



Blutspur

von Simon Desha.
Die Rechte liegen beim Autor.

*Die ich rief, die Geister, werd' ich nun nicht los!
Der Zauberlehrling, Johann Wolfgang von Goethe*

I. Finstere Mächte: Ein Prolog

Er war allein in dem riesigen, spärlich beleuteten Raum im Keller des Forschungslabors für magische Phänomene des AstralTech Forschungskonzerns. Eine kleine, unabhängige Denkfabrik in Düsseldorf, ADL. Im Moment war Prof. Dr. Hahr damit beschäftigt, Antiquitäten für den Renraku Konzern zu untersuchen. Zwei Frachtkisten waren gekommen, angefüllt mit Kultgegenständen atztekischen Ursprungs. Wie diese Dinge in die ADL gekommen waren, interessierte Hahr nicht. Man erwartete Ergebnisse, keine moralischen Vorhaltungen über Kunstraub oder Schändung von Kultureigentum fremder Völker. Sein Job war es, Renraku über den Wert der Gegenstände auf materieller und magischer Ebene zu berichten und eine Expertise über ihre Echtheit anzufertigen. Damit machte AstralTech schließlich sein Geld. Soviel zum Thema Unabhängigkeit. Er nahm die Brille ab und massierte kurz seine Nasenflügel. Elende Müdigkeit. Er setzte die Brille wieder auf und öffnete die zweite Frachtkiste. Die Versiegelung zischte, als er den Deckel entriegelte und öffnete. Er durchwühlte das Verpackungsmaterial und wurde fündig. Eine Statue, vielleicht gerade 30 cm groß und drei Kilogramm schwer. Hahr schaltete das Diktiergerät ein, das auf dem Labortisch neben ihm stand. Er warf einen kurzen Blick auf seine Liste. Während er diktierte, wog und vermaß er die Statue genauer.

"Statue, Registriernummer 03112, Größe...32 cm, Gewicht...3,4 kg. Die Plastik ist aus Stein und zeigt sich als Mann mit Totenkopf-Haupt, dessen Körper einem Raubtier gleicht. Vermutlich ein Jaguar. Hände und Füße sind mit langen Klauen bewehrt, außerdem verfügt der Kopf über Hörner und verlängerte Eckzähne. Um den Hals trägt die Statue eine Kette aus Totenköpfen. Der Mund zeigt ein diabolisches Grinsen mit vielen scharfen Zähnen, in dessen Mitte eine Öffnung zu sein scheint, die mit einer Goldblombe verschlossen wurde. Die Blombe ersetzt je zwei Zähne im Ober- und Unterkiefer der Statue. Es scheint sich hierbei um eine Darstellung des Miclántecuhtli, des Atztekischen Totengottes zu handeln. Ich empfehle eine Röntgenuntersuchung, um festzustellen, ob etwas im Inneren versteckt wurde und.... Was ist das ? Ähh.. aus den Augen der Statue tritt eine

zähflüssige, schwarze Flüssigkeit aus. Blut? Um sicherzugehen, daß es sich nicht um einen magischen Effekt irgendeiner Art handelt, werde ich die Statue nun askennen."

Das Tonband lief weiter, während Hahr sich auf dem Boden in einer Lotus-Stellung niederließ und die Statue mit beiden Händen festhielt. Er konzentrierte sich und wechselte auf Astralsicht. Nichts. Aber ein merkwürdiges Gefühl beschlich ihn. Er startete einen zweiten Versuch.

"Oh heiliger Gott", entfuhr es ihm mit weltlicher Stimme. Es war, als habe er einen Vorhang zerrissen, der die wahre Gestalt der Statue vor ihm verborgen hatte. Ein kompliziertes Netz aus leuchtenden, völlig verdrehten und verschlungenen Manasträngen umgab die Statue.

So etwas hatte er noch nie zuvor gesehen, solche Macht noch nie zuvor gespürt. Er erkundete die einzelnen Stränge und versuchte sie zu entwirren, um die Logik dieser Magie besser zu verstehen.

Das Leuchten wurde stärker, je weiter er vordrang. Etwas baute sich auf. Zu spät erkannte er, was. Eine Falle. Die Magie explodierte in einem dunkelroten Energiestrahl, der Hahr aus dem Lotus emporriß und wie eine Puppe durch den Raum schleuderte. Er räumte zwei Labortische ab, bevor er gegen eine der Frachtkisten schlug. Bewußtlos rutschte er von der Kiste hinunter auf den Boden, wo er reglos liegenblieb.

Die Statue fiel zu Boden. Die Goldblombe brach heraus. Damit war das Siegel zerbrochen. Eine blutrote Rauchwolke stieg aus dem Mund der Statue auf und sammelte sich unter der Decke des Labors.

Kein Ausgang. Das Labor war durch eine Luftschieleuse von der Außenwelt abgeriegelt. Der Rauch sank nieder und drang durch Mund und Nasenlöcher in Hahrs Körper ein. Dieser erwachte kurz darauf wieder und sah sich um. Er war frei. Und er hatte einen neuen Körper. Hahr grinste diabolisch und öffnete die Luftschieleuse von Hand. Zeit, sich draußen mal umzusehen. Er hatte Hunger.

II. Einleitung

Blutspur spielt in der Welt des Shadowrun. Längst wird die Welt nicht mehr von Machtblöcken, sondern von Megakonzernen beherrscht, die verbissen um jeden Marktanteil kämpfen. Die Technologie ist so weit fortgeschritten, daß Menschen mit Maschinen und Computern verschmelzen können.

Die Magie ist zurückgekehrt und mit ihr erwachte Wesen, Metamenschen und neue, bis dahin unbekannte Gefahren. Das Abenteuer spielt im Deutschland des Jahres 2057, in Düsseldorf, das jetzt zum gewaltigen Rhein-Rhur Megaplex gehört.

Blutspur hat einen einfachen Verlauf, den der Spielleiter jedoch ausschmücken und erweitern kann, wie es ihm beliebt (siehe unten). Die Spieler werden zunächst zu einem augenscheinlich leichten Auftrag herangezogen (Japanische Küche).

Haben die Spieler das erledigt, werden sie von der Polizei hochgenommen und so in den zweiten Teil hineingezogen, der vom Spielleiter frei gestaltet wird. Das Abenteuer ist ausgelegt für vier bis sechs Spieler, von denen mindestens einer ein Schamane oder Vollmagier sein sollte.

Die Spieler suchen im zweiten Teil des Abenteuers den Megaplex ab. Hier kann der Spielleiter die im Asphaltenschungel aufgelisteten Begegnungen einfließen lassen und so das Abenteuer

ausschmücken. Dabei sollten sie besagte Begegnungen jedoch an die im MegaplexRhein-Rhur geltenden Verhältnisse anpassen. Sie benötigen außer diesem Abenteuer das SR II Regelbuch, den Asphaltenschlange und ggf. Deutschland in den Schatten. Unter der Rubrik "Hinter den Kulissen" finden sie einen Vermerk, wo sie was nachlesen können. Die ersten zwei Abschnitte sind durchorganisiert, während der Rest und das Ende völlig frei vom Spielleiter gestaltet werden kann.

III. Handlungsüberblick

Das Abenteuer beginnt ungewöhnlich. Die Spieler werden angeheuert, um ein Restaurant zu beschützen, daß einem Mann namens Kwen-O gehört. Er ist halb Japaner, halb Chinese und nebenbei ein Schmalspur-Schieber. Kwen-O braucht den Schutz der Spieler jedoch nicht ohne Grund.

Vor ein paar Tagen betrog er ein paar Gangster bei einem BTL-Deal. Dummerweise bemerkten die bösen Jungs den Betrug und schworen Rache. Nachdem sie Kwen-O schon einmal verfehlt haben, wollen sie nun sein Restaurant überfallen und zerstören. Kwen-O bezahlt zwar Schutzgeld an die lokale Yakuza, doch kann er diese nicht zur Hilfe holen, da er sonst über kurz oder lang erklären müßte, warum er im Yakuza-Gebiet mit BTLs handelt.

Doch die Gangster treffen zu früh im Restaurant ein und platzen mitten in die Verhandlungen zwischen dem "ehrlichen Restaurantbesitzer" und den Spielern, die zum Schutz des Restaurants angeworben werden. Im ungünstigsten Moment - die Spieler haben die Angreifer gerade erledigt, taucht die Polizei in furchterregender Anzahl auf und nimmt die Spieler fest. Sie landen im Knast.

Zur gleichen Zeit askennt Prof. Dr. Hahr im Forschungslabor der kleinen Denkfabrik AstralTech in Düsseldorf eine merkwürdige Statue atztekischen Ursprungs, die vermutlich Jahrtausende alt ist. Er beginnt die Manastränge, die die Statue umgeben, zu entwirren und zu analysieren. Dabei löst er eine magische Sicherheitsvorkehrung aus, die einst installiert wurde, um zu gewährleisten, daß kein Magier jemals die magische Versiegelung öffnen und das befreien würde, was in der Statue gefangen war - ein freier Blutgeist großer Macht (eine magische Bedrohung).

Die Sicherheitsvorkehrung tötet Hahr nicht, sondern schlägt ihn nur bewußtlos. Die Statue aber fällt zu Boden, wobei das weltliche Siegel bricht und den Geist in die Freiheit entläßt. Ausgehungert durch die Jahrhunderte der Gefangenschaft nimmt der Geist Besitz von Hahrs Körper und überwindet so unerkannt die magischen und weltlichen Sicherheitssysteme des Labors. Er verschwindet im Rhein-Rhur Megaplex, wo er sich auf die Suche nach Nahrung macht. Menschlicher Essenz.

Eines seiner Opfer ist zufällig Anne Wingel, die Frau des Kriminalhauptkommissars Peter Wingel, der die Spieler gerade verhören will, als er die Nachricht vom Tod seiner Frau bekommt. Er bietet den Spielern an, sie laufen zu lassen, wenn sie den Mörder zur Strecke bringen. Doch auch andere sind hinter dem Killer her. Eine Straßengang und ein Renraku Einsatzteam, das den Geist einfangen und zu magischen Experimenten verwenden will. Auf diese beiden Parteien werden die Spieler auch treffen, wenn sie den Mörder suchen.

IV. Japanische Küche

Sag's Ihnen ins Gesicht:

Ihr durchstreift das nächtliche Düsseldorf. Die grellen Lichter der Großstadt umgeben euch. In der Ferne könnet ihr das 450 Meter hohe Verwaltungsgebäude von Mitsuhama Europa ausmachen, das

alle anderen Wolkenkratzer in seiner Umgebung zu Zwergen degradiert.

Die Immermannstraße, die ihr gerade hinunterschlendert, ist fest im japanischer Hand. Aus den unzähligen Einzelhandelsgeschäften und ihren vielseitigen, farbenfrohen Leuchtreklamen sticht eine besonders große und gleichsam bunte hervor. Die aufgehende Sonne, ein großes, japanisches Restaurant der gehobenen Mittelklasse. Euer Treffpunkt mit Schmidt.

Ein asiatischer Norm in einem dunklen Armante Anzug erwartet euch bereits am Eingang. Sein Äußeres ist sehr gepflegt, sein Auftreten ebenso höflich. Er begrüßt jeden mit Namen und schüttelt euch die Hand.

"Guten Abend, meine (Damen und) Herren. Ich bin Herr Schmidt. Aber bitte - gehen wir doch hinein. Ich schlage vor, wir besprechen alles nach dem Essen."

Ihr betretet das Restaurant und bemerkt, daß sich der Türsteher vor Schmidt verneigt und Platz macht, ohne euch nach Waffen zu fragen. Nachdem der Kellner die Reste des köstlichen Essens abgeräumt hat, kommt Schmidt zur Sache.

"Ich habe sie heute hierher gebeten, weil ich sie bitten möchte, mich und mein Geschäft zu beschützen. Ich möchte sie daher als Sicherheitskräfte anwerben, bis die Gefahr vorbei ist. Ich biete ihnen 5000 ECU pro Woche..."

Weiter kommt er nicht, weil ein massiger Ork das Restaurant betritt, eine Pistole zieht und dem Türsteher den Kopf von den Schultern bläst. Panik bricht aus, die Gäste springen auf, schreien und rennen wild durcheinander. Schmidt schreit: "Das ist einer von ihnen !"

Ein VW Transporter rast durch die Fensterfront ins Innere des Restaurants und zerquetscht einige Möbel und Gäste. Die Türen des Transporters springen auf und vier Gestalten stürmen wild um sich schießend heraus. Einige der Kellner ziehen Waffen, werden aber prompt von den MPs der Eindringlinge umgemäht.

"Das sind sie, das sind sie", schreit Schmidt in heller Aufregung."Tut doch was !"

Hinter den Kulissen:

Schmidt ist Kwen-O persönlich, der davon ausgegangen war, daß er mehr Zeit hätte, bevor die Gangster sein Restaurant überfallen würden. Verwenden sie für ihn den Clubbesitzer (Asphaltdschungel, S. 105), für das Restaurant das mittlere Lokal (Asphaltdschungel, S. 43). Kwen-O ist gerade dabei, die Spieler für den Sicherungsjob anzuwerben, als die Gangster angreifen. Führen sie eine Reaktionsprobe durch.

Erfolge	Ergebnis
0	Der Spieler ist völlig überrascht.
1	Der Spieler kann in dieser Kampfrunde nur eine einfache Handlung ausführen.
2	Der Spieler kann normal reagieren.
3+	Dem Spieler eine einfache Handlung frei, unmittelbar nachdem der Transporter durchs Fenster rast. Er steigt in die nächste Kampfrunde durch normale Initiativbestimmung ein.

Da die Eindringlinge sowieso vorhaben, alles umzulegen, was sich im Restaurant tummelt, werden die Spieler zwangsläufig zu Zielen werden und sich nicht raushalten und / oder einfach

verschwinden können. Die Spieler sollten den Kampf bis zum bitteren Ende austragen. Sie können sie dazu zwingen, indem sie sie durch die Eindringlinge in immer neue Feuergefechte verwickeln lassen.

Die Angreifer benutzen Tische und Gäste als Schutzschilder oder bewegen sich schneller durch den Raum auf die nächste Deckung zu, sobald auf sie geschossen wird. Gestalten sie die Schießerei wie eine aus ihrem Lieblings-Actionfilm und so temporeich wie möglich. Nutzen sie die entsprechenden Feuerkampfmodifikatoren (volle Deckung, teilweise Deckung, Bewegung, durch Barrieren feuern usw.) voll aus. Auf die Inneneinrichtung des Restaurants brauchen sie keine Rücksicht zu nehmen.

Sollten die Spieler in Schwierigkeiten kommen, lassen sie die Polizei früher auftauchen und die Gangster erschießen. Sobald der letzte Gangster ausgeschaltet ist, ist es Zeit für den nächsten Abschnitt V. Guten Abend, Wachtmeister.

Die Eindringlinge:

Paul:(Ork, der Anführer - erschießt den Türsteher)

Kon.: 8(9)Sch.: 6St.: 8Ch.: 3I.: 4W.: 4E.: 1R.: 5(7) In.: 5(7) +3W6 Würfelpools: Kampf : 7

Professionalität: 3

Fertigkeiten: Feuerwaffen (5), Führung (4), Motorrad (4), Wurfwaffen (5), Waffenloser Kampf (5)

Cyberware: 2 Cyberarme (einziehbare Nagelmesser), Chipbuchse, verstärkte Reflexe (3)

Ausrüstung: Normale Kleidung, Panzerjacke (5/3), Handgelenk-Telefon, Honda Viking, 2

Offensivgranaten

Waffen: Wurfmesser, Ares Viper Slivergun (Lasermarkierer, Tarnholster, interner Schalldämpfer, 2 Ersatzmagazine Flechettemunition), UZI III (Interner Lasermarkierer, Gasventil (2),

Schockpolster, 2 Ersatzmagazine Normal, 2 Ersatzmagazine Explosiv)

Juri:(Ork, fährt den Transporter)

Kon.: 7(10)Sch.: 4(6)St.: 6(8)Ch.: 4 I.: 4W.: 4E.: 2,2R.: 5(7)In.: 5(7) +2W6Würfelpools: Kampf : 6

Professionalität: 3

Fertigkeiten: Auto (5), Bewaffneter Kampf (6), Feuerwaffen (6), Waffenloser Kampf (4)

Cyberware: Cyberaugen Zeiss System III, Dermalpanzerung (3), Reflexbooster (1)

Bioware: Muskelverstärkung (2)(Body Index 1,6)

Ausrüstung: Lederkleidung, gefütterter Mantel, Handgelenk-Telefon, VW TT 50 ATV Transporter

Waffen: Colt Manhunter (Interner Lasermarkierer, Schalldämpfer, Tarnholster, 2 Ersatzmagazine

Normal, 1 Ersatzmagazin Explosiv)

Samopal vz 88 V (Interner Lasermarkierer, Gasventil (2), Schockpolster, Zielfernrohr (2), 2

Ersatzmagazine Explosiv)

Alexander:(Norm, sitzt im Transporter)

Kon.: 4Sch: 5(8)[9]St.: 3(6)[7]Ch.: 4I.: 5W.: 3[4]E.: 1,2R.: 5[7]In.: 5[7] +1W6Würfelpools: Kampf : 6Professionalität: 2

Fertigkeiten: Feuerwaffen (5), Heimlichkeit (5), Motorrad (6), Waffenloser Kampf (5)

Cyberware: 6 einziehbare Sporne, Kunstmuskeln (3)

Bioware: Adrinalinpumpe (1)(B. I. 1,25)

Ausrüstung: Panzerkleidung, Panzerjacke, Smartbrille mit Infrarotsicht

Waffen: Messer, Walter Secura (Lasermarkierer, Schalldämpfer, Tarnholster, 2 Ersatzmagazine Normal), AK 97 (Externe Smartgun, Gasventil (2), Schockpolster, 3 Ersatzmagazine Normal)

Pjotr:(Norm, sitzt im Transporter)

Kon.: 5(6) Sch.: 5(7) St.: 5(7) Ch.: 4 I.: 5 W.: 5 E.: 0,95 R.: 6(10) In.: 6(10) +3W6 Würfelpools: Kampf : 7 Professionalität: 3

Fertigkeiten: Bewaffneter Kampf (6), Feuerwaffen (6), Waffenloser Kampf (5), Wurfwaffen (3)

Cyberware: Einziehbare Nagelmesser (an beiden Händen), Kompositknochen Aluminium, Reflexbooster (2), Smartgunverbindung

Bioware: Muskelverstärkung (2), Traumadämpfer (B. I. 2,2)

Ausrüstung: Normale Kleidung, Panzerjacke, Handgelenk-Telefon

Waffen: Katana, Ares Predator II (Interne Smartgun, Schalldämpfer, Tarnholster, 3

Ersatzmagazine APDS, 1 Ersatzmagazin Explosiv), H&K MP 7z Smart (Externe Smartgun, Gasventil (3), interner Schalldämpfer, Tarnholster, 3 Ersatzmagazine Normal)

Victor:(Troll, sitzt im Transporter)

Kon.: 8(10)[11] Sch.: 3(5)[6] St.: 9(11)[12] Ch.: 2 I.: 3 W.: 3 E.: 1,9 R.: 3[4] In.: 3[4]

+1W6Würfelpools: Kampf : 4Professionalität: 3

Fertigkeiten: Bewaffneter Kampf (4), Feuerwaffen (4), Waffenloser Kampf (6)

Cyberware: Dermalpanzerung (2), 2 einziehbare Sporne, Kunstmuskeln (2), Smartgunverbindung

Bioware:Hyperschilddrüse(Body Index 1,4)

Ausrüstung: Normale Kleidung, Weste mit Platten

Waffen: Fichetti Security 500a (Interne Smartgun, Tarnholster, 2 Ersatzmagazine Explosiv),

Remington 990 (Externe Smartgun, 20 Schuß Normal)

V. Guten Abend, Wachtmeister

Sag's Ihnen ins Gesicht:

Der Kampf ist vorbei, aber das Lokal ist völlig verwüstet. Als ihr gerade daran denkt zu verschwinden, springen draußen vor dem Restaurant grelle Scheinwerfer an, die den Raum in gleißendes Licht tauchen. Über Lautsprecher bellt eine Stimme:

"ACHTUNG, ACHTUNG ! HIER SPRICHT DIE POLIZEI ! LASSEN SIE AUGENBLICKLICH DIE WAFFEN FALLEN UND HEBEN SIE DIE HÄNDE HOCH ! SIE SIND VERHAFTET ! LEISTEN SIE KEINEN WIDERSTAND UND IHNEN WIRD NICHTS GESCHEHEN ! DAS IST UNSERE LETZTE WARNUNG ! LASSEN SIE DIE WAFFEN FALLEN ODER WIR ERÖFFNEN DAS FEUER ! ICH WIEDERHOLE..."

Rubinrote Lasermarkierer huschen durch den Raum auf der Suche nach Beute. Sieht nicht gut aus.

Hinter den Kulissen:

Jetzt haben die Spieler echte Probleme. Die Düsseldorfer Polizei ist angerückt und hat ein Sondereinsatzkommando (SEK) mitgebracht, das über mehr Artillerie und Scharfschützen verfügt, als gesund für die Spielercharaktere wäre.

Draußen stehen zwei Mercedes PE Kommando, ein Ares Anti-Terror Fahrzeug und 2W6 Streifenwagen. Es sind 18 gewöhnliche Polizeibeamte (Straßencop, SR II, S. 211 mit Panzerjacke (5/3), Walter Secura [Lasermarkierer, 2 Ersatzmagazine Normal] und H&K 227 [Interner Lasermarkierer, Gasventil (2), Schockpolster, 2 Ersatzmagazine Normal]), 10 SEK-Beamte (MET-2000 Offizierin, Deutschland in den Schatten, S. 181 mit Vollrüstungen und Helm (9/7), Ares Predator II [Interne Smartgun, 4 Ersatzmagazine APDS] und H&K 227 Kommando [Interne Smartgun II, verb. Gasventil (4), Schockpolster, interner Schalldämpfer, 4 Ersatzmagazine APDS] ; einer hat eine Mossberg CMDT/SM [Interne Smartgun, 4 Ersatzmagazine Normal]), 4

Scharfschützen (wie SEK, jedoch mit Walter MA 2100 [Interne Smartgun, Zweibein, 4 Ersatzmagazine APDS]) und 2 Kampfmagier (SR II, S. 50 mit APDS-Munition).

Wenn die Spieler die Waffen fallen lassen, kommen die Beamten ganz langsam und vorsichtig ins Restaurant und verhaften die Spieler ordnungsgemäß. Cyberwaffen werden entladen und durch Unterdrückungsbänder unschädlich gemacht. Alle Spieler werden durchsucht, wobei alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände gefunden werden. Anschließend werden sie unter höchsten Sicherheitsvorkehrungen eingebuchtet. Die Spieler sollen keine Gelegenheit zur Flucht bekommen.

Die SEK-Beamten sind Profis, die genau wissen, was sie tun. Solange die Spieler kooperieren, wird es keinerlei Übergriffe geben. Machen sie im nächsten Abschnitt VII. Mitgegangen, mitgefangen weiter.

Wenn die Spieler Geiseln nehmen oder sich im Restaurant verschanzen, brechen sie einen Krieg vom Zaun, den sie nicht gewinnen können. Eine Geiselnahme würde sofort und u.U. blutig beendet werden - so lauten die Anweisungen der Beamten. Sich verschanzende Spieler wird man ausräuchern oder magisch außer Gefecht setzen. Derartige Handlungen sind völlig nutzlos. Außerdem ist es selbst für Schattenläufer unprofessionell, sich mit der Polizei anzulegen.

Keine Panik:

Wenn die Spieler unbedingt kämpfen wollen, machen sie ihnen klar, daß es die Neuauflage der Schlacht vom Little Big Horn mit den Spielern als Kavallerie sein wird. Die Spieler müssen diesmal in den sauren Apfel beißen und sich ergeben, sonst haben sie keine Chance. Lassen sie sie motzen und heulen, aber buchten sie sie trotzdem ein. Keine Sorge, das Abenteuer beginnt erst.

VI. Mitgegangen, mitgefangen

Sag's Ihnen ins Gesicht:

So ein Dreck ! Nicht nur, daß ihr hinter Gittern im Bauch der Düsseldorfer Polizeihauptwache sitzt und bald erklären müßt, was ihr bei einer Schießerei mit vollautomatischen Waffen in der Innenstadt zu suchen hattet - Nein, alle eure teuren Spielsachen sind weg und die verdammteten Unterdrückungsarmbänder legen eure Cyberware lahm. Dabei hatte der Abend so gut angefangen.

Wählen sie einen der Spieler aus (den Anführer, falls vorhanden) und lesen sie ihm vor:
Zwei Trolle in viel zu engen Polizeiuniformen kommen auf deine Zelle zu:

"Sie sind (Name / Straßenname des Spielers) !? Wir sollen sie in den Verhörraum bringen. Wenn sie keinen Widerstand leisten, bleiben wir gute Freunde", grummelt der eine und grinst dabei. Sie öffnen die Zellentür und legen dir Handschellen an. Nach einer kurzen Besichtigungstour durchs Präsidium landest du in einem fensterlosen Raum mit einem Tisch und zwei Stühlen. Nach kurzer Zeit öffnet sich die Tür und ein großer Norm betritt den Raum, ein paar Akten unter dem Arm, der sich dir gegenüber auf den Stuhl setzt.

"N' Abend, mein Name ist Wingel, Hauptkommissar. Sie werden beschuldigt, eine Schießerei in der aufgehenden Sonne begonnen zu haben. Was sagen sie dazu !?"

Führen sie nun ein kleines Verhör mit dem Spieler durch, in dem es über den Tathergang, die Gangster und die Waffen geht, die der Spieler benutzt hat. Wingel will wissen, woher der Spieler die Waffen und die Cyberware hat, die er trägt. Mittendrin wird Wingel hinausgerufen. Als er nach einer halben Stunde zurückkehrt :

Wingel kommt wieder herein, doch irgendetwas stimmt nicht. Der Mann ist am Boden zerstört. Er setzt sich wieder und sieht dich scharf an :

"Können sie innerhalb einer Nacht einen Mann zur Strecke bringen?"

Lassen sie den Spieler überlegen, bevor er antwortet.

"Ich mache ihnen und ihren Freunden ein Angebot : Wir haben jetzt 20.45 Uhr. Bis morgen früh um 10 Uhr haben sie den Mörder meiner Frau gefunden und zur Strecke gebracht - umgelegt ! Dafür verwandele ich den Vorfall in der aufgehenden Sonne in einen klaren Fall von Notwehr. Der Staatsanwalt wird die Sache nicht weiter verfolgen und sie vom Haken lassen. Sie erhalten alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände zurück, die sie offiziell nie besessen haben. Was halten sie davon ?"

Stimmt der Spieler zu:

"Wagen sie es nicht, mich reinzulegen - sonst komme ich über sie wie das jüngste Gericht. Ich habe Kontakte zur Mafia und zur Yakuza, also versuchen sie keine Dummheiten. Wenn sie ihn haben, rufen sie den Polizeinotruf an und melden den Fundort der Leiche. Wenn sie einfach einen abknallen, bloß um mir einen Toten vorzuzeigen, werde ich sie an die Fische verfüttern lassen, klar !?"

Wingel wirft dir einen Chip zu:

"Das wird ihnen helfen. Finden sie den Richtigen und legen sie ihn um. Und jetzt gehen sie, bevor ich mir's anders überlege. Die beiden Trolle werden ihnen ihren Besitz zurückgeben und sie zum Ausgang geleiten. Sie haben Zeit bis morgen früh 10 Uhr - oder wir sehen uns wieder, Chummer !"

Hinter den Kulissen:

Verwenden sie für die Polizeiwache das Polizeirevier (Asphaltschungel, S. 41), für die beiden Trolle den Straßencop (SR II, S. 211 mit Trollmodifikationen, Panzerjacken und Walter Securas [Lasermarkierer, 2 Ersatzmagazine Normal]). Verwenden sie für Wingel ebenfalls den Straßencop, doch erhöhen sie alle Fertigkeiten um (2) und fügen sie Verhör (5) hinzu. Auch er trägt eine Walter Secura [Lasermarkierer, 2 Ersatzmagazine Normal].

Das Geschäft, das Wingel den Spielern anbietet, ist einfach. Sie finden und töten den Mörder von Wingels Ehefrau. Im Gegenzug lässt er sie vom Haken.

Der Chip, den Wingel dem Spieler gibt, enthält gekürzte Berichte über drei Morde, die alle in dieser Nacht geschehen sind. Diese Berichte werden die Spieler auf die richtige Spur bringen, sofern diese dem Geschäft zustimmen. Tun sie es, werden sie unverzüglich auf freien Fuß gesetzt und erhalten alles wieder, was sie am Abend im Restaurant dabei hatten. Machen sie beim nächsten Abschnitt VII. Die Jagd beginnt weiter.

Keine Panik:

Die Spieler sollten Wingels Warnungen sehr ernst nehmen, denn der Mann hat wirklich Connections zur Yakuza und zur russischen Mafia. Halten sie die Spieler davon ab, so dumm zu sein und einen Squatter umzulegen, um ihn dann als toten Mörder zu präsentieren. Der echte Mörder wird weitermachen, wodurch jeder Trick zwangsläufig auffliegen würde.

VII. Die Jagd beginnt

Der Chip, den die Spieler erhalten haben, ist ihre einzige Spur, aus der sich verschiedene Möglichkeiten ergeben werden, Hahr zu fassen. Lassen sie sie die Berichte auf dem Chip gründlich studieren und danach entscheiden, wo sie anfangen. Die Berichte sind gekürzt. Ein echter Polizeibericht wäre wesentlich umfangreicher.

>>>> Loading File: Der Polizeipräsident der Stadt Düsseldorf - Bericht # 076651

Uhrzeit / Datum: 19:49:29/20.04.2057

Grund / Adresse: Notruf/ AstralTech Gebäude, Oberbilker Allee 15, D-Oberbilk

Ankunft / Vorläufiger Bericht: 19:55:00/ Als die Polizeibeamten R.D. und J.W. am Tatort eintrafen, fanden sie den völlig verwirrten Nachwächter Roland Feet vor, der behauptete, eine nicht näher beschriebene, männliche Person habe ihn und seinen Kollegen Karl Melan völlig unprovokiert angegriffen und Melan dabei getötet. Nach Rücksprache mit der Zentrale betraten die beiden Beamten in Begleitung des Nachwächters das Gelände und fanden auf dem Parkplatz eine männliche Leiche vor, die Feet als seinen Kollegen Karl Melan identifizierte. Dem fünf Minuten nach der Streife eingetroffenen Notarzt zufolge verstarb Melan an einer gewaltsamen Öffnung des Brustkastens ohne Hilfsmittel und die Entnahme des Herzens. Der Verbleib des Organs blieb ungeklärt, eine sofortige Suche erfolglos. <<<<

>>>> Loading File: Der Polizeipräsident der Stadt Düsseldorf - Bericht # 076654

Uhrzeit / Datum: 20:03:49/20.04.2057

Grund / Adresse: Notruf/ALDI-REAL Center, Sonnenstr. 62, D-Oberbilk

Ankunft / Vorläufiger Bericht: 20:10:34/ Als die Beamten R.D. und J.W. am Tatort an kamen, fanden sie einen Menschenauflauf auf dem Parkplatz vor. Ein Wagen des BuMoNa war bereits vor Ort und leistete erste Hilfe. Opfer war eine weibliche Person, die anhand ihres BuMoNa-Armbandes als Anne Erika Wingel identifiziert wurde. Der Aussage des Notarztes zufolge wurde auch hier der Brustkasten ohne Hilfsmittel gewaltsam geöffnet und das Herz entnommen. Eine sofort durch die beiden o.g. Beamten eingeleitete Suche blieb erfolglos. Weder das Organ noch der Täter konnten aufgefunden werden. Eine Befragung der Umstehenden erwies sich ebenfalls als erfolglos. <<<<

>>>> Loading File: Der Polizeipräsident der Stadt Düsseldorf - Bericht # 076659

Uhrzeit / Datum: 20:20:12/20.04.2057

Grund / Adresse: Notruf/Kreuzung Eisenstraße / Werkstraße, D-Oberbilk

Ankunft / Vorläufiger Bericht: 20:26:46/ Als die Beamten R.D. und J.W. diesmal am Tatort eintrafen, fanden sie eine männliche Leiche (Metatyp Ork) vor, die in einem Hauseingang an der Kreuzung Eisenstraße / Werkstraße lag. Wie wenige Minuten zuvor war auch bei dieser Leiche der Torso gewaltsam geöffnet und das Herz entnommen worden. Das bestätigte auch der Notarzt, der etwa 10 Minuten später eintraf. Der Ork konnte anhand seiner Fingerabdrücke als Adolf "Box" Kovakitsch identifiziert werden, Mitglied der "Apocalypse Raiders" Motorradgang. Am Tatort wurden zwei Messer, eine leergeschossene Handfeuerwaffe des Typs Predator II und eine Schrotflinte des Typs Altmeyer sichergestellt. Einschußlöcher in den Wänden zeugen vom offensichtlich vergeblichen Versuch Kovakitschs, sich selbst zu verteidigen. Wie zuvor blieb eine Suche des Organs oder des Täters erfolglos. <<<<

VIII. Die Spuren

Die nachfolgenden Hinweise sind nach den Berichten sortiert, die die Spieler auf dem Chip vorgefunden haben.

a) AstralTech

Hier können die Spieler am wenigsten erfahren, da das Gebäude und das Gelände für Besucher nicht zugänglich ist. Die Spieler können jedoch versuchen, mit dem Nachtwächter zu reden (verwenden sie den Konzerngardisten, SR II, S. 205). Der weiß allerdings nicht viel und kann Hahr so gerade beschreiben. Haben die Spieler ein Photo von Hahr aufgetrieben (siehe b), kann der Nachtwächter ihn identifizieren.

Ein Run gegen AstralTech wäre sinnlos. Wenn die Spieler Hahr identifiziert haben, sollten sie es erst einmal in seiner Wohnung versuchen.

b) Der Supermarkt

Volltreffer ! Wenn die Spieler es richtig anstellen, können sie hier ein Photo von Hahr auftreiben. Der Parkplatz, auf dem Wingels Frau getötet wurde, wird von einer Kamera überwacht. Die Spieler müssen durch eine Wahrnehmungsprobe (6) erst einmal erkennen, daß überhaupt Kameras da sind.

Anschließend müssen die Spieler mit dem Geschäftsführer (Konzernbeamtin, Asphaltenschungel, S. 109) des ALDI-REAL Centers (Asphaltenschungel, S. 31) verhandeln und ihn u.U. bestechen. Wenn die Spieler es schaffen, das Video gezeigt zu bekommen, können sie sich (gegen Aufpreis) eine Vergrößerung ausdrucken lassen oder eine Kopie auf Chip mitnehmen und mit Hilfe ihrer eigenen Ausrüstung eine Vergrößerung ziehen. Machen sie es den Spielern nicht zu einfach, Hahrs Photo zu bekommen. Verteilen sie Verhandlungs- und Computerproben nach ihrem Dafürhalten.

c) Apocalypse Raiders

Wenn die Spieler an der Kreuzung Eisenstraße / Werkstraße auftauchen, treffen sie auf die Apocalypse Raiders Motorradgang, die ihren Kumpel rächen wollen. Die Raiders sind nicht ohne. Verwenden sie einmal den Gangboß (SR II, S. 203) und 15x das Gangmitglied (SR II, S. 57) mit Waffen (Leichte Pistole - Sturmgewehre) und Cyberware nach ihren Vorstellungen. Die Mitglieder der Raiders können jede Rasse und jedes Geschlecht haben. Sie sind in jeder Hinsicht eine multirassische Gang.

Die Spieler könnten die Gang dazu überzeugen, ihnen zu helfen, den Mörder zur Strecke zu bringen. Der Spielleiter kann die Apocalypse Raiders als Kavallerie benutzen, sollten die Spieler irgendwann in ernste Schwierigkeiten kommen. Wenn die Spieler der Gang Hahrs Bild und ihre Telefonnummer (z.B. ihres Handgelenk-Telefons) geben, werden diese sie verständigen, wenn sie Hahr gefunden haben.

IX. Search & Destroy

Eine Möglichkeit, Hahr zu finden wäre, alle Connections mit dem Bild vom Supermarkt in der Hand abzuklappern. Sowas würde natürlich die ganze Nacht dauern, aber am Ende hätten die Spieler Hahrs Adresse. Dieses Verfahren gäbe dem Spielleiter die Möglichkeit, viele verschiedene Begegnungen aus dem Asphaltenschungel einzubauen. Dabei könnte sich die Würfeltabelle auf Seite 49 als hilfreich erweisen. Der Spielleiter entscheidet, wann (und ob) jemand Hahr erkennt.

Eine andere Möglichkeit wäre die Zusammenarbeit der Spieler mit den Apocalypse Raiders. Wieder liegt es im Ermessen des Spielleiters, ob und wann die Raiders Hahr finden. Die Gang könnte bei dem Versuch, Hahr umzubringen, schwere Verluste erleiden und den Spielern bei ihrer Ankunft etwas über ein Monster erzählen, das noch herumliegt, nachdem es so voll Blei gepumpt

worden ist, daß eine Horde Dinosaurier daran krepieren wäre.

Die nächste Möglichkeit wäre, Hahrs Bild an Wingel zu schicken und ihn die Identität feststellen zu lassen.

Wieder eine andere Variante wäre ein Spieler, der eine Suchroutine schreibt, die die nationalen, öffentlichen Datenbanken nach Hahrs Bild durchsucht. Nach 2W6 Stunden meldet sich das Programm zurück und präsentiert die Titelseite von "Archäologie Heute", die Hahrs Konterfei zeigt. Beim Bild steht eine Notiz: Prof. Dr. Wolfgang Hahr mit einem unbedeutenden Fundstück aus Habichvergessen.

Sollte einer der Spieler auf diese Idee kommen, lassen sie ihn ein paar angemessene Computer(theorie) - Proben machen, um sicherzustellen, daß er nicht nach dem Playmate des Monats sucht.

Die betreffenden Mindestwürfe müssen sie allerdings selbst festlegen. Wenn die Spieler den Namen haben, brauchen sie nur ins Telefonbuch zu sehen, um seine Adresse herauszufinden:
Hahr, Wolfgang - Schlieffenstraße 5, Düsseldorf Mörsenbroich.

Wenn die Spieler erfolglos sind, kann der Spielleiter immer noch auf Wingel zurückgreifen. Er wurde von einem neuen Mord informiert, dessen Adresse er an die Spieler weiterreicht. Diese treffen vor der Polizei ein und treffen auf Hahr, der ihnen eine lange Verfolgungsjagd liefert, bevor die Spieler ihn stellen können.

Sollten alle Stricke reißen, lassen sie die Spieler zufällig auf Hahr stoßen, der nicht gerade unauffällig ist. Bei der Methode, mit der er seine Opfer tötet, vergießt er Unmengen von Blut. Er dürfte also wie ein Monster aus einem Splatterfilm aussehen.

a) Eine lange Nacht

Mit den Begegnungen aus dem Asphaltenschlaf haben sie genug Stoff, um die Nacht für die Spieler sehr lang zu machen. Auf diese Weise kontrollieren sie auch, wieviel Zeit das Abenteuer insgesamt beanspruchen soll. Werfen sie den Spielern ruhig viele kleine Steine in den Weg (Begegnungen hält viele davon bereit) und bauen so das Abenteuer aus, das als Gerüst angelegt wurde, um die Spieler durch den Düsseldorfer Spawl zu hetzen. Aber um diese Einzelheiten müssen sie sich selbst kümmern. Sie haben reichlich Zeit, denn um zu Fuß zu seiner Wohnung zu gelangen, muß Hahr die halbe Stadt durchqueren. Viele Gelegenheiten, um von den Connections der Spieler gesehen zu werden und die Spieler einiges erleben zu lassen.

b) Showdown

Wo sie den Showdown stattfinden lassen, bleibt ihnen überlassen. Es könnte in einer dunklen Sackgasse sein, wo Runner und Apocalypse Raiders Hahr umzingelt haben, in einem verlassenen Fabrikgebäude, wo die Spieler sich aufteilen müssen, um Hahr zu finden oder in Hahrs Wohnung.

Legen sie selber Pläne an oder verwenden sie Grundrisse aus dem Asphaltenschlaf und / oder Bodenpläne Shadowrun. Findet der Showdown in Hahrs Wohnung statt, verwenden sie die große Wohnung (Asphaltenschlaf, S. 46).

Die Spieler treffen hier auf ein Renraku Einsatzteam, das aus einem Offizier (Konzernmann, SR II, S. 205), vier Konzerngardisten (SR II, S. 205) und zwei Lohnmagiern (Kämpfer, SR II, S. 56)

besteht. Alle tragen Teiltrüstungen mit Helm (7/5), H&K 227 MPs und weitere Ausrüstung nach Wunsch des Spielleiters.

Die Renraku-Leute waren im Labor, haben alles durchsucht und das Tonband angehört, nachdem man sie benachrichtigt und ihnen gesagt hatte, daß eines ihrer Fundstücke beschädigt worden war.

Sie haben den Auftrag, die Kontrolle über den Geist zu erlangen. Sollte das nicht funktionieren, sind sie ermächtigt, ihn zu bannen. Die Renraku Angestellten werden die Spieler nicht mitspielen lassen - jedenfalls nicht freiwillig. Nur im äußersten Notfall würden sie sich mit den Spielern zusammentun. Aber dieser Notfall kann ja bereits eingetreten sein, wenn die Spieler am Ort des Geschehens eintreffen. Der Blutgeist hat die meisten Renrakus getötet und befindet sich gerade mitten im Kampf mit den Magiern, als die Spieler auftauchen. Umgekehrt kann das Renraku-Team die Spieler retten, sollte sich der Blutgeist als zu schwieriger Gegner erweisen.

Die Spieler müssen den Körper Hahrs zerstören (d.h. ihm eine Wunde beibringen, die die Kraft der Regeneration überfordert). Der Geist wird frei und zeigt sich in seiner Erscheinungsform, in der er versucht, einen anderen Körper in Besitz zu nehmen. Die Spieler müssen den freigewordenen Geist bannen, bevor er einen weiteren Körper in Besitz nehmen kann.

c) Wolfgang Hahr:(Archäologieprofessor)

Professor der Archäologie, Doktor der Thaumaturgie und Initiat der 2 ten Stufe. Wissenschaftlicher Leiter der AstralTech Forschungsabteilung für vorzeitliche Magie. Archäologische Funde, die den Megakonzernen in die Hände fallen, werden hier auf magische Aktivität untersucht. Anschließend wird eine Expertise über die Echtheit und eine Empfehlung über die weitere Verwendung verfaßt.

Hahr ist vierzig Jahre alt, 1,79 m groß und 75 kg schwer. Er trägt eine Brille, hat kurze, braune Haare und grüne Augen. Die Werte bezeichnen seine ursprünglichen, körperlichen Werte plus die des Blutgeistes, der von ihm Besitz ergriffen hat. Seine geistigen Werte wurden durch die des Geistes ersetzt.

Der Geist kann auf alle Fertigkeiten Hahrs zurückgreifen (auch auf seine Zaubersprüche), kann sich aber nicht an Kleinigkeiten erinnern (z.B. wo Hahr sein Auto abgestellt hat). Trotzdem weiß er, wo Hahr wohnt und macht sich dorthin auf den Weg, weil Hahr sich dort sehr sicher fühlt. Völlig unabhängig davon, was die Spieler tun, ist Hahr zum Tode verurteilt, weil der Geist ihm beim Verlassen jegliche Essenz entziehen wird. Und der Geist wird ihn verlassen, wenn er einen geeigneteren Wirt gefunden hat.

Kon.: 14 Sch.: 14x3 St.: 10 Ch.: 10I.: 10W.: 10E.: 10Magie: 7R.: 14Initiative: 14 +1W6

Kon.: 11 Sch.: 12x3St.: 8 Ch.: 10I.: 10W.: 10E.: 10Reaktion:11Initiative: 11 +1W6*

Fertigkeiten: Auto (3), Aurenlesung (6), Archeologie (8), Beschwören (4), Computer (4), Feuerwaffen (3), Gebräuche (Konzern) (4), Geschichte (6), Hexerei (6), Magietheorie (6)

Cyberware: Datenbuchse, Headmemory 25 MP

Zaubersprüche: Energiegeschoß (5), Schlaf (4), Gerät / Magie analysieren (7), Magie erkennen (7)

Ausrüstung: Tres Chic Kleidung, gefütterter Mantel, H&K Caveat

Kräfte: Angriff, Aura-Maskierung, Bessenheit, Essenzentzug (Max 14), Grauen, Immunität (Alter, Gift), Manifestation, Regeneration, Schutz, Wache, Verfremdung Schwächen: Essenzverlust (Normalerweise 1 Punkt pro Tag, aber dieser Geist verbrachte mehrere Jahrhunderte in einer Art magischem Winterschlaf in der Statue und hat daher ein weit größeres Bedürfnis nach Essenz)

Erscheinung: Wenn die Spieler es schaffen, den Körper zu zerstören, wird der Geist als blutrote Wolke aus ihm fahren und die Spieler als gewaltige, rothäutige humanoide Gestalt angreifen, die

weitestgehend dem Aussehen der Statue (siehe Prolog) entspricht.

Bemerkungen: Blutgeister existieren gewöhnlich nicht außerhalb Atzlans und sind grundsätzlich Essenzsauger, egal in welcher Form sie auftreten. Technisch gesehen sind sie Geister des Menschen, haben aber keine feste Domäne, sondern müssen sich in einem Radius ihrer Kraft x100 Metern um ein fühlendes Wesen aufhalten. Dieser spezielle Geist wurde vor mehreren Jahrhunderten beschworen und, nachdem er ein Blutbad unter seinen Beschwörern angerichtet hatte, in die Statue verbannt, wo er in einer Art magischem Winterschlaf verblieb, bis Hahr die Sicherheitsvorkehrungen auslöste und das weltliche Siegel brach (siehe Prolog). Alles über Blutgeister entstammt dem Atzlan Quellenbuch, S. 177. * Werte für wahre Gestalt, +Initiativbonus für Geister (20).

X. Ende gut, alles gut?

Die Spieler haben auch diesen Run (ohne den Löffel wegzuschmeißen) überstanden. Geld können sie für ihren Einsatz gegen den Geist nicht erwarten, aber dafür haben sie ihre Freiheit wieder.

Ein seinen armen Spielern wohlgesonnener Spielleiter könnte seinen Spielern dennoch eine Belohnung zukommen lassen. Eines der späteren Opfer Hahrs hatte eine wohlhabende Familie, die eine Belohnung auf die Ergreifung des Täters ausgesetzt hat.

Wollen die Spieler ihren Lohn in der aufgehenden Sonne kassieren, nur zu. Sie haben den Vertrag eingehalten und bekommen die 5000 Ecu von Kwen-O ausgezahlt, der nicht so dumm ist, sich mit den Schattenläufern anzulegen, die seinen Hintern gerettet haben.

Wenn Hahr unschädlich ist, haben die Spieler keine Probleme mit dem Gesetz mehr. Vielleicht haben sie jedoch eine oder zwei neue Connections erworben, die in der Zukunft noch hilfreich sein können. Aber darüber entscheidet (wie immer) der Spielleiter.

Karma:

Überlebt: 1

Gefahr: 7

Zusätzlich sollte der Spielleiter weitere Karmapunkte gemäß den SR II Regeln, S. 190 verteilen.

Simon Desha



Shadowrun und Matrix sind eingetragene Warenzeichen der FASA Corporation.
Copyright © für Logo und Artwork by FASA.