufgeschlagene Bücher, Stapel von Notizen und Computerausdrucken, sowie das dreckige Geschirr der letzten Mahlzeiten.

16. Kampens Schlafzimmer

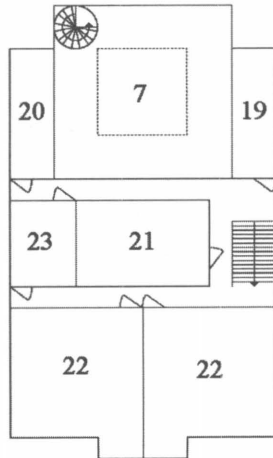
Im Gegensatz zu Alexander van Meer ist Jörg Kampen ein Ordentlichkeitsfanatiker, was seinen Raum angeht. Alle persönlichen Bücher, die von ihm gefertigten Modelle für Fokuse und seine Sammlung teurer Whiskeysorten, von denen er nie trinken würde, stehen auf fest angestammten Plätzen, und auch der Kleiderschrank ist fein säuberlich sortiert.

Sogar Hardcopies des regen E-Mail-Verkehrs mit verschiedenen anderen Experten für Taliskrämerei und Alchimie sind sorgfältig mit Datum sortiert abgeheftet.

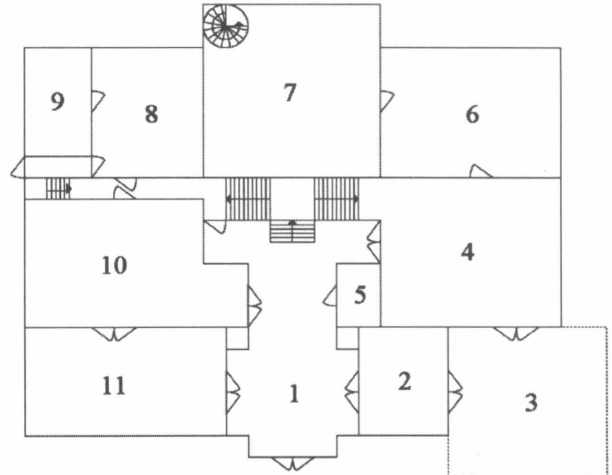
3. Stock



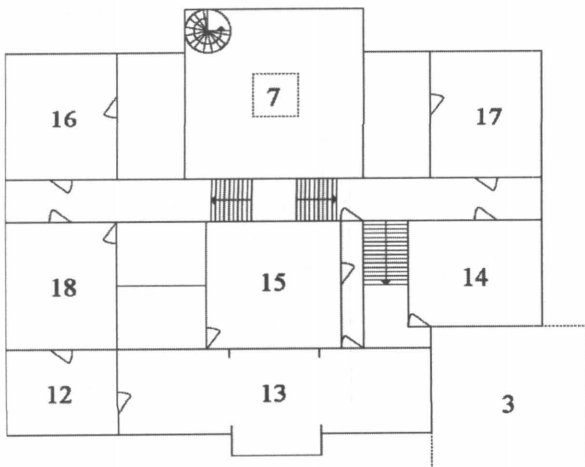
2. Stock



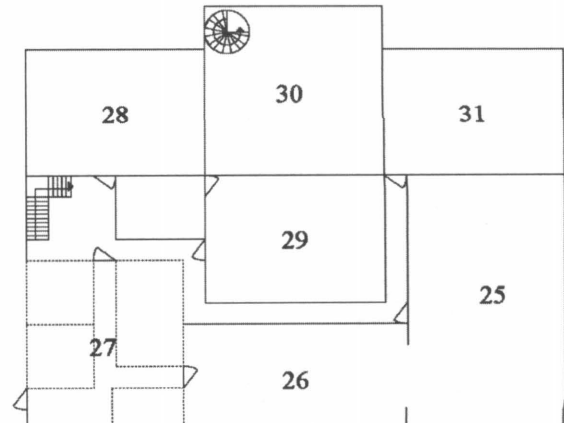
Erdgeschoß



1. Stock



Keller



17. Krauses Schlafzimmer

Da Michael Krause immer nur kurzzeitig auf der Insel ist, und die meiste Zeit in den Enklaven der AGC lebt, finden sich in dem Zimmer nur wenige persönliche Gegenstände und Kleidungsstücke. Als jemand, der ständig zwischen Kongressen, Labors und Verwaltungen des Chemiekonzerns hin- und herreist, ist Krause gewohnt, mit wenig Gepäck auszukommen und sich nicht mit überflüssigem Ballast zu belasten. Allerdings fehlt in keinem seiner Domizile eine gute Stereoanlage und eine große Sammlung klassischer Musik.

18. Schlafzimmer von Burckhart und Ritter

Während der Rest des Hauses mit seinem Luxus stilvoll an alte Zeiten erinnert, kann man das Zimmer von Julia Burckhart und Georg Ritter mit einem Wort charakterisieren: Kitsch. Sowohl die barocken Möbel, als auch der Kleinkram, der überall herumsteht, überschreitet deutlich die Grenze zur Geschmacklosigkeit, doch die beiden Bewohner fühlen sich offenbar in dem überladenen Prunk wohl. Abgesehen davon hat sich die Tatsache, daß sich beide einen Raum teilen müssen, nicht gerade positiv auf den zur Verfügung stehenden Raum ausgewirkt, so daß die Schränke beinahe überquellen.

2. STOCK

19. Cassandras Kammer

Dieser Raum wurde für Dienstmoten gebaut und die spärliche Einrichtung aus Bett und Schrank dient heute Cassandra als Aufenthaltsraum. Der Schrank ist völlig leer und auch sonst lassen sich absolut keine persönlichen Gegenstände in diesem Raum finden. Wenn sich Cassandra in diesem Raum aufhält, dann meditiert sie sitzend auf dem Bett und hängt den Träumen ihrer verlorenen Freiheit nach.

20. Romeos Kammer

Romeos Kammer entspricht der von Cassandra, bis auf die Tatsache, daß der Schrank sechs makellose Anzüge enthält, die Romeo jeden Tag trägt. Da Romeo ständig mit irgendwelchen Aufgaben beschäftigt ist, nutzt er diesen Raum nur zum Wechseln seiner Kleidung.

21. Speicher

Die Tür zum Speicher ist immer mit einem konventionellen Schloß (Stufe 3) verriegelt, und entgegen aller Erwartungen enthält der fensterlose Raum tatsächlich nur alten, verstaubten Plunder ohne weiteren Nutzen. Neben alten Lampen türmen sich Kisten voller alter Kleidung, Tischdecken und Vorhänge, dazwischen steht eine Kleiderpuppe und ein altes, kaputtes Klavier.

Ausgestopfte Tiere, leere Bilderrahmen, Stühle und ähnliche Dinge runden das fast undurchdringliche Chaos ab. Da seit Jahren niemand mehr den Versuch gemacht hat, Ordnung in diesen Raum zu bringen, sind alle Sachen verstaubt und ohne jedes System wild durcheinandergestellt.

22. Gästequartiere

Normalerweise bieten die Gästequartiere luxuriös viel Platz, doch da die beiden Räume für alle Runner ausreichen müssen, ist der zur Verfügung stehende Raum etwas beschränkt. Eines der Quartiere gehörte eigentlich Georg Ritter, doch seit er bei Julia Burckhart eingezogen ist, steht dieses Zimmer leer.

Es sind neben den normalen Doppelbetten genügend Feldbetten für alle Runner aufgestellt worden; für jeden Spielercharakter ist ein Metallspind für seine Ausrüstung vorhanden. Außerdem befinden sich in den Spinden Kleidung für die nächsten Tage: Jedem Runner stehen normale Straßenkleidung, Tarnoveralls und eine Garnitur entsprechender Abendgarderobe zur Verfügung. Die Kleidung dürfte halbwegs passen und soll den Aufenthalt für die Runner etwas angenehmer machen. Außerdem wird allen Runnern jeweils eine schwere Pistole (Walther Secura

und eine Maschinenpistole (HK 227) mit allen nötigen Extras für ihre Wachtätigkeit zur Verfügung gestellt.

Raum 23 ist das zugehörige Badezimmer, das den Runnern zur Verfügung steht.

3. STOCK

24. Observatorium

Das oberste Stockwerk des kleinen Turms besteht aus einer großen Glaskuppel, die einen imposanten Blick über die gesamte Insel erlaubt. Neben einigen antiken und modernen Teleskopen sind hier drei große Kartenständer zu finden, an denen zwei Sternkarten und eine Satellitenkarte des Konzils von Marienbad hängen. Die Aufnahme ist laut Datum nur wenige Tage alt und zeigt eine detaillierte Vergrößerung des Klosters.

Anhand der Bildunterschrift läßt sich entnehmen, daß die Aufnahme von NavSat-3, einem Nachrichten- und Beobachtungssatelliten einer Konzernkooperation (zu der auch die AG Chemie gehört) gemacht wurde.

Des weiteren befinden sich auf einem Tisch und in den wenigen Regalen diverse Standardwerke über Astrologie und Astronomie sowie einige handgeschriebene Notizen bezüglich verschiedener Sternkonstellationen.

KELLER

25. Großes Labor

Das große Labor ist neben der Bibliothek der wichtigste Raum für die Magier; die Ausstattung wurde zum Teil von der AG Chemie im Austausch gegen Forschungsergebnisse zur Verfügung gestellt. Die Ausrüstung ist nahezu vollständig und erlaubt bis zu vier Leuten gleichzeitig unbeeinträchtigt hier zu arbeiten (Äquivalent von vier Verzauberungsläden).

Außerdem befinden sich hier Werkzeuge, um Holz, Edelsteine und andere Werkstoffe direkt zu verarbeiten und daraus Fokuse herzustellen, während eine Esse für Metallverarbeitung ebenfalls vorhanden ist. Auf den großen Tischen sind die verschiedensten Apparaturen aufgebaut und in einer Ecke steht eine Raffinationsanlage zur Herstellung von Orichalcum. Die theoretischen Grundlagen und die Buchführung über die Experimente können mit mehreren Computerterminals verwaltet werden, so daß in keinerlei Hinsicht gespart wurde.

Die meisten herumliegende Teile sind nahezu wertlos, sowohl im magischen als auch weltlichen Sinn, denn alle wertvollen Gegenstände sind in einem, im Boden eingelassenen, Tresor verstaubt. Neben den wertvolleren Werkstoffen wie Silber und Gold lagern hier auch zwanzig Einheiten Orichalcum, die die Sieben auf Vorrat hergestellt haben, sowie einige kleinere Fokuse. Weiterhin sind in mehreren Schränken alchimistische Materialien in den verschiedenen Raffinationsschritten in Mengen zwischen zehn und fünfzig Einheiten zu finden.

26. Testraum

Der sogenannte Testraum dient den Sieben dazu, neue Zauber und Artefakte auszuprobieren. Aus diesem Grund ist der Raum auch besonders gesichert. Die Wände sind verstärkt und schallisoliert, die Türen entsprechend angepaßt, und zusätzlich sichert ein Hüter der Stufe 8 das umliegende Gebäude vor fehlgeleiteten magischen Energien.

Ungezählte Sensoren und Computer stehen bereit, jede kleinste Erscheinung detailliert aufzuzeichnen. Zwar sind die technischen Aufzeichnungsmöglichkeiten für magische Phänomene noch im Anfangsstadium, doch trotz allem repräsentiert diese Ausrüstung einen beträchtlichen materiellen und wissenschaftlichen Wert. Leider ist es allerdings nicht möglich, mit diesen Geräten *Bachog* aufzuspüren oder näher zu analysieren.

27. Zwinger

Dieser Raum wurde für parabiologische Untersuchungen angelegt und enthält mehrere große Käfige, um darin kurzzeitig Paracritter zu halten. Besonders Fenris meidet diesen Raum, da sie die Einstellung der anderen Magier gegenüber den gefangenen Lebewesen verachtet.

Zur Zeit befinden sich in dem großen Käfig eine ausgewachsene Naga, während in einem weiteren Käfig ein Ghul wie ein Tier gefangengehalten wird. Die anderen Käfige sind zur Zeit leer.

An der Wand neben der Tür befindet sich ein Kontrollpult, um die Käfige zu öffnen und die Klimabedingungen in dem Raum zu regulieren, während darunter für Notfälle eine geladene Narcojectpistole angebracht ist.

28. Untere Kapelle

Welchem Umstand die kleine Kapelle ihre Entstehung zu verdanken hat, bleibt ein Rätsel, doch tatsächlich ist dieser unterirdische Raum eine kleine Kapelle komplett mit Kreuz, Altar und Holzbänken. Allerdings interessiert sich keiner der Sieben für die christliche Religion (zumindest nicht in diesem Zusammenhang), so daß der Raum absolut ungenutzt bleibt.

29. Enigmas Schlafraum

Der fensterlose Wohnraum von Enigma bildet einen starken Kontrast zum restlichen antikierten Luxus des Hauses. Ihre Einrichtung ist eher spärlich, funktionell, modern und schwarz. Neben dem großen Futon fallen sofort das Computermittel, der riesige Trideoschirm und die High-End-Soundanlage auf.

In den Regalen an den Wänden hebt sie auch einige persönlichen Kleinkram auf, während ihre wirklich wichtigen Erinnerungsstücke an ihre Runnerzeit in einer alten Munitionskiste unter ihrem Bett begraben sind. Außerdem lagert die ehemalige Runnerin ihre komplette alte Ausrüstung inklusive ihrer Waffen in einem zweiten Kleiderschrank.

30. Untere Bibliothek

Der untere Teil der Bibliothek enthält die wichtigsten Dokumente des Hauses. Neben unschätzbar wertvollen antiken Schriften über Magie sind hier alle Formeln der Fokusse und Zaubersprüche, die die Gruppe entwickelt hat, gelagert. Der Raum ist von einem zusätzlichen Hüter der Stufe 12 umgeben; ein Erdelementar der Stufe 8 bewacht das Innere der Barriere, mit der Aufgabe, jede Person, die nicht zu der Gruppe gehört und den Raum physisch oder astral betritt, zu töten.

Zusätzlich ist eine Laserlichtschranke, die nur bei normaler Öffnung durch den Handabdruckscanner abgeschaltet wird, mit einer Falle gesichert.

Der an die Lichtschranke gekoppelte Mechanismus sorgt für die Freisetzung des von der AGC hergestellten Nervengases Thorid-B-III (Vektor: Atmung, Hautkontakt; Schaden: 14T; Wirkungszeit: sofort; nach fünf Minuten wird das Gas inert und damit harmlos).

Sobald Bachog in van Meers Körper die untere Bibliothek aufgesucht hat, ist sowohl die Falle bereits ausgelöst, als auch der Erdgeist vernichtet.

31. Versorgungskeller

Hier laufen alle Versorgungsleitungen des Hauses zusammen. Sowohl die Strom-, Wasser- als auch Wärmeversorgung werden von hier aus gesteuert, außerdem läuft die Leitung von der Satellitenschüssel durch diesen Raum.

Da die Insel in einer Funksperrzone liegt, die normale Handtelefone nicht durchdringen können, sind die Telekomgeräte der Sieben mit der Satellitenschüssel verbunden, um eine Kommunikation mit der Außenwelt zu ermöglichen.

Des Weiteren werden hier diverse Werkzeuge und Ersatzteile gelagert, um damit kleinere Reparaturen selbst durchführen zu können.

Im vorderen Teil ist zusätzlich die Waschküche untergebracht, in der Romeo sich um die Textilien des Hauses kümmert.

DIE UNGEHEUER DER INSEL

Auf der Insel bzw. im umgebenden See leben einige Paraarten, die teilweise von den Sieben hier angesiedelt wurden, um das Gelände vor Eindringlingen zu schützen. Zusätzlich kann es im späteren Verlauf des Abenteuers passieren, daß die Wesen aus dem Zwinger sich ebenfalls frei auf der Insel oder sogar innerhalb des Hauses bewegen.

Zum einen lebt auf der Insel ein kleines Wolfsrudel von *fünf Wölfen*, das aufgrund von Fenris' Anwesenheit friedlich ist. Die Wolfsschamanin ist die Anführerin des Rudels und aufgrund ihrer Möglichkeiten, sich mit den Tieren zu verständigen, sind normalerweise die Wölfe die Bewacher der Insel. Allerdings ist auch der See bewohnt, so daß neben einer Vielzahl von *Spuckhechten* (*Paranormal Animals of Europe*, S. 92) eine *Süßwasser-Seeschlange* (*Handbuch der Erwachsenen Wesen 1*, S. 148) den See als ihr Jagdrevier ansieht. Selbst die Sieben haben nur begrenzte Kontrolle über diese Critter, da aber außer Enigma, die allmorgendlich ein paar Runden schwimmt, keiner der Sieben Interesse an dem See hat, ist dieser Umstand für die Magier ohne Interesse.

>>>KEINE PANIK<<<

Es steht zu hoffen, daß sich die Runner zunächst von den Räumen fernhalten, die sie nicht betreten dürfen, denn ansonsten stecken sie in Schwierigkeiten. Allerdings kann man dieses Problem zunächst noch mit Lohnkürzungen lösen. Geraten die Spielercharaktere in Schwierigkeiten durch die Critter, gibt es immer noch die Möglichkeit, ihnen durch einen der Magier zu helfen.

DIE SIEBEN

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Die ersten zwei Tage auf der Insel der Sieben sind eigentlich eher ereignislos, doch es bietet sich trotzdem an, diese Zeit komplett auszuspielen. Vor allem im Hinblick auf die Zeit nach der Beschwörung ist es wichtig, die einzelnen Magier vorzustellen und den Runnern ein Gefühl für ihre Auftraggeber und ihren Aufenthaltsort zu geben. Abgesehen davon eignet sich die Szene besonders für ein wenig Rollenspiel, das den Spielern erlaubt, ihre Charaktere richtig auszuspielen.

Natürlich werden sich die meisten Runner primär auf einen Angriff vorbereiten, das Gelände sichern und Wachaufgaben erfüllen, doch im Grunde sind diese Vorbereitungen unwichtig, da die Bischofsgarde erst am Ende des Abenteuers anrückt. Lassen Sie die Runner trotzdem ruhig ihre Pläne schmieden, vor allem wenn es Spieler in der Gruppe gibt, die diese Art der Vorbereitung genießen.

Der interessantere Teil dieser Zeitspanne bis zur Beschwörung ist jedoch die Interaktion mit den neun anderen Bewohnern der Insel, die Sie möglichst plastisch darstellen sollten. Während einige dieser Leute den Runnern eher distanziert gegenüberstehen, bieten sich andere für längere Szenen mit den Spielercharakteren an. Ermutigen Sie die Spieler, ihre eigenen Ziele zu verfolgen, sich mit ihren Auftraggebern zu beschäftigen und sich dem Leben auf der Insel anzupassen. Die Zeit, in der die Spieler wieder zum Handeln gezwungen sind, wird schon früh genug wieder kommen.

Es folgen einige grundlegende Verhaltensweisen der Sieben bzw. ihrer beiden Geister sowie einige Anregungen für mögliche Handlungsstränge. Trotzdem bleibt mit Absicht vieles dem Spielleiter zur Improvisation überlassen, um den Ge-

schmack seiner Spielergruppe zu treffen. Dabei sei noch besonders auf die Möglichkeiten hingewiesen, die die Mahlzeiten der Sieben bieten, da bei dieser Gelegenheit alle Magier an einem Ort versammelt sind und die verschiedensten Themen diskutieren. Natürlich sind die Runner ebenfalls zu diesen Mahlzeiten eingeladen.

Weitere Informationen zu den Nichtspielercharakteren finden sich außerdem weiter unten bei den Charakterbeschreibungen.

Zunächst werden die Runner die beiden Dienstboten des Hauses kennenlernen, nämlich Romeo und Cassandra. Beide Bedienstete sind Geister und deshalb etwas ungewöhnlich: **Romeo**, ein vergleichsweise junger Verbündeter, erscheint als anzugtragende Steinstatue und kümmert sich primär um elementare Hausarbeiten. Auch wenn er wie Cassandra angewiesen wurde, jeden Wunsch der Runner, der nicht mit seinen Verpflichtungen gegenüber den Sieben in Widerspruch steht, zu erfüllen, werden die Charaktere feststellen, daß er weder über eine ausgeprägte Persönlichkeit noch einen eigenen Willen verfügt. Daher wird er auch von den Magiern nur als Arbeitsdrohne betrachtet.

Bei **Cassandra** ist die Lage schon etwas anders, da es sich bei ihr um einen ehemals Freien Luftgeist handelt, der von den Sieben erneut unter die Kontrolle eines Magiers gebracht wurde. Cassandra hat im Gegensatz zu Romeo eine echte Persönlichkeit und wird aufgrund ihrer Eigeninitiative bei wichtigeren Aufgaben, wie der Präparation der Mahlzeiten eingesetzt. Unter der Tatsache, daß die meisten Magier sie trotzdem wie eine Sklavin behandeln, leidet sie, da sie für kurze Zeit den Geschmack ihrer Freiheit genießen konnte. Cassandra fühlt sich auf der Insel einsam und verbringt normalerweise die meiste Freizeit alleine am Ufer des Sees. Daher interessiert sie sich auch für alles, was die Runner ihr über das 'Leben draußen' erzählen, obwohl sie vieles mit der Naivität eines Kindes betrachtet und in diesen Momenten sichtbar unter ihrer Unfreiheit leidet. Trotzdem ist auch sie zur Loyalität gezwungen und wird den Runnern jeden Wunsch erfüllen. Sollten die Spielercharaktere sich allerdings zuviel herausnehmen und sie schlecht behandeln, kann dies schnell zu einer Konfrontation mit Enigma, einer jungen Ex-Shadowrunnerin, führen, die Cassandra wie eine Art kleine Schwester beschützt.

Sollten die Runner Cassandra also zu sehr ausnutzen, ist eine Konfrontation mit **Enigma** vorprogrammiert. Aber nicht nur daran ist die impulsivste Magierin zu erkennen, denn während der Rest ihrer Gruppe sich mit Studien beschäftigt, sieht sie in den Runnern eine interessante Abwechslung. Gelangweilt von der Routine auf der Insel, wird sie ein kleines Abenteuer suchen, und wenn sich ein akzeptabler Runner finden läßt, versuchen, mit ihm eine kurze, aber intensive Affäre zu haben. Sie wird dabei äußerst direkt und zielstrebig vorgehen und zeigt absolut keine Schüchternheit. Dabei hängt es von dem Runner und Ihrer Einschätzung als Spielleiter ab, wie sich diese Beziehung entwickelt. Aber auch sonst wird sie den Runnern, sofern sie nicht Cassandra belästigen, freundlich gegenüberstehen und einige Zeit mit ihnen verbringen.

Ganz im Gegensatz dazu wird sich **Fenris**, eine Wolfsschamanin und Wolfsgestaltwandlerin, nicht sonderlich für die Spielercharaktere interessieren. Die Schamanin ist alles andere als gesellig und schätzt es, in Ruhe gelassen zu werden, um in ihrer Medizinhütte zu meditieren und Kontakt mit ihrem Totem aufzunehmen. Da sie zur Zeit ein Ritual spiritueller Reinigung durchführen will, begegnet sie Störungen etwas ungehalten. Einzig Schamanen oder Zurück-zur-Natur-Charaktere haben eine Chance, sich mit ihr zu unterhalten, wobei

das Thema in erster Linie auf ein Harmoniestreben mit der Natur hinauslaufen wird, während andere Menschen mit harscher Ablehnung rechnen müssen. Da sie die geplante Beschwörung als gefährlich und widernatürlich ansieht, ist ihre Beziehung zu den anderen Zauberern ebenfalls etwas angespannt.

Ganz anders sieht die Sache bei **Alexander van Meer**, **Jörg Kampen** und **Michael Krause** aus, die nach der Ankunft der Runner nichts wichtigeres mehr als das Ritual kennen. Jörg Kampen kümmert sich dabei die meiste Zeit um die Vorbereitung des Ritualplatzes, wobei ihm Romeo zeitweise helfen muß. Der alchimistisch interessierte Magier wird dabei jede Gesellschaft freundlich empfangen und ist gerne bereit, seine Vorbereitungen zu erklären, sofern es seinem Gesprächspartner möglich ist, dem Fachchinesisch folgen zu können (Magietheorie-Probe (6), um seine Ausführungen zu verstehen). Runner, die ebenfalls durch ihre theoretischen Kenntnisse glänzen können und ihre Hilfe bei den Vorbereitungen anbieten, bekommen durch Jörg Kampen eventuell sogar die Chance, das Labor im Keller besichtigen zu dürfen. Zwar würde der AGC-Mann Michael Krause nicht besonders begeistert über Besucher im Alchimistenlabor reagieren, doch wie auch van Meer verbringt er die meiste Zeit des Tages mit Studien in der Bibliothek.

Aufgrund seiner Erfahrungen mit Shadowrunnern bei der AGC wird der Konzernmann auch allgemein offen unfreundlich zu den Spielercharakteren sein, so lange sie nicht ausgezeichnetes Benehmen an den Tag legen. Orks und Trolle, schwervercyberte Samurais und Runner von der Straße werden von ihm automatisch als Abschaum abgestempelt und höchstens attraktive, weibliche Charaktere bilden dabei eine Ausnahme. Allerdings dürfte die Zudringlichkeit, die er dann an den Tag legt, auch nicht auf besondere Gegenliebe stoßen, wobei der Magier im Zweifelsfall seine Machtposition ausspielt, um zu heftige Gegenreaktionen zu verhindern. Zumindest könnte die betroffene Runnerin in Enigma eine gute Freundin finden, die eine Eskalation verhindern würde.

Zwar ist Alexander van Meer durchaus gesprächsbereit gegenüber den Spielercharakteren, doch seine Arroganz und belehrende Art dürfte viele Runner ebenfalls von einem intensiveren Kontakt abhalten. In der kurzen Zeit zeigt sich van Meer von seiner arbeitswütigen Seite und studiert pausenlos die Vorbereitungen. Andererseits ist er gerne bereit, von dem Ritual zu erzählen, solange das Gespräch auf einem Niveau bleibt, in dem er seine eigenen Leistungen herausheben kann und nähere 'technische' Daten nicht das Thema sein sollen. Zwar ist van Meer normalerweise äußerst neugierig auf die Erfahrungen anderer Magier, doch zur Zeit läßt ihn sein übergroßes Selbstvertrauen nur von seinen eigenen Erfolgen und Veröffentlichungen berichten, ohne richtig zuzuhören. Der ehemalige Psychologe und frühere Hexer des Hohen Coven **Georg Ritter** wiederum gibt jedem Runner eine faire Chance ohne Vorurteile, so daß jeder, der sich in seinen Augen nicht wie ein Idiot benimmt, von ihm freundlich behandelt wird. Dabei hat er aufgrund seiner Gefolgschaft der Großen Mutter besondere Abscheu vor Gewalt und wird Runnern, die sich dadurch auszeichnen, einige mahnende Worte und Prophezeiungen widmen. In magischer Hinsicht wird er zwar nur Hexen größeren Respekt zukommen lassen, doch alle magischen Charaktere sollten erkennen, daß sie einer wichtigen Persönlichkeit des Hexenwesens gegenüberstehen (Magietheorie (8) oder Gebräuche (Magie) (5)). Für Angehörige seiner eigenen magischen Tradition wird Georg Ritter wie ein Mentor auftreten und, wenn sich die Gelegenheit bietet, versuchen, seinem neu gewonnenen Schützling etwas beizu-

bringen. Abgesehen davon ist Georg Ritter ein Experte für Geister, der gerne sein Wissen teilt, wobei er jedoch aufgrund der von van Meer geforderten Geheimhaltung über die bevorstehende Beschwörung schweigt.

Als letzte Bewohnerin bleibt **Julia Burckhart** zu nennen, die neben ihren magischen Fähigkeiten eine Bildhauerin ist. Da sie die Lebensgefährtin von Georg Ritter ist, werden die Runner häufig beide Zauberer auf einmal antreffen, und auch Julia Burckhart zeichnet sich durch ihre Gastfreundschaft aus. Zwar ist sie gegenüber Fremden zunächst zurückhaltend, doch freundliche Charaktere können schnell ihre Freundschaft gewinnen. Die Magierin ist zwar bereit, gegenüber neuen Freunden ihre leichte Angst vor dem Ritual einzugestehen, doch auch sie ist überzeugt von den Fähigkeiten der Sieben. Besonders interessierten Charakteren kann sie eventuell sogar eine Kopie des Tagebuch des Abtes (siehe **Prolog**) zukommen lassen. Abgesehen davon ist sie zur Zeit in einer äußerst kreativen Phase, so daß für sie ihre Bildhauerei im Moment wichtiger ist als das Studium magischer Phänomene.

>>>KEINE PANIK<<<

Da die Runner nicht bedroht sind, können sie nicht allzuviel falsch machen. Sind allerdings die Spieler nicht dazu fähig oder daran interessiert, diese Rollenspielsituation zu nutzen, ist das zwar nicht schlimm, aber traurig ...

DAS RITUAL

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Langsam versinkt die blutrot leuchtende Sonne hinter den Wäldern jenseits des Sees. Die Magier beziehen ihre Positionen um den großen Ritualkreis, der aus einem sonderbaren, dunkelroten Staub gezogen wurde und ein ebenso markiertes Dreieck umzeichnet, dessen Spitze zur untergehenden Sonne zeigt. An vier Punkten, die mit den Himmelsrichtungen korrespondieren, liegen repräsentative Mengen jeweils eines der vier traditionellen Elemente, doch das ist das Einzige, was

sich in seiner Symbolik und magischen Bedeutung erschließen läßt, während die restlichen Zeichen zu komplex sind. In der einsetzenden Dämmerung flackern Fackeln auf, die wilde Schatten der Ritualteilnehmer werfen.

Langsam bezieht Alexander van Meer, der Anführer des Ritualteams, an der Spitze des Dreiecks seine Position. Mit einer ausladenden Geste wirft er die Kapuze seiner flammend roten Robe zurück, und kurz greift seine rechte Hand zu dem verzierten Schwert, das an seinem Gürtel hängt, bevor er majestätisch seine Arme ausbreitet und erwartungsvoll zum Himmel blickt. Neben ihm stehen ininigem Abstand zwei weitere Magier, doch die Kapuzen ihrer orangen Roben lassen nur erahnen, daß es sich um Georg Ritter und Michael Krause handelt.

Beide besetzen je eine weitere Ecke des Dreiecks und halten eine Fackel, die Van Meers Gestalt flackernd erleuchten. Außerhalb des großen Kreises stehen in einem Halbkreis um die Basisseite des Dreiecks die anderen Zauberer (nur Fenris wohnt dem Ritual nicht bei). Auch sie tragen lange, kostbare Roben – allerdings sind ihre weiß – und warten als Zuschauer und Helfer am Rande des Ritualkreises.

In dem Moment, als der letzte Strahl der Sonne über dem Horizont verschwindet, beginnt van Meer mit lauter Stimme Worte in einer alten Sprache gen Himmel zu rufen, und auch wenn seine Haltung und seine nach oben gereckten Hände flehentlich aussehen, drückt seine laute Stimme unnachgiebige Befehlsgewalt aus.

Im Höhepunkt der Anrufung richten die beiden anderen Magier ihre Fackeln zum Boden und eine riesige Feuerfontäne hüllt die Szenerie in gleißendes Licht. Ein lautes Tosen verschluckt jedes andere Geräusch und die Magier inmitten des Spektakels sind nur noch als schwache Schemen auszumachen.

Plötzlich erlischt das Leuchten und nach einigen Sekunden gewöhnen sich eure Augen wieder so an die Dunkelheit, daß ihr etwas erkennen könnt.

Zwei der Magier im Kreis liegen am Boden, nur van Meer setzt sich schwankend in Bewegung, um den Kreis zu verlassen. Sofort eilen die anderen Magier ihnen zur Hilfe.

Irgend etwas scheint schief gegangen zu sein ...



Betrachtet jemand das Ritual mit astraler Sicht, zeigt sich das Finale folgendermaßen: Mit den letzten Worten von van Meer beginnt die Fläche des Dreiecks sanft rot zu leuchten. Jörg Kampen aktiviert den hermetischen Kreis, und sofort taucht die starke Barriere die Szenerie in ein undeutliches Flimmern.

Plötzlich schießen Flammen aus dem Boden, und der Ritualplatz scheint in die Flammen der Hölle getaucht zu sein. Schwarze Schatten und wilde Bewegung sind das einzige, was in dem Chaos auszumachen ist. Das Leuchten wird nahezu unerträglich, und zum Höhepunkt der Aktivität brechen alle magischen Energien zusammen und ziehen sich zurück. Trotzdem ist in der Zone kaum etwas zu erkennen, flackernde Nachbilder haben sich in den Astralraum eingebrannt.

Sofort rennen die außenstehenden Magier in den Kreis, und als die flirrende Barriere zusammenfällt, kannst du zwei liegende Gestalten am Boden ausmachen. Nur van Meer taumelt noch aus eigener Kraft desorientiert auf den Rand des Kreises zu.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Am Abend des zweiten Tages auf der Insel ist es soweit: Die Magier sind mit ihren Vorbereitungen fertig, um mit dem großen Ritual zur Beschwörung des freien Geistes zu beginnen.

Die Wahl des Zeitpunktes, das Ritual während des Sonnenuntergangs zu vollführen, hat eine gewisse magische Bedeutung und ist indirekt ein Vorzeichen für den Anbruch der Finsternis, der den Menschen auf der Insel bevorsteht.

Das Ritual stellt einen Wendepunkt im Abenteuer dar. Waren bis jetzt die Ereignisse auf die reale Welt gerichtet, erhält durch die Beschwörung ein fremdartiges und gefährliches Wesen Eintritt in die physische Welt. Aus dem Traum eines friedlichen Runs wird ein tödlicher Alptraum, der den Runnern das Leben zur Hölle machen sollte.

Die Sieben haben das Ritual mit viel Aufwand vorbereitet und sind sich ihrer Sache absolut sicher. Der Ritualplatz ist mit einem riesigen hermetischen Kreis umgeben, der mit seinem Durchmesser von über fünfundzwanzig Metern Beschwörungen bis hin zur Stufe von 13 sichern sollte. Innerhalb des Kreises befinden sich Alexander van Meer, der als Beschwörer fungieren soll, sowie Georg Ritter und Michael Krause. Alle drei tragen rote bzw. orange Roben, und van Meer hat eine magische Waffe gegürtet, während die anderen beiden Magier Fackeln halten. Die Anrufung, die den wahren Namen enthält, spricht der Ritualleiter in Altgriechisch. In dem Mo-

ment, in dem er mit seiner Beschwörung am kritischen Punkt angelangt ist, entzünden die anderen Zauberer mit ihren Fackeln ein vorbereitetes Feuer, um den Freien Feuergeist willkommen zu heißen.

In dem Moment, in dem Bachog erscheint, schlagen die Flammen hoch und seine Ankunft geht in dem wilden Spektakel unter. Sofort versucht van Meer, die Kontrolle über den Geist zu erlangen, doch seine Kräfte reichen nicht aus. Bachog schlägt sofort zu, und die Wirkung des Zauberspruchs *Inferno* raubt allen drei Magiern das Bewußtsein. Binnen Sekunden erkennt der Geist seine Chance und dringt in van Meers Körper ein, den er ohne Gegenwehr beherrschen kann. Mit einem neuen Bewußtsein gefüllt, ist van Meers Körper der Einzige, der nicht am Boden liegt, als sich das Chaos legt. Der letzte entscheidende Fehler des Ritualteams ist die Deaktivierung des Kreises und damit der einzigen Barriere, die den Geist aufhalten könnte, als die herbeieilenden Magier ihn durch ihr Eintreten brechen.

Während des ganzen Rituals sollten die Runner nur Zuschauer sein, um Zeugen eines beeindruckenden magischen Schauspiels zu werden. Magier unter den Charaktere dürfen trotz all ihrer Fähigkeiten nicht teilnehmen, und die Runner sollen nur das Gebiet sichern, falls etwas schief geht. Auf keinen Fall dürfen sie in den Verlauf des Rituals eingreifen, da eine solche Störung die ganze Operation gefährden würde. Zwar läuft in diesem Fall die Beschwörung genauso ab, allerdings müssen die Spieler befürchten, durch ihr Eingreifen an kommenden Problemen schuld zu sein.

Charaktere mit guten Kenntnissen in *Magietheorie* und *Beschwören* können einige der Feinheiten erkennen und die Symbole des magischen Kreises verstehen. Andererseits bedarf es kaum eines Magiers, um anhand des aufrechtstehenden Dreiecks, dem Symbol für Feuer, das Ritual als Beschwörung eines Feuergeistes zu erkennen, während das flammende *Inferno* jedem halbwegs gebildeten Runner klarmachen dürfte, worum es bei der Beschwörung geht.

Auch im Astralraum ist, wie oben beschrieben, das ganze Spektakel äußerst interessant, allerdings sollte es für die Runner absolut unmöglich sein, zu erkennen, wie und warum das Ritual schiefgegangen ist.

Während sich die Magier umeinander kümmern und die beiden Bewußtlosen wieder aufwecken und zum Haus zurückkehren, versucht inzwischen Bachog langsam mittels der Erinnerungen seines Wirtes die ganze Situation zu verstehen. Auf dem Weg zum Haus wird er daher nur Allgemeinplätze von sich geben und den meisten speziellen Fragen ausweichen, bis er seine Lage versteht. Nach fünf Minuten hat er aus den Erinnerungen von Alexander van Meer so viel verstanden, daß er die Mitbewohner und auch die Runner halbwegs kennt und das Verhalten des Wirtes nachahmen kann, um seine Tarnung aufrechtzuerhalten.

Seine Erklärung der Geschehnisse ist relativ einfach. In übertriebener Art wird er von der Macht des Rituals berichten und die Stärke des Geistes bewundern, der sich nach seinen Worten auf den ersten Blick als zu stark für die Beherrschung erwiesen hat, so daß er ihn angeblich direkt auf seine Ebene zurückgeschleudert hat, um ein besseres Ritual für die endgültige Beschwörung vorzubereiten. Mit den gesammelten Informationen will er die Schwächen des Geistes ergründen, um ihn besser beherrschen zu können. Bei Bachog/van Meers Erklärung könnte den Runnern die Bewunderung auffallen, mit der der Geist sich selbst glorifiziert, und natürlich kann es passieren, daß sie die Erklärung anzweifeln. Allerdings werden die anderen Magier seine Deutung der Ereignisse akzeptieren und da sie den getarnten Geist nicht bemerken können,

ahnen sie nichts von der wirklichen Auswirkungen des Fehlschlags. Während die außerhalb des Kreises stehenden Magier nicht mehr sehen konnten als die Runner auch, berichten Ritter und Krause von Flammen, die sie verbrannt hätten, als etwas von den Metaebenen kam, und daß sie daraufhin das Bewußtsein verloren hätten.

Auf jeden Fall planen die Magier einen erneuten Versuch in drei Tagen – vielleicht können Sie die Spieler so vorerst von der Tatsache ablenken, daß der entscheidende Fehler bereits passiert ist.

>>>KEINE PANIK<<<

Die Vorgänge des Rituals dürften weit über den Erfahrungshorizont der Spielercharaktere hinausgehen und stellen eigentlich keine direkte Gefahr dar. Was allerdings das Erscheinen von Bachog angeht, ist Panik vorprogrammiert.

Das Einzige, was sonst noch falsch laufen könnte, wäre, daß die Spieler sich aus irgendwelchen Gründen mit der Gruppe anlegen oder versuchen, das Ritual zu sabotieren. Die daraus resultierenden Kämpfe könnten den Charakteren leicht das Leben kosten.

DIE MÄCHTE DER DUNKELHEIT

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Sobald Bachog, der Freie Feuergeist, auf der Bildfläche erscheint, verändert sich damit die gesamte Atmosphäre des Szenarios. In den folgenden Tagen – bis zur Metaqueste, die den Endkampf mit dem Geist darstellt – sollte die Stimmung durch Paranoia und unkontrollierte Gewaltausbrüche geprägt sein. Bachog gibt sich alle Mühe, die Runner und Magier gegeneinander aufzuhetzen und so zu terrorisieren, daß ihr Überlebenswille gebrochen wird.

Um Bachogs Verhalten zu verstehen sind sowohl seine Lebensgeschichte, als auch seine Klassifizierung zu beachten. Da Bachog in die Kategorie der *Schatten* fällt, ist sein Leben bereits grundsätzlich durch seinen Haß auf alles Menschliche charakterisiert. Es ist praktisch seine Berufung, die Personen auf der Insel zu terrorisieren und sterben zu lassen, da die dabei erzeugte Hintergrundstrahlung fast schon etwas wie Nahrung oder eine Droge für ihn ist. Abgesehen davon ist er außerdem durch den Versuch der Magier, ihn erneut zu kontrollieren, wütend geworden und fürchtet gleichzeitig unbewußt, daß man ihn beherrschen könnte.

Zwar wäre es dem Geist ein Leichtes, einen seiner Gegner nach dem anderen gefahrlos im Schlaf zu töten, doch diese Möglichkeit ist aus verschiedenen Gründen für Bachog unattraktiv: Da Menschen für ihn den Stellenwert von Insekten haben, spielt er gerne mit seinem Opfern, außerdem ist die Hintergrundstrahlung, die er so sehr braucht, bei seinem langsamen Ansatz viel intensiver, daß er sie besser genießen kann. Außerdem machen seine hohe Kraftstufe und sein Alter ihn zu einem Wesen mit einer äußerst komplexen Persönlichkeit, die natürlich auch nicht ohne Schwächen ist. Für Bachog kommt mit seiner Stärke und Macht auch eine gewisse Arroganz und Selbstüberschätzung. Zusätzlich geht er zu Anfang noch von einem völlig falschem Menschenbild aus, da seine letzten Erfahrungen aus dem Mittelalter stammen. Mit der ersten Feststellung, daß sein Feind, die Kirche, die ihn vor Jahrhunderten von der Erde vertrieb, an Macht verloren hat, übersieht er die Tatsache, daß das Selbstbewußtsein der

Menschen allgemein gestiegen ist, und daß in dieser Zeitepoche Magie wieder alltäglicher ist.

Bachogs Methoden sind komplexe Illusionen und Intrigen, mit denen er seine Gegner gegeneinander ausspielen will. Dabei wird er immer wieder in der Gestalt anderer Personen auftreten, und nur Alexander van Meer sollte als einziges Opfer durch ihn besessen sein.

Regeltechnisch bedeutet dies, daß Bachog seine Illusionszauber einsetzt, für die er manifestiert sein muß. Entweder macht er sich bei diesen Abstechern in die physische Welt unsichtbar oder tarnt sich als eine der anderen Personen. Theoretisch dürften die Runner eine Chance haben, ihn dabei zu erwischen, doch wenn man die hohe Kraftstufe des Geistes und seine Fähigkeiten wie Auramaskierung bedenkt, sollten die Spielercharaktere nicht in der Lage sein, den Geist in flagranti zu ertappen. Es bietet sich daher an, alle Versuche des Geistes für seine Illusionen und Tricks als gelungen anzusehen, was nicht bedeuten soll, daß die Runner keine Abwehrwürfe bekommen.

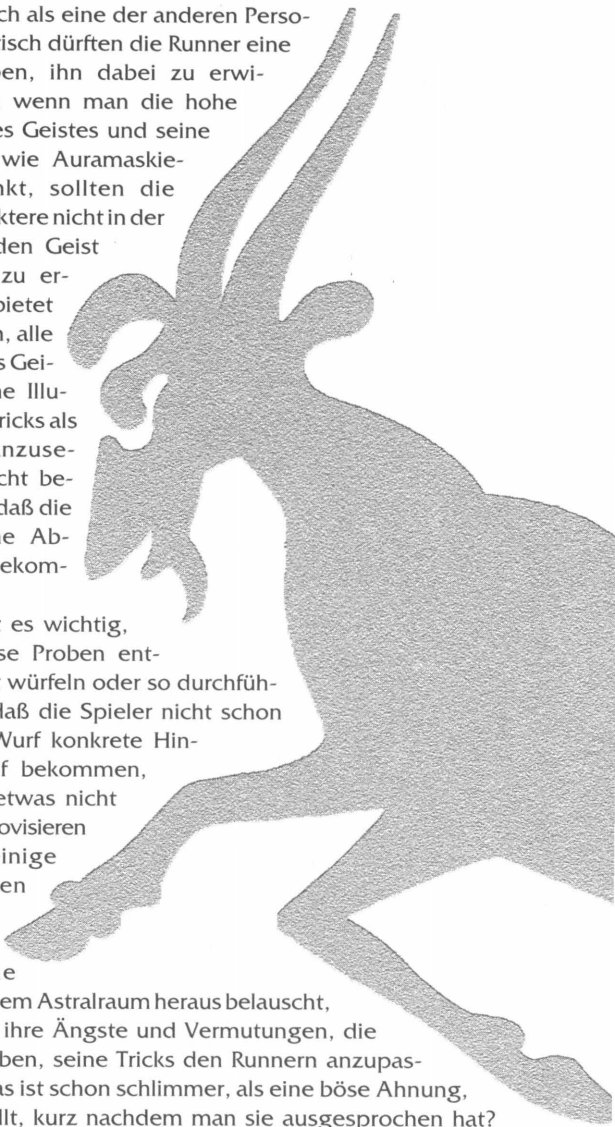
Trotzdem ist es wichtig, daß Sie diese Proben entweder selbst würfeln oder so durchführen lassen, daß die Spieler nicht schon durch den Wurf konkrete Hinweise darauf bekommen, daß irgend etwas nicht stimmt. Improvisieren

Sie ruhig einige der Illusionen des Geistes.

Da Bachog häufig seine

Gegner aus dem Astralraum heraus belauscht, hört er auch ihre Ängste und Vermutungen, die es ihm erlauben, seine Tricks den Runnern anzupassen, denn was ist schon schlimmer, als eine böse Ahnung, die sich erfüllt, kurz nachdem man sie ausgesprochen hat? Was nun folgt, ist ein grober Handlungsablauf und ein paar konkrete Ideen, mit denen Bachog seine Gegner quälen will. Wie bereits vorher gilt allerdings auch hier, daß der Spielerleiter viele Möglichkeiten zur Improvisation bekommt, und diese auch nutzen sollte. Wie schon bei dem Kapitel **Die Sieben** muß der Spielleiter mehrere Nichtspielerfiguren führen und dabei versuchen, eine passende Atmosphäre zu schaffen.

Zunächst ist Bachog im Körper von Alexander van Meer etwas desorientiert, doch dem Geist gelingt es bereits nach kurzer Zeit, sich an seinen Wirt und an seine Umgebung zu gewöhnen. Am Anfang wird man ihm seine Verwirrung noch ein wenig anmerken, doch in Anbetracht des fehlgeschlagenen Rituals sollte dies nicht verwunderlich erscheinen. Schließlich wird Bachog selbst, wie oben erwähnt, den Fehler des Rituals



erklären, um sich sobald wie möglich in die Bibliothek zurückzuziehen, wo er offiziell mit neuen Vorbereitungen beginnt. Zwar bestätigten die anderen Sieben, daß diese Reaktion bei van Meer normal ist, was aber nicht bedeutet, daß sie zur Zeit seinen Enthusiasmus teilen. Das Abendessen nach dem Ritual wird deshalb von Müdigkeit und Frustration geprägt sein, wonach die meisten Magier sich in ihre Privaträume zurückziehen.

Bachog nutzt unterdessen die Zeit in der Bibliothek, um sich aus den Erinnerungen seines Wirtes und dem gesammelten Wissen um ihn herum ein Bild seiner Lage zu machen und seine Rache zu planen. Nach ein paar Stunden schließlich läßt er van Meers geschwächten Körper frei und erpreßt Karma aus dem inzwischen machtlosen Magier, nur um ihn anschließend zu töten und seine Leiche in einem alten Sack, den er im Haus gefunden hat, per Zauber rasch verwesen zu lassen. Die Leiche taucht erst am nächsten Tag wieder in seinem Plan auf. Um im weiteren Verlauf des Abenteuers keine Probleme mit den magischen Barrieren des Hauses zu haben, nutzt Bachog die Erinnerungen von Alexander van Meer, der die Spezifikation aller magischen Schutzmechanismen genau kannte, um diese zu durchbrechen. Dabei verwendet er eine spezielle Fähigkeit, die es ihm erlaubt, seine Aura dem Muster der Barriere anzupassen, um sie problemlos durchdringen zu können (siehe **Awakenings**, S.101).

Zusätzlich zerstört Bachog die einzige Kommunikationsverbindung nach außen, in dem er an der Satellitenanlage einen Teil der Elektronik verbrennen läßt. Jeder Kontakt zur Außenwelt wird damit unmöglich und eine Reparatur würde eventuell Tage dauern, was die Runner nicht davon abhalten sollte, einen Versuch zu machen, sobald sie den Schaden bemerken. Dabei benötigt der reparierende Charakter eine erfolgreiche Probe auf *Elektronik (B/R)* (5) mit zwei Erfolgen, um definitiv festzustellen, daß es sich nicht um einen Kabelbrand, sondern um Sabotage handelt. Außerdem setzt Bachog den *Aztech Nightrunner* außer Gefecht, in dem er die Batterien und Tankleitungen zerstört. Diese Schäden sind nur schwer zu finden und noch schwerer zu reparieren, und nach einer vollendeten Reparatur läßt Bachog das Boot einfach in Flammen aufgehen, um eine Flucht zu verhindern. Aber auch ansonsten wird er spätestens am nächsten Abend das Boot endgültig in Brand setzen.

Das Mitglied der Sieben, von dem Bachog am ehesten vermuten muß, daß es seine Tarnung durchschauen könnte, ist Fenris, daher soll sie in seinem Plan zuerst sterben. Mittels des entsprechenden Zaubers klinkt sich der Geist in die Träume eines schlafenden Runners ein, der plötzlich das Gefühl hat, wach zu sein. Da er scheinbar allein in seinem Raum liegt und draußen ein Geräusch hört, sollte der Spielercharakter nachsehen, was passiert ist. Was ihn hinter der Tür erwartet, ist eine zerstückelte Leiche, über der ein riesiges Wolfsmonster steht, das den Runner angreift und im Kampf tötet.

Spielen sie diese Szene normal aus, als wäre es kein Traum, der Spieler jedoch hat eigentlich keinen Einfluß auf die Ereignisse und der Charakter wacht nach seinem 'Tod' schreiend und schweißgebadet auf.

Sollten etwas später ein oder mehrere Runner in der Nähe von Fenris' Raum sein, hören sie Möbel splittern und wilde Schreie aus dem Zimmer ertönen. Die Spielercharaktere werden höchstwahrscheinlich nachsehen wollen, allerdings nicht ohne ihre Waffen zur Hand zu haben, und dabei treffen sie auf Fenris in ihrer Wolfsgestalt. Bachog hat kurz vor dem Auftauchen der Charaktere Fenris in Gestalt der Runner angegriffen und so in einen Blutrausch getrieben. Daher wird sie, sobald sie die

Spielercharaktere mit gezogenen Waffen sieht, angreifen und es kommt zu Kampf auf Leben und Tod, der die Runner dazu zwingen sollte, die Gestaltwandlerin zu töten. Nach ihrem Tod, der aufgrund ihrer Regeneration schwer zu erreichen ist, verwandelt sich Fenris wieder in ihre menschliche Gestalt zurück. Erst nach dem Kampf tauchen die anderen Mitglieder der Sieben auf, um zu sehen, was passiert ist, und natürlich wird die Ermordung von Fenris durch die Runner Entsetzen auslösen, doch per Magie (*Wahrheit analysieren*) und durch die Fürsprache von van Meer, der natürlich in Wirklichkeit Bachog in Gestalt des Magiers ist, werden die Runner entlastet. Trotzdem wirft dieses Ereignis erste Schatten auf die Stimmung der Leute, die auf der Insel leben.

Außerdem gibt es spätestens am Abend des nächsten Tages als weitere Konsequenz Probleme mit den Wölfen, die mehr als deutlich spüren, wie eine Bedrohung die Insel überzieht. Kombiniert mit der Tatsache, daß zu diesem Zeitpunkt Fenris tot sein dürfte und das Rudel damit seine Verbindung zu den Sieben verliert, führt dies dazu, daß die Wölfe mit großer Wahrscheinlichkeit jeden angreifen, der ihnen zu nahe kommt. So herrscht am nächsten Morgen auch keine besonders gute Stimmung, doch der falsche Van Meer bittet ein oder zwei Runner in die Bibliothek, um einen Sack, nämlich den mit der Leiche des echten van Meer, nach draußen zu tragen und zu verbrennen. Näheres ist nicht von ihm zu erfahren, und wenn einer der Charakter der Versuchung nicht widerstehen kann, den Sack zu öffnen und den Inhalt zu untersuchen, findet er dort die bis zur Unkenntlichkeit verwesene Leiche van Meers. Sprechen die Runner später den falschen van Meer auf diesen Fund an, ist seine Erklärung die, daß die Leiche zu Untersuchungszwecken im Haus war und an einer sonderbaren Krankheit gestorben ist. Spätestens jetzt könnte es dem Runner, der den Sack geöffnet hat, oder einem seiner Kollegen auffallen, daß dieser sich ständig unbewußt an einer Hand kratzt, und daß die Haut eine leichte Graufärbung angenommen hat. Dieser Effekt dehnt sich immer weiter aus und wird immer stärker, und soll den Runner dazu treiben, aus Angst seine Hand (oder entsprechend mehr) zu amputieren. Nur wenn er Rat bei einem der anderen Magier holen will, ist das Phänomen, eine von Bachogs Illusionen, plötzlich verschwunden.

Im Verlauf des Tages nach dem Ritual zeigt sich die Auswirkungen des ersten Todesfalls auf die Sieben. Die gebundenen Geister Romeo und Cassandra haben noch nicht die Freiheit, ihre eigene Meinung zu den Vorfällen zu bilden, doch für die Magier gilt dies nicht. Zwar sind alle im gewissen Maße erschüttert über Fenris Tod, doch nur Georg Ritter und Julia Burckhart zeigen echte Trauer und begegnen den Runnern mit größerer Distanz, sofern sich nicht vorher eine echte Freundschaft gebildet hat.

Hingegen scheinen Jörg Kampen und Michael Krause der Tod nicht besonders nahezu gehen, so daß sie sich in erster Linie wieder ihrer Laborarbeit widmen. Enigma jedoch reagiert völlig unerwartet und beginnt bereits nach dem Frühstück, sich zu betrinken, und nach wenigen Stunden ist sie nur noch in der Lage, unkontrolliert zwischen tiefster Trauer und rasendem Zorn hin- und herzupendeln, wobei sie zeitweise unglaublich anhänglich und dann plötzlich wieder völlig abweisend wirkt. Erst mitten in der Nacht, wenn sie seit dem Nachmittag ihren Rausch ausgeschlafen hat, hat sie sich wieder unter Kontrolle und kann die Situation mit der kaltblütigen Distanziertheit ihrer Runnerzeiten sehen. Bachog hingegen wird in seiner Rolle als Van Meer ein wenig Trauer vorspielen und sich dann in die Bibliothek zurückziehen, um mit seinem Plan fortzufahren.

Das nächste Opfer, das Bachog beseitigen lassen will, ist Georg Ritter, da dieser neben seinem Initiatengrad auch über die höchste Expertise in Bezug auf Geister verfügt. Auch bei diesem Anschlag wird Bachog seine Illusionen einsetzen und als van Meer die Runner in die Bibliothek zitieren, wo sie ihn und Georg Ritter treffen. Schon von außen kann man eine sehr erregte Diskussion hören und in dem Moment, in dem die Runner eintreten, sehen sie Ritter auf den falschen van Meer zeigen, der sich unter Schmerzen windend von einem magischen Leuchten überzogen wird, das den Körper binnen Sekunden vollständig zersetzt. Bachog zieht sich in den Astralraum zurück und hofft, daß die Runner Ritter, der sich mit blitzenden Augen (einer weiteren Illusion) zu ihnen umwendet, als ihren Feind ansehen und auch ihn im Kampf töten. Lassen Sie an dieser Stelle alle Runner Initiativwürfe machen, die vor allem dazu dienen sollen, die Spieler dazu verleiten, einen Kampf anzufangen (schließlich müssen sie schnell handeln). Sollten die Runner tatsächlich nicht ihrer Paranoia nachgeben und Ritter angreifen, sondern ihn fragen was vorgefallen ist, sieht sich Bachog gezwungen, den Magier selbst zu töten, während dieser durch die Spielercharaktere abgelenkt ist.

Während der zweite Mord die Stimmung noch weiter verschlimmern sollte, trifft dieser Anschlag natürlich Julia Burckhart besonders hart. Wenn Sie wollen, können Sie den Runnern eine Szene mit den wildesten Beschimpfungen und plötzlichen Weinkrämpfen der Magierin bieten, sofern Sie glauben, daß sie damit die Gruppe beeindrucken können. Abgesehen von dem damit verbundenen psychischen Druck auf die Spielercharaktere wirft Ritters Tod die Bildhauerin völlig aus der Bahn, so daß von ihr keinerlei Hilfe zu erwarten ist. Aber auch die anderen Magier dürften den Runnern mehr Mißtrauen entgegenbringen, auch wenn es scheint, als hätten sie vielleicht den Feind besiegt. Natürlich wird jetzt offenbar, daß auch van Meer wahrscheinlich nicht mehr lebt. Falls die Runner allerdings von seinem Tod nicht überzeugt sind, könnte Bachog in dessen Gestalt wiederkommen und ihnen eine Lügengeschichte erzählen, um wieder seinen Platz einzunehmen.

Um Michael Krause zu vernichten, hat sich Bachog ebenfalls eine nette Intrige einfallen lassen. In der Gestalt des Magiers, dem die Spielercharaktere am meisten vertrauen, wird Bachog einem der Runner sagen, daß sie den Geist, der offensichtlich die Sieben angreift, am einfachsten zurückschlagen können, in dem sie das Buch vernichten, das seinen wahren Namen enthält. Magiern kann dabei mit einer Magietheorieprobe (6) auffallen, daß diese Theorie etwas vage ist. Fallen die Charaktere allerdings auf die Lüge herein, wird Bachog sie ins Labor im Keller schicken, in dem sich Michael Krause auf der Suche nach einer Lösung mit dem Buch beschäftigt. Natürlich will er das Buch auf keinen Fall abgeben, damit die Runner es zerstören, und aufgrund der gespannten Lage wird er sie ziemlich wütend wegschicken und ihnen drohen. Bachog, der immer noch in der Gestalt des Magiers seiner Wahl dabei ist, wird sein möglichstes tun, um die Situation zu verschärfen, bis die Runner versuchen, daß Buch mit Gewalt zu nehmen. Sollten die Charaktere im dem entstehenden Kampf dabei Krause nicht töten, wird Bachog selbst diesen letzten Schritt tun und dann unter Hohngelächter verschwinden.

Mit Michael Krauses Tod bricht auch plötzlich Cassandras Beherrschung, und der Luftgeist wird wieder frei. Im Gegensatz zu Romeo wird sie ihre Freiheit nicht ungenutzt lassen (siehe unten), und das bedeutet, daß ihr niemand mehr befehlen kann. Hat Cassandra bereits vorher mit einigen Runnern Freundschaft geschlossen, wird sie ihren Freunden

gerne helfen, so gut sie kann. Doch bevor es zum Showdown kommt, in dem Cassandra das Astraltror öffnet, um den Runnern die Möglichkeit zu geben, Bachog mittels einer Astralqueste zu vernichten, sollten Sie ruhig mit der Handlung wie beschrieben fortfahren. Sowohl die Magier als auch der Geist selber sind sich zu diesem Zeitpunkt nicht der Fähigkeiten Cassandras bewußt und erst, wenn der Anschlag auf Jörg Kampen und Julia Burckhart stattgefunden hat, sollte einer der Überlebenden diesen Vorschlag machen. Ob Cassandra sich sofort freiwillig für die Öffnung des Portals meldet oder die Runner sie erst überzeugen müssen, hängt vom vorherigen Verhalten der Spieler ab. Nach einiger Zeit sollte sie sich aber auf jeden Fall für diese Sache bereit erklären, weil das Abenteuer sonst nicht zu schaffen ist.

Da spätestens nach dem dritten Todesfall eine gewisse Katastrophenstimmung aufkommen sollte, hat sich die Situation so verändert, daß die Runner sich jetzt mit den verbliebenen Magiern zusammentun sollten, um der Bedrohung Herr zu werden. Aus diesem Grund wird Jörg Kampen ein Treffen in der Bibliothek anberaumen und anschließend in Richtung Labor verschwinden, aus dem er einige Hilfsmittel zur Bekämpfung des Geistes holen will. Doch auch dieser Magier ist Bachog im Weg, und im Keller wartet bereits die befreite Naga auf ihr Opfer. Alleine hat der Taliskrämer gegen diesen Überraschungsangriff wenig Chancen, und natürlich wartet Bachog, bereit darauf, die Sache zu beenden und Kampen zu töten. Sollten an dieser Stelle Runner den Magier begleiten, um ihn zu schützen, können sie zwar die Naga bekämpfen, doch die Begegnung mit dem freien Feuergeist sollte ihnen zeigen, daß dieses Wesen durch physische Waffen nicht zu bekämpfen ist.

(Eine interessante Variante an dieser Stelle wäre es, einen der Spieler, die wahrscheinlich durch ihre Kollegen bei dem Angriff gerufen werden, beiseite zu nehmen und kurz einzuweißen. Der Charakter dieses Spielers scheint dann als Erster zur Rettung zu kommen, doch der Spieler übernimmt in diesem Fall den Part des Geistes, der die Gestalt seines Charakters angenommen hat und dann versucht, Kampen zu töten. Suchen Sie den entsprechenden Spieler gut aus, um dieses Ereignis so schockierend wie möglich zu machen, wenn die Runner erkennen müssen, daß selbst sie nicht vor den Imitationen des Geistes sicher sind. Natürlich zieht sich Bachog nach der Tötung von Kampen sofort zurück, um die etwas später eintreffenden anderen Runner vor ein Vertrauensdilemma zu stellen. Es steht Ihnen außerdem frei, sämtliche Tests der Runner, z.B. ihre Identität durch Blutproben zu beweisen, durch Bachogs Illusionen zu sabotieren, was die Paranoia noch verstärken sollte. Wer würde einem Runner schon glauben, er sei echt, wenn er nicht blutet, wenn man ihn anschneidet? Oder zumindest wenn Bachog die Blutung mit seinen Tricks tarnt?)

Aber noch eine andere Sache ist an dieser Stelle zu berücksichtigen. Auch Romeo wird wie Cassandra vorher durch den Tod seines Meisters befreit, doch für den Verbündeten ist diese Situation zu ungewohnt, als daß er darauf reagieren könnte. Zunächst wird sich der marmorne Butler der Sieben verhalten wie bisher und den Befehlen der menschlichen Bewohner der Insel folgen. Eine Sache wird er allerdings nicht mehr machen, nämlich sich auf irgendwelche Kämpfe oder andere Dinge einlassen, die sein Leben gefährden. Normalerweise wird er zwar den Überlebenden helfen, fühlt er sich aber schließlich durch die Runner oder die Angriffe Bachogs zu sehr bedrängt, wird er einfach gehen und die Insel verlassen (dreidimensionale Bewegung). In diesem Fall werden die Spielercharaktere ihn nie wiedersehen.

Währenddessen befindet sich außerdem noch eine weitere Magierin in Lebensgefahr: Für Julia Burckhart, die nach dem Tod ihres Freundes psychisch schwer angeschlagen ist, hat sich Bachog etwas besonders Unschönes einfallen lassen. Bei seinen astralen Erkundungen durch das Haus kam der Geist nicht umhin, den versteinerten Mann im Skulpturenraum zu bemerken, und da er aus van Meers Erinnerungen die wahre Natur dieser Statue kennt, beschloß er, den Mann von dem Zauber zu befreien. Dies geschieht natürlich nicht aus Menschenfreundlichkeit, sondern der versteinerte Psychopath soll seine Chance bekommen, die Bildhauerin doch noch zu töten. Slasher, wie sich der Versteinerte nennt, entwickelte schon vor seiner Begegnung mit der Magierin psychopathische Tendenzen, doch durch sie und ihre Ablehnung gegenüber seinen Kunstwerken und auch ihm selbst, verlor sich Slasher in seinem Wahn und versuchte, die Bildhauerin umzubringen. Unfähig ihn zu töten, versteinerte Julia Burckhart den Angreifer und mittels der Initiatenfähigkeit Intensivierung machte sie den Zauber permanent. Nachdem Bachog Slasher reaktiviert hat und der Psychopath dank des freien Feuergeistes endlich eine Person mit den Stimmen in seinem Kopf verbinden kann, stattet der Geist ihn mit einer Waffe (am besten aus dem Besitz der Runner) aus und schickt ihn los, um die Bildhauerin zu töten. Durch das Überraschungsmoment und den Zustand der Magierin gelingt es Slasher ohne Probleme, sein Opfer zu überraschen und niederzuschlagen, um mit ihren Steinmetzwerkzeugen 'ein neues Kunstwerk aus ihr zu schlagen'. Geben Sie den Runnern die Chance, den Psychopathen auf ihrer Suche nach den anderen Überlebenden im Skulpturenraum zu finden, bevor er mit seinem langwierigen Mord fertig ist. Die Spielercharaktere haben eine Kampfunde Zeit, Slasher zu überwältigen, denn nach seiner ersten Wunde besteht seine nächste Handlung darin, die Magierin zu töten. Doch auch wenn die Runner rechtzeitig kommen, befindet sich Julia Burckhart bereits in einem Zustand, der die medizinischen Einrichtungen eines Krankenhauses erfordert, damit sie aus ihrem Koma erwacht. Das Einzige, was die Spielercharaktere noch für sie tun können, ist sie zu stabilisieren, bis Hilfe kommt.

Slasher

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

Initiative: 3+1W

Gefahren-/Professionalitätsstufe: 3/4

Fertigkeiten: Bewaffneter Kampf 3, Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 6

Enigma belegt den vorletzten Platz vor den Runnern auf der Liste derer, mit denen Bachog abrechnen will. Doch auch wenn die ehemalige Shadowrunnerin die schwächste Magierin der Gruppe ist, so ist ihr Spezialgebiet die Illusionsmagie, so daß sie weiß, daß die Dinge nicht immer so sind, wie sie scheinen. Trotzdem versucht Bachog, die Runner gegen sie aufzuhetzen, indem er in ihrer Gestalt erscheint, und sie provoziert oder attackiert, nur um dann zu verschwinden, damit die echte Enigma dies ausbaden muß. Es kommt auf die Runner an, ob sie sich von Enigma überzeugen lassen, und ihr die Chance geben ihnen zu helfen. Die Magierin ist sogar durchaus bereit, einiges einzustecken, um die Runner zur Zusammenarbeit zu bewegen, allerdings wird sie, falls ihr Leben in Gefahr ist, durchaus kämpfen. Da Enigma als einziges Mitglied der Sieben sich nach dem Beginn der sonderbaren Vorfälle bewaffnet hat und als Ex-Shadowrunnerin durchaus weiß, was sie tun muß, um zu überleben, ist die Chance groß, daß sie das Abenteuer bis zum Ende durchsteht, wenn die

Runner sie nicht aufgrund einer von Bachogs Illusionen in Stücke schießen. Daher können Sie die Magierin dafür nutzen, den Plan, um Bachog zu vernichten, an die Runner weiterzugeben, und um eine Basis zu schaffen, auf der Cassandra mit den Überlebenden verhandelt.

Die einzige Chance, um Bachog aufzuhalten, bleibt eine Astralqueste auf die Metaebene des freien Feuergeistes, um dort das letzte Gefecht auszutragen. Es liegt an den wenigen Überlebenden, dieses Risiko auf sich zu nehmen, bevor auch die letzten Menschen auf der Insel den Attacken des Geistes zum Opfer fallen.

Dieses Kapitel gibt Ihnen die Möglichkeit, sich mit Bachogs Illusionen völlig auszutoben, und die Runner mit bizarren und erschreckenden Situationen zu konfrontieren, ob es nun das Essen sei, daß sich scheinbar im Mund zu bewegen beginnt, die verzerrten und veränderten Spiegelbilder, die die Runner 'zufällig' bemerken oder die düsteren Stimmen, die ein Charakter ständig hört. Wie bereits erwähnt müssen diese Illusionen die Spielercharaktere nicht echt gefährden, es reicht aus, wenn sie immer paranoider und panischer werden, angesichts der scheinbaren Allmacht ihres Gegners.

Interessant ist weiterhin, daß sich die magische Hintergrundstrahlung während dieses Teils des Abenteuers innerhalb des Hauses massiv ändert. Besonders an den Orten, die Schauplatz von Bachogs bössartigen Illusionen und den Morden waren, kann die astrale Verseuchung ein Niveau von 3 bis 4 erreichen, während der Rest der Insel eine Einstufung von 1 bis 2 erreichen sollte. Nutzen Sie diese kontinuierliche Entwicklung, um magisch aktive Charaktere zu beunruhigen und mit dem Erscheinungsbild des Astralraums die schrecklichen Ereignisse zu untermalen.

Dieses Kapitel gibt Ihnen zwar viele Möglichkeiten, stellt aber auch hohe Ansprüche an den Spielleiter. Passen Sie die Dramatik und das Tempo der Spielergruppe an. Solange die Runner noch nicht sicher wissen, in welcher Gefahr sie schweben, sollte die Bedrohung aus dunklen Ahnungen und Schocksituation bestehen, die den Spieler keinen echten Anhaltspunkt geben. Erst nachdem Bachog sein wahres Gesicht gezeigt hat sollte das Tempo beständig zunehmen, so daß am Ende die Bedrohung scheinbar unaufhaltsam erscheint, um die Astralqueste wie die letzte Rettung wirken zu lassen.

>>>KEINE PANIK<<<

Diese Szene liegt völlig in ihrer Hand, nutzen Sie sie...



WO ZUR HÖLLE SIND WIR?

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Die Öffnung des Tors zur Metaebene ist im Vergleich zu den pompösen Ritualen der Magier absolut unspektakulär. Es bedarf Cassandra nur einer kurzen Konzentration, das Tor zu öffnen, und von einer Sekunde auf die andere ragt eine schwarze Fläche in der Mitte der Bibliothek auf, die die ungefähren Dimensionen einer Tür hat. Wenige Augenblicke später breitet sich ein übelkeitserregender Schwefelgestank im Raum aus; es ist ein leises Knistern zu hören, wie es eine entfernte Feuersbrunst verursachen würde.



Völlig unbeteiligt wendet sich Cassandra euch zu: "Das Tor ist offen, ihr könnt jetzt gehen." Doch gerade als ihr durch das Portal zu der Metaebene schreitet, hört ihr noch zwei weitere einfache Worte: 'Viel Glück'.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Sofern die Runner nicht selbst über einen Initiaten verfügen, dürfte es für sie absolut unmöglich sein, Bachog auf seiner Metaebene zu stellen.

Allerdings bietet sich für Cassandra die Möglichkeit, ein Tor zu öffnen, um allen Charakteren (auch Nichtmagiern) die Reise zu ermöglichen. Durch das Tor von Cassandra erhalten die Spieler die Gelegenheit, eine Astralqueste zu absolvieren, an deren Ende sie eventuell den Geist endgültig zerstören können. Natürlich kann Cassandra sie bei dieser Reise nicht begleiten und eventuell andere Überlebende (am wahrscheinlichsten Enigma und Romeo) werden ebenfalls zurückbleiben, um den Luftgeist zu schützen, denn falls Cassandra während der Queste stirbt, gibt es für die Runner kein Zurück mehr ...

Um die Metaebene zu betreten, müssen alle Charaktere durch das schwarze Tor gehen. Sobald ein Runner das Tor passiert, bricht jeder Kontakt zwischen ihm und seinen Kollegen ab, und er selbst hat das Gefühl freien Falls, bis er sein Ziel erreicht. Allerdings gelangen alle Teilnehmer unabhängig von der Reihenfolge gleichzeitig zum *Hüter der Schwelle*.

Natürlich hat die gesamte Metaebene ihren individuellen Aufbau und zwingt die Runner, sich ihren Gesetzen zu unterwerfen.

Aufgrund der Tatsache, daß Bachog dem Element Feuer zuzuordnen ist, und sich selbst als ziemlich teuflischen Zeitgenossen sieht, erscheint die Metaebene den Runnern wie die Repräsentation einer Art Hölle. Die einzelnen Aufgaben oder Orte, die die Runner auf ihrem Weg zum Zentrum durchschreiten müssen, korrespondieren dabei sowohl mit den sieben Todsünden, als auch mit den sieben Magiern.

(Es ist zu beachten, daß es sich hierbei natürlich nicht um die wirkliche Hölle – sofern überhaupt im Shadowrun-Universum existent – handelt, sondern nur um eine Repräsentation einer Metaebene in einer Form, die sie für gewöhnliche Sterbliche verständlich macht.)

Sollten die Spieler keinerlei Erfahrung mit Metaebenen haben, dann können Sie Cassandra nutzen, um den Runnern einige Grundzüge wie z.B. den Hüter der Schwelle zu erklären. Es ist ratsam, spätestens jetzt die Runner darauf hinzuweisen, daß im Kampf gegen Geister Magie und Nahkampfwaffen die

beste Wahl sind, daß allerdings auf dem Weg durch die Metaebene auch noch andere Ausrüstung gebraucht werden könnte. Warnen Sie die Runner durch Cassandra, daß sie auf der Metaebene verschiedensten Prüfungen unterzogen werden und dabei vorsichtig sein sollten.

VERÄNDERUNGEN

Der letzte Teil des Abenteuers auf der Metaebene unterscheidet sich in einigen Punkten von den vorherigen Kapiteln: Wie zu erwarten gelten die normalen Naturgesetze an diesem Ort nicht und so treffen die Spieler einige Veränderungen stilistischer und regeltechnischer Natur.

Jeder Charakter besitzt zwar noch die Ausrüstung, mit der er die Metaebene betreten hat, allerdings sind alle High-Tech-Spielzeuge hier wirkungslos. Normale Ausrüstung funktioniert einfach nicht, weil sie wie durch Jahrhunderte gealtert nicht mehr intakt ist, oder die Geräte liefern sonderbare Ergebnisse. (Zielgeräte, Funk etc. sind vollständig gestört oder zeigen nur unverständliche Daten an) Beschreiben Sie bei einfachen Dingen wie Uhren, Taschensekretären und ähnlichem bizarre Effekte, wie z.B., daß alle Uhren rückwärts laufen.

Feuerwaffen und entsprechende Munition sind unbrauchbar geworden, während Cyberware zwar noch normale Aktionen erlaubt, jegliche Verbesserungen gegenüber einem normalen Menschen allerdings verlorengehen (ein Cyberarm funktioniert zwar noch als Arm, allerdings liefert er keine Zusatzstärke mehr).

Natürlich können Sie, wenn Sie die Metaebene noch extremer machen wollen, bezüglich Cyberware einige Fehlfunktionen und Ausfälle improvisieren, wodurch das Bedrohungsniveau aber leicht zu stark ansteigen kann.

Einzig Nahkampfwaffen und magische Gegenstände funktionieren normal.

Auch die Magie ist einigen Beschränkungen unterworfen. Keinerlei Verwandlungs-, Heilungs-, Illusions-, gedankenlesende oder gedankenmanipulierende Zauber wirken auf die Bewohner der Metaebene. Sämtliche Magie mit Feuereffekten bekommt automatisch 2 Zusatzwürfel, während Wassermagie um 2 Würfel reduziert wird. Sollte einer der Runner Elementare mitgebracht haben, so verliert er automatisch die

Kontrolle über Feuerelementare, die in der Regel fliehen, während andererseits Wasserelementare pro Minute Aufenthalt einen Kraftstufenpunkt verlieren. Desweiteren ist es absolut unmöglich, auf dieser Ebene Naturgeister zu beschwören. Als letzte Modifikation wäre zu nennen, daß die Metaebene über keinen Astralraum verfügt, Magier aber im Endkampf ihre Hexerei-Fertigkeit als Nahkampffertigkeit wie im Astralraum einsetzen dürfen.

Beachten Sie, daß einige Konzepte wie z.B. die Wahl der Orte und einige Punkte der Durchführung von dem im **Grimoire** präsentierten Standard abweichen, um dem besonderen Charakter des Abenteuers gerecht zu werden (ansonsten dürfte eine Astralqueste zur Zerstörung eines Geistes wie Bachog auch praktisch unlösbar werden).

Dabei ist eine wichtige Modifikation die Behandlung der einzelnen Orte, die die Runner nach der hier präsentierten Reihenfolge durchlaufen sollten. Für jeden dieser Orte, dessen Versuchungen die Runner widerstehen können, erhalten die Charaktere entsprechende Bonuspunkte auf ihre Fähigkeiten, die sie im Endkampf gegen den Freien Geist einsetzen können (siehe Beschreibung der entsprechenden Orte). Durch Änderung dieser Boni erhalten Sie die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad für die Charaktere anzupassen. An jedem der Orte treffen die Runner auf Abbilder der sieben Magier, die als *Simulacrum* bezeichnet werden. Es handelt sich dabei weder um die Magier selbst, noch um ihre Seele, sondern um etwas, was man am ehesten als Imitation bezeichnen könnte. Dabei kopiert jedes Simulacrum einen Teil der Charaktereigenschaften des Originals.

Für die Simulacra ist die Metaebene eine natürliche Umwelt, so daß sie allen Fragen, warum sie dort seien, mit Unverständnis begegnen. Für sie ist es logisch und selbstverständlich, tot zu sein und seit einer Ewigkeit in der Hölle weiterexistieren zu müssen.

Natürlich kann es auf der Metaebene auch zu Verwundungen kommen, und Spielercharaktere, die auf dem Weg zur Zitadelle von der Metaebene geschleudert werden, erscheinen mit allen ihren Verwundungen wieder in der Bibliothek, so daß ihr Schicksal allein in den Händen derer liegt, die dort zurückgeblieben sind.

THEMA UND STIMMUNG

Das gesamte Szenario lehnt sich an einigen Ideen unterschiedlicher Darstellungen der Hölle an und mischt dabei verschiedenste Mythologien als Grundlage. Auf der anderen Seite korrespondieren die einzelnen Orte der Reise mit dem Charakter jeweils eines Magiers der Sieben und repräsentieren dabei jeweils eine der christlichen Todsünden. Das Ganze sollte eine Art nicht ganz fairer Charaktertest sein, bei dem die Runner ihren schlechten Charakterzügen widerstehen müssen, um am Ende einem gefährlichen Gegner gegenüberzustehen.

Die meisten Prüfungen der Astralqueste sind rollenspielerisch zu lösen und daher etwas unberechenbar, da manche Spieler sofort die Lösung sehen werden, während andere überhaupt nicht merken, was an ihnen getestet wurde. Je nach Spielergruppe können Sie die Tests natürlich auch würfelorientierter regeln und so entsprechend modifizieren.

Gestalten Sie die Queste möglichst düster und bedrohlich, schließlich sollte die Hölle kein amüsanter Ort sein. Die Atmosphäre sollte im Vordergrund stehen, so daß Sie auch den Zeitraum zwischen den einzelnen Orten etwas improvisieren sollten, um diesem Abschnitt Kontinuität zu geben. Es ist durchaus interessant, noch einige zusätzliche Begegnungen einzubauen, in den die Runner auf andere verdammte

Seelen bzw. entsprechende Simulacra treffen, wie alte Bekannte oder Feinde, die in den letzten Runs gestorben sind. Diese Ergänzungen geben Ihnen außerdem die Möglichkeit, den Runnern Nahkampfwaffen zuzuspielen, die sie spätestens im Kampf gegen den Geist wirklich brauchen werden.

WILLKOMMEN IN DER HÖLLE – DER HÜTER DER SCHWELLE

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Das Gefühl, in einen Abgrund zu stürzen, verschwindet abrupt und vollkommen übergangslos sitzt ihr in bequemen Ledersesseln in einem großen Raum mit hoher Decke. Der Anblick der langen Bücherreihen ist euch mehr als bekannt, und offensichtlich befindet ihr euch wieder in der Bibliothek oder an einem Ort, der wie die Bibliothek aussieht.

Euch gegenüber, hinter einem der schweren Schreibtische sitzt ein alter Bekannter und schenkt euch ein böses Grinsen: Alexander van Meer.

“Ah, da sind ja meine Lieblingsspielzeuge. Ihr seid hoffentlich nicht enttäuscht von dem, was ihr hier seht, oder? Keine Angst, ihr werdet euch noch wünschen, nie hierher gekommen zu sein! Eigentlich habt ihr hier nichts verloren, denn die Hölle ist nur eine Welt für die Toten, aber das ist ja kein Problem, was wir nicht lösen könnten, nicht wahr? Außerdem werdet ihr vielleicht ein paar alte Bekannte wiedertreffen. *(Falls die Runner in ihren letzten Runs gute Freunde verloren haben, oder einen ihrer Erzfeinde in die Hölle geschickt haben, könnte eine Erwähnung der entsprechenden Namen an dieser Stelle die Szene untermalen, ansonsten können Sie natürlich auf die Namen der verstorbenen Sieben zurückgreifen).*

Und noch etwas, bevor ihr mich verlaßt: ihr könnt mich nicht bekämpfen, denn ihr tragt mich bereits in eurem Herzen. Überlegt genau, wer die armen Magier getötet hat, und dann denkt nach, wer euer wirklicher Feind ist.”

Mit einem letzten Lächeln eures Gegenübers beginnt die Bibliothek um euch herum zu zerfallen und plötzlich befindet ihr euch an einem völlig anderem Ort, während von van Meer jede Spur fehlt.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Die Begegnung mit dem Hüter der Schwelle ist die klassische Einleitung einer Astralqueste und bietet den Runnern einen leichten Vorgeschmack auf die ungewohnte Umgebung.

Im Grunde erfordert diese Szene keinerlei aktive Handlungen von den Spielercharakteren, denn die einzige Aufgabe der van Meer-Imitation ist es, den Runnern ein wenig Angst zu machen und sie mit den Namen alter Toten zur Umkehr zu bewegen.

Jeder der Runner hört kurzzeitig sonderbare Flüsterstimmen all jener Bekannten, die bereits tot sind und ihn vor der Hölle warnen.

Der Test des Hüters ist einfach, er überprüft den Mut und die Überzeugung der einzelnen Runner. Sollte einer von ihnen bei der Erinnerung an die Toten Furcht oder Schuld empfinden, hat er den Test nicht bestanden und wird zurück auf die physische Ebene geschleudert.

Im Zweifelsfall sollte ein einfacher Willenskraftwurf (8) ausreichen, den Test zu bestehen.

Entscheiden Sie an dieser Stelle ruhig für die Runner, um sie auf die Metaebene gelangen zu lassen, denn schließlich beginnt erst dort der wahre Spaß ...

CERBERUS – DER ORT DES ZORNS

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Unvermittelt findet ihr euch auf einem großen Plateau wieder, das sich hoch über einem Chaos von Feuerfontänen und bedrohlichen Lavaströmen erhebt. Tiefe Wolken verdecken den Himmel und lassen schwarzen Regen auf die trostlose Landschaft fallen, die nur kurzzeitig von grellen Blitzen erhellt wird. Vor euch liegt ein kleiner Hang, der mit dunkel glänzendem, scharfkantigen Geröll übersät ist und an dessen oberem Rand sich die Öffnung einer großen Höhle abzeichnet.

Es bleibt euch nicht viel anderes übrig, als den schwierigen Aufstieg zu versuchen, doch bereits nach wenigen Metern löst sich plötzlich eine kleine Gerölllawine, die, von schrillum Gelächter begleitet, auf euch zurascht.

Für einen kurzen Moment glaubt ihr, einen dreiköpfigen Schatten in der Öffnung gesehen zu haben, als eine euch bekannte Stimme aus dieser Richtung erklingt. Die Stimme scheint Fenris zu gehören, doch eine bisher unbekannte Verachtung schwingt in ihren Worten mit:

“Was für ungeschickte Tölpel! Ihr Verlierer wollt euch Bachog stellen und dabei seid ihr nicht einmal dazu in der Lage, diesen kleinen Hang zu erklettern!”

Mit einem erneuten Lachen rutscht die nächste Gerölllawine auf euch herab.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Auf der ersten Station ihrer Reise durch die Hölle treffen die Runner auf den legendären Bewacher der Unterwelt. Der Cerberus ist das Simulacrum von Fenris, die so verändert in Gestalt eines dreiköpfigen Wolfes wiederauftaucht, wobei die drei Köpfe ihr menschliches Gesicht, ihren Kopf in der Wolfsgestalt und eine häßliche Dämonenfratze zeigen.

Der Cerberus stellt eigentlich keine wirkliche Bedrohung für die Runner dar, doch seine Aufgabe ist es, den Zorn der Spielercharaktere heraufzubeschwören und sie zu einem Kampf zu provozieren. Da das Monster an eine der Höhlenwände gekettet ist, ist sein Aktionsradius so begrenzt, daß man ohne Probleme an dem Cerberus vorbeikommt.

Während des mühseligen Aufstiegs den Hang hinauf wird jedoch der Cerberus ständig Steine vom oberen Rand lostreten und durch kleinere Steinschläge den Runnern das Leben schwer machen. Dabei kommentiert die Dämonenfratze jeden Sturz der Spielercharaktere mit einem schadenfrohen Lachen, während Fenris Kopf eine Beleidigung nach der nächsten auf die Charaktere losläßt. Um den Steilhang zu erklettern und den Steinschlägen auszuweichen sind einige Athletik- (6) oder Schnelligkeitsproben (8) abzulegen. Charaktere, die vom Steinschlag erwischt werden, sollten leichtere Schäden, in der Regel sogar nur Betäubungsschäden, hinnehmen und wieder einige Meter den Hang hinunterrutschen.

Erreichen die Runner schließlich das Plateau, sind sie durchaus in der Lage dem angeketteten Monster aus dem Weg zu gehen, auch wenn Sie die Spieler ruhig etwas verunsichern dürfen. Ziel ist es, die Runner so in Wut zu versetzen, daß sie den Cerberus angreifen, obwohl spätestens am oberen Rand des Hangs offensichtlich wird, daß dazu keine Notwendigkeit besteht, um die Höhle zu betreten. Daher sollten die Spielercharaktere auch vorher keine Chance bekommen, den Cerberus ernsthaft zu bekämpfen, weil sonst ihre Entscheidung sich nicht nur auf ihren Zorn, sondern auch auf das Gefühl der Notwendigkeit begründen könnte.

Greifen die Runner das Monster an, kommt es zum Kampf, den die Spielercharaktere aber jeder Zeit abbrechen können, da ihr Gegner sie nicht verfolgen kann.

Cerberus (Fenris' Simulacrum)

K	S	St	C	I	W	E	R	A
10	8	8	1	5	5	7	10	85

Initiative: 10 + 2W

Gefahren-/Professionalitätsstufe: 5/4

Kräfte: Übler Atem, Immunität gegen Feuer

Schwächen: Allergie (Silber, schwer), Verwundbarkeit (Silber)

Aufgrund seiner drei Köpfe kann der Cerberus gleichzeitig bei jeder seiner Handlungen seinen nach Schwefel stinkenden *Üblen Atem* einsetzen, nach einem Gegner schnappen und wüste Beleidigungen ausstoßen.

Jeder der Charaktere, der bei dem Kampf unterliegt und eine tödliche Wunde erleidet, wird unter Beibehaltung seiner Schäden von der Metaebene geschleudert.

Besiegen die Runner den Cerberus, dann haben sie überlebt, aber die Aufgabe trotzdem nicht bestanden, da sie ihrem Zorn nachgegeben haben.

Nur wenn die Runner den Cerberus ignorieren oder sich zumindest nicht auf einen Kampf einlassen, dann wird für den Endkampf ihre Stärke um 2 Punkte erhöht.

DIE QUELLE – DER ORT DER MASSLOSIGKEIT

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Offenbar endlos schlängelt sich die Höhle immer tiefer in das Gestein. Ein sonderbares Zwielicht, dessen Quelle nicht auszumachen ist, beleuchtet die kahlen, roten Felswände, und mit der Zeit wächst der Durchmesser des Tunnels drastisch an. Die Decke verliert sich hoch über euch in der Dunkelheit, die Wände haben sich so weit voneinander entfernt, daß ihr das Gefühl habt, euch am Boden einer Schlucht zu befinden.

Für scheinbar eine Ewigkeit wandert ihr durch diese bizarre Landschaft, ohne daß sich ein Anzeichen dafür finden läßt, daß ihr euch tatsächlich vorwärts bewegt habt.

Doch dann könnt ihr auf einmal in einiger Entfernung ein einzelnes Lebewesen in der Nähe der rechten Felswand ausmachen. Es scheint sich um einen einzelnen Menschen zu handeln, der etwas direkt vor sich zu betrachten scheint.

Als ihr euch nähert, könnt ihr mehr sehen und erkennt, daß es sich bei dem Menschen um Georg Ritter handelt. Auch der Fokus seines Interesses gerät in euer Sichtfeld. Offenbar betrachtet er einen kleinen Teich oder ein Quelle, die direkt zu seinen Füßen aus der Felswand bricht.

Bisher scheint er euch noch nicht bemerkt zu haben und es liegt an euch, zu handeln.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Nach einem frustrierenden Fußmarsch treffen die Runner nach scheinbar einer Ewigkeit das erste Mal wieder auf einen Bewohner dieser Hölle.

Das Simulacrum dieses Ortes stellt Georg Ritter dar, der den Runnern die Situation erläutern soll, damit sie auf Grundlage dieser Informationen eine Entscheidung treffen.

Wenn die Runner das Simulacrum ansprechen, wird es ihnen freundlich, aber mit offenkundiger Müdigkeit antworten. Sein einziges Interesse scheint der Quelle zu gelten und auf

Anfrage erfahren die Runner, worum es sich hierbei handelt. Laut den Aussagen des Simulacrums ist dies die einzige verbliebene Wasserquelle in dieser gesamten Trostlosigkeit, die jedoch nur groß genug ist, jedem der hier Verdammten einen einzigen Schluck zu gewähren. Dabei hat das Wasser herausragende Eigenschaften, um den Körper zu stärken und mit dieser lebensfeindlichen Umgebung besser fertig zu werden. Leider ist dieser Effekt nur von begrenzter Dauer.

Georg Ritter sagt durchaus die Wahrheit, und ein Schluck des Wassers erhöht tatsächlich alle physischen Attribute um 2 Punkte für die nächste Stunde.

Die Prüfung beruht auf einer einfachen Frage: wieviel dieses äußerst seltenen Wassers werden die Runner mitnehmen? Wie bereits erwähnt, reicht die Quelle gerade aus, jedem der Verdammten einen Schluck zu gewähren, so daß auch die Runner eigentlich nicht mehr mitnehmen sollten. Daher ist entscheidend, welche Wassermenge die Spielercharaktere von der Quelle abzweigen. Selbst wenn sie bis zu diesem Zeitpunkt über keine Transportgefäße verfügen, sollten Sie ihnen erlauben, solche zu finden oder zu improvisieren (z.B. aus regendichter Kleidung), damit sie in der Lage sind, theoretisch größere Mengen der Flüssigkeit mitzunehmen. Falls die Runner soviel mitnehmen und auf Vorrat trinken, wie sie der kleinen Quelle entnehmen können, läßt ihre Maßlosigkeit die Probe scheitern und sie erhalten keine Vorteile. Außerdem ist jeglicher Wasservorrat bis zur Endbegegnung spätestens verdunstet, egal, wie gut sie ihre Vorräte geschützt haben.

Solange die Runner nur einen Schluck pro Person mitnehmen und vielleicht noch mit einem Schluck überprüfen, ob die Behauptungen des Simulacrums stimmen, haben sie den Test bestanden. Bei größeren Mengen kann die Prüfung als gescheitert angesehen werden, und die Charaktere erhalten in diesem Fall am Ende nicht den Aufschlag von 2 Punkten auf ihre Willenskraft bei der letzten Konfrontation.

Auf jeden Fall ist es günstig, wenn die Runner bei der übernächsten Begegnung, dem Ort des Geizes, noch mindestens einen Schluck des Wassers übrig haben, da man die Szene sonst verändern muß.

DER FÄHRMANN – DER ORT DER TRÄGHEIT

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Der Gang weitet sich erneut zu einer großen Höhle, die durch einen dunklen Fluß in zwei Hälften geteilt wird. Das breite, unterirdische Gewässer bricht an der einen Seite durch die Felswand, durchquert die Höhle und verschwindet zwischen den gegenüberliegenden Felsen in einer dunklen Öffnung. Unten am Ufer kann man einen kleinen Kahn erkennen, in dem eine Gestalt sitzt, die eine dunkle Robe trägt und einen langen Stock zum Staken in den Händen hält. Eine große Kapuze verbirgt das Gesicht der Gestalt im Schatten, doch die Stimme, mit der sie euch schon auf weite Entfernung anspricht, ist eindeutig die Stimme von Michael Krause:

„Seid begrüßt, Reisende, ich bin der Fährmann.“

Mit einer knöchernen Hand zeigt der Fährmann auf den dunklen Strom.

„Er sieht ruhig und friedlich aus, der große Fluß Styx, doch ihn zu durchschwimmen, ist eine überflüssige Anstrengung. Vielleicht wäre es leichter, wenn ich euch für ein kleines Entgelt zum anderen Ufer bringe.“



>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Styx, der Fluß in die Unterwelt, ist ein weiterer wichtiger Aspekt der Hölle, und die Runner werden am Ort der Trägheit mit diesem Hindernis konfrontiert, vor dem sie kapitulieren sollen, um sich für eine leichtere Lösung zu entscheiden, nämlich sich vom Fährmann hinüberbefördern zu lassen. Sobald sich die Runner dem Fährmann, also dem Simulacrum von Michael Krause, nähern, wird dieser ihnen offerieren, sie über den Fluß zu befördern. Dabei wird er sie auf die 'sinnlosen Anstrengungen' hinweisen, die nötig wären, den Fluß zu überwinden.

Natürlich wäre die Fahrt mit dem Boot eine wesentlich einfachere Methode und der Preis für die Überfahrt wäre zudem sehr gering. Selbst wenn die Charaktere nicht über die klassischen Kupfermünzen verfügen, ist der Fährmann bereit, eine andere Kleinigkeit als Fahrpreis zu akzeptieren, denn schließlich machen die Runner den Fehler, wenn sie das Angebot annehmen.

Lassen sich die Runner auf den Handel ein, dann nehmen sie damit symbolisch von ihrem Gegner eine Hilfe an, um ihre Aufgabe zu bestehen und um möglichst bequem und einfach vorwärts zu kommen, anstatt sich der Herausforderung, den Fluß zu durchschwimmen, selbst zu stellen. Im Grunde verraten sie damit einen Teil ihrer Queste.

Sollten die Runner andererseits versuchen, das Boot mit Gewalt in ihren Besitz zu bekommen, wird das Simulacrum von Michael Krause sie bekämpfen, doch mit dem Tod des Fährmanns versinkt auch das Boot innerhalb weniger Sekunden, so daß dieser Ansatz wenig hilfreich ist.

Der Fährmann (Michael Krauses Simulacrum)

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

Initiative: 4 + 1W

Gefahren-/Professionalitätsstufe: 2/4

Fertigkeiten: Verhandlung 5, Bewaffneter Kampf 4, Boote 7

Ausrüstung: Kampfstab, (Str+2)/M Betäubung

Den Fluß zu durchschwimmen erfordert eine Athletikprobe (4), um sich über Wasser zu halten, und eine Konstitutionsprobe (5), um den gesamten Fluß zu überqueren. Erzielt der Runner bei einer der beiden Proben keinen Erfolg, beginnt er zu ertrinken, falls ihm keiner hilft. Während dessen werden die Erfolge bei der zweiten Probe außerdem zur Reduzierung eines S-Betäubungsschadens, der durch die Erschöpfung zustande kommt, benutzt.

Wenn die Runner das Angebot des Fährmanns annehmen, haben sie die Aufgabe dieses Ortes nicht gelöst und können zwar passieren, erhalten aber keinen Vorteil. Natürlich muß jeder Spielercharakter, der ihm Kampf unterliegt oder ertrinkt, die Metaebene verlassen.

Nur wenn die Charaktere sich für die Ablehnung des Angebots entscheiden und die Anstrengung auf sich laden, den Fluß zu durchschwimmen, haben sie den Test dieses Ortes bestanden und erhalten am Ende einen zusätzlichen Initiativewürfel für das letzte Gefecht.

DIE STRAFE – DER ORT DES GEIZES

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Die Höhle hat sich inzwischen so geweitet, daß man keine Decke oder Seitenwände mehr erkennen kann und man das Gefühl bekommt, auf einer großen, gewellten Ebene zu stehen. Wäre nicht das sonderbare rote Leuchten, das die Umgebung erhellt, und das gespenstische Gewimmer, das scheinbar aus weiter Ferne an eure Ohren dringt, könnte man für einen kurzen Moment die wahre Natur dieses Ortes verdrängen.

Nachdem ihr die ersten Hügel überquert habt, seht ihr unvermittelt eine nur mit einem Lendenschurz bekleidete kleine Gestalt, die mühevoll versucht, einen riesigen Felsbrocken den gegenüberliegenden Hang hinaufzuschieben.

Doch bereits nach weniger als der Hälfte der Strecke verlassen die Gestalt ihre Kräfte, und der Felsbrocken rollt unaufhaltsam zurück ins Tal, nicht ohne ihren Träger zu rammen und einige Meter durch die Luft zu schleudern.

Mühsam rappelt sich die Gestalt wieder auf und überrascht könnt ihr plötzlich erkennen, daß es sich um Jörg Kampen handelt. Offenbar will er direkt einen erneuten Versuch unternehmen, obwohl auch dieser offensichtlich zum Scheitern verurteilt sein dürfte.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Im weiteren Verlauf ihrer Queste treffen die Runner auf Jörg Kampen, der dazu verdammt ist, einen schweren Felsbrocken den Hügel hinaufzuschieben, nur um auf dem Weg zur Spitze zu scheitern und erneut zu beginnen. Daß er sich bei diesem Scheitern in der Regel leicht verletzt gehört mit zu der Strafe. Sprechen die Spielercharaktere das Simulacrum an, wird es praktisch nur von seiner qualvollen Arbeit sprechen, wobei es für diese stupide Tätigkeit immer noch einen beinahe fanatischen Eifer an den Tag legt.

Es ist unmöglich, das Abbild von Jörg Kampen von seiner Tätigkeit abzubringen. Allerdings wird es auch von seinen Qualen berichten, doch falls die Runner nachfragen, erfahren sie zusätzlich, daß seine Strafe noch schlimmer ausfallen würde, falls das Abbild sich weigerte, seine Arbeit fortzusetzen.

Natürlich sollten die Runner dem Simulacrum von Jörg Kampen helfen, doch diese Hilfe kann nach den Maßgaben der Queste nur auf eine Art geschehen. Direkte Hilfe, wie die physische Unterstützung durch die Runner, scheitert daran, daß der Stein für Menschen so heiß ist, so daß jeder, der längeren Kontakt mit der Oberfläche hat, schwere Verbrennungen befürchten muß (14M Schaden; +2 Mindestwurferschwernis auf alle Würfe mit der entsprechenden Hand bis zur Heilung des Schadens).

Allerdings sollten die Runner noch etwas von dem Quellwasser besitzen, und indem sie Jörg Kampen etwas davon abgeben, könnten sie ihm helfen. Ein einzelner Schluck reicht aus, um ihm die nötige Kraft zu geben, um seine Aufgabe zu erfüllen. Wichtig ist jedoch, daß der Vorrat der Runner inzwischen soweit reduziert wurde, daß jeder Spielercharakter höchstens noch zwei Schluck von dem Wasser hat, damit die Entscheidung schwerer wird. Sind die Vorräte der Runner komplett aufgebraucht, gibt es eine Alternativlösung, um Jörg Kampens Simulacrum zu unterstützen, indem die Runner einen Teil ihrer Lebenskraft zur Verfügung stellen. Das Simulacrum kann die Charaktere zwar auf diese Möglichkeit hinweisen, die genaueren Konsequenzen allerdings nicht erläutern. Improvisieren Sie in diesem Fall Auswirkungen, die aber nach den nächsten Orten verschwinden sollten.

Sind die Runner nicht bereit, mit dem Simulacrum zu teilen, dann haben sie den Test nicht bestanden. Dasselbe gilt, wenn sie das Simulacrum angreifen (das sich ohne Widerstand abschlagen läßt).

Wenn die Charaktere mit dem Simulacrum geteilt haben, obwohl sie dadurch ihre eigenen Ressourcen reduzieren, haben sie die Prüfung an diesem Ort bestanden und nachdem Kampens Abbild erlöst verschwindet, erhalten sie am Ende der Queste einen Aufschlag von zwei Punkten auf ihre Stärke.

DIE HELDENSTATUE – DER ORT DES NEIDES

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Nach langer Zeit taucht vor euch in der trostlosen Landschaft das erste Bauwerk auf. Schon auf weite Entfernung kann man die gigantische graue Kuppel erkennen, die auf Säulen von titanischen Ausmaßen ruht.

Doch erst als ihr den Kuppelbau erreicht, wird euch die wahre Größe des Gebäudes bewußt, dessen Säulen über hundert Meter in den Himmel ragen. Innerhalb des Zirkels der hellen Säulen befindet sich unter dem Schutz der Kuppel ein ebenfalls kreisrundes Gebäude, dessen riesenhafter Eingang einen Blick in das dunkle Innere erlaubt.

Während der scheinbar einzige Raum, der die Größe eines Fußballstadions haben dürfte, praktisch völlig in dunklen Schatten verhüllt ist, fällt ein einzelner Lichtstrahl senkrecht durch die Kuppel und beleuchtet so einen weißen Marmorblock, aus dem erste menschliche Konturen geschlagen wurden.

Die menschliche Gestalt, die fast vollständig in graue Tücher gehüllt ist, wirkt neben dem riesenhaften Steinblock wie ein Spielzeug. Doch die Vermutung, wer dieses Mal euren Weg kreuzt, fällt euch leicht, und es scheint tatsächlich Julia Burckhart zu sein, die abschätzend um die monumentale Steinstatue herumgeht.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

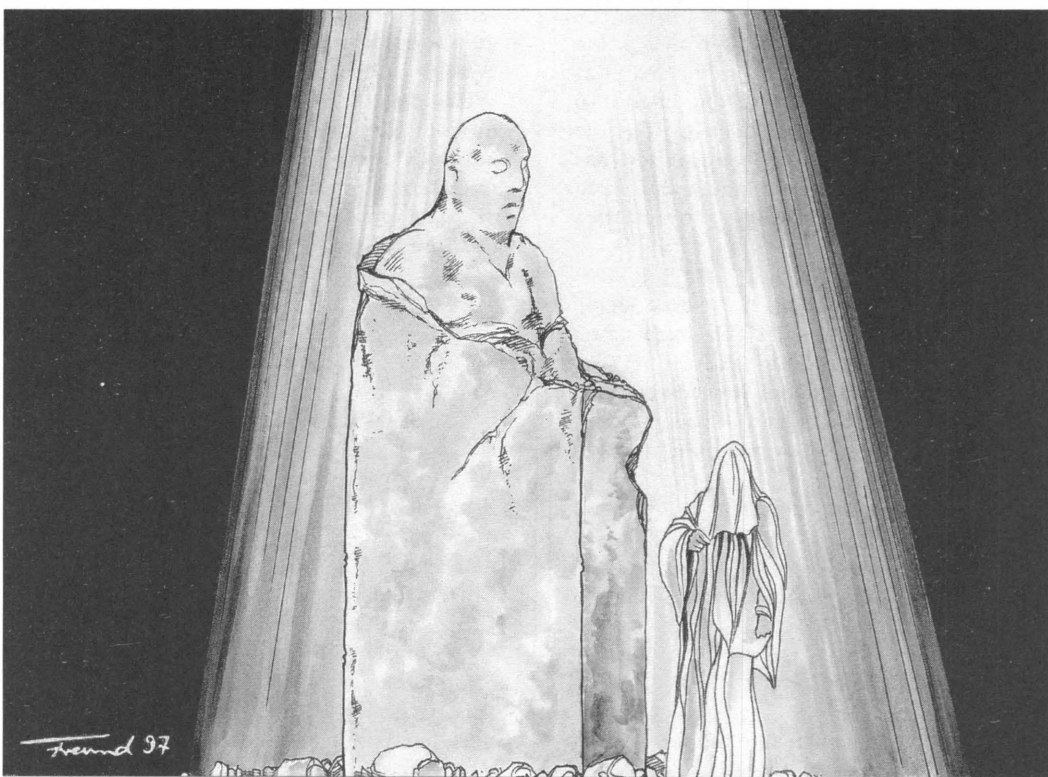
Am Ort des Neides treffen die Spielercharaktere Julia Burckhart, die Bildhauerin der Sieben, wieder. Das Simulacrum der Künstlerin arbeitet in dem titanischen Gebäude gerade an einer Statue, die sie zu Ehren des einzigen würdigen Gegners des Feuergeistes erschaffen will. Sobald die Charaktere sich ihr nähern, wird sie diese freundlich, aber distanziert begrüßen und ihnen von ihrem letzten geplanten Meisterwerk erzählen. Die gigantische Statue soll einem der Runner gewidmet sein,

den sie damit als das herausragendste Mitglied des Teams ehren will.

Als Spielleiter stehen Sie nun vor der schwierigen Aufgabe den Spielercharakter als Kandidaten für die Statue auszuwählen, der bei den restlichen Runnern auf den größten Widerstand stößt. Es gilt hierbei, Neid unter den Spielern zu säen, so daß zumindest einer der Charaktere Protest anmeldet oder zumindest die Wahl in Frage stellt. Hierbei sollte die Situation so ausgenutzt werden, daß der Neid wirklich deutlich wird, und in diesem Fall schnappt die Falle zu.

Schafft es das Simulacrum, den Neid mindestens eines Runners heraufzubeschwören und ihn zu einer entsprechenden Äußerung bewegen, wird die Bildhauerin höhnisch den Neid und die Dummheit des entsprechenden Charakters kommentieren. Sie wird jedoch hinzufügen, daß sie auch ihm ein Denkmal setzen wird, und sich mit einem Ruck die Tücher herunterreißen, die ihren Kopf bedecken. So enthüllt sie ein Gewimmel von sich windenden Schlangen auf ihrem Kopf, die ihre wahre Natur sichtbar machen. In ihrer Gestalt als Medusa wird sie nun gegen die Runner ankämpfen und versuchen, einen nach dem anderem zu versteinern, wobei sie mit dem angesprochenen Charakter beginnt. Gegner im Nahkampf müssen sich dabei mit den Gegenangriffen der Schlangen auseinandersetzen, deren Bisse giftig sind.

Als Spielleiter stehen Sie nun vor der schwierigen Aufgabe den Spielercharakter als Kandidaten für die Statue auszuwählen, der bei den restlichen Runnern auf den größten Widerstand stößt. Es gilt hierbei, Neid unter den Spielern zu säen, so daß zumindest einer der Charaktere Protest anmeldet oder zumindest die Wahl in Frage stellt. Hierbei sollte die Situation so ausgenutzt werden, daß der Neid wirklich deutlich wird, und in diesem Fall schnappt die Falle zu.



im Nahkampf müssen sich dabei mit den Gegenangriffen der Schlangen auseinandersetzen, deren Bisse giftig sind.

Medusa (Julia Burckharts Simulacrum)

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

6M

Initiative: 6 + 2W

Gefahren-/Professionalitätsstufe: 5/4

Kräfte: Versteinender Blick, Gift

Schwächen: Allergie (eigenes Spiegelbild, extrem)

Natürlich kämpft das Simulacrum auch, wenn es angegriffen wird.

Sollten alle Runner versteinert werden, ist ihre Reise gescheitert, während einzelne Runner nach dem Tod der Medusa wieder ihre Freiheit erlangen.

Wenn einer der Runner den Kampf durch seinen Neid auslöst, haben die Spielercharaktere an diesem Ort versagt und gewinnen keinen Vorteil für das Ende der Queste.

Stehen die Runner über neidischen Gefühlen oder erkennen sogar, was wirklich hinter diesem Test steht, dann

dürfen sie im Kampf gegen Bachog ihre Konstitution um 2 Punkte anheben.

Der einzige andere Ausgang aus dem Gebäude, den die Runner erst nach Abschluß der Begegnung mit dem Simulacrum bemerken sollten, ist eine Treppe, die weiter in die Tiefe führt und sie zu dem nächsten Ort in der Metaebene bringt.

DER SUKKUBUS – DER ORT DER UNKEUSCHHEIT

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Nach einer Ewigkeit endet die Treppe in einem großen Raum, der schon auf die Entfernung durch ein helles Leuchten auffällt, das stark im Kontrast zu dem Zwielficht steht, dem ihr

seit Stunden ausgesetzt seid.

Unten angekommen, könnt ihr eine größere Kammer mit zwei Ausgängen ausmachen. Aus dem linken Torbogen fällt helles Licht, so daß ihr die Gestalt, die in dem Torbogen steht, nur als Schatten umriß wahrnehmen könnt. Doch allein dieser Anblick reicht völlig aus, denn die ausgeprägt weiblichen Formen des

Körpers der Gestalt werden so erregend deutlich zur Geltung gebracht. Es ist Enigmas Stimme, die euch aus euren Betrachtungen reißt, und angenehm überrascht merkt ihr den ungewohnt weichen und sinnlichen Unterton:

„Endlich, ich habe euch schon sehnlich erwartet. Es ist Zeit, daß eure Träume in Erfüllung gehen.“

Jede ihrer Bewegung wirkt angenehm vertraut und doch faszinierend neu. Und manchmal fällt das Licht so, daß man mehr als den simplen Schatten erkennen kann und kleine Lichtreflexe über ihre makellose Haut tanzen.

Das Gefühl, einem Traum aus Fleisch und Blut gegenüberzustehen, wird nahezu ununterdrückbar.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Nach einem längeren Abstieg die Treppe hinunter erreichen die Spielercharaktere schließlich die vorletzte Station ihrer Reise. Sie gelangen in eine Kammer, die zwei weitere Ausgänge hat, so daß sich die Runner für einen Weg entscheiden müssen. Der erste Ausgang würde sie direkt zur nächsten Szene führen, doch im zweiten Torbogen lauert bereits die nächste Prüfung auf die Runner.

Was sich zunächst nur als äußerst verlockungsvoller Schatten-umriß vor dem hellen Licht abzeichnet, ist Enigmas Simulacrum, ein Sukkubus. Ihre Aufgabe besteht darin, die Charaktere dazu zu verführen, mit ihr mitzukommen und den anderen Ausgang zu ignorieren. Dabei sollen die fleischlichen Gelüste der Charaktere jedes Pflichtbewußtsein gegenüber ihrer Mission auslöschen.

Durch den Einsatz ihrer Fähigkeiten wird das Enigma-Simulacrum für jeden der Runner so erscheinen und sich so bewegen, daß sie dessen tiefsten Phantasien entsprungen zu sein scheint. An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, daß dieser Effekt aufgrund der Fähigkeiten des Sukkubus durchaus auch weibliche Charaktere betrifft, auch wenn bei diesen der Effekt etwas erschwert wird (+2 Modifikator für alle Proben gegen weibliche Runner).

Zunächst benutzt der Sukkubus seine Kraft der Empathie, um eine emotionale Verbindung aufzubauen, um dann per *Desire Reflection* die äußere Erscheinung den Wünschen des jeweiligen Charakters anzupassen. Normalerweise könnte allein dieser Ansatz die Runner dazu bewegen, sich zuerst mit der Sukkubus zu vergnügen, bevor sie sich weiter mit ihrem Gegner auseinandersetzen. Erweisen sich ihre Opfer bis zu diesem Punkt trotzdem gegenüber ihren Verführungsversuchen als immun, benutzt sie ihre Fähigkeit *Einfluß*, um doch noch auf die 'harte Tour' Erfolg zu haben. Sollte allerdings auch dieser Versuch mißlingen, ist sich der Charakter plötzlich der Gefahr durch ihren Einfluß bewußt und absolut immun gegen ihre Fähigkeiten.

Natürlich können unbeeinflusste Runner versuchen, ihre Kameraden durch Argumente wieder auf den Boden der Tatsachen zu bringen, wobei jeder erfolgreiche Wurf auf eine passende soziale Fertigkeit dem Opfern eine erneute Widerstandsprobe erlaubt. Eine andere beliebte Methode ist es, dem Betroffenen die Entscheidung mit Gewalt abzunehmen, wobei der Angegriffene sich durchaus wehren wird. Einfacher ist es allerdings, den Sukkubus anzugreifen, was nur möglich ist, wenn man gegen dessen Fähigkeiten immun ist, da er in diesem Fall sein wahres, dämonisches Gesicht zeigt und somit jede Illusion zerstört. Der Sukkubus wird zwar nicht kämpfen, aber der Anblick, wenn er in Wut gerät, reicht nur noch aus, um ein Gefühl auszulösen: Abscheu.

Falls am Ende einige oder gar alle Runner den Sukkubus begleiten, wird er ihnen zunächst die erwartete Aufmerksamkeit schenken, um dann ebenfalls seine wahre Gestalt zu offenbaren, in der die Runner ihre spitzen Zähne, die kleinen Hörner auf der Stirn und die rassiernesserscharfen Klauen erkennen. Mit gefühllos kalten Augen wird sie einen einzelnen Angriff auf ihre Opfer starten.

Auf einen richtigen Kampf wird sich der Sukkubus jedoch auf keinen Fall einlassen und das Simulacrum flieht in *Nebelgestalt*, sobald es sich selbst Angriffen ausgesetzt sieht.

Sukkubus (Enigmas Simulacrum)									
K	S	St	C	I	W	E	R	A	
7	6	6	10	4	6	8	5		
10M									
Initiative: 5 + 2W									
Gefahren-/Professionalitätsstufe: 4/1									
Kräfte: Einfluß, <i>Desire Reflection</i> , Empathie, Nebelgestalt, Pestilenz									
Fertigkeiten: Waffenloser Kampf 7, Verführung 10									

Können die Runner den Versuchungen des Simulacrums nicht widerstehen und lassen sich mit dem Sukkubus ein, haben sie die Prüfung nicht bestanden und nehmen eventuell sogar aus dieser Begegnung noch Schaden.

Wenn die Runner allerdings den Verführungskünsten keine (oder zumindest nur eine distanzierte) Beachtung schenken, haben sie den Test bestanden und bekommen einen Bonus von 2 Punkten auf ihre Willenskraft für den letzten Kampf der Queste.

DIE ERNIEDRIGUNG – DER ORT DES STOLZES

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Durch den Torbogen gelangt ihr in eine weitere unterirdische Kammer, die sich wie ein großer Saal vor euch erstreckt. Die Wänden sind mit riesigen Wandteppichen verhüllt, auf denen Szenen dargestellt sind, wie ein stierköpfiger Dämon gegen Mönche ankämpft. Doch je weiter die Darstellungen vom Eingang entfernt sind, desto mehr wandeln sich die Motive und der Stil, so daß am Ende der Halle die Zeichnungen im Graffiti-Stil euch im Kampf gegen die diversen Tricks eures Gegners zeigen, während die ersten Wandteppiche noch authentisch der mittelalterlichen Machart entsprechen.

Euer Blick gleitet an den Zeichnungen der Wände entlang, um am Ende des Saals abrupt zu stoppen.

Auf einem niedrigen Sockel an der gegenüberliegenden Stirnwand steht ein großer steinernen Thron, auf dem Alexander van Meer euch erwartet.

Das Lächeln, das euch der Magier zeigt, beinhaltet nicht den Funken eines freundlichen Gefühls, sondern spiegelt nur den lauernden Haß eures Gegenübers wieder.

"Sieh an, sieh an, wenn das nicht unsere Helden sind! Und ihr wollt doch sicher IHN treffen, um mit ihm abzurechnen, oder? Und wahrscheinlich soll ich euch dabei auch noch helfen, nicht wahr?"

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Natürlich ist das letzte Simulacrum, auf das die Runner treffen, das Abbild von Alexander van Meer, dem inoffiziellen Anführer der Sieben und ersten Wirt des Geistes nach seiner letzten Beschwörung.

Die Gemälde und Wandteppiche an den Wänden des Saals sind nur ein kleiner Hinweis auf den Stolz, mit dem Bachog selbst seine früheren Taten herausstellt. Wichtiger ist die Begegnung mit dem letzten Simulacrum, das in seiner Art wie der wirkliche van Meer auftritt, doch dessen Arroganz um ein Vielfaches potenziert. Er behandelt die Charaktere wie Insekten, die etwas von einem Gott wollen, und wird dabei in seiner selbstgefälligen und ironischen Art förmlich aufgehen. Dabei lehnt er es nicht ab, sich mit den Runnern auseinanderzusetzen, er wird sogar selbst versuchen, ein Gespräch aufrechtzuerhalten.

Was er hören will ist, daß die Runner ihn direkt oder indirekt um Hilfe bitten oder nach dem weiteren Weg fragen. Deshalb wird er jedes andere Gespräch ebenfalls in diese Richtung lenken.

Sobald die Runner dann endlich zu seinem gewünschten Thema kommen und ihn um Hilfe bitten oder ihre Ratlosigkeit eingestehen, wird sich das Simulacrum mit nahezu unerträglicher Arroganz dazu herablassen, den Runnern zu helfen, aber das natürlich nur unter einer kleinen Bedingung. Tatsächlich verlangt das Simulacrum nur eine Kleinigkeit, aber es ist trotzdem fraglich, ob die Runner dieser Forderung nachkommen – denn die Spielercharaktere sollen vor dem Thron niederfallen und ihn um Hilfe anflehen.



Den meisten selbstbewußten Runnern dürfte es wahrscheinlich schwer fallen, gegenüber dem Simulacrum ihren Stolz herunterzuschlucken und seiner Forderung nachzukommen, obwohl dies die einzige richtige Lösung der Aufgabe ist. Sollten die Charaktere an irgendeiner Stelle der Begegnung ihre Waffen ziehen und das Simulacrum angreifen, ernten sie für diesen Versuch nur höhnisches Gelächter. Es ist unerheblich, wieviel Schaden die Runner verursachen, denn wenn das Simulacrum genügend seines Spotts zum Ausdruck gebracht hat, ist dieses Spiel vorbei und Bachog bricht völlig unverletzt aus dem Simulacrum hervor (siehe nächster Abschnitt). In diesem Fall haben die Spielercharaktere die Aufgabe nicht gelöst und gelangen ohne einen weiteren Bonus zum Finale. **Bekämpfen die Runner erfolgreich ihren Stolz und bitten tatsächlich das Simulacrum auf Knien um Hilfe, haben sie den Test bestanden und dürfen bei der folgenden Szene ihre Konstitution um zwei Punkte anheben.**

DAS LETZTE GEFECHT – DIE ZITADELLE

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Van Meers Grinsen wirkt wie das einer billigen Plastikpuppe, als er euch erneut anspricht: "Wirklich beeindruckend, daß ihr es bis hier hin geschafft habt, doch nun ist eure Reise zu Ende. Ihr seid durch diese Unterwelt gewandert, damit ich euch direkt in die nächste, in eure persönliche Hölle schicken kann. Es ist Zeit mit den Spielen aufzuhören, es ist Zeit zu sterben." Plötzlich verändert sich alles, der Boden beginnt zu zittern, und um euch herum beginnt alles einzustürzen. Riesige

Feuerfontänen schießen aus dem Boden und schleudern glühende Lava in den Himmel. Der einzige sichere Ort, der dieses Inferno überlebt, ist eine kleine Insel, die in dem See aus Lava stehen bleibt, während die gesamte Umgebung in den Flammen untergeht.

Entsetzt hört ihr eine tiefe, donnernde Stimme aus der Richtung, in der van Meer stand, doch das Wesen, das diesen infernalischen Schrei ausstößt, hat nur noch entfernte Ähnlichkeiten mit dem Magier.

Etwas scheint in Alexander van Meer zu wachsen, seine Gestalt überragt euch bereits drohend, während überall die Haut des Wesens wegplatzt wie eine alte Verpackung. Ein gigantischer Stierkopf mit rotglühenden Augen und riesenhaften Hörnern starrt aus zwei Metern Höhe auf euch herab und mit einem unappetitlichen Krachen brechen zwei gigantische Fledermausschwinge aus dem massigen Rücken des Monsters.

Mit einem tierischen Triumphschrei reißt die dämonische Erscheinung eine ihrer furchteinflößenden Knochenklauen von den Größe eines Abschlepphakens in die Höhe und stürzt auf euch zu.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Der letzte Ort der Queste führt die Runner zu ihrem Ziel: dem letzten Gefecht gegen ihren Widersacher.

Das Konzept der Szene ist einfach, es gibt keine moralischen Entscheidungen mehr zu treffen oder Aufgaben zu lösen – es geht nur noch darum, den Feuergeist zu vernichten.

Da Bachog sehr wohl das Risiko erkennt, von den Runnern auf seiner Heimatebene getötet zu werden, wird er sich bei diesem Endkampf nicht mehr auf seine kleinen Tricks verlassen, sondern mit aller Gewalt gegen die Spielercharaktere ankämpfen. Seine Hauptwaffen werden dabei sein Feueratem und seine riesigen Klauen sein.

Da der Feuergeist im zweiten Teil des Abenteuers genug Zeit gehabt haben dürfte, seine Gegner zu studieren, wird er sich dieses Wissen zu Nutze machen und zuerst die Magier und Nahkämpfer angreifen, um so seine gefährlichsten Feinde zu neutralisieren.

Gestalten Sie den Kampf möglichst dramatisch, selbst wenn Sie dabei die Regeln schwer manipulieren müssen. Da aufgrund des Kampfsystems häufig eine Seite übermäßig schnell unterliegt, sollten Sie so dafür sorgen, daß der Kampf einem Finale würdig wird und weder die Runner binnen Sekunden zu Asche verbrannt werden, noch ein Charakter den Geist direkt mit dem ersten Schlag vernichtet.

Was den Runnern eine Chance geben sollte, ist allein die Tatsache, daß sie in der Übermacht sind; außerdem können die Modifikatoren durch gelöste Aufgaben den Ausgang des Gefechts weiter zu ihren Gunsten modifizieren. Dramatisch interessant, aber für die entsprechenden Spieler unbefriedigend ist es, ein oder zwei Charaktere in dem Kampf als Verluste zu opfern, selbst wenn nach einem erfolgreichen Abschluß durch die anderen Runner medizinische Hilfe in letzter Sekunde kommen kann.

Wenn es den Runnern tatsächlich gelingt, Bachog im letzten Gefecht zu vernichten, erscheint über dem Leichnam des Monsters ein schwarzes Tor, das ohne Probleme in die physische Realität zurückführt. Nach einem kurzen Gefühl des freien Falls finden sich die Runner nach dem Durchschreiten wieder in der Bibliothek wieder, allerdings sind bereits mehrere Stunden vergangen. Zur Überraschung der Runner werden sie feststellen müssen, daß auch die Zeit in der Realität nicht ereignislos verstrichen ist.

Da jedoch die folgenden, letzten Ereignisse auf der Insel der Sieben normalerweise nicht mehr durch die Runner beeinflusst werden dürften, werden sie nur kurz im Epilog umrissen. Natürlich steht es Ihnen frei, auf dieser Grundlage den Runnern noch einen oder zwei Spielabende das Leben schwer zu machen.

>>>KEINE PANIK<<<

Dieses Kapitel gibt Ihnen viele Möglichkeiten, durch direktes Eingreifen in die Regeln den Charakteren zu helfen (z.B. die Veränderung der Boni für geschaffte Aufgaben). Natürlich nur, wenn Sie dies tatsächlich wollen ...

EPILOG

UND FRIEDE AUF ERDEN ...

Während die Runner sich dem letzten Gefecht mit Bachog gestellt haben, stand die Zeit auf der Insel nicht still, und es sind über zwölf Stunden vergangen.

Eine knappe Stunde, bevor die Spielercharaktere ihren Weg von der Metaebene zurückgefunden haben, traf das befürchtete Einsatzteam aus Münster ein. Doch anstatt eines Angriffs beschlossen die Bischofsgardisten abzuwarten, ob der Versuch der Runner, den Geist zu vernichten, Erfolg haben würde. Das Team der Bischofsgarde besteht aus acht Soldaten eines Elitekommandos, das offiziell keinerlei Verbindungen zu Westphalen hat, und selbst der befehlshabende Theurge (Alfred Ehrenberg, falls er den ersten Teil überlebt hat) hat beim Scheitern der Mission keinerlei Hilfe von seinen Vorgesetzten

zu erwarten. Die ganze Mission ist, da sie in Pomorya stattfindet, eine klassische ShadowOp, um diplomatische Verwicklungen zu vermeiden.

Ziel des Einsatzteams ist es nur, das Beschwörungsbuch sicherzustellen und nach Münster zu schaffen. Sollten die Runner tatsächlich meinen, auch noch gegen die taktische Übermacht der Bischofsgarde ankämpfen zu müssen, werden sie diesen Kampf wahrscheinlich nicht überleben. Sind sie hingegen bereit, das inzwischen wertlose Buch dem Theurgen auszuhandigen, haben sie vor dem Einsatzteam nichts zu fürchten. Nur wenn die Runner im ersten Teil des Abenteuers in der Abtei ein Blutbad angerichtet haben, werden die Bischofsgardisten versuchen, sie festzunehmen, um sie nach Münster zu schaffen, doch da die Zeit knapp ist, bis eine Entdeckung durch das pomoryanische Militär zu befürchten ist, werden sie im Zweifelsfall auch diese Bestrafungsaktion auf später verschieben.

Kam es beim ersten Teil nicht zu großen Verlusten bei der Bischofsgarde oder bei den Zivilisten, sind die Münsteraner sogar bereit, die Runner und andere Überlebende in Hannover abzusetzen.

Ansonsten müssen die Überlebenden entweder selbst einen Plan zum Verlassen der Insel schmieden oder auf Hilfe aus Pomorya warten, die nach zwei Tagen in Form eines Hubschraubers, der Lebensmittel zur Insel transportiert, erscheint.

KARMA

Überleben	4
Risiko	3
Geschicktes Vorgehen in Teil 1	1
Pro Magier, der Teil 2 überlebt hat	1
Teilnahme an der Astralqueste	2
Geist vernichtet	3



Karnapunktebelohnungen für gutes Rollenspiel und Dramatik sollten in Bezug auf den zweiten Teil des Abenteuers entsprechend erhöht werden, so daß in diesen Kategorien bis zu vier Punkten erhältlich sind.

LOSE ENDEN

Am Ende des Abenteuers gibt es ein paar lose Enden, die Grundlage für weitere Spielsitzungen bieten.

Sollten die Spieler das magische Schwert von Christian Berentz oder andere Artefakte aus dem Besitz der Bischofsgarde erbeutet haben, halten sie gleichzeitig einen großen Schatz, aber auch eine große Gefahr in den Händen. Das Schwert wurde wie alle Waffen dieser Art im Dienste des Kirchenstaats speziell gefertigt und ist daher kaum zu verkaufen. Außerdem wird Münster jeder Spur erbarmungslos nachjagen, die zu dem Schwert und damit wahrscheinlich auch zu dem Mörder eines Bischofsgardisten führt. Allein der Besitz dieser Waffe wird mit dem Tode bestraft, und Münster setzt automatisch eine hohe Belohnung auf die Ergreifung solcher Kirchenfeinde aus. Konnten die Bischofsgardisten Zellproben der Runner nach Münster bringen, und haben die Spielercharaktere bei ihrem Run Leute des Teams, vor allem den Theurgen, getötet, wird ein Kreis von Weißmagiern diese Proben nutzen, um diese Feinde mittels rituelle Hexerei zu lokalisieren oder zu töten. Die genauen Verfahren bleiben Ihnen überlassen, ob Sie die betreffende Runner einfach töten oder das Verfolgungsmotiv als Kampagnenhintergrund ausschöpfen. Auch eine Plünderung des Landhauses der Sieben sollten sie mit der drängenden Zeit bzw. Einsprüchen der Überlebenden verhindern, da die Runner sonst Millionenwerte anhäufen könnten.

Eine letzte Frage ist, welche Personen überlebt haben. Sofern nicht mehr als drei Magier am Ende noch leben, zerfällt die magische Gruppe der Sieben. Enigma würde in diesem Fall vorerst in die Schatten zurückkehren und dabei eventuell sogar Kontakt zu den Runnern halten. Cassandra würde sie zunächst begleiten, um dann später ihren eigenen Weg zu gehen. Eine erneute Bindung an einen Magier würden beide zu verhindern versuchen.

Alle anderen Überlebenden wenden sich in diesem Fall wieder ihren alten Aufgaben zu oder versuchen gegebenenfalls, die magische Gruppe mit neuen Mitglieder wieder aufzustocken. Ob die Runner eventuell wieder mit den Sieben in Kontakt kommen, bleibt Ihnen überlassen.

auf diese Welt, doch die Fähigkeiten dieses Mannes waren ebenfalls nicht in der Lage, Bachog zu kontrollieren.

Auf seiner Ebene hatte der Geist seine Fähigkeiten stark gesteigert und sowohl seine Heimatebene, als auch seine sonderbare Vorliebe für grausame Illusionen und Täuschungen definierten ihn für seine mittelalterlichen Gegner als ein Geschöpf der Hölle, als einen Teufel, und tatsächlich wurde Bachog diesem Bild immer mehr gerecht. Wie die Mönche den Geist damals überhaupt stoppen konnten, bleibt ein ungelöstes Rätsel.

Auch nach seiner dritten Beschwörung, deren Zeugen die Runner werden, kann nichts den Geist beherrschen, und Bachogs maßlose Wut über diese erneute Ruhestörung läßt ihn nach Rache dürsten. Bachogs Persönlichkeit ist durch Größenwahn und seinen unstillbaren Haß auf die Menschheit geprägt. Der Feuergeist findet inzwischen ein perverses Vergnügen daran, seine Gegner gegeneinander aufzuhetzen und mit seinen Illusionen in den Tod zu treiben, wobei es nicht unter seiner Würde liegt, von Zeit zu Zeit selbst eines seiner Opfer zu töten.

Somit ist der Freie Geist, der zu den *Schatten* gehört, ein unmenschlicher Gegner, dessen übersinnliche Fähigkeiten und seine Bössartigkeit weit über die Norm hinausgehen und der in seiner physischen Manifestation nahezu unsterblich ist.

Attribute	Zauber
Konstitution: 19	Gefühle beherrschen: 6
Schnelligkeit: 20	Geistessonde: 7
Stärke: 16	Gesteigerte Unsichtbarkeit: 10
Charisma: 18	Gestank: 5
Intelligenz: 18	Illusion: 9
Willenskraft: 18	Inferno*: 7
Essenz: 18	Traumsequenz: 6
Magie: 18	Verrotten: 5
Reaktion: 19	
Initiative: 29 +1W (39+ 1W)	
Kräfte: Verschlingen, Flammenaura, Flammenodem, Schutz, Manifestation, Bewegung, Aura-Maskierung, Menschengestalt, Besessenheit, Hexerei	
Schwächen: Verwundbarkeit (Wasser)	
Kraftstufe: 10	
Geisterenergie: 8	
Prof.-/Gefahrenstufe: 4/7	

CAST OF CHARACTERS

DIE GEISTER

BACHOG

Theoretiker vertraten schon häufig die Meinung, daß es bereits vor mehreren Jahrzehnten oder sogar Jahrhunderten zu kleineren magischen Phänomenen kam, die eventuell einige Lücken in der Geschichte schließen könnten.

Der freie Geist, der von den Sieben in diesem Abenteuer beschworen wird, wäre ein Beweis für diese Theorie. Bachog ist ein alter Elementargeist des Feuers, der vor Urzeiten beschworen wurde, und damals als Freier Geist seinem ersten und einzigen Meister entkam, um auf seine Ebene zurück zu flüchten.

Sein Frieden währte allerdings nicht allzu lange, denn ein nichtsahnender Beschwörer brachte ihn im Mittelalter erneut

CASSANDRA

Der ehemals freie Luftgeist, der bei den Sieben unter dem Namen Cassandra lebt (was natürlich nicht ihr wahrer Name ist), wurde ursprünglich vor mehreren Jahren beschworen und entkam dann dem Beschwörer. Zwar gewann Cassandra kurzzeitig ihre Freiheit, doch bereits wenig später geriet eine Formel ihres Wahren Namens in die Hände der Sieben und Michael Krause nutzte dieses Wissen, um den Geist an sich zu binden. Für die Sieben ist Cassandra eine einfache Bedienstete, und nachdem sie ihre Funktion als magisches Studienobjekt für ihren Meister erfüllt hat, behandelt Michael Krause sie praktisch wie seine persönliche Sklavin. Cassandras menschliche Gestalt ist die einer attraktiven Frau Mitte zwanzig, und ihre dunkle Haut, sowie ihren langen schwarzen Haare geben ihr ein südländisches Aussehen. Ihre wahre Natur ist weder ihrer Gestalt, noch ihrer Aura leicht anzusehen, so daß man sie leicht für einen normalen Menschen halten könnte.

Seit ihrer neuen Bindung verfolgen sie die Träume an ihre Freiheit, doch die Macht ihres Meisters zwingt sie zur Loyalität und Unterwerfung. Da Cassandra in die Kategorie der *Animae* fällt, zeigt sie eine ausgeprägte menschliche Persönlichkeit

und nichts fasziniert sie mehr als andere Menschen. Daher wird sie keinem Gespräch mit den Runnern abgeneigt sein, wobei sich ihre kindliche Naivität, aber auch Neugierde zeigt. Allerdings können diese Gespräche ihre Sehnsucht nach Freiheit und Freundschaft noch schmerzlicher für sie machen. Wenn Cassandra innerhalb des Abenteuers wieder ihre Freiheit erhält, wird sie den Runnern im Kampf gegen ihren Feind aus Prinzip helfen, doch ihr weiteres Verhalten hängt von der vorherigen Behandlung durch die Runner ab. Zwar gibt sie Freundschaften jeder Feindschaft den Vorzug, doch sie ist auch nicht bereit, frühere Erniedrigungen zu vergessen.

Attribute

Konstitution: 7
Schnelligkeit: 12
Stärke: 6
Charisma: 9
Intelligenz: 9
Willenskraft: 9
Essenz: 9
Reaktion: 11

Initiative: 21 + 1W (31 + 1W)

Kräfte: Verschlingen, Manifestation, Bewegung, Übler Atem, Psychokinese, Astrales Tor, Menschengestalt, Aura-Maskierung

Ausrüstung: Kleine Silberflöte

Kraftstufe: 7

Geisterenergie: 2

Prof.-/Gefahrenstufe: 4/4

Fertigkeiten

Flöte spielen: 8
Kochen: 6

ROMEO

Als das künstlerische Meisterwerk von Julia Burckhart ist Romeo ein Verbündeter in der Gestalt einer klassischen griechischen Marmorstatue. Auch wenn der Anblick der anzugtragenden Gestalt aus Stein etwas ungewöhnlich ist, beherbergt dieser Körper doch den Geist eines Verbündeten, der von Jörg Kampen beschworen wurde und seitdem unter dessen direkter Kontrolle steht.

Romeo ist seinem Meister und auch den anderen Magiern loyal ergeben und bekleidet den Posten eines Dienstboten oder Butlers. Da der Verbündete noch nicht besonders lange auf dieser Ebene weilt, hat er praktisch noch keinerlei differenzierte Persönlichkeit entwickelt und existiert nur für die an ihn gestellten Aufgaben, die er mit unbeteiligter Präzision erfüllt.

Attribute:

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 4
Stärke: 5
Charisma: 2
Intelligenz: 5
Willenskraft: 5
Essenz: 2
Magie: 2
Reaktion: 4

Kräfte: Bewohnung (Marmorkörper), Dreidimensionale Bewegung, Telepathische Verbindung

Ausrüstung: Stilvoller Butleranzug

Kraftstufe: 2

Prof.-/Gefahrenstufe: 4/1

Initiative: 4 + 1W

Panzerung: 6/6

Fertigkeiten

Hexerei: 3

Zauber

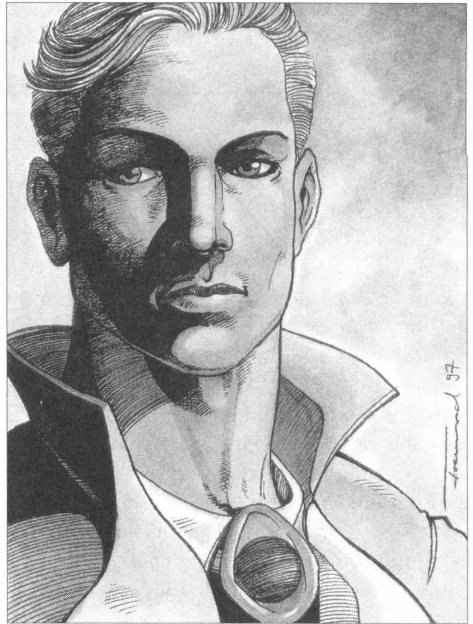
Schnellreinigung*: 2

die neuen Fähigkeiten (*Reflektierende Abschirmung*, *Fokusblockierung* und *Reinigung*; siehe **Awakenings**). Die jeweiligen Zentrierungsfertigkeiten sind als solche gekennzeichnet, wobei Jörg Kampen noch keine entsprechende Fähigkeit ausgewählt und erlernt hat.

ALEXANDER VAN MEER

Das inoffizielle Oberhaupt der Sieben ist der in Fachkreisen bekannte Okkultismus- und Magietheorieautor Alexander van Meer, der einige Bücher über Spike-Babies, Mini-Erwachsenen im mittelalterlichen Europa und spontane magische Phänomene geschrieben hat. Äußerlich wirkt er jung und dynamisch, legt viel Wert auf sein Aussehen und ist als erfolgreicher Magietheoretiker sehr bedacht, immer im besten Licht zu erscheinen. Natürlich trägt van Meer praktisch nur seine repräsentativen, maßgeschneiderten Anzüge und auch seine Foki erscheinen als teure Schmuckstücke. Insgesamt strahlt seine ganze Erscheinung eine Mischung aus Macht und Stil aus, was ihm viele Neider einbringt.

Van Meer gibt sich in der Öffentlichkeit als perfekter Gentleman, doch ist er sich seiner Macht und seinem Einfluß absolut bewußt und erwartet daher Respekt von allen Anderen. Sein Auftreten wird leicht als arrogant angesehen und seine Belehrungen scheinen teilweise herablassend gemeint zu sein. Abgesehen davon ist der Magietheoretiker eine Koryphäe in seiner Disziplin und gehört zur europäischen Prominenz in magischen Kreisen. Neben seiner Tätigkeit als Autor ist der Hermetiker inzwischen ein Initiat des vierten Grades, und da er dieses hohe Ziel nur durch viele Risiken und seinen unerschütterlichen Glauben an seine eigenen Fähigkeiten erreicht hat, gibt es für ihn nichts Magisches, das er nicht kontrollieren könnte (eine fatale Fehleinschätzung).



Attribute

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 4
Stärke: 3
Charisma: 6
Intelligenz: 7
Willenskraft: 6
Essenz: 6
Magie: 6 (10)
Reaktion: 5

Initiative: 5 + 1W

Prof.-/Gefahrenstufe: 4/9

Initiatengrad: 4

Pools

Kampf: 8
Magie: 10

Fertigkeiten

Auto: 3
Beschwören: 7
Gebräuche (Magie): 6
Gebräuche (Medien): 3
Gebräuche (Konzern): 3
Hexerei: 10
Magietheorie: 9
Rhetorik: 5
Soziologie (Geschichte): 6 (8)
Verhandlung: 3
Verzaubern: 4

Sprachen

Deutsch (8), Latein (Zentrierung) (6), Altgriechisch (5), Englisch (5), Sperethiel (3)

DIE SIEBEN

Alle initiierten Magier der Sieben beherrschen jeweils alle normalen Kräfte der Metamagie (Verankerung, Maskierung, Zentrierung, Abschirmung, Intensivierung, Bannung), sowie

Zauber

Barriere: 4	Magie analysieren: 7
Behandeln: 3	Manablit: 6
Binden: 5	Panzer: 4
Feinde erkennen: 3	Person levitieren: 4
Gedanken beherrschen: 7	Ramme: 5
Gefühle beherrschen: 6	Schatten: 3
Gestaltwandlung: 4	Schlaf: 6
Gesteigerte Unsichtbarkeit: 5	Schloß: 3
Hellsicht: 5	Trid-Spektakel: 4
Höllenfeuer: 6	Zauberfinger: 5

Ausrüstung: Maßgeschneiderte Trés Chic Anzüge, Rubinring (Kraftfokus Stufe 5), Reichverziertes Langschwert (Waffenfokus Stufe 5), Goldring (Zauberspeicher 'Panzer', mit 6 Erfolgen), Datamax IV Taschencomputer

VIRGINIA FENRIS

Es ist nicht schwer zu erraten, daß Virginia Fenris eine Wolfsschamanin ist, doch zudem ist sie eine Wolfsgestaltwandlerin. Ihre starke, doppelte Bindung zu ihrem Totem macht sie in schamanistischer Hinsicht für die Sieben äußerst interessant. Während ihre tierische Gestalt als beeindruckender dunkelgrauer Wolf erscheint, der sowohl durch seine überdurchschnittliche Größe als auch durch seine perfekte Erscheinung auffällt, ist Fenris als Mensch nicht minder beachtlich. Mit einer Größe von knapp über 1,90m und einer Statur, die manchen Samurai als Schwächling erscheinen läßt, ist die knapp vierzigjährige Finnin eine imposante Erscheinung. Ihr Aussehen und ihr Kleidungsstil sind einfach und einem Leben in der Wildnis angepaßt. Offensichtlich kann Fenris menschlichen Modeerscheinungen nichts abgewinnen.

Die Wolfsschamanin wirkt auf den ersten Blick sehr verschlossen und vielleicht sogar kalt gegenüber menschlichen Belangen. Fenris ist eine wortkarge Einzelgängerin und nur wenige Menschen haben es bisher geschafft, ihre dann um so tiefere Freundschaft zu gewinnen. Diesen Freunden würde sie allerdings bis in den Tod loyal sein. Ihr Auftreten ist durch eine tiefe Gelassenheit geprägt, die in der Regel ihre angeborene tierhafte Grausamkeit verbirgt, doch man kann ihr anmerken, daß sie ihren Instinkten und nicht immer der Logik folgt.

Attribute

Konstitution: 5 (7)
Schnelligkeit: 4 (6)
Stärke: 5 (6)
Charisma: 5 (5)
Intelligenz: 3 (3)
Willenskraft: 5 (5)
Essenz: 8 (8)
Magie: 9 (9)
Reaktion: 5 (5)

Initiative: 5+2W (5+2W)

Prof.-/Gefahrenstufe: 4/6

Initiatengrad: 1

Pools

Kampf: 6 (7)
Magie: 5

Modifikatoren: Wahrnehmungszauber +2, Kampfzauber +2, Waldgeister +2, Berserkerrausch

Kräfte: Angriff in Wolfsform (Schaden 8M), Regeneration

Schwächen: Allergie (Silber, ernst), Verwundbarkeit (Silber)

Ausrüstung: Wildlederkleidung (0/2), Jagdmesser, Kette aus Zähnen (Zauberspeicher *Persönlicher Kampfsinn*, mit 5 Erfolgen)

Fertigkeiten

Athletik: 8
Beschwören: 6
Feuerwaffen: 3
Führung: 3
Heimlichkeit: 5
Hexerei: 5
Magietheorie: 3
Meditation (Zentrierung): 5
Nahkampfwaffen: 7
Waffenloser Kampf: 6
Sprachen: Deutsch (5), Finnisch (4)

Zauber

Eisball*: 6 (8)	Persönlicher Kampfsinn: 6 (8)
Eisdecke: 3	Stadtanierung: 4 (6)
Geisterblitz: 5 (7)	Tierbeherrschung: 6
Hellsicht: 5 (7)	Todesberührung: 3 (5)
Kugelbarriere: 5	Wahrheit analysieren: 4 (6)
Leben erkennen: 3 (5)	Winterschlaf: 4
Magie analysieren: 3 (5)	

JULIA BURCKHART

Dieser begabten Magierin gelingt es, zwei Talente in sich zu vereinen, nämlich die Kunst der Magie und die Kunst der Bildhauerei. Ihr einzigartig kreatives Verständnis der Magie und ihre Möglichkeit, perfekte Körper für Verbündete herzustellen, waren neben ihrer Freundschaft zu Georg Ritter ausschlaggebend für ihre Aufnahme bei den Sieben.

Julia Burckhart ist eine gutaussehende Frau Ende zwanzig. Ihre schönen Gesichtszüge werden von langem schwarzen Haar umrahmt und passen zu ihrem häufig nachdenklichen bis traurigen Gesichtsausdruck.

Die Schönheit der Magierin wirkt zerbrechlich und dieser Eindruck wird durch ihre vorsichtig und bedachtsam wirkenden Bewegungen unterstrichen. Die Künstlerin kleidet sich gerne bequem, aber einfach und legt keinen besonderen Wert auf Schmuck.

Julia Burckhart zeigte bereits in der Kindheit Anzeichen für ihre kreativen Talente und ihre Eltern förderten ihre Fähigkeiten. Trotzdem fühlte sich die Magierin und Künstlerin immer verschieden und damit isoliert von anderen Menschen. Die Begegnung mit Slasher, einem erst freundlichen und dann psychopathischen Bekannten, der versuchte sie zu töten, machte die Situation nicht besser.

Doch als die Künstlerin schließlich Georg Ritter kennenlernte und sich in ihn verliebte, fand sie in den Sieben einen ungewöhnlichen Freundeskreis. Seit dieser Begegnung scheint ihr Leben wieder aufwärts zu gehen und seit einiger Zeit hat sie wieder eine anhaltende kreative Phase, die weniger düster als die vorherigen ist.

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 4
Stärke: 2
Charisma: 5
Intelligenz: 5
Willenskraft: 5
Essenz: 6
Magie: 6
Reaktion: 4
Initiative: 4 + 1W
Prof.-/Gefahrenstufe: 2/4

Zauber

Beleben: 4
Betäubungsblitz: 4
Gegenstand levitieren: 3
Mode: 3
Stein formen*: 5
Stille: 3
Unterhaltung: 5
Versteinern*: 4
Zauberfinger: 4

Ausrüstung: Einfache Kleidung, Steinmetzwerkzeuge, Silberarmreif (Manipulationsfokus Stufe 4)

Pools

Kampf: 7
Magie: 5

Fertigkeiten

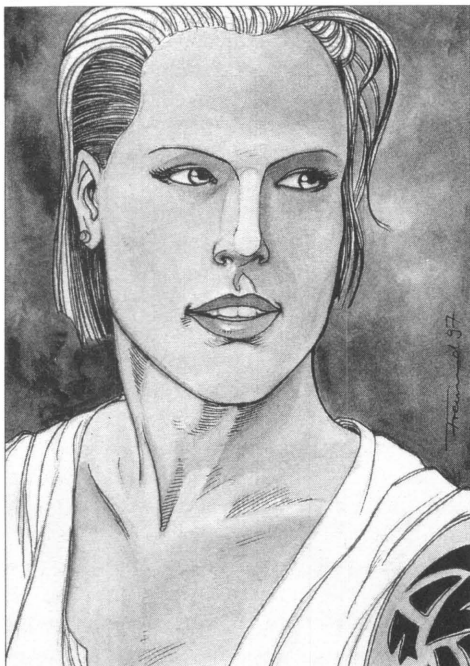
Beschwören: 3
Biotech: 3
Gebräuche (Straße): 2
Gebräuche (Kunstszene): 2
Hexerei: 5
Künstlerischer Ausdruck: 6
Magietheorie: 4
Motorrad: 2
Steinbearbeitung: 5
Waffenloser Kampf: 3
Zeichnen: 4
Sprachen
Deutsch (7), Englisch (2), Französisch (5)

ENIGMA

Die ehemalige Shadowrunnerin ist mit ihren 20 Jahren das jüngste und impulsivste Mitglied der Gruppe. Obwohl ihre theoretischen Magiekenntnisse relativ sonderbar sind, kann sie in der Gruppe ihre 'Felderfahrungen' und ihre besonderen Kenntnisse auf dem Sektor der Illusionen vorweisen.

Enigma ist ihre Jugend anzusehen, und im Gegensatz zu den eher konservativen anderen Magiern paßt sie ihr Aussehen durch aus modischen Gesichtspunkten an. Dabei weiß sie ihre Vorzüge hervorzuheben und ihr immer noch tägliches Training hat sichtbar positiven Einfluß auf ihre Figur. Auch wenn ihr düsterer Kleidungsstil und ihre arkanen Tätowierungen auf beiden Armen etwas extravagant erscheinen, haben die Sieben gelernt sie so zu akzeptieren.

Sie ist eine sehr aufgeschlossene Persönlichkeit und freundlich, obwohl ihr Leben als Shadowrunnerin durchaus ihre dunklen Seiten hatte. Allerdings handelt sie immer noch sehr spontan und kann den langen Diskussionen und Überlegungen der Magier eher wenig abgewinnen. Ihren alten Traditionen immer noch treu, hat sie sich weder von ihrer früheren Ausrüstung noch von ihren alten Kontakten getrennt und erlaubt damit den Sieben Verbindungen in die Schatten. Das Außergewöhnlichste aus ihrer früheren Karriere ist allerdings ein äußerst unkonventioneller Waffenfokus, nämlich Nagelmesser aus Orichalcum.



Zauber

Chaotische Welt: 3
Gefühle beherrschen: 4
Geistessonde: 4
Herausputzen: 3
Körpermaske: 4
Mode: 3

Schmerzschock (exkl.): 3 (5)
Stille: 2
Stimulierung: 4
Todeskuß* (exkl.): 3 (5)
Toxische Welle (exkl.): 3 (5)
Unsichtbarkeit: 4

DR. MICHAEL KRAUSE

Als Leiter eines alchemistischen Labors der AGC konnte Dr. Michael Krause nicht nur ein solides Wissen, sondern auch einen Großteil der Laborausrüstung der Sieben ansammeln. Der Doktor der Magietheorie arbeitet immer noch für die AGC, und die Sieben werden im Austausch von Forschungsergebnissen finanziell von dem Konzern unterstützt. Inzwischen ist der Alchemiker, wie er sich selbst bezeichnet, 52 Jahren alt, und mit seiner Halbglatze und dem Bauch, der sich über die letzten Jahre gebildet hat, paßt er in das Klischee des faulen, unattraktiven Konzernbonzen. Immer korrekt gekleidet erscheint Dr. Krause etwas distanziert gegenüber allen, die nicht wie er die Karriereleiter eines Konzern erklimmen haben. Der Konzernmann ist kein besonders liebenswerter Zeitgenosse, nach außen präsentiert er Effizienz und kalte Konzernumgangsformen, doch gegenüber Untergebenen (wie den Runnern) ist er arrogant, teilweise offen feindselig und chauvinistisch. Abgesehen davon ist er äußerst intolerant gegenüber Metamenschen, und seine sozialen Ansichten sind absolut indiskutabel. Abgesehen von seiner unangenehmen Persönlichkeit ist Dr. Krause allerdings ein Experte auf dem Gebiet der hermetischen Magie, was seine Arroganz nur bestätigt.

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 2
Stärke: 1
Charisma: 3
Intelligenz: 6
Willenskraft: 6
Essenz: 6
Magie: 8
Reaktion: 4
Initiative: 4 + 1W

Prof.-/Gefahrenstufe: 3/6

Initiatengrad: 2

Zauber

Behandeln: 3
Feuerball: 5
Frischzellenkur: 3
Gedanken beherrschen: 6
Hellsicht: 4
Herausputzen: 3
Katalog: 3
Konservieren: 3
Leben erkennen: 3
Licht: 3
Magie analysieren: 5
Magie erkennen: 3
Manablit: 4
Schlaf: 3
Zauberfinger: 4

Pools

Kampf: 7
Magie: 6
Fertigkeiten
Auto: 2
Beschwören: 5
Computer: 2
Feuerwaffen: 2
Führung: 5
Gebräuche (Konzern): 6
Hexerei: 6

Magietheorie: 8
Naturwissenschaften: 5
Verhandlung: 4
Verzaubern: 7

Sprachen

Deutsch (8), Englisch (5),
Japanisch (4), Latein
(Zentrierung) (5), Altgriechisch (2)

Ausrüstung: Très Chic Anzüge, Panzerweste (2/1), Narcoject Pistole [mit 5 Schuß Fugu-5], Datamax IV Taschencomputer, Goldring (Kraftfokus Stufe 4)

Attribute

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 4
Stärke: 3
Charisma: 5
Intelligenz: 5
Willenskraft: 5
Essenz: 5
Magie: 5
Reaktion: 4

Initiative: 4 + 1W

Prof.-/Gefahrenstufe: 4/5

Cyberware:

Smartgun
Zeiss-3 Cyberaugen
Einiehbarer Nagelmesser
(Waffenfokus, s.u.)

Pools

Kampf: 7
Magie: 4
Fertigkeiten
Athletik: 4
Beschwören: 3
Feuerwaffen: 3
Gebräuche (Straße): 4
Heimlichkeit: 4
Hexerei: 4

Magietheorie: 2
Motorrad: 4
Verhandlung: 3
Waffenloser Kampf (Implantatwaffen): 3 (5)

Sprachen

Deutsch (5), Stadtsprache (6),
Englisch (3), Japanisch (1)

Ausrüstung: Altmayr SP [versch. Muni], HK Urban Combat [Schalldämpfer, Gasventil-3, 5 Streifen APDS], Waffenfokus Stufe 4 (Nagelmesser), Panzerjacke (5/3), LV-Brille, Funkkopfhörer

JÖRG KAMPEN

Ähnlich wie Dr. Krause interessiert sich Jörg Kampen in erster Linie für magische Gegenstände und Alchimie, doch sein Interesse ist noch ausgeprägt handwerklicher. Für Kampen ist Magie ein Handwerk oder eine Kunst, so daß Theorien für ihn nur ein Mittel zum Zweck sind.

Aufgrund seiner geringen Körpergröße (1,63m), seinen wenigen verbliebenen grauen Haaren und dem dichten Vollbart erscheint der Magier den meisten Leuten wie ein typischer Zwerg. Allerdings täuscht dieser Anschein, denn er ist ein normaler Mensch.

Da Jörg Kampen eine Vorliebe für vergangene Zeiten hat, ist seiner Kleidung ein gewisser altmodischer Charme anzumerken, der durch seine alte Lesebrille und seine goldene Taschenuhr abgerundet wird.

Aus den Zeiten, in den Jörg Kampen seinen florierenden Antiquitäten- und Taliskramladen geführt hat, stammt seine Freundlichkeit und die Offenheit, die der Magier auch Fremden entgegenbringt.

Zwar sind seine kleinen 'Spielzeuge', wie Fokusse und ähnliches, das Wichtigste in seinem Leben, doch diese Tatsache hat den Taliskrämer nie davon abgehalten, auch Menschen eine gewisse Beachtung zukommen zu lassen (vor allem, wenn sie ihm die Möglichkeit geben, von seinen neusten Errungenschaften zu erzählen).

Inzwischen hat sich Jörg Kampen nicht nur eine wahre Fundgrube magischen Wissens verschiedenster Kulturen angeeignet, sondern besitzt auch Hunderte von Erinnerungsstücken, von denen er die neuesten meist mit sich herumschleppt.

Attribute

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 5
Stärke: 4
Charisma: 2
Intelligenz: 5
Willenskraft: 5
Essenz: 6
Magie: 5
Reaktion: 5
Initiative: 5 + 1W
Prof./Gefahrenstufe: 3/5
Initiatengrad: 0
Zauber
Beleben: 5
Entzünden: 4
Gerät analysieren: 4
Magie analysieren: 5
Magie erkennen: 4
Manablit: 5
Psychometrie*: 3
Verzaubern einsetzen: 6
Zauberbarriere: 4
Zauberfinger: 6

Pools

Kampf: 7
Magie: 4
Fertigkeiten
Beschwören: 2
Gebräuche (Straße): 3
Gebräuche (Magie): 5
Hexerei: 4
Holzbearbeitung: 6
Magietheorie: 10
Metallbearbeitung: 5
Nahkampfwaffen: 3
Soziologie (Geschichte): 2 (5)
Verhandlung: 5
Verzaubern: 9
Sprachen
Deutsch (7), Stadtsprache (3),
Polnisch (4), Pomorya-Elfisch (3),
Spanisch (2)

Ausrüstung: Antiquierte Kleidung, Taschenuhr, Ebenholzstab (Manipulationsfokus Stufe 2), Bergkristallanhänger (Wahrnehmungsfokus Stufe 2), Messingpendel (Zauberspeicher Gerät analysieren, mit 3 Erfolgen), Lesebrille (Zauberspeicher Magie erkennen, mit 4 Erfolgen)

GEORG RITTER

Neben seinem Studium zum Diplom-Psychologen ist Georg Ritter als Hexer vor zwei Jahren noch Mitglied des Hohen Covens gewesen. Im Kreise der 'Weisen Leute' haben seine Ratschläge immer noch großen Einfluß, wobei vor allem seine Kenntnisse alter Hexenzauber und sein Wissen über Geister auch den Sieben zugute kommt.

Äußerlich ist Georg Ritter ein eher unscheinbarer Mann, der jünger aussieht als er wirklich ist. Auch wenn er die 30 lange überschritten hat, würden ihn die meisten nicht viel älter als Ende 20 schätzen. Ansonsten ist sein Äußeres absolut durchschnittlich, wobei Hexer eine Chance haben, ihn aufgrund seiner früheren Position zu erkennen. Außerdem trägt er immer noch seinen silbernen Siegelring aus der Zeit, in dem er dem Hohen Coven angehörte.

Der Hexer ist ein Gefolgsmann der Großen Mutter und daher Gewalt gegenüber absolut abgeneigt. Seine selbsterklärte Rolle ist es, als Vermittler zu fungieren und daher betreibt er ein umfassendes Netz von Kontakten, um die Interessen verschiedener Covens zu koordinieren und sie mit seinem Wissen zu inspirieren. Neben seiner Liebe zu Julia Burckhart ist sein Leben dem Hexentum geweiht, das er in jeder Hinsicht unterstützt.

Außerdem hat er seit einigen Jahren ein besonderes Interesse an Geistern und ihren Persönlichkeiten entwickelt, die ihn unglaublich faszinieren, doch bisher ist es ihm nicht gelungen, die Sieben davon zu überzeugen, daß Kooperation mit diesen Wesen besser sei, als ihre Beherrschung. Trotzdem versucht er geduldig weiter, seine Ansichten verständlicher zu machen.

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 3
Stärke: 3
Charisma: 7
Intelligenz: 5
Willenskraft: 6
Essenz: 6
Magie: 8
Reaktion: 4
Initiative: 4 + 1W
Prof./Gefahrenstufe: 4/8
Initiatengrad: 2
Zauber
Betäubungsblitz: 5
Betäubungsball: 5
Chaotische Welt: 5
Charisma +2 steigern: 5 (7)
Empathie*: 5
Gedankenverbindung (Julia Burckhart): 4
Geister erkennen: 4
Geistessonde: 6
Heilen: 4 (6)
Katzengestalt: 4
Person levitieren: 5
Poltergeist: 5
Psychometrie*: 5
Wahrheit analysieren: 5

Pools

Kampf: 7
Magie: 7
Fertigkeiten
Athletik: 2
Aurenlesung: 8
Auto: 2
Beschwören: 9
Biologie: 3
Biotech: 4
Gebräuche (Hexen): 7
Hexerei: 7
Magietheorie: 7
Nahkampfwaffen (Verteidigung): 1 (3)
Psychologie: 6
Tanzen (Zentrierung): 5
Verhandlung: 5
Sprachen
Deutsch (7), Englisch (3), Italienisch (3), Pomorya-Elfisch (5), Russisch (4)

Modifikatoren: Heilzauber +2, Beschwören (Wald-, Feld-, Wassergeister) +2, Gewalt (-2W auf alle Proben)

Ausrüstung: Normale Kleidung, Siegelring, Athame (Ritualdolch, Waffenfokus Stufe 4), Kelch (Krafftfokus Stufe 4)

DIE SIEBEN

Die Sieben sind eine magische Gruppe, die ihren Namen aus der Anzahl ihrer Mitglieder gewählt hat. Die numerologische Entsprechung der Mitgliederzahl verspricht der Gruppe Kraft und die Vereinigung nimmt nur neue Magier auf, wenn ein altes Mitglied verstorben ist.

Der Gründer und inoffizielle Anführer der Sieben, der bekannte Magietheoretiker Alexander Van Meer, versuchte der Gruppe ein möglichst breit gefächertes Spektrum zu geben, so daß die derzeitigen Mitglieder der Gruppe den verschiedensten Traditionen und Hintergründen entstammen.

Offiziell ist das Ziel der Sieben das Studium der Magie in allen ihren Spielarten, doch andererseits nutzt die Gruppe ihren Einfluß, um Macht in bestimmten Aspekten der Gesellschaft zu erhalten. Zur Zeit existieren starke Verbindung zum Hexenwesen, dem Adel Pomoryas und der AG Chemie.

Name: Die Sieben

Art: initiatorisch (tendenziell konspirativ)

Mitgliederzahl: 7

Beschränkungen: maximal sieben Mitglieder, keine Adepten

Bestimmungen: Teilnahme, Ausschließliche Mitgliedschaft, Brüderlichkeit, Schwur

Ressourcen/Beiträge: Luxus. Keine Beiträge. Die Sieben verfügen über ein großes Landhaus, ein riesiges Labor für alchemistische Studien und eine der besten Bibliotheken innerhalb Europas.

Gönner: AG Chemie (Forschungsausrüstung und Geld), Pomorya (Insel und Schutz)

Bräuche: Die Sieben haben es sich zur Aufgabe gemacht, alles Wissen über Magie zu sammeln und den Mitgliedern zum Studium anzubieten. Magische Erkenntnisse dürfen keinem vorenthalten werden und die Gruppe erwartet, daß jedes Mitglied mit seinen Möglichkeiten die Sieben unterstützt. Außerdem betreiben die Magier einen regen Informationsaustausch mit ihren Kontakten außerhalb der Gruppe.

auch die Gefühle von Tieren und Parawesen bestimmen. Der Anwender erhält nur Informationen über die Basisemotionen, wie Angst, Haß, Freude oder Wut, jedoch bleiben die Hintergründe und Ziele dieser Gefühle dem Magier verborgen. Die Anzahl der Erfolge gibt die Sensibilität an, mit der einzelne Nuancen und Intensitäten wahrgenommen werden. Außerdem erhalten die Personen im Wirkungskreis die Möglichkeit, ihre Emotionen mit einer Widerstandsprobe auf Willenskraft für sich zu behalten.

Theoretisch wirkt dieser Zauber zwar auf alle Personen im Flächenbereich, da aber ein so allgemeiner Eindruck extrem verschwommen sein kann, ist der Zauberer auch in der Lage, diesen Hypersinn auf einzelne Ziele zu fokussieren.

Art: Mana

Reichweite: Begrenzt

Mindestwurf: 4 (W)

Dauer: Aufrechterhalten

Entzug: ((K/2)+1)L

Psychometrie

Wirkung: Jedes lebendige Wesen hinterläßt an Gegenständen, die es benutzt, Schwingungen, die so einmalig sind wie ein Fingerabdruck. Jeweils die letzte Person, die einen Gegenstand berührt hat, hinterläßt diesen Eindruck und überlagert den Einfluß früherer Benutzer. Mit Hilfe dieses Zaubers kann man so aus einem Gegenstand Informationen über die letzte Person erhalten, die das Objekt in den Händen gehalten hat. Die Anzahl der erzielten Erfolge gibt dabei den Grad der Information an. Ein Erfolg erlaubt dem Anwender die Bestimmung des Geschlechts und des ungefähren Alters der Person, zwei Erfolge geben Auskunft über den Zeitpunkt, wann der Gegenstand zuletzt benutzt wurde. Bei drei Erfolgen kommen Informationen über den Gesundheitszustand und die Emotionen hinzu, bei vier Erfolgen hat der Anwender ein detailliertes Bild, wie die Person aussieht. Fünf Erfolge offenbaren dem Anwender den Zweck und Verlauf der letzten Anwendung und sechs Erfolge lassen den Benutzer die gesamte Szene durchleben. Der Mindestwurf beträgt 4 plus die Anzahl der seit der Berührung vergangenen Tage dividiert durch das Magieattribut des Benutzers. Da Gegenstände ebenfalls wie der Astralraum bestimmte Emotionen aufnehmen können, kann dazu ein Modifikator, der sich wie die astrale Hintergrundstrahlung errechnet, hinzukommen. Der Zauber erfordert eine Berührung.

Art: Physisch

Reichweite: Berührung

Mindestwurf: speziell

Dauer: Aufrechterhalten

Entzug: ((K/2)+1)D

APPENDIX

Die folgenden Ergänzungszauber gehören zu dem Wissen, das die Sieben angehäuft haben, und wurden zuerst in der 18. Auflage des MagNet Grimoires unter dem Copyright der European Spell Projects (ESP), einer Organisation unter Beteiligung der Sieben, publiziert.

KAMPFZAUBER

Eisball

Wirkung: Ein flächenwirksamer Zauber, der körperlichen Schaden durch einen elementaren Eiseffekt bewirkt.

Art: Physisch

Reichweite: BF

Mindestwurf: Konstitution (W)

Schaden: S

Dauer: Sofort

Entzug: ((K/2)+3)T

WAHRNEHMUNGSZAUBER

Empathie

Wirkung: Dieser Zauber erlaubt es dem Magier, einen Eindruck von der Gefühlswelt der Personen im Wirkungsgebiet zu bekommen. Im Gegensatz zu den meisten Wahrnehmungszaubern lassen sich dabei

ILLUSIONSZAUBER

Illusion

Wirkung: Obwohl es sich bei dieser Fähigkeit Bachogs formell um einen Zauber handelt, sind die Spezifikationen in diesem Fall einfacher und ohne konkrete Werte. Für Spielercharaktere sollte ein Zauber in dieser Form nicht erlernbar sein (zumindest nicht ohne ihn stark zu modifizieren).

Mit diesem Spruch kann der Feuergeist in Sichtweite beliebige flächenwirksame Illusionen erzeugen, die absolut realistisch auf alle Sinne wirken und damit die verschärfte Version des Zaubers 'Unterhaltung' darstellen (und für die Opfer in der Regel wenig unterhaltsam ist).

Inferno

Wirkung: Als Folge dieser flächenwirksamen Illusion scheint sich alles im Wirkungsgebiet zu entzünden und zu brennen. Dieses illusorische Feuer ist nicht nur sichtbar, sondern die Opfer hören auch die damit verbundenen Geräusche und fühlen die Hitze der Flammen. Außerdem erscheinen durch den Zauber illusorische Wunden, da sich die Opfer diese Verletzungen einbilden. Pro zwei

Nettoerfolge nimmt der Betroffene eine Wundkategorie eingebil-
deter Verbrennungen. Für die Dauer der Illusion werden alle Wunden
als real betrachtet, und erleidet ein Opfer dabei einen tödlichen
Schaden, verliert es das Bewußtsein. Die Widerstandswürfe gegen
den Schaden werden auf der Basis von Willenskraft gewürfelt. Zu
Beginn des Zaubers steht jeder Person im Wirkungsgebiet ein
Widerstandswurf auf Intelligenz gegen die Kraftstufe des Zaubers zu,
bei der mehr Erfolge, als der Zauberer erzielte, erreicht werden
müssen, um die Illusion als solche zu durchschauen.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Intelligenz
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** $((K/2)+1)T$

MANIPULATIONSZAUBER

Schnellreinigung

Wirkung: Dieser flächenwirksame Manipulationszauber beseitigt im
Wirkungsgebiet sämtliche Verunreinigungen, wie Staub oder Dreck.
Die Wirkung wird analog zu *Herausputzen* bestimmt.

Art: Physisch **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** 4
Dauer: Permanent (20) **Entzug:** $((F/2)+1)S$

Stein formen

Wirkung: Dieser auf Berührung basierende Zauber ist eine spezielle
Variante von *Erde formen*, die gegen das begrenzte Ziel Stein wirkt
und eine permanente Dauer hat.

Art: Physisch **Reichweite:** Berührung **Mindestwurf:** Objektwider-
stand **Dauer:** Permanent (50) **Entzug:** $(F/2)S$

Todeskuß

Wirkung: Auf den Lippen des Zaubersers bildet sich für die Wir-
kungsdauer ein Gift, das durch einen Kuß oder einen ähnlichen
Kontakt auf das Opfer übertragen wird. Das Powerniveau des Toxins
entspricht der Spruchstärke, während der Grundschaten durch die
Anzahl der Erfolge angegeben wird, wobei jeweils zwei Erfolge den
Schaden bei Leicht beginnend steigern. Das Gift kann nur durch
einen Kuß oder ähnlichen Aktionen wie Mund-zu-Mund-Beatmung
übertragen werden und muß zur Heilung der Wunden entfernt
werden (daher gilt die Wirkungsdauer als 'permanent', s.u.). Ein
Breitbandantidot oder ein entsprechender Zauber kann das Toxin
neutralisieren.

Art: Physisch **Reichweite:** Berührung **Mindestwurf:** 4
Dauer: Permanent (5) **Entzug:** $((K/2)-1)M$

Versteinern

Wirkung: Dieser Zauber ist in der Lage, ein Lebewesen in Stein zu
verwandeln, wobei Kleidung und Ausrüstung unbeeinflusst bleiben.
Zu diesem Zweck muß der Magier den Widerstand seines Ziel
überwinden, und falls ihm dies gelingt, ist das Opfer für die Dauer
des Zaubers zu keinerlei Handlung in der Lage und nicht bei
Bewußtsein. Mit der Versteinierung erhält das Opfer eine effektive
Barriestufe, die der von Strukturmaterialien entspricht (Barriestufe
12).

Art: Physisch **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** $((K/2)+2)S$



UNCIAR

Eine Tour de Suisse von Cristo Fe Crespo und Stefano Monachesi

INHALT

EINLEITUNG.....	50
CHERCHEZ L'HOMME.....	51
GESUCHT WIRD ... EINE LEICHE.....	52
WILLKOMMEN IN ZUREICH.....	54
DIE STADT VON BONZEN UND BÜNZLIS IM TRIANGEL DAS ARCHIV TESRAERINELLÉ IMMER HINEIN INS VERGNÜGEN ICH VERSTEH NUR BAHNHOF	
GENÈ.....	64
SALUT LES COPINS! GESUNDHEIT NATURBURSCHEN DEUS EX MACHINA?	
AIZ.....	69
EIN PAAR TURBULENZEN EL ALAMO SPUREN DER VERGANGENHEIT	
DIE RUHE VOR DEM STURM.....	74
SION DER ABSTIEG	
DIE KATAKOMMEN VON BASEL.....	76
MANCHE NENNEN ES HEIMAT ERSTE BEKANNTSCHAFTEN DINNER FOR ONE	
DAS ENDE DER GESCHICHTE.....	82
NACH DEM RUN.....	84
INFOS ZU PERSONEN & FAKTEN	
HAUPTDARSTELLER.....	88
HANDOUTS.....	92

EINLEITUNG

HANDLUNGSÜBERBLICK

In **Umcir** werden die Runner von AME&E (Aquisgranum Magicum – Erforschung und Entwicklung; einer innovativen Firma auf dem Gebiet der Entwicklung von Zaubersprüchen) angeworben, um einen Mann zu suchen. Seit einiger Zeit versuchen die Experten von AME&E vergeblich, bei einem ihrer hochbezahlten Projekte endlich zu einem Durchbruch zu gelangen. Daher haben sie Agenten ausgesandt, um nach kompetenten Leuten Ausschau zu halten, die ihnen bei der Lösung behilflich sein könnten. Einer ihrer Agenten ist nun in der Schweiz fündig geworden.

Die Runner reisen nach Basel, wo sie genauere Informationen erhalten. Der Gesuchte, ein gewisser *Andi Fuchs*, ist offiziell in Polizeihaft gestorben, aber Jahre danach soll er aber unter dem Namen David Loew die Grenze in die CSF überschritten haben. Um mehr über diesen Fuchs herauszufinden, müssen die Runner nach Zürich, um dort in Tesraerinellé ehemalige Bekannte des Gesuchten, Überlebende der Magieunruhen, zu kontaktieren, Sie erfahren, daß Fuchs in Polizeihaft goblinisiert und für illegale Experimente mißbraucht worden ist. Später konnte er nach Tesraerinellé fliehen und traf dort eine Frau, die ihm helfen wollte, mit den Folgen der Experimente fertig zu werden und ihn nach Genf in eine Klinik brachte.

Die Runner haben in Zürich zudem die Möglichkeit, in ein Archiv einzubrechen, in dem sie ergänzende Unterlagen zu den illegalen Experimenten finden können. Während dieser Nachforschungen erregen sie die Aufmerksamkeit von *Hans Homberger*, dem ehemaligen Projektleiter der Versuche und heutzutage einflußreichen Finanzier.

Nun geht es weiter nach Genf, in die Ours-Bourki-Klinik (eine High-Class Luxusanstalt), um Kontakt mit *Héloïse Saint-Gervais* aufzunehmen, die David Loew nach Genf mitgenommen hatte. Hier erfahren sie, daß diese der Sekte der Neo-Roussisten angehört, die sich gentechnisch relevante Informationen von der Untersuchung und der Behandlung Loews erhofft hatte. Als dieser jedoch erfuhr, welche düsteren Ziele sie damit verfolgten, setzte er sich in die Alpeninterdiktszone (AIZ) ab.

Homberger befürchtet mittlerweile, daß die Nachforschungen der Runner seiner Karriere schaden könnten, und interveniert. Mit der Behauptung, sie zu Andi Fuchs bringen zu können, kontaktieren seine Leute die Runner und brechen mit ihnen zu einem Flug in die AIZ auf. Unterwegs versuchen sie, die Runner zu eliminieren, wobei das Flugzeug über den Alpen abstürzt. Nach einem rabiaten Zwischenspiel mit helvetischen Crittern werden die Runner von einer Gruppe Einheimischer gefunden und zum letzten Wohnort Loews gebracht. Hier stoßen sie dann auf den definitiven Hinweis, der sie nach Basel in die Katakomben und zum großen Finale – inklusive unangenehmer Überraschung – führt.

TÜPISCH SCHWIITZERISCH

Unter diesen Abschnitten finden Sie jeweils einige Tips und Hinweise zu eidgenössischen Eigenarten, die Ihnen ermöglichen, das spezielle Flair der Schweiz ins Spiel einfließen zu lassen.

Zuerst ein paar generelle Schweizer Eigenarten vorweg:

WETTER

Obwohl der Run offiziell im Frühling stattfindet – genauer gesagt zwischen März und April –, herrscht im größten Teil der Schweiz immer noch Winter (mit dementsprechenden Temperaturen). So schneit es in Basel noch leicht, während Zürich weiterhin im Schnee versinkt; und was die AIZ betrifft ...

Machen Sie den Runnern ihren Aufenthalt so (un-)angenehm wie Sie wollen. Wenn diese nicht zu Beginn des Abenteuers nach den Wetterbedingungen in der Schweiz fragen, erwartet sie wirklich eine kühle Überraschung!

REISEN

Mit dem Flugzeug: Die Einreise in die Schweiz mit dem Flugzeug ist die wohl sicherste Variante, den helvetischen Kontroll- und Überprüfungsapparat mit all seinen nervenaufreibenden Details kennenzulernen.

Innerhalb der Schweiz ist der Luftverkehr einfach zu teuer und zu aufwendig. Wenn der Flug z.B. nur 20 Minuten dauert, so kann man ruhig etwa 1 bis 3 Stunden für das Einchecken, die erneuten Kontrollen, Rückfragen etc. einrechnen. Und dabei sind die wetterbedingten Verzögerungen noch gar nicht berücksichtigt!

Mit der Bahn: Die Einreise mit der SwissMetro ist die eleganteste und einfachste Variante. Zudem ist sie innerhalb der Schweiz das kostengünstigste und auch verlässlichste Verkehrsmittel.

Mit dem Auto: Was die Einreise betrifft, ist mehrstündiges Schlängestehen eines der geringeren Übel. Denn hier ist man wortwörtlich der Willkür der Zöllner überlassen. Und wenn einem davon deine Visage nicht paßt, kann es schon vorkommen, daß sie dir den Lastwagen bis zur letzten Schraube auseinandernehmen. (Auch der Tankdeckel wird aufgebrochen. „Da hat's noch genügend Platz, um einen Chip mit einem Killervirus zu schmuggeln!“).

Was jedoch die Inlandreisen betrifft, gibt es die überwachten und mit schalldämpfenden Schutzmauern versehenen Schnellstraßen (Autobahnen) und die äußerst gefährlichen Landstraßen. Nicht, daß auf den Landstraßen das Verbrechen florieren würde, ganz im Gegenteil. Überfälle, falls überhaupt, finden ausschließlich auf den Schnellstraßen statt. Auf den Landstraßen wird selten (vier bis fünf Mal pro Jahr) ein Verbrechen verübt. Das Problem liegt eher darin, daß in der Schweiz die Verbauung der Landschaft nicht derartig vorangeschritten ist wie in anderen zivilisierten Regionen Europas, so daß sich jenseits der Stadtgrenze viel Wald und agrarisch genutztes Land findet.

Und die Wildnis da draußen gleicht ziemlich derjenigen des Salish Sidhe Councils, nur daß sich hier auf viel engerem Platz eine größere Population an Tieren und Crittern sammelt. Kein normaler Stadtbürger wagt sich ohne einen triftigen Grund auf die Landstraße!

Für all jene, die keine Wahl haben, befinden sich in jeweils 2 Kilometern Abstand Notrufsäulen (drei Meter tief im Boden verankert, aus Werkzeugstahl und so gepanzert, daß sie sogar einen direkten Granattreffer überleben), mit denen Hilfe herbeigerufen werden kann.

Diese Einrichtung wird vom TCS (Touring Club Suisse) unterhalten, der im Notfall ein Einsatzteam im Stil DocWagons – jedoch *immer* mit magischer Rückendeckung – an die Unfallstelle schickt. Die Pauschale pro Einsatz beträgt 1.000 Franken; Mitglieder des TCS bezahlen nichts, DocWagon- oder BuMo-NA-Versicherte nur 550 Franken.

CHERCHEZ L'HOMME

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Euer Schieber hat euch vor ein paar Tagen etwas von einem einfachen Run erzählt: gute Entlohnung, unkomplizierte Sache und sogar noch 'ne bezahlte Auslandsreise. Aber irgendwie klang es nicht interessant genug. Doch jetzt, Ende März, sieht es so aus, als würde es für die nächsten Wochen ziemlich ruhig in den Schatten bleiben. Zwar nichts zu tun, aber auch keine Knete. Tja, und da ist euch halt dieser Run in den Sinn gekommen. So steht ihr nun vor dem (*Nobelrestaurant in der Stadt der Runner*) und macht euch auf, nach diesem Dr. Ahlheim zu fragen.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Die Runner werden von Dr. Ahlheim (wie sich Herr Schmidt hier nennen läßt), einer hageren, ausgehungert wirkenden

Gestalt mit stechendem Blick, in ein Séparée eingeladen. Dort erklärt er ihnen zuallererst, daß der Run sie in die Schweiz führen würde. Dort sei eine bestimmte magisch aktive Person zu finden und zur Mitarbeit zu überreden. Die Entlohnung betrage 20.000 Nuyen plus Spesen pro Kopf. Sollte es überhaupt soweit kommen, ist AME&E auch bereit, für eine Gefahrenzulage aufzukommen.

Sind die Runner damit nicht einverstanden oder können überzeugende Argumente einbringen, weshalb ihnen dies zu wenig scheint, kann Dr. Ahlheim bis auf 35.000 Nuyen gehen. Auf mehr läßt er sich jedoch nicht ein. Falls die Runner zusagen, folgen danach die Details.

Dr. Ahlheim arbeitet für *Aquisgranum Magicum, Erforschung und Entwicklung*; kurz AME&E, eine Aachener Firma, die sich stark in der Erfindung von Zaubersprüchen engagiert und die z.B. zuerst *Stadtsanierung* auf den Markt brachte. Momentan jedoch hängt die Forschungsabteilung an einem vielversprechenden Projekt fest (ein physischer Barrierezauber mit aktiven Deflektionseigenschaften, der relativ mühelos aufrechtzuerhalten sein soll und dessen Entzug einen nicht gerade umbringt). Nun sind sie auf eine alte Videoaufzeichnung der Magieunruhen in Zürich aus dem Jahre 2024 gestoßen, auf der

Videoaufzeichnung: Während der ziemlich verwackelten Aufnahme eines Straßenkampfes zwischen einem Dutzend Jugendlicher und mehreren bewaffneten Polizisten wird eine junge, blonde Frau angeschossen und bleibt schreiend auf der Straße liegen. Eine Schwarzhäutige setzt darauf den Schützen mit einem gezielten Tritt in den Solarplexus außer Gefecht. Kurz darauf eilt ein Mann mit blondem, krausem Haar, geschützt durch eine Kugelbarriere, der Verletzten zu Hilfe und schleudert einen Feuerball in Richtung der Polizisten. Die Barriere weiterhin aufrechterhaltend, levitiert er sich und die Frau aus dem Bild und schleudert dabei noch einen zweiten Feuerball, als Dr. Ahlheim das Band stoppt.



ein Mann genau das demonstriert und überlebt, was der Forschungsabteilung an ihrem Projekt so zu schaffen macht (um gewissen Fragen vorzubeugen: Nein, zu dieser Zeit waren derart effektive Fokusse noch unbekannt!).

Leider datiert die Aufzeichnung aus der Zeit vor dem Crash, so daß dies das einzige Dokument ist, das sie bisher über diese Person besitzen. Und die Tatsache, daß AME&E auf der schwarzen Liste der Schweizer Behörden steht, erleichtert die Suche nicht besonders. Sie haben dennoch einen 'Datenbeschaffungsspezialisten' nach Basel eingeschleust, damit dieser der Sache nachgehen soll. Vor einigen Tagen ist er endlich auf eine Spur gestoßen, hat dabei aber ein wenig Staub aufgewirbelt. Es ist deswegen wohl nur noch eine Frage der Zeit, bis er entdeckt und außer Landes verwiesen wird.

Es liegt nun an den Runnern, in die Schweiz zu reisen und dieser Spur nachzugehen, um die betreffende Person zu finden und zur Mitarbeit zu überzeugen. Das Angebot von AME&E an diese Person lautet folgendermaßen: AME&E finanziert ihm die Ausreise und ist bereit, 100.000 Nuyen (die Runner können die Summe bis auf 250.000 Nuyen steigern) für seine Mitarbeit an diesem Projekt zu bezahlen, wobei gleichzeitig noch eine Festanstellung winkt.

Die Einreise der Runner sollte per SwissMetro stattfinden, weil es von allen möglichen Varianten die beste ist, um allgemeines Material zu schmuggeln und, sollte ein Verchromter mitreisen, die Kontrollen zu umgehen. Falls die Runner jedoch Waffen mitnehmen wollen, machen sie die Spieler darauf aufmerksam, daß ausnahmslos alles entdeckt wird (der Spiel-leiter muß nicht einmal dafür würfeln), was eine unmodifizierte Tarnstufe von 6 oder weniger hat!

In Basel sollten die Runner dann von ihrem Datenbeschaffungsspezialisten weitere Informationen und die nötige Connection erhalten.

>>>KEINE PANIK<<<

Ein Problem könnte sein, daß die Runner nicht auf ihre Waffen verzichten wollen. Nun, der Versuch, die Schweizer Zollbe-hörden zu überrumpeln, ist von vornherein zum Scheitern verurteilt. Des weiteren sollten sie ihre Spieler darauf aufmerk-sam machen, daß es nicht nur darum geht, einfach über die Grenze zu kommen. Das Problem liegt bei den Schweizern selbst, die jederzeit sofort die Polizei rufen werden, wenn sie einen bewaffneten Ausländer sehen (zumindest in der SEg). Und schließlich geht es ja nicht darum, jemanden zu töten, sondern einen magisch aktiven Menschen zur Mitarbeit zu überzeugen. Nicht zu vergessen, daß er das freiwillig tun soll und dabei nicht schwer verletzt werden darf!

GESUCHT WIRD ... EINE LEICHE

TÜPISCH SCHWIITZERISCH

In der Eidgenossenschaft: Sagen wir es mal so: Die Bewohner der Deutschschweiz hegen nicht gerade eine innige Liebe für Ausländer. Vor allem nicht, wenn man diese an ihrer Sprache erkennen kann!

Sobald sie sich dessen bewußt sind, reagieren sie reserviert und abweisend. Spielen Sie sie deswegen eher kaltschnäuzig und sehr kurz gefaßt, als wären sie immer in Eile, auch wenn's

mal nicht so ist. Versuchen Sie dabei auch stets, Dialekt (*Schwyzertütsch*) zu sprechen, oder machen Sie die Spieler darauf aufmerksam, daß sich die Deutschschweizer kaum Mühe machen, auf sie einzugehen, und nach einigen Brocken Hochdeutsch oder Englisch sofort wieder ins *Schwyzertütsch* zurückfallen. Und wenn's mal hart auf hart geht oder man sich bedroht fühlt, ruft der Deutschschweizer sofort die Polizei (die dann aber auch prompt kommt)!

Was das Stadtbild betrifft, stoßen die Runner kaum auf Graffiti oder Metamenschen (wenn, dann nur Elfen oder Zwerge), mit Ausnahme von Zürich Transit und Tesraerinellé. Metamen-schen sind ansonsten auf der Straße derart rar, daß sich noch jedes Kind nach ihnen umdreht, um seine Mutter zu fragen, ob 'der echt ist'. Das gilt auch für Metamenschen unter den Runnern. Und wehe denen, die versuchen, etwas dagegen zu unternehmen!

Metamenschen aller Spezies, jedoch hauptsächlich Orks und Trolle, werden hier von jeder Polizeipatrouille angehalten (und von denen patrouillieren mehr, als einem lieb ist) und streng kontrolliert. Es wäre vielleicht nötig, solchen Charakteren Papiere zur Verfügung zu stellen, die hieb- und stichfest jede derartige Kontrolle überstehen und vielleicht dazu auch eine Beschäftigung (Bodyguard, Privatdetektiv – wird nicht gerne gesehen – etc.) zuzuweisen, die die mitgeführte Ausrüstung erklärt.

Sollten sich die Runner mal entschließen, ein öffentliches Verkehrsmittel zu gebrauchen (nicht Bahn oder SwissMetro, sondern Bus oder Tram) und entschieden wie Runner ausse-hen (es befindet sich wenigstens ein sichtlich Verchromter oder ein offensichtlich magisch Begabter darunter), verlassen an den nächsten zwei Stationen alle älteren Passagiere flucht-artig das Fahrzeug!

Gangs im eigentlichen Sinne existieren hier nicht. Vielleicht höchstens eine kleine Schlägertruppe gelangweilter Jugend-licher, die aber sofort flieht, wenn es ernst wird.

Schließlich noch folgendes: In der SEg ist man extrem behör-den- und obrigkeitstgläubig. So wird man es kaum erleben, daß einer bei rot über die Kreuzung oder den Zebrastreifen geht, jemand sich auf einer Wiese tummelt, an der „Betreten verboten“ steht oder sonstige öffentliche Verbote überschreitet. Übertritt ein anderer aber ein solches Verbot (und sei es auch nur ein Kind, das noch nicht lesen kann), wird sich immer ein älterer Passant finden, der sobald wie möglich die Polizei verständigt. Diese wiederum wird sich nicht lange bitten lassen und sofort erscheinen, um unserem Kind die Sachlage so klar wie möglich zu erläutern, und dessen Eltern für zukünftige Verstöße mit einer saftigen Buße zu drohen!

Sie sehen, es gibt tausend Möglichkeiten für die Runner, unangenehm aufzufallen ...

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Es ist, als hättet ihr einen Zeitsprung gemacht, als wärt ihr in einem Utopia gelandet, das so gar nicht zu euch passen will. Noch während ihr im Basler Hauptbahnhof die SwissMetro verläßt, machen euch all die *gutbürgerlichen* Schafe Platz, weichen euren Blicken aus. Es herrscht eine bizarre Atmo-sphäre der Gemütlichkeit und Friedfertigkeit. Eine Idylle, die euch schon fast unreal erscheint und extrem irritiert. Irgendwie fühlt ihr euch dabei wie Raubtiere. Doch ihr seid gewarnt, denn solltet ihr, auf welche Art auch immer, negativ auf euch aufmerksam machen, ist der Run schon vorbei, bevor ihr es überhaupt begriffen habt!

Über die Rolltreppe gelangt ihr in eine riesige, marmorne Bahnhofshalle, an deren Decke bizarre, eiserne Flugkreaturen

ihre Kreise drehen. Nach kurzem Zögern könnt ihr diese unförmigen Monstren als eine Art Kunstwerk identifizieren, als ein Elf in einem Trenchcoat sich den Schnee abschüttelt und euch höflich entgegentritt: „Ihr seid also Dr. Ahlheims Leute!“



>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Agasul, der 'Datenbeschaffungsspezialist' von AME&E, führt die Runner zu der dem Hauptbahnhof gegenüberliegenden Pizzeria Dal Matto – berühmt für ihre 342 verschiedenen Pizzen, die sie im Angebot hat – und dort in ein überwachungssicheres Spezialzimmer. Hier informiert er sie über seine Nachforschungen.

Händigen Sie nun den Spielern *Handout 1 (Todesurkunde)* aus. Dies sei die offizielle Stellungnahme der Stadtverwaltung Zürich auf seine Anfrage nach den Personen auf der Videoaufzeichnung. Von den andern existierten leider keine Daten mehr!

Warten Sie nun einen Augenblick, bis sich eine gewissen Unruhe unter den Spielern breitgemacht hat. Dann weisen Sie die Spieler auf die restlichen Ergebnisse seiner Recherchen hin, die er ihnen in Form von Datachips aushändigt:

Datachip 1: 2035 reiste ein gewisser David Loew in die Westschweiz ein, als Reisegrund wurde Familienbesuch angegeben. Da die betreffende Person zum erstenmal einreiste, fand das übliche Standardverfahren statt; Retinascan, Zellgewebeentnahme und Stimmprobenaufnahme. Genau auf diesen David Loew ist Agasuls 'Wurm' bei der CSF-Zollkontrolle in Bern gestoßen. Denn seine genetische Probe und die von Andi Fuchs stimmen mit einer Wahrscheinlichkeit von 97% überein! Die dreiprozentige Abweichung könnte auf eine Verunreinigung der Probe oder einen medizinischen Eingriff zurückzuführen sein.

Wohin der besagte David Loew in der Westschweiz unterwegs war, läßt sich leider nicht mehr eruieren. Nur soviel: Aus dem Ordner, in dem das File abgelegt war, läßt sich schließen, daß er in Begleitung über die Grenze ging.

Leider ist es unmöglich auszumachen, wer der oder die Begleiter waren. Was nun die Videoaufzeichnung betrifft, gingen zwar alle elektronischen Daten während des Crashes von 29 verloren, aber die Stadtverwaltung besitzt zwecks Aufarbeitung noch laufender gerichtlicher Fälle ein Hardcopy-Archiv, in dem alles wichtige Material der Zeit vor dem Datacrash zusammengetragen wurde, darunter auch die Polizeiakten der Jahre 24/25.

(Weitere Details dazu siehe unter **Das Archiv**)

Datachip 2: Hier sieht man eine Frau gemächlich durch einen Tunnel schlendern. Die Aufzeichnung stoppt in dem Augenblick, in dem die Frau sich in Richtung der Kamera dreht, und zoomt ihr Gesicht heran. Jetzt startet ein anderes Programm, das auf wissenschaftlichen Fakten basierend eine Verjüngung des Gesichtes simuliert, bis es sie mit ca. 20 Jahren darstellt. Das Bild wird darauf auf ein Viertel verkleinert und über das Standbild der Aufzeichnung gelegt, die Andi Fuchs in Aktion zeigt. Das verkleinerte Bild fährt neben das Gesicht der zutretenden schwarzhaarigen Frau – sie sind praktisch identisch!

Die Aufzeichnung der Frau stammt aus einem Überwachungsfile der Zürcher Polizei, aufgenommen von einer Spiondrohne in der Sperrzone Tesraerinellé.

Agasul nennt den Runnern noch *Castravinci*, einen Schieber **Im Triangel** (siehe dort), der zwar nichts mit AME&E zu tun hat, der Firma aber noch was schuldet. Von ihm sollten sie die notwendige Ausrüstung bekommen können. Falls sie es wünschen, kann ihnen Agasul sowohl eine Reise- wie auch eine Aufenthaltsgenehmigung verschaffen.

Das weitere Vorgehen liegt nun bei den Runnern. Sobald sie in Zürich (**Willkommen in Zureich**) angekommen sind, können sie der Spur in Tesraerinellé oder im Hardcopy-Archiv der Stadtverwaltung nachgehen. Sollten sie aber nach Bern reisen wollen, um weiteres über David Loew in Erfahrung zu bringen, lassen Sie sie ruhig. Es ist zwar eine vergebliche Reise, denn Agasul hat bereits schon alles in Erfahrung gebracht, was man hier ausgraben kann, aber so kommen sie wenigstens in den Genuß einer weiteren Schweizer Stadt!

Wenn sie wollen, können sich die Runner auch ein wenig in Basel umsehen. Es sollte ihnen dabei aber klargemacht werden, daß die Zeit drängt, denn früher oder später werden die Schweizer Behörden Agasul auf die Spur kommen. Und dann ist die Kacke am dampfen!

Nun, Basel ist zwar ziemlich aufgeschlossen im Vergleich zum Rest der SEg, dennoch können Sie dessen Bewohner (besonders im Winter) spießig und engstirnig darstellen. Aber vor allem gemütlich. Geben Sie den Runnern klar zu erkennen, daß hier für sie absolut keine Herausforderung lauert. Falls diese jedoch einen Ort suchen, um kurz auszuspannen und die nächsten Schritte zu überlegen, können Sie sie ins *Portale Infernale* schicken. Für einen Drink allemal gut, für Konversation jedoch absolut untauglich (siehe dazu auch **Der Abstieg**). Doch beachten Sie dabei stets, daß die Runner momentan noch keine Möglichkeit haben, in die Katakomben hinabzusteigen.

Großbasel ist dagegen geeigneter, um die Runner ein Lokal finden zu lassen, das in etwa ihren Wünschen entspricht. Lassen Sie sie in diesem Fall aber mindestens 10% mehr bezahlen als üblich. Schließlich sei noch erwähnt, daß man sie nach Birsfelden nicht hineinläßt, egal was die Runner versuchen.

>>>KEINE PANIK<<<

Eigentlich kann hier gar nichts schiefgehen. Es geht ja nur darum, die Runner mit dem nötigen Material auszurüsten, damit sie überhaupt mit den Nachforschungen beginnen können. Sollten die Runner ein Fahrzeug mieten wollen (Diebstahl ist nicht anzuraten, denn mit ihrem Aussehen ist eine Polizeikontrolle schon fast gesichert), lesen Sie bitte den Abschnitt **Mit dem Auto** auf S. 50 in *Chrom&Dioxin*, der auch für Mietautos gilt, und beachten sie ebenso **REISEN: Mit dem Auto** unter **TÜPISCH SCHWITZERISCH**.

WILLKOMMEN IN ZÜRICH

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

In Zürich angekommen, müßt ihr erkennen, daß hier noch strenger Winter herrscht. Ein eineinhalb Meter hoher, dreckig-grauer Wall säumt die Straßen und ein eisiger Wind peitscht euch entgegen, während jede lebende Seele sich beeilt, so rasch wie möglich wieder ins Warme zu kommen. Eine lähmende Lethargie liegt über allem, obwohl der Verkehr noch verhältnismäßig ungestört fließt – wohl dank einer wahren Armee von Drohnen, die sisyphusgleich damit beschäftigt ist, die Gehwege passierbar zu halten und den Schnee von den Straßen zu räumen.

Einzig die weltberühmte Bahnhofstraße bleibt, obwohl es ohne Unterbrechung schneit und sie nicht überdacht ist, frei von jeglichem Schnee.

Ein Blick in den Astralraum würde wahrscheinlich elementare Kräfte offenbaren, die hier am Werk sind. Eines jener unzähligen Paradoxa dieser magiefeindlichen Weltstadt. Und während ihr noch in diesen Anblick versunken seid, schreiten zwei bedrohliche uniformierte Gestalten mit entsicherter MPI in eure Richtung. „Chömmmer ihri Papiier gseh?“

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Sollten die Runner mit einem anderen Fahrzeug als der SwissMetro nach Zürich gekommen sein, modifizieren sie die obige Szene den Umständen entsprechend. Denn diese erste Begegnung mit der Zürcher Garde sollte den Spielern zeigen, daß diese Leute in Zürich omnipräsent sind und einen Gegner darstellen, der nicht unterschätzt werden darf. Dabei gilt es aber stets zu beachten, daß eine offene, bewaffnete Auseinandersetzung auch das Scheitern des Runs nach sich ziehen würde!

Die Zürcher Garde patrouilliert immer in Zweiergruppen durch die Straßen der Stadt; dabei besteht eine Chance von 1–2 auf W6, daß ein Magier dabei ist, der zudem noch zusätzlich von einem Feuelementar (4) begleitet wird. Jedes Team kann eine PUL-03 (Bräme) herbeirufen und scheut sich dabei nicht, diese bis knapp einen Meter über den Boden herunterzuholen, um jemanden zu überprüfen.

Personen, die der Zürcher Garde als verdächtig erscheinen (darunter natürlich die Runner), werden mit der Headware gefilmt, und diese Aufnahmen werden zur Untersuchung ins HQ gesendet. Vielleicht tragen die Mitglieder der Zürcher Garde deswegen gerne hochmodische, elektrische Sonnenbrillen (Kampftaugliche Spezialanfertigungen von Whitelaw mit HUD, integrierter Blitzkompensation und Entfernungsmesser), die sowohl bei schlechtem Wetter wie bei blenden-

ZÜRCHER GARDE

NORMALER SOLDAT

Attribute

Konstitution: 6
Schnelligkeit: 6
Stärke: 4
Charisma: 2
Intelligenz: 5
Willenskraft: 5
Essenz: 1.25
Reaktion: 5 (9)

Fertigkeiten

Feuerwaffen (P5000): 5 (7)
Gebräuche (Zürich): 5
Militärische Theorie: 3
Motorrad: 3
Nahkampfwaffen: 4
Psychologie: 3
Rotormaschinen
(Fernsteuerung Bräme): 3 (5)
Soziologie (Stadt Zürich): 4
Waffenloser Kampf: 5

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

Professionalitätsstufe: 4

Kampfpool: 8

Ausrüstung: Medkit, 1 Traumapatch, 5 Tranqpatches, Colt Manhunter (1 Ersatz-Ladestreifen) oder Defiance Super Shock (1 Ersatz-Ladestreifen), Sig Modell P5000SM (mit Gun Lokk™-System; 2x3, jeweils eines davon ist mit Gelgeschossen geladen) Ersatz-Ladestreifen), Schwere Teilrüstung, 2 Metallhandschellen, Äquivalent zu DocWagon-Platinkontrakt

Cyberware(alles Alpha-Standard)

Datenbuchse (2)
Displayverbindung
Funkpaket
Commlink-IV
Crypto-Schaltkreis HD Stufe 4
Wirbelbrecher HD Stufe 4
Videoverbindung
Interner Transmitter
FIFF-Memory 105 Mp
Smartlink II
Reflexbooster (2)

MAGIER

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 3
Stärke: 1
Charisma: 2
Intelligenz: 5
Willenskraft: 3
Essenz: 6
Magie: 6
Reaktion: 4

Fertigkeiten

Beschwören (Elementargeister): 5 (6)
Feuerwaffen (P5000): 4 (6)
Gebräuche (Straße): 3
Heimlichkeit (Stadt Zürich): 6
Hexerei (Spruchzauberei): 7
Militärische Theorie: 3
Motorrad: 3
Nahkampfwaffen: 3
Psychologie: 3
Soziologie (Stadt Zürich): 5
Waffenloser Kampf: 6

Initiative: 4+1W6

Professionalitätsstufe: 4

Kampfpool: 5

Magiepool: 7

Ausrüstung: Ein Fokus nach Ermessen des Spielleiters, Medkit, 1 Traumapatch, 5 Tranqpatches, Defiance Super Shock (1 Ersatz-Ladestreifen), Sig Modell P5000 (mit Gun Lokk™-System; 2x1 Ersatz-Ladestreifen), Panzerjacke oder Gefütterter Mantel, 2 Metallhandschellen, Äquivalent zu DocWagon-Platinkontrakt

dem Sonnenlicht qualitativ hochwertige Aufnahmen erlauben. Wird eine Person identifiziert oder zumindest als potentielle Gefahr eingestuft (gemeint sind ... Sie wissen schon), weiß die Zürcher Garde von nun an, nach wem sie später Ausschau halten muß.

Sollte einer der Runner irgendwie vorbelastet sein, ein laufendes Verfahren am Hals haben oder polizeilich gesucht werden, wird die Zürcher Garde von nun an ein wachsames Auge auf ihn haben.

Im SwissMetro-Bahnhof können die Runner über den Hotelmanager – ein großflächiges Terminal mit 24-Stunden Trid-Werbeshow –, an den alle Hotels in Zürich angeschlossen sind, eine Übernachtungsmöglichkeit buchen. Verwenden Sie hierfür den Gebäudearchetyp *Luxushotel* (**Asphaltdschungel**, S.26). Agasul kann von Basel her alle Formalitäten übernehmen, um die Runner problemlos einchecken zu lassen. Spätestens hier aber brauchen die Runner eine einigermaßen wasserdichte Identität, denn sie müssen einen überprüfbaren Beruf angeben und zumindest für die Aufenthaltsdauer einen Teil ihrer Papiere hinterlassen (niemand behauptet, daß man so dumm sein muß, die echten abzugeben).

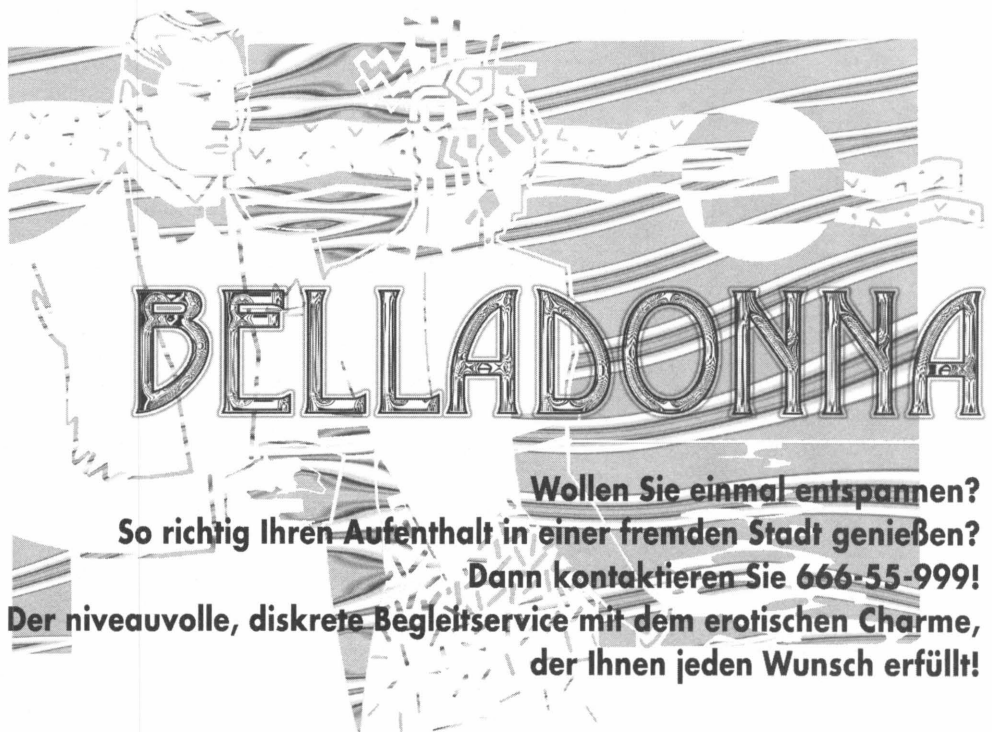
Falls alles problemlos abläuft, finden die Runner in ihrem Zimmer als Geschenk des Hauses einen massiven Riegel Schokolade (natürlich echte Schweizer Alpenschokolade, was denn sonst), die aus miteinander verbundenen, dreieckigen Täfelchen besteht. Die 52 cm lange Tafel ist eineinhalb Kilo schwer, trägt die Aufschrift *Toblerone* und enthält zusätzlich zu der obligaten Schokolade feingehackte – natürliche – Mandelsplitter.

Die Hotelzimmer besitzen zwar einen Matrixanschluß, doch ist dieser direkt mit einer DSP-Station gekoppelt, die für die Überwachung zuständig ist.

Aus datenschutzrechtlichen Gründen läuft deswegen jedesmal folgende Aufzeichnung, wenn der Anschluß in Betrieb genommen wird:

Ansage: Der Bildschirm bleibt dunkel, eine höfliche, weibliche Stimme beginnt zu sprechen: „Achtung! Verehrter Gast, nehmen Sie bitte zur Kenntnis, daß dieser Anschluß gemäß gerichtlicher Bestimmungen von anonymen Beauftragten der DSP zwecks Sicherung ihrer Privatsphäre gewartet wird. Sollten Sie während ihres Aufenthaltes irgendwelche Anomalien bemerken oder ungewollte Benachrichtigungen erhalten, bitten wir Sie, uns dies sofort mitzuteilen; ansonsten sehen wir uns genötigt, solchen Dingen direkt nachzugehen. Sollten Sie dagegen irgendwelche Probleme mit dieser Einrichtung haben, melden Sie dies bitte der Rezeption. Ansonsten wünschen wir Ihnen noch einen angenehmen Aufenthalt in dem Hotel Ihrer Wahl.“

Eine kurze Pause folgt, dann erklingt ein Lied, höchstwahrscheinlich aus dem letzten Jahrhundert (von Stevie Nicks gesungen), und folgender Wortlaut:



BELLADONNA

Wollen Sie einmal entspannen?

So richtig Ihren Aufenthalt in einer fremden Stadt genießen?

Dann kontaktieren Sie 666-55-999!

Der niveauvolle, diskrete Begleitservice mit dem erotischen Charme, der Ihnen jeden Wunsch erfüllt!

»Wollen Sie einmal entspannen? So richtig Ihren Aufenthalt in einer fremden Stadt genießen? Dann kontaktieren sie 666-55-999. BELLA-DONNA, der niveauvolle, diskrete Begleitservice mit dem erotischen Charme, der ihnen jeden Wunsch erfüllt!« Die Stimme sinkt zu einem Flüstern herab: »Auf Anfrage stehen auch metamenschliche Begleiter zur Auswahl!«

Sollten die Runner bei der Rezeption wegen des überwachten Anschlusses reklamieren, erhalten sie eine qualitativ schlechte Kopie des Gerichtsurteils, bei dem diese Einrichtung beschlossen wurde und man fragt, ob sie Probleme damit hätten oder auschecken möchten. Falls dies der Fall sei, machen Sie die Spieler darauf aufmerksam, daß die Regelung für die gesamte SEg gilt, so daß den Runnern in allen Hotels das gleiche widerfahren wird.

Wollen sie es dagegen einmal mit der angepriesenen Begleitagentur *Belladonna* versuchen, so lesen sie den Abschnitt **Begleitagentur Belladonna** unter **Hauptdarsteller**.

Im Zimmerfernsehen sind alle staatlichen deutschsprachigen Kanäle, zusammen mit einigen lokalen (wo ununterbrochen nur Dialekt gesprochen wird), und eine kunterbunte Auswahl französischer Sender aufgeschaltet. Auf Anfrage (nach Nachweis der Volljährigkeit und zusammen mit der Entrichtung einer 'Schutzgebühr' von 95 Franken) erhält man auch mehrere Softporno-Kanäle freigeschaltet.

Wollen die Runner nun Castravinci kontaktieren, so folgt der Abschnitt **Im Triangel**. Interessieren sie sich dafür für die Autonome Zone Alter Bahnhof, so lesen sie unter **Tesraerinnellé** weiter. Wollen sie einmal in alter Polizeigeschichte stöbern, geht es in **Das Archiv** weiter. Wenn sie sich vorerst mal nur ein wenig in Zürich umsehen wollen (oder auch später), lassen Sie sich von **Die Stadt von Bonzen und Bünzlis** inspirieren.

>>>KEINE PANIK<<<

Die wohl größte Gefahr besteht darin, daß die Begegnung mit der Zürcher Garde zu einem offenen Kampf eskalieren könnte.

Möglicherweise hätten die Runner dabei auch gute Chancen, die erste Runde siegreich zu überleben. Das Problem ist nur, daß die Zürcher Garde ihnen an Zahl und vor allem an Ausrüstung weit überlegen ist. Als Spielleiter stehen Ihnen hierbei jederzeit alle Gimmicks zu Verfügung, mit denen Sie schon immer einmal herumspielen wollten!

Es ist äußerst fraglich, ob die Runner eine Chance gegen ein Dutzend verchromte Irre in schwerer Militärpanzerung, mit Sturmkanonen und Sturmgewehren bewaffnet und mit mehreren wirklich häßlichen Schwebepanzern als Rückendeckung, hätten. (Übrigens würde die Zürcher Garde auch bedenkenlos in Zürich Transit eindringen, um eine Rechnung zu begleichen.)

Versuchen Sie den Runnern klarzumachen, daß die Leute der Garde nur dann gegen jemanden vorgehen können, wenn dieser nachweislich eines Verbrechens schuldig ist. Natürlich können sie präventive (schikanöse) Kontrollen durchführen, aber sie haben nicht das Recht, jemanden zu verhaften, wenn es keinen wirklichen Grund gibt. Und solange die Spieler diesen nicht liefern ...

Regeln haben in der Schweiz durchaus noch ihren Stellenwert. Es liegt komplett bei den Runnern, wie und wo sie sich aufhalten wollen. Ebenso gut können sie versuchen, im **Triangel** ihr Camp aufzuschlagen (siehe dort). Doch innerhalb von Zürich ist das Hotel nun mal das unauffälligste. Alles andere könnte früher oder später zu einer Kontrolle und einer möglichen Verhaftung wegen Landstreicherei führen.

Und sollten sie es im Wald außerhalb der Stadt versuchen, steht einer herzhaften Begegnung mit einigen Schreckhähnen, Fledermenschen (falls sie einen verletzen, können sie später dafür belangt werden) oder einem Rudel Riesenwildschweinen absolut nichts im Weg. Abgesehen davon, daß das Wetter ihnen schon ziemlich zu schaffen machen wird ...

DIE STADT VON BONZEN UND BÜNZLIS

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Momentan heißt es warten und sich gedulden, denn alles, was eure Bemühungen betrifft, scheint einfach nicht von der Stelle kommen zu wollen. Nicht, daß absoluter Stillstand herrschen würde; natürlich tut sich was, aber nur im Schnecken-tempo. Möglicherweise ist dies in der SEg so üblich. Oder es liegt am Wetter. Vielleicht ist es auch nur höhere Gewalt ... Aber ihr wißt inzwischen fast nicht mehr, wie ihr die Zeit totschiessen sollt. Das Fernsehen hat augenblicklich wieder seine depressive Phase, die Menschen hier sind die Unfreundlichkeit pur, und draußen läßt der Schnee eher zur Flucht auf eine karibische Insel als zu größeren Taten ein. Dennoch müßt ihr irgendetwas tun, sonst werdet ihr noch wahnsinnig ...

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Falls die Runner den legalen Weg gewählt haben, um in den Alten Bahnhof (**Tesraerinellé**) zu kommen, oder zumindest einmal in den Genuß von *Belladonnas* Begleiterinnen/Begleitern kommen wollen, kann es sein, daß ihr Aufenthalt in Zürich länger dauert als geplant. Natürlich läßt sich dies ausstehen, indem sich die Runner eine Woche lang in ihre Hotelzimmer (oder sonstige Behausung) verbarrikadieren. Oder Sie überspringen diese Zeit auch einfach.

Falls Sie das nicht wollen, folgen hier einige Ideen und Vorschläge, die Sie nebenbei einflechten können, während die Runner sich um die Passierscheine für *Tesraerinellé* bemühen oder den Einbruch in **Das Archiv** planen, um ihnen einen verträumt schönen (oder katastrophalen) Abend zu beschermen.

Obwohl es sehr unrealistisch scheinen mag, kann das Erlebnis, einer der hübschen Damen (oder Herren) des Begleitservices das Herz zu brechen – Schattenläufer sind nun mal abenteuerliche, romantische Gestalten, die außerhalb des Alltäglichen leben –, dem einen oder anderen Spieler ein derartiges Hochgefühl vermitteln, daß er deswegen später vielleicht sogar bereit sein wird, erneut in die SEg einzureisen!

Natürlich müssen die folgenden Ereignisse nicht alle gehäuft am gleichen Tag passieren, und es wäre auch unglaublich, *alle* im Spiel vorkommen zu lassen. (Wie es auch unrealistisch wäre, wenn sich *alle* Damen oder Herren des Begleitservices in jeden einzelnen Runner verlieben würden. Einem romantischen Techtelmechtel steht eigentlich nichts im Wege. Falls es aber die einzige, wahre Liebe sein sollte, beschränken Sie es bitte auf einen einzigen Runner!) Umgekehrt spricht absolut nichts dagegen, daß die Damen (Herren) bloß von Hans Homberger angeheuert wurden, um erste Informationen zu beschaffen – oder unangenehmeres ...

Wenn also (zumindest) einer der Runner die Dienste der Begleitagentur *Belladonna* in Anspruch nimmt, bietet sich vielleicht ein Blick in den Veranstaltungskalender an, um vor dem 'wahren Abenteuer' noch einen schönen, gemeinsamen Tag in Zürich zu verbringen:

PREMIEREN

Im *Trideo-Großkino Majestix* am Bellevue-Platz findet die Weltpremiere eines surrealen, im Vorfeld vieldiskutierten Meisterwerks statt: *Ripping Times* vom Starregisseur A. Alhambra. Es wird die ganze Zürcher Schickeria zu diesem 'Event' erwartet.

Im *Schauspielhaus* wird dagegen erstmals *Projekt Brainstorm* von H. Weissen gezeigt, ein Stück, das stark von den Dark-Future-Strömungen der 80er Jahre des letzten Jahrhunderts inspiriert ist und einige ziemlich krasse holografische Effekte zu bieten hat, weshalb es auch möglicherweise frühzeitig abgesetzt werden wird.

Schließlich findet im *Stadthaus* noch der lang erwartete Vortrag von Prof. Dipl. Ing. M. Norski, *Mein Bild der Schweiz, wieso alles andere grundlegend falsch ist!*, statt.

Kommentar: Eigentlich sind alle erwähnten Premieren – und all jene, die Sie sonst noch einbauen wollen – nur dafür da, einem der Runner ein erotisches oder romantisches Intermezzo zu gönnen und ihn vielleicht sogar einige erste, zarte Bande knüpfen lassen zu wollen. Der Vortrag eignet sich in diesem Fall bei Metamenschen besonders, weil die hier angesprochenen Themen zu Diskussionen anregen und dabei genug Gemeinsamkeiten entdeckt werden können, über die es am Abend zu sprechen lohnt (nicht nur ...).

In der *Zürcher Katakomba* am Escher-Wyss-Platz, einer kleinen, verrauchten Spelunke, gibt eine noch unbekannte, aber extrem attraktive, dunkelhäutige Elfe, Saphir Winters (Charisma 10, Singen 10), die in den Schatten als heißer Insider-Tip gehandelt wird, ein kurzes, einmaliges Gastspiel!

Kommentar: Sollte einer Ihrer männlichen Runner einer der Damen der Begleitagentur gewisse Avancen gemacht oder sogar Hoffnungen geweckt haben, lassen Sie ihn, falls er in

dieses Konzert geht, eine Willenskraftprobe (8) ablegen. Falls er dabei keinen Erfolg erreicht und nicht gerade schwul ist, wird er dermaßen von der Sängerin becirt sein, daß er sich zu einigen unangebrachten Kommentaren hinreißen läßt (seien Sie nicht zimperlich; ein Straßensamurai kann diesbezüglich schon ziemlich vulgär artikulieren. Aber auch ein hermetischer Magier ist nicht gerade auf den Mund gefallen ...), und dann liegt es nur noch an Ihnen, ob Sie die Situation ins Lächerliche abgleiten lassen oder die Dame dem Runner eine handfeste Szene präsentieren lassen wollen.

Das Resultat kann dann von einer rührenden Heldentat, um das Herz der Dame zurückzugewinnen, bis zu einer handfesten Kneipenschlägerei variieren. So oder so, sobald Saphir Winters das Konzert beendet hat und hinter die Bühne gegangen ist, ist sie spurlos verschwunden und unauffindbar.

Falls sich die Runner im Verlaufe ihrer Karriere mal bei Aztechnology in die Nesseln gesetzt haben und dabei nicht so ganz unerkant davonkamen, sind die momentan in Zürich stattfindenden, prestigeträchtigen Aztech-Wochen genau das Richtige für sie!

Kommentar: Die Stadt wimmelt momentan nur so von vergnügungssüchtigen, relativ illustren Gästen und deren Horden von Leibwächtern. Ebenso befinden sich aber auch spezielle Agenten in der Stadt, um jene Elemente unschädlich zu machen, die die Feierlichkeiten trüben oder eine Gefahr für die eingeladenen Persönlichkeiten darstellen könnten. Und raten Sie mal, wer da wohl früher oder später in Frage kommen könnte ...

Die Auflösung überlassen wir zwar Ihnen, aber sollte es zu einem Duell oder einem Attentat kommen, dann entweder an einem unauffälligen Ort (Triangel, Mülldeponie, Wildnis etc.) oder derart, daß es erstens keine Zeugen und zweitens nicht zu viel Sachschaden gibt. Ansonsten haben die Runner ein ernsthaftes Problem mit der Zürcher Garde. Oder Sie können den Konflikt auch mit einem sehr mondänen Abendessen beenden, bei dem die Runner von einer Elitetruppe Aztechs eingeladen werden, wo man ihnen ziemlich drastisch klar macht, daß sie totes Fleisch sind, falls sie irgend etwas gegen die eingeladenen Persönlichkeiten unternehmen, und dann laufen läßt. Natürlich bezahlt Aztechnology das Essen. Man ist ja schließlich in der zivilisierten SEg.

EREIGNISSE

—Falls die Runner schon jetzt per Matrix nach Andi Fuchs forschen oder über Tesraerinellé Daten zusammentragen, beginnt sich Dr. Rom (siehe **Tesraerinellé**) bereits für sie zu interessieren. Er hält sich aber zuerst einmal im Hintergrund. —Ein kurzer Schneesturm legt für 24 Stunden die Stadt komplett lahm; innerhalb einer Stunde fallen anderthalb Meter Schnee. Die Nachrichten sprechen dabei jedoch bloß von einem sporadischen Frühlingsgewitter.

—Unzählige Male durchschreiten einfache Schweizer Bürger (dank ihrer implantierten ID-Sensoren) automatische Türen, die für die Runner geschlossen bleiben. Ebenso können Sie in einigen Gebäuden eine elektronische Stimme erklingen lassen, die ziemlich laut die Runner als einzige bittet, sich auszuweisen, obwohl diese zusammen mit einigen anderen eingetreten sind. Und schließlich können Sie bei einer der unzähligen Kontrollen, falls die Runner auf jemand anderen hinweisen, von dem sie genau wissen, daß er bisher keinen Kontakt mit der Polizei hatte, und diese fragen, ob sie nicht lieber einen anderen kontrollieren wollten, lakonisch antworten: „Haben wir kurz vor euch gemacht!“

—Eine kleiner Schar Retro-Punks steigt mit großem Macho-Gehabe und extrem gewalttätigen Sprüchen auf den Lippen in die gleiche Straßenbahn ein, in der die Runner fahren. Doch sobald sie deren gewahr werden, benehmen sie sich plötzlich wie Schulkinder.

—Wenn die Runner auf der Bahnhofstraße flanieren sollten, beschreiben Sie ihnen diese mit Schaufenstern geschmückt, in denen der ganze Reichtum der westlichen Gesellschaft zur Schau gestellt wird. Die teuersten, wertvollsten und auch absurdesten Artikel werden hier feilgeboten, durch aufwendige elektronische Gizmos geschützt oder beworben. So wirbt ein ziemlich bekannter Reiseveranstalter mit einer hyperrealistischen, holographischen Reklame, die einen atemberaubenden Palmensandstrand in der Karibik darstellt, an dem nur mit Tangas bekleidete Schönheiten einladend ihre Hüften schwingen (und das bei minus zehn Grad!) Ebenso können Sie in einem Laden namens *Les Ambassadeurs* eine Uhr der Marke Blancpain erblicken, die den stolzen Preis von SFr 3.200.000 trägt!

IM TRIANGEL

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Fast glaubt ihr, wieder zu Hause zu sein, als der Commuter in Zürich Transit zur Landung ansetzt – nur scheint hier alles eine Nummer kleiner zu sein. Was den Arcologien, Einkaufszentren, Hotels, Bars und so weiter an Größe fehlt, machen sie dafür an Prunk wett. Repräsentation scheint hier das Wichtigste zu sein. Selbst die Sicherheitskräfte tragen keine gewöhnliche Walther oder Ares, sondern die neuesten Design-Gadgets von Morrissey und Yamaha. Gefährlich wirken sie trotzdem, zumal auffällig viele Trolle dabei sind.

Ihr bahnt euch euren Weg durch ein Gewirr von Menschen und Maschinen auf den Straßen. Leute aus allen Teilen der Welt scheinen hier versammelt. Als ihr euch dem Treffpunkt mit dem Schieber, den Agasul euch vermittelt hat, nähert, ändert sich das Bild abrupt:

Hier, nahe der Landebahnen, wo der Lärm der Semiballistics voll reinknallt, flanieren keine Kongsklaven und Schlipse mehr. Hier leben die Vertriebenen, Metamenschen und Schweizer, die der fanatischen bürgerlichen Engstirnigkeit der Eidgenossen entfliehen wollten – und doch schlägt genau diese wieder durch, denn die Slums des Triangel bestehen nicht etwa aus Wellkartonhütten, sondern aus sauber aufgereihten ausrangierten Frachtcontainern ...

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Das Treffen findet wie vereinbart im *Blackout* statt, in dem Castravinci bereits auf die Runner wartet.

Spielen Sie Castravinci wie die bärbeißigere Version des üblichen Schiebers und lassen Sie dabei regelmäßig etwas vom 'typischen Italiener' durchschimmern. Wenn sich Castravinci in seinem Element befindet, verliert er sich gerne in der Beschreibung seiner italienischen Heimat oder lästert ununterbrochen über die Kaltherzigkeit des Schweizers an sich. Er ist übrigens Kettenraucher.

Sobald sich die Runner vorgestellt haben und die üblichen Formalitäten abgeschlossen sind, macht Castravinci sie darauf aufmerksam, daß sie nur dann von ihm *Waffen bekommen* werden, wenn sie eine dementsprechende Lizenz vorweisen können (Agasul benötigt dafür ca. 8 Stunden), und davon sind

schwere Waffen, Automatikwaffen sowie Sprengstoffe völlig ausgeschlossen.

Des weiteren gilt für diese – wie auch für jegliche Ausrüstung, die er den Runnern beschaffen soll –, daß der normale Grundzeitraum der Verfügbarkeit verdoppelt wird. Ansonsten ist er jedoch in der Lage, alles zu beschaffen, was die Runner wollen. Er besteht aber darauf, sich im voraus bezahlen zu lassen. Und er ist nicht gewillt, das Geld von Agasul auf irgendein Konto überwiesen zu bekommen. Nein, er will Bares sehen!

Castravinci nennt zwar einen ganzen Frachtcontainer sein Eigen, wird sich aber mit den Runnern stets im *Blackout* treffen und auch nie den Triangel verlassen.

Sollte es den Runnern hier so gefallen, daß sie bleiben wollen, kann ihnen Castravinci ein nettes Sarghotel aus aufeinander-gestapelten Frachtcontainern vermitteln (Verwenden Sie hierfür die Werte und Daten eines Standard-Sarghotels aus **Real Life**, S.73f.). Ansonsten halten Sie es wie in den üblichen Schatten – lassen Sie ruhig ein wenig Heimweh unter den Runnern aufkommen ...

>>>KEINE PANIK<<<

Um allen Problemen entgegenzuwirken, machen Sie den Spielern über Castravinci klar, daß hier außer ihm niemand bereit sein wird, mit ihnen zu handeln. Falls sie dennoch versuchen, einen anderen Schieber zu organisieren, sind die Schatten hier einfach zu klein, als daß Castravinci das nicht mitbekäme und intervenieren würde. In diesem Fall wird er die Preise verdoppeln oder nicht mehr gewillt sein, mit ihnen zu arbeiten. Und falls sich die Runner an irgendeinen Konzern wenden, ist die Chance extrem hoch, daß AME&E sie wie eine heiße Kartoffel fallen läßt.

DAS ARCHIV

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Hier seid ihr also. Inzwischen hat es aufgehört zu schneien und der Himmel lichtet sich langsam. Dennoch macht das Gebäude vor euch weiterhin einen unscheinbaren Eindruck. Zwar von vier Meter hohen Mauern umgeben, aber ansonsten ist weit und breit kein Wachpersonal zu sehen. Die Bruchbude besitzt nicht einmal einen eigenen Host noch Watchers. Nur ein paar Studenten sind am Eingang zu sehen. Da drin sollen sich wichtige Daten befinden?

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Beim Haus handelt es sich um einen inzwischen 150jährigen Bau, dem man die Bürde seines Alters ansieht. Das Archiv wurde im Keller eingerichtet, während sich in den zwei oberen Stockwerken meistens 5 bis 12 Jura-Studenten tummeln, die die Register nach interessanten Fällen durchwühlen oder diese erneut im Computer erfassen. Da man inzwischen zum Schluß gekommen ist, alle neuralgischen und wichtigen Daten bereits geborgen zu haben, fristet das Archiv heute nur noch ein ziemlich trostloses Dasein. Die Sanitäreinrichtungen sind sanierungsbedürftig und der Dachboden ist bereits aufgegeben worden; an vereinzelten Stellen tropft es sogar schon in den ersten Stock. Über den Fußboden kursieren an der Uni schon die wildesten Gerüchte und Wetten. Das Holz knarrt derart laut bei jeder kleinsten Beanspruchung, daß aus Ko-

stengründen entschieden wurde, als einzige Sicherheitsmaßnahme im ganzen Haus Vibrations- und Luftdruckdetektoren einzubauen, die aktiviert werden, wenn das Gebäude um 20 Uhr geschlossen wird. Jeder einzelne Detektor ist dabei über ganz normale Leitungen mit unzähligen Sirenen am Dach verbunden, die laut genug sind, halb Zürich zu wecken. Zusätzlich patrouillieren in der Nacht noch drei Watchers, in regelmäßigem Turnus von 30 Minuten, hier oben. Und da knapp 200 Meter entfernt das Hauptquartier der Zürcher Garde ist, hält man dies wohl für ausreichend.

(Natürlich lebt Holz und hat seine eigene Melodie. Aber der Fußboden ist im allgemeinen derart brüchig, daß eine Person, die mehr als 115 kg wiegt, durchbricht. Und ein Erwachsener mit mindestens 45 kg erzeugt eine so klar differenziertere Klangstruktur, daß die Sirenen bis heute noch nie falschen Alarm gegeben haben.)

Am Tage herrschen keine besonderen Sicherheitsvorkehrungen, außer der Tatsache, daß sich die Studenten gut kennen. Bei einem Neuankömmling stellt man zuerst einmal Fragen nach seiner Studienrichtung und seiner Fakultätszugehörigkeit. Sollte dies zur Zufriedenheit der Studenten beantwortet werden, läßt man schnell von ihm ab. Ansonsten wird die betreffende Person aufs höflichste herauskomplimentiert, während ein anderer Student die Garde informiert. Momentanes Gesprächsthema ist die Tatsache, daß Henrik Keller vor zwei Tagen eine Studienreise nach England gewonnen habe und sofort abgereist sei.

>>>KEINE PANIK<<<

Sieht einfach aus? Nun, die Herausforderung besteht hier darin, daß die Runner einen völlig altertümlichen Einbruch verüben müssen. Ganz normale Türschlösser, empfindliche Vibrations- und Luftdruckdetektoren, von denen jeder einzelne an mindestens eine andere (stromunabhängige) Sirene angeschlossen ist. Und genau diese werden von den Watchern bewacht, die, sobald sie magische Aktivität (z. B. den Spruch *Stille*) wahrnehmen, in jeweils eine entgegengesetzte Richtung losfliegen, um Alarm zu schlagen.

Sobald die Runner den Alarm ausgelöst haben, haben sie genau fünf Minuten, um zu fliehen, bevor die Zürcher Garde da ist. Wenn Sie wollen, können Sie auch gleichzeitig einen kleinen Schneesturm aufkommen lassen, der nicht nur die Spuren verwischt, sondern auch die Verfolgung soweit hemmt, daß die Runner schließlich fliehen können.

Sollten die Runner ein Eindringen bei Tag wagen, fällt eine Geiselnahme spätestens in 20 Minuten auf. Und sollten sie sogar einen Studenten töten, springt AME&E sofort ab und läßt sie im Stich.

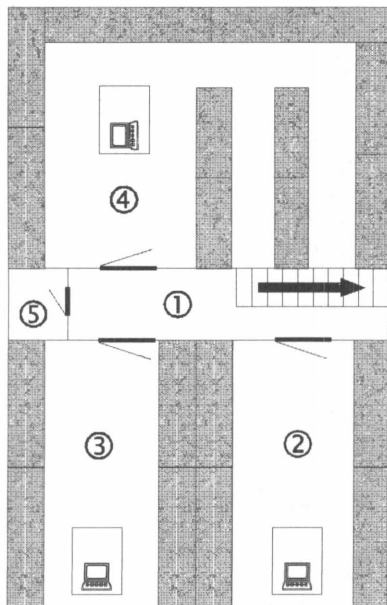
Alle Daten zu Projekt OK1 oder Dr. D. Kappeler gingen beim Crash vollständig verloren, so daß hier nicht einmal Agasul weiterhelfen kann.

TESRAERINELLÉ

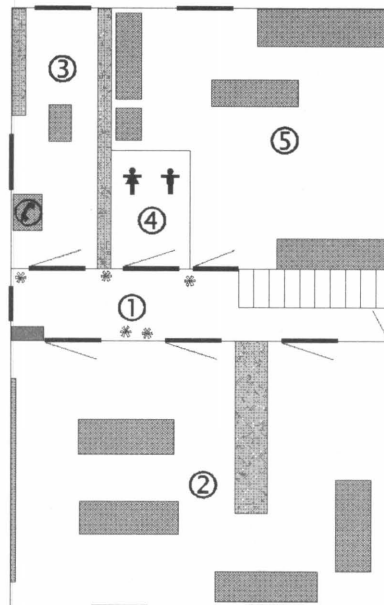
TÜPISCH TESRAERINELLÉ

Der Alte Bahnhof ist ein Hort der Anarchie, wo so ziemlich alles gedeiht, was in der offiziellen Schweiz unterdrückt wird und als verboten gilt: Drogen, Glücksspiel, Magie, Sex – aber auch Kultur, Bewußtseinsweiterung und Solidarität.

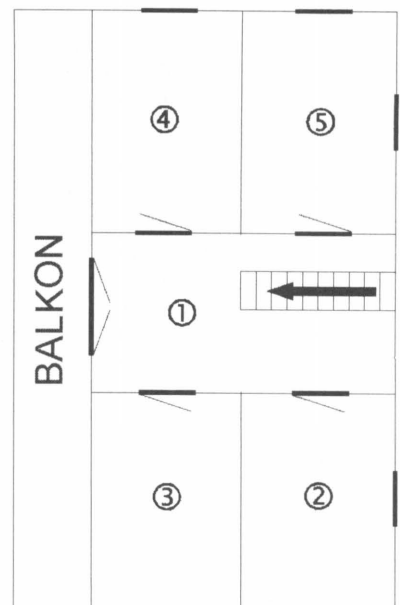
Das Setting ist eine verfallende Bahnhofs-Ladenpassage, nur spärlich beleuchtet. An den einst prunkvollen, schwarzweiß gestreiften Pseudomarmorfassaden haben der Zahn der Zeit



KELLER



PARTERRE



1. STOCK

KELLER

Die Beleuchtung ist schummrig und funktioniert nur teilweise. Wände, Boden und Decke sind aus Beton, während die Regale aus Holz sind. Alle Türen, mit einer Ausnahme, sind nicht abgeschlossen.

1. Gang mit Holztreppe. (Auch hier gilt: Alles was schwerer als 115 kg ist, bricht durch). Zur Linken befinden sich zwei Türen, zur Rechten nur eine. Ebenso eine am Ende des Gangs. An den Wänden sind Kleiderhaken befestigt.

2. Archiv Nr. 1. Hier lagern in vier fünfstöckigen Regalen, die von A bis E gekennzeichnet sind, knapp über zweihundert Plastikmappen, jeweils mit der Nummer der darin enthaltenen Fälle, dem Namen der Verurteilten und den Daten der Verfahren. Geordnet sind sie alphabetisch nach den Nachnamen der Verurteilten. Des weiteren befindet sich hier ein kleiner Arbeitstisch mit einem Scanner mit Kopier- und Lesefunktionen und einen matrixunabhängigen Terminal. Keine Fenster.

3. Archiv Nr. 2. Hier befinden sich ebenfalls vier fünfstöckige Regale, die mit F bis O markiert sind. Ansonsten ist die Einrichtung gleich der in Archiv 1. Natürlich befindet sich hier unten eine Plastikmappe mit dem Namen *Fuchs, Andi*. Darin gibt es nur ein leeres Fach, in dem ein Zettel mit der Aufschrift „Zur Endkontrolle verschoben. H. Keller“ liegt.

4. Archiv Nr. 3. Inneneinrichtung wie 1 & 2, außer daß es hier zehn Regale gibt, die mehrheitlich leer stehen. An einigen hängen sogar schon Spinnweben. Ebenfalls funktioniert momentan das Licht nicht.

5. Gerümpelkammer. Die Türe ist als einzige hier unten verschlossen. Dahinter befindet sich genau das: allerlei kaputtes Gerümpel und das benötigte Werkzeug zum Säubern.

PARTERRE

1. Gang mit Holztreppe (siehe oben), die in den 1. Stock und den Keller führen. Es gibt jeweils zur linken und rechten drei Türen, während am anderen Ende ein großes Fenster sich in den Garten öffnet. Hier stehen vereinzelt Gummibäume in Töpfen herum, während die Wände mit Postern kultureller Anlässe behangen sind. Neben dem großen Fenster am Ende des Gangs steht zur linken ein großer Kaffeeautomat.

2. Großer Lesesaal. Außer einigen Tischen, einer Buchwand (studienspezifische Lektüre) zwischen den Türen und einem großen Videoschirm an der nördlichen Wand gibt es hier nichts.

3. Kleines Büro mit dem einzigen Telefonterminal dieses Hauses. In den Regalen ist allerlei juristische Fachliteratur zu finden, während auf den kleinen Tisch in der Mitte noch zwei halbleere Cola-Büchsen stehen.

4. Toilette. Sollte ein Vollidiot auf die Idee kommen, aufs Klo zu gehen oder nur aus Spaß die Spülung betätigen, rumpelt das dermaßen, daß nicht einmal der Zauber *Stille* hilft, um einen Alarm zu verhindern.

5. Küche. Sieht relativ geräumig und sauber aus. Der Kühlschrank ist mit einigen naturidentischen Delikatessen (Erdbeeren; Äpfel etc.) gefüllt.

1. STOCK

Achtung, hier ist nicht nur die Treppe gefährdet. Jegliche Person, die schwerer als 115 Kilo ist, bricht hier durch!

1. Gang mit Holztreppe, die nach unten führt. In der Decke befindet sich eine Falltüre. Am Ende des Ganges führt eine Tür auf den zugeschnittenen Balkon. An den Wänden hängen ein Stundenplan und mehrere vollbehängene Notizbretter.

2-5. Persönliche Arbeitszimmer höhersemestriger Studenten. Zwar hat jeder einen anderen Arbeitsstil, aber es sieht in etwa bei allen gleich chaotisch aus. Es sind die Arbeitszimmer für Studenten, die hier in Ruhe an ihrer Lizentiatsarbeit basteln können. Sie dürfen sich bei der Beschreibung der Inneneinrichtung jegliche Freiheit nehmen. Die Zimmer sind mit H. Keller, M. Gigax, F. Antonioni, S. Sarezze, K. Ackeret und P. Stieger angeschrieben.

Falls die Runner bereits im Keller waren, werden sie wohl nur Augen für das Zimmer H. Kellers haben. Sobald sie eingetreten sind und sich auch ein bißchen umgesehen haben, entdecken sie Andi Fuchs' Akte in einem der Regale. Nur ist diese ebenfalls leer.

Auf der Innenseite der Akte findet sich eine nummerierte Auflistung aller Dokumente, die sich einmal hier drinnen befanden. Bei allen außer der Notiz Nr. 12 findet sich der Vermerk 'Entsorgt'. Nur bei Notiz 12 steht bloß ein Fragezeichen. Auf Anfrage der Spieler können Sie erklären, daß der Papierkorb hier (im Gegensatz zu den anderen Zimmern) sauber ist.

Sollte ein Spieler darauf hinweisen, daß sein Charakter speziell den Boden absucht, können Sie auf die Probe verzichten. Ansonsten lassen Sie die Spieler eine Wahrnehmungssprobe (5) würfeln. Einer von ihnen findet dann **Handout 2**.

Sonst gibt es leider nichts brauchbares mehr für die Runner hier zu finden. Denn als sich Agasul für Andi Fuchs zu interessieren begann, erinnerte man sich daran, daß hier *möglicherweise doch noch Material* lagerte. Deswegen wurde einer der Studenten damit beauftragt, das Material so schnell wie möglich zu entsorgen.

und unzählige Graffiti-Künstler genagt. Die Rebellen gegen die Schweizer Gesellschaft, die sich hierhin zurückgezogen haben, versuchen, in den ehemaligen Geschäftsräumen ihre Träume zu verwirklichen: Opiumhöhlen, Meditationsräume, Technikpaläste, Tanzhallen, Ateliers, Rauminstallationen, was immer gerade das Steckpferd der Bewohner ist. Die Runner werden überrascht sein, wie gut versorgt man hier unten ist – trotz des imposanten Polizeigürtels. Offenbar läßt man Güter einfacher passieren als Personen. Selbst illegale Cyberware und heiße Decks sind erhältlich. Lediglich Feuerwaffen sind ausgesprochen rar.

Bringen sie den Spielern die Atmosphäre des Bahnhofs mit ein paar Szenen am Rande des Geschehens näher. Als Neuankömmlinge erwecken die Runner sofort das Interesse diverser Leute: Einige interessieren sich für ihre Ausstattung, andere bieten Drogen an, manche schwafeln sie mit ihrer Philosophie voll oder wollen sie für ihre Kunstwerke begeistern. Gutausschende Runner egal welchen Geschlechts erhalten Offerten von Personen beiderlei Geschlechts. Sollten die Runner diesen klarmachen, daß sie an nichts dergartigem interessiert sind, läßt man sie aber schnell in Ruhe.

Gewalt im Alten Bahnhof

Kleinere Streitereien bleiben unbeachtet, solange die Chancen fair verteilt sind. Für klar Unterlegene findet sich dagegen immer schnell Unterstützung. Zeigen sich die Runner klar als solche von außerhalb des alten Bahnhofs, können sie sich schnell einer geeinten, feindseligen Front gegenübersehen. Kommen zusätzlich Schußwaffen oder Kampfmagie zum Einsatz, sind binnen 10 Runden ein halbes Dutzend von Nemesis' Wachen (mehrheitlich Trolle und einige Elfen) zur Stelle, um den Konflikt zu stoppen – am liebsten mit Beherrschungs-Manipulationen und *Schlaf* oder den Diensten von Stadt- und Herdgeistern.

Verwenden Sie für normale Bewohner des Alten Bahnhofs die Werte des *Gangbosses* (SRII, S. 203), des *Magischen Wunderkinds* und des *Orkschamanen* (*Asphalttschungel*, S. 113 bzw. 116) – harmlosere Bewohner ziehen sich zurück –, für Nemesis' Wachen den *Straßenschamanen* (Kämpfer oder Täuscher, SRII, S. 63) und die *Elfenmagierin* (*Asphalttschungel*, S. 101).

Selbst nach einer bewaffneten Auseinandersetzung zeigt sich die anarchistische Gesellschaft Tesraerinellés. Wenn die Wogen sich geglättet haben, läßt man die Runner in Ruhe – allerdings wohl mehr, als ihnen bei ihrem Auftrag lieb sein kann. Nur wenn sie mehrere Bewohner des Bahnhofs auf dem Gewissen haben, werden die Wachen sie am Checkpoint absetzen und die dortigen Gardisten bitten, diese Leute doch bitte hinauszubringen. Tja, Kollegen, wird schwierig, Fuchs so noch zu finden – vor allem, falls ihr gar keine Berechtigung hattet, euch in der Autonomen Zone Alter Bahnhof aufzuhalten ...

Decken im Alten Bahnhof

Der Alte Bahnhof hat ein eigenes LTG (Orange 6), an dem allerdings keine großen Systeme hängen, sondern praktisch nur die Decks der eingeborenen Jackheads, ein öffentlicher Newsserver und der Host von Nemesis (Rot-12, was dachtet ihr?). Für den Zugang zum Zürcher Stadt-LTG muß ein Chokepoint passiert werden, der ziemlich heftig vergletschert ist. Wenn die Runner glauben, aus irgendeinem Grund ans Netz zu müssen, sollten sie sich am besten an einen der örtlichen Decker wenden, statt etwas zu versuchen, das sie noch bereuen könnten. Für solche Fälle stellt sich gewöhnlich Dr. Rom zur Verfügung, ein eher wortkarger Chiphead mit trocke-

nem Humor, dessen Gesicht unter einem Bärtchen, Datenbuchsen und zahllosen Piercings verschwindet. Dr. Rom stellt einem Decker unter den Runnern ein *Ascom MatrixMan 3* (entspricht einem Fuchi -6) mit allen nötigen Programmen auf Stufe 5 zur Verfügung, falls er sein eigenes draußen lassen mußte. Dr. Rom begleitet ebenso den Decker auf jedem Trip in die Matrix (das Standard-Sicherheitsverfahren im Alten Bahnhof, damit Leute von Draußen keinen Unsinn anstellen). Verwenden Sie für Dr. Rom den Archetyp *Decker* (VRII, S. 79) mit Gefahrenstufe 5 (nur für Decking), einem überdurchschnittlich guten Deck (die Werte sind zwar dem Spielleiter überlassen, sollten aber deutlich über allem liegen, was die Runner zu bieten haben) und dementsprechenden Programmen.

IMMER HINEIN INS VERGNÜGEN

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Der Anblick Tesraerinellés ist -gelinde gesagt- ungewohnt inmitten der schweizerischen Sauberkeit. Im Zentrum der City Zürichs, umgeben von Banken und Prachtbauten, erstreckt sich ein kreisrunder Gürtel von mehreren hundert Metern Durchmesser – voll mit Stacheldraht, elektrischen Zäunen, Gräben und Scheinwerfern; dazwischen patrouilliert militärische Hi-Tech neuester Bauweise. Ein Blick in den Astralraum offenbart einige Watcher und eine starke Hintergrundstrahlung.

Kaum zu erkennen, liegen mitten in diesen ungeheuren Sicherheitsanlagen ein paar Gebäude: eine alte Bahnhofshalle, eine Pseudoschloß und einige zerschossene Wohngebäude. Die alte Bausubstanz ist kaum mehr zu sehen, Schichten von Graffiti, Pflanzenbewuchs und kleinen Anbauten haben sich darüber gelegt.

Während ihr euch die Geschützstellung am einzigen Checkpoint anschaut, überlegt ihr euch: wozu bloß der ganze Sicherheitskram? Und wie kommen wir da durch?

Schon beginnen die Wachposten sich für euch zu interessieren, und die wenigen Passanten beugen euch mißtrauisch.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Es gibt verschiedene Methoden, in den Alten Bahnhof zu gelangen: Die Runner können versuchen, sich als Wachsoldaten oder andere Berechtigte zu tarnen und so einzuschleichen. Sie können versuchen, die Wächter zu bestechen (was allerdings recht teuer und gefährlich ist), Beziehungen mobilisieren oder gar Dreck ausgraben, mit dem sie einen verantwortlichen Offizier erpressen können. In diesen Fällen muß der Spielleiter improvisieren; für zwei weitere Möglichkeiten wollen wir genauere Hinweise geben:

DER LEGALE WEG

Es ist durchaus möglich, *legal nach Tesraerinellé* zu gelangen. Dazu muß ein Antrag auf einen Passierschein beim zuständigen Amt, dem Büro für Extraterritorialverkehr, gestellt werden.

Ganz so einfach ist die Sache aber nicht, denn dieses Büro verlangt allerhand Angaben über SIN, Leumund, Betreibungsregisterauszug bis zur typisch schweizerischen Gewebeprobe. Viel zu tun für eure Schieber, Chummers! Außerdem wollen die Behörden auch eine genaue Begründung, was die Runner im Alten Bahnhof zu suchen haben. (Eine sehr gute

Zu beachten ist ferner, daß auch in der Schweiz der größte Teil der Bürokratie über die Matrix läuft. Hier gibt es keine Aktenberge mehr, und die sogenannten 'Scheine' sind natürlich alles Datenträger. Etwas weniger lästig ist das Prozedere übrigens, wenn der Passierschein nur auf *hinein* lautet ...

Jede andere Methode, in den Alten Bahnhof zu gelangen, ist wohl erfolgversprechender als ein gewaltsames Eindringen. Aber falls Sie mit Spielern geschlagen sind, die gerade das besonders anlockt, wollen wir Sie nicht im Regen stehen lassen und Ihnen einige Hinweise geben, wie Sie damit umgehen können. Tatsächlich haben die Runner eine Chance. Erstens ist der Sperrgürtel nicht ganz so groß, wie der erste Eindruck glauben macht. Etwa 150 Meter sind bis zu den

Das bedeutet, daß die Sicherheitskräfte auf übertrieben laute oder blutige Abwehrmethoden verzichten müssen, um das Image von Ruhe und Sicherheit Zürichs nicht zu gefährden. Außerdem ist der magische Schutz recht knapp.

Die Watcher melden die Entdeckung weltlicher Eindringlinge stillschweigend im Checkpoint. Entdecken sie jemanden im Astralraum, lösen sie statt dessen den Zaunalarm aus und sammeln sich um den Eindringenden, um den herbeieilenden Wachen dessen Standort anzuzeigen.

50-100 m

3 m

15-20 m

3 m

3 m

Patrouillegebiet

SPERRGÜRTEL

Ehemalige Platzpromenade

Schweizer Landesmuseum

Hauptbahnhof

Alte Kaserne

Löwenplatz

—**Patrouillengebiet.** Hier patrouillieren tagsüber 2 Banshees, 2 vollbesetzte Pinzgauer Citymaster (eine Ares-Lizenz) und 20 Infanteristen der Zürcher Garde in Zweiergruppen. Damit beträgt die Distanz zwischen zwei Patrouillen etwa 170 Meter. Ob etwas an dem Gerücht ist, daß nachts die Banshees durch zwei Behemoths verstärkt werden, müssen Sie selbst entscheiden. Sicher ist dagegen, daß Tag und Nacht drei PUL-03 über dem Areal kreisen.

—**Eine weitere, 3 Meter tiefe Stacheldrahtzone.** Darin stehen Ares-Sentry-Selbstschußanlagen (**Kreuzfeuer**, S. 46. Intelligenz 10). Die Anlagen stehen im Abstand von 50 Metern und sind mit Ultraschall- und Infrarot-Sensoren sowie mit Kameras und einer raffinierten Objekterkennungs-Software ausgestattet, die sehr wohl zwischen Eindringlingen und harmlosen Tauben unterscheiden kann und Angehörige der Wachmannschaft an einem speziellen Sender erkennt. Als Waffe tragen die Anlagen eine MG-Version der Ares Squirt mit 100 Schuß DMSO/Narcoject und 6 Punkten Rückstoßkompensation.

Die Anlage hat eine Initiative von 25+2W6 und eine Feuerwaffen-Fertigkeit von 10. Die Sensoren und Waffen der Sentry-Anlagen sind nur auf den Bereich hinter dem Sperrgürtel ausgerichtet. Man kann sich ihnen also von der anderen Seite gefahrlos nähern. Allerdings sind sie an ein Alarmsystem gekoppelt, das jeden Ausfall einer Anlage den Patrouillen und dem Checkpoint meldet.

—**Leere Fläche** zwischen dem Sperrgürtel und den Gebäuden, zwischen 50 und 100 Meter.

Die Werte der Zürcher Gardisten finden Sie Im Kapitel **Willkommen in Zureich**. Die Gardisten des Sperrgürtels sind mit Narcoject-Pistolen (Dienstvorschrift), Walther Securas (für den Notfall) und mit BacteriTech FAB-Netguns (**Corporate Security**, S. 70) ausgerüstet. Letztere funktioniert wie normale Netzwerfer, das Netz enthält aber Fat Bacterias, deren Auren die astrale Bewegung blockieren, so daß mit dem Netz astrale Eindringlinge gefangen werden können.

Am Checkpoint halten sich drei Magier der Garde auf, von denen jeder zwei Luftgeister (Kraft 6) an sich gebunden hat. Im Alarmfall werden sie sofort einen der Geister losschicken und im Bedarfsfall Verstärkung rufen.

>>>KEINE PANIK<<<

Hier kann ziemlich viel schief gehen. Schlecht gefälschte Identitäten könnten den Runnern auf dem legalen Weg zum Verhängnis werden. Im Sperrgürtel könnte es sie *verfötzle*, oder sie werden mit Narcoject vollgepumpt. In den meisten Fällen dürfte der Run damit vorbei sein. Ausweisung ist das Beste, worauf die Runner dann hoffen können.

Aber hey, keiner hat gesagt, Runs in der Schweiz seien einfach. In der Tat sollte ein Spielleiter, der seine Spieler als leichtsinnig kennt, möglicherweise rechtzeitig bei der Einsatzplanung ein paar gute Ratschläge von Agasul oder Castravinci einfließen lassen. Am besten funktioniert wohl, über einen dieser beiden Kontakte zu versuchen, für Geld oder spätere Gefallen jemanden zu finden, der einen problemlosen Eintritt nach Tesraerinellé vermitteln kann (allerdings entgeht den Spielern dann einiges an Action).

ICH VERSTEH NUR BAHNHOF

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Wenn die Runner durch den Checkpoint kommen: Ein halbes Dutzend Wachen führen euch durch den Korridor hinter dem Checkpoint. Beeindruckt spaziert ihr an den Stacheldrahtwällen, Sentry-Anlagen und Schwebepanzern vorbei, bis ihr vor einem Loch im Boden steht. Die Rolltreppen, die hier einmal in die Ladenpassage geführt haben, sind durch Magie oder Geschosse zerfetzt, die gewöhnliche Treppe ist auch nur notdürftig instand gesetzt, die einst einladende halbrunde Öffnung nun durch schwere Stahlplatten verschlossen.

Mit einem Kopfnicken bedeuten euch die Wachen, die Treppe hinabzusteigen, und ziehen sich zurück. In der Stahlwand öffnet sich eine kaum sichtbare Türe. Drei Elfen treten heraus und nehmen euch in Empfang. Sie unterziehen sowohl euren Passagierschein wie euch selbst einem eingehenden magischen Check. Dann lotsen sie euch durch die Türe. Ihr tretet ins Halbdunkel. Stimmengewirr empfängt euch, Gerüche exoti-



scher Speisen und Drogen. „Willkommen in Tesraerinellé, Buebe und Meitli!“ sagt einer der Elfen. „Viel Vergnügen!“

Wenn sich die Runner durch den Sperrgürtel kämpfen:

Gebüsch und Gebäudereste als Deckung nutzend, läuft ihr durch das offene Gelände zur Bahnhofshalle. Fieberhaft sucht ihr eine Möglichkeit, einzudringen, aber die alten Fenster, Türen und Durchgänge sind fest vermauert. Vielleicht mit Sprengstoff, oder mit einem Enterhaken aufs Dach ...

Plötzlich öffnet sich unweit von euch eine Luke im Boden, die zuvor von – sorgfältig plazierte – Bauschutt verdeckt und euch deshalb nicht aufgefallen war. Der Kopf einer Elfe erscheint. „Versucht's doch mit diesem Einstieg, Kollegen, wenn ihr schon nicht an der Türe läuten wollt!“

Ihr steigt eine Stahlleiter hinab in einen Leitungsschacht, wo die Elfe, zusammen mit ein paar beeindruckenden Orks, wartet. Einige haben große Knarren dabei, aber ihr fühlt, daß das nicht mal die gefährlicheren sind. Man bringt euch in eine Kammer, offenbar eine Zelle, wo ihr warten sollt, bis man per Matrix und Magie eure Identität gecheckt hat.

Offenbar verläuft der Check zufriedenstellend, denn nach einiger Zeit öffnet eure Bekannte die Zellentür und führt euch zu einer Öffnung im Boden. Von unten dringt Stimmengewirr an euer Ohr, Gerüche von exotischen Speisen und Drogen steigen euch in die Nase. Irgendwo spielt meditative Musik. „Willkommen in Tesraerinellé, Kollegen“, sagt die Elfe. „Nichts für ungut!“

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Ermittlungen im Alten Bahnhof: Gerade weil die Bewohner von Tesraerinellé in einer Art riesigen Wohngemeinschaft sehr offener Art leben, ist die Wahrung einer minimalen Privatsphäre um so wichtiger. Deshalb werden die Runner auf wenig Begeisterung stoßen, wenn sie beginnen, nach den Personen aus dem Videoband zu forschen. Hier stellt man keine Fragen über andere. Wenn die andern wollen, daß du was über sie erfährst, werden sie es dir schon sagen, Kollege. Am meisten Chancen haben die Runner bei magisch Aktiven, wenn sie bereit sind, sich mittels *Geistessonde* überprüfen zu lassen (und keine negativen Gedanken über die Gesuchten hegen ...).

Sollten die Runner irgendwelche Einwohner des Alten Bahnhofs mit der Polizeiaufzeichnung der schwarzhaarigen Frau konfrontieren, kann es ihnen dagegen schnell passieren, daß man ihnen ein paar Fragen stellt: Woher hast du das Teil, Kollege? Wie kommt ein Foto von hier nach draußen? Du bist doch nicht etwa ein Spitzel der BuPo?

Schicken sie die Runner von einem Freak zum andern. Verlangen sie ein paar Proben auf *Gebräuche*, *Verhandlung* und *Schweizerdeutsch*, aber lassen sie die Spieler vor allem *darstellen*, wie sie den Bahnhöflern begegnen. Wenn sie es dabei zu nichts bringen, *macht nichts*.

Die beiden Frauen im Video, DL Cavegn und Hüülende Koyot, sind den meisten der Typen bekannt, mit denen die Runner reden. Je weniger sie den Runnern erzählen, desto mehr werden sie die Gesuchten darauf hinweisen, daß jemand etwas von ihnen will.

Früher oder später wird DL die Initiative ergreifen und nachsehen, wer da hinter ihr herschnüffelt.

DANIELA LADINA CAVEGN (DL)

DL ist die schwarzhaarige Frau, von der die Runner eine Polizeiaufzeichnung besitzen. Sie wurde 2003 im Kanton Graubünden geboren und kam wegen des Alpeninterdikts mit

ihren Eltern nach Zürich. Mit 16 riß sie aus und kam im KraftWerk unter. Dort entdeckte sie ihre Leidenschaft für orientalische Kampfsportarten, in denen sie mit geradezu unglaublichem Tempo zur Meisterschaft gelangte – DL ist eine Art *ki-Adeptin*, die in einer sehr intuitiven Art ihre magische Begabung nützt, um ihre Fähigkeiten zu verbessern. DL lebt seit den Magieunruhen im Alten Bahnhof, in einem ehemaligen Geschäftsraum, den sie zu einem Dojo eingerichtet hat, in dem sie jenen Interessierten, die ihr geeignet scheinen, ihre Fähigkeiten weitergibt. Sie hat sich damit einen ausgezeichneten Ruf erworben.

Über Andi Fuchs kann oder will DL den Runnern nicht viel erzählen. Sie weiß, daß er in den Unruhen von der Polizei gefaßt wurde, während des Crashes fliehen konnte und einige Zeit mit Hüülende Koyot zusammen in Tesraerinellé verbracht hat, dann aber wieder verschwand. Sie erinnert sich, daß er aus irgendeinem Grund während der Zeit in Tesraerinellé nicht mehr zaubern wollte, obwohl er früher ein echter Crack war. DL kennt Hüülende Koyot gut, erzählt aber gerade darum fast nichts über sie. Sie erklärt den Runnern, daß Hüülende Koyot sich heute meist am Hof von Nemesis aufhält, wo sie nur schwer zu erreichen ist. Wenn die Runner sie von ihrem guten Willen überzeugen können, wird sie ihnen helfen, ein Treffen mit Hüülende Koyot zu arrangieren.

DL CAVEGN

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 5
Stärke: 4
Charisma: 5
Intelligenz: 5
Willenskraft: 6
Essenz: 6
Magie: 6
Reaktion: 5

Initiative: 5+1W6*

Professionalitätsstufe: 2

Kampfpool: 8

Fertigkeiten

Athletik: 5
Feuerwaffen: 3
Gebräuche (Tesraerinellé): 5
Heimlichkeit: 5
Nahkampfwaffen: 4
Waffenloser Kampf: 6
Sprachen: Deutsch 7, Rätoromanisch 3

Besondere Fertigkeiten: DL besitzt keine festen *ki-Fähigkeiten*, sondern hat in jeder Runde eine Chance, beliebig eine einzusetzen. Würfeln sie vor der Initiativebestimmung mit einem Würfel auf einen Mindestwurf von 4. Bei Gelingen lassen Sie DL in dieser Runde eine *ki-Fähigkeit* einsetzen. Welche, können Sie nach Belieben aussuchen oder mit dem Würfel bestimmen (einzig Astrale Wahrnehmung beherrscht DL in keinem Fall).

FRANCESCA GATES (HÜÜLENDE KOYOT)

Francesca Gates ist die Tochter eines amerikanischen UNO-Funktionärs, der nach dem Beben von New York nach Genf zog, und einer Deutschschweizerin, die er dort kennenlernte. Das Paar trennte sich schon bald darauf während der Bürgerkriegswirren, und die Mutter zog mit der einjährigen Francesca nach Zürich. Francesca genoß eine sehr liberale Erziehung und wurde von ihrer Mutter unterstützt, als sie 2020, mit nur 14 Jahren, ins KraftWerk zog.

In der Szene, die die Runner auf Video zu sehen bekommen haben, lernte Francesca Andi Fuchs kennen. Schon bald darauf waren die beiden ein Paar.

Der Kontakt mit dem magischen Wunderkind brachte sie darauf, ihre eigene magische Seite zu erforschen, und sie

entdeckte, daß Hund sie rief. (Ja, Hund. Für Schweizer ist der Unterschied zwischen Hund und Kojote nicht besonders relevant.)

Bald wurde sie eine der einflußreichsten Schamaninnen der Jugendszene, was sie sowohl ihrer offensichtlichen Begabung bei Beschwörungen als auch ihrem ebenso einführenden wie bestimmten Wesen verdankte. Unter ihrem neuen Namen «Hüülende Koyot», eine Hommage an den berühmten Indianerführer, wurde sie so etwas wie die Kontaktperson Tesraerinellés gegenüber Zürcher Behörden, Medien und wer sich sonst noch für den Alten Bahnhof interessierte. Hüülende Koyot trägt, ungewöhnlich für eine Schamanin, aber vielleicht typisch für den Schmelztiegel Alter Bahnhof, eine Datenbuchse und hat auch als Deckerin ein paar beachtliche Fähigkeiten.

Hüülende Koyot kann nur über DL kontaktiert werden. Sie zeigt aber schnell Interesse an einem Treffen, das in DLs Dojo stattfindet (ins alte Landesmuseum, Nemesis' 'Hof', läßt man die Runner unter keinen Umständen).

Sie erzählt den Runnern die ganze Geschichte: Wie Fuchs verhaftet und tot gemeldet wurde, wie er während des Crashes in den Bahnhof geflohen war, mittlerweile goblinisiert, wie die beiden einige Jahre als Paar lebten, sich dann aber einvernehmlich trennten, daß Fuchs unter Nachwirkungen von Experimenten litt, die man während der Haft an ihm vorgenommen hatte.

Offenbar hatte man versucht, durch Herumpfuschen an seinen Genen seine magischen Fähigkeiten auszulöschen, hatte sie aber dabei noch verstärkt.

Fuchs getraute sich im Bahnhof nicht zu zaubern, da er fürchtete, die Wirkungen könnten außer Kontrolle geraten. Dieses Wissen verursachte Depressionen, so daß er auf das Angebot einer Frau aus Genf einging, die eines Tages im Bahnhof auftauchte und ihn mitnahm, um in einer der Genfer Gen-Kliniken ein Retroengineering zu versuchen. Aus jener Klinik hat Hüülende Koyot zum letzten Mal von Fuchs – der sich dort David Loew nannte – gehört, als sie einen kurzen Gruß über die Matrix erhielt. Sie vermutet, daß er längst tot ist. All dies erzählt sie den Runnern, weil sie hofft, von ihnen definitiven Aufschluß über sein Schicksal zu erhalten. Hüülende Koyot kennt den Namen der Frau aus Genf nicht, sie weiß nur noch, daß er französisch war. Den Namen der Klinik kann sie dagegen angeben, da Fuchs ihn im Gruß erwähnt hatte. Es handelt sich um die Klinik Ours-Bourki im Genfer Médicinal-Viertel.

HÜÜLENDE KOYOT

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 4
Stärke: 2
Charisma: 6
Intelligenz: 6
Willenskraft: 5
Essenz: 5,2
Magie: 5
Reaktion: 5

Initiative: 5+1W6

Professionalitätsstufe: 2

Kampfpool: 7

Magiepool: 6

Hackingpool: 4

Fertigkeiten

Beschwören: 8
Computer: 4
Feuerwaffen: 2
Gebräuche (Tesraerinellé): 8
Hexerei: 6
Magietheorie: 4
Verhandlung: 5
Waffenloser Kampf: 3
Cyberware
Datenbuchse
Displayverbindung
50 Mp Memory

>>>KEINE PANIK<<<

Wenn die Runner so blöd sind, in der Autonomen Zone ein Blutbad anzurichten, verdienen sie es, zu scheitern. Ansonsten sollte hier wenig schiefgehen. DL und Hüülende Koyot stehen dem Anliegen der Runner eher positiv gegenüber, solange sie glauben, daß das Angebot von AME&E keine Nachteile für Andi Fuchs bringt und die Runner sich nicht durch rassistische Anwandlungen oder ähnliches desavouieren. Die Runner sollten so sämtliche Informationen erhalten, um in Genf die nächste Station ihrer kleinen Schweizer Rundreise aufzusuchen.

GENF

SALUT LES COPINS!

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Als ihr die Rolltreppen hoch aus dem Genfer SwissMetro-Bahnhof kommt, fühlt ihr, wie eine Anspannung von euch weicht. Nach der sauberen, kontrollierten und metafreien Welt der Eidgenossenschaft fühlt ihr euch hier endlich wieder ein wenig zu Hause.

Klänge, Gerüche und Gesichter aus aller Herren Länder bedrängen eure Sinne, als ihr tief durchatmet. Drek, hier gibt's Straßenmusiker, hier sitzen Leute in den Parks und auf dem Rasen, hier hängen Troggybanden vor Stuffer Shacks, und vom Hochhaus gegenüber dem Bahnhof grüßt das vertraute Saeder-Krupp-Logo in buntem Neon.

Etwas irritierend ist nur, daß die Leute hier alle absolut kein Deutsch verstehen wollen ...

TYPIQUEMENT GENÈVOIS

In Genf werden die Runner sich schon viel wohler fühlen, und auch für den Spielleiter ist die Darstellung etwas einfacher: Vermischen Sie den Deutschschweizer Stil mit einer Atmosphäre, wie Sie sie aus der ADL gewohnt sind. Ruhe und Sicherheit werden hier ähnlich geschätzt wie in der SEg, aber weniger streng durchgesetzt. Eine starke ausländische Bevölkerung sorgt dafür, daß nicht nur Schweizer Idealvorstellungen herrschen.

Das Wetter der CSF ist etwas angenehmer als das der SEg: Die Temperaturen liegen knapp über oder unter null Grad, so daß meist Regen oder Schneematsch herrschen.

Die Straßen sind dagegen noch gefährlicher: Zu den Crittern kommen noch gelegentliche Verkehrsrowdies, deren Fähigkeiten allerdings die Bezeichnung Autoduellisten kaum rechtfertigen.

Unangenehm ist ferner, daß der Räumdienst sehr schlecht funktioniert, so daß beim gegenwärtigen Wetter jederzeit mit Glatteis gerechnet werden muß.

WAS GEHT AB?

Sie können die Informationssuche in Genf natürlich auf ein paar Gebräucheproben beschränken, wenn sie ein schnelles Spiel bevorzugen.

Wir empfehlen aber eher ein Ausspielen der Kontakte und Gespräche, aufgelockert mit ein paar Nebenszenen, die zum Lokalkolorit beitragen. Dazu folgen noch ein paar Hinweise.

KONTAKTE

Die meisten Runner werden zum erstenmal in ihrem Leben in Genf sein, was die Informationssuche etwas erschwert. Auch Agasul und Castravinci sind hier nicht gerade zu Hause und darum keine große Hilfe.

Glücklicherweise gibt es in Genf eine kleine Schattengemeinschaft. Diese zu finden sollte nicht so schwer sein: Einerseits darf man annehmen, daß der eine oder andere Kontakt der Runner zu Hause schon mal was davon gehört hat, zweitens findet sich wahrscheinlich eine Notiz darüber irgendwo in den Tiefen von *Shadowland*, und drittens ist es durchaus möglich, daß ein paar einheimische Schattenläufer auf die Runner zugehen, falls deren Reputation groß genug ist, um bis nach Genf durchgedrungen zu sein.

Um an wichtige Informationen zu kommen, müssen die Runner dann allerdings auch das Vertrauen oder den Respekt der Befragten gewinnen. Hier ist Rollenspiel gefragt – und Sprachkenntnisse: Mit Französisch bringt man's am weitesten, Englisch ist auch gut, Deutsch ist ein schweres Handicap.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Genf ist so international wie die Schweiz nur sein kann. Es sollte kein Problem darstellen, eine Unterkunft zu finden, die den Wünschen der Runner entspricht. Identitätskontrollen in den Hotels gibt es auch hier, aber nur lasche. Ein Matrixanschluß – nicht überwacht – ist ohne weiteres zu erhalten. (Allerdings hat der Standardanschluß eine Bandbreite von nur 10 Mp/s; für Zimmer mit schnelleren Anschlüssen muß bis zu 200% mehr bezahlt werden.)

Die Adresse der Clinique Ours-Bourki können die Runner über das öffentliche Datennetz problemlos in Erfahrung bringen. Für weitere Informationen greifen Sie bitte auf das Kapitel **Beinarbeit** am Schluß des Abenteuers zurück.

Während die Runner in Genf sind, beginnt Hans Homberger, seine Connections zu mobilisieren – und die sind auch in Genf recht weit gestreut. Lassen Sie die Runner immer wieder gegen verschlossene Türen rennen, besonders bei Kontakten mit Behörden und Konzernen. Vielleicht werden sie auch – angeblich wegen eines wichtigen internationalen Kongresses – aus ihrem Hotel geworfen. Polizeikontrollen könnten plötzlich rasant zunehmen. Die Runner sollten dabei merken, daß hier irgend etwas abgeht und dies nicht das normale Verhalten der Genfer ist. Mal ein paar Leute fragen, wem ihr wohl auf die Zehen getreten seid, was, Chummers?

Am Ende der Genfer Episode fährt Homberger schließlich schweres Geschütz auf (**Deus ex machina?**).

ZU ALORS!

Folgende Ereignisse können den Runner das Leben in Genf schwer machen:

—In einer Bar wird ein Metamensch unter den Runnern von einem muskulösen Mitglied seiner Rasse angesprochen. Er soll doch seine *normalocopins* sitzen lassen und sich ihm anschließen, um sein eigenes Volk zu verteidigen. Der Typ gehört zu den Meta-Vigilanten, einem Bund von Freiwilligen-Trupps aus allen Metarassen Genfs. Er setzt auf aggressive Anwerbungstaktik und hofft, durch möglichst viele Erfolge seine Vorgesetzten zu beeindrucken. Die werden ihm aber was husten, denn das Vigilantenkommando legt großen Wert auf seinen guten Ruf bei der Regierung und den Konzernen.

—Die Runner treffen auf eine Bande johlender Uniformierter, die gerade mit sichtlichem Vergnügen ein Auto mit Eisenstangen zu Kleinholz verarbeiten (bevorzugterweise das Auto der Runner oder eines Bekannten). Es handelt sich um betrunkene

UNO-Soldaten aus weit entfernten Ländern, die auf der Suche nach etwas Spaß und Ablenkung vom Heimweh sind. Nach fünf Minuten trifft die Genfer Kantonspolizei ein, die die Soldaten aber nur mit Samthandschuhen anfaßt.

—An jeder Ecke werden die Runner von kleinen Kindern aus Unruhezeiten der Sechsten Welt angesprochen, die mit einer herzerreißenden Geschichte von Flucht und Elend um Geld betteln. Nur komisch, daß alle genau die gleiche Story erzählen. Das Geld verschwindet natürlich über einen Schieber im internationalen Waffenhandel.

—Auf dem Weg zu einem Kontakt quatscht ein Typ mit einem Mikro in der Hand die Runner an. Es ist ein Reporter eines der zahllosen Genfer Lokalradios, der hinter den abenteuerlichen Gestalten eine Story wittert und sie mit Fragen löchert. Scheuchen die Runner ihn weg, ist er nur um so überzeugter, daß sie etwas zu verbergen haben, und wird sie die nächste Zeit verfolgen. Größere Gewalt nimmt er sehr übel und setzt die Polizei auf die Runner an. Am besten wird man ihn los, indem man ihm irgend ein Märchen erzählt (was morgen halb Genf hören und weiterverbreiten wird).

GESUNDHEIT

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Das Médicinal-Viertel wirkt wie ausgestorben. Niemand ist zu sehen. Nur hin und wieder fährt eine glänzende schwarze Luxuskarosse aus einer Ausfahrt in die Straße. Häuser sind kaum auszumachen; die Kliniken verbergen sich hinter Vor-



hängen aus Büschen, Bäumen und Hecken, die wiederum hinter hohen elektrischen Zäunen, Kameramasten und Selbstschußanlagen wachsen. Einzig hinter den verspiegelten Scheiben der Einlaßposten sind manchmal die Gesichtszüge einiger Wächter auszumachen, die hochgradig vercybert wirken. Bevor man hier irgendwelche Dummheiten versucht, ist es wohl angebracht, erst mal ein paar Informationen über diese Ours-Bourki-Klinik einzuholen.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Informationen zur Klinik finden Sie im Kapitel **Beinarbeit** am Ende des Abenteuers. Das Personal der Klinik untersteht der ärztlichen Schweigepflicht, die in Genf sehr ernstgenommen wird, da sie zu den wichtigsten Standortvorteilen gehört. Für eine erfolgreiche Bestechung – damit ihnen die Krankengeschichte David Loews ausgehändigt wird – müßten die Runner schon den größten Teil ihres Honorars opfern.

Also zurück zum Handwerk: Ein Einbruch sollte eine sehr heikle Angelegenheit sein. Kliniken, die Diktatoren oder deren Handlanger beherbergen, brauchen ein massives Sicherheitsdispositiv, damit die Patienten sich wohlfühlen und bezahlen. Wir haben versucht, das unten im Abschnitt **Sécurité** darzustellen. Sollten Sie der Ansicht sein, daß Ihre gutausgerüsteten Runner davon zu wenig gefordert sind, beschenken Sie der Klinik ein paar schlagkräftige Verstärkungen aus dem Hi-Tech-Bereich.

Erfolgversprechender ist der Weg durch die Matrix, der im Abschnitt **Réseau** beschrieben wird. Weitere Möglichkeiten wären ein Einschmuggeln als Patient oder Arbeiter. In ersterem Falle brauchen die Runner eine hieb- und stichfeste Tarnidentität und dazu eine Anzahlung im 10-k¥-Bereich, in letzterem müssen sie einige der effektivsten Sensorensysteme passieren. Es ist Ihnen überlassen, diese zu improvisieren, nehmen Sie dafür die fortgeschritteneren Gimmicks aus **Corporate Security** oder **Real Life**.

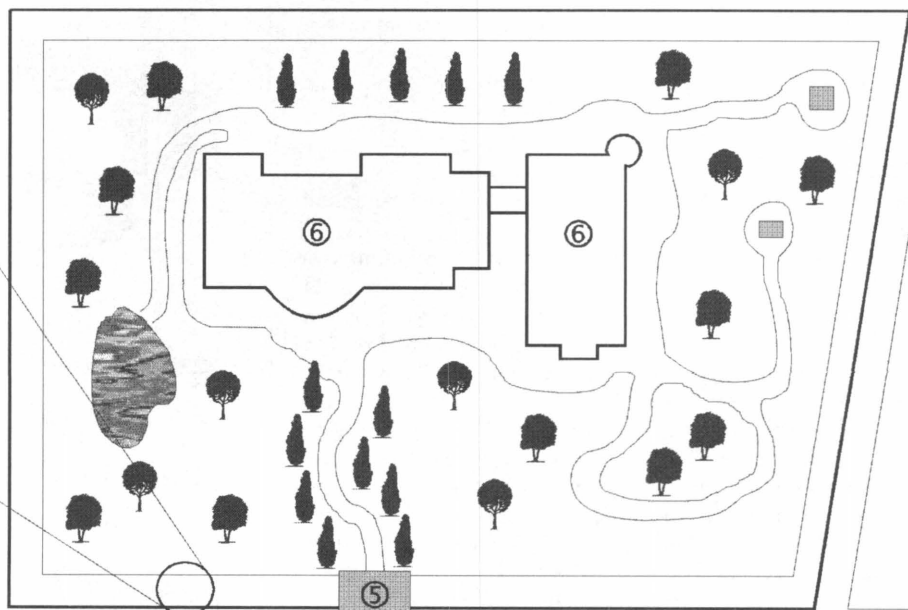
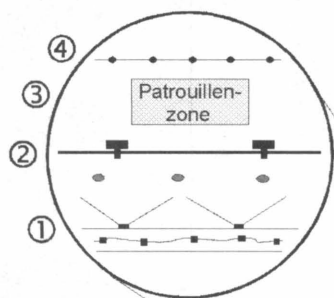
Vielleicht wählen die Runner auch die Geiselmethode: Schnapp dir einen Angestellten der Klinik und sorg dafür, daß er dir holt, was du willst, oder dich hineinbringt. Das ist auch eine Möglichkeit, allerdings leben die geeigneten Personen entweder in der Klinik oder in gut gesicherten Apartmentblocks

in der Genfer AAA-Zone Montchoisy am linken Seeufer. Eine Frage schnellen Zuschlagens und präzisen Timings (vielleicht vorher noch ein paar Schweizer Uhren kaufen, Chummers). Improvisieren Sie, belohnen Sie gute Ideen der Spieler mit Erfolg, aber seien Sie hart, wenn diese sich zuwenig überlegen bei ihrem Vorgehen.

SÉCURITÉ

Das Gebäude der Klinik ist im Stil barocker Villen erbaut und liegt inmitten eines großen englischen Gartens. Um den Patienten ein Gefühl paradiesischer Ruhe und Zufriedenheit zu vermitteln, wurde der größte Teil der Sicherheitsanlagen in die Peripherie verbannt. Ein Gürtel aus Hecken und Bäumen sorgt dafür, daß sie von der Klinik aus nicht sichtbar sind. Die Sicherheit baut sich wie folgt auf (vgl. Karte):

1. Eine 3 Meter hohe und 50 Zentimeter dicke Plascrete-Mauer (Barriere 12) mit darauf montiertem Monofilamentdraht (4S). Wenn die Runner nicht ausdrücklich nach einer derartigen Falle suchen, haben sie die geringe Chance einer Wahrnehmungsprobe (8 + Sichtmodifikatoren), sie rechtzeitig zu entdecken. Beschränken Sie sich nicht auf den Verletzungsmodifikator, sondern verlangen Sie von einem Spieler, dessen Charakter in den Draht greift, daß er die Folgen der schrecklichen Wunde (wahrscheinlich fehlen Finger) ausspielt! An der Innenseite der Wand sind Ultraschallsensoren angebracht, die praktisch das gesamte Areal zwischen Mauer und Zaun abdecken (ein paar tote Winkel können Sie zulassen). Die Runner können mit Heimlichkeit(6) versuchen, sich vorbeizuschleichen. Ein allfälliger Alarm wird durch Einwegleitungen in der Wachzentrale gemeldet, ebenso die Zerstörung eines Sensors. Der Boden bis zum Zaun ist mit Trittsensoren gespickt, die bei einer Belastung von mehr als 40 kg eine Selbstschußanlage aktivieren (im Boden versenkt, mit einer HK 227 ausgestattet, Initiative 6+2W6, Feuerwaffen 5 und 3 Punkte Rückstoßkompensation). Die Runner können die Auslöser mit Wahrnehmung (8 + Sichtmodifikatoren) erkennen, ansonsten ist die Chance etwa 1 auf W6 pro Person, daß einer draufsteht.
2. Ein elektrischer Zaun, 3 Meter hoch, mit Stacheldrahtüberhang. Berühren des Zauns ohne entsprechende Isolierung verursacht 4T Betäubungsschaden (genauere Regeln finden



Sie in **Real Life**). Größere Beeinträchtigungen des elektrischen Stromflusses (nicht isolierte Runner oder hineingeschnittene Löcher) lösen einen Alarm aus. Im Abstand von 10 Metern sind zudem Kameras auf dem Zaun montiert, die vom Personal in der Zentrale überwacht werden.

3. Patrouillenzone. 4 Dreierteams drehen hier ihre Runden. Verwenden Sie die Archetypen *Leibwächter* (**SRII**, S. 49, zwei Leute) und *Kampfmagier* (**SRII**, S.50). Tauschen Sie bei den Leibwächtern die Talentleitungen aus gegen Cyberaugen mit Lichtverstärker, Blitzkompensation und Infrarot und spendieren Sie ihnen eine HK 277 und eine Panzerjacke. Jeder Magier führt einen abgerichteten *Höllenhund* an der Leine.

4. Ein gewöhnlicher Zaun, der verirrte Patienten davon abhalten soll, in die Sicherheitszone einzudringen.

5. Tor mit Wachhaus. Die Mauern des Gebäudes haben eine Barrierenstufe von 24, die Fenster und Türen eine von 8. Im Innern befinden sich drei eingestöpselte Controller, die die Sensoren und Kameras überwachen, der Hausdecker des Kliniksystems, zehn weitere Wachen, die bei Alarm sofort ausrücken, und zwei Magier, die abwechselnd durch den Astralraum um die Klinik patrouillieren und insgesamt 4 Feuergeister (Stufe 5) an sich gebunden haben. Für Fahrzeuge, die durch die Einfahrt durchbrechen, steht ein Raketenwerfer mit Anti-Fahrzeug-Raketen bereit. Dieser wird allerdings nicht mehr eingesetzt, wenn das feindliche Fahrzeug näher als 30 Meter an die Klinik gekommen ist oder Patienten sich in Reichweite aufhalten.

In einem Flügel des Wachhauses stehen zwei Chrysler Nissan Patrols für Verfolgungen bereit.

6. Das Klinikgebäude. Ganz ungeschützt ist es nicht: Alle Eingänge sind mit Magschlössern der Stufe 6 versehen, alle Scheiben sind aus Panzerglas. Am interessantesten: In die Außenwände eingebaut ist das BacteriTech Containment Grid (**Corporate Security**, S. 84). Wenn ein Eindringling durch den Astralraum einen Alarm auslöst, werden Zwischenräume in der Wand mit *Fat Bacteria* geflutet, so daß dem Eindringling der Rückweg versperrt ist. Den Alarm besorgen Watcher, die von einem Schamanen (Archetyp, **SRII**, S. 60) kontrolliert werden, der sich in einem geheimen Raum in der Klinik aufhält und sich bei Alarm auf die Suche nach dem Eindringling macht. Außerdem sind sechs der Pfleger ausgebildete Wachleute (*Konzerngardist*, **SRII**, S. 205, mit Narcojectpistolen).

Aus Platzgründen verzichten wir auf eine detaillierte Beschreibung der Klinik. Stellen sie sich eine Kreuzung aus einem Luxuskrankenhaus und einer Millionärsvilla vor, mit mehr Räumen zur Unterhaltung als für Patientenbetten. Natürlich gibt es nur Einzel- oder Doppelzimmer. Im Parterre befinden sich die Verwaltungsräume (wo die Daten über David Loew gefunden werden können), die Zimmer hier lebender Angestellter und die Kammer des Schamanen. In den Obergeschossen halten sich die Patienten auf. Die Operationszimmer sind sämtlich unterirdisch.

RÉSEAU

Das System der Klinik präsentiert sich in seinen öffentlich zugänglichen Bereichen als paradiesischer Garten. Interaktive Programme haben die Gestalt vertraueneinflößender graubärtiger Männer oder schöner, halbnackter Frauen, Dateien sind Früchte an Bäumen. Dringt der Decker in interne Bereiche vor, wird der Schnickschnack aber fallengelassen. Hier hält sich die Metaphorik an den guten alten UMS, Programme und Dateien sind mit möglichst selbsterklärenden Icons versehen. Das Killer- und das Schwarze Eis treten als verrückte Ärzte mit

stereotypem irren Grinsen und einer Giftspritze bzw. einem riesigen Klistier auf.

Falls der Decker meint, freie Kapazitäten zu haben, kann er auch etwas am System herumspielen. Die wichtigen medizinischen Apparate hängen allerdings zusammen mit den Sicherheitssystemen an einem geschlossenen Netz, aber Kaffeautomaten pausenlos laufen lassen oder Schwestern von einer Klingel zur andern zu hetzen, kann ja auch seinen Reiz haben. Allerdings wird das bald den humorlosen SysOp auf den Plan rufen (*Konzerndecker*, **Asphalttschungel**, S. 110, Bundesliga).

Sinnvoller ist es, die restlichen Patientenakten nach Paydata zu untersuchen. Das Resultat können Sie nach den Regeln in **VRII**, S. 66, auswürfeln oder nach Belieben bestimmen. Es handelt sich vor allem um kleineren Schmutz persönlicher Natur über prominente Patienten, der zu einigen Erpressungen dienen könnte.

Die Klinik nimmt so was allerdings sehr ernst. Wenn sie auch nur den geringsten Hinweis auf die Identität des Deckers haben, werden sie ein Schnüfflerteam auf seine Fährte hetzen, um den betroffenen Patienten genauestens mitteilen zu können, wer seine Nase in ihre Angelegenheiten gesteckt hat. Die Bestrafung überläßt die Klinik den Betroffenen.

Clinique Ours-Bourki: Orange-7/14/11/12/11*/11

Sicherheitsgarbe:

- 4 Sonde-6
- 7 Aufspüren-8
- 11 Passiver Alarm/Teerbaby-6
- 14 Killer-7
- 18 Aktiver Alarm/Psychotropes schwarzes IC-9** (PKPIC)
- 23 Abschaltung

Patientendaten sind mit Wirbel 1–6 geschützt, je nach Wichtigkeit des Patienten. Das File von David Loew (s. Handout 3) ist mit Wirbel-2 versehen. Natürlich besitzt die Klinik Backups auf isolierten Speichermedien.

*) Für Patientendaten gilt eine erhöhte Dateistufe von 13.

**) Die Ours-Bourki-Klinik hat einen Werbevertrag mit GENOM, für deren Produkte der Decker in Zukunft eine wahre Begeisterung entwickeln wird. Die restlichen Wirkungen des PKPIC erstrecken sich nur auf die Klinik.

>>>KEINE PANIK<<<

Das System der Klinik sollte für einen geübten Decker eigentlich kein allzu großes Problem sein. Die Ausweichmöglichkeiten *Einbruch* und *Erpressung* dürften wesentlich anstrengender werden. Bitter ist, wenn durch einen Schnitzer ausgerechnet die Datei Loews vom Wirbel-IC zerstört wird.

Wenn die Runner beim Versuch, in die Klinik einzudringen, geschnappt werden, wandern sie erst mal ins Untersuchungsgefängnis – wobei die Polizei Genfs übrigens berüchtigt für Übergriffe auf Gefangene ist, die längst nicht nur auf Metas oder Afrikaner beschränkt sind. Bis die Bürokratie dazu kommt, einen Prozeß anzusetzen, dauert es mindestens ein halbes Jahr, das die Runner zu einem Ausbruch nutzen sollten. (Das dürfte sogar wesentlich einfacher sein als in die Klinik hineinzukommen.) Haben die Runner allerdings den Fehler begangen, einen wichtigen ausländischen Patienten zu verletzen oder gar zu töten, werden sie im Schnellverfahren ein paar

Jahrzehnte erhalten. SINlose werden sogar ins Heimatland ihres Opfers abgeschoben, wo ihnen mit Sicherheit Unerfreuliches blüht. Wie immer die Runner es anstellen, am Ende sollten sie die Namen *Héloïse Saint-Gervais* und *Neo-Roussisten* sowie eine geringe Ahnung haben, was mit David Loew in der Klinik geschehen ist, um diesen Faden im nächsten Kapitel weiterzuverfolgen. Die restlichen Informationen aus dem File bringen die Runner nicht weiter: Gérard Bourki ist schon eine Weile tot, wie auch einige andere Mitarbeiter. Die restlichen wissen nicht mehr über die Geschichte, als im File selbst steht. Von GIMAS hat man in der medizinischen Fachwelt noch nie was gehört.

NATURBURSCHEN

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Das Gebäude der Neo-Roussisten steht – natürlich – an der Rue Rousseau. Ganz in der Nähe muß dieser Rousseau aufgewachsen sein. Jedenfalls behaupten das Gedenktafeln an jeder Straßenecke. Daß das hier mal ein Viertel der Genfer Altstadt war, merkt man allerdings nicht mehr. Hier reihen sich die Kaufhäuser und Wellnesscenter aneinander.

Auf den ersten Blick sieht das Neo-Roussisten-Haus aus wie aus dem 17. Jahrhundert – völlig deplaziert zwischen einem Migros-Turm und dem Prix-Bas-Palace eingeklemmt –, aber bei genauerem Hinsehen erweist es sich als Rekonstruktion aus Plascrète. „Soyez les bienvenus“, verkündet ein riesiges Schild über dem Türbogen, und diverse Piktogramme laden zum Eintreten ein. Durch eine Wärmeschleuse gelangt ihr ins Innere. Hier empfängt euch nicht die erwartete Réception, sondern eine gemütliche Stube. An den Wänden entlang ziehen sich Regale voller antiker Bücher, davor stehen bequeme Polstergruppen, einige von diskutierenden Leuten besetzt. Ein Mann und eine Frau erheben sich von einem Sofa und kommen auf euch zu. „Willkommen bei uns, chers amis“, sagen sie unisono mit freundlichem Lächeln. „Wir sind Emile und Sandrine. Setzen wir uns doch, und wir reden darüber, was wir für euch tun können!“ Soviel zuckersüße Nettigkeit dreht euch den Magen um.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Wenn die Runner bei den Neo-Roussisten direkt nach David Loew fragen, wird ihr Anliegen diskret ignoriert. Statt dessen müssen sie schleimige Bekehrungsversuche über sich ergehen lassen. Zeigen sie überhaupt kein Interesse an den Lehren der Sekte, legt man ihnen unhöflich nahe, sich einen andern Aufenthaltsort zu suchen.

Die Runner werden wohl schon vermuten, daß bei der Sekte nicht alles koscher ist, wenn sie das File Loews aus der Klinik erbeutet und etwas Beinarbeit geleistet haben. Möglicherweise werden sie deshalb sofort auf einen physischen oder elektronischen Einbruch setzen.

Leider bringt sie das nicht weiter. Einerseits ist die Geschichte ja schon lange her, so daß Informationen dazu in keinem Schreibtisch mehr zu finden sind, andererseits sind die Neo-Roussisten – wie jede anständige Geheimgesellschaft – paranoid: Brisantes Material ist mehrfach gesichert in irgendeinem Versteck gelagert, auf das sich im ganzen Genfer Gebäude kein Hinweis findet. Spätestens seit Loew hinter ihre geheimen Pläne kam, hat die Sekte ihre Lektion gelernt.

Wie erhalten die Runner dann den nächsten Hinweis? Ganz einfach: Héloïse Saint-Gervais gibt ihn freiwillig. Wenn die

Runner bei der Sekte vorstellig werden, wird dies der Leitung gemeldet. Falls sie nicht selbst angeben, nach Loew zu suchen, finden die Neo-Roussisten das heraus, wenn sie die Identität der Runner checken lassen. Brechen die Runner ein, hält eine Kamera ihr Bild fest, so daß die Sekte ihnen auf die Spur kommt, dringen sie ins System ein, gibt das Aufspüren-IC den entscheidenden Hinweis. Die Runner haben keine Möglichkeit, ihr Auffliegen zu verhindern, sie sollten aber die Zeit, während der sie unerkant bleiben, an der Subtilität ihres Vorgehens oder an einer geeigneten Probe messen.

Wenn Héloïse von den Runner erfährt, beschließt sie, noch einen Versuch mit David Loew zu wagen. Die Runner sollen ihn für sie aufspüren. Wenn sie ihn gefunden haben, läßt sie ihre Leute zuschlagen, die Runner eliminieren und Loew nach Genf bringen oder ebenfalls vernichten.

Héloïse lädt die Runner zu einem Gespräch ein, wo sie sich eventuell für das rüde Verhalten ihrer Leute entschuldigt. Sie erzählt, sie hätte seinerzeit von Loews Fall in einem medizinischen Forum gelesen und beschlossen, ihm zu helfen, auch in der Hoffnung, dabei eine Therapie zu entwickeln, um allgemein schwere Genschäden rückgängig zu machen. Damals sei Loew nicht zu helfen gewesen, und er habe sich daher deprimiert zurückgezogen. Sie wisse nicht genau, wohin, vermute aber, daß er die Alpeninterdiktszone gewählt habe, da er Einsamkeit suchte. Heute sei die Genetik soweit, daß eine Heilung möglich sein sollte. Da Loew ihr seinerzeit viel bedeutet habe, sei sie interessiert am Erfolg der Runner und wünsche ihnen Glück.

DAS HAUS DER SEKTE:

Das Gebäude hat nur schwache Sicherheitsvorkehrungen, da hier wenig zu holen ist. Die Scheiben sind aus Panzerglas, die Eingänge mit Keypads gesichert. Die Türen zu den Büroräumen sind mit Daumenabdruckscannern versehen. Versteckte Kameras ohne Matrixanschluß überwachen jeden Raum. Das Gebäude verfügt über eine Sprinkleranlage. Nachts patrouillieren im Gebäude zwei Securitas-Wächter (*Straßencop*, **SR11**, S. 211, mit Fichetti Security 550). Sollten die Runner der Sekte bereits unangenehm aufgefallen sein, bekommen die Wachen zwei Mann Verstärkung. Zusätzlich befindet sich nachts ein *Wolfsschamane* der Sekte im Haus (**SR11**, S. 60, Kämpfer), der einen Herdgeist beschworen hat. Tagsüber halten sich mindestens ein halbes Dutzend magisch aktiver Sektenmitglieder aller Richtungen im Gebäude auf.

DAS SYSTEM:

Der Host der Sekte ist klein und harmlos. Die Metaphorik ist die Landschaft Genfs, wie sie vor der menschlichen Besiedlung ausgesehen haben mag, Dateien und Programme tauchen als bunt leuchtende geometrische Figuren auf. Paydata gibt es hier kaum. Vielleicht interessiert sich jemand für eine Liste der Mitglieder (nur des äußeren Kreises) oder die offizielle Abrechnung (die keine Hinweis auf Schattenoperationen enthält). Der Name David Loew taucht nirgends auf.

Neo-Roussisten-Host: Grün-4/9/9/9/9

Sicherheitsgarbe:

- 4 Aufspüren-4
- 9 Aufspüren-5
- 13 Passiver Alarm
- 16 Aufspürfalle-7 [Blastar 4]
- 21 Aktiver Alarm, Aufspüren-9
- 28 Abschaltung

Tagsüber kontrolliert ein *Decker* (SRII, S. 51) das System, der bei Aktivem Alarm eingreift. Nachts ist das System unbe- wacht, dafür werden große Teile vom Netz abgehängt. Nur die Werbe-Area und die Mailbox bleiben online.

>>>KEINE PANIK<<<

Viel kann in diesem Abschnitt wohl nicht schiefgehen. Die Runner kommen nur mit dem harmlosen Teil der Sekte in Berührung. Selbst wenn sie nicht auf Héloïse' freundliche Fassade hereinfallen, ist das nicht weiter schlimm. Den Hin- weis auf die Interdiktszone werden die Runner in der nächsten Szene von einer weiteren Seite erhalten.

DEUS EX MACHINA?

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Ihr sitzt in der Lobby eures Hotels und gönnt euch eine kleine Pause, weil ihr im Moment überhaupt nicht vorwärts kommt, als der Portier zu euch tritt und in gedämpftem Ton mitteilt: „Mesdames, Messieurs, da ist jemand, der sie sprechen möchte. Darf ich Sie bekanntmachen?“

Der Portier führt eine große, rothaarige Frau mittleren Alters zu den Runnern. „Bonsoir miteinander, mein Name ist Chantal Galladé“, stellt sie sich vor. „Ich bin Mitglied des Vereins Schweizer Bergbauernhilfe. Uns ist zu Ohren gekommen, daß Sie in die Interdiktszone einreisen wollen, um Herrn David Loew zu suchen? Wir könnten vielleicht ein Treffen arrangie- ren!“

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Chantal Galladé behauptet, David Loew persönlich zu kennen, und unterstützt diese Aussage durch ein kurzes Videoband, das einen Ork mit Familie beim Picknick vor einem zerfallenen Reisebüro in den Bergen zeigt. Haben die Runner im Alten Bahnhof oder bei Héloïse Saint-Gervais Fotos des goblinisier- ten Loew gesehen, können sie ihn identifizieren. Allerdings ist er ziemlich gealtert.

Die Bergbauernhilfe bietet den Runnern ein Geschäft an: Sie fliegen sie illegal zum Aufenthaltsort Loews, dafür erledigt das Team einen kleinen Job für sie. Die Bergbauernhilfe operiert nur halblegal, häufig schmuggelt sie illegale Hi-Tech in die Zone, um die Bebauung des durch das Erwachen ziemlich unberechenbar und gefährlich gewordenen Landes zu er-

möglichen. Ein Flugzeug mit solchem Gerät mußte kürzlich notlanden und wurde von Zwergen, die in den alten Bunker- anlagen der Alpen hausen, geplündert. Die Runner sollen das Material wiederbeschaffen.

Die ganze Geschichte ist ein Bluff. Chantal Galladé gehört zu einem Team, das Hans Homberger angeworben hat, um den Runnern eine Falle zu stellen. Das Videoband ist einige Jahre alt und wurde Homberger von einem Agenten zugespielt. Die Tarnidentität Chantal Galladés ist allerdings undurchdringlich, da ein Verein Schweizer Bergbauernhilfe existiert und Freunde Hombergers dort jede Anfrage bestätigen werden. Benützen Sie für Chantal Galladé die Werte des *Schamanen* (SRII, S. 60, Täuscher). Ihr Totem ist Rabe.

Chantal Galladé vereinbart ein Datum und einen Treffpunkt am Flughafen Cointrin mit den Runnern.

>>>KEINE PANIK<<<

Sorgen Sie dafür, daß Chantal Galladé vertrauenswürdig wirkt. Das Abenteuer geht davon aus, daß die Runner in die Falle gehen. Immerhin ist das Angebot der 'Bergbauernhilfe' die einzige Spur, die den Runnern überhaupt bleibt, es sei denn, sie wollen 15.000 km² Hochgebirge zu Fuß absuchen.

AIZ

TÜPISCH SCHWITZERISCH

ATMOSPHERE

Die AIZ bietet Ihnen die einmalige Gelegenheit, mit den Runnern auf eine Art Zeitreise zu gehen: Was wäre, wenn in unserer hochtechnologisierten Welt die Natur gesiegt hätte? Stellen Sie sich z.B. eines dieser weltberühmten Ski-Ferienpa- radiese vor, mit Skiliften, Hotels, Bars, Discos und all dem üblichen Luxus, der nun mal dazugehört – ohne eine Men- schenseele und, vor allem, ohne Strom!

Eine Art Ghost Town im Stil der amerikanischen Klondike- Siedlungen heutzutage. Ein ziemlich passender Vergleich übrigens, da 2050 der helvetische Goldrausch (Tourismus) ebenso mehrheitlich untergegangen ist.

Im gleichen desolaten Zustand sind natürlich auch die Land- straßen, Elektrizitätswerke, Dämme etc. – eigentlich alles, was



jemaß von Menschenhand erbaut wurde. Überwuchert und vom Schnee beerdigt!

Beschreiben Sie unter diesem Gesichtspunkt den Ort, in dem die Runner den entscheidenden Hinweis zu David Loews Aufenthalt finden: eine Ruine der menschlichen Zivilisation, die nur noch darauf wartet, vom harten Klima zu Staub zermahlen zu werden. Falls Sie jemals den Film *Quintett* gesehen haben, haben Sie eine sehr gute Vorstellung davon.

FUNKVERKEHR

Während der Einrichtung der AIZ wurden flächendeckend über die ganzen Alpen eine Art primitive, aber extrem wirkungsvolle White Noise-Generatoren für den Funkverkehr installiert. Alles unter dem Deckmantel des Dekrets, daß jegliche moderne Technik in der Zone verboten sei; hauptsächlich aber, um die unkontrollierte Weitergabe strategischer Informationen aus einigen noch aktiven Bunkereinrichtungen auf ein überprüfbares Minimum zu reduzieren.

Was das für die Runner bedeutet? Nun, normaler Sprech- oder Helmfunk ist höchstens bis zu einer Reichweite von 200 Metern empfangbar. Bei größeren Distanzen treten so starke Interferenzen auf, daß keine Kommunikation mehr möglich ist. Dies gilt auch für jede andere Art von Funk (incl. Satellitenverbindungen). Deswegen ist auch ein kontrollierter Flugverkehr in der AIZ unmöglich – aber das brauchen die Runner jetzt noch nicht zu wissen.

ASTRALRAUM

Beschreiben Sie magisch aktiven Runnern den Astralraum in der AIZ stets als brodelnden Hexenkessel, von Leben pulsierend und voll mit Geistern und anderen astralen Wesenheiten, die relativ verspielt wirken, aber großen Widerstand leisten, falls sie von den Runnern beschworen oder gebunden werden sollen. Sie zeigen sich auf bizarre Art und Weise unkooperativ und sind höchstens bereit, den Schamanen selbst zu beschützen!

EIN PAAR TURBULENZEN

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Leise rieselt Schnee vom Himmel, als ihr euch der Ares TR-55C nähert, die euch endlich zu eurem lang gesuchten Ziel bringen wird. Das Ende dieser schon viel zu lange währenden Odyssee zeichnet sich ab. Nur noch ein kleiner Zwischenhalt in den Alpen und dann ab nach Hause! Vor der offenen Heckrampe erwarten euch zwei Personen, die euch freundschaftlich grüßen, während ihr einsteigt. Indes läßt der Pilot bereits die Motoren warmlaufen.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Erwähnen Sie zu Beginn so nebenbei, daß sich der Himmel schon stark verdunkelt und ein leichter Schneefall eingesetzt hat. Vergessen Sie nicht, während des Fluges regelmäßig Hinweise auf das immer bedrohlicher werdende Wetter einzuflchten ...

Schleusen Sie die Runner ohne größere Probleme (sofern ihre Ausrüstung das zuläßt; Waffen mit einer Tarnstufe von 4 oder höher stellen diesbezüglich kein Problem dar) an den Kontrollen vorbei auf die Flugbahn.

Die Reise wird mit einer den Wetterbedingungen angepaßten Ares TR-55C mit Riggerkontrollen und Heckrampe (**Rigger** S.64) stattfinden, die angeblich für unregelmäßige Kurierdien-

ste und Warentransporte in die AIZ gebraucht wird (in Wirklichkeit aber der Firma eines alten Schulfreundes von Homberger gehört). Der Flug selbst ist bloß als Ablenkungsmanöver gedacht, um die Runner gesprächig zu machen (und außerdem absolut illegal).

Vor dem Flugzeug erwartet die Runner bereits ein Steward sowie eine junge Frau, die sich als Scout und Kontaktperson für die AIZ vorstellt. Im Innern sind Pilot und Kopilot gerade dabei, das Flugzeug startklar zu machen.

ARES TR-55C (siehe RHB, S. 64)

BESATZUNG

Frederich Ouchy, der Pilot

Archetyp *Riggerin* (**SRII**, S.59); **Professionalitätsstufe**: 2

Simon Sowersby, der 'Kopilot'

Archetyp *Straßensamurai* (**SRII**, S.62); statt einer Ares Predator und HK 227S folgende Bewaffnung: Savalette Guardian (3 Ersatz-Ladestreifen), Ares HVAR (1 Ersatz-Ladestreifen); **Professionalitätsstufe**: 3

Abauzit Ayse, der Steward

Archetyp *Kampfmagier* (**SRII**, S.50); mit den Zaubersprüchen aus den Orientierungen Kampf, Illusion und Manipulation; **Professionalitätsstufe**: 3

Patricia Saoncella, Scout (ki-Adeptin, Initiatin von Grad 1)

Archetyp *Ehemalige Lohnmagierin* (**SRII**, S.56) mit folgenden Änderungen: **Initiative**: 4+W6 (4+3W6); Bewaffneter Kampf: 4; Waffenloser Kampf: 7; statt Zaubersprüche folgende *ki*-Fähigkeiten: Gesteigerte Reflexe 2, Todeskralle S, Counterstrike 2; **Professionalitätsstufe**: 4

Sobald die Runner im Flugzeug sind, werden sie aus Sicherheitsgründen gebeten, die Waffen in einem Safe zu deponieren, der sich vorne hinter dem Cockpit befindet.

Die offizielle Begründung dafür ist, daß einige Magiebegabte der AIZ die unangenehme Angewohnheit haben, erst Watcher loszuschicken, um Neuankömmlinge zu kontrollieren. Sollten diese bewaffnet sein, wird ein dementsprechendes Komitee unten warten, ebenso, wenn den Watchern etwas angetan wird. Und ein Flugzeug ist in der Luft nur ein Spielzeug für einen Sturmgeist!

Mit der gleichen Begründung verlangt die Besatzung des Flugzeugs auch, daß mitgeführte Elementargeister freigelassen werden!

Lassen Sie die Runner es sich im Frachtabteil gemütlich machen, während Patricia sie mit Belanglosigkeiten über die AIZ unterhält (Vielleicht ist unsere Dame mal von einer Lawine verschüttet worden, oder sie weiß von mehreren Einhornschamanen in den Alpen zu berichten etc.). Versuchen Sie dabei, eine entspannte Atmosphäre aufkommen zu lassen und den Runnern das Gefühl zu vermitteln, daß sie bald am Ziel seien.

Gleichzeitig versucht aber Patricia, die Runner in ein Gespräch zu verwickeln, um von ihnen zu erfahren, welches Interesse sie überhaupt an Andi Fuchs haben und wieviel sie bisher über ihn in Erfahrung bringen konnten. Wenn Sie wollen, lassen Sie Patricia einem der Runner auch einige amouröse Avancen machen.

Der Flug führt entlang der Uferlinie über den Genfer See. Sobald es sich über der AIZ befindet, taucht das Flugzeug unter die Wolkendecke in den Sturm. Im günstigsten Augenblick, sobald die Runner die meiste Vorsicht fallenlassen haben



(und alle anderen Fluggäste sich, mit welcher Begründung auch immer, zum vorderen Teil des Flugzeugs verzogen haben), erscheint der Kopilot mit einer Ares HVAR im Fracht-abteil.

Falls Ihre Mitspieler sowas mögen, spielen Sie die nun folgen-de Auseinandersetzung in der Art eines hollywoodesken Actionfilmes durch, in dem sich die Bösen ihres Sieges derart sicher sind, daß sie den Runnern zuerst einmal ihren glorreichen Plan erzählen (aber ohne dabei den Namen ihres Auftraggebers zu verraten), bevor sich die Schurken daran machen, die Spielercharaktere umzubringen.

So oder so versuchen Hombergers Handlanger herauszufinden, wieviel die Runner bisher in Erfahrung gebracht haben und weshalb sie hinter Andi Fuchs her sind. Sollten die Runner dabei noch Material aus dem Archiv mit sich führen, versucht man, ihnen dies abzunehmen und vor ihren Augen zu vernichten. Schließlich erklärt man ihnen, daß man Andi Fuchs und seine Familie schon vor Jahren liquidiert hat, öffnet die Heckrampe und bittet die Runner höflich auszusteigen!

Falls diesen bisher keine gute Idee gekommen ist, um sich ihrer Haut zu erwehren, ist es Ihnen überlassen, ob Sie sie sterben lassen wollen oder nicht.

Falls nicht, können Sie das Flugzeug in eine Luftturbulenz geraten oder eines der Triebwerke von einem Blitz treffen lassen. Schütteln Sie dabei ruhig alle ein wenig durch, so daß es nicht zu offensichtlich wird. Doch die Runner sollten aus diesem Kampf relativ unverletzt herauskommen. Das Überleben der anderen Passagiere ist dagegen nicht notwendig, außer Sie wollen sich einige für das folgende Kapitel (**Kleine Demonstration gefällig**) aufsparen!

Nur der Pilot sollte auf jeden Fall – durch eine fehlgeleitete Kugel, einen Zauber oder eigenes Eingreifen in den Kampf – nicht überleben, damit das Flugzeug am Ende der Szene abschmieren kann!

(Falls wirklich alles versagt und Sie allgemein als hinterhältiger Spielleiter gelten, lassen Sie einfach einen Blitz in das Cockpit einschlagen und den Piloten mitsamt der Steuerung grillen, das wirkt manchmal Wunder!)

Schildern Sie den Runnern den Absturz so düster, als könnte jetzt wirklich nichts Schlimmeres mehr passieren (es wird zwar, aber das wissen sie ja im Moment nicht).

>>>KEINE PANIK<<<

Sollten die Runner argwöhnisch auf eine verchromte und magisch aktive Besatzung reagieren, erklären Sie ihnen, daß

das in der AIZ so üblich sei. Um gegen unfreundliche Bewohner der AIZ – zu 90% magisch aktiv – sowie unberechenbare Critter zu bestehen, bleibt keine andere Wahl, will man regelmäßige Flüge garantieren.

Falls die Runner nicht bereit sind, auf die Bedrohung durch die Ares HVAR einzugehen, erklären Sie ihnen, daß sich das Flugzeug inzwischen unterhalb der Dekompressionsgrenze befindet und im Frachtraum einige Durchschüsse kaum ins Gewicht fallen sollten.

Wenn sich unter den Runnern ein Decker befindet, der mit Hard- oder Cyberware aus **Corporate Security** (S. 76-80) ausgerüstet ist, so erklären Sie dessen Spieler, daß die Riggersteuerung der Ares TR-55C aus den Anfangszeiten stammt und nur unvollständig auf seine Befehle reagiert.

Sollten die Spieler die Situation schneller meistern als erwartet und auch noch einen Rigger dabei haben, schießen Sie den Flieger einfach mittels Blitz ab.

Falls Hombergers Handlanger aber den Runnern über sein sollten, kann eine plötzliche Luftturbulenz dazu führen, daß einige der Insassen durch die noch offene Heckrampe ins Freie geweht werden.

Verlangen Sie dabei – um die Spannung zu steigern – falls sie wollen, noch eine Schnelligkeitsprobe(5) von den Spielern. Natürlich sollten es die Runner schaffen, sich noch irgendwo festzuhalten. Aber vielleicht gelingt es auch einem der Gegner, sich an einen der Runner zu klammern ...

EL ALAMO

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Nur langsam dämmert euch, was geschehen ist, und daß ihr den Absturz überhaupt überlebt hat!

Das Flugzeug ist indes nur noch ein unbrauchbares Wrack, und ihr habt keine Ahnung, wo ihr euch gerade befindet. Draußen hat sich der Schneesturm gelegt und einem unangenehm dichten Nebel Platz gemacht, während die Temperatur im Flieger auf unter -15 Grad gefallen ist!

Na ja, alles Dinge, mit denen ihr auf die eine oder andere Art fertig werdet. Also beginnt ihr euch Gedanken zu machen, wie es weitergehen soll.

In genau diesem Augenblick erklingt ein furchteinflößendes Heulen, das aus allen Richtungen zu kommen scheint, während unzählige blutrote Punktepaare durch das milchige Weiß zu glühen beginnen ...

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Ob mit Unterstützung der Runner oder ohne (Autopilot!), das Flugzeug baut in einer Talsohle eine Bruchlandung, bei der nur wenig von der Maschine intakt bleiben sollte. Obwohl die dichte Schneedecke das Größte auffängt, sollten die Runner doch ziemlich heftig durcheinandergeschüttelt werden und der eine oder andere eine mehr oder minder schwerwiegende Verletzung kassieren (hauptsächlich Betäubungsschaden). Falls die Heckrampe offengelassen wurde, können auch einige in den Schneewehen verlorengegangen sein.

Nach der Bruchlandung macht vor allem der aufkommende Nebel den Charakteren zu schaffen. Diese dicke Suppe grenzt die allgemeine Sichtweite auf maximal zwei Meter ein (nicht vergessen, die meisten Zaubersprüche sind von einer ununterbrochenen Sichtlinie abhängig!) und dämpft jegliches Geräusch derart, daß es absolut unmöglich ist, Distanzen abzuschätzen und weiter als fünf Meter zu hören. Natürlich bildet Cyberware hier eine Ausnahme; sie ist aber nicht in der Lage, 100%ig zu arbeiten. Machen Sie sich also einen Spaß daraus, einen Spieler, dessen Figur mit derartiger Cyberware ausgerüstet ist, mit stets wechselnden Angaben in den Wahnsinn zu treiben!

Falls Sie dabei ein wenig die Klaustrophobie ihrer Spieler schüren wollen, erklären Sie ihnen die subjektive Wahrnehmung des Nebels mit dem Bild eines kugelförmigen Gefängnisses, in dessen Zentrum der Runner wie durch unsichtbare Fesseln gefangen ist und dessen verschwommen weiße Wände – oben, unten, vorne, hinten und links und rechts – nur einen einzigen Zweck besitzen, nämlich seine Sinne abzustumpfen!

Sorgen Sie ebenso dafür, daß die Runner nie zu genau die Gestalt identifizieren können, die gerade in ihr Blickfeld eindringt!

Das Heulen und die irritierenden Augenpaare kommen von einem hungrigen Rudel schneeweißer (he!) Barghests, die den Nebel allgemein zum Jagen während der Tageszeit nutzen, und nun damit beginnen das Flugzeugwrack zu belagern. Beschreiben Sie dabei die Tiere (falls ein Runner sie überhaupt so lange zu Gesicht bekommt) als ausgezehrt und förmlich wahnsinnig vor Hunger!

FOLGENDE INFORMATIONEN VORWEG:

—Insgesamt finden sich im Flugzeug (zusätzlich zur Bewaffnung der Besatzung) folgende Waffen:

zwei Sandler TMP mit je drei Streifen Muni, zwei Ceska vz/120 mit jeweils nur einem Streifen und eine Ruger 100 mit zehn Schuß.

—Die Barghests umkreisen von Anfang an in sicherem Abstand das Flugzeugwrack, um jeweils kleinere Vorstöße einzeln oder als Zweier- oder Dreiergruppen zu wagen. Dabei setzen sie stets ihr Heulen in der bestmöglichen Art und Weise ein. Ihr primäres Ziel ist es, in den Rumpf einzudringen und/oder ein Opfer zu reißen.

—Die Größe des Rudels ist eigentlich Ihrer Phantasie überlassen, aber mehr als 40 Tiere sind unglaublich. Während dabei die Runner stets den Malus für dichten Nebel (+6) berücksichtigen müssen, ist dieser für die Barghests (dank ihres Sonarsinnes) kein Problem.

KLEINE DEMONSTRATION GEFÄLLIG?

Sollten einige Mitglieder der Besatzung bis jetzt überlebt haben, eignen sie sich vorzüglich zur Demonstration dafür, was das Heulen eines Barghest anrichten kann, und als sekundäre Ziele. Sobald nämlich einer von ihnen fällt, stürzen sich 1W Barghest auf ihn und zerreißen seinen Leib!

Meistens folgt darauf eine längere Pause. Natürlich sind die Leute bereit, um ihr Leben zu kämpfen und dabei mit den Runnern zusammenzuarbeiten. Dennoch, lassen Sie keinen überleben! Falls Sie wollen und **Patricia Saoncella** es bis hierher geschafft hat, lassen Sie sie das Leben eines Runners retten und in dessen Armen sterben!

Sollte ein Magiebegabter durch den Astralraum Hilfe suchen gehen, lassen Sie ihn gegen Ende des Kampfes in zwei patrouillierende Watcher laufen, die sofort loseilen, um Hilfe zu holen.

Rotten Sie nicht gerade alle Runner aus, aber ziehen Sie dennoch das Spielchen so lange durch, bis erste Verschleißerscheinungen auftreten und allgemein ernsthafte Untergangsstimmung aufkommt.

Spiele Sie dabei die Belagerung so gnadenlos durch, bis einer tödlich verletzt wird oder die Runner nur noch mit bloßen Händen (oder Nahkampfwaffen) gegen das Rudel



kämpfen. Sobald es soweit ist, scheinen sich die Barghests für den letzten und entscheidenden Angriff zurückzuziehen ...

>>>KEINE PANIK<<<

Zwar kann es richtig lustig sein, innerhalb des Nebels einen Runner auf den anderen schießen zu lassen, weil er diesen einfach zu spät erkennt oder schlicht die Nerven verloren hat (Cyber- oder Bioware können hier extrem unvorteilhafte Effekte haben). Aber lassen Sie dabei auf keinen Fall einen Runner sterben!

Sollten die Runner dem Kampf mit den Crittern entgehen wollen, indem ein anwesender Schamane Geister zu beschwören beginnt, sind diese nur bereit, Hilfe zu holen oder im Extremfall einzig den Schamanen zu schützen.

SPUREN DER VERGANGENHEIT

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Ist es nun so weit? Ist dies das Ende?

Die Barghest haben sich zwar hinter die undurchdringliche Nebelwand zurückgezogen, aber wie es scheint, nur um sich für einen letzten, vernichtenden Schlag zu sammeln. Ihr versucht indes, eure letzten Reserven zu mobilisieren, eine brauchbare Verteidigung aufzustellen ...

Aber wie lange wird sie halten? Wie viele dieser Ungeheuer harren da draußen noch? Während euch diese Gedanken quälen, materialisiert sich plötzlich eine junge Frau zwischen euch und blickt sich besorgt um. „Braucht ihr Hilfe?“

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

In sprichwörtlich letzter Sekunde findet ein kleiner Trupp (zwei Berghexen, ein Pfadfinder und mehrere Geister) die Runner. Von den Barghests ist weit und breit nichts mehr zu sehen (außer natürlich die bereits getöteten Tiere). Falls sich die Runner nicht gerade wie Vollidioten benehmen (sprich einen Kampf vom Zaun brechen – in diesem Fall zieht sich der Trupp nämlich zurück und überläßt die Runner ihrem Schicksal; Stichwort: Hundefutter) und friedlich bleiben, sind die Leute bereit, sich um die Verletzten zu kümmern und, sobald alle reisefertig sind, sie zurück zur Zivilisation zu begleiten.

DER TRUPP

SUNNÄ (LOUISE BRUYERE) UND GÄIJSSLI (JOLANDA ZELLER), BERGHEXEN

Siehe die Connection *Berghexe* (**Chrom&Dioxin**, S.93). Beide sind Anhängerinnen Frau Berchts. Sunnä ist die Ausbilderin Gäijsslis, die gerade auf einer Tat-Queste ist – sie muß ein Bergmannli (**Chrom&Dioxin**, S.90) dazu bringen, ihr ein spezielles Geheimnis zu verraten –, um Initiatin vom Grad 0 zu werden. Spielen Sie Sunnä (Initiatin des 3. Grades) geheimnisvoll und verschlossen, zwar hilfsbereit, aber distanziert den Runnern gegenüber. Gäijssli ist dagegen jung (ca. 17) und sehr neugierig, noch voll mit ihrer Ausbildung beschäftigt, an allem und jedem interessiert und wird immer versuchen, bei den Runnern zu bleiben, um sich deren Abenteuer erzählen zu lassen. Jede der Hexen führt ständig drei Watcher und jeweils einen Naturgeist (Stufe 2) mit sich, die sie für Botengänge oder als einfache Alarmanlage gebrauchen. Hie und da materialisieren sich auch andere Watcher oder Geister bei ihnen und geben Infos durch oder empfangen welche.

SCHNEETÄNZÄR (ROLF BADERTSCHER), DER PFADFINDER

Siehe den Archetyp Stammesangehöriger (**SRIL**, S.64) mit folgenden Änderungen: Heimlichkeit (Alpengebiet): 8; Besondere Fertigkeiten Fährtenlesen: 5, Örtliche Fauna & Flora: 8; zusätzlich noch folgende Ausrüstung: Survival-Ausrüstung, Fernglas mit Lichtverstärkung, Komplette Kletterausrüstung und ca. 5 Kilo Kräuter zur Herstellung ritueller Materialien. Schneetänzer ist ein eher verschlossener, wortkarger Typ, der sich lieber mit Gesten ausdrückt, als einmal laut werden zu müssen. Er liebt es aber, Fremden die Details und Geheimnisse der Wildnis zu offenbaren.

Es sollte eigentlich kein Problem sein, Kontakt mit den Leuten des Trupps zu knüpfen, solange die Runner nicht gerade sinnlos auf Tiere schießen oder sonst negativ auffallen. Zwar lassen die Berghexen (hauptsächlich Sunnä) erst mit sich reden, wenn sie erfahren haben, was die Runner in der AIZ suchen, aber sobald diese den Wunsch bekunden, wieder in die Zivilisation zurückzukehren, geben sie sich viel umgänglicher. Sie sind bereit, die Runner aus der Interdiktszone zu führen.

Den Nebel lassen sie nach 1000 Meter Höhendifferenz über sich zurück.

Sollte irgendwann der Name David Loew fallen (Andi Fuchs sagt ihnen nichts), reagieren beide Berghexen erst aggressiv und abweisend, können aber später, falls die Runner ihr Vertrauen gewinnen, folgende Informationen geben:

—„David Loew zog in die AIZ, um seinen Frieden zu finden. Irgend etwas in seiner Vergangenheit belastete ihn sehr. Eine Zeitlang fand er ihn auch, traf sogar seine große Liebe und gründete eine Familie.“

—„Vor einigen Jahren dann schlug sich ein Team von Auftragskillern aus der Deutschschweiz hierher durch und überfiel sein Haus. Wie es heißt, töteten sie dabei seine Frau und seine zwei Kinder.“

—„Nein, er war außer Haus. Aber als er zurückkam, drehte er völlig durch.“

—„Ja, er verfolgte das Team bis knapp vor Sion, wo er sie stellte. Große Mutter, von den Kerlen blieb angeblich nichts übrig als ein paar Moleküle! Von der Natur drumherum allerdings auch. Danach verfiel Loew aber zusehends und schottete sich immer mehr ab. Bis er irgendwann den Entschluß faßte, von hier wegzuziehen. Als gebrochener, alter Ork floh er in die Zivilisation zurück, an einen Ort, wie er sagte, an dem er keinen Schaden mehr anrichten könne.“

—„Danach tauchten noch einige weitere derartige Teams hier auf, aber wir haben bis heute keinen mehr verschont.“

—„Wohin er ging? Hat er nie gesagt.“

—„Er wurde nach dem Vorfall mit seiner Familie immer mehr zum Umcir.“

—„Umcir? Das ist rätoromanisch und bedeutet soviel wie ... wie *Wilder* oder *Ungeheuer*. Ja, genau!“

—„Er will wohl nur in Ruhe seine letzten Jahre verbringen können. Wenn ihr ihm das garantieren könnt, wird er vielleicht mit euch gehen – falls ihr ihn findet.“

Die Reise zurück in die Zivilisation dauert insgesamt drei Tage und führt stets durch unberührte, vor Kraft strotzende Wildnis. Die Berghexen und der Pfadfinder führen zwei Zelte mit sich, die zusammen acht Leuten Platz bieten. Außerdem führt jeder von ihnen einen Schlafsack mit sich. *Falls Sie wollen*, kann jeder der Gruppe einen Runner einladen, mit ihm oder ihr den Schlafsack zu teilen. Sunnä ist einem gewissen Tachtelmechtel

nicht abgeneigt, warnt die Runner jedoch, sich mit Gäjssli einzulassen. Während der ganzen Reise bekommen die Runner keine einzige bewohnte Siedlung zu sehen. Auf die Frage, wieso das so sei, können Sie Sunnä stets das gleiche antworten lassen, nämlich daß diese nicht auf ihrer Route liegen.

Einige Vorschläge für Ereignisse, die Sie nach Belieben während der Reise einbauen können:

—Die Gruppe wird von einer mittleren Lawine überrascht und verbringt einige Stunden damit, mit Hilfe der Geister und Watcher alle Leute wieder auszugraben.

—Sie begegnen einer Herde *Einhörner*.

—Einige freie Geister kommen vorbei, um mit Sunnä etwas zu besprechen, und unterhalten sich dabei auch mit den Runnern.

—Sie treffen auf eine Gruppe heimischer Zwerge, die äußerst freundschaftlich auf die Runner reagieren und diese zu einem Zechgelage einladen. Die Gruppe kann ja danach einen weiteren Tag Pause einlegen, um sich davon zu erholen ...

—Die Reise führt durch einen abgelassenen Stausee an einem teilweise beschädigten Damm vorbei, auf dem bereits erste Bäume wachsen.

—Schneetänzär zeigt den Runnern in einer verlassenen Seilbahn das Nest, mit Gelege, eines *Alpenlindwurmes*.

—Einer der Runner wird von einem *Schützenstachelschwein* als Bedrohung angesehen und angegriffen.

—Sie müssen einen Gletscher über einige gefährliche Schneebürden passieren, die möglicherweise nicht das Gewicht aller Leute tragen können.

—Ein *Geisterluchs* adoptiert sozusagen einen der Runner und folgt ihm für die Dauer eines Tages.

—Ein *Kobold* stellt sich den Runnern in den Weg und verlangt von ihnen, daß diese ihm ein bestimmtes Kraut bringen (z.B. ein Edelweiß), oder er wird sie für den Rest der Reise mit seinen Fähigkeiten behindern!

—In der Nacht verirrt sich ein *Eiswurm* ins Lager.

—Sie kommen an zwei Flugzeugwracks vorbei, in denen noch alle Insassen als tiefgefrorene Leichen zu finden und identifizieren sind. Ansonsten sind die Flieger leergeräumt. Auf die Frage, was denn hier geschehen sei, antwortet Sunnä bloß lakonisch: „Großwildjäger!“.

Ansonsten gilt die Standardaufforderung: Seien Sie erfinderisch!

Irgendwann während der Reise fragt Schneetänzär die Runner, ob sie das ehemalige Heim von David Loew besuchen möchten, da ihre Reise sie durch den Ort führe, wo er gelebt habe. Bei diesem Ort handelt es sich um eine verlassene Feriensiedlung, die schon fast von der Natur zurückerobert worden ist. Es gibt kaum mehr Straßen, die nicht von wuchernden Pflanzen aufgebrochen worden wären. Die meisten Häuser sind baufällig. Und zu den unzähligen Kaninchen, Füchsen, Wachteln und evtl. sogar Wölfen, die sich in den Straßen herumtreiben, kommen auch einige Waldgeister und Dämonen, die in den Ruinen ihre Heimat gefunden haben. Diese zeigen sich jedoch nur aus der Ferne, sobald die Runner erscheinen. In dieser Siedlung führt man die Runner in ein ehemaliges Reisebüro, dessen Wände allesamt mit Werbeplakaten zutapeziert sind. So strahlt einen schon am Eingang ein teilweise angeschimmelter Karibikstrand an. Auf einer Grünfläche vor dem Haus befinden sich die drei Gräber der Familie Loew. Nach den vergilbten Aufnahmen auf den Grabsteinen – alle zeigen Orks – war die Mutter knapp zwanzigjährig und die Kinder höchstens zwei Jahre alt. Das Reisebüro selbst besteht nur aus drei Räumen und einer Toilette, aus der ein

derart bestialischer Geruch dringt, daß eine Willenskraftprobe (8) notwendig ist, um länger als ein paar Sekunden dort zu verweilen.

Während ein Raum als Küche und der öffentliche Verkaufsraum als Wohnzimmer genutzt wurden, diente der letzte Raum als Schlafzimmer. Dort hängt unter Bildern Indiens und Spaniens auch ein Werbeposter GENOMs, das dessen Arco-logie darstellt. Doch im Gegensatz zu allen anderen Plakaten ist hier die Grundfläche des Gebäudes mit roter Farbe eingekreist. Daneben ist eine offizielle Verlautbarung GENOMs an die Wand gepinnt, in der festgehalten wird, daß Leben in den Katakomben NICHT möglich sei! Dies sollte den Runnern eigentlich genügen, um sie auf die richtige Spur zu setzen.

Der Rest der Reise verläuft wie beschrieben, wobei der Gruppe von nun an ein Rudel Wölfe stets in sicherem Abstand folgt. Irgendwann, am Fuße einer Anhöhe, verabschiedet sich die Truppe plötzlich von den Runnern, wünscht ihnen 'scherzhaft' kein Wiedersehen und schickt sie auf die andere Seite. Oben angelangt, ist von den Berghexen und ihrem Führer nichts mehr zu sehen. Dafür erblicken sie, nur knapp einen Kilometer entfernt, die Hotelkomplexe von Sion.

>>>KEINE PANIK<<<

Das einzige große Problem hier ist, daß die Runner sich auf gar keinen Fall auf einen Kampf mit den Berghexen einlassen dürfen. Denn das ungeschriebene Gesetz hier in der AIZ sieht ein Leben für ein Leben vor!

Falls also eine der Einheimischen oder alle getötet werden, werden Geister früher oder später dahinter kommen und die Jagd auf die Runner eröffnen. In diesem Falle endet hier wohl das Abenteuer. Die Runner sollten nicht in der Lage sein, sich rechtzeitig zurechtzufinden, um allen Crittern und Geistern entgegenzutreten, die es von nun an mit ihnen aufnehmen. Und falls alles nichts nützt, kommt zuletzt die Wilde Jagd und radiert sie aus; Basta!

Besteht die Gefahr einer solchen Situation, versuchen Sie den Spielern klarzumachen, daß sie sich verloren auf Feindesgebiet befinden und keine Chance haben; ja, daß selbst das Wetter gegen sie spielt! Sollten die Runner wider besseres Wissen gegen einige Critter vorgehen, werden sie aufs heftigste von den Berghexen verwarnt. Falls das nichts nützt, lassen sie einfach den Wildä Maa (Waldhüter) aufkreuzen und die Runner so lange drangsalieren, bis sie ihre Lektion gelernt haben oder aus der AIZ raus sind!

DIE RUHE VOR DEM STURM

TÜPISCH SCHWITZERISCH

Siehe dafür unter **CSF** für Sion und unter **SEg** für Basel.

SION

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Endlich seid ihr zurück in der Zivilisation. Zurück in geheizten Räumen, weichen Betten und einer heißen Badewanne. Aber vor allem dorthin zurück, wo es Räumlichkeiten ohne Schnee

und ohne Critter gibt! Obwohl Sion momentan noch im Tiefschlaf liegt, birst diese Stadt dennoch förmlich vor Leben – verglichen mit der letzten, die ihr besucht habt. Problemlos findet ihr ein öffentliches Gebäude mit Kom-Anschluß. Doch hier erwarten euch schlechte Nachrichten.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Zuerst einmal gilt nun, daß sich die Runner bereits schon in der SEg befinden – ja sogar in der (an sich) schwer bewachten Tourismuszone Wallis. Falls sie also noch mit offen getragenen Waffen unterwegs sind oder sonstwie abenteuerlich aussehen, ist es sehr gut möglich, daß sie relativ rasch von einer Polizeipatrouille aufgegriffen werden. Sollte dies der Fall sein, nimmt man ihnen alle Waffen ab und verfrachtet sie kurzerhand zurück in die AIZ. Auf ein neues!

Ansonsten können sie auch versuchen, die Behörden zu bestechen, da diese im Winter immer gern einen kleinen *Zuschupf* entgegennehmen. Fingerfertigkeit und ziemliche Unverfrorenheit ist dafür nötig. Spielen Sie das aus, und lassen Sie es nur im Notfall auf eine Probe ankommen.

Sollte es gelingen, können die Runner so besser durch die Zollkontrolle kommen (senken Sie die Tarnstufe der Waffen, die geschmuggelt werden können, auf 2), da die SwissMetro von hier aus direkt und ohne Halt nach Basel weiterfährt.

Sobald die Runner Agasul kontaktieren, meldet ihnen dieser, daß sie scheinbar aufgefliegen sind. Die Behörden ermitteln momentan gezielt gegen AME&E. Deshalb hat er nur noch knapp zwei Tage Zeit, bevor es richtig brenzlich wird und er die Schweiz endgültig verlassen muß!

Falls die Runner ihm ihre bisherigen Informationen zukommen lassen und darauf bestehen, erklärt er sich bereit, ihre sofortige Rückreise nach Basel zu organisieren und ihnen einen Eintritt in die Katakomben zu verschaffen. Sollten sich die Runner noch an die versprochene Gefahrenzulage erinnern, ist AME&E bereit, pro Kopf zusätzlich 5.000 Nuyen zu zahlen, falls sie wirklich David Loew kontaktieren und für die Firma gewinnen können.

Während der vergangenen Ereignisse in der AIZ ist es den Handlangern Hombergers gelungen, die Spur der Runner zurückzuverfolgen und ihre Connection in Basel aufzuspüren. Sie hatten sich bisher zwar eher passiv verhalten (in Erwartung verwertbarer Daten), aber gleichermaßen gewisse Details an strategischen Stellen in die Öffentlichkeit durchsickern lassen, so daß die Behörden schließlich darauf gestoßen sind, daß AME&E erneut in der Schweiz tätig ist. Als nun die Runner erstmals Kontakt mit Agasul aufnehmen, ändert sich automatisch die Situation, als Homberger erfährt, daß Andi Fuchs/David Loew noch lebt. Er befiehlt seinen Leuten, diesen sofort zu eliminieren.

Ebenso sind nach dem Auftauchen der Runner in Sion und spätestens nach ihrer Weiterreise nach Basel auch die Neo-Roussisten auf die Runner aufmerksam geworden und schicken ebenfalls ihre Leute nach Basel.

DER ABSTIEG

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

In Basel angekommen, empfängt euch ein sehr nervöser Agasul. Im Bahnrestaurants erzählt er euch, was er von den Katakomben weiß (siehe hierfür **Chrom&Dioxin**, S.80) und händigt Euch einen Printout einer uralten Karte davon aus.

(Handout 4: KATAKOMBEN verteilen)

Ohne Zeit zu verlieren, geht es direkt vor das Lokal *Portale Infernale*, wo euch Agasul erklärt, daß ihr dessen Besitzer Lukas Goff suchen und ihm sagen müßt, daß 'Dante euch schickt, um Anastasius zu besuchen'. Dann wünscht er euch noch viel Glück, verabschiedet sich herzlichst und geht. Doch die Art, wie er sich von euch verabschiedet, läßt bei euch ein flaes Gefühl im Magen aufkommen ...

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Spiele Sie Agasul, als ob er akuten Verfolgungswahn und momentane Endzeitängste hat. Denn inzwischen ist er sich absolut sicher, daß seine Leitungen abgehört worden sind und daß ihm jemand ziemlich dicht auf dem Fersen ist. Und die Idee der Runner, in die Katakomben zu steigen, ist seiner Meinung nach nicht gerade erfolversprechend. Aber falls es ihnen wirklich gelingt, David Loew zurückzubringen, war doch nicht alles für die Katz!

Im *Portale Infernale* (Gebäudearchetyp Bar [Asphalttschungel, S.12]), Treffpunkt von allerlei Möchtegern-Runnern und unzähligen Gang-Posern, können die Runner sowohl an der Bar wie auch bei den Serviererinnen nach Lukas Goff fragen. Irgendwann wird dann ein schlanker, hochgewachsener Mann an sie herantreten und sie in einen Nebenraum bitten, wo sich eine weitere Bar befindet und der Lärmpegel deutlich erträglicher ist. (Hier genügt es zu schreien, damit man sich verständigen kann.) Der Mann gibt sich als Lukas Goff zu erkennen und verlangt, von den Runnern zu erfahren, was sie hier wollen.

Sobald diese das Kennwort gesagt haben, läßt Goff eine der Aushilfen kommen, beauftragt diese, auf den Laden aufzupassen, und führt die Runner in den Lagerraum. Dort schließen sich automatisch alle Türen, und es wird spürbar kälter, als durch mächtige Turbinen ein Teil der Luft abgesaugt wird. Da dabei ein Unterdruck erzeugt wird, führt dies bei den Runnern zu den typischen 'verstopften' Ohren. Sie müssen knapp 5 Minuten warten, bis sich die Türe in den Kühlraum öffnen läßt. Dort verbirgt sich hinter einer falschen Kühlkammertüre eine hochmoderne Sicherheitsschleuse.

Übertreiben Sie es ruhig ein wenig, während Sie den Runnern das knapp eineinhalb Meter dicke, tonnenschwere Monstrum beschreiben, das selbst eine Atomexplosion unbeschadet überleben würde und sich mit der Geschwindigkeit einer Schnecke langsam in den Raum wälzt! (Sie benötigt genau 5 Minuten, um sich so weit zu öffnen, daß ein schlanker Elf durchschlüpfen kann.)

GENOM ließ diesen Durchgang (wie auch einige andere) als 'geheime' Sicherheitspassagen anlegen, um in Notfällen auch von außen in die Katakomben gelangen zu können.

Knapp neben der Schleuse befindet sich ein in die Wand integriertes, unzugängliches biometrisches Magschloß (Stufe 9), das sich nur durch eine Retinakontrolle öffnen läßt. Dabei gilt es zu beachten, daß sich nach drei vergeblichen Versuchen die Schleuse (das Monstrum) für 48 Stunden versiegelt und nicht mehr zu bewegen ist. Einer der Runner muß sich nun für knapp 20 Minuten einer langwierigen Prozedur unterziehen, während der seine Augen gescannt und diese Aufzeichnung den internen Kontrollparametern der Schleusen einprogrammiert wird. Das hat den Vorteil, daß die Runner notfalls die Schleuse auch dann öffnen können, wenn GENOM sie über Matrix gesperrt hat.

Der Nachteil ist natürlich der, daß der Retinascan ebenso erfolgreich durchgeführt werden muß, damit sich die Schleuse öffnen läßt. Dafür braucht es natürlich den Runner oder

zumindest sein linkes Auge. Insgesamt haben die Runner eine ganze Woche Zeit, bis das interne Sicherheitsprogramm die Retinaaufzeichnung löscht.

Lukas wünscht ihnen noch viel Glück, wartet, bis alle durch sind, und läßt dann die Schleuse wieder schließen.

DIE KATAKOMBEN VON BASEL

TÜPISCH GÄNOM-KHATAKOMBÄ

ALLGEMEINES

Stellen Sie sich eine heutige Stadt vor, deren Bausubstanz mehrheitlich aus dem Mittelalter stammt – vielleicht auch die Ihrige – und durch deren Mitte ein berühmter Fluß (der Rhein) fließt. Zwar wurde hier und da mit Hi-Tech Fassaden aufpoliert oder vereinzelte moderne Bauten in die Landschaft gepflanzt – die hierher wie die Faust aufs Auge passen – aber ansonsten hat sich nicht viel verändert. Gleichzeitig entfernen Sie alles, was den Lebensstil stört. Keine Autos und Motorräder mehr auf den Straßen, nur noch geräuscharme, ultraleichte Straßenbahnen und Fahrräder. In den Einkaufspassagen mehrheitlich selbstbewegende Rollwege, mit denen die Passanten, ohne selbst gehen zu müssen, die prächtig ausgeschmückten Schaufenster genießen können. Schließlich dazu an jeder Ecke kostspielige und ausgefallene elektronische Gimmicks, um das Auge zu erfreuen und den Kunden anzulocken. Höchste Wohnkultur, nicht?

Gut. Nun evakuieren Sie unkoordiniert diese Stadt innerhalb von knapp 10 Minuten (mit all den dazu gehörenden Effekten) und lassen jegliches Leben absterben (yep, auch Bäume und Sträucher), entfernen aber alle liegengebliebenen Leichen. Anschließend geht es daran, ohne viel Federlesens diese Geisterstadt zuzubetonieren.

Zuerst einmal decken Sie den Fluß mit einer schweren Betonplatte zu, dann schließen Sie die Stadt mit 60 Metern hohen Mauern ein und setzen schließlich eine weitere Betonplatte als Decke drauf. Währenddessen zerstören sie alle elektronischen, elektrischen oder sonstigen Zuleitungen (das wenige, was vom Crash von '29 verschont geblieben war), reißen die omnipräsenten Rollwege auf und lassen ca. 25 Jahre lang, nur unterbrochen von regelmäßigen, halbherzigen Plünderungen, den Zahn der Zeit daran nagen. Dann noch vereinzelte Spuren von Vandalismus und einige Graffitis und ...

Willkommen in den Katakomben von Basel!

Da die Luftfeuchtigkeit sehr hoch ist, verfault alles viel schneller und ist anfälliger für bakteriologischen Befall. Ebenso haben sich hier unzählige Flechten- und Pilzpopulationen breitgemacht, die es sonst nirgends auf der Welt gibt! Im allgemeinen, sind die Böden, Straßen und Wege schlüpfrig, wenn nicht sogar von einer glitschigen, grünen Schicht überzogen, deren Zusammensetzung keiner genau wissen will.

Über die ganze Fläche der Katakomben verteilt, bilden unzählige Rinnsale an den unmöglichsten Stellen kleinere Pfützen und Tümpel und sogar eine Art See inmitten der Trümmerwüste, in denen Fideale und andere Critter ihren Opfern auflauern.

DIE TRÜMMERWÜSTE

Als man nach der *Nacht der Schande* das betroffene Gebiet isolierte, überdachte man auch provisorisch den Rhein, um

weiterhin die Schifffahrt zu ermöglichen. Doch als man später daran ging, die Arcologie zu errichten, erwies sich die behelfsmäßige Überdachung als den Anforderungen nicht genügend. Weil deren Abbruch (wegen der Gefahr, erneut KOFF-99 freizusetzen) nicht in Frage kam, errichtete man darunter ein zweites, tragfähigeres Dach und hob es schließlich auf die gewünschte Höhe an. Dabei wurde zwar die vorherige Überdachung vollständig zertrümmert, aber das störte ja nicht; zumindest nicht diejenigen, die außerhalb der Katakomben leben.

Heutzutage sind die Überreste der vormaligen Überdachung ein Trümmermeer aus Betonplatten, -splittern und -brocken sowie aufgerollten, wie bizarre Gewächse in die Höhe ragenden, Stahlträgern. Die kleinsten Teile mögen wohl so groß wie Fußbälle sein, während die größten tonnenschwere Platten von mehr als 20 Metern Durchmesser sind!

Im Verlauf der Jahre wurden hier allerlei Behausungen errichtet und ganze Systeme von Gängen und Tunnels gebaut. Da aber – wohl wegen einer hohen Restkonzentration von KOFF-99 – sich dessen Bewohner in regelmäßigen Amokläufen selbst auslöschten, gilt die Wüste heutzutage als unbewohnbar und wird deswegen höchstens auch nur für kurze Aufenthalte betreten.

Aus dieser Zeit stammen ein ca. 3 Meter hohes Nashorn aus Beton sowie eine kleine Herde geschweißter Velociraptoren aus Stahl. Obwohl absolut nichts an den Proportionen dieser Tiere stimmt, wirken sie dennoch unheimlich lebendig, vor allem im allgegenwärtigen Halbdunkel.

Einzig Riesenratten, vereinzelte Fideals und eine kleine Population recht unfreundlicher Dzoo-Noo-Quas bewohnen diese Einöde noch.

BEWOHNER

Ja, es gibt sie wirklich; Leute die hier unten wohnen. Aber wenn es sich dabei um Menschen handelt, dann, weil sie allein gelassen werden wollen, an seltenen oder höchst ansteckenden Krankheiten leiden oder schlicht und ergreifend von den Behörden gesucht werden. Es gibt aber auch einige durchgeknallte 'Künstler', die dies hier als das Paradies ansehen, in dem man seinen unorthodoxen Beschäftigungen nachgehen kann, wie z.B. lebende Skulpturen aus unglückseligen Lebewesen zu formen.

So oder so, der Wohnkomfort ist gleich null!

Die Riesenratten dagegen gedeihen hier unten, als wäre es GENOM gelungen, ihren Vermehrungstrieb mit dem von Karnickeln zu kreuzen. Sie machen in großen Meuten auf alles Jagd, was kleiner als ein Ork ist. (Sie sind auch der Grund, weshalb GENOM keine bodengestützten Drohnen mehr einsetzt.) Andererseits werden diese Tierchen von einigen Bewohnern der Katakomben als Haustiere gehalten.

Ansonsten hat man mit den Jahren gelernt, miteinander auszukommen. Einige Gruppen haben sich zu scheinbaren Sippen, den sogenannten Cliques, formiert und beanspruchen vereinzelte Gebiete der Katakomben, während andere einfach bloß in Ruhe gelassen werden wollen (wie z.B. die relativ große Population an *Ghulen*, die von allen zwar ignoriert werden, mit denen sich hier unten aber auch niemand einläßt).

ATMOSPHERE

Es spricht absolut nichts dagegen, hier ein wenig die Phantasie durchgehen zu lassen: Über 90% aller getragenen Kleidung ist ein Patchwork aus Abfällen und Resten, die gestohlen, gefunden, hier hinuntergeworfen oder aus vorherigen Runner-Teams 'recycled' worden sind. Feuerwaffen sind allgemein

verpönt, da die Drohnen mit genug Sensoren ausgerüstet sind, um sofort einzugreifen, sobald die ersten Schüsse fallen. Projektilwaffen (Pfeil und Bogen, Armbrüste) sind dafür um so beliebter, worunter einige wahre Prachtstücke aus Museen oder alten, privaten Sammlungen sind.

Ansonsten ist man mit Schwertern, Äxten, Motorsägen etc. bewaffnet – Waffen, die ebenso uralte Relikte aus geplünderten Kunstsammlungen wie selbstgebastelte Attrappen oder neuartige Monofilament-Karbonfaser-Mordinstrumente sein können, die vielleicht getauscht oder einem Runner abgenommen wurden, der sie sicher nicht mehr brauchte.

Hier unten ist es auch ohne weiteres möglich, ein Lagerfeuer zu entzünden, wo man gerade ist. Niemand beschwert sich, und die allgemeine Luftfeuchtigkeit sorgt dafür, daß keine größeren Brände ausbrechen können. Doch sollten die Flammen dennoch irgendwann überhandnehmen, eilen – sobald die Rauchentwicklung eine bestimmte Grenze überschritten hat – spezielle Drohnen herbei, um das Feuer zu löschen.

Des weiteren, falls das dem Geschmack Ihrer Spieler entspricht, können Sie hier auch einige skurrile und bizarre Effekte einbauen, wie z.B.:

—Ein unbewohntes Haus, das aussieht, als wäre es von Gaudi höchstpersönlich entworfen und gebaut worden. Nur wird es von jedem Lebewesen hier unten gemieden!

—Mehrere durchscheinende und unberührbare Gestalten durchqueren wehklagend vor den Runnern die Straße, wobei ihre schrillen Stimmen noch eine gute Stunde in den Ohren der Runner hallen.

—Eine herrenlose Steel-Lynx-Drohne nähert sich ihnen neugierig und folgt ihnen auch, flieht aber Hals über Kopf (rammt mehrmals eine Wand), als die Runner ihrer gewahr werden.

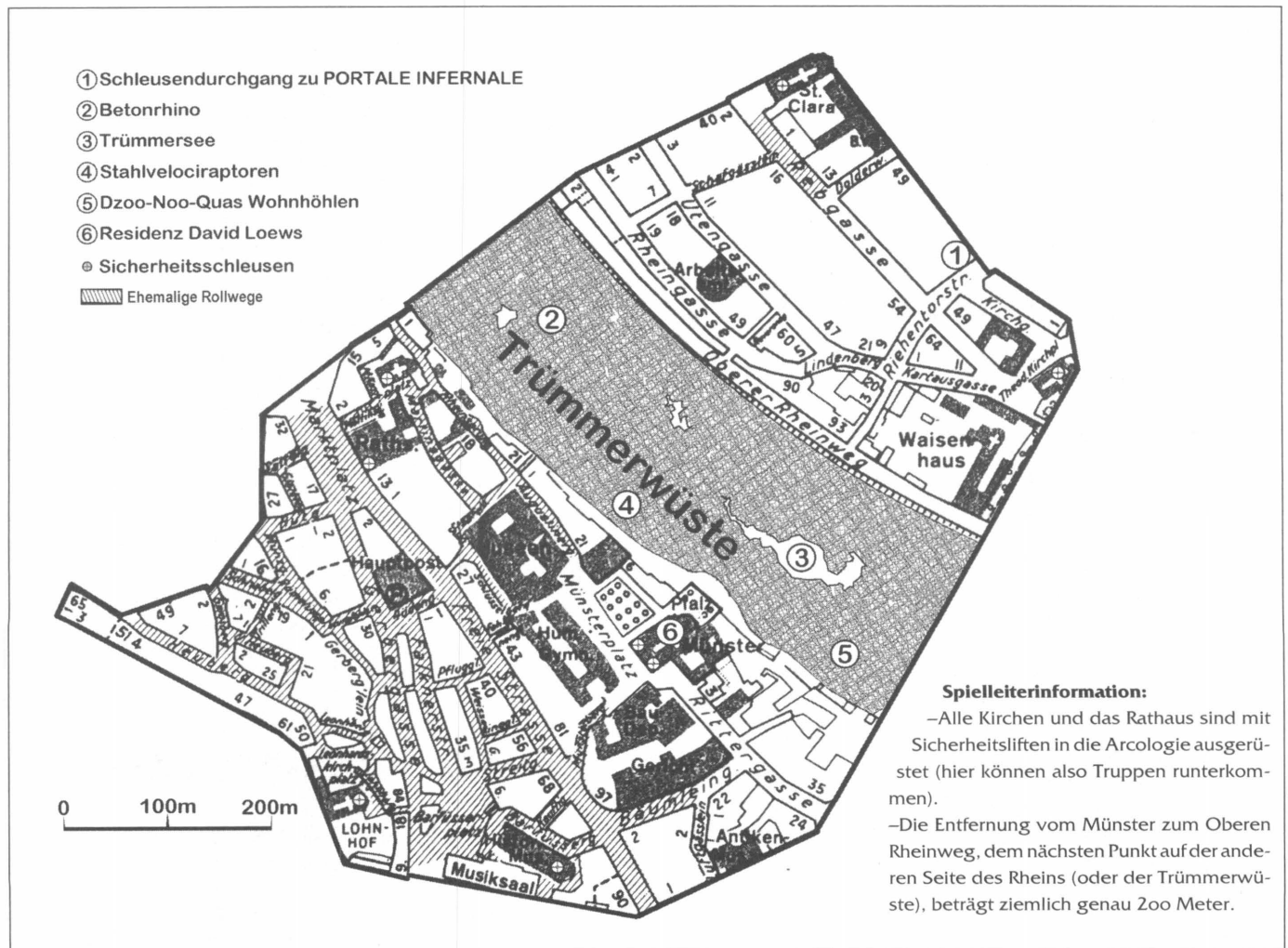
—Eine wunderschöne, perlmutthäutige Elfe mit meterlangem, schwarzem Haar, in schwarzer Seide gehüllt und mit Augen wie Sternen, schwebt heran und bittet einen der (männlichen) Runner, ob er ihr 'Kunstwerk' werden möchte. Falls einer zusagt, sehen ihn seine Chummer (zumindest lebend) nie wieder.

Falls man sich weigert oder sogar das Feuer eröffnet, sendet sie den Runner noch kurz ein Gefühl maßloser Unzufriedenheit (keine Möglichkeit, sich gegen diesen telepathischen Angriff zu wehren) und entschwindet, ohne von einer Kugel getroffen zu werden.

—Ein ca. vierjähriges Mädchen, nur mit ihrem Nachthemd bekleidet und mit einer zeretzten Puppe zwischen den Armen, rennt weinend auf die Runner zu. Sie spricht nur eine besonders abartige Art des hiesigen Dialektes, so daß sie keiner verstehen kann. Jedoch ist allen klar, daß sie sich vor irgend etwas fürchtet.

Sollte es den Runnern gelingen, sie zu beruhigen, haucht sie ihnen ein 'Danke' entgegen und löst sich in nichts auf. Sollten die Runner sie jedoch mißhandeln, erschießen oder schlicht ignorieren, verwandelt sie sich in einen ziemlich aggressiven Salamander.

—Den Runnern knallt von irgendwo über ihnen die extrem verwesene Leiche eines Schattenläufers (wenn Sie wirklich gemein sein wollen, kann es ruhig jemand sein, den die



Runner kannten) vor die Füße (oder trifft sogar einen, 4T Schaden).

—Sie stoßen auf die Leiche eines Erwachsenen, dessen Schädel nachweislich keine Mund- und Nasenöffnung mehr besitzt und dessen Todesursache wohl Ersticken war.

MAGIE

Hier unten beträgt die Hintergrundstrahlung satte 5. Des weiteren gelten die Katakomben als hochwertige Toxische Domäne (**Grimoire**, S. 131). Und schließlich gibt es hier unten auch einige toxische Schamanen sowie zwei toxische Freie Geister! (Werte sowie Grausamkeitsfaktor überlassen wir dem Spielleiter.) Falls die Runner also der Meinung sind, ihnen könnte niemand etwas anhaben ...

FEUERWAFFEN

Sollte es irgendwann zu einem Feuergefecht kommen, greifen ab der fünften Kampfrunde (oder drei Kampfunden nach einer größeren Explosion wie von einer Handgranate) jeweils drei sentrygesteuerte Ares Guardian Drohnen (Intelligenz 9) mit Typ 4 Sentinel-Waffenplattformen ins Gefecht ein und versuchen, die Personen mit Feuerwaffen unschädlich zu machen. Sie lassen von den Runnern ebenfalls ab, falls alle im Gefecht wahrgenommenen Feuerwaffen unschädlich gemacht werden konnten oder den Runnern die Muni ausgeht.

Sollten die Drohnen zerstört werden oder der Kampf mehr als 10 Kampfunden dauern, schaltet sich das an der Decke und den Wänden der Katakomben montierte Ares Sentinel P-System ein und beharkt die Kämpfenden (beide Parteien, mit Ausnahme beteiligter Drohnen) mit HK-227S. Es sind genügend Drohnen in Reserve, um für die Dauer von zwei Stunden regelmäßig welche ins Gefecht werfen und mit 3 Ares Sentinel Drohnen gleichzeitig die Runner unter Dauerbeschuß halten zu können. Falls die Runner fünf Kampfunden lang den Beschuß nicht erwidern, ziehen sich die Drohnen automatisch zurück. Bis zum nächsten Mal.

(Es gibt natürlich auch einige Zonen, in denen die Drohnensteuerung nicht oder nur mäßig funktioniert, oder in die die Drohnen nicht vordringen können ... aber es sind wenige.)

MANCHE NENNEN ES HEIMAT

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Eine stickige, seltsame Atmosphäre umfängt euch, hüllt euch ein wie ein Gefühl unangenehmer Erwartungen, während ihr dem gewundenen Pfad in die Tiefe folgt. In regelmäßigen Abständen leuchten euch dabei Lampen und die Anzeigen von Kontrollapparaturen den Weg. Doch irgendwann endet auch dieser Betontunnel. Und zwar in einer massiven Schleuse, wie diejenige, durch die ihr gekommen seid. Gleiches Magschloß, gleiches Prozedere. Nur tut sich diesmal nichts. Anfänglich zumindest ...

Während ihr noch ratlos um den Retinascaner steht, erreicht euch ein ohrenbetäubendes Donnern, das wie Schüsse durch den Tunnel hallt, als jeweils mit einem mächtigen Knall die 37 Riegel der oberen Schleuse zufallen. Erst als auch der letzte Hall verstummt ist, kommt endlich Leben in die Schleuse vor euch. Nach einem dumpfen Knall, gefolgt von einem anhaltenden Zischen, setzt sich die Tür langsam in Bewegung, während euch kühlere, von bizarren Düften durchdrungene Luft entgegenströmt ...

Und ihr befindet euch in einem gutbürgerlichen Wohnzimmer der 2020er Jahre.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Die Runner betreten die Katakomben in einer Wohnung, die an die Rebgasse grenzt. Sowohl diese wie auch alle anderen des Gebäudes sind momentan unbewohnt und in noch relativ gutem Zustand.

Falls sich die Runner umsehen wollen, können sie noch alles mehr oder weniger unberührt vorfinden. Schränke voll von Kleidern, Bettwäsche und Kinderspielzeug. In der Küche ist der Tisch gedeckt, im Kühlschrank hat sich jedoch ein ziemlich unangenehmes Eigenleben entwickelt und in den Toiletten brodeln einige Horden Küchenschaben. Die Betten des Elternschlafzimmers sind noch immer gemacht, während im Kinderzimmer das übliche Tohuwabohu herrscht. Auf dem Pult liegen noch einige Schulbücher aus den 2020er Jahren, während die Tapeten vergilbt und angefault sind. Scheinbar hängen einmal Poster daran.

Wäre nicht die zentimeterdicke Staubschicht und die Tatsache, daß weder Strom noch Wasser funktionieren, die Runner kämen sich wie nach einem Zeitsprung vor. Durch die Fenster ist nirgends ein Licht auszumachen.

Aber zumindest sind von der Straße her vereinzelte Geräusche zu hören, während von der 60 Meter hohen Decke, die mit unzähligen Auswüchsen, Rissen, blinkenden Sensorblöcken, Drohnenhalterungen und -stationen, essenden Gargylen, herabhängenden Leichen sowie einem extrem verzweigten Ares Sentinel P System überzogen ist, keine direkte Gefahr auszugehen scheint.

Faktisch befinden sich die Runner im Gebiet der Legrand-Clique, das sich über den nordöstlichen Teil der Katakomben erstreckt und bis zur *Trümmerwüste* reicht.

Sobald die Runner jedoch auf die Straße kommen, umzingeln sie in sicherem Abstand innerhalb kürzester Zeit etwa 30 Menschen, alle mit Schlagstöcken und anderen Hieb Waffen bewaffnet. Diese wollen wissen, wer die Runner sind und was sie hier unten zu suchen haben. Egal wie die Runner reagieren, es gibt eigentlich bloß zwei Alternativen:

a. Die Runner reagieren gewalttätig und brechen einen Streit vom Zaun. Falls sie mit Feuerwaffen bewaffnet sind, werden sich die Menschen sofort zurückziehen, sobald der erste Schuß gefallen ist. Dafür haben die Runner von nun an die Drohnen im Nacken. Ansonsten kämpft die Menge, bis etwa vier oder fünf von ihnen schwer verletzt worden sind, und flieht dann. Ab jetzt versucht sie aber, mit Guerillaangriffen aus dem Hinterhalt die Gruppe zu dezimieren.

b. Die Runner sagen die Wahrheit, lügen (solange sie dabei nicht behaupten, sie wären Angestellte von GENOM) oder fragen die Menschen nach David Loew. Bei ersterem geht ein vielstimmiges 'Aha' und 'Ach so' durch die Menge, und sie löst sich schnell wieder auf; läßt dabei die Runner zurück, als wäre nie was gewesen. Bei letzterem brechen die meisten in Gekichere oder Gelächter aus und verziehen sich dann, so schnell sie können. Sie sind nicht bereit, weitere Informationen zu geben, außer vielleicht „Sucht beim Münster, jenseits der Trümmerwüste“!

ERSTE BEKANNTSCHAFTEN

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Sobald ihr den oberen Rheinweg erreicht habt, wird euch auch auch der Begriff 'Trümmerwüste' klar (*falls ihnen die Leute der Legrand-Clique die betreffende Information gegeben haben*).



Denn so weit eure Lichtquellen reichen, erstrecken sich nach allen Richtungen nur aufgebrochene, geborstene und zersplitterte Betonplatten, durchdrungen von verkrümmten, aufgewölbten oder ineinander verwobenen Stahlträgern. Eine Kakophonie unbestimmbarer Geräusche klingt aus diesem desolaten Ort und jagt euch eiskalte Schauer den Rücken hinab, regelmäßig übertönt von unmenschlichen Schreien und dem beständigen Knirschen des Betons. Was hier wohl an Unangenehmem eurer harrt? Doch ihr müßt nun mal durch ...

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Vorerst erwarten die Runner hier zweierlei Hindernisse:

Critter: Abgesehen von unzähligen harmlosen, weniger harmlosen und schlicht bloß störenden Tieren und Tierchen hausen hier unzählige *Riesenratten*, die sich von erstgenannten ernähren. Falls nicht das ganze Runnerteam aus Orks oder Trollen besteht, werden zumindest einige von ihnen von den Ratten als potentielle Mahlzeit eingestuft und dementsprechend behandelt.

Der erste Angriff sollte die Runner wenn möglich überraschen, während sie bei folgenden Attacks in der Lage sein sollten, aus den von den Tieren verursachten Geräuschen die richtigen Schlüsse zu ziehen. Pro Angriff fallen jeweils 2W Ratten die Runner an und versuchen einen von diesen zu erlegen, ziehen sich aber sofort zurück, wenn mehr als die Hälfte der Tiere getötet wurde.

In den unzähligen Pfützen, Kloaken und kleineren oder größeren Wasseransammlungen (es gibt in der Mitte sogar den 'Trümmersee', wo sich das meiste Wasser sammelt, das hier einsickert) lauern meistens *Fideals* auf ein ungeschicktes Opfer. Im Trümmersee selbst haust seit einigen Wochen ein Incubus.

In einem höhlenartigen Gebiet im Osten der Trümmerwüste hat sich im Verlauf der Zeit eine Population von etwa 20 *Dzoo-Noo-Qua* niedergelassen, von denen mindestens zwei sich in der Gegend herumtreiben und auf Eindringlinge überhaupt nicht gut zu sprechen sind!

Fallen: Überrascht? Nun, in der Trümmerwüste treiben sich knapp 80% aller hier lebenden (nämlich die nichtintelligenten)

Kreaturen herum, so daß es nicht erstaunen sollte, daß die restlichen 20% hier allerlei Mechanismen aufstellen, um an was Eßbares zu kommen (oder ein paar unfreundliche Exemplare zu eliminieren).

Meistens handelt es sich dabei um einfache, leicht zu entdeckende Fallen (beschwerte Netze, die auf das Opfer herunterfallen, Fallgruben oder verankerte Zaubersprüche (wie *Schlaf*, *Manabariere* oder *Binden*), um das Opfer so lange festzuhalten oder kampfunfähig zu machen, bis der Besitzer der Falle kommt.

Aber ebenso gibt es auch deutlich unangenehmere Varianten (Stolperdraht mit Handgranaten, Fallgruben mit angespitzten Eisenstangen, verankerte Säurebomben).

Seien Sie dennoch als Spielleiter nicht zu böseartig und erlauben Sie ihren Spielern rechtzeitig, die meisten Fallen zu erkennen. Es ist ja allgemein bekannt, daß allzu viele oder zu komplexe Fallen den Spielfluß ungemein hemmen, da die Spieler dann zu übermäßiger Vorsicht neigen.

Dennoch sollten die Runner zumindest an einer sehr unangenehmen Falle vorbeikommen, in der vor kurzem ein Opfer halbiert, zerstückelt, zersetzt oder sonstwie gräßlich zugerichtet worden ist.

Es war auch in der Trümmerwüste, wo vor knapp zwei Jahren, nach einem wahren Kesseltreiben, endlich die letzte Chimäre erlegt werden konnte (was natürlich nicht heißt, daß inzwischen nicht die *wirklich* letzte der Runner harrt!).

Sobald den Runnern ihre Situation einigermaßen klar geworden ist (Spielleiter: „Sagen wir mal so. Befändet ihr euch bloß auf einem simplen Minenfeld, würdet ihr nicht Gefahr laufen, daß euch die Minen nachsteigen!“), vernehmen sie plötzlich aus nächster Nähe Kampfplärm.

Es handelt sich um andere Schattenläufer, die nach einer heftigen Auseinandersetzung mit einem *Dzoo-Noo-Qua* einer Jagdgesellschaft *Goblins* (**Paranormal Animals of Europe**, S. 52; insgesamt 15) in die Quere gekommen sind. Die Goblins sind mit Bögen, Armbrüsten und Äxten ausgerüstet, während die Schattenläufer ihrerseits noch nicht dazu gekommen sind, ihre Feuerwaffen einzusetzen.

Die Goblins fliehen, sobald der erste Schuß fällt. Falls es nicht dazu kommt, ziehen sie sich zurück, sobald mehr als 5 von ihnen getötet, gefangengenommen oder kampfunfähig gemacht worden sind.

DAS FOUCAULT-TEAM

ANDRÉ FOUCAULT (Anführer)

Attribute

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 5
Stärke: 4
Charisma: 4
Intelligenz: 4
Willenskraft: 4
Essenz: 4
Reaktion: 4 (6)

Initiative: 6+2W6

Professionalitätsstufe: 3

Kampfpool: 6

Fertigkeiten

Nahkampfwaffen: 5
Feuerwaffen: 5
Psychologie: 3
Heimlichkeit: 3
Gebräuche (Konzern): 3
Führung: 4
Waffenloser Kampf: 6

Sprachen: Französisch 6,
Deutsch 3

Cyberware

Reflexbooster (1)

Ausrüstung: Panzerkleidung, Langes Cougar-Messer, Colt Manhunter (3 Ersatz-Ladestreifen), Colt Cobra TZ-115 (2 Ersatz-Ladestreifen)

MARIA MEICHTRY

Attribute

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 6
Stärke: 3
Charisma: 5
Intelligenz: 4
Willenskraft: 3
Essenz: 3,5
Reaktion: 5 (9)

Initiative: 9+3W6

Professionalitätsstufe: 4

Kampfpool: 6

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 6
Gebräuche (Konzern): 3
Gebräuche (Straße): 5
Heimlichkeit: 5
Nahkampfwaffen: 6
Sprengstoffe: 4
Verhandlung: 6
Waffenloser Kampf: 3

Sprachen: Französisch 6,
Deutsch 3

Cyberware

Reflexbooster (2)
Smartgunverbindung

Ausrüstung: Panzerkleidung, Langes Cougar-Messer, Colt Manhunter (3 Ersatz-Ladestreifen), Ingram Supermach 100SM (2 Ersatz-Ladestreifen)

SANDRO STEINGRUBBER

Attribute

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 4
Stärke: 5
Charisma: 2
Intelligenz: 4
Willenskraft: 4
Essenz: 4
Reaktion: 4 (6)

Initiative: 6+2W6

Professionalitätsstufe: 2

Kampfpool: 6

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 5
Gebräuche (Konzern): 4
Heimlichkeit: 4
Nahkampfwaffen: 3
Projektilwaffen (Armbrüste): 5 (8)
Waffenloser Kampf: 4

Sprachen: Französisch 6,
Deutsch 5

Cyberware

Reflexbooster (1)

Ausrüstung: Panzerkleidung, Langes Cougar-Messer, Defiance T-250 (15 Schuß Munition), Ranger X Bogen (demontiert in Rückenköcher; 12 Pfeile), Mittlere Armbrust (am Gürtel; 24 Bolzen)

HUGO BÖSCH

Attribute

Konstitution: 6 (7)
Schnelligkeit: 6 (7)
Stärke: 6 (7)
Charisma: 2
Intelligenz: 5
Willenskraft: 5
Essenz: 1
Reaktion: 5 (9)

Initiative: 9+3W6

Professionalitätsstufe: 4

Kampfpool: 8

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 6
Heimlichkeit: 2

Gebräuche (Straße): 4
Nahkampfwaffen: 4
Verhör: 5
Waffenloser Kampf: 6
Wurfaffen: 5

Sprachen: Französisch 7,
Deutsch 2

Cyberware

Cyberaugen mit Lichtverstärker
Dermalpanzerung (2)
Kunstmuskeln (1)
Einziehbares Nagelmesser
Smartgunverbindung
Reflexbooster (2)

Ausrüstung: Panzerjacke, Schwert, Langes Cougar-Messer, Salette Guardian (3 Ersatz-Ladestreifen), Colt Cobra TZ-118, 2 Ersatz-Ladestreifen, 3 AP-Offensivgranaten, 3 Blendgranaten, 2 Weiße Phosphorgranaten

Während des Kampfes mit dem Dzoo-Noo-Qua wurde Maria Meichtry leicht am Arm verletzt, André Foucault hat sich beim Angriff der Goblins eine leichte Platzwunde am Kopf zugezogen, die zwar stark blutet, jedoch harmlos ist. Alle vier sind erfahrene Schattenläufer, sollten sich aber den Runnern gegenüber vorerst ein wenig unter ihrem Preis verkaufen, um deren Vertrauen zu gewinnen.

Um es kurz zu machen: Foucault und seine Kollegen sind im Auftrag der Neo-Roussisten unterwegs, und sie wissen sehr gut, mit wem sie es gerade zu tun haben!

Spielen Sie sie dennoch so, als hätten sie davon absolut keine Ahnung und wären nur hier, um einen verschollenen Gegenstand (Spilleiterentscheid) zu suchen. Sie sind über eine Schleuse im Nordosten der Katakomben hereingekommen, halten deren Standort jedoch aus Sicherheitsgründen geheim. Das einzige – außer kollegialem Geplänkel –, was sie bereit sind, den Runnern zu verraten, ist, daß ein gewisser David Loew wisse, wo der gesuchte Gegenstand zu finden sei.

In Wirklichkeit sollen sie David Loew finden, in Erfahrung bringen, ob er für die Sekte noch interessant ist, und falls nicht, ihn eliminieren. Erst danach können sie sich um die Runner Gedanken machen. Und falls diese sie direkt zu Loew bringen; was steht momentan einer Zusammenarbeit im Wege?

Falls die Runner nicht schon wegen der Drohnen das Weite gesucht haben, lassen Sie jetzt vier äußerst schlecht gelaunte Dzoo-Noo-Qua aufkreuzen, die einen der ihrigen suchen und sicherlich nicht erfreut sein werden, wenn sie erfahren, was Foucault und seine Leute mit ihm gemacht haben ...

Sobald die Runner auf der Flucht sind, sei es vor den Guardians, den Sentinels oder den Dzoo-Noo-Qua, winkt sie gegen Ende der *Trümmerwüste* eine hagere, blaßhäutige Person in Richtung Rheinsprung/Augustinergasse. Dort führt sie die Runner in einen sicheren Unterschlupf in den Resten einer nun namenlosen Cafeteria. Bei ihrem Retter handelt es sich um einen 2,10 m großen, silberhaarigen Elf namens Elldrion, in Jeans und einen Nerzmantel gekleidet.

Lassen Sie ihn den Runnern gegenüber mit makellosen Manieren auftreten (übertreiben Sie ruhig ein wenig), aber erwähnen sie nebenbei, daß diesen Mann eine Kälte umgibt, die fast übernatürlich ist. Er erkundigt sich bei den Runnern nach

deren Wohlergehen und leistet sogar Erste Hilfe, wenn nötig. In diesem Fall setzt er einfach den Spruch *Heilen* jedesmal erfolgreich ein, ohne sich um den Entzug kümmern zu müssen. Gleichzeitig fragt er die Runner, was sie in den Katakomben suchen. Falls es diese nicht erwähnen, ist es Foucault, der Elldrion direkt nach David Loew fragt. Weiterhin so freundlich und zuvorkommend wie immer, erklärt der Elf, daß er David Loew, der im Münster residiert, sehr gut kenne und daß er die beiden Gruppen zu ihm führen kann, wenn sie möchten. Sollten die Runner danach fragen, gibt Elldrion freimütig zu, daß er ein *Banshee* ist (**SRII**, S.221); erklärt ihnen aber, daß er im Moment harmlos sei. Sie hätten augenblicklich nichts von ihm zu fürchten. Sollten die Runner (Foucault und seine Leute werden sich hüten) Elldrion irgendwann bedrohen, löst dieser sich in Nebel auf und entschwindet.

>>>KEINE PANIK<<<

Obwohl es verlockend klingt, ist die Trümmerwüste nicht ein Parcours, um die Spielergruppe nach Belieben zu dezimieren, sondern eine Art Minenfeld, das zwar den Runnern das letzte an Aufmerksamkeit abverlangen soll, das sie aber meistern sollten. Denn auch hier gilt: Kratzen Sie sie nur an, denn die Runner müssen noch bei guter Gesundheit sein, wenn es hart auf hart kommt und sie nochmals hindurchmüssen. Spielen Sie Foucault und seine Leute so, daß die Runner absolut keinen Verdacht schöpfen können. Im Extremfall – falls sich unter den Runnern magisch Begabte befinden, die versuchen, die wahren Beweggründe dieser Leute herauszufinden –, erklären sie später, daß diese fremde Runnergruppe offenbar speziell konditioniert wurde, um solchen Aktionen zu widerstehen (von der Sekte natürlich). Falls die Runner aber nach dem mysteriösen Gegenstand und dessen Geheimnis in den Gedanken des Foucault-Teams forschen, lassen Sie sie einen vollen Erfolg erzielen. Elldrion dagegen spielt hier wirklich nur die Rolle des Statisten. Er ist bloß dazu gedacht, den Runnern eine Möglichkeit zu geben, Kraft zu tanken, bevor es wirklich losgeht.

DINNER FOR ONE

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Nach alldem, was ihr bisher durchgemacht habt, glaubt ihr schon fast nicht mehr daran, endlich am Ziel zu sein. Zusammen mit euren neugewonnenen Freunden (*falls die Runner mit Foucaults Leuten unterwegs sind*) erreicht ihr eine romanisch-gotische Kathedrale, ein imposanter Bau, auf dessen Türme die Decke der Katakomben förmlich aufgesetzt wirkt. Das düstere Gebäude verleiht der ganzen Szenerie einen schon fast mystischen Hauch, während die unzähligen Blechtonnen, deren Feuer die Straße erhellen, das ihrige dazu beitragen. Langsam faßt ihr wieder Mut, denn bald wird alles ausgestanden sein ...

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Sobald die Runner (mit oder ohne Elldrion) zum Münsterplatz kommen, können sie deutlich erkennen, daß vor dem Münster zwei imposante Orks mit Lanzen Wache halten. Auf dem Münster selbst kämpfen gerade mehrere europäische Gargylen um etwas, was einmal Bestandteil eines menschlichen Körpers hätte gewesen sein können. Scheinbar etwas Alltägliches, wenn man die allgemeine Reaktion darauf betrachtet.

Begleitet Elldrion die Runner, lassen die Orks sie ungehindert passieren. Falls die Runner allein unterwegs sein sollten, erkundigt sich einer der Orks nach ihrem Begehrt und geht dann hinein, um David Loew zu fragen, ob er sie empfangen will. Sollte es hier zu einem Handgemenge kommen, benutzen Sie die Werte des *Ork-Straßensamurais* (**Samurai**, S.106) für die Wachen; beide haben eine Professionalitätsstufe von 2. Sobald der Ork zurück ist, läßt er die Runner eintreten und bittet sie, ihm zu folgen.

Entspricht es Ihrem Geschmack, fällt indessen den wartenden Runnern der blutige, zerrissene Unterarm eines Orks vor die Füße. Kurz darauf landet ein Gargyl vor ihnen, mustert sie unschlüssig und schnappt sich dann den Unterarm, um sich mit einem Fauchen in die Luft zu erheben.

Sollten die Runner in dieser Szene aggressiv reagieren, flieht der Ork ins Münster und verbarrikadiert sich dort, während 4 europäische Gargylen (**Paranormal Animals of Europe**, S. 40) die Runner anfallen. Sobald es diesen gelingt, einen davon zu töten oder zumindest schwer zu verletzen, ziehen sich die Gargylen fauchend wieder zurück, und die Runner sind nun stolze Besitzer eines zeretzten Ork-Unterarms.

Ist endlich der Kampfärm verfliegen, öffnet der Ork die Tür und läßt die Runner passieren, ermahnt sie aber, so etwas nie wieder zu tun.

Im Innern halten sich etwa ein Dutzend Personen (hauptsächlich Menschen) auf, die apathisch auf den Überresten des Kirchengestühls herumlungern. Falls ein Runner versucht, mit einem von ihnen ins Gespräch zu kommen, wird er kaum oder überhaupt nicht beachtet. Einer Auseinandersetzung gehen sie aus dem Weg und flüchten, falls notwendig.

Im oberen Stockwerk führt Elldrion (oder der Ork) sie in einen großen, altherwürdig und rustikal eingerichteten Raum von etwa 12 x 12 Meter Größe, in dem gerade ein Festessen aufgetragen wird. Zwischen mehreren alten Bauernschränken, an einem gedeckten, massiven Holztisch, sitzen momentan vier Menschen, drei Orks und ein Zwerg. Sie trinken Wein aus Glaskaraffen und tun sich an einer großen Auswahl von warmen Fleischgerichten göttlich.

Es liegt ganz im Ermessen des Spielleiters, wie detailliert er die Speisen beschreiben will, nur auf eines sollte er dabei achten: Bei keinem der Gerichte darf die Herkunft des Fleisches ersichtlich sein.

Erhellte wird der ganze Raum von einem Meer von Kerzen, derweil sich zwei recht attraktive Ogerdamen um das Wohlergehen der Speisenden kümmern. Sobald die Runner den Raum betreten, verabschiedet sich Elldrion von ihnen (kehrt der Ork zu seinem Posten zurück) und wünscht ihnen Glück. Während die Menschen, die Orks und der Zwerg zur Linken und Rechten der Tafel, die Runner ignorieren und nicht auf sie reagieren, erhebt sich am gegenüberliegenden Tischende ein wuchtiger Ork und gibt sich als David Loew zu erkennen. Gleichzeitig lädt er die Runner zu seinem Festessen ein.

Machen Sie den Spielern deutlich, daß die Runner offenbar David Loew beim Essen gestört haben und er nicht gewillt scheint, dieses für sie zu unterbrechen. Andererseits geht es ja darum, mit ihm über etwas zu diskutieren, und welche Gelegenheit wäre besser geeignet als ein Essen?

Zumindest Foucault und seine Leute kommen dem Begehren des Orks nach. Und sobald auch die Runner Platz genommen haben, kümmern sich die Ogerdamen um sie und sind stets bedacht, daß kein Teller für längere Zeit leer bleibt.

Erst wenn einige der Neankömmlinge zu essen begonnen haben (entweder nur Foucault und seine Leute – wobei Maria nur so tut als speise sie – oder auch einer der Runner), ist David Loew bereit, auf Fragen einzugehen.

Daß es sich bei ihm um den wahren, goblinisierten Andi Fuchs handelt, kann durch alle Fangfragen, Tests und Überprüfungen der Runner eindeutig bestätigt werden.

Spielen Sie David Loew als aufgeschlossenen, jedoch gebrochenen Ork mit grauen Haaren und müdem Gesichtsausdruck, der den Glauben an die Menschheit bereits verloren hat und ein gutes Essen allemal einer Auslandsreise vorzieht. Falls Sie es sich zutrauen, können Sie ihn dabei auch als hartgesotenen Zyniker darstellen, der es perfekt versteht, den Runnern das Wort im Mund umzudrehen!

Egal was die Runner (oder Foucault und seine Leute, falls Sie das Gespräch in eine bestimmte Richtung lenken wollen) sagen, behaupten oder einwerfen: David Loew ist nicht gewillt, seine neue Heimat zu verlassen. Auf gar keinen Fall!

Aber vor allem will er nicht wildfremden Konzerntypen das Geheimnis seiner Magie anvertrauen. Zu viele Leute, die ihm nahestanden, hätten deswegen leiden müssen. Seiner Meinung nach ist seine Magie derart gefährlich geworden, daß er sich nur eines wünscht: Sie mit sich ins Grab zu nehmen!

Vergessen Sie während des Gesprächs nicht, die Runner stets dazu zu animieren (*nicht* zu zwingen), etwas zu essen. Sei es auch bloß mit der undeutlichen Anmerkung, daß David Loew versöhnlicher wirkt, wenn man sein Essen lobt.

Es ist die alleinige Entscheidung des Spielleiters, wie weit er dieses Abendessen durchspielen will und vor allem, ob er die Charaktere dazu bringt, das Fleisch überhaupt zu essen, das hier angeboten wird (falls Sie momentan noch im Dunkeln tappen, lesen Sie einfach in **SRII** auf Seite 232 den Abschnitt *Lebensweise* durch). (Und, ja, David Loew ist mittlerweile ein Wendigo!)

Das Fleisch hat auf diejenigen, die es essen, eine leicht berauschende Wirkung und erzeugt eine starke psychische Abhängigkeit. Bald ist jedem klar, der davon gekostet hat, daß er ohne diese wunderbare Nahrung nicht mehr lange überleben kann. Und nur David Loew kann sie ihm beschaffen ...

Wenn Sie wollen, können Sie die Auswirkungen auch an einem der Runner (oder an Foucault und seinen Leuten, außer natürlich Maria) demonstrieren. Weisen Sie den betreffenden Spieler diskret und unauffällig darauf hin, daß er sich von diesem Augenblick an gegen die Meinung seiner Kollegen zu stellen hat und bedenkenlos David Loews Partei ergreifen muß.

Der umgekehrte Fall kann aber ebenso eintreten, falls sich z.B. ein eingefleischter Vegetarier unter der Gruppe befindet, während der Rest kräftig zulangt. Dann könnten Sie diesen Spieler kurz vom Rest der Gruppe trennen, diesem die neue Situation erklären, und ihn dann zurückrufen, um ihn feststellen zu lassen, daß plötzlich all seine Kumpels sich auf die Seite Loews geschlagen haben!

Wie auch immer die Szene abläuft, irgendwann wird jedem Spieler bewußt werden, daß etwas nicht mit rechten Dingen zugeht. Sobald die ersten Verdächtigungen ausgesprochen worden sind, eskaliert die Situation dermaßen, daß sich Hugo Bösch und Sandro Steingrubber, sichtlich betrunken, offen auf David Loews Seite schlagen und allen ihren Auftrag und Auftraggeber verraten!

Wie auch immer Ihre Spieler reagieren, lesen Sie ihnen zuallererst dies vor: Hugo und Sandros Geständnis hebt im Moment euer ganzes Weltbild aus den Angeln. Plötzlich sind aus möglichen Freunden Feinde geworden, in einer Situation, die euch bereits entglichen scheint. Irgendwas läuft hier ab-

grundtief falsch! Wieso tun sie das? Und warum zweifelt auch ihr bereits an eurem Auftrag?

Plötzlich steht Maria Meichtry neben dem Tisch und brüllt David Loew anklagend auf französisch an. Und noch bevor ihr realisieren könnt, daß sie ihm die Schuld für alles gibt, hat sie schon fast das ganze Magazin ihrer Manhunter in den Ork geleert!

Mit durchsiebter Brust geht dieser zu Boden und bleibt in einer karmesinroten Lache liegen. Doch noch im selben Augenblick, während eine der Ogerfrauen kreischend zurückweicht, entleert Hugo Bösch das Magazin seiner Cobra auf Maria. Panik bricht aus ...

>>>KEINE PANIK (SAGT MAN HALT SO ...)<<<

Eigentlich kann hier nicht viel schiefgehen. Sollte dennoch jemand Verdacht schöpfen: David Loew tarnt sein Aussehen mit dem Spruch *Maske*, den er auf Stufe 12 aufrechterhält. Ebenso ist seine Aura maskiert.

Falls ein Magier oder Schamane eine Queste auf die Metaebene unternehmen will, um Loews wahre Aura herauszufinden, so gilt zu beachten, daß dieser ein Initiat der 7. Stufe ist.

Was das Fleisch betrifft, erklären Sie den Spielern ruhig, daß es anscheinend Lamm- oder Kalbfleisch ist. Jeder Versuch, dieses zu erschmecken oder magisch aufzuschlüsseln, scheitert sowieso daran, daß, sobald das Fleisch gegessen worden ist, der Prozeß der Abhängigkeit einsetzt. Und dann spielt es eh keine Rolle mehr!

DAS ENDE DER GESCHICHTE

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Wie in Zeitlupe nehmt ihr den weiteren Verlauf der Ereignisse wahr. David Loew ist tot, wie auch Maria Meichtry. Und Hugo Bösch scheint, als wolle er euch ebenfalls auffordern, sich den beiden anzuschließen. Gleichzeitig versuchen alle anderen in Deckung zu gehen. Oder zumindest die Tür zu erreichen. Oder sich überhaupt zu erheben. Dabei scheinen sie es fast darauf anzulegen, hauptsächlich euch im Wege zu stehen ...

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Beschreiben sie die folgende Szene so chaotisch wie möglich und schildern Sie ihren Spielern die Situation so, daß sie den Überblick verlieren. Denn kaum einer der acht Gäste wird höflich genug sein, Rücksicht auf jemand anderen zu nehmen, wenn es um sein eigenes Leben geht.

Zusätzlich sitzt denjenigen, die vom Fleisch gegessen haben, der Schock über Loews (scheinbaren) Tod derart tief in den Knochen, daß sie Mühe haben, noch nüchtern zu denken. Setzen Sie deswegen die Mindestwürfe für all jene, die vom Fleisch gegessen haben, um 2 hinauf.

Sobald jeder Spieler beschlossen hat, was sein Charakter unternehmen will, lassen Sie die Gruppe auf *Überraschung* würfeln. Es sind mindestens vier Erfolge notwendig, um nicht überrascht zu werden, denn nun laufen folgende Ereignisse ab: Zuerst wird die Tür von einer Explosion zerschmettert, die herumfliegenden Stücke schießen in den Raum und verursachen bei jedem Anwesenden einen Schaden von 4L (Konsti-

tutionsprobe ohne Kampfpool erlaubt). Danach stürmen zwei schwerbewaffnete Söldner hinein und eröffnen blindlings das Feuer.

HOMBERGERS LEUTE

Söldner

Archetyp **Söldner** (**SR11**, S.58); statt einer Ares Predator und Ingram Valiant LMG folgende Bewaffnung: Ruger Thunderbolt mit EX Explosivmuni (14S Schaden; 5 Ersatz-Ladestreifen), Ares HV MP-LMG mit APDS-Muni und Granatwerfer unter dem Lauf (je 3 Ersatz-Ladestreifen), statt Panzerjacke schwere Teilrüstung (6/4); **Professionsstufestufe: 2**

Die Söldner gehören einer Spezialeinheit an, die genau doppelt so groß ist wie die Runnergruppe (ein Viertel mindestens sind Frauen). Sie gehen zwar äußerst brutal vor, hatten jedoch bisher noch keinen praktischen Einsatz. Hombergers Leute sind über die Sicherheitsschleusen in den zwei 'aufgefüllten' Türmen des Münsters in die Katakomben gelangt, und während nun ein Teil den Eingang der Kathedrale sichert, suchen die anderen nach David Loew. Auffälligerweise kommen keine Drohnen zum Einsatz, solange die Söldner noch kampftüchtig sind!

Falls einige Runner nicht überrascht werden, können sie das Feuer der Söldner erwidern oder sogar diesem zuvorkommen. Ansonsten gelten sie für diese Kampfrunde als überrascht. Dabei kann der Spielleiter auf Geratewohl einige der 'Zivilisten' im Kugelhagel umkommen lassen und/oder bestimmen, daß auch einer der Runner getroffen wurde. Diesem steht dann aber eine normale Widerstandsprüfung (mit Kampfpool) zur Verfügung.

Im Verlauf des Kampfes werden sich Foucault und seine Leute gezwungenermaßen auf die Seite der Runner schlagen. Das nun folgende Feuergefecht (nicht vergessen: Marias Ausrüstung steht in diesem Fall zumindest einem Runner zur Verfügung) sollte mehrheitlich zu einem Stellungskampf ausarten, bei dem es den Runnern einfach nicht gelingen will, den einzigen Ausgang zu erreichen. Es gibt zwar einen zweiten Durchgang (ohne Tür), aber dahinter befindet sich bloß die Küche (ohne weiteren Durchgang) und die Reste der geschlachteten Leichen, aus denen das Festmahl bereitet wurde. Versuchen Sie, die Runner bis zu Loews Flucht hier oben festzunageln, und lassen Sie dabei ca. 6-7 von Hombergers Söldnern in anfänglich geordneten Zweiergrüppchen in den Raum eindringen, bevor Sie fortfahren.

Lesen Sie Ihren Spielern dann folgendes vor: Mit dröhnen-dem Gelächter erhebt sich plötzlich David Loew, vollkommen wiederhergestellt, und richtet sich zu seiner vollen Größe auf. Dabei verschwimmen seine Konturen, flimmern im Licht der sich ausbreitenden Flammen und scheinen über das Mögliche hinaus zu wachsen. Einige eurer derzeitigen Gegner lassen von euch ab und bündeln das Feuer auf ihn. Doch obwohl ihr jeden Treffer mit schmerzhafter Präzision nachvollziehen könnt, lacht David Loew weiterhin. Dann plötzlich zerreißt das Bild des Orks gänzlich, und die Illusion weicht dem Bild eines knapp drei Meter großen, imposanten weißen Affen. Die Überraschung ist vollkommen!

Und für einen kurzen Moment herrscht Ruhe, während ihr zusehen könnt, wie Loews Wunden augenblicklich verheilen. Dann setzt das Lachen wieder ein. Nein, Affe ist falsch. Eher ... Sasquatch?

Mehrere gebündelte Garben lassen ihn kurz zurückweichen, löschen jedoch nicht das irre Glühen in seinen Augen. Ein

flaues Gefühl erwacht in euren Mägen. Nein ... Wendigo! Während der Kampf nun weitertobt, schnappt sich Loew beide Ogerfrauen, errichtet eine gut sichtbare, silbern glitzernde Kugelbarriere um sie und sich selbst und stürmt vor. Bevor irgend jemand Anstalten machen kann, in den Weg zu springen, erklären Sie den Spielern, daß Hugo Bösch nicht schnell genug ausweichen kann und deswegen von der Kugelbarriere getroffen wird. Kreischend geht er in Flammen auf.

Falls Sie gerade Ihre sadistische Ader spüren, verlangen Sie nun von jedem Spieler eine Schnelligkeitsprüfung (5). Wem sie mißlingt, dessen von der Barriere gestreifte Kleidung entzündet sich binnen Sekunden. Ebenso fängt alles Mobiliar Feuer, das von der Barriere berührt wird, so daß sich die Runner plötzlich von Flammen umzingelt sehen sollten.

Doch David Loew kümmert sich nicht um sie, sondern nur um Hombergers Leute. Es ist ihm eine kindliche Freude, diese mit seiner Barriere gegeneinander oder gegen ein Hindernis zu drücken und dabei in Flammen aufgehen zu lassen. Daß dabei die am Körper getragene Munition hochgehen könnte, kann ebenso zu ein paar ziemlich spektakulären, aber unappetitlichen, Szenen führen wie die Runner einem unkontrollierten Beschuß aussetzen.

Seien Sie ruhig makaber beim Erzählen der nun folgenden Auseinandersetzung, doch versuchen Sie dabei, stets den Eindruck zu erwecken, daß David Loew genau weiß, wen er vor sich hat. Irgendwann feuert einer der letzten noch verbliebenen Söldner – auf kürzeste Distanz – seinen Granatwerfer auf den Wendigo ab. Die Explosion sollte zwar einige der Feuer löschen, das Gebäude aber derart beschädigen, daß Teile der Decke über den Runnern zusammenstürzen. Insgesamt können einige von ihnen verschüttet werden, möglicherweise sogar genug Betäubungsschaden erleiden, um bewußtlos zu werden (aber nur dann, wenn sich ein magisch Begabter in der Gruppe befindet, der seine Kumpel wiederherstellen kann). Die Gruppe sollte vor allem am Handeln gehindert werden.

Nun lesen Sie Ihren Spielern dies vor: Durch den aufgewirbelten Staub und Qualm hindurch könnt ihr erkennen, wie David Loew, der Wendigo, zusammen mit seine zwei Begleiterinnen aus einer in der Wand entstandenen Öffnung ins Freie levitiert. Lächelnd winkt er euch noch zum Abschied, als ihn von unten her einige Schüsse erreichen. Zwar verpuffen diese wirkungslos an seiner Kugelbarriere, aber dennoch schickt er noch ein Höllenfeuer hinunter und ergötzt sich kurz an den Sterbenden, bevor er unsichtbar wird.

Gelingt es einem der Runner, auf den Wendigo zu schießen, trifft er zwar, erzielt ansonsten aber absolut keine Wirkung. Von nun an sind die Runner wortwörtlich auf sich allein gestellt. Falls Foucault und Sandro noch leben sollten, sind diese nicht mehr bereit zu kämpfen und wollen sich ergeben. Sorgen Sie dafür, daß zumindest einer der Runner dazu kommt, den Helmfunk der Söldner abzuhören. Denn nachdem das erste Team vollständig aufgegeben worden ist, wird nun ein weiteres hinterhergeschickt (gleiche Zahl), diesmal jedoch mit leichter Panzerkombi (10/7) gerüstet. Sollten die Spieler nicht wissen, daß die Söldner mit Expreßliften zum Fuß der Türme gebracht werden, lassen Sie sie dies über Foucault oder zumindest irgend einen anderen Überlebenden erfahren. Dann geben Sie ihnen höchstens drei Minuten Zeit, bis die Söldner im Innern des Münsters sind!

Die Zeit sollte eigentlich genügen, um sich ausreichend mit Waffen von Hombergers Leuten auszurüsten. Sollten Ihre

Spieler jedoch zögern, machen Sie sie darauf aufmerksam, daß sie in den Katakomben keine Chance mehr haben werden, David Loew aufzuspüren. Vielleicht ist es aber für diejenigen, die vom Fleisch gegessen haben, besser, überhaupt nicht in die Nähe Loews zu kommen. Und das nun folgende Team wird nicht gerade zimperlich mit denjenigen verfahren, die die ersten Söldner aufgerieben haben. Es hat höchstwahrscheinlich ohnehin den Auftrag, sie zu eliminieren ...

Falls die Runner auf die Idee kommen, die Lifte sabotieren zu wollen, so können sie zwar den Schleusen nichts anhaben, aber versuchen, diese zu verbarrikadieren. Vom Einsatz von Granaten ist abzuraten, weil ihnen wahrscheinlich eher das Dach über dem Kopf zusammenstürzt bevor der Lift irgendwelchen Schaden davonträgt. Auf die Dauer sollte aber allen klarwerden, daß ihr Überleben hier unten nur noch vom rechtzeitigen Erreichen des Ausgangs abhängt!

Sobald die Runner aus dem teilweise brennenden Münster geflüchtet sind, verwickeln Sie sie in mehrere heftige Scharmützel mit den nun folgenden Söldnern. (Ist es ihnen gelungen, die Lifte unschädlich zu machen, weichen die Söldner auf ein anderes Gebäude aus und gelangen 2W6 Minuten später über dieses in die Katakomben.) Sollten die Runner am Anfang der Szene einen Gargyl verwundet oder getötet haben, setzen diese ihnen ebenso nach und versuchen, sie in kleinere Gefechte zu verwickeln.

Gelingt es den Runnern, einen Fuß in die Trümmerwüste zu setzen, ziehen sich zuerst die Gargyle und schließlich auch die Söldner zurück. Stellen Sie den nun folgenden Augenblick ihren Spielern als irgendwie unwirklich, als eine Art Ruhe vor dem Sturm, dar und geben Sie ihnen dabei die Möglichkeit einer kurzen Verschnaufpause.

Dann lassen Sie alle Spieler eine Wahrnehmungs-Probe (5) ablegen. Wer zumindest einen Erfolg hat, blickt geistesgegenwärtig nach oben!

Ansonsten werden die Runner von den Ares Sentinel P-System Drohnen gnadenlos überrascht, die nun gebündelt das Feuer auf sie eröffnen. Es können – aus 55 Meter Höhe – gleichzeitig bis zu sechs Drohnen feuern. Ein Granattreffer zerstört dabei nur jeweils eine einzige Drohne. Ersatz ist in vier Kampfrunden an Ort und Stelle. Was die Critter und Fallen betrifft, bauen sie nicht allzu viele Hindernisse ein. Denn allgemein werden die Critter fliehen oder Unterschlupf suchen, sobald die Drohnen die Hetzjagd auf die Runner beginnen. Dennoch, um es den Runnern nicht all zu einfach zu machen, hier einige mörderische Ideen:

—Gerade als mehrere Drohnen wegen Munitionsmangel ausgetauscht werden und es den Runnern gelungen ist, eine weitere abzuschießen, bleibt einer von ihnen mit dem Fuß in einem Bäreisen hängen. Dabei geht es um Sekunden, in denen sich entscheidet, ob er noch rechtzeitig befreit werden kann oder die Drohne ihn auf dem Silbertablett serviert bekommt.

—Die Runner haben gerade Unterschlupf unter einer größeren Platte gefunden, als der andauernde Beschuß diese zu zerbrechen beginnt. Je nachdem droht sie, die Gruppe unter sich zu begraben, oder sie bricht an vereinzelten, unvorhersehbaren Stellen auf, durch die die Drohnen ihr Ziel jetzt besser anvisieren können.

—Sie finden Unterschlupf in einer Höhle, in der sich ein verängstigter Werwolf (**Handbuch der Erwachten Wesen**, S. 172) aufhält.

—Sie geraten in eine Höhle, in der jemand ein kleines Munitionslager eingerichtet hat, und eine der Drohnen ist gerade dabei, ein Pfad direkt in die Munitionsböden freizuschießen!

Lassen Sie die Runner hauptsächlich rechtzeitig Deckung finden und den größten Teil der Strecke durch Tunnels, kriechend und rennend, zurücklegen, aber betonen Sie stets, daß die Drohnen ohne Unterbrechung feuern. Der Effekt ist dabei derart, daß innerhalb von Sekunden ein förmlicher Nebelteppich aus Betonsplittern und -pulver über allem liegt, sie einhüllt, sich in ihre Lungen frißt und ihnen dabei das Atmen zur Qual macht.

Über die letzte Strecke, von den Trümmerwüste bis zur Schleuse, ziehen sich die Sentinel-Drohnen zurück und überlassen das Feld den Guardians. Jeweils 3 gleichzeitig sind mit der Verfolgung der Runner beschäftigt und folgen ihnen auch in den Tunnel zwischen den Schleusen, falls sie sie nicht so lange bekämpfen, bis die Tür geschlossen ist.

>>>KEINE PANIK<<<

Sicherlich werden Sie bemerkt haben, daß am Anfang der Szene die Spieler eigentlich nur geführt werden und kaum eine Chance haben, irgendwie Einfluß auf die Handlung zu nehmen. Natürlich ist dies für jeden Spieler extrem frustrierend. Wenn er sich dessen bewußt ist ...

Deshalb sollten Sie auch diesen ganzen Teil – bis und mit David Loews Verschwinden – so rasant und atemlos wie möglich durchziehen. Geben Sie den Spielern keine Zeit zum Nachdenken; verwickeln Sie sie jedoch ständig in Gefechte, gefährliche und unübersichtliche Situationen. Lassen Sie die Welt um sie herum in pures Chaos ausbrechen und erwähnen Sie währenddessen die entscheidenden Details nur im Vorübergehen.

Es sollte Ihnen damit sogar gelingen, einen extrem verchromten Samurai mit horrender Initiative dazu zu bringen, seine Handlungen mit Deckungsfeuer für seine Kumpels, athletischen Einlagen, um einstürzenden Deckenelementen auszuweichen, oder einem bloßen Ringkampf mit einem von Hombergers Söldnern zu kompensieren.

Schließlich sollte der eine oder andere Spieler noch mit einer Probe beschäftigt sein, während sie bereits Loews Abgang schildern!

Bedenken Sie stets, daß Sie zwar jederzeit die Möglichkeit haben, die Charaktere zu massakrieren, aber das nicht das Ziel der Übung sein sollte. Vermitteln Sie dafür ihren Spielern, daß sie gegen allen Widrigkeiten und vielleicht bloß um Haaresbreite mit dem Leben davongekommen sind, und nur dies ist schon eine Feier wert!

NACH DEM RUN

WENN ALLE STRICKE REISSEN ...

Sollte es den Runnern nicht gelungen sein, aus den Katakomben Basels herauszukommen, dann bieten sich folgende Szenarien an:

Wurden sie von den Söldnern gefangengenommen, gibt es für den Spielleiter zwei Möglichkeiten:

Sie werden auf Hombergers Verlangen hingerichtet. Am besten an Ort und Stelle.

Falls der Spielleiter eine Spur barmherziger (oder perverser ...) ist, werden die Runner zuerst einmal in die Arcologie gebracht und dort in einer Sicherheitsabteilung verwahrt. Nachdem Homberger mitgeteilt wurde, daß die Runner leider entkom-

men konnten, werden diese nach Indien oder allgemein Asien verschifft, um dort für genetische Experimente (oder Versuche mit neuartiger Bio- oder Cyberware) herhalten zu müssen. Wo und wann denn Runnern ein Ausbruch (wenn überhaupt) gelingt, liegt ganz im Ermessen des Spielleiters.

Sind die Runner zwar noch frei, aber wurde derjenige, dessen Iris beim Eintritt gescannt wurde, geblendet, verkrüppelt oder getötet, gibt es – im Moment zumindest – ebenfalls kein Zurück mehr. In diesem Fall müssen sie mindestens zwei Wochen hier unten ausharren, bis Lukas Goff Stella, seine ehemalige Runnerkollegin, runterschickt, um herauszufinden, was aus den Runnern geworden ist.

Stella ist eine schwarzhaarige, 2,30m große Trolldame mit kastanienbraunen Augen, ziemlich rauhem Humor und einer unübersehbaren Ader fürs Romantische (verwenden Sie den Archetyp *Troll-Straßensamurai*, **Samurai**, S. 108 mit Konstitution 10 [11] und Stärke 10 [14]). Falls sie auf die Runner trifft, hilft sie ihnen raus. In diesem Fall ist Agasul offiziell bei einem Unfall gestorben und AME&E nicht mehr in der Lage, den Runnern zu helfen.

NACHWIRKUNGEN

Ist den Runnern die Flucht aus den Katakomben gelungen, wartet draußen Agasul mit all seinen Habseligkeiten auf sie. Seine Deckung ist in diesem Fall vollständig aufgefliegen, und ihm bleibt nichts anderes, als sich so schnell wie möglich nach Zürich Transit abzusetzen. Natürlich nimmt er in diesem Fall gerne die Runner mit, da sie eine weitere Garantie sind, lebend anzukommen. Wenn Sie wollen, ist damit das Abenteuer beendet.

Ansonsten können Sie noch eine wilde Verfolgungsjagd zwischen den Runnern (Agasul fährt einen Landrover Model 2046 mit langem Radstand) und Hombergers Leuten (wählen Sie für diese ein geländetaugliches Fahrzeug Ihrer Wahl) einbauen, möglicherweise mit einem Unfall in der Wildnis und einem erbitterten Kampf gegen Verfolger, Wetter und Critter. Im Triangel haben die Runner dann die Möglichkeit, per Flugzeug endlich die Schweiz zu verlassen.

AME&E wird zwar vom Ergebnis des Runs nicht gerade begeistert sein, aber zumindest die Anstrengungen der Runner zu würdigen wissen (falls sie Agasul lebend zurückbringen). Sie können AME&E später wieder als Auftraggeber für Ihre Runner benutzen, jedoch kaum mehr für einen Auftrag in der Schweiz. Was Hans Homberger und Héloïse Saint-Gervais betrifft, geben sich diese damit zufrieden, daß die Runner das Land verlassen haben. Sollten sie aber zurückkehren, beginnt die Jagd von neuem.

Ist einer der Runner eine Beziehung mit einer/einem Begleiter von 'Belladonna' eingegangen, können Sie das soweit ausbauen, daß die betreffende Person vielleicht eines Tages den Runner um Hilfe oder Unterstützung bittet oder ihn und seine Freunde sogar für einen Run in die Schweiz holt. Oder aber, sobald sie/er genug Geld zusammengespart hat, zieht sie/er los, um den Runner zu finden und mit ihm eine Familie zu gründen.

Im Extremfall könnte es sogar soweit kommen, daß der Runner später zurückkommt, um der betreffenden Person zu helfen und sie mitzunehmen. Dies sollte ein ebenso spannendes wie romantisches Abenteuer ergeben. Bleibt uns nur, in diesem Fall zu gratulieren!

Schließlich noch folgendes: Befindet sich unter den Runnern ein extrem gewalttätiger Charakter, können Sie ihm in den nächsten Wochen mit einer sehr unangenehmen Überraschung aufwarten. Sobald er nämlich irgendwann einmal übermäßig aggressiv reagiert, zeigt er die gleichen Sympto-

me als wenn er eine normale Dosis Genom P-0020 (**Chrom&Dioxin**, S. 107) eingenommen hätte. (Erinnern Sie sich noch an das Staubbad bei der Flucht durch die Trümmervüste? Nun, in diesem Fall hat er sich eine massive KOFF-99-Vergiftung eingehandelt!) Medizinisch ist diese zwar nicht nachweisbar, aber es lassen sich Reste einer instabilen Variante des 'Wiild Maa' im Blut des Runners identifizieren (Untrügliches Zeichen, daß er in den Katakomben gewesen ist). Insgesamt hält die Wirkung noch für (Konstitution) Wochen an.

Was das Schicksal David Loews betrifft, bleibt noch abzuwarten, was aus ihm werden wird ...

KARMAVERTEILUNG

TEAM-KARMA

- + 3 Überleben
- + 4 Risiko
- +1 Erfolgreiche Datenbeschaffung in Tesraerinellé
- +1 zusätzlich, wenn diese gewaltlos gelang
- +1 erfolgreiche Datenbeschaffung im Archiv
- +1 zusätzlich, wenn die gewaltlos gelang
- +1 für erfolgreiche Informationsbeschaffung in der Genfer Klinik
- +1 zusätzlich, falls die Daten nicht nur über die Matrix beschafft worden sind
- +1 zusätzlich, wenn gewaltlos
- +2 falls die Runner einigermaßen problemlos mit den Berghexen zu Rande gekommen sind
- +2 falls es ihnen gelingt, Details über ihre Gegner und deren Anschläge in Erfahrung zu bringen

INDIVIDUALZUTEILUNG

Nach den Karma-Regeln in **SRII**, S. 190, dazu, als Bonbon, falls es zu einer romantischen Beziehung mit einer der Personen von Belladonna kommt (und das Ganze per Rollenspiel gelöst wird):

- +1 wenn es dem Runner gelingt, der betreffenden Person den Kopf zu verdrehen
- +2 sollte es sich dabei sogar um die einzige, echte, wahre Liebe handeln

BEINARBEIT

Beinarbeit ist in der Schweiz genauso wichtig wie anderswo, aber ziemlich schwierig, da die Runner nur wenige Kontakte haben und auffälliges Herumschnüffeln bei den Eidgenossen wenig geschätzt wird.

Als Spielleiter sollten Sie den Spielern die gewünschten oder benötigten Informationen durchaus zugänglich machen – aber lassen Sie sie spüren, daß sie sich auf unsicherem Terrain bewegen.

Setzen Sie die Mindestwürfe hoch an. Lassen Sie alle Unbekannten mit Mißtrauen agieren. Schicken Sie öfter mal Patrouillen zwecks Personenkontrolle vorbei.

Im folgenden präsentieren wir Informationen zu wichtigen Aspekten des Runs sowie einige allgemeine Gerüchte für zwischendurch im typischen Shadowrun-Format. Persönlich empfehlen wir allerdings, lieber auf Rollenspiel als auf Würfelwürfe zu setzen. Die Runner sollten all das und nur das erfahren, was der Spielstimmung am meisten bringt.

GERÜCHTE

Folgende Gerüchte können Sie nach Belieben in Gespräche einbauen, um Schweizer Atmosphäre zu vermitteln, die Run-

ner zu verunsichern oder auf falsche Spuren zu locken. Mit dem Abenteuer haben sie höchstens indirekt zu tun. Der Wahrheitsgehalt ist zweifelhaft.

—„Schon gehört? Die GSB hat sämtliche Konten der Universellen Bruderschaft gesperrt. So etwas gab es nicht mehr seit dem Fall des chinesischen Regimes! Angeblich wollen sie jetzt sogar eine allgemeine Überprüfung ausländischer Sekten starten.“

—„Im Tösstal, so in der Gegend von Rikon, soll angeblich ein riesiger Drache aufgetaucht sein. Wahrscheinlich war's nur ein verirrter Alpenlindwurm, aber die Leute schwören Stein und Bein, er sei dunkelblau und 40 Meter lang gewesen und habe gesungen!“

—„Im Zürcher Regierungsrat wird demnächst der große Drek losgehen. SVP-Saubermann Bortolazzi soll seine Finger in einer üblen Sache mit Giftmüll in der Interdiktszone drin haben, FDP-Vorzeigefrau Werren beschäftigt unlizenzierte Magier, und wenn der 'Hausfreund' von FPS-Oberraser Kern erst auspackt ... Naja, mehr als die Gesichter werden da natürlich nicht ausgewechselt.“

—„Brrr, kürzlich ist mir in Basel was über den Weg gelaufen – es war dunkel, und ich ging an diesem großen Baumstrunk vorbei, und plötzlich hat sich das Ding bewegt! Zum Glück lief es weg, mochte wohl meine Cyberkrallen nicht. Das Ding war ein Troll, aber knorpelig und knotig wie eine alte Eiche. Wenn das kein MMVV ist, will ich Dr. van Helsing heißen!“

—„Ein Kolleg von mir sagt, die Brüder Kläuse pflanzen wieder mal eine größere Aktion. Ich würde die nächsten Tage mal von Cybercafés fernbleiben. Wußtet ihr übrigens, daß Ascom und COS Baden diese Aktionen sponsern? Da gehen die Decks dutzendweise zu Bruch, das kurbelt nachher den Umsatz an!“

—„Vor einer Woche ist ein großer Laster mit Propangas in den Alten Bahnhof gefahren. Propangas, ha, wozu sollten die das brauchen? Sag dir was, Kolleg, ein Kolleg von mir weiß, was da wirklich drin war: Seven-7! Kampfgas! Die Chaoten da drin planen eine ganz große Schweinerei!“

INFOS ZU PERSONEN & FAKTEN

NEO-ROUSSISTEN

Jedes Lexikon der CSF enthält folgenden Eintrag, allerdings auf Französisch (SEg-Lexika ignorieren solche CSF-Spezifika). Diese Informationen kann auch jeder Kontakt geben, der etwas mit Sekten, Philosophie, Religion oder Lokalpolitik zu tun hat:

Neo-Roussisten. *Neue erwachte Gemeinschaft des Allgemeinen Willens im Sinne Jean-Jacques Rousseaus.* Sektenähnliche Vereinigung mit vorwiegend jungen Mitgliedern. In den Jahren des Erwachens von einer Gruppe Genfer PhilosophiestudentInnen gegründet.

Zählt etwa 3.000 Mitglieder in der CSF und im angrenzenden Frankreich. Hauptziel ist das Erlangen eines glücklichen, natürlichen Urzustandes für den Einzelnen und die Gesellschaft. Dazu verwenden die N.-R. selbstentwickelte Psychotherapien (auch magiegestützt) und eine rigide Gruppendisziplin, die als harmonische, konkurrenzfreie Einheit gedeutet wird. Die Neo-Roussisten sind Mitglied der *>Association des Religions Nouvelles*.

Zusätzliche Informationen:

Geeignete Kontakte: Genfer Magier, Journalisten, Polizisten, Sektenkenner; Mindestwurf 5

Erfolge

- 0 Naja – in Genf wimmelt es von Spinnern aller Art, da gehören die Neo-Roussisten definitiv noch zu den harmlosesten. Eine Warnung, mon ami: Andere Sekten könnten weniger erfreut sein, wenn du ihnen nachschnüffelst!“
- 1–2 „Die Sekte hat einen harten Kern, der seine Geschäfte vor den gewöhnlichen Schafen verbirgt und wahrscheinlich auch in schmutzige Geschäfte verwickelt ist.“
- 3 „Einige im harten Kern sollen eine ziemlich Ahnung von Kampfmagie haben. Ein Journalist von Radio Synthéramboises, den ich flüchtig kannte, hat mal eine Story verfolgt, wonach einige magisch aktive Neo-Roussisten sich verdächtig oft in der SOX aufgehalten haben. Die Sache schlief ein, als der Journi ein Haus im Wallis erbt und sich dorthin zurückzog. Nur komisch, daß der Typ überhaupt keine reichen Verwandten hatte, soweit mir bekannt ist.“
- 4+ „Die Neo-Roussisten wollen nicht nur sich selbst, sondern auch die Erde selbst in ihren „Urzustand“ zurück versetzen. Ihr wißt schon, keine Fabriken, keine Autobahnen, auch keine Parlamente und Bürokratien. Allerdings gehen bis jetzt, soweit ich weiß, noch keine großen Anschläge auf ihr Konto. Warten wohl, bis sie genügend Macht haben, um wirklich vernichtend zu schlagen zu können. Naja, laß sie träumen ...“

KLINIK OURS-BOURKI

Die *Clinique de chirurgie esthétique et traitement génétique Ours-Bourki* ist eine der kleineren Luxuskliniken Genfs, hat aber einen recht guten Namen, zumal die Besitzerfamilie Bourki schon seit über 70 Jahren im Geschäft ist. Die Kundschaft setzt sich vor allem aus geringerer Kon- und Politprominenz afrikanischer und nahöstlicher Staaten zusammen. Spezialität der Klinik ist die Reparatur von Genen, die durch radioaktive Strahlung oder Umweltgifte beschädigt wurden. Weit oben auf der Hitliste steht auch Leonisation, Lebensverlängerung durch Genterapie. Cyberimplantationen werden dagegen nur selten durchgeführt. Die Klinik bietet 20 Patienten Platz und ist mit allem Luxus ausgestattet: HiFi-SimSinn, Golfplatz, eigener Eskortservice usw. All dies erzählt ein Icon in blumigsten Worten den Runnern, wenn sie die öffentlichen Teile des Kliniksystems besuchen, außerdem noch die Preise für Standardbehandlungen ...

Für weitere Informationen muß man tiefer graben.

Zusätzliche Informationen:

Geeignete Kontakte: Mediziner, höhere einheimische Konzernangestellte, Journalisten, Schattenkontakte in Genf; Mindestwurf 4

Erfolge

- 0 „Bah, da schnippeln sie halt irgendwelche hohen Tiere auf. Ça ne m'intéresse pas.“
- 1–2 „Die Klinik ist zwar klein, hat aber ein ziemlich scharfes Sicherheitsdispositiv: Critters, Bactéries grasses, Kampfmagier. Und weiteren Schnickschnack. Ihr Host soll dagegen eher unterbesetzt sein.“
- 3 „Die Klinik betrachtet die Privatsphäre ihrer Patienten als heilig. Ihre Wachen haben schon mehrfach Pappa razzi auf der Suche nach dem Schnappschuß des

Monats erbarmungslos abgeknallt. Außerdem verteilt Ours-Bourki öfters Aufträge an Genfer Privatdetekteien, um entkommene Schnüffler aufzuspüren.“

- 4+** „Der Chefarzt und CEO der Klinik, Bertrand Bourki, ist Mitglied eines initiierten Heilerzirkels und diverser esoterischer Policlubs. Er tauchte auch schon auf Wahl listen der Association des Religions Nouvelles auf, allerdings nur auf den hinteren Rängen.“

HÉLOÏSE SAINT-GERVAIS

Eine Abfrage der öffentlichen Systeme ergibt nicht viel mehr als einen Hinweis auf die Systemadresse des Neo-Roussisten-Hosts und die Herkunft des Pseudonyms. Um mehr zu erfahren, ist schon etwas intensivere Beinarbeit fällig. Anne Fourcy kann in Archiven als Beamtin der Stadtverwaltung von 2026–31 aufgespürt werden, die angegebene Adresse ist aber seit über einem Jahrzehnt out of date.

Zusätzliche Informationen:

Geeignete Kontakte: Journalisten, Sektenkenner; Mindestwurf 5

Erfolge

- 0** „Mhm, gehört zur Führung der Neo-Roussisten. Hält manchmal öffentliche Vorträge. Ist mir nie groß aufgefallen, Copin. Konzentriere mich lieber auf gefährliche Sekten wie A'Ahinu'llah und Konsorten.“
- 1-2** „Die Frau hieß früher mal Anne Fourcy, aber seit sie Karriere bei den Roussisten gemacht hat, nennt sie sich Héloïse. Soll ihre Stellung über ein paar recht radikale Manöver erreicht haben. Wird vielleicht aber auch nur von Neidern verbreitet. Hinter den Kulissen dieser Sekte geht manchmal ganz schön was ab.“
- 3** „Wenn ihr mich fragt, diese Héloïse hat es faustdick hinter den Ohren. Redet immer von der Rückkehr zum glücklichen, natürlichen Urzustand des Menschen, hah! Dabei hat sie den Kopf vollgestopft mit Cyberware. Entweder sie glaubt die ganze merde selbst nicht oder sie denkt, der Zweck heilige die Mittel.“
- 4+** „Das wißt ihr nicht von mir, und sämtliche Publikationsrechte vorbehalten: Madame Saint-Gervais wurde mehrfach mit dubiosen Gestalten in einschlägigen Lokalen gesehen. Ihr wißt schon, Madame wechselt manchmal das Pseudonym und nennt sich Monsieur Dupont oder, wie ihr in Allemagne sagt, Herr Schmidt. – Wozu? Keine Ahnung ...“

HINTERGRÜNDE

Die Runner werden wohl mehrfach den Wunsch haben, herauszufinden, was hinter den Kulissen abgeht: Wer ist verantwortlich für die Experimente an Fuchs, wer legt uns in Genf Steine in den Weg, wer ist der Hintermann der Flugzeuggeschichte?

Die Chancen, mehr herauszufinden, sind gering. Wenn die Runner aber gründliche Beinarbeit leisten, sollten Sie das durch ein paar kleine Blicke hinter die Kulissen belohnen. Vielleicht wollen die Runner diese Spuren nach dem Abenteuer noch mal aufnehmen? Klug wäre es nicht, aber man kennt dieses Völklein ja ...

Experimente:

Geeignete Kontakte: Journalisten, Historiker, Metarechtler; Mindestwurf 5 in Zürich, sonst 8

Erfolge

- 0** „Jemand soll vor 20 Jahren Leute in Polizeihaft verschwinden lassen haben? Das hat sich sicher wieder die Redaktion der MoZ ausgedacht.“
- 1-3** „Ja, da gibt es Gerüchte, eine geheime Gruppe habe an gefangenen Chaoten magische Experimente durchgeführt. Tauchten früher manchmal in Schweizer Conspiracy-Foren auf. Interessanterweise verschwanden die se Kommentare wesentlich schneller vom Board als andere, und von den unterzeichnenden User-IDs hat man oft nie mehr was gelesen ...“
- 4+** „Irgend so ein Metarechtler wollte mal seine Doktorarbeit am Historischen Seminar darüber schreiben und hat recherchiert. Weit kam er nicht, weil sein Prof ihm dringend nahelegte, das Thema zu wechseln. Ich hatte mal einen Blick in seine Unterlagen werfen können, bevor er sie vernichtet hatte. Offenbar müssen hohe Beamte an Zürcher Gefängnissen und in der Justizdirektion in die Sache verwickelt gewesen sein.“

Genf:

Geeignete Kontakte: Straßenkontakte, Beamte; Mindestwurf 4

Erfolge

- 1-2** „Ja, Copins, man hat mich gewarnt, mich mit euch einzulassen, weil ihr offenbar jemand wichtigem auf die Zehen getreten seid. Woran arbeitet ihr denn gerade?“
- 3+** „Ich habe gehört, ein hohes Tier aus der SEg ziehe seine Fäden, weil ihr eure Nase in seine Angelegenheiten steckt.“

Das Attentat:

Geeignete Kontakte: Straßenkontakte in Genf; Mindestwurf 5

Erfolge

- 1** „Hm, die Typen, die du beschreibst, kenne ich. Ein Team, das öfters für Deutschschweizer Konzerne gearbeitet hat.“
- 2-3** „Dieser Samurai soll vor kurzer Zeit ein paar größere Einkäufe mit frischen Checksticks aus Zürich getätigt haben. Knarren und Muni und so.“
- 4** „Eine Ares TR-55C wurde letzthin in einem Schattenhangar umgespritzt. Trug vorher die Farben eines Deutschschweizer Konzerns, glaub ich. Der neue Besitzer wollte irgendeine erfundene Bezeichnung.“

AQUISGRANUM MAGICUM, ERFORSCHUNG & ENTWICKLUNG

AME&E ist ein im Moment noch relativ kleines Unternehmen, das sich eher durch seine Erfolge und guten Connections als durch irgendwelche Runs oder Schattenspiele einen Namen gemacht hat. Noch ...

Präsident: Rudolf Biering

Hauptsitz: Aachen, Westrhein-Luxemburg, ADL

Wichtigste Produkte/Leistungen: Herstellung und Entwicklung von maßgeschneiderten Zauberspüchen und -anwendungen

Geschäftsprofil: AME&E startete 2037 als Kleinunternehmen zweier magiebegabter Zwerge in Aachen. Lange Zeit belächelt, erlangten sie durch ihre Grundlagenforschung und ihre offene, kundenfreundliche Geschäftspolitik einen sehr guten Ruf, zu dem später auch eigene, neuartige Kreationen beitrugen, darunter das europäische Patent für *Stadtsanierung*.

Doch der große Durchbruch ist bisher ausgeblieben. Daher begannen sie, in ganz Europa Material über magische Aktivitäten zu sammeln und zu archivieren, wobei sie auf einige ungeklärte Zwischenfälle in den Schweizer Alpen stießen, die lieber von der Schweizer Regierung geheimgehalten worden wären. Als es AME&E durch den Einsatz 'irregulärer Aktivposten' gelang, an diese Daten heranzukommen, und man sie an einen einflußreichen Kunden weiterverkaufte, hatte die SEg einen starken Imageverlust hinzunehmen. Seitdem steht AME&E auf der Schwarzen Liste der SEg-Behörden.

Zusätzliche Informationen:

Geeignete Kontakte in der ADL: Journalisten, einheimische Konzernangestellte, Taliskrämerin, Magisches Wunderkind, Magiedoktor und -Professor; Mindestwurf 6

Erfolge

- 1-2 „Hab schon mal was von denen gehört, aber nichts bestimmtes. Sollen mit ein paar abgefahrene Spruchkreationen über Nacht reich geworden sein!“
- 3 „'n kleiner Haufen Idealisten, die der Meinung sind, durch saubere Arbeit und innovative Konzepte weit zu kommen, bis jetzt hatten sie noch Glück.“
- 4+ „AME&E ist noch relativ neu im Spiel hier in den Schatten, verfolgt aber eine ziemlich gefährliche Geschäftspolitik. Einerseits gehen sie den Dingen wortwörtlich auf den Grund, andererseits verkaufen sie sich allzu leicht an den Meistbietenden. Das führte dazu, daß sie in der SEg in eine ziemlich heikle Sache hineinschlitterten und sich wegen ungenügender Rückendeckung 'ne blutige Nase holten!“

HAUPTDARSTELLER

ANDI FUCHS/DAVID LOEW

Andi Fuchs, der Mann, den die Runner im Auftrag ihres Herrn Schmidt aufspüren sollen, macht im Verlauf der Geschichte einige radikale Wandlungen durch, die die Spieler ziemlich verwirren könnten. Deshalb geben wir hier für den Spielleiter einen Überblick über seine Entwicklung: Andi Fuchs wurde 2004 in Schlieren, einem Vorort Zürichs, geboren.

Als Teenager entdeckte er plötzlich magische Fähigkeiten an sich. Er begann, esoterische Bücher zu lesen und in einschlägigen Geschäften zu verkehren. Bald hatte er intensiven Kontakt mit der autonomen Szene im KraftWerk und lernte viel von Älteren, die sich seit dem Erwachen oder schon davor mit Magie beschäftigten.

Diese waren beeindruckt vom Umfang seiner Begabung, konnte er doch so viele Zauber gleichzeitig aufrechterhalten, daß andere längst erschöpft zusammengebrochen wären, und stellte manchmal ganz verblüffende Dinge mit Sprüchen an, die eigentlich gar nicht funktionieren durften.

Als die Magieunruhen ausbrachen, war Andi Fuchs mittendrin, um seine Ideale von einer freien erwachten Welt und



seine Freunde mit seiner Begabung zu verteidigen. Durch seine spektakulären Kampfzauber erlangte er einige Medienaufmerksamkeit (wovon der Crash allerdings wenig übrig ließ). Sie vererbte, als er nach ein paar Wochen in einem unaufmerksamen Moment von einem Betäubungspfeil erwischt und verhaftet wurde. Fuchs wanderte für 20 Jahre ins Zuchthaus Regensdorf.

2025 goblinisierte Fuchs im Gefängnis zum Ork. Der Direktor des Gefängnisses ergriff die Gelegenheit. Er ließ die medizinischen Protokolle fälschen, so daß Fuchs offiziell an den Folgen einer allergischen Überreaktion verstarb. Den frisch Goblinisierten, der mit Drogen kaltgestellt wurde, ließ er Hans Hombergers Experimentalprogramm OK1 zur Unterdrückung magischer Begabung zukommen.

Vier Jahre lang pfuschte man an Fuchs' Genen herum, bis 2029 im Crash die automatische Drogeninjektion abstürzte und Fuchs wieder zu Kräften kam. Er nutzte sie, um auszubrechen – und stellte erschreckt fest, daß die Experimente das Gegenteil des gewünschten bewirkt hatten. Seine Kräfte waren maßlos gewachsen, doch er hatte die Kontrolle darüber verloren. Sein Ausbruch legte einen halben Labortrakt in Schutt und Asche.

Andi Fuchs floh in den Alten Bahnhof, wo er hoffte, alte Freunde aufzufinden. In der Tat traf er Hüülende Koyot, in die er sich während der Unruhen verliebt hatte, und lebte eine Zeit mit ihr zusammen. Die meiste Zeit litt er aber unter Depressionen, weil er seine Kräfte nicht unter Kontrolle bekam und einige Male nur knapp an einer Katastrophe vorbeischlitterte. Deshalb ergriff er, ohne lange zu überlegen, die Gele-

genheit, als ihm H  lo  se Saint-Gervais eine Gentherapie anbot. Ein Jahr lang hielt er sich unter seiner neuen Identit  t David Loew in einer Genfer Klinik auf. Doch schlie  lich mu  te er sie entt  uscht verlassen: Die   rzte hatten keinen Weg gefunden, den Pfus  ch der Z  rcher Wissenschaftler r  ckg  ngig zu machen. Um seine wiederkehrenden Depressionen zu bek  mpfen, nahm er H  lo  ses Angebot an, eine Zeitlang bei der Sekte zu leben, zu deren Leitung sie geh  rte. Vielleicht konnten deren Techniken zur Erlangung eines 'Naturzustandes' ja eine Hilfe sein ...

Eines Tages stolperte Loew zuf  llig   ber eine ern  chternde Wahrheit: Die Sekte hatte seinen Klinikaufenthalt keineswegs aus Menschenfreundlichkeit finanziert, wie sie vorgab. Vielmehr hoffte die Leitung, die Verst  rkung magischer F  higkeiten an ihren Mitgliedern nachvollziehen zu k  nnen, um sie f  r terroristische Akte zu n  tzen. Im Zorn verlor Loew erneut die Kontrolle   ber sich und t  tete einige Sektenmitglieder. Best  rzt fl  chtete er in die Alpeninterdiktszone, um als Einsiedler Ruhe zu finden.

Ruhe fand er auch, doch bei der Einsamkeit blieb es nicht. Loew heiratete in der AIZ, hatte zwei Kinder und f  hrte ein normales Leben – bis ihn 2051 die Vergangenheit einholte. Homberger, der sich nach all den Jahren immer noch vor dem Auffliegen der illegalen Experimente f  rchtete, hatte irgendwoher von Loews Aufenthaltsort erfahren und schickte ein Killerteam. W  hrend Loew au  er Haus war, t  teten dessen Mitglieder seine Familie, dann machten sie sich auf die Suche nach ihm. Als er erfuhr, was geschehen war, drehte er durch und lie   von den M  rdern nicht einen Hautfetzen   brig. Gebrochen von seinem Ungl  ck, seinem Ha   und dem Erlebnis seiner Macht w  hlte er auch seine letzte Zuflucht aus, wo er den Tod erwarten will: die Katakomben unter der GENOM-Arcologie, wohl der lebensfeindlichste Ort der Schweiz. Doch hier findet er nicht den Tod, sondern noch mehr Macht, auch wenn sein bisheriges Ich damit stirbt – David Loew infiziert sich mit MMVV und wird zum Wendigo. Als solcher hat er sich ein kleines Reich in den Katakomben aufgebaut, als die Runner auf der Szene auftauchen ...

ANDI FUCHS / DAVID LOEW (Wendigo)

Attribute

Konstitution: 6
Schnelligkeit: 6
St  rke: 5
Charisma: 5
Intelligenz: 4
Willenskraft: 3
Essenz: variabel
Magie: 12*
Reaktion: 5

Initiative: 5+1W6

Professionalit  tsstufe: 4

Kampfpool: 6

Magiepool: 9

Fertigkeiten

Beschw  ren: 7
Biologie: 4
Feuerwaffen: 2
F  hrung: 4
Gebr  uche (AIZ): 2
Gebr  uche (GENOM): 4
Gebr  uche (Katakomben): 6
Hexerei (Spruchzauberei): 7 (9)
Magietheorie: 7
Motorrad: 2
Nahkampfwaffen: 4
Psychologie: 3
Soziologie: 3

*) Fuchs' Magie-Attribut ist durch Hombergers Experimente gesch  digt, jedoch durch seinen Initiationsgrad (7) erh  ht.

Critter-Kr  fte: Einflu  , Gesteigerte K  rperliche Attribute, Gesteigerte Sinne (Lichtverst  rkeraugen und besondere Sehsch  rfe, Geh  r, Geruch), Essenzentzug, Grauen, Immunit  t (gegen Alter, Krankheitserreger und Gifte), Infektion, Regeneration

Schw  chen: Allergie (gegen Sonnenlicht, schwer), Essenzverlust, Verwundbarkeit (eisenhaltige Metalle)

Sprachen: Deutsch 6, Franz  sisch 5, R  toromanisch 4, Englisch 3
Zauberspr  che

Tja, seien Sie erfinderisch; anything goes. Und vor allem, verpassen Sie ihren Spielern einige Alptr  ume deswegen!

Anm.: Sprechen Sie „Fuchs“ unbedingt immer mit kratzendem Schweizer 'CH' aus. Der durchschnittliche Deutschschweizer wird Ihnen nicht glauben, da   die korrekte schriftdeutsche Aussprache 'Fux' lautet.

HANS HOMBERGER

Hans Homberger ist der Hauptverantwortliche f  r den meisten Drek, den die Runner in diesem Abenteuer einstecken m  ssen. Trotzdem werden sie ihn wohl nicht zu Gesicht bekommen, denn Homberger ist der klassische Dunkelmann, der aus dem Hintergrund die F  den zieht.

Der 1982 geborene Homberger begann seine Karriere 2006, nach Abschlu   seines Jurastudiums, als Beamter in der Justizdirektion des Kantons Z  rich. Dort arbeitete er sich durch die Etagen nach oben, wobei er als SVP- und Opus-Dei-Mitglied sich ab 2014 vor allem durch seinen Einsatz gegen Drogen und Magie in der Jugendszene einen Namen machte.

Das Magiegesetz von 2024 erlebte Homberger als pers  nlichen Triumph. Er war mittlerweile zum Chefbeamten der Abteilung   ffentliche Ordnung geworden und hatte wesentlichen Einflu   auf den Kurs, den die Regierung in Sachen Zauberei fuhr. Durch die ausbrechenden Unruhen sah er sich best  tigt in seinem Kampf. Er gelangte zum Schlu  , da   eine radikale L  sung des Problems unkontrollierter Jugendmagie gefunden werden mu  te, eine M  glichkeit, das Talent bei unsozialen Elementen zu unterdr  cken oder zu entfernen. Zusammen mit dem Direktor des Zuchthauses Regensdorf, Professoren an der ETH und dem Universit  tskrankenhaus sowie Experten diverser Schweizer Biotechnologiefirmen entwickelte er das OK1-Programm, mit dem man versuchen wollte, die magische Begabung aus dem Genom der Zauberer (wo man sie vermutete) zu entfernen. Als Versuchsobjekte lie   man Gefangene aus den Unruhen verschwinden.



LOMP 97

Der Crash machte dem Programm ein Ende, ohne daß es zu einem Erfolg gekommen war. Die Daten gingen größtenteils verloren, die meisten Versuchsobjekte flohen und mußten mühsam eliminiert werden. Einige Mitglieder des Untersuchungsteams verloren ihre Existenz im Crash und begingen Selbstmord. Der Rest vereinbarte Stillschweigen.

Homberger machte in den folgenden Jahren Karriere in der Politik. Als Nationalrat regte er 2035 die Entwicklung der TRG-Therapie durch den Staat an, womit er mehr Erfolg hatte als mit seinem ersten Versuch. Von 2040 bis zur Pensionierung 2045 war Homberger Zürcher Regierungsrat, dann zog er sich ins Privatleben zurück, wo er vor allem in den Zünften, auf dem Kapitalmarkt und in diversen Verwaltungsräten engagiert war. In diesen Tagen plant er seine Rückkehr in die Politik, da die SVP durch Skandale angeschlagen ist und auf die Reaktivierung alter, großer Namen setzt.

In diesem Moment kommt das Wühlen der Runner in alten Geschichten höchst ungelegen. Die Schweizer sind bereit, viele Skandale zu verdrängen, aber Experimente an lebenden Menschen, selbst an Goblinisierten, sind doch zu stark, besonders, weil diese unweigerlich die Assoziation zu den Konzentrationslagern der Nazis wecken. Für das Schweizer Selbstverständnis ist es essentiell, absolut über solchen Greueln zu stehen. Selbst wenn die Delikte längst verjährt sind, würde schon die geringste Aufdeckung Homberger trotzdem praktisch vernichten. Also greift er erneut zu drastischen Mitteln. (In der Terminologie des **Shadowrun Companion** ist Homberger ein Feind der Stufe 5 mit Macht 5, Motivation 5 und Information 2 bis 4.)

DIE NEO-ROUSSISTEN

Die Sekte der Neo-Roussisten ist eine von vielen, die während der Zeit des Erwachens entstand. Sie wurde von einer Gruppe von Philosophiestudenten an der Uni Genf gegründet, die im Auftauchen der Magie und besonders der Metaarten eine Rückkehr der Erde zu einem älteren, natürlicheren Zustand sahen – eine Rückkehr, die auch der Genfer Philosoph Jean-Jacques Rousseau im 18. Jahrhundert für den Menschen gefordert hatte. Die Sekte nahm die Schriften Rousseaus (die an sich schon widersprüchlich sind), plünderte daraus alles, was ihr passend schien, und ignorierte den Rest geflissentlich. Der Sekte zufolge lebte der Mensch ursprünglich in einer glücklichen. Er war ganz auf sich selbst bezogen. Die Zivilisation hat diesen Zustand zerstört, indem sie den Menschen zur Konkurrenz mit anderen gezwungen oder verführt hat – mit anderen Menschen und mit anderen Lebensformen. Außerdem hat sie ihn in eine Maschine eingebunden, in der er als Rädchen funktionieren muß, statt seine eigenen Interessen pflegen zu können. Um zum Naturzustand zurückzukehren, nimmt die Sekte offiziell zwei Ideen Rousseaus auf. Erstens müssen die negativen Auswirkungen der Erziehung durch die Gesellschaft rückgängig gemacht werden. Dies geschieht in Therapien, wo das neue Sektenmitglied Glückseligkeit erfahren und neu seine natürlichen Gefühle zu leben lernen soll. Zweitens formt die Sekte eine Alternativgesellschaft, die ohne Konkurrenz auskommt. Sie nennt das die *Volonté Générale*, den Allgemeinen Willen: Jeder in der Gemeinschaft zieht am gleichen Strang, hat dieselben Interessen, gilt gleichviel. Nur durch die Bildung einer solchen perfekten Einheit ist ein Zusammenleben ohne Konkurrenz möglich. (Unnötig anzumerken, daß die 'gleichen Interessen' natürlich von der Sektenleitung festgelegt und mit Nachdruck durchgesetzt werden ...). Inoffiziell verfolgen die Neo-Roussisten das Ziel der Rückkehr zum Naturzustand auch in einem größeren Maßstab. Nicht nur der einzelne Mensch, auch die Schöpfung

soll von der Gesellschaft befreit werden, und die Erde selbst gibt ihnen dazu die Mittel: destruktive Magie. Vor dem Erwachen hätte es keinen Sinn gemacht, die Inkarnationen der Maschinengesellschaft, Fabriken etwa, zu zerstören – dazu hätte man Waffen gebraucht, die ja nur wieder in Fabriken hergestellt werden müssen. Mit dem Erwachen gibt die Erde das Zeichen, daß nun der Moment der Befreiung gekommen ist. Der harte Kern der Neo-Roussisten, der in die wirklichen Pläne der Sekte eingeweiht ist, zählt etwa 300 Personen. Im 'Allgemeinen Willen' sind in Genf rund 3.000 Leute vereint, weitere 2.000 in der restlichen CSF und etwa 1000 in der französischen Nachbarschaft. Die Geschlechter halten sich etwa die Waage. Das Durchschnittsalter der Mitglieder liegt bei etwa 30 Jahren, das der Sektenführung gut 20 Jahre darüber. Die Neo-Roussisten sind Mitglied der *Association des Religions Nouvelles*.

HÉLOÏSE SAINT-GERVAIS

Héloïse Saint-Gervais ist eines der drei Führungsmitglieder der Neo-Roussisten. Als 52jährige gehört sie zur zweiten Generation der Sekte, die das ursprüngliche Selbstfindungsprogramm der Gründer um den Aspekt der Befreiung der ganzen Natur erweitert hat.

'Héloïse Saint-Gervais' ist unschwer als Pseudonym zu erkennen (Héloïse heißt eine Romanheldin von Rousseau, der seine Kindheit im Genfer Viertel St. Gervais verbracht hat). Ihr Geburtsname, unter dem sie auch Andi Fuchs im Alten Bahnhof aufsuchte, ist Anne Fourcy. Zur Zeit des Großen Crashes arbeitete Fourcy, damals noch auf den unteren Rängen der Sekte, als Sachbearbeiterin bei der Genfer Stadtverwaltung. In gutschweizerischer Art wurde dort standhaft weitergearbeitet, während rundherum die Systeme zusammenbrachen. Irgendwann stolperte Anne im System der Stadtverwaltung über ein Dokument, das offenbar irrtümlich von Zürich hierhergeschickt wurde, als man dort unmittelbar vor dem Zusammenbruch des Polizeicomputers hektisch Backups in alle Richtungen versandte.

Das File enthielt Daten aus den geheimen Experimenten, die die Zürcher Justiz gemeinsam mit Hans Homberger betrieb, unter anderem eine zusammengefaßte Akte über Andi Fuchs. Anne horchte auf. Eine Methode, durch Genmanipulation magische Fähigkeiten zu mehren, war sensationell. Die Zürcher schienen gar nicht zu begreifen, was sie da getan hatten. Mit einer solchen Methode ließe sich die Schlagkraft der Sekte in ungeahnte Höhen treiben. Sie unterbreitete ihren Fund der Leitung der Neo-Roussisten und anbot sich, Fuchs aufzuspüren – mit der vorgetäuschten Begründung, mit der Genbehandlung ließen sich Unterschiede im Talent ausgleichen, was dem Allgemeinen Willen nur förderlich sein könne.

Kurz darauf wurde Annes Aufmerksamkeit abgelenkt durch den Ausbruch interner Machtkämpfe zwischen den Gründern und den jüngeren Mitgliedern der Neo-Roussisten, aus denen Anne, die sich nun Héloïse nannte, als eine der Leiterinnen der Sekte hervorging. Sobald sich die Wogen geglättet hatten, erinnerte sie sich wieder ihrer Idee und ließ sich selbst die nötigen Finanzen für eine Suche in den Schatten nach Andi Fuchs zufließen.

2035 gelang es ihr, ihn in der Autonomen Zone Alter Bahnhof aufzustöbern. Sie reiste nach Zürich und traf Fuchs im Bahnhof. Sie erklärte ihm die öffentlichen Ziele der Neo-Roussisten und bot ihm an, eine Behandlung in einer Genfer Genklinik zu finanzieren, um einen Weg zu suchen, den Schaden an seinem Erbgut rückgängig zu machen. Als Interesse der Sekte gab sie an, daß ein solches Verfahren auch ihren Bestrebungen zugute



käme, den Menschen, die heute durch Auswirkungen zahlloser Umweltgifte denaturiert seien, zu seinem ursprünglichen Zustand zurückzuführen.

Mit Hilfe eines Deckers ermöglichte sie Fuchs die unerkannte Ausreise aus dem Alten Bahnhof und verschaffte ihm für seinen Aufenthalt in der CSF die Tarnidentität David Loew. Derselbe Decker löschte sämtliche Hinweise darauf, daß Anne Fourcy jemals im Alten Bahnhof gewesen war. (Und nein, Chummers, der Decker läßt sich nicht mehr auftreiben. Längst der SOTA-Kurve zum Opfer gefallen.)

Héloïses Hoffnungen erfüllten sich nicht. Nach einem Jahr an der Klinik kamen die Ärzte zum Schluß, daß sich nicht nachvollziehen lasse, wie die Experimente zu einer solchen Mutation geführt haben können. Alle Parallelversuche an Crittern seien fehlgeschlagen. Man entließ Loew. Héloïse lud ihn ein, eine Zeit bei den Neo-Roussisten zu verbringen, um die Enttäuschung zu überwinden und zu sich selbst zu finden – sie hoffte immer noch, daß er ihr irgendwie nützlich sein konnte. Immerhin hatte er noch seine Fähigkeiten. Als Loew hinter die wahren Ziele der Sekte kam und sich absetzte, war Héloïse zwar enttäuscht, unternahm aber nichts, da Loew ihr nur freiwillig nutzen konnte.

Mit der Zeit vergaß sie die Geschichte. Als die Runner auftauchen, beschließt Héloïse, noch einen Versuch zu starten. Seit den dreißiger Jahren hat die Genetik große Fortschritte gemacht. Vielleicht ließen sich heute Wege finden, um das Rätsel Andi Fuchs/David Loew zu lösen. Auch die Mittel der Sekte hatten sich seither geändert – diesmal sollten die Ärzte sich nicht nur mit Critterversuchen begnügen. Ein paar weniger begabten magisch aktiven Pennern aus den Slums dieser Welt weint kein Schwein eine Träne nach ...

Héloïse setzt auf die sogenannte 'Panzerknacker-Strategie': Gib den Runner soviel Informationen wie möglich und laß sie selbst unbezahlt, aber wohlbeobachtet die Arbeit machen. Wenn sie Loew aufgetrieben haben, schlag zu und nimm ihnen die Beute ab.

Héloïse Saint-Gervais ist mittelgroß und schlank, fast schon dürr. Ihr Haar ist schon fast völlig weiß. Ihr Gesicht wirkt intelligent und entschlossen. Energische Falten haben sich um Mund und Augen gelegt. Wie alle Neo-Roussisten trägt sie immer nur unauffällige, bequeme Alltagskleidung. Die Cyberware benutzt Héloïse nie öffentlich, da sie dem Rousseauschen Ideal eines Naturzustands eher zuwiderläuft. Ihre Holdout-Pistole trägt sie stets versteckt am Körper. Die Runner werden Héloïse immer nur als umgängliche, charmante Dame fortgeschrittenen Alters erleben.

HÉLOÏSE SAINT-GERVAIS

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 2
Stärke: 1
Charisma: 5
Intelligenz: 6
Willenskraft: 6
Essenz: 4.55
Reaktion: 4

Initiative: 4+1W6

Professionalitätsstufe: 4

Kampfpool: 7

Sprachen: Französisch 8, Englisch 5, Deutsch 3

Ausrüstung: Raecor Sting Holdout-Pistole, Antidot-Patch 6, Atemgerät, DocWagon-Superplatinkontrakt

Fertigkeiten

Auto: 3
Computer: 4
Feuerwaffen: 2
Führung: 7
Magietheorie: 3
Philosophie: 3
Psychologie: 4
Recht (CSF): 6

Cyberware

Datenbuchse
Telefon
Funk

AGASUL, DATENBESCHAFFUNGSSPEZIALIST

Agasul ist ein ca. 32-jähriger Elf mit langem, blondem Haar und sehr dunklen Augen. Er trägt meistens Jeans und hat seine Buchse im Nacken, wo sie meist von seinem Haar verdeckt wird. Er ist eine charmante, ruhige Person, brillant in seinem Fach und immer bereit zu helfen. Ebenso ist er dem anderen Geschlecht nicht abgeneigt, und falls sich eine Frau in der Gruppe befinden sollte, wird von nun an alle Aufmerksamkeit ihr gelten.

AGASUL

Attribute

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 6
Stärke: 4
Charisma: 5
Intelligenz: 6 (7)
Willenskraft: 6
Essenz: 1
Reaktion: 6 (10)

Initiative: 6 (10)+1W6(+3W6)

Professionalitätsstufe: 4

Kampfpool: 9

Cyberware

Custom-CC-Deck
Datenbuchse (4)
Enzephalon (2)
100 Mp FIFF-Memory
SPU (I/O) (2)

Ausrüstung: Datenleser, ansonsten nach Belieben

Fertigkeiten

Biotech: 3
Computer: 7
Computertheorie: 4
Computer (B/R): 4
Elektronik: 4
Feuerwaffen: 5
Gebräuche (Basel): 4
Gebräuche (Konzern): 3
Politik (SEg): 4
Recherchieren: 9
Soziologie (Schweizer Gesellschaft): 5

CASTRAVINCI, SCHIEBER

Castravinci ist ein gedrungener, bulliger Italiener von etwa 45 Jahren, stets unrasiert und übelgelaunt. Er behält selten seine persönliche Meinung für sich und riskiert regelmäßig eine dicke Lippe, wenn er sich in Diskussionen einmischt. Solange es im Runner-Team keinen gibt, der sichtlich älter ist als er, wird er spätestens nach dem zweiten Treffen einen väterlichen Ton anschlagen.

Und obwohl er scheinbar alles weiß, über alles eine Meinung und stets eine Lösung parat hat, verliert er nie ein Wort über

sich selbst. Niemand weiß bisher, ob er verheiratet ist oder war, ob er Kinder hat und ob er wirklich Italiener ist oder nicht doch Schweizer.

CASTRAVINCI

Attribute

Konstitution: 6
Schnelligkeit: 3
Stärke: 6
Charisma: 3
Intelligenz: 5
Willenskraft: 6
Essenz: 4.5
Reaktion: 4

Initiative: 4+1W6

Professionalitätsstufe: 4

Kampfpool: 7

Fertigkeiten

Ausrüstung beschaffen: 9
Computer: 3
Elektronik: 4
Feuerwaffen: 3
Gebräuche (Straße): 5
Gebräuche (Triangel): 8
Verhandlung: 6

Cyberware

Zeiss-3-Cyberaugen
Datenbuchse (3)
300 Mp FIFF-Memory

BEGLEITAGENTUR BELLADONNA

Die Begleitagentur Belladonna bietet hauptsächlich Begleiterinnen und Begleiter für geschäftliche Anlässe an und stellt schon so etwas wie eine Zürcher Institution dar. Keine/r der Damen/Herren ist dabei jünger als 18; es wird deutlich zwischen normalem und speziellem Service getrennt.

Der normale Service besteht hauptsächlich aus der Zurverfügungstellung einer Begleiterin, bzw. eines Begleiters, der den Kunden einen Abend lang begleitet. Meistens handelt es sich dabei um einen geschäftlichen oder öffentlichen Anlaß. Der Preis hierfür beträgt 500 Schweizer Franken. Sollte noch ein anderer, diskreter Service inbegriffen sein, steigt der Preis bereits auf 800 Franken, und falls es sich noch um einen Metamenschen handeln muß, wird noch ein Aufpreis von 200 Franken verlangt. Benutzen Sie in diesem Fall die Werte des *Simsinn-Stars* (**Asphaltdschungel**, S. 119) und modifizieren Sie diese entsprechend, falls es sich um einen Metatypus handeln sollte. (Natürlich ist Ihnen aber auch freigestellt, die Werte einzusetzen, die Ihnen momentan am geeignetsten erscheinen). Beim 'speziellen Service' steigt der Preis für einen normalen Abend auf mindestens 2000 Franken; Metapersonen kosten zusätzlich 500 Franken. Verwenden Sie in diesem Fall für eine Begleiterperson des speziellen Services die Werte der Rockerin (**Asphaltdschungel**, S. 104) mit folgenden zusätzlichen Modifikationen: Maßgeschneiderte Pheromone (2), Hochleistungsgelenke; setzen Sie die Werte von Charisma, Intelligenz und Willenskraft auf den Maximalwert. Einige Begleitpersonen haben sich auch Talentleitungen einbauen lassen, aber dies sollte ihre Entscheidung sein, ob ein/e Begleiter/in durch bloßes Einwerfen eines Chips plötzlich besser ist als der Runner ...

Obwohl es sich hier für die Betroffenen um einen äußerst einträglichen Job handelt (ihre chirurgischen Eingriffe werden von der Agentur bezahlt, ebenso auch die medizinische Kontrollen und jeder besitzt ebenso einen Superplatin Doc-Wagon-Kontrakt, es geht aber ebenso das Gerücht um, daß der Service ebenso illegal Dummbomben bei ihren Angestellten einsetzen läßt, um sich deren Loyalität zu versichern), spüren die meisten die alltägliche Monotonie ihres Jobs. Sie besitzen eine schon fast schockierende Kaltblütigkeit im Umgang mit anderen Leuten, aber man ist derart an das High Society-Leben inkl. aller Vorteile und Vergünstigungen gewöhnt, daß genug Zeit zum träumen bleibt. Und dabei beginnt man sich zu langweilen, fragt sich, ob es noch mehr

da draußen gibt als mit schleimigen, kaltherzigen Managern taguein, tagaus durch die Stadt zu spazieren, mit ihnen zusammen zu essen und zu schlafen. In diesem Fall kann ein SINloser (falls er sich als solcher zu erkennen gibt) schon eine gewisse Faszination besitzen, und outet er sich sogar noch als Runner (der Mythos, der in der Schweiz über die Schattenläufer in den Medien verbreitet wird ist, zwar falsch und ab und zu total schräg, entspricht aber in etwa unserer heutigen Sicht von Robin Hood), besitzt er genau diesen Hauch von Ungebundenheit und Freiheit, in den man sich glatt verlieben könnte ...

HANDOUTS

HANDOUT 1

OFFIZIELLE TODESMELDUNG VON ANDI FUCHS

Auszug aus dem Archiv der Einwohnerkontrolle Zürich, Gross- :

Subjekt: Fuchs, Andi, von Schlieren, ZH, geboren 14. 6. 2004, männlich, ledig. Vorbestraft wegen Erregung öffentlichen Ärgernisses, Widerstand gegen die Staatsgewalt, Mißachtung der Würde der Eidgenossenschaft, illegale Ausübung magischer Tätigkeiten, Sachbeschädigung, Brandstiftung und versuchter Totschlag.

Letzter Eintrag: 20. 4. 2025:

Verstorben in Regensdorf, Strafanstalt Regensdorf.

Todesursache: Durch allergoides Syndrom unbekannter Herkunft hervorgerufene Abschnürung der Atemwege.

Nächste Verwandte: Keine.

Kremierung auf Staatskosten.

HANDOUT 2

Notiz Nr. 12

Datum: 14.12.2018

Projekt OK1 / Unterdr. mag. Beg.

Betr. Auf. ng. Genetisch Induzierte Restriktion Maligner Intron-Partikel

Leider muß ich Ihnen mitteilen, daß auch diese Versuchsabfolge (Tests IX-XIII) zu unserem Bedauern negativ verlaufen ist.

Es scheint, als wäre der mutagene Faktor der Goblinisierung trotz unserer Bemühungen immer noch aktiv, so daß auch diesmal ein destabilisierender Effekt auf die GIRMNP-Therapie die Folge war.

Momentan hält die uns noch unbegreifliche instabile Reversion des angestrebten Zustands weiterhin an.

Hochachtungsvoll, Dr. D. Kappeler

HANDOUT 3

CLINIQUE OURS-BOURKI CHIRURGIE ESTHÉTIQUE ET TRAITEMENT GÉNÉTIQUE

PATIENTENFILE VON DAVID LOEW

File 2300-00893-6 >Loew/Saint-Gervais/GIMAS/Bourki, Gérard

Abstract

Patient: Loew, David

17. 4. 2004

Homo sapiens robustus

Aus Oberengstringen, SEG

12. 7. 2035 Der Patient weist eine künstlich erzeugte Veränderung im Genom auf, spezifisch in einigen Gebieten, die als Teil des Magusfaktors vermutet werden, welche seine angeborenen magischen Fähigkeiten in erstaunlichem Maße gesteigert haben. Der behandelnde Chefarzt Gérard Bourki legt dafür den Begriff Genetisch Induziertes Magie-Augmentations-Symptom (GIMAS) fest. Der Patient wird im Auftrag von Madame Héloïse Saint-Gervais auf die genaue Natur des GIMAS, speziell seine Reversibilität und Reproduzierbarkeit, untersucht. Laufende Kosten werden gedeckt durch *Communauté de la Volonté Générale*, Stiftung Wiedergutmachung, Abteilung Finanzen, # 441 41 41

3. 10. 2035 Bisherige Untersuchungen wenig erfolgreich. Heute übergebenes, von Saint-Gervais beschafftes Genmaterial Loews aus der Zeit vor GIMAS, ermöglicht hoffentlich genauere Erkenntnisse.

21. 1. 2036 Eine Karte der Veränderungen in Loews Genom wurde erstellt. Einige Manipulationen in Bereichen, die mit Magie nach heutigem Wissensstand überhaupt nichts zu tun haben. Die Manipulatoren hatten entweder tiefere Einsichten oder gingen dilettantisch vor und landeten einen Glückstreffer. Beginn Parallelversuchsreihe an geeigneten Paraspezies.

16. 3. 2036 Versuchsreihen 1 und 2 der *Pithecocephalus hermes* sind eingegangen, Serie 3 zeigt keinerlei Wirkung. Beginn Versuchsreihe mit *Gorilla rubicundi*.

25. 5. 2036 Dr. Bourki gelangt zur Überzeugung, dass GIMAS bei heutigem Wissensstand über den Magusfaktor im Genom nicht reproduzierbar ist. Eine Wiederherstellung des ursprünglichen Genoms ist möglich, aber mit dem Risiko eines Verlustes natürlicher Vitalfunktionen und geistiger Stabilität verbunden.

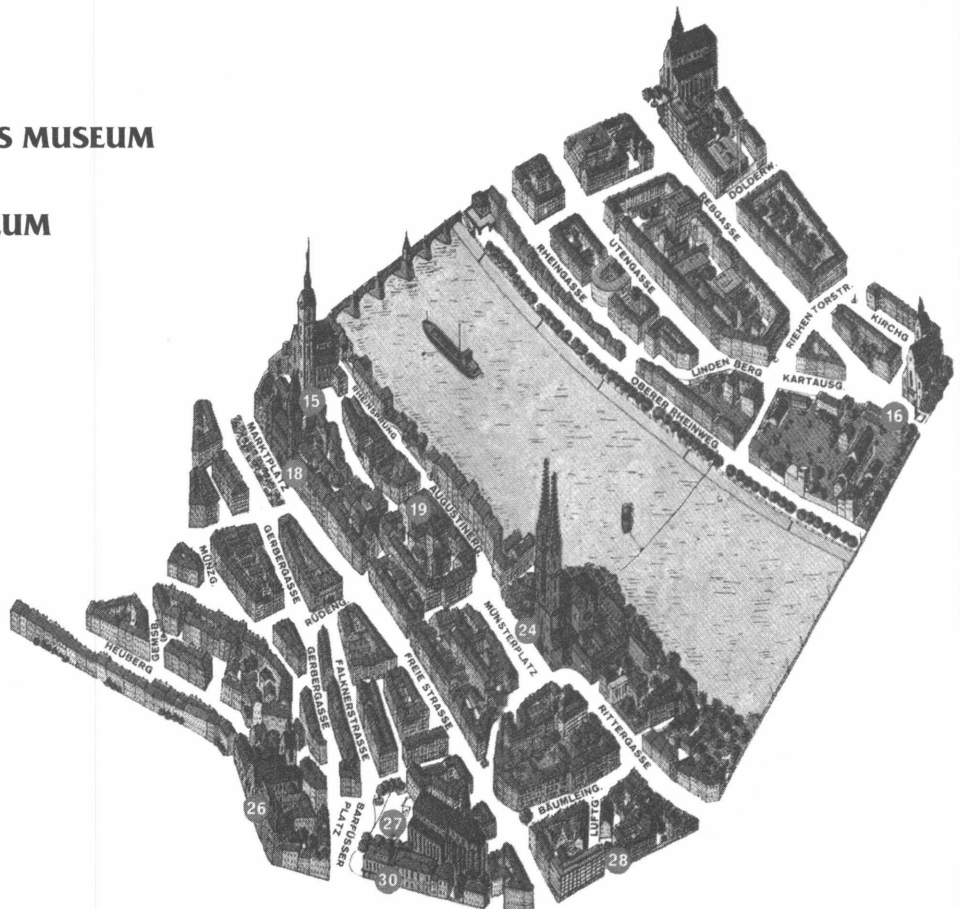
27. 5. 2036 Nach Besprechungen mit Herrn Loew und Frau Saint-Gervais wird beschlossen, die Behandlung abzubrechen.

1. 6. 2036 In Begleitung von Frau H. Saint-Gervais checkt D. Loew aus der Klinik aus.

HANDOUT 4

DIE KATAKOMBEN VON BASEL

- 15. MARTINSKIRCHE
- 16. THEODORSKIRCHE
- 18. RATHAUS
- 19. NATURHISTORISCHES MUSEUM
- 24. MÜNSTER
- 26. LEONHARDSKIRCHE
- 27. HISTORISCHES MUSEUM
- 28. ANTIKENMUSEUM
- 30. STADTCASINO



Festlichkeiten

EIN SHADOWRUN-ABENTEUER VON EIKE WULFMEYER

INHALT

IN THE BEGINNING.....	96
LET THE CHILDREN PLAY.....	96
MEETIN' PEOPLE.....	98
SCHRECK IN DER ABENDSTUNDE.....	100
KLOPF, KLOPF!.....	101
WHO THE FUCK IS MOSI ?.....	102
THE FINAL COUNTDOWN.....	103
NACH DEM RUN.....	104
DIE HAUPTDARSTELLER.....	104
BEINARBEIT.....	106
HANDOUTS.....	106

IN THE BEGINNING...

ANMERKUNG

Festlichkeiten ist für **Deutschland in den Schatten** (DidS) geschrieben, und zwar startet das Abenteuer in Köln. Es läßt sich aber ohne Probleme in einem anderen Plex spielen, wo ein Industriegebiet oder verseuchtes Ödland nahebei liegt.

HINTERGRUND

Blutmagie – jeder kennt sie, jeder haßt sie. Außer denen, die sie praktizieren, natürlich. Eines jedoch sollte kein Runner tun: die Möglichkeiten und Gefahren dieser Magie unterschätzen, die manchmal ganz unterschiedliche (Meta-)Menschen dazu bringt, zusammenzuarbeiten.

TIMELINE

26.4.: Ein Schmidt kontaktiert die Runner. Er bietet 25 kEC Belohnung, falls seine Tochter unverseht zurückgebracht wird und vermutet, daß sie von Zuhältern entführt wurde.

27.4.: Beinarbeit: Spuren, die zur Mafia und/oder zu einer Gang führen, erweisen sich offenbar als Blindgänger.

28.4.: Erika Rosmarin, freier Heidegeist, versucht die Runner als Hilfe gegen eine 'magische Gefahr' anzuwerben. Der Zusammenhang wird ihnen aber noch nicht ersichtlich, zumal der Geist sich nur sehr verschwommen äußert.

29.4.: Die Magier schicken ein Runnerteam vorbei, das, als Mafiosi getarnt, die SC angreifen soll.

Sind sie erfolglos, werden die SC wenigstens auf eine falsche Fährte gelockt. Es findet sich eine SAN-#.

30.4.: In dem Matrixsystem finden die Runner Hinweise auf das Ritual. Zwar ist der Zusammenhang mit ihrem eigentlichen Auftrag nicht ersichtlich, der mit Erika R.s Warnungen hingegen schon. Waren die Runner am 28. unkooperativ, kann Erika heute noch einmal erscheinen; da die Runner jetzt konkrete Informationen haben, dürften sie auf ihr Angebot eingehen.

Um **19.00 Uhr** trifft die erste Gruppe am Haus, in dem das Ritual stattfindet, ein; der zweite Trupp folgt um 23.00 Uhr.

Um Mitternacht beginnt das Ritual. Erst jetzt ist es möglich, einzugreifen, da die Magier die magischen Sicherheitsvorkehrungen für das Ritual fallenlassen (müssen).

1.5.: Um 6.00 Uhr werden die Magier und ihre Geister sich, sollte das Ritual geglückt sein, nach Frankfurt absetzen; Leverkusen hat eine toxische Z-Zone mehr.

LET THE CHILDREN PLAY

>>> SAG'S IHNEN INS GESICHT <<<

Der Schlips, der euch zu einem Treffen ins Domhotel gebeten hat, scheint einer von der nervösen Sorte zu sein. Vielleicht liegt es aber auch bloß an seinem Auftrag – am Kom erwähnte er nur irgend etwas von 'Detektiv spielen' und 'Sie kennen ja unsere Polizei'. Vermutlich, um euch zu beruhigen, sprach er

auch noch von 'leicht verdientem Geld'. Hättet ihr einen EC für jedes Mal, daß ihr das hört, bräuchtet ihr euch nicht mehr wie die Affen zu verkleiden, um zu obskuren Treffen in irgendwelche Nobelschuppen zu kommen – ihr könntet in Straßenklamotten und nach Kordit stinkend ins *Domhotel* gehen, und keiner würde es wagen, euch rauszuschmeißen. Selbst die Grünweißen würden schön artig vor euch den Hut ziehen ... Ein Räuspern eures Gesprächspartners reißt euch aus euren Träumen vom großen Geld: „Möchten Sie etwas essen, oder können wir gleich zum Geschäft kommen?“

Scheint es ja mächtig eilig zu haben, der Pinkel. Ihr gönnt euch jedenfalls erst einmal ein paar erlesene Happen, nachdem ihr klargestellt habt, daß es auf die Rechnung des Konzerners geht. Das alte Spiel: den Schmidt zappeln lassen.

>>> HINTER DEN KULISSEN <<<

Das Domhotel liegt in der Kölner Innenstadt. Das Treffen findet am 26.4. um 15.00 Uhr statt, und zwar ist ein Tisch auf 'Peter Schmidt' reserviert.

Zu beachten ist, daß man ohne Très-chic-Kleidung am Eingang Probleme kriegt – mit 'guter' Kleidung ist eine 'Gastgebühr' von 500 EC zu entrichten, und mit Straßenklamotten kommt man gar nicht rein. Waffen und jegliche Art von Panzerung sind im 'Dom' verboten und werden am Eingang konfisziert. Auch auf Cyberwaffen wird gescannt; die verwendeten Detektoren haben eine Stufe von 6. Cyberwaffen werden mit Unterdrückungssystemen versehen, die bei Aktivierung einen 8T(Btg).-Stromstoß auslösen. Der Übeltäter wird vor die Tür gesetzt.

Bei Problemen stehen die 2 Türsteher (*Troll-Rausschmeißer* mit angemessener Ausrüstung, siehe **SRII, S. 212**) bereit.

Der Schmidt ist Peter Marcorescu, Chef von New World Technologies, einem kleinen Unternehmen in Köln. Sein Problem ist, daß vor vier Tagen sein einziges Kind, Elena, entführt wurde (seine Frau kam vor vier Jahren bei einem – angeblich von der AG Chemie angestifteten – Unfall ums Leben). Zumindest erzählt er das den Runnern – konkrete Hinweise hat er nicht. Alles, womit er zunächst herausrückt, ist, daß die Mafia in die Sache verwickelt sein könnte. Er bietet, sichtlich nervös, 25 kEC für das Team, wenn sie Elena innerhalb eines Monats unverseht wieder nach Hause bringen.

Wollen die Runner verhandeln, verwenden Sie die Standardregeln. Für jeden Nettoerfolg bietet Marcorescu 1 kEC mehr. Zahlbar wird die Summe nach Rückführung von Elena – Marcorescu hat Angst, aber er ist schließlich Geschäftsmann! Willigen die Runner ein, erzählt er die ganze Geschichte: Am 22.4. ist Elena gegen 21.30 Uhr ins *Next Door* aufgebrochen, eine Kneipe im Eigeldorf (nördlich vom Hbf.), in die hauptsächlich junge Ökos und Naturmagier gehen; zudem sollen sich dort öfters Mitglieder der 'Grünen Zellen' treffen. Wie die Polizei herausfand, blieb sie dort bis etwa 1.45 Uhr morgens (sie traf sich mit ein paar Freunden) und machte sich dann auf den Rückweg nach Marienburg. Dort hätte sie spätestens gegen 2.30 Uhr eintreffen müssen, was aber nicht geschah. Elenas Papoose und ihre Handtasche wurden am Morgen auf der Hohen Straße aufgefunden. Aus der Tasche fehlte offenbar nichts. Das Verhör von Elenas Freunden erbrachte keine Hinweise auf ein Verbrechen, daraufhin suspendierte die Polizei die Ermittlungen. In Köln findet nämlich in der ersten Maiwoche die GENTECHNICA statt, und die Polizei hat Wichtigeres zu tun, als sich um eine Entführung zu kümmern – vor allem, wenn keine wichtige Person darin verwickelt ist. Klarer Fall von kölschem Klüngel.

Marcorescu hat die Mafia im Verdacht, da Elena sehr gutaussehend war und in letzter Zeit angeblich mehrere Mädchen aus dem Köln-Düsseldorfer Raum entführt und von der Mafia zur Prostitution gezwungen wurden, aber darüber ist nichts Genaues bekannt.

Ein anderes Verbrechen, z. B. einen Raubmord, schließt er aus, da Elenas Wertsachen noch in der Tasche waren und die Polizei auch keinerlei Spuren eines Kampfes feststellen konnte. Des weiteren glaubt er nicht daran, daß sie von zu Hause abhauen wollte: "Sie war doch das einzige, was mir geblieben ist, und umgekehrt genauso! Wenn sie ein Problem gehabt hätte, wäre sie trotzdem nicht so klammheimlich verschwunden!"

Schließlich könnten die Runner noch darauf kommen, daß Elena in ökoterroristische Aktivitäten (im Vorfeld der GEN-TECHNICA) verwickelt sei.

Marcorescu glaubt nicht daran: "Sicher, sie ist sehr umweltbewußt. Aber Gewalt, um diese Ziele durchzusetzen? So etwas hat sie immer abgelehnt."

Haben die Runner keine weiteren Fragen mehr, gibt ihnen Marcorescu noch ein Holo von Elena und einen Datenchip mit dem Untersuchungsbericht der Polizei (**Handout 1**).

>>> KEINE PANIK <<<

Hier kann eigentlich nichts schiefgehen. Benehmen sich die Runner daneben, kürzt Marcorescu die Summe um 5000 EC. Fliegen sie aus dem *Domhotel* oder werden sie gar nicht erst eingelassen, vereinbart Marcorescu ein 2. Treffen an einem Ort ihrer Wahl und bietet eventuell weniger Geld als oben.

Tip: Spielen Sie diese Szene bei gedämpftem Licht und drücken Sie etwas auf die Tränendrüse – Marcorescu ist ehrlich verzweifelt.

Als Musik ist Klassik zu empfehlen, leise gespielt. Sollte einer der Runner zu laut über das 'Gejaule' herziehen, stellt ein freundlicher Kellner die Musik lauter.

DOMHOTEL

**Domkloster 2a/Georg 'Schorsch' Niedeggen, Besitzer/
202 424 0**

Hierhin kommt nur, wer Geld hat und auch so aussieht. Sogar die Pagen haben ein oder zwei Ausflüge ins Reich der plastischen Chirurgie hinter sich. Die 2 Trolle, die als Türsteher fungieren, und die eine oder andere Elfe sind dann auch die einzigen Metamenschen im Personal. Die Kontrolle am Eingang ist rigide, und wenn man trotz 'unangemessener' Kleidung hinein will, darf man eine 'Gastgebühr' abdrücken – pro Person.

Im Hotelrestaurant diskutieren die Schönen und Reichen über ihrem *homard à l'armoricaine*, wie man aus Geld noch mehr Geld machen kann, während vor der Tür wie eh und je die Kölner Obdachlosen um Groschen betteln. Manchmal sieht man hier auch einen Schmidt mit ein paar Runnern feilschen, in der Hoffnung, sie durch die ungewohnte Atmosphäre zu verunsichern.

PETER MARCORESCU

Attribute:

Konstitution: 2

Schnelligkeit: 2

Stärke: 2

Charisma: 4

Intelligenz: 6

Willenskraft: 5

Essenz: 3,8

Reaktion: 4

Initiative: 1W6+4

Fertigkeiten:

Gebräuche (Konzern) 8

Verhandlung 6

Cyberware:

Datenbuchse

200 MP Headmemory

Ausrüstung:

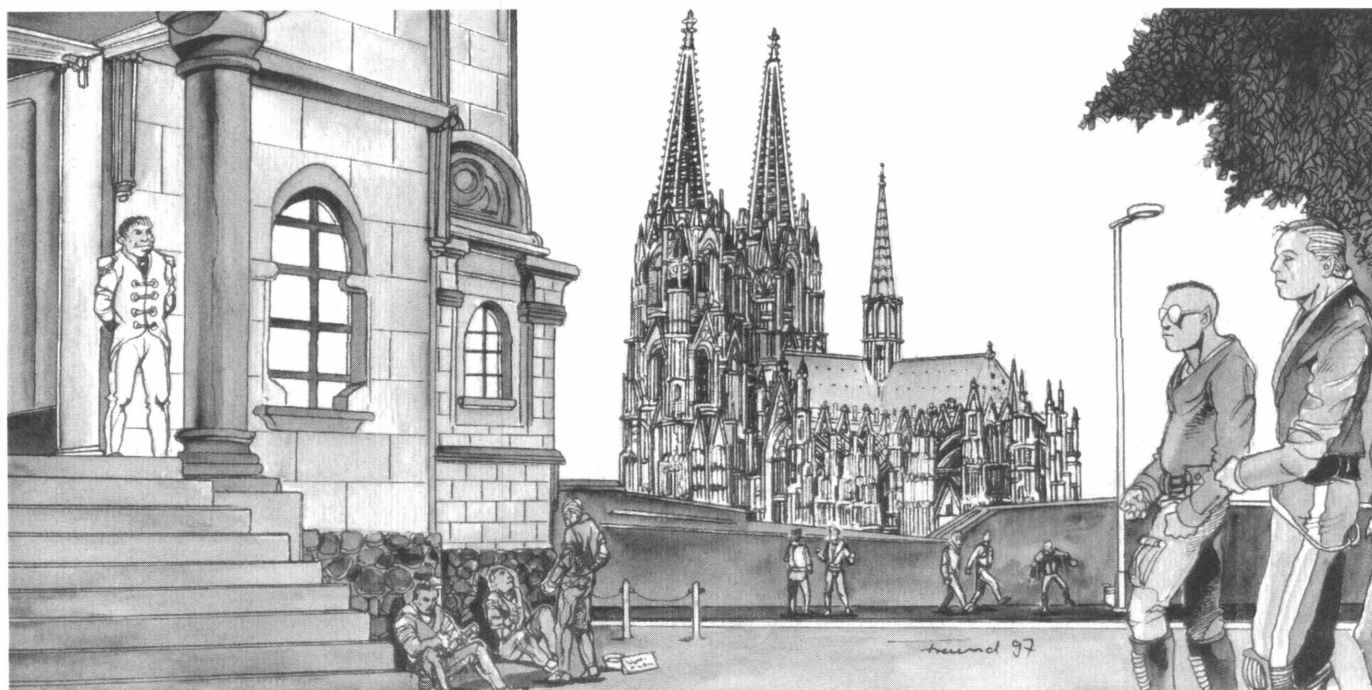
Très-Chic-Kleidung

Würfelpools:

Kampf 6

Prof./Gefahrenstufe: 2/3

Marcorescu sieht mit seiner schwarzen Kurzhaarfrisur und der teuren Kleidung wie ein archetypischer Pinkel aus. Kennt man einen, kennt man alle.



MEETIN' PEOPLE

>>> SAG'S IHNEN INS GESICHT <<<

Wenn die Runner ins 'Next Door' gehen: Ihr öffnet die Tür – und tretet ein in die Vorhölle, zumindest scheint es so. Die Wände sind in psychedelischen Farben besprüht, mit Blumen, Sonnen, magischen Symbolen.

Aus den Boxen dröhnt wildes Getrommel. Fast die Hälfte der Kundschaft ist mit irgendwelchen Fetischen behängt – Kräutern, Kristallen, Fellen.

Der DJ ist ein Schwarzer mit wilden Dreadlocks, die durch die Luft fliegen, während er sich im Takt der Musik bewegt. Seine Hände ziehen funkelnde Schlieren hinter sich her, und er riecht auf 10 Schritt noch umwerfend nach Ganja – wie mag er bloß seinen Zauber aufrechterhalten mit einem so bedröhnten Kopf? Ihr gebt euch alle Mühe, die Blicke zu ignorieren, die eure Cyberware anzieht, und schlendert zur Theke.

Der Typ hinter dem Tresen setzt ein irres Grinsen auf, kleine Sterne schweben um seinen Kopf, und er lacht: „Die Geister sind unruhig heute. Was darf's sein?“

Wenn die Runner sich mit den Samurais treffen: 'Fast wie zu Hause!' denkt ihr, als ihr durch die Straßen kurvt, vorbei an abbruchreifen Häusern, in denen trotzdem noch Menschen hausen. Ihr versucht, euch ganz auf das Treffen mit den Samurais zu konzentrieren, die hier eine Art Polizeitruppe sind – kein Wunder; diejenigen, die hier leben müssen, können sich wohl kaum auf das Mitgefühl der Grünweißen verlassen! Ihr seid am Treffpunkt angekommen. Eine Gruppe Samurais erwartet euch; ihre Maschinen sperren vor euch die Straße. Als ihr aussteigt, seht ihr in mehr als nur einem Augenpaar Chrom blitzen und hört das charakteristische Geräusch, das das Ausfahren eines Cybersporns begleitet. Ein Samurai, offensichtlich der Anführer, tritt auf euch zu und knurrt: „Sagt, was ihr wollt, und dann verzieht euch wieder! Wir mögen hier keine Fremden!“

Wenn die Runner sich mit Bogdan I. treffen: 'Harter Hammer'. Ein wirklich tolles Wortspiel – und in Verbindung mit der Leuchtreklame, die sich aus einem Hammer, einem Nagel und einem undefinierbaren Etwas (könnte eine Backpflaume sein – oder ein schimmliges Brötchen...) zusammensetzt, von geradezu unschlagbarer Subtilität! Seufzend betretet ihr das Etablissement, das sich hochtrabend 'Vergnügungszentrum' nennt.

NEXT DOOR

Lübecker Straße 15/Bacchusbund, Inhaber/kein Telekom

Der Treffpunkt für den naturmagischen Nachwuchs von Köln und Umgebung, besonders den gutbetuchten. Der Bacchusbund ist eine lose Vereinigung von Kölner Naturmagiern, die die Bezeichnung 'Weise Männer/Frauen' rundweg ablehnen. Und das merkt man dem 'Next Door' auch an: mit einer farbenprächtigen Illusion macht man sich hier schnell Freunde, mit theoretischen Überlegungen hingegen wird man eher zum Gespött der versammelten Mannschaft. Überflüssig, zu erwähnen, daß die hermetische Fraktion hier mit Stirnrünzeln betrachtet wird; vercyberte Typen müssen verdammt leise auftreten, wenn sie keinen Ärger wollen. Letzteres gilt allerdings nicht für Ökoterroren.

Am Eingang müßt ihr den üblichen Scan über euch ergehen lassen und eure Waffen abgeben. Ein Mädchen von vielleicht 17 Jahren und ebensoviel Quadratzentimetern Stoff am Körper empfängt euch. Als sie von eurem Anliegen erfährt, verdreht sie die Augen. Dann hellt sich ihre Miene wieder auf und sie flötet: „Es können aber nur zwei von euch Süßen mit Boggi sprechen!“ Scheint so, als wolle sie auf Biegen und Brechen ihre EC verdienen ...

>>> HINTER DEN KULISSEN <<<

Die Runner werden den Vormittag mit Beinarbeit verbringen wollen. Sie sollten auf jeden Fall die Information über den Mädchenhandel der Mafia erhalten. Im Folgenden wird auf drei Möglichkeiten näher eingegangen:

1. Das 'Next Door'

Im 'Next Door' kann der Typ hinter der Theke Elena anhand des Holo identifizieren.

Abends ist die Wahrscheinlichkeit, daß ihre Freunde da sind, 1 auf einem W6, nachts 1–4 (das 'Next Door' öffnet erst um 17.00 Uhr). Der Thekentyp kann die SC an die Clique verweisen. Niemand weiß allerdings mehr, als er oder sie bei der Vernehmung gesagt hat. Die Freunde können den Runnern nur bestätigen, daß Elena niemals so einfach abgehauen wäre. Sie glauben, daß sie entführt wurde, haben aber keine Ahnung, von wem.

2. Die Samurais

Wahr ist, daß die Samurais ein Mädchen vergewaltigt und in den Rhein geworfen haben (mit einem Gullydeckel an den Füßen), unwahr ist, daß es sich um Elena handelte. Die Möglichkeiten für die Runner, das herauszukriegen, sind gar nicht so schlecht – wenn sie es richtig anstellen. Zeigen die Runner den Samurais das Holo, streiten die natürlich ab, daß sie das Mädchen war.

Sprechen die Runner die Samurais aber auf den Vorfall an, wird 'Fiete' sich verteidigen und irgendwann flüstert ihm ein Samurai zu: „Hey, ich hab' doch gleich gesagt, daß die Blondine uns Ärger bringt!“

Damit dürfte feststehen, daß die Samurais nichts mit Elenas Verschwinden zu tun haben; soll 'Fiete' das Mädchen beschreiben, sagt er „sonne dürre blonde Schlampe“.

3. Die Mafia

Mit einer Gebräuche(Straße/Polizei/Mafia)-Probe(5) erinnert sich ein Runner daran, daß der oberste Mafiaboß des Rhein-

HARTER HAMMER

**Mellinghofer Straße 613/Bogdan Ivanisovič, Besitzer/
696 969 69**

Obwohl das schmutzige Äußere täuschen mag, handelt es sich bei dem 'Hammer' doch um ein 'Vergnügungszentrum' der gehobenen Preisklasse. Es ist ein offenes Geheimnis, daß der Besitzer ein hohes Tier bei der Serbenmafia ist, aber er bemüht sich redlich, mit dem Gesetz nicht mehr in Konflikt zu kommen als nötig. Waffen und sonstige Illegalitäten werden demzufolge im 'Hammer' auch nicht geduldet.

>>>>>Die Mädels mögen ja ganz nett sein, aber Feinschmecker fragen nach Britta. Fetter Ebbie Voraussetzung !<<<<<<

–Sexbeast<66:66:66/66-66-66>

Ruhr-Plexes, Abteilung Prostitution, Bogdan 'Der MANN' Ivanisovič (und vergessen Sie ja nicht die Großbuchstaben!) ist, Besitzer des *Harten Hammers* in Oberhausen-Dümpfen. Die Runner können für denselben Abend einen Termin mit ihm abmachen; eine 'Audienz' kostet 500 EC.

Im *Hammer* werden ihnen entdeckte Waffen (Scanner Stufe 4) abgenommen; zwei Runner können mit Ivanisovič sprechen. Die anderen werden fast schon genötigt, die Angebote des Hauses zu genießen – es ist (fast) alles zu haben. Je nach 'Service' kostet sie das 200 bis 500 EC.

Wagemutige SC können für 750 EC auch die Dienste von Britta in Anspruch nehmen. Britta ist eine Trollin, deren Proportionen bei den meisten Menschen den Drang, sich bemuttern zu lassen, auslösen. Aber weit gefehlt! Britta trägt Leder und hohe Stiefel ...

Bogdan Ivanisovič empfängt die beiden Runner in seinem Büro mit einem Gläschen Raki, flankiert von zwei Bodyguards. Er spricht ziemlich frei heraus; Kidnapping laufe bei ihm nicht, und die Verantwortlichen seien zur Rechenschaft gezogen worden. Er verbürgt sich dafür, daß Elena nicht unter den entführten Mädchen war.

Die Runner mögen ihm glauben oder nicht, aber Ivanisovič spricht die volle Wahrheit. Er erklärt sich bereit, dies auf magischem Wege überprüfen zu lassen, sollte einer der SC dazu in der Lage sein.

Egal was geschieht, Ivanisovič bleibt beherrscht. Sollten die SC Ärger machen, ist das ihr Fehler. Bleiben sie höflich, wird der Mafioso sich bedanken und sie bitten, den *Hammer* bald wieder zu beehren.

>>> KEINE PANIK <<<

Auch hier kann noch nicht viel schiefgehen. Im System der Polizei (sollte es geknackt werden) findet sich **Handout 2**. Im *Next Door* einen Kampf anzufangen ist eine *sehr* dumme Idee. Von den ein bis zwei Dutzend Gästen sind mindestens die Hälfte Magier, und der Thekentyp hat eine Wirtz Demo Control. Geben Sie den Gästen ausreichend hohe Werte, daß sie die SC kampfunfähig machen können; Tote sollte es nicht geben.

Ein Kampf mit den Samurais kann leicht eskalieren; geben Sie den Runnern eine Möglichkeit, relativ unbeschadet (aber mit einem Haufen Feinde mehr) zu entkommen. Eine knackige Verfolgungsjagd durch die rappelvollen Innenstadtstraßen von Düsseldorf gibt Riggern die Möglichkeit, ihr Können zu zeigen (und Karma zu kassieren).

Legen sich die SC mit Bogdan Ivanisovič an, lassen Sie sie bewußtlos schlagen und eventuell der Polizei übergeben, die ihnen eine saftige Geldstrafe aufs Auge drückt und sie wieder freiläßt.

Tip: Als Musik empfiehlt sich für das 'Next Door' afrikanische oder australische World Music, mit ordentlich Trommeln oder Didgeridoo.

Zur Begegnung mit den Samurais paßt schneller Metal, z. B. Judas Priest: 'Breakin' the Law'. Kommt es zu einer Verfolgungsjagd, ist Industrial angesagt, Ministrys 'Jesus built my Hotrod' dürfte ja von 'Projekt Hirnsturm' bekannt sein.

Im 'Hammer' kann man zu 'Sadness' von Enigma greifen – oder, konzentriert man sich eher auf das Gespräch mit Ivanisovič, serbisch-montenegrinische Volkslieder auflegen (so man denn welche auftreiben kann).

'FIETE', LEUTNANT DER SAMURAIS

Straßensamurai-Archetyp (**SR11**, S. 62) mit Motorrad: 5; Walther Secura statt Ares Predator.

SAMURAIS (1W6+2 STÜCK)

Gangmitglied-Archetyp (**SR11**, S. 57) mit Reflexbooster (1) oder (2), Sporn (einziehbar) statt Nagelmessern, Ultrasicherheitsweste (4/3), HK Caveat statt Streetline Special, Harley Scorpion statt Yamaha Rapiere. Die Hälfte hat Altmayr SPs mit Muni nach Wahl.

BOGDAN 'DER MANN' IVANISOVIČ

Attribute:

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 5
Stärke: 3
Charisma: 7
Intelligenz: 6
Willenskraft: 5
Essenz: 2,5
Reaktion: 9
Initiative: 3W6+9
Cyberware:
Reflexbooster (2)
Smartverbindung

Ausrüstung:

Très-Chic-Kleidung
Ultrasicherheitsweste (4/3)
Altmayr SP smart
(30 mm explosiv)

Würfelpools:

Kampf 7

Fertigkeiten:

Verhandlung 6
Feuerwaffen 6
Waffenloser Kampf 5
Prof./Gefahrenstufe: 4/6

Ivanisovič ist groß und schlank. Seine schwarzen Haare sind nach hinten gekämmt, und er läßt sich einen buschigen Schnäuzer stehen. Er trägt nur die edelsten Stoffe und ständig mindestens vier Goldringe. In seinem Büro hängen interessanterweise drei Ikonen.

MAFIOSI (2)

Attribute:

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 4
Stärke: 4
Charisma: 2
Intelligenz: 2
Willenskraft: 4
Essenz: 3,5
Reaktion: 5
Initiative: 2W6+5
Fertigkeiten:
Bewaffneter Kampf 4
Waffenloser Kampf 4
Feuerwaffen 4
Gebräuche (Mafia) 3

Cyberware:

Reflexbooster (1)
Smartverbindung

Ausrüstung:

Panzerweste (2/1)
Totschläger
Messer
HK Caveat (smart)

Würfelpools:

Kampf 5
Prof./Gefahrenstufe: 4/4

Nicht die üblichen Schläger; diese beiden Burschen sind etwas besser ausgebildet und arbeiten als Leibwächter.

BRITTA

Relevante Werte:

Auspeitschen: 8
Lederkleidung
Lederpeitsche (8L-Bet., RW 2)
('Auspeitschen' ermöglicht es, den Schaden durch die Peitsche nach Belieben zu reduzieren)



SCHRECK IN DER ABENDSTUNDE

>>> SAG'S IHNEN INS GESICHT <<<

Lesen Sie das Folgende einem Runner vor, der (oder die) eine Schwäche für schöne Frauen hat und möglichst nicht magisch aktiv ist:

Das war mal wieder 'n harter Tag. Ihr scheint vom Glück verlassen zu sein: Ein paar kleine Hinweise, aber nichts dabei, was euch wirklich weiterbringt. Ihr habt alles schon zehnmals durchgekaut. Dir wird schwindelig, wenn du an all die Spuren denkst, die ins Leere führen. Gott, der große Geist, wer auch immer da oben sitzen mag - er scheint euch einfach keinen Erfolg zu gönnen.

Noch ganz in Gedanken, öffnest du die Tür zu deinem sogenannten 'Komfort-Appartement'. 'n Bierchen wäre jetzt nicht das Schlechteste, sich vielleicht mal so richtig besaufen und den ganzen Scheiß einfach vergessen.

Halt. Irgendwas stimmt hier nicht. Es riecht - nach Pflanzen? Ja, schwach, aber wahrnehmbar. Ein Geruch wie eine Wiese im Sommer, würdest du wahrscheinlich sagen, wenn du nicht so ein Großstadtkind wärst. Ein Geräusch aus dem Schlafzimmer reißt dich aus deinen Gedanken. Leise schleichst du dich mit gezogener Waffe zur Zimmertür. 'War wohl nix mit dem Bierchen ... verdammter Mist!' denkst du, bevor du um die Ecke springst und das Licht einschaltest - und nur noch mit offenem Mund dastehst.

Auf der Matratze sitzt eine Frau. Elfe, ungefähr einsachtzig groß, sieht wirklich umwerfend aus. Ihre Klamotten lassen dich stutzen: Sie sehen aus, als ob die Gute gerade von einem ausgedehnten Zelturlaub kommt: In ihrem Wollpulli hängen Blätter, und ein Stengel Heidekraut steckt in ihren Haaren. Du murmelst: „Ich träume wohl ... äh, kannst du mich mal kneifen?“ Die Frau runzelt die Stirn: „Ich ... ich habe euch ... ein“ (sie zögert) „Geschäft vorzuschlagen.“

Na, sagenhaft. Da sitzt die Frau deiner Träume - AUF DEINEM BETT! - und redet von einem 'Geschäft'. Heute ist echt nicht dein Tag.

>>> HINTER DEN KULISSEN <<<

Die 'Elfe' ist Erika Rosmarin, ihres Zeichens freier Heidegeist. Sie lebt in der Nähe von Leverkusen und hat - mehr durch Zufall - von den Aktionen der Magier erfahren. Sie ist noch nicht sehr 'alt', aber sie begreift, daß diese Vorgänge eine Gefahr darstellen. Obwohl sie ein ziemlich starker Geist ist, weiß sie, daß sie alleine den Magiern nicht gewachsen ist - und außerdem ist sie in den Wegen der Menschen schlichtweg unerfahren. Sie hat von Shadowrunnern gehört und beschlossen, welche anzuwerben. Nachdem sie sich über die betreffenden Mechanismen erkundigt hat, begab sie sich ins Schlafzimmer des SC und wartete dort auf ihn.

Sie begreift all das, was geschieht, nicht so ganz und hat kaum konkrete Vorstellungen von dem Auftrag an die Runner. Spielen Sie sie naiv, kindlich - sollen die Spieler ruhig glauben, es handele sich um eine verwirrte Ökoelfe. Um so größer ist die Überraschung, sollte Erika ihre wahre Natur enthüllen.

Erika kann dem SC nicht viele Informationen geben. Im Folgenden sind ihre Antworten auf wahrscheinliche Fragen aufgelistet:

-Was ist der Auftrag? - „Ihr sollt eine Gefahr beseitigen.“

-Was für eine Gefahr? - „Böse Magie, die die ... Natur zerstört.“

-Wer ist dafür verantwortlich? - „Menschen. Mehrere. Böse Menschen.“

-Wo geschieht das? - „Bei dem Ort, den man ... Leverkusen nennt. An dem Fluß.“

-Was machen die 'bösen Menschen'? - „Sie töten. Und sie ... verschmutzen ... die Welt.“ (Gemeint ist natürlich in erster Linie der Astralraum.)

-Wie sollen wir das schaffen? - „Ihr seid doch Shadowrunner. Das seid ihr doch, oder?“

-Wieviel Zeit haben wir? - „Einige ... Tage. Sie töten bei Sonnenaufgang. Sonst erreichen sie ihr ... Ziel nicht.“

Generell sollten die Antworten sehr verschwommen und unklar gehalten sein. Die Spieler sollten sich denken können, um wen es geht ('böse' Magier), um was es geht ('Verschmutzung' und Opferrituale) und wo sich das alles abspielt (in

Leverkusen, an der Dhünn – aber Erika spricht höchstens von dem 'kleinen Fluß').

Die Belohnung besteht in *Goldnuggets im Wert von 55.000 EC*, welche als unberührtes Telesma und geläutertes Material behandelt werden (was die SC aber noch nicht erfahren sollten). Einen Vorschuß gibt es nicht, und Verhandeln bringt auch *nada*.

Sollten die SC Nachforschungen über Erika anstellen, finden sie nichts. Niemand hat von so einer Person gehört.

>>> KEINE PANIK <<<

Diese Begegnung sollte einen traumähnlichen Charakter haben. Der SC sollte sich fragen, ob das alles auch tatsächlich geschieht. Lehnt der SC das Angebot ab, verläßt Erika die Wohnung. Die Runner werden noch Gelegenheit haben, über die Sache nachzudenken.

Tip: Legen Sie etwas 'elfische' Musik auf. Ein paar Sachen von Clannads 'Magical Ring' passen ganz gut.

KLOPF, KLOPF!

>>> SAG'S IHNEN INS GESICHT <<<

Ein ziemlich stressiger Tag. Seit den frühen Morgenstunden (oder was ihr so nennt) seid ihr auf den Beinen und sammelt Informationen – oder versucht es zumindest. Zu schade, daß der entscheidende 'heiße Tip' bislang wohl noch nicht dabei war.

Ihr habt euch in der Wohnung von (Name) niedergelassen, um etwas zu verschnauften und die Informationen zu sortieren. Gerade ist der Soykaf durchgelaufen, als es klingelt.

Wenn die Runner die Tür öffnen: Ihr macht die Tür auf. Die vier stehen noch genauso da wie eben – aber zwei der Männer halten auf einmal Waffen in der Hand, und der dritte fährt eine Monopeitsche aus. Eure Mütter hatten wohl doch recht, als sie euch davor warnten, euch mit wildfremden Personen abzugeben ...

>>> HINTER DEN KULISSEN <<<

Die vier Angreifer sind die 'Ghetto Guys', ein mäßig erfolgreiches Runnerteam. Sie wurden von den Magiern angeheuert, um die SC zu überfallen. Den Magiern ist der Ausgang des Kampfes völlig egal – sterben die SC, haben sie ein paar Feinde weniger; sterben die 'Ghetto Guys', werden die SC wenigstens auf eine falsche Spur gelockt.

Die 'Ghetto Guys' legen absolut keinen Wert auf Subtilität und Taktik (sie haben ja noch nicht mal einen Decker oder Rigger im Team). Auf ihre Art sind sie aber ziemlich professionell – sie schießen halt alles zusammen, was sich bewegt, ohne sich dabei groß Gedanken zu machen.

Sie haben ihre Vorgehensweise vorher abgesprochen: Wenn sie merken, daß die Tür geöffnet wird (d. h. wenn das Magschloß summt oder mechanische Sperren klicken), ziehen sie ihre Waffen.

Die SC haben auf keinen Fall eine Möglichkeit, ihre Absicht zu erkennen, bis es zu spät ist: sie sind überrascht (**S. 86, SR11**). Beachten Sie beim Askennen der vier, daß wahrscheinlich die

Tür dazwischen ist; ist diese aus Holz, blockiert sie natürlich die Astralsicht.

Außerdem ist Cyberware der SC zuerst *nicht* aktiviert, es sei denn, sie haben das ausdrücklich angesagt. Nach dem Kampf bringt das übliche Leichenfleddern einige Überraschungen: Falls von der Kleidung der Toten ist noch genug übrig, verrät eine Intelligenz(3)-Probe, woran sich der SC beim ersten Observieren erinnert fühlte (s. o.).

Des weiteren trägt jeder der Angreifer einen kleinen Pin am Jackettaufschlag. Es ist ein gefälschtes Emblem der Fedorov-Familie, die in Solingen und Umgebung tonangebend ist. Die Runner haben nun zwei Möglichkeiten: Sie stürmen wutentbrannt zu Ivanisovič, oder versuchen über Kontakte Näheres über die Pins zu erfahren, die wie sie herausfinden werden, gefälscht sind.

Wenn sie vorher ein paar (diesmal wirklich) unschuldige Mafiosi zusammenschießen, ist das nur im Sinne der Toxics. Schließlich findet sich eine SAN-# (siehe rechts) bei einem der vier.

Sollten die Runner Gefangene machen und sie befragen, wissen diese nur zu berichten, daß 'so ein mafioser Typ' ihnen das große Geld versprochen hat, wenn sie die Runner überfallen.

03301
74607037

>>> KEINE PANIK <<<

Die Runner tun gut daran, erst einmal in Deckung zu gehen, damit sie den Angreifern gegenüber im Vorteil sind. Es sollte keine Schwierigkeiten machen, die vier zu überwältigen. Spielen Sie die 'Ghetto Guys' nicht zu intelligent – sie haben keine Ahnung von der Aufstellung der Runner und dem Layout der Wohnung! Im Zweifelsfall zersieht Senau halt hauptsächlich das Mobiliar. Sollte keiner der Runner einen festen Wohnsitz haben, werden sie statt dessen an ihrem Schlafplatz überfallen. Sind die Runner zu schwer verletzt, lassen Sie halt andere Charaktere einspringen (jetzt wissen die SC endlich, wozu Gefolgsleute und Kumpel gut sind – sie werden sie später ohnehin noch brauchen).

Tip: Spielen Sie diese Begegnung schnell - gönnen Sie den SC keine Atempause. Schnell und aggressiv sollte auch die Musik sein – wie wär's mit 'Body Count'?

GERHARD SENAU

Attribute:

Konstitution: 6
Schnelligkeit: 5
Stärke: 5
Charisma: 1
Intelligenz: 4
Willenskraft: 4
Essenz: 2,4
Reaktion: 8
Initiative: 3W6+8
Cyberware:
Reflexbooster (2)
Sporn
Smartverbindung

Fertigkeiten:

Feuerwaffen 6
Nahkampfwaffen 5
Waffenloser Kampf 5
Ausrüstung:
HK Urban Combat smart
Überlebensmesser
Très-Chic-Kleidung
maßgeschneiderte
Körperpanzerung (3)
gefütterter Mantel
(Gesamt-Panzerungsstufe: 6/2)
Würfelpools:
Kampf 6
Prof./Gefahrenstufe: 4/4

ANDREAS WOLTERS DORF

Attribute:

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 4
Stärke: 4
Charisma: 2
Intelligenz: 2
Willenskraft: 4
Essenz: 3,9
Reaktion: 5
Initiative: 2W6+5
Cyberware:
Reflexbooster (1)
Nagelmesser

Fertigkeiten:

Feuerwaffen 5
Waffenloser Kampf 4
Ausrüstung:
HK Caveat
gute Kleidung
Sicherheitsjacke (5/3)
Würfelpools:
Kampf 5
Prof./Gefahrenstufe: 3/4

JÖRG BÖHM

Attribute:

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 4
Stärke: 4
Charisma: 2
Intelligenz: 2
Willenskraft: 4
Essenz: 5,8
Reaktion: 3
Initiative: 1W6+3
Cyberware:
Verbesserte Nagelmesser
(einziehbar)

Fertigkeiten:

Feuerwaffen 2
Nahkampfwaffen 7
Ausrüstung:
Monofilamentpeitsche
gute Kleidung
Sicherheitsjacke (5/3)
Würfelpools:
Kampf 5
Prof./Gefahrenstufe: 3/4

RITA FUHRMANN

Attribute:

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 3
Stärke: 2
Charisma: 5
Intelligenz: 5
Willenskraft: 5
Magie: 6
Essenz: 6
Reaktion: 4
Initiative: 1W6+4
Fertigkeiten:
Nahkampfwaffen 4
Hexerei 6
Beschwören 5

Zaubersprüche:

Höllenfeuer 5 (fetischgestützt)
Ausrüstung:
Kampfstab
5 Verbrauchsfetische
(Höllenfeuer)
gute Kleidung
gefütterter Mantel (4/2)
Würfelpools:
Kampf 6
Magie 6
Astralkampf 7
Prof./Gefahrenstufe: 3/3

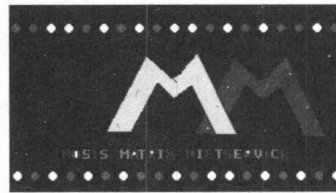
WHO THE FUCK IS MOSI?

>>> SAG'S IHNEN INS GESICHT <<<

Lesen Sie dies dem Decker vor: Endlich ein fester Punkt, an dem ihr euch orientieren könnt. Und endlich hast du bei diesem glücklosen Auftrag mal Gelegenheit zu zeigen, was wirklich in dir steckt. Du atmest noch einmal tief durch und

stößelst dich ein und landest im SAN Köln-746 070 37. Und traust deinen Augen nicht. Von außen zeigte der SAN primitivste UMS-Metaphorik.

Aber dann kommt der Clou: Ein grellbuntes Schild zeigt drei übereinandergelagerte Ms, und eine blinkende Zeile ver-



heißt: 'Mosis Matrix Miet-service'. Umrandet wird das alles von Laufflichtern in Rot und Weiß. So weit, so gut – aber da hört der Spaß doch auf: Es ist ersichtlich, daß die Rechenkapazität nicht

annähernd ausreicht – das Logo flackert und einzelne Pixel verschwinden hin und wieder ganz.

Was passiert eigentlich, wenn ein Knoten wegen Überlastung abstürzt und du bist noch drin?

Mit diesem Gedanken gleitest du auf den Ausgang zu ...

>>> HINTER DEN KULISSEN <<<

'Mosis Matrix Mietservice' ist angeblich das Hobby des Sohnes eines Bundeswehr-Generals (mit Adelstitel) – na ja, von 'Mosi' halt. Keiner kennt seinen richtigen Namen und seine Identität, aber 'Mosi' stellt Rechenkapazität gegen Bezahlung zur Verfügung, hingegen keine Fragen. Das hat natürlich zur Folge, daß jeder viertklassige Policlub und generell jedes Kind mit 'nem Radio Shack, Papas Ebbie und schwerer Selbstüberschätzung bei 'Mosi' ein BBS einrichtet. Aber auch schattigere Geschäfte werden hier abgewickelt. Für die Systemarchitektur und Sicherheit müssen die Kunden schon selbst sorgen, 'Mosi' stellt nur SANs zur Verfügung.

>>> KEINE PANIK <<<

Das System ist zwar klein, aber (vor allem nach den neuen Regeln) recht knackig. Es kann ohne weiteres passieren, daß der Decker scheitert. Machen Sie sich nichts draus – wenn die Spieler nicht von selbst auf eine solche Idee kommen, erfahren sie durch Gebräuche (Matrix/Straße) (5), daß Aragon, ein echter Killerdecker, gerade in der Stadt weilt – und gegen, sagen wir, 1500 EC macht er Eiswürfel aus dem System und liefert den SC nach 1W6 Stunden einen Chip mit den Daten.

Tip: Wenn Sie auch während eines Matrixruns Hintergrundmusik wollen, sind Kraftwerk und Konsorten angesagt.

SVEN VON ALTENBURG ('OLD KNIGHT')

Attribute:

Kon 2
Schn 4
St 3
Char 1
Int 6
Will 5
Ess 5,8
Reakt 5/7
Ini 1W6+5/2W6+7

Fertigkeiten:

Computer 5
Cyberware:
Datenbuchse

Ausrüstung:

Xenon MatrixMaster (= Fuchi Cyber-4)
– Reaktionsverstärkung (1)
– 300 MP aktiver Speicher
– 1000 MP Speicherbank

Programme:

Bod 5
Ausweichen 4
Maske 4
Sensor 5
Angriff 6
Medic 6

Würfelpools:

Kampf 7
Hacking 12 (1.0)/4 (2.01)
Prof./Gefahrenstufe: 3/5

MMM-SYSTEMDATEN

Orange-6/8/9/8/9/9

Die Daten (20 Mp) sind durch Wirbel(Gift)-5 geschützt.

4 Killer-6; Passiver Alarm

9 Decker *Old Knight* loggt ein (1 Runde)

13 Schwarz(letal)-5; Aktiver Alarm

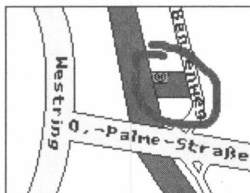
20 Abschaltung

Das System verwendet die Metaphorik einer Region im schottischen Hochland (mit einem Megalithenkris als CPU, Seen als SPU, efeuüberwucherten Torbögen als SANs, Druiden und Drachen als Ice und dergleichen Geschmacklosigkeiten mehr. Datenleitungen sind Bergpfade, die von Knoten zu Knoten führen. Der Zugang zu den Daten ist erst nach Auslösen des einer Systemoperation: Peripherie editieren möglich (der Datenspeicher fungiert als Trigger-SAN). Die enthaltenen Daten sind wie folgt:

Einsatz Nr. 5

Team A: 1900 h

Team B: 2300 h



THE FINAL COUNTDOWN

>>> SAG'S IHNEN INS GESICHT <<<

O. K., das ist der Ort, und das ist die Zeit. Es ist 23.15 Uhr; vor einer Viertelstunde ist der Serena in der Garage verschwunden. Seitdem ist es totenstill im Haus ... zu still.

Ein Astralscan ergibt, daß die magische Barriere verschwunden ist. Vielleicht schafft ihr es jetzt, das Schloß zu knacken. Ihr müßt es schaffen; die Belohnung ist zwar Anreiz genug, aber euch dreht sich der Magen um, wenn ihr an das denkt, was jetzt in dem Haus vor sich gehen mag. Wie so oft habt ihr euch tiefer in eine Sache reingeritten, als es abzusehen war, und

angefangen hat alles mit einem Mädchen, das aus der Kneipe nicht nach Hause kam...

Ein letzter Ausrüstungscheck, dann schleicht ihr auf das Haus zu.

>>> HINTER DEN KULISSEN <<<

Waren die Runner am 28. unschlüssig oder ablehnend, wird es 'Erika' am Vormittag des 30. noch einmal versuchen. Ansonsten haben die Runner an diesem Tag Zeit, die Ausrüstung klarzumachen (und Sie können sie mit Verfügbarkeitszeiten quälen), Informationen einzuholen, Verstärkung zu organisieren ...

Sechs SC sind eine geeignete Zahl für den Showdown. Wahrscheinlich werden die Runner versuchen, noch vor 19.00 Uhr in das Haus einzudringen – zumindest astral. Klappt aber nicht, denn das Haus ist mit einem Hüter (**Grimoire**, S. 120) umgeben – und zwar völlig. Werte sind egal, die Charaktere können das Ding nicht durchbrechen. Betrachten Sie den Hüter als 'attuned' (**Awakenings**, S. 100) – seine Erschaffer können ihn durchqueren. Um 23.06 Uhr bricht er zusammen. (Im übrigen hat die nähere Umgebung eine Hintergrundstrahlung (**Grimoire**, S. 116) von 1; für die Runner ein Malus, für die Kultisten ein Bonus).

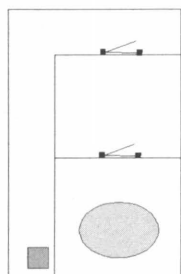
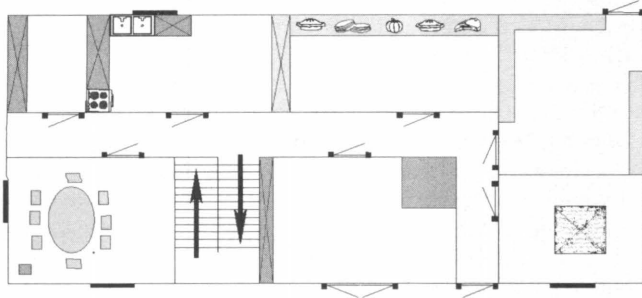
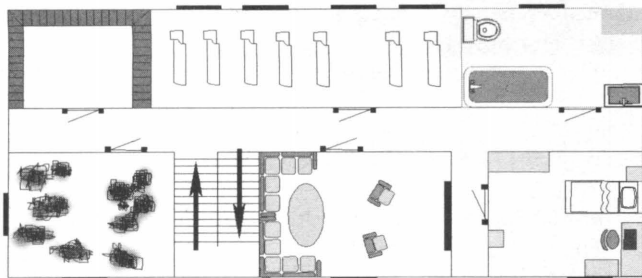
Versuchen die Runner, die Magschlösser zu knacken, müssen sie ebenfalls scheitern. Bauen Sie eine Taserschaltung oder sonst etwas Nettes ein, wenn sie zu hartnäckig sind.

Ach, und ganz nebenbei: Die Fensterscheiben sind aus Panzerglas. Lassen Sie alle paar Minuten eine AGC-Sicherheitspatrouille vorbeifahren, bis die Runner nervös werden und abziehen.

Wenn die Magier eintreffen, kann man sie auch nicht abfangen: Jeder Versuch ist glatter Selbstmord, denn vor Beginn des Rituals können und werden sie Geister beschwören, wie sie gerade lustig sind. Der Hubschrauber (ein Dornier Intercity) ist zwar ein leichteres Ziel, aber der Landeplatz ist mit Monodraht umspannt (Wahrnehmungsprobe +4 wegen der üppigen Vegetation). Den Dornier abzuschießen ist möglich – jedoch ist die gute Elena dann auch hinüber.

Sind die Magier dann endlich vollzählig eingetroffen, kann's losgehen. Eine Wahrnehmungsprobe (10+Sichtmodifikator) läßt die Spieler erkennen, daß das Garagentor nicht ins Schloß gefallen ist. Untersuchen sie das Tor, stellen sie es automatisch fest. Das Tor zu öffnen bedarf keiner Probe, aber der erste





DIE FLIEGEN:

2 Fliegegeister der Kraft 6 in Wahrer Gestalt, je ein Fliegegeist der Stufen 4, 2 und 1 (alle in fleischlicher Gestalt). Siehe **Grimoire**, S. 135; alle Geister haben Prof.-/Gefahrenstufe: 4/4

DAS HAUS:

- | | |
|---|--|
| 1: Lagerraum | 10: Bücherei |
| 2: Schlafsäcke, hier lauert ein Basilisk (SR11, S. 222) | 11: Eßraum |
| 3: Bad | 12: Garage, hier steht ein EMC Serena (7sitzer), außerdem wartet hier der Barghest 'Cira' (SR11, S. 221) |
| 4: Abfall | 13: Medizinhütte |
| 5: Wohnraum | 14: Fliegegeister |
| 6: Schlafzimmer | 15: Opferung |
| 7: Besenkammer | |
| 8: Küche | |
| 9: Speisekammer | |

Runner, der die Garage betritt, wird von 'Cira' angefallen. Da der SC die Augen des Hundes leuchten sehen kann, ist er nicht überrascht.

Haben die SC sich des Barghests entledigt, können sie das Haus durchsuchen. Die Falltür findet sich, wenn man den Läufer im Wohnzimmer entfernt, astrales Vordringen ins Kellergeschoß geht nicht, da die Kellerdecke mit Holz verkleidet ist. Der Kampf mit den Insektengeistern alarmiert die Magier, und sie sind dementsprechend kampfbereit, wenn die Runner die Ritualkammer stürmen.

Für den Endkampf kann man keine Regeln angeben, außer daß Möhlenwand beim ersten Anzeichen von Ärger einen toxischen Erdgeist (**Handbuch der Erwachten Wesen**) beschwört. Sind die Runner sehr angeschlagen, wehren sich die Magier mit Waffen, sind sie noch ziemlich frisch, mit Magie. Handelt es sich um ein starkes Runnerteam, zentrieren sich die Magier.

>>> KEINE PANIK <<<

Die Runner sollen diesen Kampf überleben, aber nur knapp. Machen Sie ihnen klar, daß es ihr letzter hätte sein können. Haben die Kultisten zu leichtes Spiel, senken Sie ihre Gefahrenstufen. Als letzten Trumpf können Sie immer noch Erika einsetzen, die in Tiergestalt und stinkwütend in den Keller galoppiert kommt. Überleben die Runner den Kampf, haben aber zu viele tödlich Verletzte, weisen Sie auf den Hubschrauber hin (er hat einen Autopiloten). Die nächste BuMoNA-Klinik ist 800 Meter entfernt (Luftlinie). Notfalls könnte Erika ja noch einen Rigger aufgetrieben haben.

NACH DEM RUN

FAMILY REUNION

Haben die Runner Elena befreien können, zahlt Peter Marcorescu ihnen das Honorar und legt vielleicht noch ein paar EC für Spesen drauf. Er kann nun als Connection (Herr Schmidt) betrachtet werden. Wenn einer der SC zu Elena besonders nett war, ist sie ebenfalls eine Connection (Club-Stammgast).

KARMA:

Überleben: 2

Begegnung mit Ivanisovič friedlich gelöst: 1

Belohnung von Erika R. abgelehnt: 2

Elena befreit: 2

Individuelles Karma nach S. 199, SR11

DIE HAUPTDARSTELLER

DIE BLUTZAUBERER

Jonathan DeVere

Druide, Totem Sonne (toxisch), Initiat Grad 3

Attribute

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 4
Stärke: 2
Charisma: 4
Intelligenz: 4
Willenskraft: 4
Magie: 8(10)
Essenz: 5,5
Reaktion: 4
Initiative: 1W6+4 / 4W6+4

Fertigkeiten

Nahkampfwaffen: 2(5)
Feuerwaffen: 4
Waffenloser Kampf: 4
Hexerei: 7
Zentrierung (Gedichte): 6

Cyberware

Smartverbindung

Ausrüstung

Ares PredatorII
Waffenfokus(3) (Messer)
Kraftfokus(2)
Panzerjacke

Zaubersprüche

Energieschlag: 5
Feuerblitz: 4
Todesberührung: 4
Reflexe steigern (+3): 4

Würfelpools

Kampf: 6
Magie: 7
Astral: 3
Astralkampf: 6

Groß, hager und blond. Seine Versuche, sich einen Bart wachsen zu lassen, sind kläglich gescheitert. In seinem ganzen Wesen strahlt er eine unglaubliche Arroganz aus; er hält sich selbst für den Größten und macht kein Geheimnis daraus.

Matthew Wayne

Druide, Totem Meer (toxisch), Initiat Grad 1

Attribute

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 4
Stärke: 2
Charisma: 3
Intelligenz: 6
Willenskraft: 4
Magie: 7
Essenz: 6
Reaktion: 5
Initiative: 1W6+5

Ausrüstung

Ares Viper
Gefütterter Mantel

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 3
Waffenloser Kampf: 4
Hexerei: 7
Zentrierung (Altschottisch): 2

Zaubersprüche

Barriere: 5
Entzünden: 4
Säure: 4

Würfelpools

Kampf: 7
Magie: 6
Astral: 1
Astralkampf: 6

Wayne erscheint harmloser, als er ist, sein feines Äußeres täuscht darüber hinweg, daß er eiskalt kalkuliert. Er schleimt um DeVere herum und hofft, ihn irgendwann ablösen zu können. Er ist braungebrannt und schwarzhaarig; Thorstein beobachtet ihn auffällig oft aus dem Augenwinkel.

Hugo Möhlenwand

Schamane, Totem Schöpfer (toxisch), Initiat Grad 2

Attribute

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 2
Stärke: 4
Charisma: 5
Intelligenz: 4
Willenskraft: 7
Magie: 8
Essenz: 6
Reaktion: 3
Initiative: 1W6+3/ 3W6+3

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 3
Waffenloser Kampf: 4
Hexerei: 6
Beschwörung: 7
Zentrierung (Altgriechisch): 1

Ausrüstung

Browning Ultra-Power
Zauberspeicher Kugelbarriere, 1 Erfolg
maßgeschneiderte Körperpanzerung (3)

Zaubersprüche

Reflexe steigern (+2): 4
Kugelbarriere: 4
Schmerzresistenz (S): 4
Flammenbombe: 3

Würfelpools

Kampf: 6
Magie: 7
Astral: 2
Astralkampf: 8

Der Zwerg ist der Beschwörer der Gruppe. Mit seinem graumelierten Vollbart und seinem manischen Grinsen könnte er einem Tolkien-Sim entsprungen sein. Besonders manisch grinst er, wenn er etwas kaputtmachen darf.

Elisa Lindenblatt

Schamanin, Totem Fliege, Initiatin Grad 1

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 4
Stärke: 2
Charisma: 7
Intelligenz: 5
Willenskraft: 5
Magie: 7
Essenz: 6
Reaktion: 4
Initiative: 1W6+4

Zaubersprüche

Energieschlag: 3
Keule: 3

Fertigkeiten

Nahkampfwaffen: 4
Feuerwaffen: 2
Hexerei: 7
Zentrierung (Tai Chi): 4

Ausrüstung

Seco LD-120
Ares Monoschwert
gefütterter Mantel (zerrissen, 3/2)

Würfelpools

Kampf: 7
Magie: 6
Astral: 1
Astralkampf: 8

Die Elfe ist zwar bildhübsch, aber getreu der Natur ihres Totems immer in zerrissene, stinkende Fetzen gekleidet. 'Galadriel goes MVA' charakterisiert sie sehr treffend.

Hingolf Thorstein

Schamane, Totem Wotan (toxisch), Initiat Grad 1

Attribute

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 3
Stärke: 4
Charisma: 1
Intelligenz: 4
Willenskraft: 5
Magie: 6
Essenz: 5,5
Reaktion: 3
Initiative: 1W6+3

Cyberware

Smartverbindung

Zaubersprüche

Persönlicher Kampfsinn: 4
Verwirrung: 4

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 6
Nahkampfwaffen: 6
Wurfaffen: 5
Hexerei: 7
Auto: 5
Rotormaschine: 4
Zentrierung (Nazilieder): 5

Ausrüstung

FN HAR (smart), Überlebensmesser,
5 Blendgranaten, Panzerjacke

Würfelpools

Kampf: 6
Magie: 6
Astral: 1
Astralkampf: 5

Thorstein ist das Aufgebot des Runenthings. Es gefällt ihm zwar nicht, daß er mit zwei Metas zusammenarbeiten muß, aber er plant, sich so bald wie möglich der anderen zu entledigen. Er hat sein Gesicht chirurgisch verändern lassen, um seinem Idol Heinrich Himmler zu gleichen.

Svenner Hafnir

Schamane, Totem Fenriswolf, Initiat Grad 1

Attribute

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 3
Stärke: 4
Charisma: 4
Intelligenz: 4
Willenskraft: 5
Magie: 7
Essenz: 6
Reaktion: 3
Initiative: 1W6+3

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 4
Beschwören: 5
Hexerei: 7

Ausrüstung

HK Caveat
gefütterter Mantel

Zaubersprüche

Höllengeist: 3
Manaschlag: 5

Würfelpools

Kampf: 6
Magie: 6
Astral: 1
Astralkampf: 6

Der Norweger ist als letzter zu der Gruppe gestoßen. Er wirkt wie der archetypische Öko im Rentierpulli, aber dahinter steckt mehr. Und, wer weiß, vielleicht ist er ja auch ein Agent von Winternight (Threats).

BEINARBEIT

Die Zahlen geben die Anzahl der Erfolge an.

PETER MARCORESCU

Connections: Konzern-, Politconnections

MW: 4

- 1: –
- 2: Ist 'n Konzernchef aus Köln.
- 3: Und zwar von New World Tech.
- 4: Das ist 'n Ecotech-Unternehmen. Recycling, Solarstrom und so.
- 5: Zetamp und die AGC würden sich NWT wohl gerne untern Nagel reißen.

ELENA

Connections: Polizeiconnections

MW: 4

- 1: Die wird seit dem 22. vermißt.
- 2: In Düsseldorf hat so 'ne Gang ein Mädchen im Rhein versenkt.
- 3: Und wie man hört, soll die Mafia in letzter Zeit mit Mädchenhandel liebäugeln.
- 4: Vielleicht ist sie ja auch mit Green War abgetaucht. Man hört, sie würde da mit drinhängen, und bald ist ja die GENTECHNICA.
- 5: Und außerdem hat man in letzter Zeit 'n paar Leichen gefunden. Sauber zerlegt.

GANG

Connections: Straßentypen

MW: 3

- 1: In D-Dorf haben drei Gangs das Sagen: Warriors, Samurais und Ronins.
- 2: Die Samurais haben letzts so 'ne Ische vergewaltigt und ertränkt.

RIPPER VON FLITTARD

Connections: Polizei-, Straßenconnections

MW: 4

- 1–2: Stand doch im Express: Da geht so 'n verrückter Schlitzer um. Wie im Trid, Mann!
- 3: Vier Leute hat er schon geschlitzt. Voll Splatter.
- 4: Es heißt, es seien nur Squatter, aber zwei von den Typen hingen bei Green War mit drin. Und außerdem wurden sie nicht geschlitzt, sondern eher *geopfert* ...
- 5: Die Morde waren so alle drei Monate. Fing so um den 1.5. an. Warte, ich hab' da was ... (Handout 2)

1.5.

Connections: magische

MW: 5

- 1: Da ist doch so 'n Magierfest.
- 2: Beltane heißt das. 'n Druidenfest.
- 3: Da werden Opfer dargebracht und so. Solche Feste sind auch Anfang Februar, August und November.

HANDOUTS

HANDOUT 1

Aktenzeichen 2054230418/E11M1#892#0103

Bericht der Spurensicherung:

Auf der Hohen Straße, Ecke Minoritenstraße, fand sich das Fahrzeug der Vermissten, ein Motorfahrrad des Modells Entertainment Systems 'Papoose', Farbe Galaxyblau. Des weiteren wurde 2 m neben dem Fahrrad



in Richtung Brückenstraße die Handtasche der Vermissten aufgefunden. Ein Astralscan ergab schwache Hintergrundstrahlung vom Niveau 1, jedoch keine Hinweise auf ein Kapitalverbrechen.

Inhalt der Handtasche:

- 1 Packung Taschentücher, Marke 'flauschi', Inhalt 5 Stück
- 1 Taschentuch, benutzt
- 1 Kondom Marke 'Fromms Feuchtfilm', originalverpackt
- 1 Kajalstift Marke 'Ferrard', schwarz
- 1 Lippenstift Marke 'Ferrard', centifoliarosa
- 1 EBZ, Silber-3, ausgestellt auf Elena Marcorescu, Betrag 2.573,27 EC

gez. S. Ricker, KK

HANDOUT 2: POLIZEIBERICHTE

Mordfall K.-H. Hamacher

Die Leiche des O. g. wurde am 15.5.2053 am Rheinufer in Flittard, Höhe Alradstraße, aufgefunden. Vermutlicher Todeszeitpunkt: Anfang Mai. Vermutliche Todesursache: Verbluten nach Durchtrennung der Halsschlagader.

Mordfall A. Pelzing

Die Leiche des O. g. wurde am 4.8.2053 am Rande des Segelflugplatzes am Knochenberg, Flittard, aufgefunden. Wahrscheinlicher Todeszeitpunkt: 1.8. +/- 1 Tag. Vermutliche Todesursache: Verbluten nach Durchtrennung der Halsschlagader.

Mordfall I. Ewald

Die Leiche der O. g. wurde am 3.11.2053 auf dem Hubertusfriedhof, Flittard, aufgefunden. Todeszeitpunkt: 2.11. in den frühen Morgenstunden. Todesursache: Verbluten nach Durchtrennung der Halsschlagader.

Mordfall m0954

Die Leiche einer nicht identifizierbaren Person männlichen Geschlechts wurde am 20.4.2054 im Rheinaltwasser Flittard aufgefunden. Todeszeitpunkt: Januar/Februar 2054. Todesursache: nicht feststellbar, jedoch wurde offenbar die Halsschlagader durchtrennt.

12 STUNDEN!

Ein Shadowrun-Roadmovie von Arne Nolting

Inhalt

Achtung-----	108
Der Einstieg-----	108
Laborratten-----	108
Gute Reise-----	109
Vollgas-----	111
Das Haus im Wald-----	112
Unknown Stuntmen-----	113
Kurz vor dem Ziel-----	115
Das letzte Gefecht-----	116
Das Ende-----	116
Nichtspielercharaktere-----	117

ACHTUNG!

12 Stunden! setzt voll auf Tempo. Die Runner haben eine Bombe im Kopf. Kommen sie nicht rechtzeitig dort an, wo sie ankommen sollen, explodieren diese.

Die Charaktere hetzen von Ereignis zu Ereignis. Sie leiden unter halluzinatorischen Wahnvorstellungen. Die beherrschenden Elemente heißen Action und Geschwindigkeit. Kein langes Blättern im Regelwerk, kein langes Grübeln, keine langen Diskussionen. Alles klar?

Empfohlene Soundtracks: „Rythm of Time“ von Front 242, „Speed“ von Atari Teenage Riot, „The Final Countdown“ (am besten die finstere Laibach-Version), und für den, der es etwas subtiler mag: „Time“ von Pink Floyd.

DER EINSTIEG

Die AG Chemie braucht menschliche Versuchskaninchen für ein paar Drogenexperimente. Was liegt da näher, als ein paar SINlose Runner mit der Aussicht auf einen lukrativen Schattenlauf zu ködern, zu narkotisieren und in die Versuchsbunker zu stecken? Nichts. Also ereilt die Spieler genau dieses Schicksal. Wie der Chemiekonzern en detail vorgeht, um der Runner habhaft zu werden, sei Ihrer (heimtückischen) Spielleiterphantasie überlassen. Wichtig ist, daß sie im Bauch der AGC landen und nur noch von einem Wunsch beseelt sind: von dort zu fliehen.

Das Abenteuer läßt sich auch hervorragend als Fortsetzung zu KOMA (**WuWe 36**) oder Projekt Hirnsturm (**WuWe 27**) spielen. Beide Geschichten enden ähnlich:

Die Runner sind einem mächtigen Konzern hilflos ausgeliefert. Im Falle von KOMA könnte die EEC die Runner als Versuchskaninchen an die AG Chemie nach Frankfurt verkaufen, im Falle von Projekt Hirnsturm landen sie wahrscheinlich sowieso dort.

Mit den Runnern sollen nun solange medizinisch-pharmazeutische Experimente gemacht werden, bis sie bei diesen Versuchen verrecken. Ihr Schicksal scheint besiegelt.

Doch zum Glück tobt ja der ewige Konzernkrieg: Mittels großzügiger Summen überredet die Schering Pharma AG ein paar Wissenschaftler der AGC-Elite, als Betriebsspieler zu arbeiten. Das übliche, ihr wißt schon.

Der Stationsexperimentator der Runner, Dr. Daniels, outet sich als einer dieser Verräter. Er bietet den Runnern an, ihnen bei der Flucht behilflich zu sein. Dafür müssen sie eine Datei nach Berlin transportieren. Ein kleiner Gefallen mit einem kleinen Haken: Den Runnern wird eine Cortexbombe in den Kopf gebastelt ...

LABORRATTEN

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

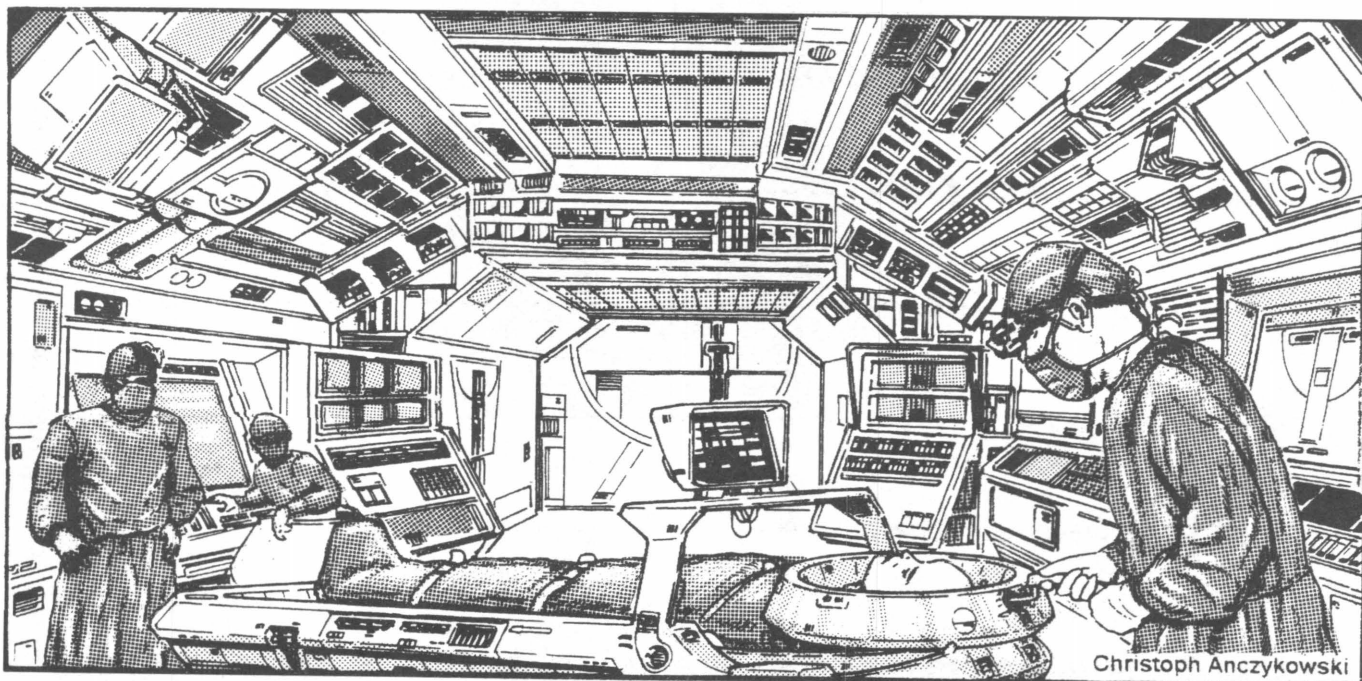
Die Wut kocht in Euren Adern. Dort hat sie gute Gesellschaft: Einige Dutzend Präparate aus den AGC-Labors fließen dadrinnen nämlich ebenfalls herum.

Ihr seid im Hochsicherheitstrakt der Frankfurter Labors eingebunkert. Tag für Tag unterzieht man Euch der gleichen Routine: Schwebewacht schlurft ihr durch die kargen AGC-Katakomben und laßt in obskuren Laboratorien alle möglichen Tests mit Euch durchführen. An Flucht ist nicht zu denken, bisherige Versuche schlugen kläglich fehl.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Beschreiben Sie die Leidenszeit der Runner so ausführlich, wie es Ihnen beliebt. Sie können Szenen in den Laboratorien ausspielen oder sich mit dem Vorlesen des obigen Textes zufriedengeben.

Die Bewachung der Charaktere ist absolut, sie haben keinerlei Kontakt zueinander. Magische Charaktere sind unter ständiger astraler Bewachung. Sobald die Charaktere auf die Station Dr. Daniels' verlegt werden, bessert sich ihr Zustand. Daniels



Christoph Anczykowski

bemüht sich tatsächlich, die Runner von ihren Medikamententrips zu kurieren. Irgendwann bittet er alle Runner in sein Büro:

DAS ANGEBOT

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Ihr folgt der Einladung Dr. Daniels'. In seinem Büro seht Ihr einander zum ersten Mal wieder. Ihr bietet keinen schönen Anblick. Die kahlrasierten Schädel, die dunklen Augenringe und die Einstichlöcher, mit denen Eure Arme übersät sind: Ihr seid die ideale Besetzung für die neuen **Zombies on Acid-SimSinns**. Der Doktor macht einen nervösen Eindruck. Hastig schließt er die Tür, schickt die Wachen hinaus, fummelt an einigen elektrischen Anlagen herum und stellt schließlich einen White Noise Generator auf den Tisch. „So, meine Damen und Herren. Nun sind wir ungestört. Aber wir müssen uns beeilen. Ich habe Ihnen ein Angebot zu machen. Eine letzte Chance, die Sie ergreifen sollten ...“

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Dr. Daniels wird sich den Charakteren nun als Betriebsspion offenbaren und das Angebot unterbreiten, sie aus den Katakomben zu schleusen. Als Gegenleistung müßten die Runner lediglich eine Datei zu seinem eigentlichen Arbeitgeber, der Schering AG, nach Berlin transportieren. Sobald die Runner einwilligen, rückt er mit der Sonderbedingung heraus:

„Natürlich bin ich nicht so vertrauensselig, Sie mit einer wertvollen Datei einfach so von dannen ziehen zu lassen. Es wird eine drastische Sicherheitsmaßnahme geben.

Morgen früh werde ich Sie operieren. Angeblich, um eine neuartige Headware zu testen. In Wirklichkeit werde ich Ihnen jedoch Cortexbomben einpflanzen. Sollten Sie die Schering AG nicht innerhalb von 12 Stunden erreicht haben, werden diese Bomben Sie zerfetzen.

Doch seien Sie beruhigt: Der Fluchtplan sieht vor, daß Sie in 6 Stunden am Ziel sind, also kommen Sie selbst mit ein wenig Verspätung ungeschoren davon. Nun?“

Die Charaktere müssen sich schnell entscheiden. Da sie keine Alternative haben, wird die Wahl nicht schwerfallen. Am nächsten Tag werden sie in einen gewaltigen OP geschoben. Die Operation findet völlig schmerzfrei unter lokaler Betäubung statt. Die Vorstellung jedoch, daß da gerade eine gewaltige Ladung Sprengstoff in ihre Köpfe gebaut wird, sollte für steigende Nervosität bei den Runnern führen. Alle Mitarbeiter sind natürlich über den Coup informiert, alles läuft streng konspirativ ab. Nach der Operation werden die Runner wieder zu Dr. Daniels gebeten.

DIE BOMBE TICKT

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Dr. Daniels ergreift sofort das Wort: „Passen Sie gut auf! Es ist jetzt 12 Uhr Mittag. Der Timecode Ihrer Bomben steht auf 12 Stunden. In zehn Minuten werden hier für kurze Zeit Licht und Kameras ausfallen.

Sie werden mich überwältigen und betäuben. Dann laufen Sie den Gang entlang, an dessen Ende sich ein Notausgang befindet, der auf einen Verladebahnhof führt.

Dort wird gerade ein Versuchstiertransport nach Hannover gefahren. Die Waggonen kann man problemlos von außen

öffnen. Im Waggon Nr.3 befinden sich Affen für Kosmetikversuche. Da klettern Sie hinein! Zwischen lauter warmblütigen Primaten werden Sie nicht sonderlich auffallen. Kurz bevor der Zug Hannover erreicht, wird er am alten Expo-Gelände vorbeifahren. Ein Hindernis auf den Schienen wird ihn vorübergehend zum Halten bringen. Steigen Sie aus und eilen Sie zum alten Expo-Turm. Dort wartet ein schwarzer Wagen auf Sie. Dieser Chip“, (Er übergibt euch eine Datei, die einen Umfang von 20 Mp hat), „muß unbeschädigt die Schering Pharma AG erreichen. Dann werden Sie Ihre Bomben los.“

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Die Runner werden noch Fragen haben oder um Ausrüstung bitten. Dr. Daniels wird nach bestem Wissen antworten. Über die Datei (die geheime Informationen aus den AGC-Labors enthält) wird er nichts sagen. An Ausrüstung kann er den Runnern je einen Ebbie mit 1.000 ECU, Klamotten, Panzerwesten und kleinere Pistolen nebst Schalldämpfern zur Verfügung stellen. Außerdem bekommt jeder Schattenläufer eine Armbanduhr.

Dann geht das Licht aus. Dr. Daniels läßt sich bereitwillig niederknüppeln (was den Runnern gewiß viel Vergnügen bereitet). Der Gang ist unbewacht, an seinem Ende befindet sich tatsächlich ein Notausgang.

Doch es gibt einen kleinen Fehler im Plan: Entgegen allen Brandschutzverordnungen ist dieser Ausgang verschlossen. Lassen Sie die Spieler Würfe gegen *Elektronik* oder zur Not gegen *Stärke* absolvieren. Lassen Sie sie mehrmals würfeln, bevor sie die verdamnte Tür endlich öffnen können. Das Licht flackert derweil schon wieder bedrohlich, die Kameras beginnen zu summen, Schritte nähern sich ...

Dann geraten die Runner auf den Güterbahnhof, ein riesiges unübersichtliches Gelände, auf dem einige wenige Wachmänner herumspazieren. Sie werden die Charaktere nicht bemerken, wenn diese sich halbwegs geschickt anstellen. Verlangen Sie trotzdem Heimlichkeitswürfe.

Durch die Zeitverzögerung an der Tür stimmt der Zeitplan jedoch nicht mehr: der Zug ist bereits losgefahren. Wagen Nr.3 zu erreichen, ist utopisch. Um überhaupt noch den letzten Wagen zu erreichen und in ihn hineinzuklettern, muß jeder Runner einen gelungenen *Schnelligkeits(4)*-Wurf hinlegen. Und dort wartet eine kleine Überraschung auf die Schattenläufer!

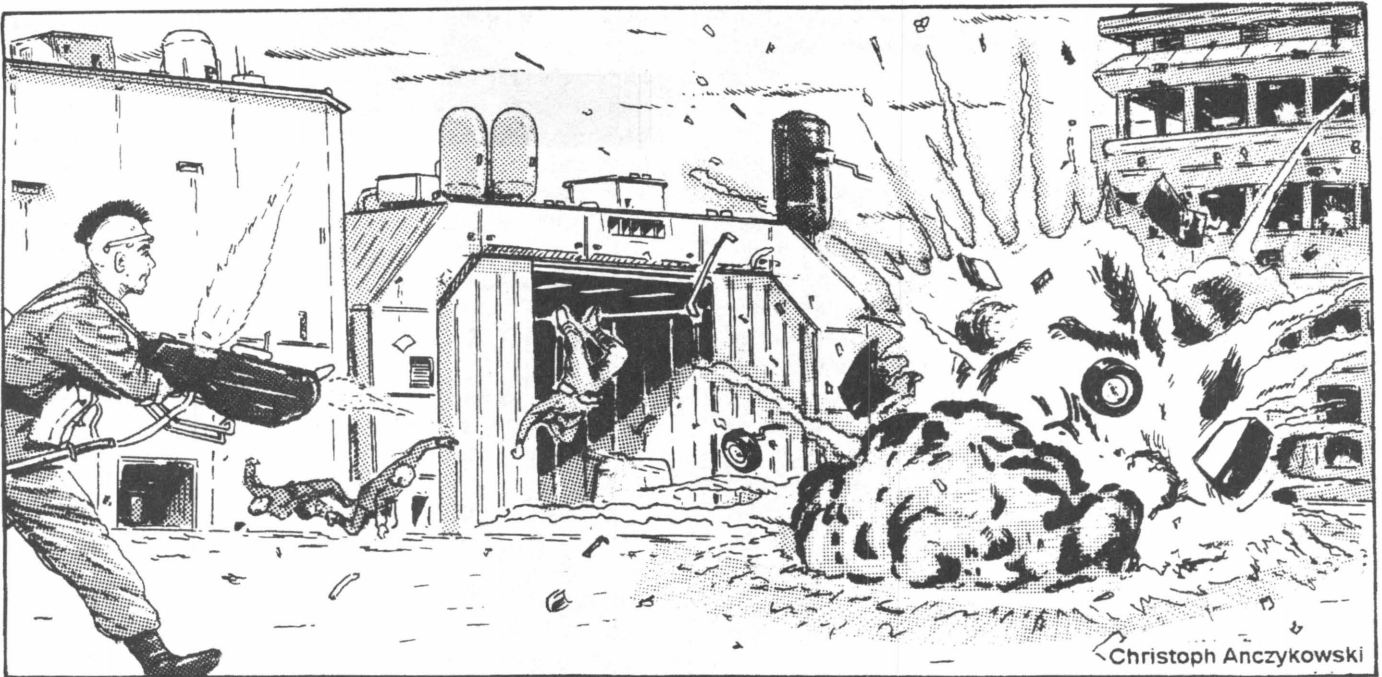
GUTE REISE

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Als ihr die Tür des fahrenden Waggonen aufreißt, fliegen euch kleine pelzige Viecher entgegen, die ganz und gar nicht wie Affen aussehen. Der ganze Wagen ist mit einer einzigen krabbelnden Masse dieser Wesen gefüllt. Es sind Spinnen! Monströse, aufgeblähte, pechschwarze, haarige Spinnen, mit Körpern größer als Tennisbälle und pelzigen Beinen, dicker als eure Daumen!

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Die Runner haben keine Chance: Sie müssen einsteigen! Beschreiben Sie den Spielern, wie ekelhaft es ist, kniehoch in einem wuselnden Spinnenmeer zu stehen. Die Tiere krabbeln



an den Runnern empor, fallen ihnen auf den Kopf, versuchen, in ihre Achselhöhlen zu gelangen etc. Zu allem Überfluß sind sie auch noch giftig.

Die Runner werden nun einiges unternehmen, um der Lage Herr zu werden: Sie werden versuchen, die Spinnen hinauszuschaukeln oder sie mit Magie bekämpfen oder auf dem Transrapid herumklettern (ganz schwierige *Athletikwürfel*!) oder einfach stillhalten. Vielleicht rasten sie auch total aus. In jedem Falle sollten die Runner mehrfach gebissen und vergiftet werden (fortan nehmen sie jede halbe Stunde einen leichten Erschöpfungsschaden).

Außerdem wirkt das Spinnengift in Verbindung mit den Pharmazeutika, die noch in den Runnern herumspuken, als Halluzinogen. Doch dazu später.

Nach knapp drei Stunden erreicht der Zug das alte Expo-Gelände. Er wird planmäßig langsamer und kommt sogar kurz zum Stehen. Die Runner können ihre Hölle auf Rädern endlich verlassen.

UNTER FEUER

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Das ehemalige Gelände der Weltausstellung 2000 ist ein gespenstischer Ort.

Die gesamten Errungenschaften des vorigen Jahrtausends stehen leer und verlassen. Gewaltige Gebäudekomplexe sind dem Verfall geweiht und stehen als stumme Zeugen des gescheiterten Gigantismus in der Gegend herum. Der Expo-Turm gerät sofort in Euer Blickfeld, und tatsächlich parkt ein schwarzes Auto davor.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Jetzt beginnen einige der Runner zu halluzinieren: Der Runner mit der besten optischen Wahrnehmung glaubt, ein Gewehrlauf werde aus dem Wagen geschoben und auf das Team gerichtet.

Ein anderer sieht den Wagen in einem Feuerwerk explodieren. Die anderen sehen die Realität: es passiert nichts.

Wie Sie die von den Halluzinationen betroffenen Spieler informieren, ist Ihnen überlassen. Entweder Sie informieren sie im ganz normalen Spielverlauf à la „Aufgrund Deiner Cyberaugen kannst Du erkennen, wie sich ein Gewehr auf Euch richtet“.

Sie können aber auch subtiler vorgehen und den Betroffenen (vorher vorbereitete) Zettel zuschieben oder sie in einer Spielpause über ihre ganz persönliche Sicht der Dinge aufklären.

Das heimliche Verfahren ist natürlich schwieriger, verspricht aber mehr Spielspaß. Es ist anzunehmen, daß die derart optisch getäuschten Runner absonderlich reagieren werden, sich beispielsweise zu Boden werfen oder mit ihrer mickrigen Bewaffnung das Auto unter Feuer nehmen.

Derartige Verhaltensweisen irritieren eine dritte Partei, die sich auf dem Gelände befindet: ein Schattenläuferteam unter der Führung des Samurais Blow-Out, angeheuert von der AGC, um die Spielercharaktere zu erledigen.

Denn in Frankfurt ist man Dr. Daniels inzwischen auf die Schliche gekommen und hat alle Hebel in Bewegung gesetzt, um die Runner mitsamt der Geheimdatei in Hannover abzufangen. Eigentlich sah es der Plan von Blow-Outs Team vor, die Charaktere und deren Kontaktpersonen unter Feuer zu nehmen, sobald deren Wagen das Gelände verläßt.

Aufgrund des merkwürdigen Verhaltens einiger der Runner reagieren sie jedoch etwas überhastet und jagen eine ATR in den schwarzen Wagen. Dieser explodiert und beginnt lichterloh zu brennen. Dieses Mal sehen alle Runner dasselbe Spektakel.

Der Rigger, der die Charaktere transportieren sollte, wird dabei in Fetzen gerissen, dessen Begleiter, ein Ork-Samurai, schwerverletzt aus dem Fahrzeug geschleudert. Nach einem kurzen Moment der Ruhe preschen die Angreifer auf die Charaktere zu und eröffnen das Feuer. Der schwerverletzte Ork winkt die Charaktere verzweifelt in seine Richtung.

Erreichen die Runner ihn trotz des Kugelhagels (*Schnelligkeit*swürfel!), so schleppt er sich und die Runner in eine alte Ausstellungshalle (Nr. 5).

Unter einem schweren Betondeckel verbirgt sich ein Zugang zum Kanalisationssystem, das bis in die Innenstadt führt. Bei einem *Stärke* (5)-Wurf mit mindestens drei Erfolgen (es dürfen

zwei Charaktere gleichzeitig an dem Deckel herumzerren) öffnet sich der Schlund in die Abwasserkanäle. Der Wurf darf jede Runde wiederholt werden, ab der dritten Runde platzen jedoch die Verfolger in die Halle und beschießen die Charaktere.

Der erste Runner, der in die Kanalisation schaut, beginnt zu halluzinieren und sieht dort Rudel riesiger Spinnen herumkrabbeln. Er wird nur nach einem gelungenen *Willenskraft(5)*-Wurf oder unter Androhung von Gewalt dazu zu bewegen sein, hinunterzusteigen.

Inszenieren Sie eine rasante Flucht und beherzigen Sie auch in dieser Szene das Grundthema der Story: Tempo.

INTERMEZZO: HANNOVER DOWNTOWN

Keule, der Orksamurai, bietet den Charakteren an, sie zu seiner Schieberin Cinderella zu bringen, die ihm auch diesen Run vermittelt hat. Die Schieberin habe einen guten Streetdoc an der Hand, der gewiß auch etwas gegen das Spinnengift unternehmen könne.

Gemeinsam mit dem Ork bewegen sich die Runner eine halbe Stunde lang durch Hannovers Unterwelt, bevor sie durch einen geheimen Ausgang wieder Sonnenlicht erblicken. Sie befinden sich auf einem Hinterhof, der einem Kumpel Keules gehört.

Das Team muß nun in seinem desolaten Zustand und mit einem halbzerfetzten Ork als Führung die Innenstadt Hannovers durchqueren. Keule lotst die Runner natürlich möglichst durch Seitengassen, trotzdem erregen sie Aufmerksamkeit. Als sie um eine Ecke biegen, sehen sie sich plötzlich mit vier Männern konfrontiert.

Einer der Runner erkennt diese Männer sofort als die Leute wieder, die aus dem Auto auf sie geschossen haben! Sagen Sie es ihm einfach, die restlichen Spieler werden es dann auch glauben.

Natürlich leidet der Runner an einer weiteren Sinnestäuschung. Die vier Jungs sind in Wirklichkeit Drogenfahnder in Zivil, und jede verdächtige Regung oder gar Attacke der Runner führt zu einer weiteren Verfolgungsjagd (Werte der Fahnder: *Straßencops* oder *Zivilbulle*). Jetzt haben die Charaktere auch noch die Bullen auf dem Hals. Hurra!

KLEINE PAUSE...

Schließlich erreicht das Team den schäbigen Elektronik-Laden der Schieberin Cinderella. Cinderella ist eine glatzköpfige Zwergin mit vielen, vielen Tätowierungen und einem überaus vulgären Wortschatz.

Sie wird Keule und die Runner minutenlang beschimpfen, die Sache verbockt zu haben. Dann wird sie sich beruhigen und die Runner zum Schattendoktor Wong schicken, der direkt um die Ecke eine Schattenklinik betreibt.

Dr. Wong, ein freundlicher älterer Chinese, wird sich die Geschichte der Runner anhören und nach dem Antidot zum Spinnengift suchen. Er verpaßt allen Runnern eine Spritze ... Die Runner fallen in Tiefschlaf und wachen erst um **18.00 Uhr** wieder auf. Das Gift ist aus den Körpern geschwemmt (alle Kreuze, die aufgrund des Spinnengiftes auf den Zustandsmonitor gemalt wurden, sind verschwunden, eventuelle Wunden um eine Wundkategorie gesunken.)

Doch es bleiben nur noch **6 Stunden**, um Berlin zu erreichen! Sobald die Runner wach sind, betritt Cinderella den Raum.

„Eigentlich sollte euch hier ein Hubschrauber abholen. Die Jungs und Mädels von der Schering haben sich hier in Hannover in den letzten Wochen aber nicht grade beliebt gemacht – tut nichts zur Sache, wieso. Jedenfalls ist es ihnen zu heikel, hier mit einem Flieger zu landen.“

Wahrscheinlich werden die Runner jetzt etwas nervös. „Ganz ruhig, ihr Helden, schießt Euch nicht in die Hosen. Ich habe einen Wagen für Euch aufgetrieben. Ist 'n geklauter EMC Carrona Benziner. Vollgetankt. Es könnte Probleme mit der Karre geben. Der Typ, von dem ich das Auto habe, hat aber noch 'nen Kontakt in Braunschweig. Solltet Ihr ein neues Fahrzeug brauchen, so meldet euch da in der Salzdahlumer Straße 85 und fragt nach Joe. Dann fährt ihr nach Päwesin bei Brandenburg. Dort findet eins von diesen albernem Volksfesten statt und keiner wird euch beachten. Mitten im Wald auf 'ner Lichtung wartet ein Hubschrauber auf Euch.“ Cinderella klaubt eine Karte der Umgebung Brandenburgs hervor und zeigt euch den Treffpunkt. „Und jetzt raus hier. Sofort.“

Die Schieberin kann die Runner mit Rüstungen, Waffen und Munition versorgen, verlangt allerdings den Standardpreis. Ansonsten sagt Cinderella nicht gerne irgendetwas zweimal. Ab jetzt geht es richtig los mit dem Zeitdruck. Malen Sie eine Uhr auf ein Blatt Papier, legen Sie diese mitten auf den Spieltisch und streichen Sie erbarmungslos die Stunden und Minuten ab.

VOLLGAS

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Ihr fahrt über die Autobahn und versucht, alles aus der Karre herauszuholen. Plötzlich fällt Euch ein Wagen auf, der schon länger direkt hinter Euch herbreutert. Handelt es sich um die Angreifer aus den Expo-Ruinen?

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Von jetzt an geht das Abenteuer auf der A2 weiter. Verlangen Sie *Auto(4)*-Würfe vom Fahrer und streichen Sie je nach Erfolgsquote **40-60 Minuten** der Zeit ab. Unterlegen Sie die Szene mit „Autobahn“ von Kraftwerk.

Dann, kurz vor Braunschweig, werden die Runner erneut attackiert. Blow-Outs Team ist den Charakteren schon wieder auf den Fersen und wird mit einem BMW i985/24 den Carrona irgendwann überholen, um seitlich auf die Runner zu schießen. Nach wenigen Runden greifen zwei Autoduellisten mit ihren aufgemotzten Porsches 996/37 in das Geschehen ein. Sie sind nicht parteiisch, sondern wollen nur ihren Spaß haben.

Beide Duellisten sind mit leichten MGs ausgerüstet. Zudem werden eine Menge unbeteiligter Autos involviert. Darunter auch ein Minivan mit der farbenfrohen Aufschrift „CrashCourse Stuntman-Team“, dessen Fahrer den durchgedrehten Dilettanten mal so richtig zeigen will, wo 's langgeht. Der Minivan wird das erste Wrack. Weitere Autos folgen.

Nach einigen Runden voller heillosem Chaos, Feuergefecht und Blechschäden erscheinen die Bullen auf der Bildfläche. Zeit zu verschwinden.

Die Ausfahrt zum Stadtring um Braunschweig ist inzwischen erreicht. Die Autoduellisten und das Verfolgerteam rasen den Ring entlang und verschwinden in den nächsten Ausfahrten,

um sich vor der Polizei zu verstecken. Die Runner sollten diesem Beispiel folgen.

WAGENWECHSEL

Ein neuer Wagen muß her. Da die Charaktere sich sowieso in Braunschweig befinden, werden sie wohl die Kontaktadresse aufsuchen, die sie von Cinderella haben.

Wollen die Runner auf einen Wagenwechsel verzichten, fällt die folgende Episode aus. In diesem Fall verreckt den Runnern die Karre auf der Bahn. Es dürfte einige Zeit dauern, Ersatz zu finden.

Erschrecken Sie die Runner in jedem Falle mit patrouillierenden Polizeistreifen. Verlangen Sie *Auto-* und *Heimlichkeitswürfe* vom Fahrer.

Vielleicht ist das Team sogar so ängstlich, daß es den Wagen stehenläßt und zu Fuß oder mit öffentlichen Verkehrsmitteln zur angegebenen Adresse pilgert.

Dort angekommen, stellen sie fest, daß es sich um ein Waisenhaus handelt. „Dieses Waisenhaus wird von Joe dem Schieber finanziert. Wir werden noch sehen, warum.“

Die Heimleiterin öffnet den Runnern sofort die Tür, wenn diese nach Joe fragen. Sie verwechselt die Charaktere mit Geschäftspartnern Joes, die bei ihm zum Abendessen eingeladen sind... Sie ruft den kleinen Robert herein. Dieser soll im Wagen der Runner mitfahren und ihnen den Weg zu Joes Landhaus zeigen.

Wollen (oder können) die Runner nicht mit dem Wagen fahren, mit dem sie gekommen sind, so wird ihnen ein extrem klappriger Kleinbus zur Verfügung gestellt. Robert ist ca. 8 Jahre alt und total verschüchtert. Er wird auf Fragen der Runner kaum reagieren, kennt aber tatsächlich den Weg. Natürlich traut er sich erst jeweils fünf Minuten nach Passieren einer Kreuzung zu sagen, daß man eigentlich hätte rechts abbiegen müssen.

Nach ca. **20-30 Minuten** Fahrt (je nachdem, wie einfühlsam die Runner gegenüber Robert sind) erreichen sie die Landresidenz des Schiebers, die einsam im Wald zwischen Wolfsburg und Braunschweig herumsteht.

DAS HAUS IM WALD

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Ihr fahrt mit eurem klapprigen Schulbus vor den Landsitz Joes, eine edle, aber etwas unheimliche Villa mitten im Wald. Der Kies knirscht unter euren Rädern, als ihr zum Stehen kommt, der Springbrunnen, der die Einfahrt dekoriert, pumpt pausenlos eine Fontäne in den Abendhimmel. Eine große Treppe führt zum Eingangsportal.

„Da oben wohnt Joe“, sagt Robert mit piepsiger Stimme.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Marschieren die Runner die Treppen hinauf, so öffnen zwei livrierte Diener ihnen das Eingangsportal. „Joe erwartet Sie in der großen Halle, meine Damen und Herren.“

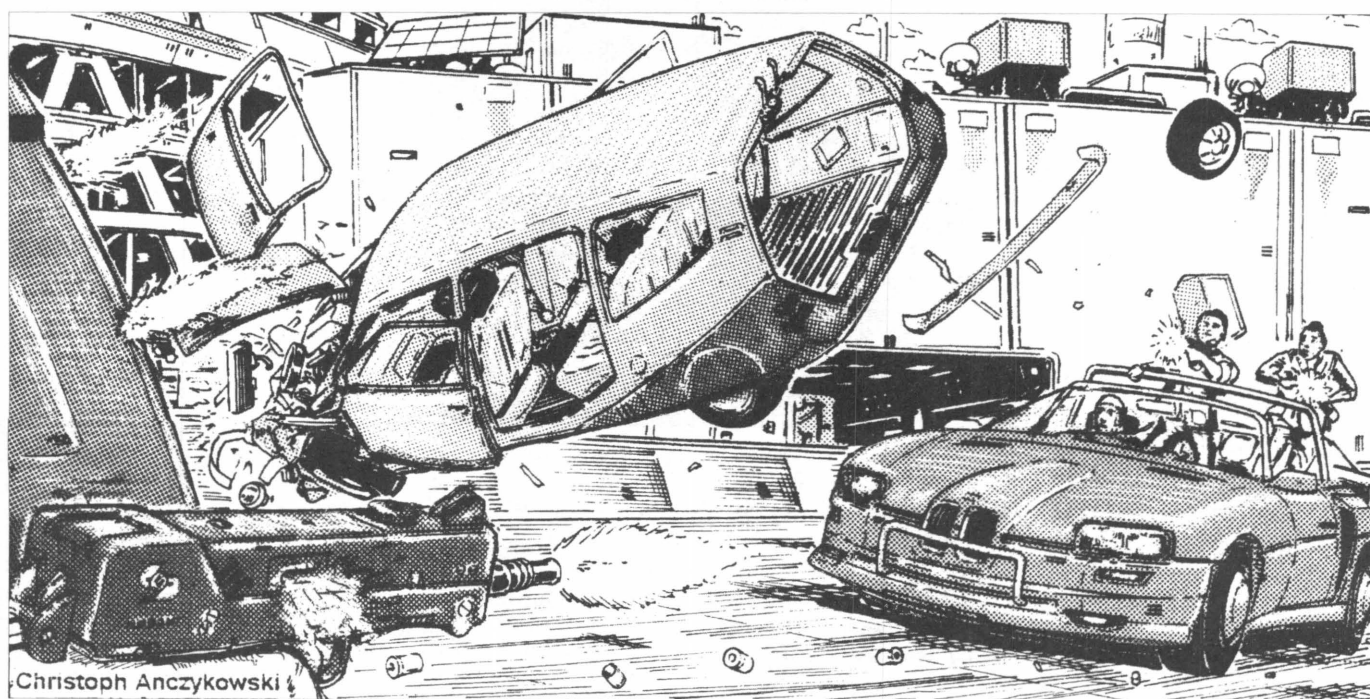
Der eine Diener führt die Charaktere dann in eben diese Halle, während der andere sich um Robert kümmert und ihn mitnimmt.

DINER-PARTY

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Die große Halle ist tatsächlich ein gewaltiger Saal. Komplet mit schwerer Eichentür, knackendem Kaminfeuer und Ölgemälden an der Wand ist alles auf antik-atmosphärisch getrimmt. Am Kopfende einer großen Tafel sitzt ein beleibter kahlköpfiger Typ in einem bestickten Brokatbademantel. Das scheint Joe zu sein.

Am Tisch befinden sich noch weitere Gestalten: Ein mickriges Männchen in Soutane mit einem riesigen Silberkreuz um den Hals, eine breitschultrige Frau mit Cyberaugen, ein Elf von unglaublicher Magerkeit und ein breitschultriger Muskelprotz in einem schäbigen Anzug.



Drei leere Stühle und Gedecke stehen herum. Joe erhebt sich und begrüßt euch.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Der Hausherr erwartet eigentlich drei andere Gäste, denen er einen Deal über kürzlich aus Wolfsburg gestohlene VW-Prototypen anzubieten hat. Er ist etwas irritiert, wenn das Team mehr als drei Mitglieder vorzuweisen hat, doch er läßt dann entsprechend mehr Gedecke bringen. Egal was die Runner vortragen, Joe läßt sich nicht von seinem Irrglauben abbringen, die Runner seien die Gäste für seine Diner-Party. Die Charaktere indes werden wahrscheinlich gar keine Lust haben, mit Joe und seiner merkwürdigen Gesellschaft zu tafeln und statt dessen zur Eile drängen. Das läßt Joe nicht gelten. Es ist unhöflich, seine Einladung auszuschlagen. Außerdem sind die Autos aus Wolfsburg noch gar nicht da, und so lange müsse man sich schon noch gedulden.

Sollten die Runner die Geschichte mit der Bombe erzählen, glaubt er ihnen nicht.

Doch nicht nur Joe, auch seine Gäste sind äußerst ignorant. Der Straßensamurai im Anzug, der den Runnern als „Herr Hauser“ vorgestellt wird, reagiert äußerst cholerisch, wenn die Etikette nicht eingehalten wird.

Das Männchen mit der Soutane ist „Karon der Weise“. Er ist Priester der Religionsgemeinschaft „Kirche der Reinheit“, eine Sekte, der auch die anderen Tischgäste angehören. Auch von den Runnern wird angenommen, sie gehören dieser Gemeinschaft an. Karon wird abwechselnd Gebete sprechen, den Herrn preisen und die Gesellschaft bitten, einige religiöse Lieder zu schmettern. Die anderen Gäste werden bereitwillig einstimmen, Hauser und Karons Leibwächterin Claudia werden die Charaktere notfalls mit Nachdruck dazu bewegen, ebenfalls mitzumachen. Der Elfenmagier „Slowburn“ wird überhaupt nichts zur Konversation beitragen. Die bedächtige Ruhe des Gastgebers und die offensichtliche Psychopathie der anderen Gäste sollte die Runner nah an das Ende ihres dünnen Geduldfadens treiben.

Verhindern Sie aber zunächst, daß es zu physischen Auseinandersetzungen kommt. Dann wird die Suppe aufgetischt. Nach einem ausufernd langen Tischgebet wird gespeist, es ist schon fast eine Dreiviertelstunde seit dem Eintreffen der Charaktere vergangen ...

Als Hauptgang bekommt jeder der Gäste eine kleine Scheibe halbrohes Fleisch, garniert mit einem Salatblatt und einer halben Tomate. Exquisite Küche, die weder schmeckt noch satt macht.

Die Runner bemerken nicht, daß sie gerade den kleinen Robert verspeisen ...

DER ANRUF

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Ihr habt gerade euer Mahl beendet, da klingelt das Armbandtelefon eures Gastgebers. Joe meldet sich, offenbar gereizt darüber, beim Essen gestört zu werden. Dann schleicht sich ein irritierter Ausdruck in sein Gesicht. „Wie, wer ist beim Waisenhaus? ... Das kann gar nicht sein ... Der kleine Robert ist längst hier. ... Wir haben schon längst gegessen. ... Wieso Reifenpanne? ... Und wer sind dann die Leute hier...?“ Joe mustert euch immer intensiver und mißtrauischer. Im selben Moment hört Ihr vor dem Haus quietschende Reifen und lautes Hupen.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Joes echte Geschäftspartner, für die die Runner fälschlicherweise gehalten wurden, hatten eine Reifenpanne. Auch sie sind Mitglieder der Kirche der Reinheit, deren umstrittenstes Brauchtum das Verspeisen kleiner Kinder ist.

Genau das geschah mit dem kleinen Robert, den die drei Diner Gäste aus dem Waisenhaus holen und mitbringen sollten. Nun sind die drei beim Waisenhaus angekommen und müssen feststellen, daß die Charaktere ihnen zuvorkamen. Verärgert melden sie sich bei Joe.

Die Situation ist recht unangenehm für die Runner, da sowohl Joe als auch seine Gäste sie plötzlich für Spitzel halten. Glücklicherweise fahren einige Vasallen Joes just in diesem Moment die fünf aus Wolfsburg entwendeten Prototypen auf den Hof, die Joe seinen kannibalischen Geschäftspartnern verkaufen wollte.

Reagieren die Charaktere schnell genug und nehmen beispielsweise Joe als Geisel, so können sie sich auf den Hof retten und mit einem (oder mehreren) der Prototypen fliehen. Aber auch eine bewaffnete Auseinandersetzung ist nicht unwahrscheinlich. Hauser, Slowburn und Claudia werden den Ketzer nur allzu gerne den kürzesten Weg zum Schöpfer zeigen.

Bei dieser Gelegenheit sollte auch so langsam klarwerden, daß die Runner soeben ein Kind gegessen haben. Sobald die Charaktere diesen Sachverhalt kapiert haben, müssen sie einen erfolgreichen Willenskraft(8)-Wurf absolvieren, um die Fassung zu wahren. Ansonsten reihern sie hemmungslos auf die Tafel, drehen total durch oder sind für W6 Runden lang komplett gelähmt. Von nun an müssen Sie die Situation flexibel handhaben. Den Runnern sollte es gelingen, zumindestens einen der fünf Prototypen zu ergattern. Die Fahrer wollen keinen Ärger und rücken die Wagen bereitwillig heraus, wenn sie bedroht werden.

Als Werte für Herrn Hauser benutzen Sie den *Straßensamurai*-Archetyp. Hauser hat zwar seine Ares Predator dabei, trägt aber keine Rüstung.

Claudia entspricht dem *Leibwächter*-Archetyp, Slowburn dem ehemaligen *Lohnmagier* mit der „Kämpfer“-Ausrichtung. Karon hat die Werte eines Mr. Johnson, Joe die der *Schieberin* ohne Cyberware. Die fünf Autodiebe entsprechen dem Archetyp des *Gangmitglieds*.

Die gesamte Szene bei Joe kostet die Runner **mindestens 50 Minuten**.

Am Rande: Sind Ihre Spieler recht zartbesaitet und könnten in dieser Szene Probleme damit bekommen, daß ihre Charaktere (wenn auch unfreiwillig) dem Kannibalismus huldigen, so können Sie den Anruf von Joes Geschäftspartnern auch schon vor dem Essen stattfinden lassen. Falls die Charaktere bereits das Abenteuer **Umcir** aus diesem Band gespielt haben, könnten es Probleme geben, wenn man Ihnen wieder ein undefinierbares Fleischgericht vorsetzt ...

UNKNOWN STUNTMEN

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Der Wagen, den ihr erbeutet habt und nun erbarmungslos über die Autobahn jagt, hat zwar eine merkwürdige Steuerung, macht aber ordentlich Tempo. Allein die Tatsache, daß

das Auto extrem bunt ist, eine haifischartige Zierflosse auf dem Dach trägt und mit lauter „Testwagen“-Aufdrucken versehen ist, macht euch etwas Probleme.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Nach **50-80 Minuten** (ein *Auto(4)*-Wurf entscheidet, wie gut die Runner vorankommen), passieren die Charaktere Magdeburg. Kurz danach geraten sie in einen Stau. Die Autobahn ist für mindestens eine Stunde gesperrt, da Trideo-Aufnahmen für die neueste „Manni der Trucker“-Produktion gemacht werden. Es fehlen jedoch die Stuntmen, ohne die leider gar nichts läuft. Wie wir uns erinnern, hatten diese auf dem Weg zu ihrer Arbeit leider einen Unfall und sind nun nicht einsatzfähig ...

Verzweifelt versuchen Regisseur und Aufnahmeleitung Ersatz aufzutreiben. Beim Anblick des (oder der) futuristischen Testwagen der Runner, glauben sie, diesen Ersatz gefunden zu haben.

Die Runner werden durchgewunken und von einer der Aufnahmeleiterinnen ganz höflich gefragt, ob sie es sich zutrauen würden, mitsamt ihres schönen Autos für ein paar simple Aufgaben im Rahmen einer Trideo-Produktion zu assistieren. Die Produktionsfirma ist auch bereit, jedem Teilnehmer 3.000 ECU zu zahlen, ganz abgesehen davon, daß es sich bei der Aktion um eine fantastische Werbung für den VW-Konzern handelt, den die Aufnahmeleiterin natürlich für den Arbeitgeber der Runner hält.

Die Runner müssen nichts weiter tun, als mit ihrem VW, der vorher angezündet wird, über Mannis Truck zu springen, wobei einer der Insassen, mit einem Asbestanzug geschützt, aber ebenfalls brennend, aus dem Auto auf die (gepolsterte) Laderampe stürzen muß. Dazu muß dem fahrenden Runner ein *Auto(8)*-Wurf glücken. Hat er keinen Erfolg, so kann er mit einem gelungenen *Auto(5)*-Wurf rechtzeitig abbremsen, die Szene muß wiederholt werden, **30 Minuten** Zeitverlust entstehen. Mißlingt auch dieser zweite Wurf, so legt der Wannabe-Stuntman einen handfesten Crash hin. Die Insassen nehmen einen 8M-Schaden, die Karre ist ziemlich im Eimer (fortan nur noch halbe Geschwindigkeit) und ein Zeitverlust von weiteren **40 Minuten** ist die Folge. Der stürzende und brennende Runner muß einen *Reaktion(6)*- und anschließend einen *Athletik(6)*-Test bestehen, will er sich nicht einen 5S-Sturzschaden zuziehen. Natürlich kann er auch auf den Sprung verzichten, schließlich sind die Runner nun dort, wo sie hinwollten: auf der freien Seite der Autobahn.

Dem Spielleiter ist es natürlich gestattet, noch weitere halbrecherische Aktionen in die Choreographie einzubauen. Laufen die Dreharbeiten reibungslos ab, so kosten sie das Team **30 Minuten**.

MOTORSCHADEN

>>>SAG'S IHNEN IN GESICHT<<<

Mit Vollgas legt ihr noch einige Kilometer zurück. Noch X Stunden und x Minuten, bis euch die Köpfe wegfliegen! Da beginnt euer Fahrzeug plötzlich zu stottern und zu zucken. Ganz offensichtlich wird es in Kürze den Dienst quittieren.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Die Szene spielt nach weiteren **20 Minuten** Fahrt auf der A2. Der VW-Prototyp offenbart seine Schwächen. Er wird wenige

Minuten, nachdem er erste Anzeichen von Arbeitsverweigerung zeigt, explodieren. Dieses Ereignis kündigt sich allerdings schon vorher an, indem es unter der Kühlerhaube kocht, all die vielen Instrumente verrückt spielen und der Tank brodelte. Verharren die Runner trotzdem in ihrem Auto, so nehmen sie einen 8T-Explosionsschaden. Fahren die Runner rechtzeitig auf den Seitenstreifen oder in die nächste Parkbucht, so stellen sie fest, daß nichts mehr zu reparieren ist. Ein erfolgreicher *Auto-B/R(4)*-Test offenbart, daß es gleich eine ganz deftige Explosion geben wird.

Sind die Runner (aus welchem Grund auch immer) mit irgendeinem anderen Fahrzeug unterwegs, so gibt auch dessen Motor den Geist auf, wird aber nicht so spektakulär in die Luft fliegen.

PICKNICK AM WEGESRAND

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

In der Parkbucht, die mit mehreren überquellenden Müllern und ebenso ekelerregenden Containertoiletten versehen ist, steht ein Campingbus, dessen Besatzung eine Grillparty feiert. Langhaarige Orkinen und Orks hocken um ein Feuer herum, rauchen Joints, saufen Büchsenbier und machen eine Menge Lärm.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Sind die Runner in der Parkbucht explodiert, können sie sich der Aufmerksamkeit der Feiernden sicher sein. Kommen sie zu Fuß (z.B. weil der Prototyp auf dem Seitenstreifen verreckt ist), so wird ihnen keine Beachtung geschenkt. Die sechs Orks sind auf dem Weg zum Volksfest in Pöwessin und machen hier eine längere Pause. Sie sind betrunken, naiv und unbewaffnet (Werte: *Passanten*). Zu den Runnern werden sie nett sein und sie einladen, an ihrem Grillfest teilzunehmen. Mitnehmen können sie die Runner aber nicht, da sie selbst kaum Platz in dem klapprigen Kleinbus haben. Verkaufen werden sie ihn auch nicht. Egal, ob die Runner den Wagen daraufhin stehlen oder mit Waffengewalt entwenden wollen, einer von ihnen fällt erneut einer Halluzination zum Opfer. Lesen Sie ihm folgenden Text vor oder geben Sie ihm heimlich einen Zettel: „Plötzlich weißt Du, woher du diesen Geruch kennst. Die Orks, die da scheinbar so friedlich herumsitzen, grillen Menschenfleisch! Ekel und Abscheu überwältigt dich.“

Die anderen Runner werden dem Verdacht ihres Kollegen wahrscheinlich Glauben schenken. Ihre Sinne sind nach den Erlebnissen in Joes Landhaus nur allzu bereit, die harmlosen Bratwürste der Orks für Menschenfleisch zu halten. Was auch immer nun geschieht, wahrscheinlich werden die Runner in dem Bus weiterfahren ...

ANGRIFF DER KILLERSCHMETTERLINGE

Im Fahrerhäuschen des Campingbus ist neben dem Fahrer nur für eine weitere Person Platz. Der Gepäckraum, der keine Verbindung zum Cockpit hat, ist mit lauter Gerümpel vollgestellt und bietet Platz für maximal fünf Personen. Die Halluzinationen traktieren die Runner immer stärker. Informieren Sie zunächst den Beifahrer heimlich, daß er keine Schmetterlinge sehen wird, was auch immer der Spielleiter erzählen wird. Wühlen die hinten sitzenden Runner während der Fahrt in den Besitztümern der Orks herum, so wird ihnen aus einem

Einbauschrank eine Kinderleiche entgegenfallen. Nur einer der Charaktere identifiziert die Leiche ganz richtig als harmlosen Staubsauger. Gleichzeitig wird dann auch noch der Fahrer von Sinnestäuschungen überwältigt:

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Ihr fahrt so schnell wie möglich auf euern Bestimmungsort zu. Nur noch x Stunden!

Plötzlich tauchen am Horizont Gestalten auf. Fliegende Gestalten, die schnell immer größer werden und sich auf euer Fahrzeug stürzen.

Mannshohe Schmetterlinge in grellbunten Farben und verzerrten menschlichen Gesichtern attackieren das Auto! Die Seitenscheibe auf der Fahrerseite zerbricht, und eine lange Zunge mit Widerhaken zischt in die Fahrerkabine!

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Die gesamte Szene findet nur in der Einbildung des strapazierten Fahrers statt. Der Beifahrer sieht nichts von dieser gespenstischen Attacke, die Runner, die hinten sitzen, kriegen sowie so nichts mit.

Erzählen Sie konsequent aus der Sicht des Halluzinierenden, so daß der Beifahrer unsicher wird, ob nicht vielleicht er die Augen vor der Wirklichkeit verschließt.

Haben Sie „Projekt Hirnsturm“ gespielt, so erwähnen Sie die Ähnlichkeit der Schmetterlinge mit den Monstren im Grunewald.

Fordern Sie 8S-Widerstandswürfe gegen die Attacken der Widerhakenzungen (die „Wunden“ verheilen, sobald der Runner die Illusion bemerkt) und lassen Sie den Runner Auto(5)-Würfe machen.

Komplizierte Aktionen wie gleichzeitiges Schießen auf die imaginären Monster und Steuern des Busses erhöhen den Mindestwurf um 4.

Greift der Beifahrer seinem Kollegen verzweifelt ins Steuer, so erhöht sich dessen Mindestwurf um 2.

Ein Scheitern dieses (jede Runde zu wiederholenden Wurfes) führt zu einer Kollision mit einem anderen Verkehrsteilnehmer oder einem Baum am Straßenrand.

Schaden und Auswirkung auf die Fahrtüchtigkeit des Wagens sind ganz nach Gusto des Spielleiters zu handhaben. Nach fünf Runden hört die Halluzination dann genauso plötzlich auf, wie sie gekommen ist.

KURZ VOR DEM ZIEL

Die Runner befinden sich nun kurz vor Pāwesin. Sind sie auf der absoluten Ideallinie, so ist es jetzt 21.30. Die Runner haben noch zweieinhalb Stunden Zeit.

Wahrscheinlich ist es aber schon sehr viel später...

Hat das Team den Bus zu Schrott gefahren, so muß es sich nun überlegen, wie es weitergehen soll. Originelle Lösungen sollten dabei erfolgreicher sein als das gewaltsame Kapern eines Fahrzeugs. Selbst Trampen ist nicht so erfolglos, wie man denken mag. Genug freundlich-naïve Schamanen sind unterwegs zum Volksfest. Zeit kostet der Verlust des Karawans jedoch mehr als genug.

Doch auch wenn der Wagen heile geblieben sein sollte oder Sie eine (zeitaufwendige) Reparatur zulassen, haben die Runner nicht lange etwas von ihrem Glück.

Schon kurz vor Brandenburg geraten sie in einen Stau, verursacht durch die zusammenströmenden Festbesucher. Es dauert und dauert, bis die Charaktere endlich die Havelauen erreichen.

Packen Sie noch einmal **30 bis 60 Minuten** auf das Zeit-Konto der Runner. Von jetzt an geht es nur noch zu Fuß weiter:

DIE GEISTER, DIE ICH RIEF ... LAUFEN AMOK

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Ihr kämpft euch durch das Gestrüpp die Havelauen und wadet durch versumpfte Flußarme. Kratzer graben sich in eure schweißüberströmten Gesichter, die Cortextbomben pochen. Verbissen marschiert ihr zum Treffpunkt, den Cinderella euch genannt hat. Da beginnt der Waldboden plötzlich bedrohlich zu vibrieren.



>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Eine letzte Gefahr lauert auf die Runner, bevor sie den Hubschrauber erreichen: Als einer der Höhepunkte des Seen-Festes galt die Performance „Fuck Nature“ des Worpssweder Aktionskünstlers Harry Hartmann. Dieser bastelte zwei riesige Kampfboter, die er gegeneinander antreten ließ. Einer von ihnen wird von einem Computer gelenkt, der andere von einem Geist (Kraftstufe 5), der in die Konsolen der Maschine beschworen wurde.

Beide Automaten gingen unter Einsatz aller Mittel und unter großem Applaus des Publikums aufeinander los. Dem Geist jedoch wurde die Show zu langweilig, und so entschloß er sich, den computergesteuerten Kontrahenten allein zu lassen und in den Wald durchzubrennen. Zwar sind dem Metallmonster inzwischen einige Suchtrupps auf den Fersen, doch die ersten, die ihm über den Weg laufen, sind die unglücklichen Runner. Der Runner, der die Maschine als erster sieht, wird sie dank seiner Neigung zu Halluzinationen als meterhohe Spinne identifizieren. Ein anderer der Charaktere sieht zwar das, was alle anderen auch sehen, weigert sich aber, dies als Realität zu akzeptieren, sondern verharmlost die Maschine zu einem „ganz normalen Waldarbeitergerät“.

Alle anderen sehen das wahre Erscheinungsbild der Kampfmaschine: Ein gewaltiges stählernes Ungetüm von fünf Metern Höhe, das sich auf Rädern und Raupen recht behende durch den Wald bewegt und währenddessen mit riesigen Sensen, Kettensägen und Metallrohren um sich schlägt. Dabei geht ein unirdisches Leuchten von der Maschine aus. Ein Magier, der einen Blick auf die astrale Ebene wirft, sieht außerdem den Geist, ein knorriges kleines Männchen, das auf dem Ungetüm sitzt und ein paar Hebel bedient. Die Maschine stürzt sich nun mit ihrer gesamten Bewaffnung auf die Runner und versucht, sie in handliche Stücke zu zerlegen.

Ein Kampf gegen das stählerne Monstrum erweist sich als sinnlos, es gibt keine verletzlichen Stellen oder elektronische Teile, die man zerstören könnte. Allerhöchstens das Abtrennen einer Waffe ist einem Runner mit einer Nahkampfwaffe möglich. Dazu muß er allerdings einen tödlichen Schaden erzielen.

Die vernünftige Alternative ist in jedem Fall die Flucht: Es wird solange ein vergleichender Erfolgswurf gegen *Schnelligkeit*(4) abgelegt, bis auch der letzte Runner mehr Erfolge als die Maschine erzielt. In jeder Runde, in der die Runner weniger Erfolge als das Stahlmonster erreichen, sind sie einer seiner Attacken ausgesetzt.

Ein Magier kann versuchen, den Geist zu bannen oder im astralen Kampf zu vernichten, um die Maschine zu stoppen. Die ganze Begegnung kostet die Runner **mindestens 10 Minuten**, mehr, wenn sie in verschiedene Richtungen davonsprinten und sich erst wiederfinden müssen.

WERTE DER MONSTERMASCHINE:

Attribute

Konstitution: 7

Schnelligkeit: 5

Stärke: 8

Reaktion: 6 (Initiative: 6+1W)

Fertigkeiten

Bewaffneter Kampf: 6 (Reichweite +2)

Bewaffnung

1 Sense (8S), 1 Kettensäge (8S), 1 Schlagkette (8S),

1 Spieß (11M)

DAS LETZTE GEFECHT

>>>SAG'S IHNEN INS GESICHT<<<

Endlich erreicht ihr die Lichtung, die Cinderella euch beschrieben hat. Das Pochen in euren Schädeln nimmt ungeahnte Ausmaße an. Zu eurer übergroßen Erleichterung steht tatsächlich ein Hubschrauber inmitten der Auen. Zwei Gestalten hocken neben einem schwach glimmenden Lagerfeuer und machen sich ein paar Junkfood-Konserven warm.

>>>HINTER DEN KULISSEN<<<

Die Runner haben nach weiteren **10-20 Minuten** den Treffpunkt mit dem Pilotenteam der Schering AG erreicht. Steinborn und Kalle, Pilot und Co-Pilot des Dornier Intercity, wurden vorsichtshalber nicht über die Cortextbomben in den Köpfen der Charaktere informiert und verstehen deshalb die übertriebene Hast ihrer Fluggäste nicht.

Jetzt haben sich diese schon um einige Stunden verspätet, da wird es auf die fünf Minuten wohl auch nicht mehr ankommen. Die Runner werden da ganz anders denken und auf sofortigen Abflug bestehen ...

Da knackt es plötzlich im Unterholz: Blow-Out und sein Team sind wieder da!

Bevor der Angriff stattfindet, gestatten Sie den Runnern einen *Reaktionswurf*(5): Jeder Runner mit zwei oder mehr Erfolgen kann sich eine Runde lang auf die Attacke vorbereiten, alle anderen sind überrascht.

Die Piloten, die nicht derart paranoid sind wie ihre Passagiere, werden auf jeden Fall überrascht. Die Angreifer nehmen nun den Hubschrauber mit ihrer MG unter Feuer, um so die Flucht der Runner zu verhindern. Aus derselben taktischen Überlegung heraus werden sie zunächst auf die Konzernrigger schießen (Werte: *Rigger*-Archetyp mit Hubschrauberwerten von 7).

Egal ob die Runner nun versuchen, mit dem Helikopter zu fliehen oder sich ihren Widersachern zum Kampf stellen: Sorgen Sie in jedem Falle für einen zünftigen Showdown!

DAS ENDE

Es ist sehr wahrscheinlich, daß die Stunde Null erreicht wird, bevor die Charaktere an ihrem Bestimmungsort ankommen. Die Runner werden die Zähne zusammenbeißen und auf die Explosion ihrer Köpfe warten.

Es wird nichts geschehen. Denn die Cortextbomben haben gar keinen Zeitzünder. Sie sind vielmehr darauf programmiert, sofort zu explodieren, sobald die Runner wieder einen Fuß auf das AGC-Gelände in Frankfurt setzen. Dies sollte verhindern, daß sie im Falle ihrer Gefangennahme Dr. Daniels verraten können. Die Runner wissen davon jedoch nichts. Sie werden weiterhin versuchen, so schnell wie nur möglich zur Schering AG zu gelangen.

Mit einem intakten Hubschrauber sollte ihnen das auch ohne Probleme gelingen. Ist außerdem das Zeitlimit beim Abflug noch nicht überschritten, so können Sie aus dem Flug nach Berlin noch ein dramatisches Rennen gegen die Zeit machen.

Hat der Hubschrauber im Gefecht das Zeitliche gesegnet, so können die Piloten (oder die Runner) die Schering AG anfragen und einen Zweithubschrauber bestellen. Er wird sich den Runnern zuliebe auch beeilen.

Im Konzern angekommen, werden sie freudig begrüßt. Man nimmt ihnen die Datei ab, informiert sie darüber, daß ihre Hektik eigentlich völlig unbegründet ist und operiert ihnen in aller Ruhe die Bomben aus dem Schädel.

Sind Sie ein netter Spielleiter, so bekommen die Runner auch noch eine kleine Belohnung für ihre nicht unbeträchtlichen Mühen. Auf jeden Fall dürfen sie jetzt nach Hause gehen und ihre Kopfschmerzen kurieren. Und das ist doch schließlich auch was Schönes.

Karmaverteilung

- +2 fürs Überleben
 - +1 für ein wackeres Autoduell auf der A2
 - +1 für das Stehlen der VW-Prototypen
 - +1 für den Sieg über Blow-Out und sein Team
 - +1 für das rechtzeitige Erreichen der Schering Pharma-AG
- dazu kommen die üblichen Punkte für Heldentaten, Einzelleistungen und gutes Rollenspiel.

NICHTSPIELERCHARAKTERE

Da fast alle NSC nur in einer einzigen Episode des Abenteuers auftauchen, findet sich jeweils dort eine Beschreibung und die Angabe der Spielwerte.

Lediglich das Schattenläuferteam, das die Charaktere im Auftrag der AGC zur Strecke bringen soll, stellt eine ständige Bedrohung dar.

Sie können das Team um weitere Leute ergänzen oder auch zusammenschrumpfen, je nachdem, wie gut ihre Spieler mit der Gefahr zurechtkommen. Sorgen Sie auch dafür, daß es erst bei der Schlacht um den Hubschrauber zu einer endgültigen Abrechnung kommt.

BLOW-OUT

Der Anführer des Teams ist ein fanatischer Straßensamurai aus Berlin. Mit seinen rotglühenden Cyberaugen, einer Größe von knapp 2 Metern und seinen Dutzenden von roten Metallringen, die er in alle möglichen und unmöglichen Stellen seines Körpers geschossen hat, bietet er einen imposanten Eindruck. Blow-Out will die Runner fertigmachen. Dabei geht er keine Kompromisse ein.

Benutzen Sie ein aufgemotztes *Straßensamurai*-Profil für seine Werte.

BLITZ

Blitz ist ein kleiner, unauffälliger Kerl, dem die Verschlagenheit bereits in sein häßliches Rattengesicht geschrieben steht. Benutzen Sie Werte und Ausrüstung des Archetyps *Kampfmagier*. Blitz wird seine Kräfte zunächst nur sparsam einsetzen.

CORA

Die Elfe Cora ist die Scharfschützin des Teams. Ihre Cyberaugen sind strahlend weiß, die Pupillen werden durch ein Fadenkreuz ersetzt. Der kahlgeschorene Kopf wird von einem implantierten Irokesenkamm geschmückt, den sie mit-



tels Nervenleitungen unter Kontrolle hat und nach Belieben aufrichten und zurücklegen kann. Sie hat die Werte des *Killerelfen*, verfügt jedoch nur über einen Reflexbooster der Stufe 1.

ELKE

Die Riggerin steuert das Fahrzeug von Blow-Outs Team. Sie ist sehr risikofreudig und abenteuerlustig, wenn sie in ihrem Wagen hockt, zieht bei Feuergefechten aber lieber den Kopf ein.

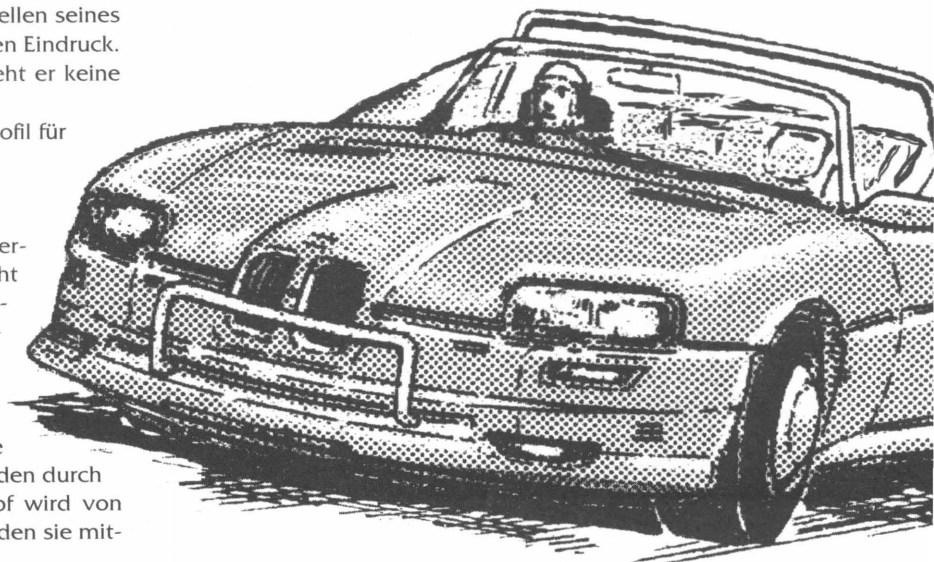
Ihre Werte sind die des Archetyps *Riggerin*, ihre Steuereinstellung hat jedoch nur einen Wert von 1. Sie ist mit einem verriegelten BMW i985/24 unterwegs.

FACE

Face ist ein Orksöldner von ausgeprägter Häßlichkeit und Dummheit. Das Team nutzt die Gutgläubigkeit und Loyalität des Orks aus und schickt ihn immer an die Front. Er ist es auch, der den Hubschrauber in der Showdownszene unter Feuer nehmen wird.

Benutzen Sie die Werte des *Orksöldners*, verpassen Sie Face jedoch einen Reflexbooster(1) und einen Wert von 4 in Geschütze.

Er ist mit Panzerjacke und einem H&K G9A4z ausgerüstet, den Hubschrauber wird er mit einer Ruhrmetall SF20 bearbeiten.



Nichts als Ärger ...

... erwartet Sie!

Und beim Shadowrun Trading Card Game können Sie zeigen, ob Sie in der Lage sind, mit so viel Ärger fertigzuwerden. Stellen Sie Ihr Runnerteam für den nächsten schmutzigen Job zusammen. Packen Sie die richtige Ausrüstung ein. Und bereiten Sie sich gut vor, denn da draußen weht ein rauher Wind.

Ihr Gegner wird alles tun, um Ihrem Team den Run zu versauen. Rechnen Sie mit Mafia-Schlägern, korrupten Bullen, vercyberten Wachhunden und Schwarzem Ice – vielleicht laufen Ihre Leute sogar einem Drachen in die Fänge! An jeder Ecke lauert Gefahr. Entweder werden Ihre Runner die Könige der Schatten, oder sie kommen mit einem Zettel am großen Zeh zurück.

HOTLINE

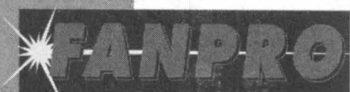
Wir nennen Ihnen das
Fachgeschäft in Ihrer Nähe.
0211/9243-100

Fantasy Productions GmbH
Postfach 1416
40674 Erkrath

- Schon mit einem Starter spielbar
- Für zwei oder mehr Spieler
- Schnelles, dynamisches Spielsystem
- Ständige Interaktion
- Variable Spiellänge
- Basisset: 360 Karten
- Artwork von: Tim Bradstreet, Paul Bonner, Mark Tedin, Jeff Laubenstein, John Zeleznik, Janet Aulisio und anderen!!

SHADOWRUN

TRADING CARD GAME



BESTELLNR.

NAME

PREIS

ISBN

10782

Limited Starter Pack (70 Karten + Regeln)

DM 16,90

3-89064-782-0

10783

Limited Booster Pack (15 Karten)

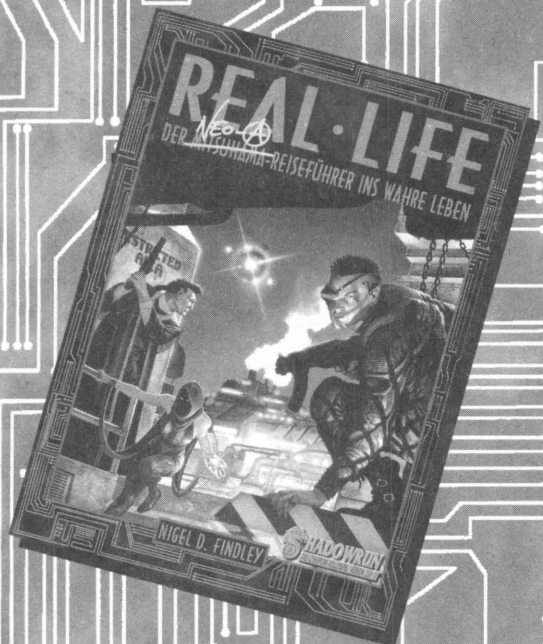
DM 5,60

3-89064-783-9

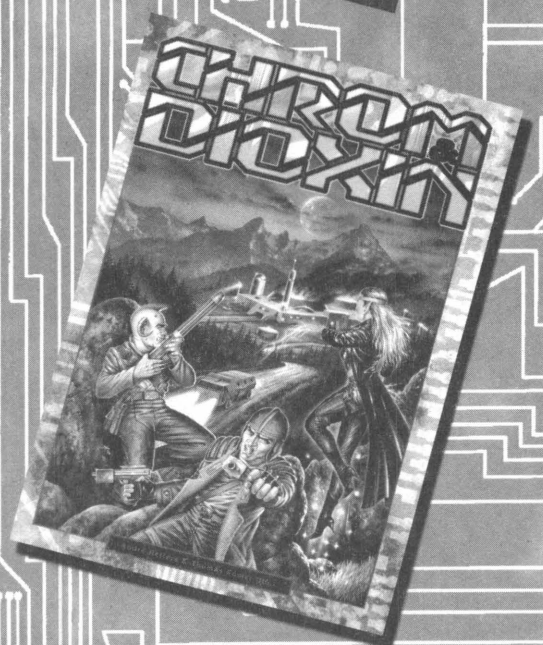
Shadowrun® ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation. Shadowrun Trading Card Game™ ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation. Copyright © 1997 FASA Corporation. Copyright der deutschen Ausgabe © 1997 Fantasy Productions GmbH, Erkrath, Germany. Alle Rechte vorbehalten.



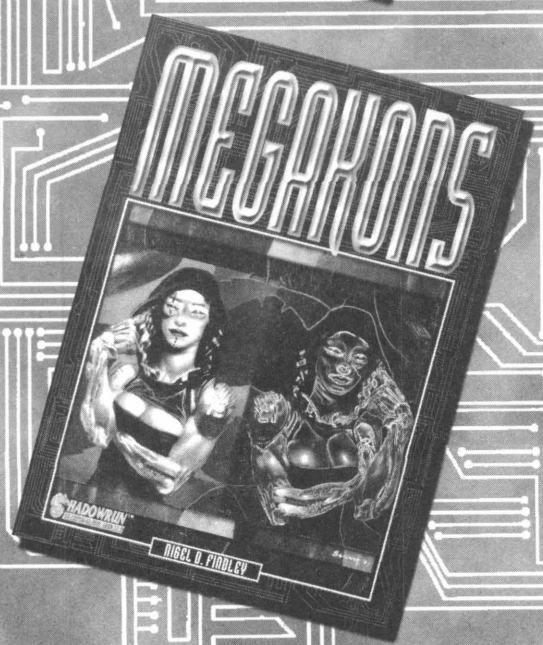
TIME TO ... RUN



REAL LIFE
DER SHADOWRUN-REISEFÜHRER INS
WAHRE LEBEN MIT VIELEN WICHTIGEN
INFORMATIONEN ZUM ALLTAG DES
JAHRES 2055. UNENTBEHRICH FÜR
ERFOLGREICHE RUNS.
BEST.NR: 10723 PREIS: DM 36,00



CHROM & DIOXIN
DIE SCHATTENSEITEN DER ADL. DER
FRANKFURTMEGAPLEX. DER KIRCHEN-
STAAT WESTPHALEN. DIE SONDERZONE
KARLSRUHE. MIT AUSFÜHRLICHEM DOS-
SIER ÜBER DIE SCHWEIZ 2056.
BEST.NR: 10727 PREIS: DM 36,00



MEGAKONS
WEM GEHÖRT DIE WELT? AUFTRAG-
GEBER WIE AUCH GEFÄHRLICHSTER
GEGNER DER RUNNER SIND DIE KONS
- DIE WAHREN HERREN DES
SHADOWRUN-UNIVERSUMS!
BEST.NR: 10724 PREIS DM 39,80

WUNDERWELTEN

**DAS MAGAZIN FÜR
ABENTEUERSPIELE
& PHANTASTIK**

DM 9,80

ALLE ZWEI
MONATE DIE
AKTUELLSTEN
INFORMATIONEN ÜBER
SCIENCE FICTION-
UND FANTASY-
ROLLENSPIELE ...
REZENSIONEN VON
BRETTSPIELEN, COMICS, BÜCHERN,
FILMEN, MULTIMEDIA, INTERNET UND TRADING CARD GAMES ...
MINDESTENS ZWEI ABENTEUERVORSCHLÄGE (U.A. SHADOWRUN,
BATTLETECH, EARTHDAWN UND DSA) IN JEDER AUSGABE ...
EXKLUSIV NUR IN DIESEM MAGAZIN: DAS SCHATTENWELTEN-POSTSPIEL ...
96 SEITEN VOLLFARBIG UND 24 SEITEN SCHWARZ/WEISS



ERHÄLTlich IM BAHNHOFsbUCHHANDEL ODER DIREKT BEI

FANTASY PRODUCTIONS GMBH

LUDENBERGER STR. 14, POSTFACH 1416, 40674 ERKRATH

SCHATTENLICHTER

Langeweile? Keine Kohle mehr? Leerlauf? Arbeitslos? Dann wird's mal wieder Zeit, in die Schatten abzutauchen und für Abwechslung zu sorgen! Euer Schieber kann euch zur Zeit vier nette Jobs in Deutschland und der Schweiz anbieten:

Das Buch der Hölle fängt scheinbar harmlos an, entwickelt sich aber nach einigen Tagen zu einem echten Höllentrip. Wer da magisch nichts drauf hat, kann sich direkt ein sonniges Plätzchen am Styx reservieren lassen!

Umcir führt (genauso harmlos) in die Schweiz, um eine Person ausfindig zu machen. Falls ihr jetzt an ruhige Klettertouren in den Alpen und gemütliche Tage in einem Schweizer Kurhotel denkt, solltet ihr euch ernsthaft Gedanken über euren Ruhestand machen ...

12 Stunden Zeit habt ihr, um einen Kurierjob zu erledigen. Runner, die es mit der Pünktlichkeit nicht so genau nehmen, könnten dabei schon mal den Kopf verlieren. Oder wißt ihr etwa nicht, wie Cortextbomben funktionieren?

Festlichkeiten sind ja eigentlich etwas schönes – vorausgesetzt, der Anlaß zum Feiern geht einem nicht gegen den Strich. Dann ist Ärger vorprogrammiert!

Schattenlichter ist ein Abenteuerband zu **Deutschland in den Schatten** und **Chrom und Dioxin**, den **Shadowrun**-Quellenbänden zu Deutschland und der Schweiz in den 2050ern.

Beide genannten Bände sind zum der Abenteuer nicht unbedingt empfehlenswert. Voll kompatibel

Durchspielen und Leiten nötig, aber ausgesprochen mit Shadowrun V. 2.01D.



FANPRO

unter Lizenz von

FASA
CORPORATION

ISBN 3-89064-730-8

SHADOWRUN ist
eingetragenes
Warenzeichen der
FASA Corporation.
Copyright © 1997
by Fantasy
Productions GmbH.
Alle Rechte
vorbehalten.



DM 36,- / SFR 33,- / ÖS 260,-