

DRAGUN

SHADOWRUN

FANTASY & FICTION PUBLICATIONS

HERSTELLUNG FASA

Autor

Michael Lee

Entwicklung

Sam Lewis

Spieltester

Kelly Wallace

Mark Perneta

Kenneth J. Hlavac

Redaktion

Donna Ippolito

Sharon Turner Mulvihill

Produktion

Art Director

Dana Knutson

Cover

Jim Nelson

Joel Biske

Illustrationen

Jim Nelson

Jeff Laubenstein

Joel Biske

Rick Harris

Karten

Dana Knutson

Layout

Tara Gallagher

HERSTELLUNG FANPRO

Übersetzung aus dem Amerikanischen

Manfred Sanders

Lektorat

Hermann Ritter

Thomas Römer

Satz & Layout

Dietrich Limper

Covergestaltung

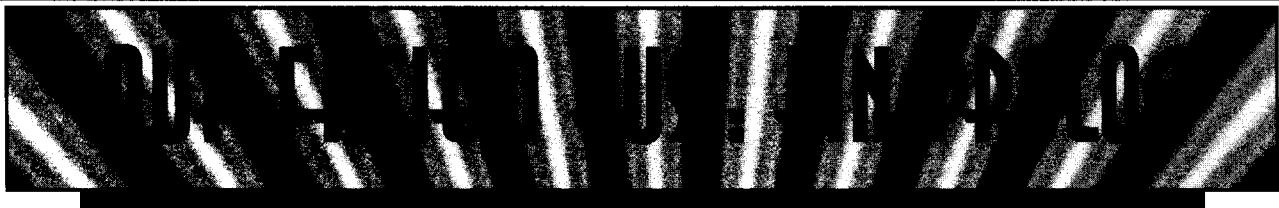
Dietrich Limper

SHADOWRUN ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation. DRAGONHUNT ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation. Copyright © 1991 by FASA Corporation. Copyright der deutschen Ausgabe © 1995 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 3-89064-721-9

INHALT

AUF FREIEM FUSS: EIN PROLOG	4
EINLEITUNG	7
SPIELLEITERHINWEISE	7
ZUR BENUTZUNG DIESES BUCHES	7
HANDLUNGSÜBERBLICK	7
VORSCHLÄGE ZUM ROLLENSPIEL	10
STARTVORBEREITUNGEN	11
BLUMEN FÜR MR. JOHNSON	12
DIE PARTY IST AUS, CHUMMERS!	15
WAS FÜR EIN OHRRING?	18
EINGESCHLICHEN	19
DIE ÜBERZEUGER	26
TREFFEN MIT MARIE	31
MR. ARES, NEHME ICH AN?	33
DURCH DIE HINTERTÜR	34
SO NAH DRAN	40
DIE BEFREIUNG	42
NOCH 'NE BEFREIUNG?	45
NACH DEM RUN	51
SAG'S IHNEN INS GESICHT	51
HINTER DEN KULISSEN	51
KARMA	52
WAS DIE ZUKUNFT BRINGT	52
BEINARBEIT	53
HAUPTDARSTELLER	57
COINSPINNER	57
DAVID CHILDERS	58
ELIOHANN	59
SPIELERHANDOUTS	61



Der Shaikujin führte sie durch die überfüllte Lobby zu den Aufzügen und drückte auf einen Knopf. Seinen Rücken den schwerbewaffneten Shadowrunnern zugewandt, fuhr er sich mit der Hand durch sein schütter werdendes braunes Haar und versuchte, die blutige Szenerie zu ignorieren.

Sanitäter bewegten sich hastig zwischen den verstümmelten Körpern der sechs Sicherheitskräfte. Blut schimmerte auf dem Marmorboden, eine rote Spur, die zeigte, wo die Wachen aus dem Aufzug gezogen worden waren. Einer der Männer, ein junger Elf, stöhnte jämmerlich, als einer der Mediziner Brand- und Traumapatches auf seine Brust preßte. Der Junge sah nicht so aus, als würde er durchkommen. Drei Körper waren bereits mit Plastikplanen bedeckt.

Der Shaikujin drehte sich zu ihnen um. „Ich, äh... ich denke, daß wir uns auf Ihre Honorarvorstellungen einigen können.“ Er fummelte an seiner Krawatte herum, und seine Augen schienen überall hinzublicken, nur nicht auf die Körper am Boden. „Ich nehme an, Sie wollen es in Nuyen?“

Blackwing sah den kleinen Mann mit zusammengekniffenen Augen an. Er kannte seinen Namen nicht, da sie sich nicht vorgestellt worden waren. Der Shaikujin war augenscheinlich der Meinung, daß er mit seinem Maßanzug und seinem Gehalt weit über den Leuten auf der Straße stand. Und offensichtlich auch über den Fehlern seines Konzerns.

Der Elfensamurai warf einen kurzen Blick auf anderen Mitglieder des Teams, um ihre Reaktionen zu sehen. Render, der Troll, starnte irgendwo ins Weite, verloren in irgendwelche Träumereien. John Whitefeather blickte seinen riesigen, unförmigen Freund an und zuckte mit den Schultern. Rhianon, Blackwings Lebensgefährtin, stand ein wenig abseits und beobachtete bestürzt das Leiden des jungen Elfen.

Der Samurai blickte den Shaikujin kalt an.

„Zehn K für jeden, plus anfallende medizinische Versorgung, sollten genügen. Sie werden das Geld nach der Erledigung der Operation bereithalten.“

Der Shaikujin lächelte und spreizte seine Finger. „Nun, das hängt davon ab, wie schnell Sie das Tier töten.“

Der Elf warf ihm einen vernichtenden Blick zu, und das Lachen erstarb dem Mann in der Kehle. Eine Glocke ertönte, und die Türen des Fahrstuhls öffneten sich. Der Shaikujin trat zur Seite, und Blackwing trat ein. Die Kabine stank nach verkohlem Fleisch. Render folgte ihm und ging zur Rückwand des Aufzugs. Rhianon stand noch einen Moment draußen, dann gab sie sich einen Ruck und eilte in die Kabine.

Der Shaikujin sah plötzlich erleichtert aus, ein Plastiklächeln breitete sich auf seinem Gesicht aus. Seine Hand schoß in die Aufzugskabine und drückte den Knopf für den dritten Stock. „Noch einmal vielen Dank, daß Sie den Job auf diese Weise...“

Blackwing wartete, bis der Arm des Mannes fast wieder aus dem Aufzug heraus war. Der Shaikujin war wieselflink, aber Blackwing schien die Hand regelrecht aus der Luft zu pflücken. Die Aufzugtüren bewegten sich auf den Arm des Mannes zu.

„Ich verstehe nicht“, sagte der Samurai, wobei er sich keine Mühe gab, die Verachtung in seiner Stimme zu verbergen. „Werden Sie uns nicht begleiten? Wollen Sie nicht die 'Eliminierung des Testobjektes' beaufsichtigen?“

Die Aufzugtür schloß sich über dem Arm des Mannes. Der Shaikujin schrie auf und begann wild um sich zu schlagen. Die Türen öffneten sich wieder, und der Elf ließ ihn los.

Der Shaikujin war wütend. „Machen Sie, daß Sie nach oben kommen“, zischte er. „Bringen Sie das Tier wie auch immer zur Strecke, dann nehmen Sie Ihr Geld und verschwinden Sie.“

„Dummkopf“, sagte Blackwing kalt und hielt den verächtlichen Blick des Shaikujin fest. „Sind Sie immer noch so arrogant zu glauben, daß ein Wesen, das es schafft, so gut bewaffnete Sicherheitsleute zu töten, nur ein einfaches Tier ist?“ Der Elf lächelte. „Wie könnte irgendein Tier, gefangen in einem Käfig, seine Bewacher am Aktienmarkt ausbooten?“

Die Fahrstuhltür begannen sich zu schließen. „Machen Sie endlich die Augen auf, Mister Shaikujin. Das ist kein Tier, mit dem Sie und Ihre Freunde herumexperimentiert haben. Es ist ein Drache. Das ist ein Riesenunterschied. Fragen Sie Ihre Wachen. Falls noch welche am Leben sind.“

Die Türen glitten zu. Die scharfen Ohren des Samurais hörten den Shaikujin noch knurren: Straßenabschaum. Blackwings Faust schoß nach vorn, das Cyberglied verbeulte die Stahltür in Gesichtshöhe.

Rhianon legte ihre Hand sanft auf die Schulter ihres Geliebten. Whitefeather lachte sein irres Lachen. „Hui, das war wundervoll, furchtloser Anführer! Sollten das Geld echt gründlich nachzählen, wenn wir zurückkommen! Der Kerl war verzweifelt. Hätten noch mehr Nuyen rausholen können, wenn du ihn nicht gereizt hättest.“ Render grunzte zustimmend.

Der Samurai ignorierte die Worte des Indianers und drehte sich zu Rhianon um. „So ein Idiot! Ich habe ihn und die anderen vor den Risiken gewarnt, mit so einer Kreatur herumzuexperimentieren. Sie hätten den Drachen zumindest mit Betäubungsmitteln vollpumpen sollen, statt ihn beobachten und lernen zu lassen. Er hat sich wahrscheinlich nur ein bißchen die Zeit vertrieben, bis er bekam, was er wollte. In dem Stahlkäfig gefangen gehalten zu werden, muß ihn ziemlich amüsiert haben.“

Damals wollten sie mir nicht zuhören, und jetzt, wo ihnen die ganze Sache um die Ohren fliegt, schicken sie die 'ersetzbaren Aktivposten' aus, um die Angelegenheit zu 'bereinigen'.“

„Sch!“ sagte Rhianon und legte ihren behandschuhten Finger auf die Lippen des Samurais. „Genug Worte über Dinge, die ohnehin nicht mehr zu ändern sind. Laß uns den Job erledigen und hier abhauen.“

„Yeah, hör' auf die Elfenlady, Mann“, sagte Whitefeather. „Wen kümmert der Drache? Wir haben genug Feuerkraft, um damit fertigzuwerden. Kein Problem.“ Der Indianer zuckte die Achseln und zeigte ein irres Grinsen. „Schon mal gebratene Eidechse gegessen, Mann? Kommt gut.“

„Whitefeather, hast du überhaupt eine Ahnung, was uns da erwartet?“ Der Samurai starnte den Indianer an, dann den Troll. „Oder du, Render?“

Der Troll zuckte mit den Schultern. „Große Eidechse. Großes Geld.“

Der Aufzug erreichte den dritten Stock. Blackwing legte den Stoppschalter um. Eine Sirene heulte. „OK, hört mir zu, und bei der Großen Weisen Frau, denkt gut darüber nach. Dieser Konzern hat etwa sechs Monate mit diesem Drachen experimentiert. Er ist sehr jung, aber stärker als Render und wahrscheinlich gerissener als wir alle zusammen. Er hätte vorher jederzeit ausbrechen können, aber er wollte nicht. Stattdessen übernahm er irgendwie den Konzern, während er noch in seinem Käfig steckte. Er hat verstanden, was für Experimente mit ihm gemacht wurden, und er wollte, daß sie weitergingen, aber unter seiner Kontrolle. Und vergeßt nie: Einen Drachen interessiert nur, wie er noch mächtiger werden kann.“

„Irgendjemand im Kon entdeckte, was geschah, als es schon fast zu spät war“, sagte Rhianon. „Sie versuchten sofort, die sogenannte Bestie zu töten, aber der Drache bewies ihnen in einer blutigen Lektion, warum er von allen erwachten Kreaturen die am

meisten gefürchtete ist.“

„Warum glaubst du, daß es noch nicht zu spät ist?“ fragte Whitefeather.

„Weil der Drache noch hier ist“, sagte Blackwing. „Er ist noch nicht abgehauen, oder hat das Gebäude um uns herum zerstört. Hier gibt es noch irgend etwas, das er haben will, und das beansprucht momentan den größten Teil seiner Aufmerksamkeit. Das ist unser einziger Vorteil. Wenn wir davon keinen Gebrauch machen, sind wir so gut wie tot.“

„Du scheinst eine Menge über Drachen zu wissen, Wing“, sagte Whitefeather schlau. „Du und Rhiannon, ihr scheint sowas im Tir öfter zu machen?“

Der Samurai verstieß sich ein wenig. „Das ist nicht das Thema unserer Unterhaltung, Rothaut.“ Er legte den Stoppschalter wieder um. Der Aufzug bewegte sich wieder nach oben.

„All right“, sagte der Elf, als die Türen aufglitten. „Machen wir's.“

Der dritte Stock wurde beherrscht von Dunkelheit und Rauch, unterbrochen vom unheimlichen Schein der Notbeleuchtung. Ein Geruch von Angst und Tod hing in der Luft. Eine Sicherheitskraft

in schwerer Rüstung stand neben einer Tür und hielt sich an ihrem Sturmgewehr fest. Die vier Shadowrunner betraten schweigend den Raum. Dabei mußten sie über die Leichen von Männern steigen, die zu evakuieren die Sanitäter als aussichtslos erkannt hatten.

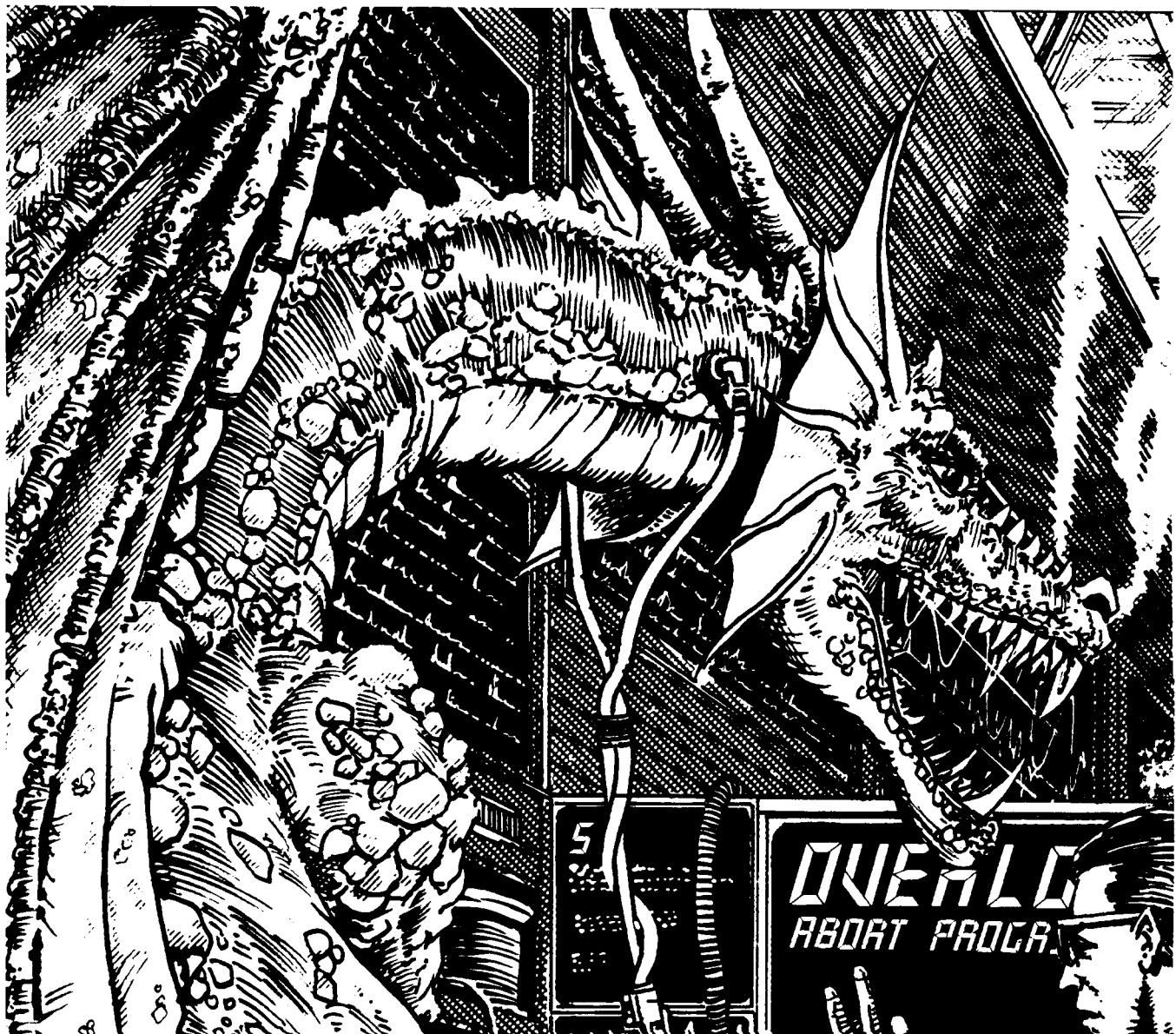
Blackwing trat neben die Wache. Die anderen brachten sich im Raum in Position und checkten ihre Waffen. Rhiannon begann, mystische Symbole in die Luft zu zeichnen. „Wie sieht's aus, Chummer?“ flüsterte der Elf.

Die Wache sah ihn mit weitaufgerissenen, verstörten Augen an. Der Elf sah, daß seine Rüstung mit Brandflecken bedeckt war. „Er... er hat die meisten Lampen auf dieser Etage zerstört“, sagte die Wache zögernd. „Ich glaube, er hat sich in den Forschungsbereich auf der anderen Seite des Gebäudes zurückgezogen. Als ich ihn das letzte Mal sah, schleppte er gerade einen Techniker weg. Ich glaube, der Bursche ist noch am Leben.“ Die Wache lugte um die Ecke, in den dunklen Flur. „Ich höre ihn manchmal schreien.“

„Wo sind die anderen?“

„Sie halten das Dach besetzt, wie Sie es gefordert haben.“

Der Elf nickte und wies mit dem Daumen auf die offene



AUF FREIEM FUSS: EIN PROLOG

Aufzugtür. „Gehen Sie zu den anderen auf dem Dach.“

Die Wache hastete in den Aufzug. Blackwing drehte sich zu den anderen um. Whitefeather trug ein Ares GPMG, der Lauf zeigte zur Decke. Render winkte mit einer Panther Sturmkanone, die sich in den gewaltigen Händen des Trolls wie ein gewöhnliches Gewehr ausnahm.

„Let's rock!“ flüsterte Whitefeather.

„OK, ihr kennt den Plan“, sagte der Samurai. „Wenn wir den Drachen finden, schlagen wir schnell und heftig zu. Whitefeather und Render gehen links rum und halten drauf; Rhiannon geht nach rechts und läßt ihre Magie los. Ich geh' ihm direkt an die Kehle.“

„Womit willst du ihn angreifen?“ fragte der Troll.

Der Elf lockerte nur sein Katana in der Scheide.

Ein verwunderter Ausdruck zog über das Gesicht des Indianaers. „War nett, dich kennengelernt zu haben, Mann.“

Der Samurai zuckte die Achseln. „Wie ich schon sagte, der Drache ist ziemlich jung. Ich hoffe, wenn wir ihn heftig genug und von allen Seiten angreifen, wird er in Panik geraten und nur noch instinktmäßig reagieren. Wenn das nicht funktioniert, sind wir wahrscheinlich alle so oder so tot. Auf geht's. Whitefeather, du gehst vor.“

„Yeah, yeah, wie immer.“ Der Indianer bog um die Ecke und bewegte sich geduckt vorwärts. Render folgte ihm, dann Blackwing und Rhiannon.

Sie folgten dem langen Flur, bis er nach rechts abbog. Whitefeather lugte um die Ecke, lauschte konzentriert, schlich weiter. Der Flur zog sich noch einige Meter hin und öffnete sich dann in ein Zimmer. In dem Zimmer schimmerte auf der linken Seite ein mattes grünes Licht.

Sie blieben unmittelbar vor dem Durchgang stehen. Das Zimmer schien so eine Art Beobachtungsraum zu sein, von dem aus Türen und Fenster zu den angrenzenden Versuchsbereichen führten. Links von ihnen und außer Sicht hörten sie schwach, wie sich etwas bewegte.

„Das ist es“, flüsterte der Samurai. „Der Drache ist wahrscheinlich in dem Raum hinter diesem. Geht rein, dann nach links. Da sollte eine Tür sein, wahrscheinlich offen. Rein mit euch und Feuer frei. Rhiannon, du gehst als nächste und gleich nach rechts. Blas den Drachen mit dem übelsten Trick um, den du kennst.“

„Hey“, sagte Whitefeather, „was ist mit dem Tech, den der Drache noch bei sich haben soll?“

„Vergeßt ihn“, sagte der Elf. „Er hat eben Pech gehabt. Wenn wir irgendwelche Rücksichten nehmen, wird der Wurm uns in Stücke reißen. Jetzt los!“

Whitefeather huschte in den Raum und stürzte dann nach links. Render folgte ihm. Blackwing holte tief Luft, konzentrierte seine Energien, dann stürzte auch er nach vorn.

Ein zerschmettertes Beobachtungsfenster und eine Tür öffneten sich in der linken Wand. Ohne zu zögern sprang der Elf durch das Fenster.

Der angrenzende Raum war über und über mit elektrofischen Gerätschaften ausgestattet, die Blackwing auf die Schnelle nicht identifizieren konnte. In der Mitte des Raumes, direkt neben einer großen Maschine, befand sich der Drache. Er wandte den Shadowrunnern seinen gepanzerten grünen Rücken zu.

Als Blackwing in dem Raum landete, schien sich die Welt wie in Zeitlupe zu bewegen. Als er den Drachen sah, wurde sein Mund trocken. Zwei lange Kabel führten von der Maschine zu Datenbuchsen im Kopf des Drachen. Das Ganze erinnerte beunruhigend an einen Decker und sein Deck.

Neben dem Drachen legte gerade ein schlitternder Techniker einen Hebel um. Der Apparat begann zu summen, und der Drache sang sanft vor sich hin, brüllte dann plötzlich auf.

Blackwing schrie. Render und Whitefeather eröffneten das Feuer. Das GPMG gab ein stakkatoartiges Brüllen von sich, und die

erste Salve zog sich über den Boden und die Flanke des Drachen hinauf. Einige der Geschosse schlugen Funken, als sie an der Panzerhaut des Drachen abprallten. Der Techniker schrie auf und stürzte mit ausgebreiteten Armen zu Boden. Andere Geschosse schlugen in ihr vorgesehenes Ziel ein. Mit einem Wummern, das man mehr fühlte als hörte, entlud sich die Sturmkanone. Das „Deck“ des Drachen explodierte in einem Schauer von Funken und Splittern.

Der Drache schrie, ein schrilles Kreischen, das durch das Stottern des MG-Feuers schnitt. Blackwing sprang erneut, seine Körpermodifikationen brachten ihn auf die andere Seite des Drachen. Gerade als er landete, drehte sich der Drache mit einer wütenden Kopfbewegung, mit der er die Kabel losriß, um und schickte einen Flammenstrahl dahin, wo der Elf eben noch gewesen war. Blackwing hörte Render schreien.

Mit einem wütenden kiai führte der Samurai einen iaido-Schlag aus. Die rasiermesserscharfe Klinge glitt ein paar Zentimeter über den gepanzerten Nacken der Bestie und drang dann tief ein, eine klaffende Wunde hinterlassend. Schneller als ein Gedanke schoß der Kopf des Drachen herum, Zähne gruben sich tief in den rechten Arm des Samurai. Ohne erkennbare Anstrengung biß der Drache den Cyberarm am Ellbogen ab.

Blackwing taumelte zurück, fluchend und den Schock nieder-kämpfend. Währenddessen brannte sich bläuliche Energie von Rhiannons Energiepfeilen über den Rücken des Drachen. Das GPMG hämmerte wieder los und schlug in die Seite der Bestie und darüber ein. Fenster splitterten und gaben den Blick auf Seattles Skyline frei.

Verwirrt und verletzt wirbelte der Drache herum und versuchte, alle seine Gegner auf einmal ins Auge zu fassen. Voller Verzweiflung richtete sich sein Blick auf den Nachthimmel, der durch das Fenster zu sehen war. Im nächsten Augenblick schon schnellte er sich über den Elfen hinweg in die Luft.

Der Drache hatte kaum das Gebäude verlassen, als das Sicherheitsteam auf dem Dach die erste Rakete abfeuerte. Das kleine Luftabwehrgeschoß folgte der Körpertemperatur des Drachen und explodierte einen Meter über ihm. In einem Regen von Splittern taumelte die Kreatur bodenwärts. Nur knapp über dem Boden erholte sich der Drache wieder, als der zweite Raketenwerfer feuerte. Als die Rakete auf ihr Ziel zuschoß, schickte der Drache ihr einen Schwall seines Feueratems entgegen. Das Geschoß explodierte in einem Schauer von brennenden Fragmenten und Treibstoff. Gefährlich dicht über dem Boden schoß der Drache in eine enge Gasse und verschwand außer Sicht.

Blackwing taumelte zum Fenster, als Rhiannon ihn erreichte. „Haben wir ihn erwischt?“ fragte sie und sah sich seinen Arm an.

„Nein“, erwiderte der Elf grimmig. „Er konnte sich fangen, bevor wir ihn mit dem zweiten Geschoß treffen konnten. Aber wir müssen ihn schwer verletzt haben. Wie geht's den anderen?“

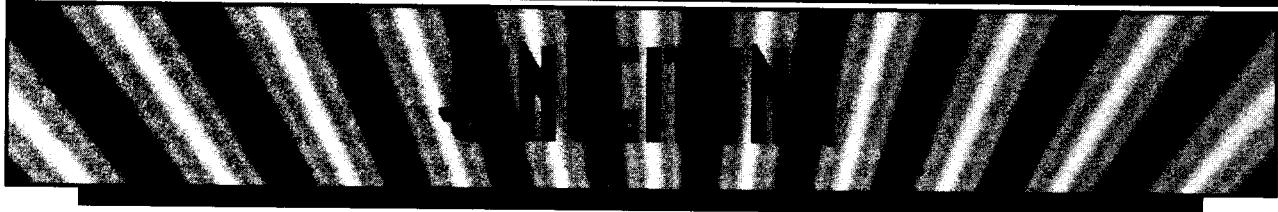
„Render geht's ziemlich übel. Aber ich konnte seinen Zustand mit einem Spruch stabilisieren. Er wird überleben. Whitefeather hat einige Verbrennungen, ist aber noch funktionsfähig.“

„Gut“, sagte Blackwing und rieb den Stumpf seines Cyberarms. „Laß uns ein paar Sanitäter rufen. Es hat sich alles etwa so entwickelt, wie ich es mir dachte. Er konnte fliehen, aber er wird nicht weit kommen. Alles, was wir noch zu tun haben, ist ihn aufzustöbern und zu erlegen.“

Der Elf drehte sich um und hielt einen Moment lang inne. Er sah sich die Maschine an, in die der Drache eingestöpelt gewesen war.

Eingestöpelt, dachte er. Große Weise Frau, was haben diese Konzernidioten getan?

Aber was auch immer als nächstes geschehen würde, Blackwing wußte, daß die Jagd noch längst nicht vorüber war.



Drachenjagd ist ein Abenteuer voller Gewalt und Intrigen, das sich in der Welt von **Shadowrun** abspielt. Die hochentwickelte Technologie des Jahres 2053 gestattet es dem menschlichen Geist, direkt mit Computern zu interagieren, und eröffnet ihm damit die traumartige Welt des Cyberspace, der sogenannten Matrix. Die Bereiche der Medizin und der Kybernetik sind miteinander verschmolzen und ermöglichen es, den menschlichen Körper stärker zu machen, schneller, wachsam, ausdauernder, geschmeidiger, unmenschlicher. Cyberchic ist das Credo der modernen Gesellschaft.

Gleichauf mit der technologischen Entwicklung ist die Wiedergekehr der Magie in der Welt und das Große Erwachen. Elfen, Zwerge, Orks und Trolle haben ihre menschliche Gestalt abgeworfen und verlangen ihren Platz in der Gesellschaft zurück. Megakonzerne und Magier, Wissenschaftler und Schamanen, sie alle setzen ihre Kräfte in einem schwierigen, aber funktionierenden Zusammenleben ein. Die Konzertürme und die Arcologiekomplexe werfen lange Schatten auf die Straßen der Städte, und in diesen Straßen und Schatten erledigen Shadowrunner die Arbeiten, die sonst niemand erledigen kann oder will.

Dieses Abenteuer ist im Seattle-Tacoma-Megaplex angesiedelt, einem dicht bevölkerten Sprawl, der um die 1.600 Quadratkilometer umfaßt. Trotz seiner Größe ist er nur eine Enklave inmitten bedeutend größerer Stammesländer der amerikanischen Ureinwohner und Erwachter Geschöpfe, die sich entlang der Westküste erstrecken.

SPIELLEITERHINWEISE

Abgesehen von den Abschnitten, die als Spielerhandouts gekennzeichnet sind, ist sämtliches Material in diesem Buch einzig für die Augen des Spielleiters bestimmt. Vor Beginn des Spieles sollten sich Spieler und Spielleiter mit den **Shadowrun**-Regeln vertraut machen. Der Spielleiter sollte dieses Abenteuer komplett kennen, es also vorher zumindest einmal ganz gelesen haben.

Die Spieler können unter den Charakter-Archetypen wählen, wie sie in den **Shadowrun**-Regeln, im **Straßensamurai-Katalog** oder in **Asphaltdschungel** enthalten sind. Im Verlauf dieses Abenteuers werden die Runner Informationen nachspüren und Daten nachjagen müssen und in Situationen geraten, die mit ziemlicher Sicherheit zu gewaltsauslösenden Auseinandersetzungen führen. Im Team sollte eine gute Ausgewogenheit zwischen Wissens-, Kampf- und magischen Fertigkeiten bestehen. Ein Decker ist für den Erfolg nicht unbedingt erforderlich, könnte sich jedoch als hilfreich erweisen. Um Verzögerungen zu vermeiden, die beim Durchspielen der Matrix entstehen, könnte der Spielleiter dem Team auch einen NSC-Decker mitgeben.

ERFOLGSPROBEN

Während des Abenteuers werden die Spieler eine Reihe von Erfolgsproben ablegen müssen, bei denen eine Fertigkeit und ein Mindestwurf vorgegeben sind. Diese Proben werden mit dem Namen der entsprechenden Fertigkeit und dem Mindestwurf bezeichnet. Zum Beispiel ist eine Heimlichkeit(4)-Probe eine Erfolgsprobe auf die Fertigkeit Heimlichkeit mit einem Mindestwurf von 4.

TABELLEN

Gelegentlich wird der Spielleiter Tabellen benutzen müssen, um zu bestimmen, wieviel Information die Spieler bekommen. Jede Tabelle listet unterschiedliche Informationen je nach Anzahl

der erfolgreichen Würfelwürfe auf. Soweit nicht anders angegeben, sollte der Spieler alle Informationen für die Anzahl seiner Erfolge sowie alle Informationen für weniger Erfolge erhalten.

ZUR BENUTZUNG DIESES BUCHES

Abgesehen von den **Shadowrun**-Regeln enthält **Drachenjagd** alle Informationen, die zum Spielen dieses Abenteuers benötigt werden. Der Spielleiter sollte das Abenteuer vor Beginn des Spiels einmal ganz durchlesen. Einige wichtige Entwicklungen der Handlung werden sich erst während des Abenteuers ergeben, aber der Spielleiter muß die Voraussetzungen dafür schon viel früher schaffen. Das kann er nur tun, wenn er mit dem Handlungsablauf vertraut ist.

Wie die Spieler in das Abenteuer verwickelt werden, erfahren Sie im Abschnitt **Startvorberestellungen** auf Seite 11.

Das Abenteuer ist in Kapitel unterteilt, welche die einzelnen Situationen beschreiben, in die die Charaktere geraten können. Alle vernünftigen Richtungen, die die Spieler dem Handlungsverlauf geben können, werden berücksichtigt. Sollte es zu unerwarteten Abweichungen kommen, geben die einzelnen Kapitel dem Spielleiter genügend Hinweise, um eine Antwort improvisieren zu können. Jedes Kapitel ist zudem in drei Abschnitte unterteilt, die mit **Sag's Ihnen ins Gesicht**, **Hinter den Kullsen** und **Keine Panik** überschrieben sind.

Sag's Ihnen ins Gesicht soll den Spielern vorgelesen werden. Hier wird die Situation beschrieben und die Spieler werden in Stimmung gebracht. Auch wichtige Dialoge mit Nichtspielercharakteren sind hier enthalten.

Hinter den Kullsen teilt dem Spielleiter mit, was sich hier eigentlich wirklich abspielt und was alles geschehen kann. Informationen, welche die Spieler hier entdecken können, wichtige Daten über NSC und die verschiedenen Konsequenzen, die die Spielerhandlungen haben können, finden sich hier.

Keine Panik enthält Vorschläge für den Spielleiter, wie das Spiel wieder in die richtigen Bahnen gelenkt werden kann, wenn zum Beispiel die Charaktere elementar wichtige Daten übersehen oder wenn die Hälfte des Teams zum falschen Zeitpunkt einen gewaltsamen Tod erleidet. Es handelt sich jedoch nur um Vorschläge. Wenn der Spielleiter eine bessere Idee hat, wie er das Spiel wieder in den Griff bekommen kann, sollte er seiner Kreativität ruhig freien Lauf lassen.

Im Kapitel **Belnarbeit** sind Gerüchte und Informationen über diverse Leute und wichtige Aspekte des Abenteuers zu finden, an welche die Runner über ihre Connections gelangen können.

Nach dem Run liefert Vorschläge zur Belohnung der Charaktere und zur Beendigung des Abenteuers und gibt Hinweise zur Verteilung von Karmapunkten.

Schließlich enthält **Hauptdarsteller** die Statistiken der wichtigsten NSC, die in diesem Abenteuer auftauchen.

HANDLUNGSÜBERBLICK

„Hör auf meine Worte, kleiner Mensch. Was ein Drache nicht töten kann, wird er versuchen, unter seine Kontrolle zu bringen, so einfach ist das. Du bist entweder ein Bauer in seinem Spiel oder du bist Beute. Also, weswegen wolltest du mich sprechen?“

–Anonymer Westlicher Drache

Emerging Futures Unlimited ist ein kleiner Kanzern, der seit

EINLEITUNG

seiner Gründung 2041 auf Auftragsbasis als „Denkfabrik“ für größere Konzerne Forschungen durchführt und Machbarkeitsstudien erstellt. In 2045 erzielte der Konzern einen beachtlichen Erfolg, als ein Fünfjahres-Exklusivvertrag mit Ares Macrotechnology abgeschlossen werden konnte. Zwar wußten die Direktoren von EF, daß sie kaum mehr bekommen würden als liegengeliebene Aufträge der überarbeiteten Areslabor, aber immerhin würde dieser Vertrag EF die Möglichkeit geben, sich unter den Großen der Seattler Konzernszene einen Ruf aufzubauen.

Alles lief wie vorgesehen bis 2050, als Justine Grier, die Geschäftsführerin von EF, Armand DeHavillier empfing, einen mittleren Verantwortlichen der Forschungs- und Entwicklungsabteilung von Ares. DeHavillier präsentierte Grier Autorisierung und Kapital für ein streng geheimes Projekt. DeHavillier erklärte, daß das Projekt Cerberus die bisher erfolglosen Versuche, Tiere zu „vercybern“, in eine radikal neue Richtung weitertreiben solle. Cerberus solle versuchen, die Gehirne von Tieren mit dem Cyberspace zu koppeln. Im Idealfall würden solche Tiere „nackt“ in die Matrix gehen, mit der Hilfe eines Computer-Analoginterpreters, der Computer-Utilities aufrufen und laden könnte, abhängig von den Reaktionen des Tieres. Dadurch würden eventuell systeminterne „Wachhunde“ möglich, die viel kürzere Reaktionszeiten und höhere Initiative hätten als alle zur Zeit realisierbaren ICs. DeHavillier erklärte, daß es sich um so etwas wie das Bindeglied zwischen IC und AI handeln würde. Grier war äußerst skeptisch und sagte das auch, aber wenn Ares bereit war, das Geld auszugeben, um sicherzugehen, wollte sie nicht darüber diskutieren.

Was Grier nicht wußte, war daß Ares Macrotechnology gar keine Ahnung vom Projekt Cerberus hatte. DeHavillier, ein Manager in mittlerer Position mit einem Posten als Executive Vice-President in Sichtweite, versuchte, das „Goldene Projekt“ zu finden, das ihm den Weg zur Beförderung ebnen würde. Da es ihm nicht gelungen war, Ares von seinen Ideen zu überzeugen, beschloß er, eine der Subfirmen zu benutzen, um sein Projekt im Geheimen durchzuführen und dann die erfolgreichen Ergebnisse zur angemessenen Zeit seinen Vorgesetzten zu präsentieren. Er zog Gelder aus etlichen kleineren Projekten ab, fälschte die benötigten Vollmachten und brachte den Stein ins Rollen.

Nach acht Monaten konnte Grier berichten, daß Projekt Cerberus ein kläglicher Fehlschlag war. Das Hirn eines Tieres, das mit den Simsinn-Abbildern des Cyberspace konfrontiert wird, besitzt einfach nicht die erforderliche mentale Flexibilität, eine solche subjektive Umgebung zu akzeptieren. Wegen des steigenden Drucks ihrer Vorgesetzten, die in dem einen großen Projekt, mit dem Ares sie betraut hatte, einen Erfolg vorweisen wollten, ließ Grier die Experimente fortsetzen, jetzt jedoch in einer anderen Richtung. Wenn normale Tiere nicht über die nötige mentale Flexibilität verfügten, dann vielleicht paranormale Tiere.

Grier heuerte vier Teams von Shadowrunnern an, die heimlich so viele paranormale Tiere wie möglich aufzutreiben sollten. Sie brachten ihr einen Greif, einen Basilisken, zwei Nagas und, was das Beste war, einen jungen Westlichen Drachen. Aber wieder einmal kannte Grier nicht die ganze Geschichte.

Der Drache, der sich Eliohann nannte, war eine niedere Dracoform mit überraschend hoher Intelligenz und einigen magischen Fähigkeiten. Eliohann war zudem fast bis zur Besessenheit von Technologie fasziniert. Es war die unstillbare Neugier für die Ausrüstung des Jagdteams, die letztlich die Gefangennahme des Drachen ermöglicht hatte. Dadurch lernte Eliohann auch, Menschen zu mißtrauen, deshalb verbarg er seine wahren Fähigkeiten und ließ es zu, daß man ihn nach Seattle brachte, wo er ungestört seiner Neugier freien Lauf lassen konnte. Er wußte, daß er jederzeit entkommen konnte, sobald er genug gesehen hatte. Die Wissenschaftler bei EF klassifizierten ihn als „Westlicher Drache, vorpubertär, durchschnittliche bis unterdurchschnittliche Intelligenz“.

Innerhalb weniger Wochen schien Projekt Cerberus eine völlig neue Wendung zu nehmen. Griers Annahme entsprechend konnten die paranormalen Tiere mit der Matrix viel mehr anfan-

gen. Der Drache hatte Spaß an den Cyberspace-Abbildern und machte in den Simsinn-Tests große Fortschritte. Er wurde bald das wichtigste Testsubjekt des Projektes. Da die anfänglichen Mittel mittlerweile fast verbraucht waren, erstellte Grier einen Bericht über den Projektfortgang und reichte ihn, zusammen mit der Bitte um weitere Gelder, an DeHavillier weiter.

Ein Jahr, nachdem er zum ersten Mal mit EF in Verbindung getreten war, war DeHavillier nun auf halbem Wege zur begehrten Vizepräsidentschaft. Sein Projektmanagement stand jetzt auch unter stärkerer interner Überwachung. Die ermutigenden Ergebnisse in Griers Report überzeugten ihn, daß ihm Projekt Cerberus den Posten verschaffen würde, den er seit Jahren begehrte, aber es wäre fatal, wenn man ihn dabei erwischen würde, wie er noch tiefer in die Taschen des Konzerns langte. Er verflüssigte sein gesamtes Sparguthaben und seine Aktien und leitete die Gelder an EF weiter. Es war nicht einmal halb soviel, wie für das Projekt benötigt wurde, aber Grier nahm, was sie bekam, und kürzte die Ausgaben, um das Projekt weiterführen zu können.

Sie strich den Basilisken und eine der Nagas aus dem Programm und verkleinerte das Forschungsteam. Die Rechenzeit an den teuren industriellen Simdecks wurde ebenfalls halbiert. Das erregte die Aufmerksamkeit des Drachen. Er hatte nicht nur großen Spaß, sondern er begann auch gerade, die Bedeutung der Matrix und wie man mit ihr arbeitete zu verstehen. Er lauschte aufmerksam dem Gerede und Geflüster der Laborarbeiter und machte sich schließlich einen Reim darauf, was um ihn her vorging. Da er ein Drache war, wußte er, was er wollte, und er wollte soviel davon, wie er kriegen konnte. Zudem gefiel ihm der Gedanke überhaupt nicht, daß irgend jemand, noch dazu ein Mensch, die Macht hatte zu entscheiden, was er bekommen sollte und was nicht. In den nächsten Nächten begann Eliohann, einen Plan auszuarbeiten.

Der Drache lernte alles über den Börsenmarkt durch ein Trideoprogramm, das der Tierpfleger gewissenhaft jeden Abend verfolgte. Es dauerte nicht lange, bis er herausfand, daß man die Aktivitäten eines Konzerns beeinflussen kann, wenn man die Mehrheit seiner Aktien kontrolliert. Er entdeckte auch, daß er Nuyen brauchte, um auf den Markt zu kommen. Also inszenierte er einen „Unfall“, der Dr. Grier zwang, sich über ihren Doc-Wagon™-Platinvertrag einen neuen linken Arm zu besorgen. Dabei blieb Eliohann im Besitz ihres Diamant-Eheringes. Der Drache benutzte seinen magischen Einfluß auf den Tierpfleger und brachte den Mann dazu, den Ring teuer zu verkaufen, das Geld wurde auf einem Nummernkonto der Banque Orbital de Suisse deponiert. Für seine weiteren Pläne brauchte er einen Partner, der seinen Kontakt zur Außenwelt darstellen sollte, jemanden, mit dem er von seinem Käfig aus kommunizieren konnte.

Eines Nachts griff die Vorsehung ein und erfüllte den Wunsch des Drachen. Eliohann, der sowohl auf der physischen wie auch auf der astralen Ebene aktiv war, entdeckte eine Astralform, die das Gelände von Emerging Futures erkundete. Bei näherer Untersuchung stellte sich die Form als Shadowrunner heraus, als ein fast ausgebrannter alter Orkmaiger. Der Ork, der eine Schwäche für Glücksspiele hatte, wollte noch einen letzten Run erledigen, bevor er sich endgültig aus dem Geschäft zurückzog. Der Drache fiel über die Astralform des glücklosen Orks her, wobei er vorgab, ein Wachritter des EF-Komplexes zu sein. Eliohann wartete, bis der Ork fast wahnsinnig vor Angst und Verzweiflung war, dann machte er ihm einen Vorschlag als Gegenleistung dafür, daß er ihn am Leben ließ. Der Ork, dessen Straßenname Coinspinner war, ging also eine sehr lukrative, wenn auch kurzlebige Partnerschaft ein.

Indem er astral mit Coinspinner kommunizierte, der als sein Agent in der Außenwelt agierte, baute der Drache aggressiv einen beeindruckenden Grundstock an Aktien auf, dessen Profite ordnungsgemäß auf seinem Konto bei der Schweizer Orbitalbank deponiert wurden. Während die Mittel für das Cerberus-Projekt allmählich versiegten, häufte der Drache ein ansehnliches Vermögen an. Nach einigen Monaten sah er seine Zeit gekommen.

Mit der Hilfe eines Agenten, der auf Konzern-Übernahmen spezialisiert war, erwarb Eliohann eine Mehrheit der Emerging-Futures-Aktien, und innerhalb einer Woche war er in der Lage, die Strategien des Konzerns zu diktieren, der ihn jede Nacht in einen Käfig sperre. Der Aufsichtsrat von EF kannte die Identität seines neuen Vorsitzenden nicht, da er immer nur durch seinen Stellvertreter, einen alten verbrauchten Ork namens Mr. Coinspinner, handelte. Eliohann versteckte sich hinter dem Ork, da er nicht wußte, wie die Menschen auf seine wahre Identität reagieren würden. Der Drache erkannte, daß man ihm trotz seiner physischen und ökonomischen Macht immer noch gefährlich werden konnte.

Die Übernahme hätte zu keinem günstigeren Zeitpunkt erfolgen können. DeHavilliers Sekretärin, eine Informantin für den internen Sicherheitsdienst bei Ares, spielte ihren Vorgesetzten eine Kopie von Griers Forschungsbericht zu. Ares reagierte mit Panik auf die Informationen. Die Vorstellung, daß empörte Tierschützergruppen von diesen Experimenten an intelligenten und halbintelligenten Spezies erfuhren, und der Gedanke an die geschäftlichen Komplikationen, wenn einer der Großen Drachen wie Lofwyr das mitbekamen, brachten Ares dazu, EF die sofortige Einstellung des Projektes und die Eliminierung aller Testsubjekte zu befehlen.

Eliohann erfuhr von Ares' Absichten durch einen astralen Bericht von Coinspinner. Wütend befahl der Drache, das Projekt beschleunigt durchzuziehen. Eliohann wußte, daß nur noch sehr, sehr wenig fehlte, bis er für die Implantation von Datenbuchsen bereit war. Von da an könnte er EF vergessen und seine eigenen Studien treiben.

Als keine Berichte über die Einstellung von Cerberus bei Ares eintrafen, unternahm der Konzern sofort entsprechende Schritte. Ein Krisenstab wurde gebildet, und Ares faßte „Schadensbegrenzungsmaßnahmen“ ins Auge, wie eine Kontrolle der Börsenaktivitäten, um EF handlungsunfähig zu machen und Zeit für eine Annullierung des Vertrages zu gewinnen. Zudem wurde beschlossen, daß jedes Mitglied des Cerberus-Teams, das sich eventuell an die Medien wenden könnte, getötet werden sollte. Der Konzernkrieg begann.

Nach einem Tag besaß Ares sämtliche verbliebenen EF-Aktien und versuchte, auch den Rest aufzukaufen. Eliohann bedachte seine wenigen Möglichkeiten. Ein direkter Kampf gegen Ares war lächerlich. Außerdem hatte er gespürt, daß Dr. Grier allmählich seine wahre Identität zu ahnen begann. Er mußte Zeit gewinnen, bis er die Implantation der Datenbuchsen durchführen lassen konnte. Durch Coinspinner begann der Drache Verhandlungen mit Ares. Er schlug einen Verkauf sämtlicher Cerberusdaten sowie die Eliminierung der Testsubjekte für eine unverschämte hohe Summe vor. Andernfalls, so gab er zu bedenken, könnten vielleicht andere Konzerne an den Daten interessiert sein, ganz abgesehen davon, wie heiß die Medien auf die Story wären. Ares war zu Verhandlungen bereit. Als Ort der Verhandlungen schlug man „neutralen Boden“ vor, einen Club namens „Cobalt Marie“ in den Redmond Barrens. Der Club wird oft von hochrangigen Konzernleuten zu Unterredungen höchster Geheimhaltungs- und Sicherheitsstufe aufgesucht. Nur eine Handvoll Konzerne wissen, daß die „Cobalt Marie“ alles andere als neutraler Boden ist. Der Club verfolgt seine eigenen Interessen und ist für einen angemessenen Preis gern bereit, jedem Unterhändler vertrauliche Informationen über seine Verhandlungspartner mitzuteilen. Wer genau die Besitzer der „Cobalt Marie“ sind, bleibt ein Geheimnis, und bis jetzt haben sie noch keine Vorteile aus dem Einfluß gezogen, den sie durch frühere Ares-Deals gewonnen haben.

Coinspinner versicherte EF mittlerweile, daß der Aufsichtsratsvorsitzende es für elementar wichtig hielt, daß Projekt Cerberus weitergeführt würde. Sobald die Studie fertig wäre, könnte das Paket ihnen bei Ares Geld und Immunität verschaffen und EF zu einer Macht unter den anderen Kons machen, mit der man rechnen mußte. Um die Befürchtungen des Vorstands zu zerstreuen, deutete der Ork zudem an, daß man auf einen anderen

Großkonzern, der an Cerberus interessiert war, rechnen könne, um Ares in Schach zu halten. Die ganze Zeit über trieb Coinspinner die Bemühungen um die Datenbuchsen-Implantation des Drachen voran.

Nach einigen Wochen zäher Verhandlungen war Ares schließlich an EFs Verhandlungsposition verzweifelt. Ares wußte nicht, daß Coinspinner einen der Angestellten der „Cobalt Marie“ bestochen hatte, dem Konzern falsche Informationen zu liefern. Unglücklicherweise (für den Drachen) hatte Ares von dem Gerücht, daß EF mit einem unbekannten Konzern verhandele, Wind bekommen. Schnell kamen die Ares-Execs zu der Meinung, daß EF nur deshalb noch mit Ares verhandelte, um zusätzlichen Druck auf diesen unbekannten Kon auszuüben. Ares beschloß einen Überfall auf das Forschungsgelände von EF, bei dem die Daten beschafft und die Testsubjekte getötet werden sollten. Dieser Plan sickerte prompt durch die Cobalt Marie an EF durch, allerdings erst wenige Stunden vor dem geplanten Überfall. Der Angriff konnte vereitelt werden, jedoch nur unter hohen Verlusten und starken Sachschäden auf dem EF-Gelände.

Eliohann beschloß nun, aus der Panik bei EF Kapital zu schlagen. Coinspinner ordnete an, daß die Operation an dem Drachen durchgeführt werden sollte, solange noch Zeit war. Das Projekt könnte dann an den „Verbündeten“, den imaginären Kon, abgegeben werden. Doch noch während Eliohann operiert wurde, zog Dr. Grier einige Schlüsse.

Während Eliohann sich erholt, brachte Dr. Grier ihren Verdacht über die Identität des neuen Vorsitzenden vor den Vorstand. Die Vorstandsmitglieder wollten ihr zunächst nicht glauben, aber Griers Argumente überzeugten sie schließlich. Ohne Coinspinners Zustimmung einzuhören, beschloß man, das Projekt und das eine verbliebene Testsubjekt aus der Welt zu schaffen und mit Ares Frieden zu schließen, bevor es zu spät war.

Der Drache erwachte mit dem brennenden Verlangen, in die Matrix zu gehen, in die richtige, echte Matrix, zum allerersten Mal. Er erhob sich gerade, als das Eliminierungsteam in das Labor eindrang. Der Drache wußte, daß das Spiel aus war, aber das kümmerte ihn nicht mehr. Er hatte schließlich bekommen, was er wollte. Mit einem breiten Lächeln zerfetzte Eliohann seinen Käfig, als wäre er aus Papier, und brannte sich einen blutigen Weg zu dem Raum, wo das Cyberdeck stand, wobei er einen schreienden Techniker mit sich schleppete.

Eine freiberufliche Eingreiftruppe eilte an den Schauplatz und traf gerade zu dem Zeitpunkt auf den Drachen, als der Techniker ihn in das Cyberdeck einstöpselte. Der Drache sang, dann schrie er. Ungeachtet aller Simulationen, die Eliohann mitgemacht hatte, konnte doch selbst sein paranormaler Geist nicht die Realität des Cyberspace verkraften. Der Drache riß seinen Kopf vom Terminal los und wurde zum Berserker, wobei er alles um sich herum zerstörte. Offensichtlich verletzt und möglicherweise wahnsinnig brach Eliohann durch das Sicherheitsteam und entkam in die Lüfte, flog im Zickzack durch die Straßen, bis er auf dem Dach des Seattle General Hospital landete, halbtot und ohne Erinnerung, wer er war und wie er hierher gekommen war. In dem ganzen Durcheinander schaffte Coinspinner es zu entkommen, wobei er fast die gesamten Cerberus-Dateien mitnahm, die ihm als Garantie für sein Leben dienen sollten. Er könnte damit drohen, Cerberus quer über die Boulevardpresse zu verteilen, falls der Kon ihm auf den Fersen bliebe.

Das ist der Stand der Dinge, wenn die Spielercharaktere die Szene betreten. Eliohann muß herausfinden, wer er ist und wie er zu dem Krankenhaus gekommen ist. Durch seinen magischen Einfluß auf einen Krankenpfleger läßt er ein Team von Shadowrunnern anheuern, das diese Nachforschungen für ihn betreiben soll.

Es gibt nicht nur einen möglichen Weg für die Spieler, um das Geheimnis um Eliohann zu lüften. Abhängig von den Persönlichkeiten der einzelnen Spieler können verschiedene Hinweise oder Spuren als verschieden wichtig angesehen werden und so eine Spielergruppe zu völlig anderen Untersuchungen anregen wie eine andere.

EINLEITUNG

Eine Möglichkeit, wie sich das Abenteuer weiterentwickeln kann, soll im Folgenden beschrieben werden:

Die Runner gehen gemeinsam zum Hospital oder treffen sich dort, werden vom Drachen angeheuert und erhalten einen juwelenbesetzten Ohrring als Bezahlung. Diesen Ohrring hatte Grier einmal für den Drachen anfertigen lassen, nachdem er sich für einen ähnlichen begeisterte, den Maria Mercurial trug. Die Runner erkennen die einzigartige Qualität des Rings und kommen durch ihre Straßenconnections auf die Spur des einzigen Juweliers in Seattle, der solch eine filigrane Arbeit ausführen kann.

Das Team begibt sich zu dem Juwelergeschäft, „König Salomos Mine“, und betritt den Laden gerade, als er ausgeraubt wird. Die Runner überwältigen schnell die Räuber und erfahren aus den Aufzeichnungen des Geschäfts, daß der Ring von Justine Grier von Emerging Futures in Auftrag gegeben worden war.

Die Runner machen sich auf den Weg zu Emerging Futures, um einige Nachforschungen anzustellen, aber Justine Grier läßt sie kalt abblitzen. Sie leugnet kategorisch, etwas über den Ring zu wissen, und schmeißt das Team raus. Wenn die Charaktere mehr über Emerging Futures erfahren wollen, müssen sie wohl oder übel hinein und sich selber die Informationen beschaffen. Justine Grier beauftragt ihr Shadowrunner-Team, die Charaktere von weiteren Nachforschungen abzuhalten.

Wenn die Runner bei EF einbrechen, entdecken sie, daß der Kon an einem Großprojekt für Ares gearbeitet hat. Es hieß Cerberus und wurde abrupt beendet. Sie erfahren, daß ein Mann namens Coinspinner, der den Vorsitzenden bei allen Vorstands-

sitzungen vertreten hat, Kopien der entscheidenden Cerberus-Dateien gestohlen hat und als mögliches Sicherheitspfand gegen den Konzern in seinem Besitz hält. Dieser Stellvertreter wird beschrieben als Ork, dem das linke Ohrläppchen fehlt.

Da sie sich an diese Spur auch von der Einsatzbesprechung her erinnern, konsultieren die Runner ihre Straßenconnections, von denen sie vielleicht die Identität Coinspinner erfahren können. Sie hören, daß er geschäftlich im „Cobalt Marie“ zu tun hat, einem Club in den Redmond Barrens, und machen sich auf die Suche nach dem Ork. Nachdem sie einige diskrete Fragen nach Coinspinner gestellt haben, führt sie eine der Barhostessen in ein privates Besprechungszimmer. Sie fragt, was sie von Coinspinner wollen, und die Runner antworten, daß sie für seinen ehemaligen Arbeitgeber arbeiten. In diesem Moment betreten zwei Konzernmänner und zwei Samurai den Raum. Die Konzerntypen, die seit einiger Zeit wissen, daß diese „Marie“ eine Informantin für EF ist, überbringen den Runnern eine Botschaft von Ares Macrotechnology. Die Charaktere erfahren, daß Ares und EF wegen Projekt Cerberus in einen Konzernkrieg verwickelt sind. Sie erfahren auch, daß das Haupt-Testsubjekt des Projektes, ein nicht identifiziertes Tier, auf freiem Fuß ist. Coinspinner ist ebenfalls untergetaucht, und Ares ist scharf darauf, ihn und die Daten zu bekommen. Mit diesen Informationen werden die Runner vor die Tür gesetzt.

In der Nacht unternehmen die Runner einen Ausflug in den „Nur für Personal“-Bereich des „Marie“. Sie finden heraus, daß die „Cobalt Marie“ in Wirklichkeit ein Verhandlungsort von höchster Sicherheitsstufe für Konzerne ist, und daß Ares und EF hier ausführliche Verhandlungsgepräche über Cerberus geführt haben. Sie erfahren zudem, daß Ares auf der Jagd nach Coinspinner ist, und daß der Konzern die wahre Identität Eliohanns aufgedeckt hat. Ares hat kürzlich durch seine Knight-Errant-Sicherheitsabteilung einen Sicherheitsvertrag mit dem Seattle General Hospital abgeschlossen, was Eliohann unter Ares' Kontrolle bringt. An diesem Punkt können die Runner sich entweder um Coinspinner oder um Eliohann kümmern.

Wenn das Team schnell ist und Glück hat, findet es Coinspinner vor Ares. Andernfalls werden sie Coinspinner aus einer Zelle bei Ares befreien müssen. Wenn die Runner Coinspinner treffen, bietet er ihnen eine enorme Geldsumme an, wenn sie Eliohann aus den Klauen von Ares retten. Er ist überzeugt, daß Eliohann unter der medizinischen Betreuung von Ares einen „bedauerlichen Unfall“ erleiden wird.

Wenn die Runner beschließen, Eliohann zu retten, müssen sie das Hospital angreifen. Nach einem blutigen Feuergefecht dringen die Runner in Eliohanns Zimmer vor, wo sie eine Überraschung erwarten.

Statt Eliohann im Schlaf zu ermorden, haben kühlere Köpfe bei Ares beschlossen, lieber direkt mit ihm zu verhandeln. Während die Runner noch Eliohanns Vergangenheit nachspüren, klärt Ares den Drachen über alles auf, was geschehen war. Der Drache ist damit einverstanden, daß Ares EF übernimmt, dafür erhält er einige Konzessionen, insbesondere die Fortsetzung der Forschungen zu einem Matrix/Drachen-Interface. Das Kriegsbeil ist begraben, und alles, was die Runner mit ihrer „Rettung“ Eliohanns erreicht haben, ist ein beträchtlicher Sachschaden am Seattle General und ein mieses Verhältnis zu Knight Errant.

VORSCHLÄGE ZUM ROLLENSPIEL

Drachenjagd ist ein Krimi, aber mit einer relativ geradlinigen Handlung. Die Charaktere müssen die Spur des Drachen zurückverfolgen, den wenigen Hinweisen nachspüren und die aufgedeckten Informationen zusammenpuzzeln. Wenn sie tiefer in den Fall eindringen, sollte der Spielleiter die Macht und den Einfluß der beiden Kons betonen, damit die Runner allmählich merken, mit wem sie sich da eingelassen haben.



Die Unterhändler im "Cobalt Marie" sollten Einfluß und Wohlstand ausstrahlen, aber auch Verachtung für die Shadowrunner. Auf Einschüchterungsversuche reagieren diese Leute lediglich amüsiert. Gelegentlich nähern sich den Runnern Truppen von einem der Kons, eventuell greifen sie auch an. In so einer Situation könnte mitten im Kampf Lone Star auftauchen. Das Team kann gerade eben entkommen, während sich das Konteam einfach lächelnd ergibt. Das letzte, was die Runner auf ihrer Flucht noch sehen, ist wie der Anführer des Konteams mit einem wütenden Lone Star Cop redet. Der Konzernmann reicht dem Cop eine Plastikkarte. Als der Lone Star-Mann sie liest, ändert sich sein Gesichtsausdruck. Er gibt die Karte zurück, entschuldigt sich, und dann geht das Knight Errant-Sicherheitsteam einfach seiner Wege.

Der Spielleiter kann die Spannung während des ganzen Abenteuers erhöhen, indem er dafür sorgt, daß die Konzerne überall zu sein scheinen, alles zu wissen scheinen. Ihre Ressourcen sind unerschöpflich, und nicht einmal das Gesetz kann sie aufhalten. Wo immer die Runner hingehen, scheinen ihre Chancen schlechter zu werden. Jeder Erfolg, den das Team erzielt, wird ihnen um so mehr bedeuten. Wenn die Runner Knight Errant besiegen und den Ork befreien, haben sie wirklich allen Grund zum Jubeln.

Der Spielleiter sollte die Aktionen nach Spielbarkeitskriterien einsetzen. Schließlich geht es in dem Spiel darum, daß Spieler und Spielleiter ihren Spaß haben, nicht daß sie herauszufinden versuchen, wie oft man einen Datensatz mit einem anderen besiegen kann. Versuchen Sie, ein hohes Tempo einzuhalten. Statt ständig Auszeiten zu nehmen, um die Regeln durchzublättern, improvisieren Sie lieber. Die Regeln und Spielinformationen sind Vorschläge für den Spielleiter, kein Glaubensbekenntnis. Der Spielleiter ist die letzte Instanz, sein Wort ist Gesetz. Treffen Sie eine Entscheidung und lassen Sie die Aktion weiterlaufen, statt Schwung zu verlieren. Lassen Sie die Spannung niemals abflachen, wie in einem guten Abenteuerfilm. Wenn der Spielleiter Spannung, Aktion und Schwung aufrecht erhalten kann, wird er es erleben, daß die Spieler beim Showdown erregt und schreiend von ihren Stühlen aufspringen.

ZUSAMMENHÄNGE MIT ANDEREN RUNS

In diesem Abenteuer tauchen Charaktere und Ereignisse aus zwei anderen **Shadowrun**-Abenteuern auf, **Mercurial** und **Flaschendämon**. Es ist zwar nicht notwendig, daß die Spieler diese Abenteuer vorher gespielt haben, aber wenn es so ist, kann der Spielleiter die Zusammenhänge in das Spiel einflechten.

Die Verknüpfung mit **Mercurial** ist am einfachsten. Eliohann begeisterte sich für einen Ohrring, den Maria Mercurial bei einem Trideo-Interview trug und überredete Grier, ihm auch so einen machen zu lassen. Eliohann gibt den Runnern später diesen Ohrring als Bezahlung. Das ist die erste Spur, die die Runner auf die Lösung des Geheimnisses bringt. Wenn die Charaktere auf einen möglichen Zusammenhang zwischen diesem Ring und Maria kommen, könnten sie versuchen, von ihr oder ihrem Manager Informationen darüber zu erhalten. Das setzt natürlich voraus, daß die Runner das Mercurial-Abenteuer erfolgreich beenden konnten und mit Hernandez oder Maria auf gutem Fuß stehen. Wenn nicht, ist dieser Hinweis eine Sackgasse, was aber natürlich nicht die Lösung dieses Abenteuers unmöglich macht.

Die Verbindung zu **Flaschendämon** wird von Blackwing, dem Elfenassassinen hergestellt. Das setzt voraus, daß es den Runnern gelang, Geyswain das Götzenbild zu entwenden und es zu deaktivieren, und daß Blackwing überlebt hat. Blackwing hält sich jetzt wieder in Seattle auf und arbeitet für EF. Die Gefühle des Elfen für die Spielercharaktere besteht aus einer Mischung aus Respekt, Dankbarkeit und Bitterkeit. Er respektiert ihre Fähigkeiten, da sie

im Gegensatz zu ihm in der Lage waren, mit Geyswain fertigzuwerden. Er ist dankbar für das Eingreifen der Charaktere während der finalen Auseinandersetzung mit Geyswain, was ihm wahrscheinlich das Leben gerettet hat. Bitterkeit empfindet er, weil er die Runner für sein Versagen verantwortlich macht und damit auch für den Verratsprozeß, der in Tir Tairngire gegen ihn geführt wurde. Aus dieser Einstellung des Elfen folgt, daß er seine Verpflichtungen gegenüber den Runnern zunächst einlösen wird, indem er sie warnt. Wenn die Runner die Warnung ignorieren, wird er versuchen, sie zu töten. Näheres dazu finden Sie im Kapitel **Die Überzeuger**.

STARTVORBEREITUNGEN

Die Runner werden von ihrem üblichen Schieber wegen eines einfachen Jobs kontaktiert. Keine Komplikationen, nur ein bißchen einfache Beinarbeit. Wenn die Gruppe noch keine regelmäßige Beziehung zu einem bestimmten Schieber aufgebaut hat, nehmen Sie eine Connection aus einem früheren Abenteuer. Wie auch immer, der Schieber oder die Connection sollte etwa sagen:

„Ich vertrete einen Klienten, der einige diskrete Nachforschungen betrieben haben möchte. Er ist bereit, bis zu fünf Personen für eine Dauer von zwei Tagen bis einer Woche zu engagieren, je nach Erfordernis. Die Bezahlung wird mindestens 2.000 Nuyen pro Person und Tag betragen. Wenn Sie interessiert sind und mehr wissen wollen, lassen Sie es mich wissen, und ich werde dafür sorgen, daß jemand Kontakt mit Ihnen aufnimmt.“

Innerhalb einer Stunde bekommt einer der Runner einen bildlosen Anruf. Es handelt sich um die Stimme eines jungen Mannes, der eine einfache Mitteilung hat: Die Runner sollen ihn morgen Mittag in der Lobby des Seattle General Hospitals treffen, und er wird sie zu ihrem voraussichtlichen Auftraggeber bringen.

Wenn der Anruf zurückverfolgt wird, führt er zum Privatschluß eines David Childers, einem Krankenpfleger. Childers wohnt in einem Apartment in der Innenstadt von Seattle.

Wenn die Runner außergewöhnlich paranoid sind und beschließen, Childers' Apartment zu durchsuchen, werden sie nichts Besonderes finden. Wenn sie sich Childers vorknöpfen, wenn er abends nach Hause kommt, wird er ihnen sagen, daß er nichts über die Art des Auftrages weiß. Das Team wird ihn um eins in der Lobby des Seattle General treffen müssen, um mehr zu erfahren. Mehr weiß Childers auch nicht.

Wenn die Runner sich sträuben, in das Abenteuer einzusteigen, bedenken Sie: Man kann im allgemeinen davon ausgehen, daß auch Shadowrunner essen müssen, um zu überleben. Der Spielleiter kann seine Spieler an den Lebensstandard ihrer Charaktere erinnern, die nötigen Schlüsse aus dem Zustand ihrer Creditstäbe ziehen und sie fragen, woher denn wohl der nächste Soyburger kommen soll. Wenn die Runner flüssig genug sind, um eine Weile komfortabel zu leben, kann der Spielleiter natürlich einen kleinen Zeitsprung machen. Wenn das alles nichts hilft, gibt es auch noch andere Möglichkeiten. Der Krankenpfleger, den Eliohann benutzt, um Kontakt mit der Straße aufzunehmen, könnte ein Freund oder Verwandter eines der Charaktere sein, dem der Runner noch den einen oder anderen Gefallen schuldig ist. Oder einer der Ärzte des Hospitals kennt einen der Runner und bittet ihn um einen großen Gefallen, was diesen Arzt nach dem Run zu einer wichtigen Connection macht. Wenn keine dieser Möglichkeiten die Runner verlockt oder überzeugt, sollte der Spielleiter sie vielleicht einmal fragen, warum sie eigentlich überhaupt als Shadowrunner aktiv sind.

Wenn das Team beschließt, den Job anzunehmen, geht es mit dem Kapitel **Blumen für Mr. Johnson** weiter.



SAG'S IHNEN INS GESICHT

Wenn die Charaktere sich untereinander nicht kennen, lesen Sie das Folgende vor.

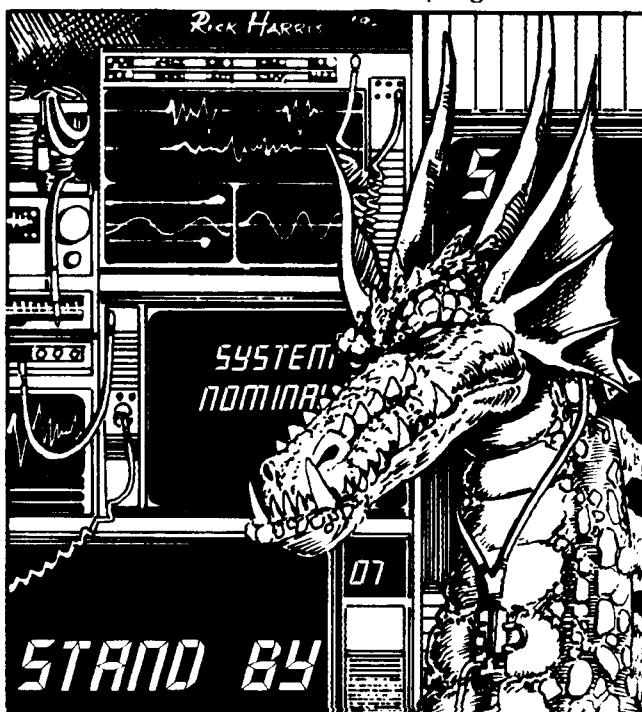
Du betrittst die Eingangshalle des Seattle General einige Minuten vor dem Termin. Du findest eine Ecke und überprüfst erstmal die Umgebung. Obwohl sich viele Leute in der Lobby aufzuhalten, ist es sehr ruhig. Ein Lone Star-Mann steht am Empfangstresen und flirtet mit der Krankenschwester. Alle paar Minuten läßt er seinen mißtrauischen Blick zu dir wandern. Auch andere Augen sehen dich. An diesem weißen, antiseptischen Ort gibt es keine Schatten, in denen man verschwinden kann, keine echte Menschenmenge, in der man untertauchen kann. Du stehst da wie ein Wolf zwischen Schafen, und ängstliche Augen mustern dich über den Rändern von Zeitungen und Zeitschriften. Dustellst fest, daß du nicht der einzige bist, der wie ein Raubtier gemieden wird. Noch andere Leute stehen in der Halle herum, die genauso gefährlich aussehen und sich wahrscheinlich genauso unwohl fühlen wie du. Ihr begrüßt euch gegenseitig mit einem Nicken und einem ergebenen Achselzucken.

Einige Minuten später siehst du einen Krankenpfleger, der an den Rand des Wartebereiches tritt und sich erwartungsvoll umblickt. Das muß dein Kontaktmann sein. Als du auf ihn zugehst, zerrn Mütter ihre Kinder aus deinem Weg, und du siehst, daß die anderen Straßentypen auch auf ihn zusteuren. Was für eine Überraschung ...

Als ihr den Krankenpfleger erreicht, breitet er die Arme aus und lächelt: „Sie müssen der erwartete Besuch für Mr. Johnson sein. Bitte folgen Sie mir.“

Wenn die Charaktere sich schon kennen, lesen Sie Folgendes vor.

Ihr betretet rechtzeitig die Lobby des Seattle General. In der Lobby befinden sich viele Leute, aber es ist ruhig, und die Unterhaltungen verstummen einen Moment, als sich die Türen hinter euch schließen. Ihr fühlt, daß euch viele verschüchterte Augen hinter Zeitschriften und Topfblumen beobachten. Ein einzelner Lone Star-Wächter steht am Empfangstresen. Als ihr



eintretet, hört er auf, mit der Krankenschwester zu flirten, und sagt etwas in sein Sprechgerät.

Ihr geht durch die Eingangshalle, wobei ihr euch wie ein Rudel Raubtiere in einem Safaripark fühlt. Der Wächter geht auf euch zu, seine Hand locker über der Ares Predator an seiner Hüfte. Gleichzeitig erhebt sich ein Krankenpfleger hinter dem Tresen und eilt auf euch zu, schneller als der Cop.

Als er euch erreicht, breitet er die Arme aus und lächelt. „Sie sind sicher gekommen, um Mr. Johnson zu besuchen. Bitte folgen Sie mir.“

Wenn die Runner den Pfleger getroffen haben, lesen Sie hier weiter. Denken Sie daran, daß die Lone Star Sicherheitskraft jeden Runner aufhalten wird, der versucht, Waffen einzuschmuggeln. Näheres Hinter den Kulissen.

Der Aufzug setzt euch und den Krankenpfleger im obersten Stockwerk des Hospitals, dem dreizehnten, ab. Zuerst denkt ihr, ihr seid im falschen Stockwerk. Es scheint hier von Arbeitern zu wimmeln, die feuchten Gips in Dutzende von Löchern in der Wand drücken. Als euch klar wird, daß es sich um Einschußlöcher handelt, gehen in euren Hinterköpfen kleine Alarmsirenen los. Andere Arbeiter bringen gerade einen neuen Schreibtisch, während alles überwacht wird von Lone Star-Wächtern, die Rundumsichtgeräte und schwere Rüstungen tragen und mit Sturmgewehren bewaffnet sind. Als ihr die Rezeption betretet, kommen zwei Wachen auf euch zu, einer mit einem Waffendetektor, der andere mit Gewehr im Anschlag. Der Krankenpfleger geht zu ihnen und murmelt etwas. Die Wachen treten zur Seite, und der Pfleger drängt euch, weiterzugehen.

Ihr geht einen langen Flur entlang, von dem Krankenzimmer für Privat- und Kassenpatienten abgehen, die aber alle leer sind. Am Ende des Ganges stehen vor einer Tür zwei weitere Wachen, die rauchen und sich unterhalten. Der eine trägt ein Sturmgewehr; neben dem anderen lehnt ein Ingram LMG an der Wand. Sie treten zur Seite, als der Pfleger zur Tür geht. Mit einer Hand an der Klinke, blickt er sich zu euch um.

„Mr. Johnson ist hier drinnen. Fassen Sie sich mit Ihren Verhandlungen und Fragen kurz. Er ist noch auf dem Wege der Besserung. Sie können nach mir rufen lassen, wenn Sie gehen wollen.“

Er öffnet die Tür und tritt zur Seite. Ihr betretet ein Mehrbettzimmer, in dem jedoch keine Betten stehen. An einer Wand sind medizinische Apparate aufgereiht, die von zwei Ärzten bedient werden. In der Mitte des Zimmers liegt auf dem nackten Boden hingeschlängelt der Körper eines kleinen Westlichen Drachen. Sein schuppiger grüngoldener Körper ist mit übergroßen Traumapads und Druckverbänden übersät. Der Drache registriert euch emotionslos, als ihr eintretet.

HINTER DEN KULISSEN

Wenn die Runner den Wächter in der Lobby mustern, müssen sie eine Intelligenz(4)-Probe ablegen. Ein Erfolg zeigt ihnen, daß er eine Panzerweste und statt des üblichen Betäubungsschlagstockes eine Ares Predator trägt. Zwei oder mehr Erfolge ergeben, daß er so unverdächtig wie möglich jede Bewegung der Runner beobachtet, während er alle paar Minuten über Funk mit jemandem spricht.

Der Krankenpfleger ist ein junger Mann, der einen distanzierten und etwas besorgten Eindruck macht. Er läßt sich auf keine Unterhaltung ein, während er die Runner zum Aufzug führt. Wenn ein Magier in der Gruppe den Pfleger askennt, wird er feststellen,

daß der Mann unter sehr starkem magischem Einfluß steht. Wenn die Spieler außergewöhnlich stark bewaffnet sind, werden sie vor den Aufzügen vom Lone Star-Cop abgefangen (siehe **SR II**, S. 211). Lassen Sie den Wächter für jede Waffe, welche die Runner zu verstecken versuchen, eine Intelligenzprobe ablegen. Der Mindestwurf entspricht der Tarnstufe der Waffe. Die Sicherheits-einstufung des Geländes ist A (**Asphaltdschungel** S. 124). Das heißt, daß der Wächter den Charakteren wahrscheinlich kleinere Klingenwaffen und Pistolen lassen wird, aber keine anderen Offensivwaffen. Für ein angemessenes Überredungsgeld wird der Wächter die Waffen der Runner „im Auge behalten“. Andernfalls wird er versuchen, die Gruppe wegen illegalen Waffenbesitzes festzunehmen. Wie diese Situation zu behandeln ist, liegt am Spielleiter. Der Wächter kann Unterstützung anfordern, bevor er versucht, die Runner festzunehmen, oder er kann ein tapferer Dummkopf sein, der die Gruppe allein aufhalten will. Das geschieht im Grunde nur, um die Spieler daran zu erinnern, daß von ihren Charakteren eigentlich erwartet wird, daß sie Schatten sind und keine Neonleuchten. In der Innenstadt von Seattle mit so vielen Waffen herumzulaufen, daß man damit einen kleineren Staat erobern könnte, ist kein besonders cleverer Schachzug und schlecht für den Ruf.

Der Drache, der vor den Runnern liegt, ist entweder sehr jung oder ziemlich klein für seine Art. Er ist gerade mal sieben Meter lang und an den Schultern zwei Meter breit. Bandagen und Traumapads bedecken Wunden am gesamten Körper, vor allem an Kopf und Nacken. Es sieht so aus, als hätte der Drache in einem harten Kampf übel abgeschnitten. Nach kurzer Musterung fällt den Runnern ein Ohrring am linken Horn des Drachen auf. Es ist ein Juwelenbesetztes Band, an dem eine feingearbeitete Kugel aus Blattgold hängt, ebenfalls mit Diamanten besetzt. Wenn im Team ein Rocker oder eine Rockerin ist, oder wenn einer der Charaktere am **Mercurial**-Run teilgenommen hat, wird ihm oder ihr dieser Ohrring irgendwie vertraut vorkommen. Wenn kein solcher Charakter zur Verfügung steht, kann der Spielleiter die Erinnerung an diesen Ohrring an einem willkürlich gewählten Charakter nagen lassen.

Sobald alle Runner den Raum betreten haben, beginnt der Drache zu sprechen.

„Guten Tag, Shadowrunner. Ich bin erfreut, daß Sie kommen konnten. Ich will nicht unhöflich erscheinen, aber Sie sind gerade während meiner täglichen Trideo stunde angekommen. Die Ärzte gestehen mir nur eine Stunde Trideo am Tag zu, und das ist etwas, auf das ich nicht verzichten kann. Ich wüßte allerdings nicht, warum das unsere Unterhaltung stören sollte.“

Childers, der Krankenpfleger, geht zum Drachen und stellt einen kleinen Trideoapparat vor ihm auf, dann verläßt er den Raum. Der Drache aktiviert den Apparat vorsichtig mit seinen Klauen und beginnt dann, durch die Tridkanäle zu zappen, was ihm offensichtlich Vergnügen bereitet. Die Kreatur bleibt nie längere Zeit auf einem Programm, bevor sie es wieder wechselt. Es kommt den Runner vor, als wäre der Drache mehr daran interessiert, einfach nur mit dem Apparat herumzuspielen und zu sehen, wie er Bilder produziert, als tatsächlich tridzusehen. Der Drache fährt in einem etwas beunruhigten Ton fort.

„Ich möchte Sie für einige diskrete Nachforschungen engagieren. Sehen Sie, letzten Dienstag um drei Uhr morgens kam ich in dieses Hospital, fast tot von einer Unzahl magischer und weltlicher Wunden. Ich landete auf dem Dach und brach durch die Decke, was die hiesigen Sicherheitsleute zu einigen Überreaktionen veranlaßte, dann verlor ich das Bewußtsein. Die Ärzte sagen, daß ich aufgrund meiner Kopfverletzungen an einer Amnesie leide. Niemand weiß, wie lange sie dauern wird, und ich glaube allmählich, daß es nie jemand wissen wird.“

Hier schaltet der Drache plötzlich auf einen Musikkanal um. Die Kreatur beobachtet die Rockgruppe einige Minuten lang interessiert, wobei sich ihr Kopf leicht im Takt der Musik bewegt. Dann fährt sie fort:

„Sie sollen Nachforschungen über meine Vergangenheit anstellen. Wenn Sie sie aufklären können, werden Sie wahrscheinlich auch herausfinden, warum mich jemand töten wollte. Diese beiden Sachverhalte sind miteinander verflochten, deshalb sollten sie Ihre Aufmerksamkeit wohl nur eine Woche beanspruchen, vielleicht auch weniger. Sie brauchen vor Ablauf dieser Zeit, bzw. bevor Sie alle Informationen aufgedeckt haben, keinen Bericht zu erstatten. Wenn Sie mir jeden Tag einzelne Informationsbrocken liefern, wird mich das nur verwirren und aufregen.“

Beim Wechseln der Kanäle findet der Drache eine Informati-onssendung für Kinder über den Cyberspace. Er verfolgt das Trideo über die Matrix gespannt und schweigend fast eine ganze Minute lang.

„Noch Fragen, Shadowrunner?“

Es sollte den Spielern nicht entgangen sein, daß der Geist des Drachen ein klein wenig benebelt ist. Tatsächlich hat die Konfrontation mit der echten Matrix den Drachen an den Rand des Wahnsinns getrieben. Stundenlange kontrollierte Simulation ist eine Sache, aber dem tatsächlichen Cyberspace ausgesetzt zu sein, war für sein Gehirn etwas zu viel. Eine traumatische Reaktion auf diese Erfahrung verursachte die Amnesie, verhinderte aber physische Schäden.

Wenn die Charaktere den Abschweifungen des Drachen bis hier folgen konnten, wird er einige Minuten schweigend abwarten und dann fortfahren. Wenn sie ihn bitten, seine Ausführungen zu wiederholen, dreht er sich verärgert um und blickt seinen Besuchern direkt in die Augen. „Ich weiß nicht, wer ich bin und warum jemand versucht, mich zu töten, und Sie sollen das für mich herausfinden. Ich dachte, ich hätte das soweit klargestellt.“

Wenn die Runner keine Fragen haben oder den Drachen um Hinweise bitten, fährt er fort: „Es gibt einige Erinnerungsbruchstücke, die bei Ihren Nachforschungen hilfreich sein könnten. Ich erinnere mich an einen Namen, Cobalt Marie. Ich erinnere mich an das Gesicht eines Orks. Er ist ein älterer Mann mit dünnem schwarzen Haar. Sein linkes Ohrläppchen fehlt, und im selben Ohr trägt er einen Ohrring, der wie eine große Münze aussieht. Das einzige, an das ich mich sonst noch erinnere, sind die Worte Southampton Street. Sagt Ihnen das alles irgend etwas?“

Wenn die Runner nach der Bezahlung fragen, sagt der Drache: „Oh ja. Ja, natürlich, ich kann mich leider nicht mehr erinnern, ob ich irgendwelche Zahlungsmittel besitze. Aber...“ Er zieht den Ohrring von seinem Horn. „Das hier sollte auf der Straße einen recht guten Preis ergeben, allein schon für das Metall und die Steine. Ich werde mich auf keinerlei Verhandlungen über weitere Bezahlung einlassen, aber es liegt natürlich an Ihnen, wieviel Sie dafür auf der Straße bekommen.“ Der Drache reicht dem nächststehenden Charakter den Ohrring.

Lassen Sie diesen Charakter eine Intelligenz(6)-Probe ablegen. Scheitert er, soll der Charakter, dem der Ohrring bekannt vorkommt, eine Intelligenz(4)-Probe machen. Wenn beide scheitern, erzählen Sie ihnen einfach, daß der Ohrring ein außergewöhnliches Schmuckstück ist. Wenn einer der Charaktere einen Erfolg erzielt, erzählen Sie den Runnern, daß dieser Ohrring eine fast exakte Nachbildung eines Ohrrings ist, den der Novastar Maria Mercurial in einem Interview mit Johnny Disk vor einem Jahr oder so getragen hat. Wenn einer der Runner zwei Erfolge erzielt, teilen Sie ihnen außerdem mit, daß in ganz Seattle nur eine Handvoll Juweliere diesen Ohrring gemacht haben können. Es könnte sich lohnen, das nachzuprüfen.

Lassen Sie die Spieler während der Unterhaltung mit dem Drachen gelegentlich die eine oder andere Intelligenz(8)-Probe ablegen. Wenn einer erfolgreich ist, erzählen Sie ihnen, daß sie während der Unterhaltung einen kurzen Blick erhaschen können auf einige Verbände hinter den Hörnern des Drachen, direkt hinter der Schädelplatte. Das ist eigentlich eine ungewöhnliche Stelle für eine Kampfwunde. Wenn die Runner den Drachen danach fragen, zuckt er seine Schultern und sagt: „Keine Ahnung. Fragen Sie die Ärzte.“

BLUMEN FÜR MR. JOHNSON

Wenn die Runner die Ärzte nach dem Zustand des Drachen oder nach diesen Verbänden befragen, können zwei Charaktere eine Gebräuche(Konzern)-Probe mit einem Mindestwurf von 5 ablegen.

Erfolge Ergebnis

- | | |
|----|--|
| 0 | „Würden Sie mich bitte entschuldigen? Ich habe zu arbeiten.“ |
| 1 | „Der Drache leidet an einem internen Trauma, das von Wunden herrührt, die durch Feuerwaffen und Splittergeschosse verursacht wurden. Wir wissen nicht, woher die Wunden hinter den Hörnern kommen.“ |
| 2 | „Nun, es scheint, daß der Drache kürzlich in dieser Zone operiert wurde. Wir haben die Stellen hinter den Hörnern vorbeugend mit sterilen Verbänden bedeckt.“ |
| 3 | „Irgendwann wurde an dem Drachen irgendeine Gehirnoperation vorgenommen, aber wir wissen nicht, was für eine und wer zu so etwas fähig wäre.“ |
| 4+ | „OK, OK. Es sieht so aus, als hätte jemand zwei Datenbuchsen in den Hinterkopf des Drachen implantiert. Wir wissen nicht, was das für Buchsen sind, und wir wagen es auch nicht, daran herumzupfuschen.“ |

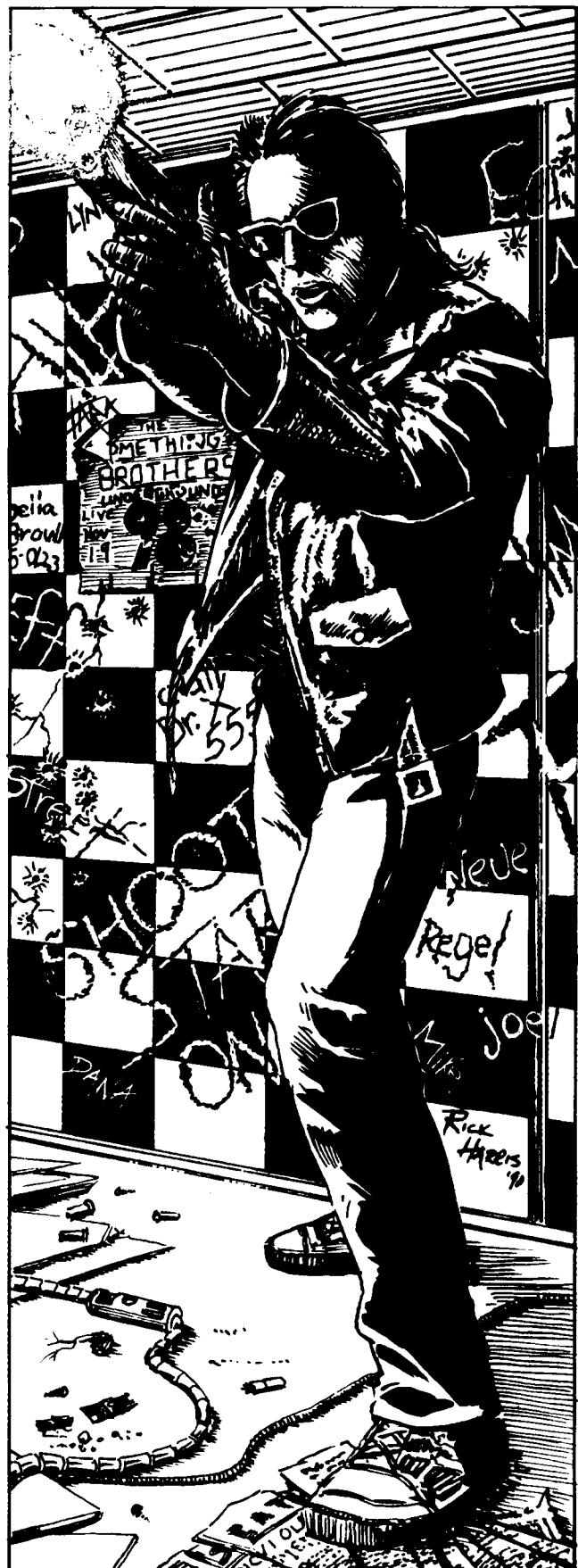
Wenn einer der Runner darum bittet, die Datenbuchsen sehen zu dürfen, stimmt der Drache widerwillig zu. Einer der Charaktere sollte eine Biotech(5)-Probe ablegen. Ein Erfolg ergibt, daß diese Arbeit nicht aus einem Bodyshop stammt; sie ist zu professionell ausgeführt, möglicherweise sogar besser, als es das Hospital könnte. Zwei oder mehr Erfolge ergeben, daß es sich um irgendwelche schwer modifizierten Datenbuchsen handelt.

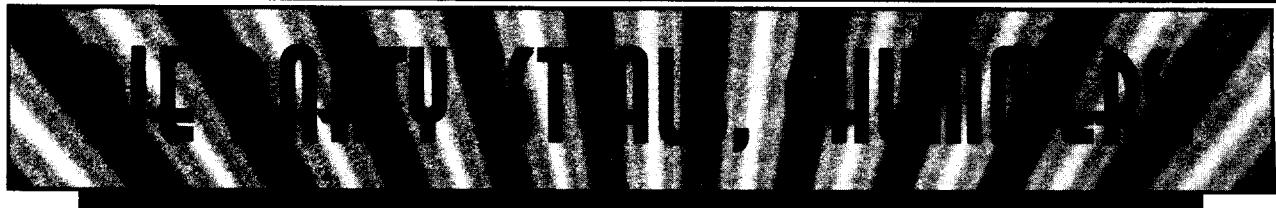
Von nun an wird der Drache die Runner mehr oder weniger ignorieren. Sie können jetzt nur noch weiterkommen, indem sie versuchen, von ihren Straßenconnections Informationen zu bekommen (**Beinarbeit**, S. 53).

KEINE PANIK

Wenn die Charaktere in der Eingangshalle eine Schießerei mit Lone Star provozieren, machen Sie ihnen klar, daß es kaum abzusehen ist, wieviel Verstärkung sich im Gebäude aufhalten mag, und daß die beste Strategie eine schnelle Flucht ist. Wenn sie die Flucht wählen, lassen Sie sie entkommen, übel zusammengeschossen, aber hoffentlich klüger. Der Krankenpfleger nimmt erneut Kontakt zu ihnen auf und schlägt vor, daß sie ihren nächsten Besuch etwas ruhiger gestalten. Wenn die Runner beschließen, den Kampf auszufechten, tauchen in der dritten Kampfrunde fünf weitere Lone Star-Wächter auf und in der siebten Runde noch einmal zehn. Wenn der letzte Runner tot ist, generieren Sie neue Charaktere und fangen Sie von vorne an.

Wenn den Runnern der Deal nicht so recht gefällt, kann der Spielleiter auf einige der Vorteile verweisen. Der Ohrring zum Beispiel kann locker 50.000 Nuyen bringen, vielleicht mehr, wenn die Charaktere gut handeln können. Das ist ein ordentlicher Haufen Cash, auch wenn's unter den Runnern aufgeteilt wird. Außerdem kann das Team nach Beendigung des Runs auf einen Drachen als Connection zählen. Der Job mag etwas fragwürdig erscheinen, aber so ist dieses Business nun mal. Wenn die Runner den Job erfolgreich erledigen können, wird das ihrem Ruf äußerst gut tun, was dann wieder mehr Jobs, mehr Geld, noch besseren Ruf usw. bedeutet.





SAG'S IHNEN INS GESICHT

Wenn die Spieler bei Ihrer Beinarbeit nur den Namen des Einkaufcenters erfahren haben, lesen Sie Ihnen das Folgende vor.

Das fünfstöckige Center ist im rechten Winkel zur Straße gebaut und umschließt ein offenes Atrium in der Mitte. Frauen und Männer in den neuesten Euromoden sitzen an den weißen Tischchen vor dem Cafe und nippen Espresso. Die wenigen, die Notiz von euch nehmen, tun so, als würdet ihr nicht existieren.

Ihr betretet den siebten Juwelierladen in diesem Komplex, "König Salomos Mine". Über dem kleinen Schaufenster und der Tür gibt es keine Neonlichter oder Namenslettern, sondern nur ein kleines Schild neben der Tür. Das völlige Fehlen von Glitter und bunten Lichtern deutet darauf hin, daß dieser Laden keine Werbung braucht, sondern seinen Ruf hat. Dieser und ähnliche Gedanken gehen euch durch den Kopf, als ihr eintretet.

Ihr befindet euch in einem kleinen Verkaufsraum. Punktstrahler an der Decke leuchten auf rechteckige Ausstellungskästen. Anstatt allerdings ungewöhnliche Juwelen sanft zu beleuchten, fällt das Licht auf leere Kästen und zerbrochenes Glas.

Eine kleine Stimme in euren Hinterköpfen sagt euch, daß hier irgendwas überhaupt nicht stimmt. Plötzlich rennt der erste einer Gruppe heruntergekommener Möchtegern-Runner aus dem Hinterzimmer zur Tür.

Wenn die Spieler den Namen des Geschäfts kennen, lesen Sie das Folgende vor.

Die Adresse von "König Salomos Mine" führt euch zum Bellevue Square, einem kleinen Einkaufscenter, das sich an einen Hügel im sicheren, malerischen Bellevue lehnt, der Heimat gut-betuchter Execs und Oberliga-Gangster.

Das fünfstöckige Center ist im rechten Winkel zur Straße gebaut und umschließt ein offenes Atrium in der Mitte. Frauen und Männer in den neuesten Euromoden sitzen an den weißen Tischchen vor dem Cafe und nippen Espresso. Die wenigen, die Notiz von euch nehmen, tun so, als würdet ihr nicht existieren.

Ihr betretet "König Salomos Mine". Keine bunten Lichter, kein Glitter, nur ein einfaches Schild neben der Tür. Dieser Laden kann sich auf seinen Ruf verlassen, denkt ihr euch. Ihr tretet ein und befindet euch in einem kleinen Verkaufsraum. Punktstrahler an der Decke leuchten auf rechteckige Ausstellungskästen.

Ein alter Mann kommt aus dem Hinterzimmer. „Kann ich Ihnen helfen?“

HINTER DEN KULISSEN

Seit Justine Grier nach der Absetzung des Drachen die Führung von Emerging Futures übernommen hat, versucht die kleine Denkfabrik, mit einer neuen Strategie Ares zu beruhigen. Die erste Phase des Planes besteht darin, sämtliche Spuren von Projekt Cerberus zu eliminieren. Durch Blackwing hat EF drei Straßenschläger angeheuert, die den Juwelier überfallen und mit den Aufzeichnungen des Ladens verschwinden sollen.

Wenn die Charaktere das Einkaufscenter erst nach "König Salomos Mine" absuchen mußten, fliehen die Räuber gerade, als die Runner in dem Laden im dritten Stock des Centers ankommen. Die Schläger haben sämtlichen Schmuck im Verkaufsraum (Bereich 1) an sich genommen und sind ins Büro (Bereich 3) eingebrochen. Der Juwelier, Howard Karascyk, liegt bewußtlos und verwundet in der Werkstatt (Bereich 2). Bevor er das Bewußtsein verlor, konnte er aber noch den PANICBUTTON™ an seinem Armbandcom aktivieren. Als die Runner hereinkommen, befinden sich die drei Räuber in dem Flur zwischen den Bereichen 1 und 2 und sind auf dem Weg zur Eingangstür. Alle drei tragen Remington Roomswelder. Dieb Nummer drei hat zudem die Juwelen und die Dateien des Ladens in einem Beutel an seinem Gürtel.

Die Diebe haben vor, sich den Weg aus dem Laden und runter zur Straße freizuschießen. Auf der Straße werden sie sich nach rechts wenden und anderthalb Blöcke weit laufen. Wenn sie soweit kommen, werden sie den Beutel durch das offene Beifahrerfenster eines Mitsubishi Runabout werfen, an dessen Steuer ein vierter Dieb sitzt, der sofort losfährt. Die Fenster sind getönt, und der Wagen ist nicht gepanzert. Die anderen Diebe rennen weiter.

Wenn die Runner die Räuber aufhalten, werden sie bei einer schnellen Durchsuchung auf den Beutel stoßen. Der Juwelier ist ein Exzentriker, der seine Daten auf verblichenen gelben Karteikarten notiert hat. Wenn die Charaktere die Karten ein wenig näher untersuchen, werden sie schnell eine Karte finden, die den Ohrring beschreibt und den Verkauf an Justine Grier bei Emerging Futures festhält. Geben Sie den Spielern das **Handout 1**.

Die Runner können die aus den Ausstellungskästen gestohlenen Juwelen behalten, wenn sie wollen, denn es handelt sich ohnehin nur um Imitationen. Der Juwelier ist exzentrisch, aber nicht dumm.

Wenn die Charaktere vor dem Überfall im Juweliergeschäft ankommen, begrüßt Howard sie im Verkaufsraum und leugnet dann hartnäckig, daß er den Ohrring angefertigt hat. Genauso wenig gibt er den Namen irgendeines seiner Kunden preis. Gerade als Howard die Polizei rufen will, dringen die Schläger ein. Lassen Sie jeden Spieler eine Reaktion(8)-Probe ablegen. Die Zahl der Erfolge gibt an, wieviel der Charakter von den Ereignissen mitbekommt. Lesen Sie jedem Charakter die Informationen zu



DIE PARTY IST AUS; CHUMMERS

seinen Erfolgen vor, in absteigender Folge. Die Informationen in Klammern behandeln die spieltechnischen Auswirkungen des Probenergebnisses.

Erfolge Ergebnis

3+

Du siehst drei zerlumpte Straßenschläger auf den Laden zugehen. Die Art, wie sie sich umsehen, kann nur eins bedeuten: Sie wollen den Laden habsnehmen. (Der Charakter hat eine Kampfrunde Zeit, sich vorzubereiten und alle Handlungen auszuführen, die in einer Kampfrunde erledigt werden können.)

2

Du stellst fest, daß die drei Kunden, die soeben den Laden betreten haben, eindeutig im falschen Film sind. Ihre Klamotten würden nicht einmal von der Altkleidersammlung angenommen werden, und sie tragen Remington Roomsweeper. Zeit zu handeln. (Der Charakter kann ganz normal reagieren.)

1

Du fährst herum und siehst gerade noch drei Penner, die Roomsweepers zücken und losballern. (Der Charakter kann normal reagieren, aber in der ersten Kampfrunde sind seine Mindestwürfe für alle Proben um +2 erhöht.)

0

Blam! (Der Charakter ist überrascht, entsprechend **SR II**, S. 86. Er hat nicht einmal die Chance, vor der nächsten Kampfrunde seine Waffe zu ziehen.)

Wenn die Diebe aufgehalten werden können, hält vor dem Einkaufscenter ein Nightsky, der von Blackwing und Rhiannon gefahren wird. Wenn das Team das Center verlässt, nehmen die beiden Elfen die Personenbeschreibungen auf und fahren zurück zu EF. Die Charaktere stehen jetzt auf Justine Griers schwarzer Liste (siehe **Die Überzeuger**, S. 26).

Wenn Howard Karascyk den Angriff überlebt, ist er den Runnern so dankbar, daß er ihnen sofort die Informationen gibt, die sie suchen. Geben Sie den Spielern **Handout 1**.

Etwa vier oder fünf Minuten nach dem ersten Zusammentreffen des Teams mit den Räubern fahren vor dem Center zwei Lone Star-Patrouillen vor, die durch einen PANICBUTTON™-Ruf des Juweliers oder eines Passanten alarmiert wurden. Die Runner werden wahrscheinlich schnell von der Bildfläche verschwinden wollen, bevor sie sich peinlichen Fragen über ihre fehlende SIN ausgesetzt sehen.

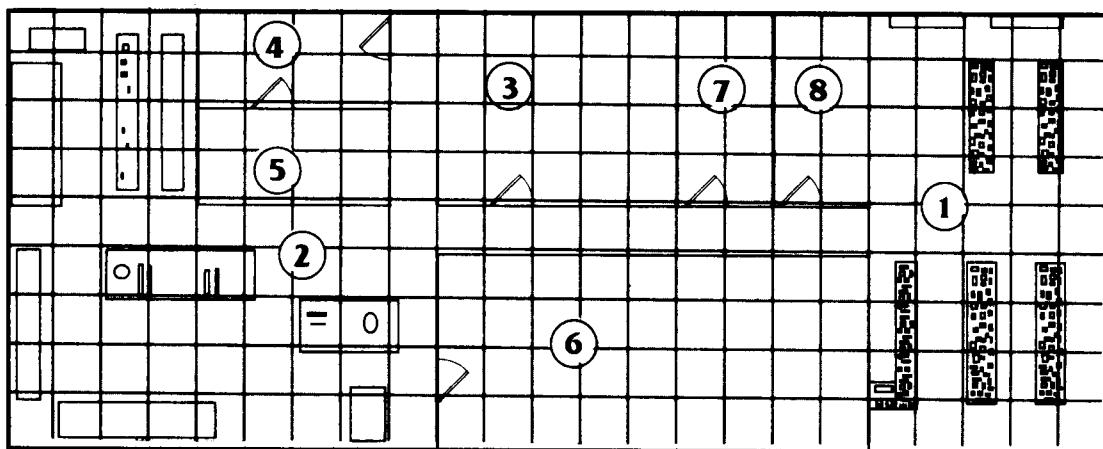
Möglicherweise überleben die Diebe ihre Begegnung mit den Runnern, aber sie haben bei einem Verhör nicht viele Informationen zu bieten. Sie wissen nur, daß ihr Schieber ihnen diesen Job verschafft hat. Sie sollten die Aufzeichnungen des Juweliers verbrennen und als Bezahlung die Juwelen behalten. Sie geben den Runnern bereitwillig den Namen ihres Schiebers preis. Wenn das Team dem Schieber nachspürt, wird es ihn tot auffinden, ermordet von Blackwing.

Von hier aus kann die Gruppe entweder weiter **Belnarbelt** betreiben oder zu EF gehen, um mit Grier zu reden. Wenn das Team beschließt, EF aufzusuchen, machen Sie bei **Was für ein Ohrring?** auf Seite 18 weiter. Wenn die Runner direkt bei EF einbrechen wollen, springen Sie zu **Eingeschlichen** auf Seite 19.



KÖNIG SALOMOS MINE

□ = 1 Meter



KÖNIG SALOMOS MINE - LEGENDE

Sowohl nicht anders angemerkt, sind alle Räume unverschlossen.

Verkaufsraum (1)

Dies ist der kleine Ausstellungs- und Verkaufsraum des Ladens. Ausstellungskästen mit Proben von Mr. Karascys Können stehen entlang der Wände und im Raum verteilt. Wenn ein Charakter sich einem Kasten nähert, erscheint eine Trideo-Projektion von Mr. Karascyk über dem Kasten und beginnt, die ausgestellten Geschmeide zu beschreiben. **Spielleiterhinweis:** Wenn die Runner nach dem Überfall ankommen, sind bereits alle Kästen zerschlagen und ihres Inhalts beraubt worden.

Straßenschläger (vier)

Es handelt sich um die üblichen Möchtegern-Runner. Nicht besonders intelligent, geschickt oder kräftig.

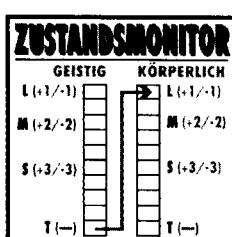
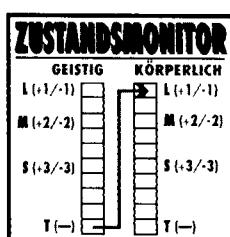
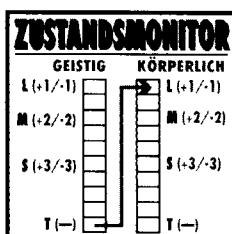
K	S	St	C	I	W	E	M	R	Rüstung
5	4	4	5	2	2	6	-	3	(0/1)

Initiative: 3 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 4

Fertigkeiten: Auto 2, Feuerwaffen 4, Waffenloser Kampf 3

Ausrüstung: Remington Roomsweeper, Synthetikleder



Werkstatt (2)

Hier befinden sich die Maschinen und Werkzeuge, die ein Juwelier für die Ausübung seiner Kunst braucht. Wenn die Runner nach dem Überfall ankommen, liegt hier Mr. Karascyk in einer Blutlache, die von einer Schußverletzung stammt. Er ist tödlich verletzt, außer wenn die Diebe entkommen konnten (siehe **Keine Panik**). Eine Intelligenz(4)-Probe ergibt, daß der PANICBUTTON-Alarm an seinem Armbandkom ausgelöst wurde.

Büro (3)

Dies ist Mr. Karascys Büro. Wenn die Runner nach dem Überfall ankommen, ist dieses Büro gewissenhaft verwüstet worden und die Daten sind verschwunden.

Edelmetalldepot (4)

Dieser Raum ist verschlossen. Die Tür hat eine Barrierestufe von 18 und ein kombiniertes Retina- und Daumenabdrucks-Magschloß der Stufe 10. Eine bestandene Elektronik(4)-Probe zeigt zudem, daß das Magschloß mit einem PANICBUTTON™-Anschluß versehen ist. In diesem Raum bewahrt Mr. Karascyk die Edelmetalle für seine Juwelierarbeiten auf. Hier lagern schätzungsweise 50.000 Nuyen in Gold und Silber in zehn kleinen Lagerboxen. Jede Box wiegt 15 Kilogramm und enthält Edelmetalle im Wert von etwa 5.000 Nuyen.

Schmuckdepot (5)

Dieser Raum hat die gleiche Tür wie das Golddepot. Außerdem wird der Raum von einem Feuerelementar Kraft 4 bewacht. Wenn eine andere Person als Mr. Karascyk die Tür öffnet, manifestiert sich der Elementargeist und greift an. Hier bewahrt Mr. Karascyk die Originale der ausgestellten Schmuckstücke auf, die einen Gesamtwert von 75.000 Nuyen haben.

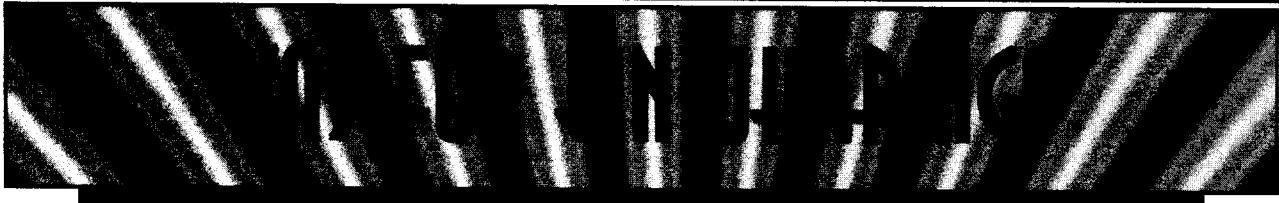
Lager (6)

Dies ist das allgemeine Lager des Geschäfts.

Toiletten (7-8)

KEINE PANIK

Wenn es den Runnern nicht gelingt, die Räuber aufzuhalten, können sie die benötigten Informationen vom Juweller bekommen. Er erzählt ihnen, daß der Ohrring als Eilauftrag von Justine Grier, der Forschungsleiterin von Emerging Futures, in Arbeit gegeben wurde.



SAG'S IHNEN INS GESICHT

Wenn die Spieler beschließen, Emerging Futures direkt wegen des Ohrrings oder des Drachen zu befragen, lesen Sie Ihnen folgendes vor:

Schon von außen sieht das Hauptquartier von Emerging Futures wie eine Szene aus einem schlechten Kriegsfilmen aus. Das fünfstöckige Gebäude an der Southampton Street wird auf zwei Seiten von Gerüsten eingefasst, die bis zum dritten Stock hinaufreichen und auf denen Arbeiter damit beschäftigt sind. Unmenigen von neuen Scheiben einzusetzen. Kleine Haufen von Glasscherben liegen auf dem ganzen Bürgersteig vor dem Gebäude. Ein massiger Orkwächter beobachtet euch von den Doppeltüren des Gebäudes aus, als ihr euch nähert. Er öffnet die Türen, und ihr betretet eine mittelgroße Marmorhalle. Hinter einem Rezeptionstresen am anderen Ende der Halle steht ein menschlicher Wachposten. „Kann ich Ihnen helfen?“ fragt er mißtrauisch.

HINTER DEN KULISSEN

Wenn die Charaktere verlangen, einen Verantwortlichen oder speziell Justine Grier zu sprechen, bittet der Posten sie zu warten. Er nimmt den Telefonhörer und spricht einige Minuten, dann legt er auf und ruft den Orkwächter. Nach einigen geflüsterten Worten winkt der Ork den Runnern, ihm zu folgen. Sie fahren mit dem Aufzug zu Griers Büro im fünften Stock. Der Ork lässt sich auf keine Unterhaltung ein und beantwortet keine Fragen.

Der Aufzug ist mit einem automatischen Waffendetektor der Stufe 6 ausgerüstet. Werfen Sie eine Wahrnehmungsprobe gegen die Tarnstufe jeder Waffe, die die Charaktere mit sich führen (mehr zu Wahrnehmungsproben in **SR II**, S. 185). Wenn der Fahrstuhl hält, aber noch bevor sich die Türen öffnen, gibt der Detektor folgende Bemerkung von sich:

„Plep... Subjekt eins führt soundso viele Waffen mit sich.“

„Plep... Subjekt zwei führt soundso viele Waffen mit sich.“
usw.

Das Gerät gibt bei jedem Runner an, wieviele Waffen es entdeckt hat.

Der Ork bittet die Runner, ihre Waffen abzulegen, bevor sie weitergehen. Die Waffen bleiben im Aufzug. Cyberware, die augenscheinlich offensiver Natur ist, wie Sporne und Nagelmesser, wird ebenfalls entdeckt. Einziehbare Versionen haben gegen dieses Gerät eine Tarnstufe von 5. Wenn Cyberware entdeckt wird, bittet der Ork den Runner, einen CUS-Armreif (Cyber-Unterdrückungssystem) anzulegen. Das CUS ist ein kleines Explosivgerät, das sich um das betreffende Cyberglied legen lässt. Das Gerät kann die elektronischen Impulse auffangen, mit denen die Cyberware aktiviert wird. Wenn so ein Aktivierungsimpuls gemessen wird, wird mit einer kleinen Explosivladung das Cyberglied sauber abgetrennt, ohne irgendwelchen zusätzlichen Schaden anzurichten.

Der Wächter bringt die Runner zu Griers Büro. Das Büro ist klein, aber gut eingerichtet, und der Schreibtisch ist mit Papieren und Berichten bedeckt. Grier legt gerade den Telefonhörer auf, als das Team eintritt. Sie steht nicht auf, sondern bittet die Runner nur, Platz zu nehmen, während sie sich als Chief Executive Officer des Konzerns vorstellt. Den Charakteren wird auffallen, daß das Namensschild auf ihrem Schreibtisch sie als Director of Operation tituliert. Wenn sie wegen dieser Diskrepanz befragt wird, lächelt sie und antwortet, daß sie kürzlich befördert wurde. Dann fragt sie, was das Team zu EF führt.

Grier will Informationen. Sie will wissen, warum die Runner herumschnüffeln und was sie bereits wissen. Sie gibt vor zu kooperieren, aber auf jede Frage antwortet sie, daß sie nichts weiß. Sie versucht, aus den Runnern herauszuholen, wieviel diese wissen, indem Sie sie dazu bringt, immer weitere Fragen zu stellen. „Tut mir leid, darüber weiß ich nichts. Kann ich Ihnen mit sonst etwas helfen?“

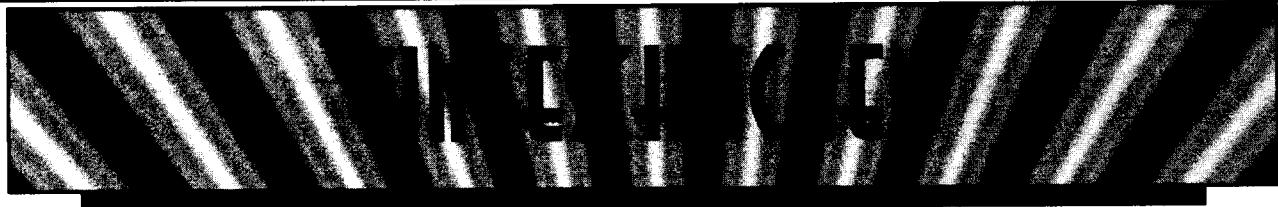
Wenn sie nach dem Drachen oder dem Ohrring gefragt wird, leugnet sie jegliches Wissen darüber, auch wenn sie mit den Aufzeichnungen des Juweliers konfrontiert wird (Siehe **Die Party ist aus, Chummers!**). Wenn die Runner zu aufdringlich werden, ruft sie vier Wachposten herbei und läßt das Team rauschmeißen.

Sobald die Runner weg sind, setzt Grier sie auf ihre schwarze Liste (siehe **Die Überzeuger**, S. 26). Wenn die Runner mehr über Emerging Futures in Erfahrung bringen wollen, müssen sie dort einbrechen. Wenn sie sich dafür entscheiden, machen Sie mit dem nächsten Kapitel weiter, **Eingeschlichen**.

KEINE PANIK

Wenn die Runner bei ihren Nachforschungen in eine Sackgasse geraten, könnten sie auf die Idee kommen, Grier zu kidnappen und zu verhören. Lassen Sie sie ruhig den Versuch machen, aber denken Sie daran, daß die Überzeuger ja auch hinter dem Team her sind. Zum Zeitpunkt der Entführung schlagen die Überzeuger brutal zu. Das sollte das Kidnapping leicht vereiteln. Bei der anschließenden Schießerei verliert Grier eine Aktenmappe, welche die notwendigen Hinweise enthält (**Handouts 2 und 3**), um die Spieler wieder auf die Fährte zu bringen.

Wenn die Runner versuchen, Ares zu befragen, sollte der Spielleiter sie nicht weiter als bis zu einem Torhaus einen halben Kilometer vor dem Zentralkomplex kommen lassen. Ares redet mit niemandem über gar nichts. Wenn die Spieler sich mit dem Gedanken tragen, bei Ares einzubrechen, kann der Spielleiter ihnen zu dieser stilvollen Art, Selbstmord zu begehen, gratulieren. Sie hätten nicht die leiseste Chance gegen die Konzernsicherheit.



HINTER DEN KULISSEN

In diesem Kapitel wird beschrieben, was die Runner erleben, wenn sie bei Emerging Futures einbrechen.

Emerging Futures ist ein wichtiges Puzzlestück in der Vergangenheit des Drachen. Wie die Runner festgestellt haben werden, wenn sie sich direkt an EF gewandt haben, ist die Denkfabrik nicht bereit, Fragen zu beantworten bzw. zur Kenntnis zur nehmen. Es gibt bei Emerging Futures Informationen zu holen, aber um da dran zu kommen, muß das Team einbrechen.

Wenn die Spieler den Entschluß, EF zu durchsuchen, gefaßt haben, sollte der Spielleiter ihnen einige nützliche Hinweise geben. Er sollte ihnen ausdrücklich nahelegen, vor dem Eindringen so etwas wie einen Angriffsplan auszuarbeiten und sich erstmal zu überlegen, was sie eigentlich suchen und wo sie glauben, es finden zu können. Im EF-Gebäude herumzustreunen und ihre Nasen in jeden Raum zu stecken, wird mit ziemlicher Sicherheit tödlich für sie sein. Obwohl die Sicherheitstruppe des Gebäudes eigentlich unterbesetzt ist, sind die Leute doch kompetent und gut bewaffnet, und sie haben ihre Auseinandersetzungen mit den Ares-Kommandos und einem Drachen nicht vergessen. Sie werden erst schießen und später Fragen stellen. Es wäre für die Charaktere zudem ratsam, erst nachts in das Gebäude einzudringen, wenn wirklich nur die Wachen im Haus sind.

Wenn im Team ein Decker ist, wird er vielleicht versuchen wollen, ins EF-System zu decken. Die Matrixadresse von seinen Connections zu bekommen, wird kein Problem für ihn sein, aber er wird feststellen, daß EF das System vom Netzwerk abgeschnitten und in der Nacht heruntergefahren hat, um zu verhindern, daß Ares-Decker irgendwelchen Unfug treiben.

Der Spielleiter sollte dem Team vielleicht auch vorschlagen, zunächst die Lage zu peilen, um von draußen herauszufinden, wie man am besten nach drinnen kommt. Folgende Möglichkeiten bieten sich den Runnern: der Haupteingang (mutig, aber dumm), zwei Notausgänge im Erdgeschoß, die Fenster (eines in jedem Raum) oder das Dach, wenn die Runner dort hinauf kommen können.

EINDRINGEN

Wenn die Runner durch den Haupteingang kommen wollen, müssen sie an den zwei Wachposten in der Lobby vorbei. Außerdem hat die Tür ein Magschloß. Es kann mit den richtigen Werkzeugen und einer bestandenen Elektronik(5)-Probe überbrückt werden. Das Schloß kann auch durch einen Schalter am Rezeptionstresen am anderen Ende der Halle deaktiviert werden. Die Wachen sind zu intelligent, um sich zum Öffnen der Tür belabern zu lassen (Nee, wir haben keine Pizza bestellt, Chummer. Hau ab.). Die Eingangstüren haben eine Barrierestufe von 5. Wenn die Runner durch die Notausgänge oder die Fenster eindringen wollen, müssen sie zuerst die Alarmanlage mit einer Elektronikprobe überlisten. Der Mindestwurf für die Fenster ist 7, für die Notausgänge 6. Wenn sie über das Dach kommen, müssen sie den Alarm an der Tür zum Treppenhaus überwinden (Mindestwurf 5).

GEBAÜDESICHERHEIT

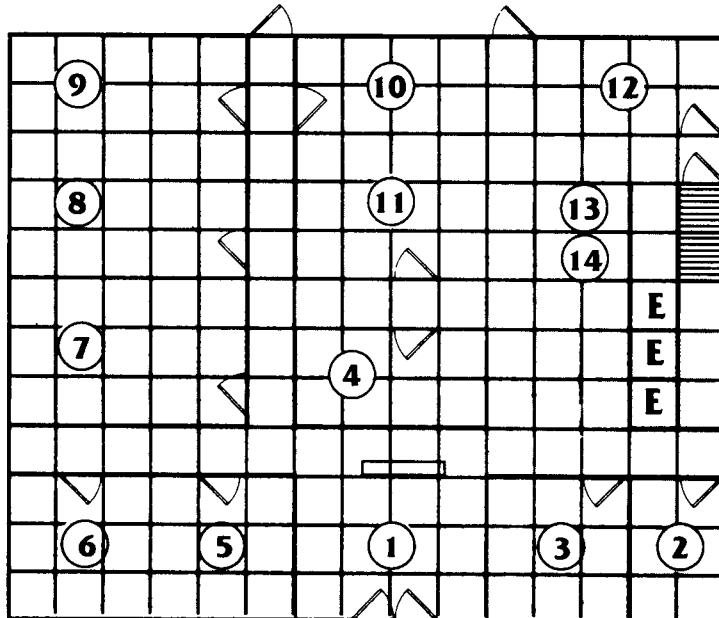
Im Gebäude halten sich 25 Sicherheitsleute auf, darunter ein Rigger und zwei Magier. Die Magier haben einen Feuer- und einen Erdelementar beschworen, die im Astralraum um das Gebäude patrouillieren. Jeder Magier, der versucht, auf astralem Wege in das Gebäude einzudringen, wird sofort von diesen Elementargeistern angegriffen. Die Daten der Wachposten finden Sie weiter unten. Die Elementare haben Kraft 4.

Im vierten Stock befinden sich vier Wächter, im ersten, zweiten und dritten jeweils zwei und die restlichen 15 im Erdgeschoß. Alle 15 Minuten machen auf jeder Etage zwei Wachposten ihre Runde, wobei sie jeden Raum kontrollieren. Alle Wachposten sind mit Cyberfunk ausgerüstet. Wenn sie feststellen, daß etwas nicht stimmt, benachrichtigen sie die Sicherheitszentrale und greifen dann an.

Wenn Alarm gegeben wird, oder wenn in der Sicherheitszentrale jemand Schüsse hört, benutzt er zunächst den Funk, um die anderen Wachposten zu alarmieren und den Zwischenfall zu lokalisieren. Die Sicherheitszentrale kann die Fahrstühle kontrollieren, sie ins Erdgeschoß fahren und verriegeln. Drei Viertel der Wachposten konzentrieren sich auf den Ort des Geschehens. An jedem Ausgang im Erdgeschoß werden zwei Wachen postiert.

Der Rigger kontrolliert zwei Jäger-Überwachungsdrohnen (SR II, S. 253), die mit jeweils zwei Leichten MGs bewaffnet sind (jeweils 200 Schuß Munition). Die Drohnen sind klein genug, um unter der erfahrenen Kontrolle des Riggers im Gebäude eingesetzt zu werden. Wenn sich der Zwischenfall in einem der oberen Stockwerke ereignet, schickt der Rigger die Drohnen mit dem Aufzug nach oben und direkt an die Kehle der Runner. Die Wachposten folgen Gewehr bei Fuß und metzeln den Rest des Teams nieder. Sie sind nicht an Gefangenen interessiert.





EMERGING FUTURES -

LEGENDE

ERDGESCHOSS

Soweit nicht anders angegeben, sind alle Türen unverschlossen. Bis auf eine oder zwei Ausnahmen sind alle verschlossenen Türen mit Magschlössern Stufe 5 versehen.

Eingangshalle (1)

Hier ist der Haupteingang des Gebäudes. Zwei Posten überwachen den Bereich, einer hinter dem Rezeptionstresen gegenüber den Türen, der andere läuft herum.

Emerging Futures Sicherheitskräfte (zwei)

K	S	St	C	I	W	E	M	R	Rüstung
5	4	5	3	4	3	5,05	-	4	(5/3)

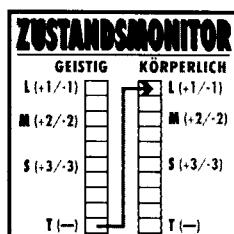
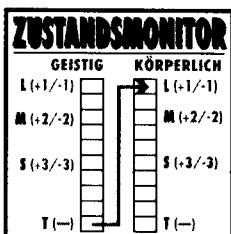
Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 5

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 6, Feuerwaffen 6, Heimlichkeit 3, Militärische Theorie 2, Waffenloser Kampf 6

Cyberware: Cyberaugen (Lichtverstärkung), Funk

Ausrüstung: Panzerjacke, Uzi III, 3 Ersatzstreifen



Büro (2)

Dieser Raum ist verschlossen. Das kleine Büro gehört dem Personalchef des Konzerns. Hier steht ein Schreibtisch mit einem Computerterminal, und an der Wand befinden sich Bücherregale. Ansonsten gibt es hier nichts von Wert. Das Terminal ist zwar mit dem System des Gebäudes verbunden, aber da das System heruntergefahren wurde, kommt man hier an keine Daten über Projekt Cerberus.

Büro (3)

Dies ist das Büro des stellvertretenden Personalchefs. Es ist identisch mit Raum 2.

Sicherheitszentrale (4)

In der Sicherheitszentrale des Gebäudes halten sich fünf Wachen sowie zwei Magier und ein Rigger auf. An Haken neben der Tür hängen fünf Magschlüssel, und ein verschlossener Wandschrank enthält zwei Remington Roomsweeper mit jeweils 40 Schuß Munition. Die beiden Drohnen des Riggers sowie seine Kontrollausrüstung befinden sich ebenfalls hier. Hier sind auch die Kontrollen für die Aufzüge und die Waffendetektoren, aber letztere können nur bedient werden, wenn das Computersystem arbeitet.

Emerging Futures Sicherheitskräfte (fünf)

K	S	St	C	I	W	E	M	R	Rüstung
5	4	5	3	4	3	5,05	-	4	(5/3)

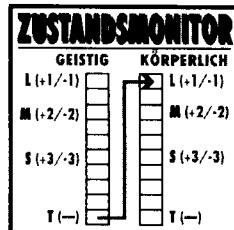
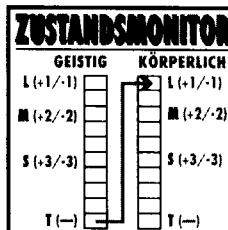
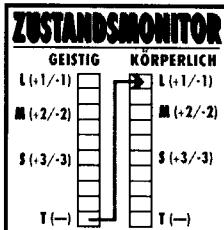
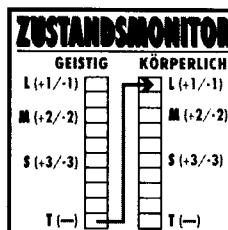
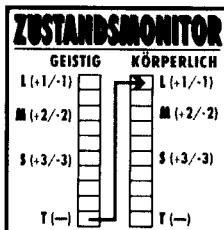
Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 5

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 6, Feuerwaffen 6, Heimlichkeit 3, Militärische Theorie 2, Waffenloser Kampf 6

Cyberware: Cyberaugen (Lichtverstärkung), Funk

Ausrüstung: Panzerjacke, Uzi III, 3 Ersatzstreifen



Sicherheitsmagier (zwei)

Die Sicherheitsmagier sind genauso gekleidet und ausgerüstet wie die Sicherheitskräfte. Im Kampf versuchen sie, ihre wahren Fähigkeiten zu verbergen. Bedenken Sie, daß ein Magier nicht unbedingt wild gestikulieren oder Beschwörungsgesänge von sich geben muß, um einen Spruch zu wirken.

K	S	St	C	I	W	E	M	R	Rüstung
2	3	1	1	5	3	6	6	4	(5/3)

Initiative: 4 + 1W6

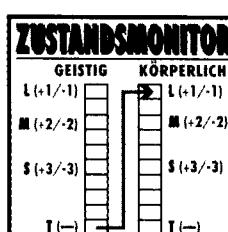
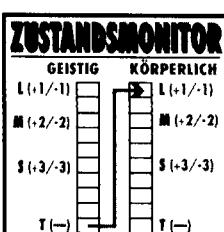
Würfelpools: Kampf: 5, Magie: 6

Fertigkeiten: Beschwören 6, Feuerwaffen 2,

Gebräuche(Konzern) 4, Hexerei 6, Magietheorie 6, Psychologie 2, Verhandlung 2

Sprüche: Energieball 6, Manapfeil 6, Heilen 3, Winterschlaf 5

Ausrüstung: Panzerjacke, Uzi III, 3 Ersatzstreifen



Rigger (einer)

Der Rigger hält sich in der Sicherheitszentrale auf. Er verläßt diesen Raum nicht, sondern schickt seine Drohnen aus, um Störungen zu untersuchen.

K	S	St	C	I	W	E	M	R	Rüstung
5	6	4	4	6	5	1,1	-	6	(5/3)

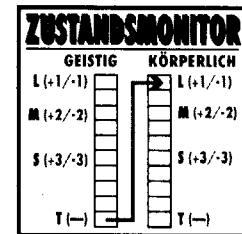
Initiative: 6 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 8, Steuern: 6

Fertigkeiten: Auto 6, Computer 3, Elektronik 3, Feuerwaffen 2, Geschütze 4, Motorrad 4

Cyberware: Cyberaugen (Lichtverstärkung und Blitzkompensation), Datenbuchse, Funk, Riggerkontrolle Stufe 2, Smartverbindung

Ausrüstung: Fernsteuerungsdeck mit drei Slave Ports, Panzerjacke, Uzi III, 3 Ersatzstreifen



Jäger/Überwachungs-Drohne

Handling: 4

Geschwindigkeit: 63

Rumpf: 4

Panzerung: 0

Signatur: 3

Pilot: 2

Waffen: 2 LMGs mit je 200 Schuß

FAHRZEUG		ZUSTANDSMONITOR
TYP		ZERSTÖRT?
HANDUNG	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GESCHW.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
RUMPF	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PANZERUNG	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SIGNATUR	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PILOT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
FIREFPOINTS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
HARDPOINTS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SCHWERER-SCHADEN		
MITTL.-SCHADEN		
LEICHTER-SCHADEN		

Büro (5)

Das Büro des PR-Chefs. Es ist identisch mit Raum 2.

Büro des Sicherheitschefs (6)

Dieser Raum ist mit einem Magschloß Stufe 7 verschlossen. In einer Schublade des Schreibtisches befinden sich ein Magschlüssel und eine Ruger Super Warhawk.

Konferenzraum (7)

In diesem Raum stehen ein großer Trideo-Projektor und ein runder Tisch mit 15 Stühlen.

Werkstatt (8)

Die Tür ist verschlossen. Der Arbeitsplatz der beiden Techniker des Gebäudes. Hier ist jede Menge Werkzeug zu finden.

Lager (9)

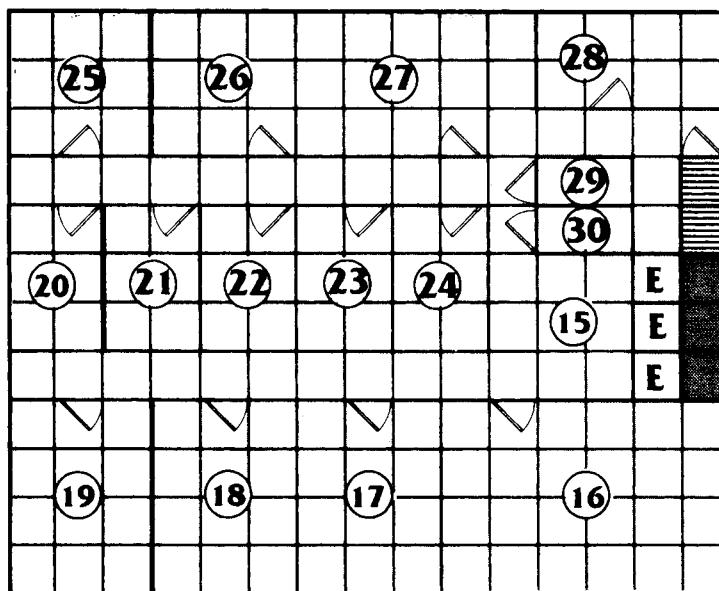
Die Tür ist verschlossen. Hier werden externe Schaltkreise und andere Computer-Ersatzteile aufbewahrt.

Generatorraum (10)

Die Tür ist verschlossen. Hier stehen zwei Notstrom-Generatoren für einen eventuellen Stromausfall.

Computer Mainframe (11)

Hier halten sich zwei Wachtposten auf, die umhergehen und sich unterhalten. In diesem Raum befindet sich der Mainframe des Computersystems, in dem alle wichtigen Daten des Konzerns gespeichert sind. Ein Decker kann sich direkt in den Mainframe einloggen und die Daten untersuchen, aber dafür muß die Maschine angeschaltet und die Programme geladen werden. Das dauert etwa fünf Minuten. Der Mainframe enthält keine Daten über Cerberus.



Erster und zweiter Stock

= 2 Meter

Emerging Futures Sicherheitskräfte (zwei)

K	S	St	C	I	W	E	M	R Rüstung
5	4	5	3	4	3	5,05	-	4 (5/3)

Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 5

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 6, Feuerwaffen 6, Heimlichkeit 3, Militärische Theorie 2, Waffenloser Kampf 6

Cyberware: Cyberaugen (Lichtverstärkung), Funk

Ausrüstung: Panzerjacke, Uzi III, 3 Ersatzstreifen

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)

Aufenthaltsraum (12)

Hier halten sich zwei Sicherheitskräfte auf, die sich gerade an den Snackautomaten bedienen.

Emerging Futures Sicherheitskräfte (zwei)

K	S	St	C	I	W	E	M	R Rüstung
5	4	5	3	4	3	5,05	-	4 (5/3)

Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 5

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 6, Feuerwaffen 6, Heimlichkeit 3, Militärische Theorie 2, Waffenloser Kampf 6

Cyberware: Cyberaugen (Lichtverstärkung), Funk

Ausrüstung: Panzerjacke, Uzi III, 3 Ersatzstreifen

Toiletten (13-14)

ERSTER UND ZWEITER STOCK

Diese Stockwerke sind identisch aufgebaut. Soweit nicht anders angegeben, sind alle Türen mit Magschlössern Stufe 5 verschlossen.

Lobby (15)

Wenn die Wachen nicht gerade ihre Runde machen, halten sie sich hier auf.

Emerging Futures Sicherheitskräfte (zwei)

K	S	St	C	I	W	E	M	R Rüstung
5	4	5	3	4	3	5,05	-	4 (5/3)

Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 5

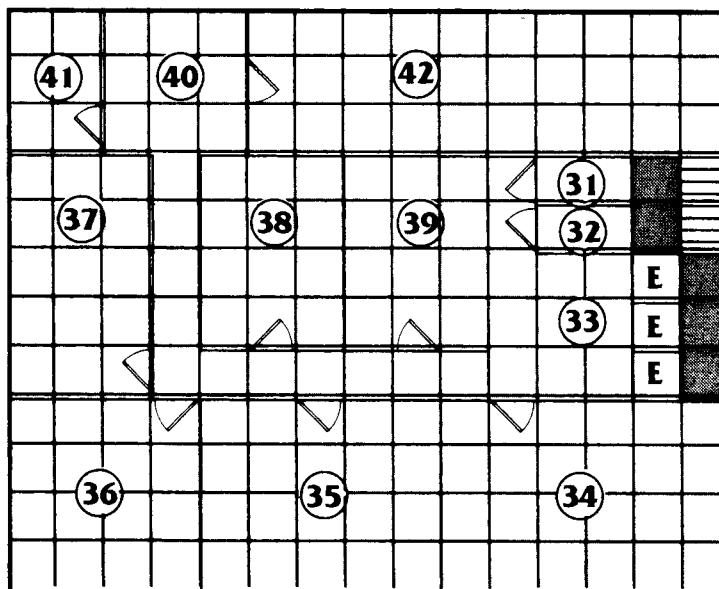
Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 6, Feuerwaffen 6, Heimlichkeit 3, Militärische Theorie 2, Waffenloser Kampf 6

Cyberware: Cyberaugen (Lichtverstärkung), Funk

Ausrüstung: Panzerjacke, Uzi III, 3 Ersatzstreifen

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)



Dritter Stock

= 2 Meter

Konferenzraum (16)

Dieser Raum ist identisch mit Raum 7.

Büros der Wissenschaftler (17–19)

Die Büros der wichtigsten Wissenschaftler von EF sind alle verschlossen. Die meisten Räume sind ziemlich durcheinander, überall liegen Papiere herum. Viele Berichte liegen auf den Schreibtischen und sind in den Computerterminals gespeichert, aber nirgendwo wird Projekt Cerberus erwähnt.

Arbeitsräume (20–24)

Alle Türen sind verschlossen. In jedem Raum stehen ein Schreibtisch, ein Stuhl und ein Computer. Ansonsten gibt es hier nichts Wertvolles.

Verwaltungsbüros (25–27)

Diese Räume sind identisch mit den Büros im Erdgeschoß. Hier findet man viele Abrechnungen, Zeitpläne und abteilungsininterne Berichte, aber nichts, das mit Cerberus zu tun hat.

Koperraum (28)

Die Tür ist verschlossen. Hier stehen Kopierer, Faxgeräte und ein Reißwolf.

Toiletten (29–30)

DRITTER STOCK

Soweit nicht anders angegeben, sind alle Türen mit Magschlössern Stufe 8 gesichert. Wenn ein Runner versucht, eine Tür kurzzuschließen, und dabei versagt, wird in der Sicherheitszentrale ein Alarm ausgelöst, bei dem auch die Tür identifiziert werden kann, an der herumgepfuscht wurde.

Toiletten (31–32)

Lobby (33)

Wenn die Wachen nicht ihre Runde machen, halten sie sich hier auf.

Emerging Futures Sicherheitskräfte (zwei)

K	S	St	C	I	W	E	M	R	Rüstung
5	4	5	3	4	3	5,05	–	4	(5/3)

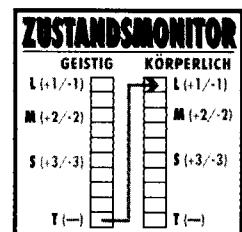
Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 5

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 6, Feuerwaffen 6, Heimlichkeit 3, Militärische Theorie 2, Waffenloser Kampf 6

Cyberware: Cyberaugen (Lichtverstärkung), Funk

Ausrüstung: Panzerjacke, Uzi III, 3 Ersatzstreifen

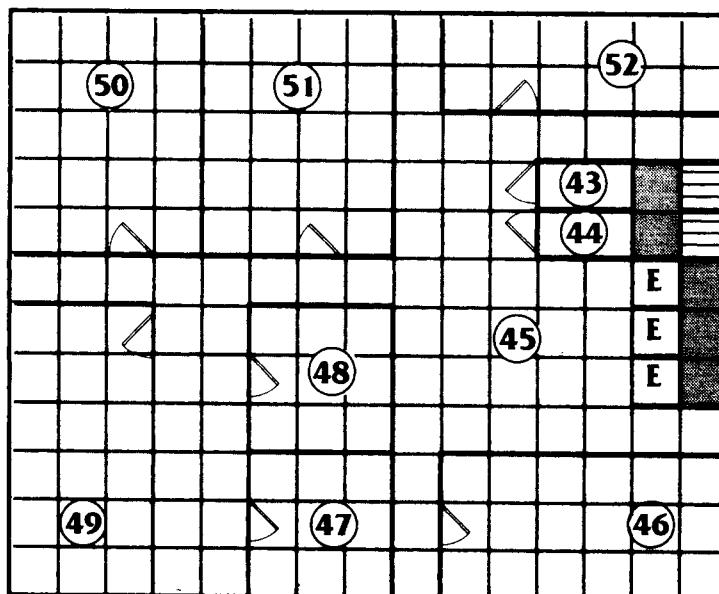


Bereiche Forschung und Entwicklung (34–38)

Die Türen sind mit hochentwickelten Magschlössern(8) gesichert. Wenn ein Runner versucht, eine Tür kurzzuschließen, und dabei versagt, wird in der Sicherheitszentrale ein Alarm ausgelöst, bei dem auch die Tür identifiziert werden kann, an der herumgepfuscht wurde. Diese Räume enthalten gewaltige, komplizierte Anlagen, die für eine Reihe von unidentifizierbaren Forschungsprojekten gebraucht werden.

Computerraum (39)

An dieser Tür befindet sich ebenso ein Schloß wie an den F&E-Räumen. Hier befindet sich ein gesonderter Computer, mit dem die Forschungsgruppen aufwendige Simulationen durchführen können. Ein Decker kann sich hier direkt einloggen, oder ein anderer Charakter kann über Tastatur und Monitor an der Anlage arbeiten. Ein Decker kann die Dateien mit einer bestandenen Computer(4)-Probe untersuchen. Die Zeit für eine gründliche Untersuchung beträgt eine Stunde minus zehn Minuten für jeden zusätzlichen Erfolg. Über das Terminal kann auf dieselben Informationen zugegriffen werden. Der Charakter muß eine Computer(2)-Probe bestehen, und die Zeit für die Suche beträgt drei Stunden minus zehn Minuten für jeden zusätzlichen Erfolg. Die User-Dateien zeigen an, daß alle Dateien mit der Kennung CER-



Vierter Stock

□ = 2 Meter

BERUS vor einer Woche gelöscht wurden, und zwar unter dem Usernamen GRIER-DOP.

Beobachtungsraum (40)

In der linken und rechten Wand des Raumes befinden sich große Beobachtungsfenster, und zu den Räumen 41 und 42 führen Türen. Beide Fenster sind zerbrochen, aber man sieht bereits Spuren von Reparaturarbeiten, auch für die vielen Einschußlöcher und Kratzer an den Wänden. Eine Wand ist schon teilweise neu gestrichen worden.

Cerberus Prototyp (41)

Hier standen einmal der Prototyp des Cerberus-Decks und die Meßgeräte. Jetzt befinden sich hier Sägeböcke, Isolationsmaterial, Drahtbündel usw. Der Raum wird renoviert, und die gesamte elektronische Ausstattung wurde entfernt. Die Glasfenster an der Außenwand des Raumes sind auch vor kurzem erneuert worden. Die Luft riecht noch nach Rauch.

Simslinn-Raum/Tieraufbewahrung (42)

Die Tür ist verschlossen. Der Raum wurde größerenteils durch die Raserei des Drachen verwüstet, aber immer noch befinden sich hier die Überreste eines Computer-Überwachungssystems, teure Simdecks und mehrere Käfige. Wenn die Runner den Raum untersuchen, können sie entweder eine Computer(B/R)- oder eine Elektronik(B/R)-Probe mit einem Mindestwurf von 4 ablegen, um die Gerätschaften zu identifizieren. Bei Erfolg können die Charaktere Enzephalographen, programmierbare Simdecks und Lebensfunktions-Monitore identifizieren. Wenn die Charaktere die Simdecks untersuchen, müssen sie eine Intelligenz(5)-Probe bestehen. Gelingt es ihnen, bemerken sie, daß sich in einem der Decks noch eine Speicherkassette befindet. Wenn sie diese herausnehmen und untersuchen, ist es offensichtlich, daß die Kassette irreparabel beschädigt ist, aber sie ist beschriftet „CERBERUS: Matrix-Sim 2.0 (Eintritts-Simulation)“.

VIERTER STOCK

Soweit nicht anders angegeben, sind alle Türen mit einem Magschloß Stufe 8 gesichert. Wenn jemand versucht, die Türen kurzzuschließen, und dabei scheitert, wird in der Sicherheitszentrale ein Alarm ausgelöst.

Toiletten (43–44)

Lobby (45)

Hier halten sich die Sicherheitskräfte auf, wenn sie nicht gerade patrouillieren.

Emerging Futures Sicherheitskräfte (vier)

K	S	St	C	I	W	E	M	R	Rüstung
5	4	5	3	4	3	5,05	-	4	(5/3)

Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 5

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 6, Feuerwaffen 6, Heimlichkeit 3, Militärische Theorie 2, Waffenloser Kampf 6

Cyberware: Cyberaugen (Lichtverstärkung), Funk

Ausrüstung: Panzerjacke, Uzi III, 3 Ersatzstreifen

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (—)	T (—)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (—)	T (—)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (—)	T (—)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (—)	T (—)

Hauptkonferenzraum (46)

Dieser Raum ist identisch mit Raum 7.

Büro des Forschungsdirektors (47)

Die Tür zu diesem Büro ist verschlossen. Zwischen den Papieren auf dem Schreibtisch liegt eine Notiz von Justine Grier:

Bob: Wo bleibt die Durchführbarkeits-Studie zu Cerberus? Sie hätten sie längst bei meiner Sekretärin abgeben müssen. Ich brauche sie so schnell wie möglich!

Büro des EDV-Direktors (48)

Die Tür ist verschlossen. Hier findet man nichts, das mit Cerberus zu tun hat, aber das Cyberdeck, das sich in dem Schrank neben dem Schreibtisch befindet, ist tatsächlich ein Fairlight Excalibur!

Büro des Director of Operation (49)

Justine Griers ehemaliges Büro. Der Raum ist leer.

Büro des Präsidenten (50)

Dies ist Griers neues Büro. Die Tür ist mit einem Magschloß Stufe 9 gesichert. Justines Schreibtisch ist mit Berichten und Planungsunterlagen bedeckt. Unter einem Papierstapel liegt ein großer Umschlag, an den ein Notizzettel geheftet ist.

In dem Umschlag finden die Runner Kopien des Cerberus-Projektentwurfs (**Handout 2**) und des Fortgangsberichtes (**Handout 3**). Wenn die Runner nach dem Dokumenten-Verzeichnis suchen, werden sie es in der obersten Schreibtischschublade finden. Hier werden über 200 Dokumente und Computerdateien aufgelistet, die im Zusammenhang mit Projekt Cerberus stehen, von ersten Studien bis zu Konstruktionsplänen des Cerberus-Decks. Die Signaturen und Daten neben praktisch jedem Dokument zeigen an, daß das Material gelöscht oder zerstört wurde. Etwa die Hälfte der Dokumente hat einen Stern neben dem Namen. Der Stern ist in einer Fußnote erklärt.

„Der Stellvertreter des 'Vorsitzenden' hat Kopien dieser Daten entwendet. Unser Sicherheitsteam hat den Stellvertreter als einen ehemaligen Shadowrunner namens Coinspinner identifiziert. Er ist noch auf freiem Fuß, hat die Dokumente bislang jedoch nicht der Presse zugespielt. (Das ist möglicherweise eine Art Versicherungsstrategie.)“

Darunter steht handschriftlich:

„Frage: Justine, halten Sie es wirklich für sinnvoll, unser bestes Shadowrunner-Team einzusetzen, nur um Neugierige abzuschrecken? Warum nur abschrecken? Wir sind schon weit genug. Warum lassen wir die Neugierigen nicht eliminieren und machen weiter wie gewohnt?“

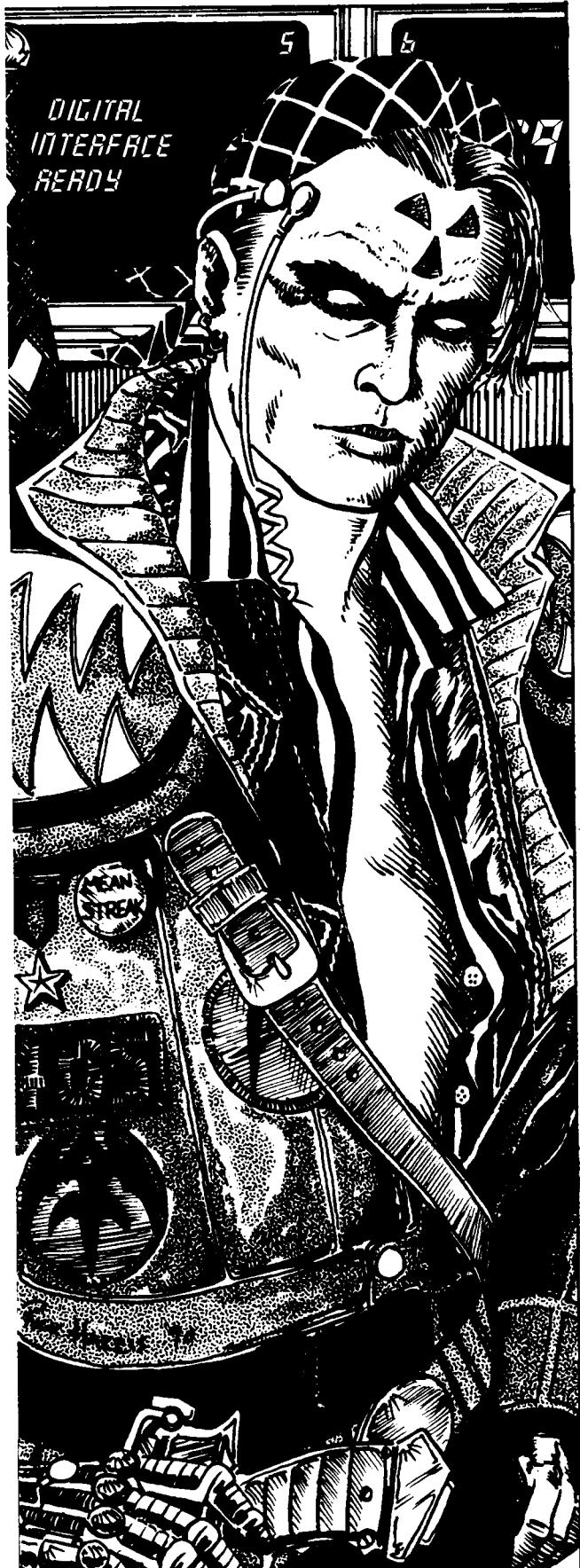
Ansonsten gibt es in diesem Raum nichts Wertvolles.

Büro des Vizepräsidenten (51)

Die Tür ist verschlossen. In diesem Raum gibt es nichts, das mit Cerberus zu tun hat.

KEINE PANIK

Wenn es schlecht läuft, können die Runner bei dem Einbruch bei Emerging Futures einige Verluste erleiden. Der Spielleiter sollte die Sicherheitskräfte voll ausreizen, aber doch versuchen, es den Spielern nicht zu schwer zu machen. Wenn ein Alarm ausgelöst wird, lassen Sie den Spielern etwas Zeit, sich einen Fluchtweg zu überlegen, während die Wachen im Anmarsch sind. Wenn nichts mehr geht, können sie immer noch durch die Fenster raus. Wenn die Runner meinen, es auf die harte Tour austragen zu müssen, lassen Sie sie ruhig. Vielleicht haben sie sogar Glück und überleben.





HINTER DEN KULISSEN

Jetzt, da Emerging Futures weiß, daß es von einem Drachen manipuliert wurde, hat die momentane Präsidentin Justine Grier einen Plan ausgearbeitet, der Ares Macrotechnology beschwichtigen soll, aber auch verhindern soll, daß etwas zur Presse durchsickert. Grier gibt eine Menge Geld aus für Shadowrunner und Schlägertypen, um Colinspinner und den Drachen aufzuspüren und sämtliche Informationen zum Projekt Cerberus zu eliminieren. Das bedeutet, daß sämtliche Projektdateien, die Daten, die Colinspinner gestohlen hat, und Bestellung und Rechnung für den Ohrring des Drachen zerstört werden müssen. Das bedeutet aber auch, jeden einzuschüchtern, der wegen dem Projekt herumschnüffelt, bzw. die umlegen zu lassen, die zu hartnäckig sind oder zuviel wissen.

Wenn die Charaktere in den Überfall auf den Juwelier geraten (**Die Party Ist aus, Chummers!**, S. 5) oder direkt zu Emerging Futures kommen und zuviele Fragen stellen (**Was für ein Ohrring?**, S. 8), landen sie auf Griers Schwarzer Liste. Sie gibt ihrem besten Shadowrunner-Team den Auftrag, diesen Neugierigen etwas Angst einzujagen oder, wenn das nichts nützt, sie loszuwerden – auf Dauer.

Wie Blackwings Team sich im einzelnen mit den Spielercharakteren befaßt, bleibt dem Spielleiter überlassen. Er entscheidet, wann die Zeit reif ist, die Spannung ein wenig anzuheizen, der Paranoia mal wieder etwas Nahrung zu geben oder einfach eine langweilige Sequenz etwas aufzupeppen.

Blackwings Team sollte die Warnung so überbringen, daß die Charaktere sich verwundbar oder gar schutzlos fühlen. Einige Vorschläge:

Wenn die Charaktere Blackwing aus dem Abenteuer **Flaschendämon** kennen, geht der Elf plötzlich auf der Straße neben einem von ihnen.

„Hallo, Freunde“, sagt er. „Sieht aus, als würden wir wieder einmal auf verschiedenen Seiten stehen. Letztes Mal habe ich eure Fähigkeiten unterschätzt, aber das wird mir diesmal nicht passieren. Ich würde vorschlagen, daß ihr einen langen Urlaub macht, weit weg von dieser ungesunden Stadt. Andernfalls könnte es passieren, daß ihr irgendwann aufwacht und eins von diesen Dingern auf eure Köpfe zeigt.“ (Er zeigt auf eine rote Lasermarkierung, die auf der Stirn eines der Charaktere aufgetaucht ist. Wenn die Charaktere nicht sofort in Deckung gehen, sollten ein paar gutgezielte Beinahetreffer von Renders Sturmgewehr sie schnell dazu bringen. Sobald die Runner in Deckung sind, ist Blackwing verschwunden.)

Die Charaktere kehren in die Wohnung eines der Teammitglieder zurück, um nachzudenken, ihre Wunden zu behandeln oder ähnliches. Als sie die Tür aufschließen, hören sie, daß in der Wohnung das Trideo läuft. Whitefeather sitzt auf einem Stuhl, isst ein Sandwich und sieht Trideo.

„Hey! Wird aber auch Zeit!“ sagt er fröhlich. „Kommt rein! Ihr verpaßt das beste!“ Wenn die Charaktere eintreten und wissen wollen, wer er ist und was er hier macht, sagt er: „Ich bin hier, um euch einen Gefallen zu tun. Jemand schickt mich mit der Botschaft, daß ihr allmählich ein klein wenig zu neugierig über bestimmte Angelegenheiten werdet, und das macht diesen Jemand nicht besonders glücklich.“ Whitefeather erhebt sich und geht zur Tür. „Wenn ihr nicht aufhört zu schnüffeln, könnte dieser Jemand einen anderen Jemand schicken, der hier einbricht, genau wie ich es getan habe, alles ein wenig durchsucht, wie ich es getan habe, und vielleicht eine kleine Bombe hinterläßt, wie ich es vielleicht getan habe.“ Damit huscht Whitefeather aus der Tür und ist verschwun-

den. Die Runner bleiben mit einem flauen Gefühl im Magen und auf tickende Geräusche lauschend zurück.

Die Charaktere gehen gerade auf eines ihrer Fahrzeuge zu, als Rhiannon ihnen aus einer Seitenstraße etwas zuwirft.

„Ich würde an eurer Stelle nicht weitergehen“, sagt sie. Wenn die Runner fragen, warum, antwortet sie: „Weil ihr ziemlich neugierig ausseht. Und neugierige Leute machen sich manchmal etwas unbeliebt. Sie machen sich manchmal sogar Feinde, ihr weißt schon, solche, die sich mit Autobomben auskennen.“ Die ferngesteuerte Bombe explodiert und fetzt das Fahrzeug in Stücke. Als sich der Rauch verzogen hat, ist Rhiannon verschwunden.

Wenn die Runner sich von keiner dieser Warnungen einschüchtern lassen (was wir auch nicht hoffen wollen!), versucht Blackwings Team, sie zu töten. Das Wie und Wann bleibt wieder dem Spielleiter überlassen, der damit das Abenteuer etwas würzen kann. Generell wird Blackwing versuchen sicherzugehen, also Hinterhalte gegenüber Frontalangriffen bevorzugen. Seine bevorzugten taktischen Mittel sind besonnen plazierte Bomben, Heckenschützen und Hinterhalte gegen einzelne Charaktere. Blackwing greift jeweils nur einmal an. Wenn der Schuß oder die Bombe nichts erreichen, taucht sein Team unter und versucht es später noch einmal. Der Spielleiter kann Blackwings Team als erfahrene, zermürbende, ermüdende Guerilla spielen, die immer dann auftaucht, wenn die Runner den Ärger am wenigsten gebrauchen können, und dann wie Gespenster verschwindet. Wenn die Runner schließlich auf dem Höhepunkt des Abenteuers Blackwings Team von Angesicht zu Angesicht gegenüber stehen können (**Noch 'ne Befreiung?**, S. 45), werden sie jede einzelne Minute dieser Konfrontation genießen.



Es folgen die Daten von Blackwings Team.

BLACKWING

Blackwing ist ein erstklassiger elfischer Runner, dessen Dienste sehr gefragt sind. Seinen letzter Run in Seattle, beschrieben in **Flaschendämon**, führte er im Auftrag hochrangiger Elfen in Tir Tairngire aus. Es wäre untertrieben zu sagen, daß Blackwings Auftraggeber wenig erfreut war, als der Elfensamurai bei seiner Mission nicht den erhofften Erfolg erzielte. Der Tir-Adlige behauptete, Blackwing hätte versucht, ihn zu hintergehen, indem er ihm eine Fälschung des Götzenbildes lieferte, um das sich das Abenteuer dreht. Der Elf wurde des Verrats für schuldig befunden und zum Tode verurteilt. Mit Rhiannons Hilfe entkam Blackwing in den California Free State, wo er sich nach San Francisco begab. Bevor er sich wieder in die Schatten wagte, ließ er seine Chromteile in einer Schattenklinik modifizieren.

Mitte des Jahres 2051 kamen Blackwing und Rhiannon zurück nach Seattle und ließen sich für „Sicherheits“dienste anwerben.

Blackwing wird alles nötige tun, um seinen Job zu erledigen. Er beschützt sein Team soweit wie möglich, wobei er keine Rücksicht auf sich selbst nimmt. Er sieht dem Tod furchtlos ins Auge und schrekt nicht einmal vor den riskantesten Manövern zurück.

Attribute

Konstitution: 5 (6)
 Schnelligkeit: 6
 Stärke: 4 (7)
 Charisma: 3
 Intelligenz: 5
 Willenskraft: 5
 Essenz: 0,16
 Reaktion: 5 (11)
 Initiative: 11 + 4W6

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (-2/-2)	M (+2/-2)
S (-3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)

Cyberware (Alpha-Standard)

Cyberohren mit Audioverstärker
 Cybergliedmaßen (beide Arme) mit Smartverbindung und erhöhter Stärke (3)
 Funk
 Reflexbooster (3)

Fertigkeiten

Auto: 5
 Nahkampfwaffen: 5
 Computer: 4
 Elektronik: 4
 Feuerwaffen: 8
 Gebräuche (Straße): 5
 Waffenloser Kampf: 7

Würfelpools

Kampf: 8

Ausrüstung

Ares Predator, 3 Ersatzstreifen, Smartgun-Verbindung
 DocWagon™-Vertrag (Gold)
 Eurocar Westwind 2000
 FN HAR, 2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung, Gasventil-II
 Katana
 Panzerkleidung Trés Chic

Kräfte

Lichtverstärkeraugen

Schwächen

Allergie (Sonnenlicht, Lästig)



DIE ÜBERZEUGER

RHIANNON

Rhiannon ist eine elfische Kampfmagierin, die kürzlich aus dem Tir Tairngire-Militär desertierte. Blackwing und Rhiannon trafen sich im Tir und begannen eine lockere Liebesbeziehung. Erst als Blackwing zum Tode verurteilt wurde, merkte Rhiannon, wie sehr sie den düsteren und bedrohlich wirkenden Elfen wirklich liebte. Sie warf ihre Karriere hin, half Blackwing, aus dem Gefängnis zu entkommen, und die beiden flohen in den California Free State.

Rhiannon ist ruhig und zurückhaltend und hat einen eisernen Willen. Sie ist eigentlich eine mitfühlende Person, aber Menschen verachtet sie. Ihre ganze Loyalität gilt Blackwing.

Attribute

Konstitution: 2(4)

Schnelligkeit: 4

Stärke: 2

Charisma: 2

Intelligenz: 5

Willenskraft: 5

Essenz: 5

Magie: 5

Reaktion: 4

Initiative: 4 + 2W6

Cyberware (hypoallergen)

Verstärkte Reflexe (1)

Smartverbindung

Fertigkeiten

Beschwören: 3

Feuerwaffen: 3

Gebräuche (Straße): 2

Hexerei: 6

Magietheorie: 4

Waffenloser Kampf: 2

Würfelpools

Kampf: 7

Magie: 6

Ausrüstung (hypoallergen)

Flash-Paks (3)

HK 227, 4 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung

Kraftfokus (1)

Panzerjacke

Ruger Super Warhawk, Muni für 4 x Nachladen,
Smartgunverbindung

Zauberspeler (Panzer/2 Erfolge)

Zauberspeler (Persönlicher Kampfsinn/4 Erfolge)

Sprüche

Kampf

Energiepfeil: 5

Manaball: 5

Manapfeil: 5

Wahrnehmung

Feinde erkennen: 2

Hellsicht: 5

Persönlicher Kampfsinn: 5

Waffen erkennen: 4

Heilung

Heilen: 3

Reaktion steigern: +2

Illusion

Maske: 3

Verwirrung: 4

Manipulation

Panzer: 5

Kräfte

Lichtverstärkeraugen

Schwächen

Allergie (Plastik, Lästig)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)



JOHN WHITEFEATHER

Unter dem Namen Sohn des Kojoten, den ihm seine Eltern gaben, wuchs John im Salish-Stamm im Staat Washington auf. In seiner Jugend war er ein ziemlicher Chaot und Unruhestifter, deshalb zwang ihn sein Vater, in die Stammesarmee einzutreten, in der Hoffnung, daß ihn das etwas reifen lassen würde. Aber genau das Gegenteil war der Fall. John nahm zwar fleißig an der Ausbildung teil, begehrte jedoch ständig gegen die militärische Disziplin auf. Schließlich, um einer Verhandlung vor dem Kriegsgericht zu entgehen, desertierte er und ging nach Seattle, wo er Render traf. Blackwing heuerte ihn an und Render vor einigen Monaten an.

Whitefeather handelt gern wie ein Verrückter, der völlig unbekümmert zu sein scheint, während ihm die Kugeln um die Ohren pfeilen. Dahinter verbirgt sich ein kalter, berechnender Geist, der sich nur dafür interessiert, wo die nächsten Nuyen herkommen. Whitefeather ist nur sich selbst gegenüber loyal.

Attribute

Konstitution: 6
Schnelligkeit: 6
Stärke: 6
Charisma: 3
Intelligenz: 5
Willenskraft: 4
Essenz: 5,3
Reaktion: 5
Initiative: 5 + 1W6

Cyberware

Retinamodifikation mit Lichtverstärkung
Smartverbindung

Fertigkeiten

Athletik: 3
Auto: 3
Nahkampfwaffen: 3
Computer(B/R): 1
Elektronik(B/R): 1
Feuerwaffen: 5
Gebräuche (Stamm): 4
Gebräuche (Straße): 5
Heimlichkeit: 3
Sprengstoffe: 3
Waffenloser Kampf: 3

Würfelpools

Kampf: 7

Ausrüstung

Beretta Model 70, 5 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung,

Gasventil-II

Medkit
Panzerkleidung
Überlebensmesser
Traumapatch (2 Stück): 4

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)



DIE ÜBERZEUGER

RENDER

Render wurde in der Hölle, die man die Redmond Barrens nennt, geboren und aufgezogen. Von seinen Eltern verlassen lernte er mit jungen Jahren die harte Kunst des Überlebens. Mit 13 war er bereits ein harter, zynischer, brutaler Überlebender der Straßen.

Eines Tages rettete Render einen etwas verrückten Menschen aus einer Messerstecherei mit einer Gruppe Orks. Render hatte eigentlich vorgehabt, den Typen selber fertigzumachen, aber irgendwas an seiner Art amüsierte ihn. John Whitefeather gab ihm etwas Geld, und die beiden wurden Partner, die gemeinsam in den Schatten laufen.

Attribute

Konstitution: 7 (8)
Schnelligkeit: 3 (7)
Stärke: 6 (10)
Charisma: 1
Intelligenz: 2
Willenskraft: 1
Essenz: 0
Reaktion: 2 (4)
Initiative: 4 + 2W6

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (-2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)

Cyberware

Kunstmuskeln (4)
Reflexbooster (1)

Fertigkeiten

Nahkampfwaffen: 3
Feuerwaffen: 5
Gebräuche (Straße): 5
Heimlichkeit: 3
Motorrad: 4
Waffenloser Kampf: 6
Wurfwaffen: 5

Ausrüstung

DocWagon-Vertrag (Platin)
Harley Scorpion
Panther Sturmkanone, 2 Ersatzstreifen, Smartgunaufsatz,
Gyrostabilisator
Panzerjacke
Ranger Arms SM-3, 3 Ersatzmagazine, Smartgunaufsatz
Remington Roomswelder, 2 Ersatzmagazine,
Smartgunaufsatz
Smartbrille

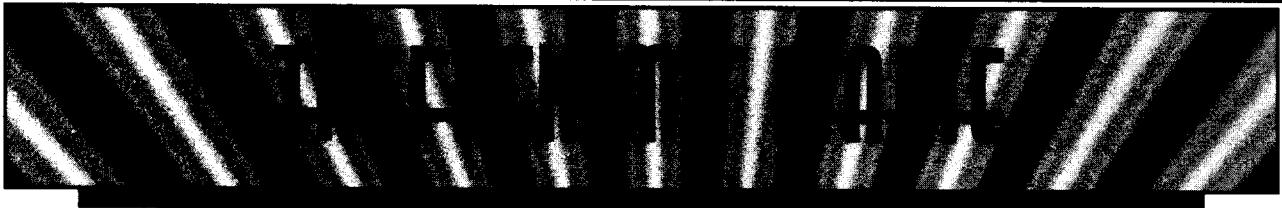
Kräfte

Dermalpanzerung (1)
Infrarotaugen
+1 Reichweite

Schwächen

Allergie (Silber, Leicht)





SAG'S IHNEN INS GESICHT

Die Adresse führt euch zu einer dieser öden, gottverlassenen Straßen, die so typisch sind für die Redmond Barrens. Ihr entdeckt kein Lebenszeichen, nicht einmal den Schwanz einer Teufelsratte. Eine einzelne verrußte Straßenlampe flackert am Ende des Blocks. Ihr fragt euch langsam, ob sich der Deal für diese Information gelohnt hat.

Ihr seht eine Treppe, die zu so etwas wie einer Kellerwohnung zu führen scheint, auf die verrotteten Türen ist das Wort Marie gekritzelt. Na was soll's, jetzt seid ihr schon mal hier ... Ihr geht die unratübersäte Treppe hinab.

Als ihr durch den Eingang geht, umfängt euch völlige Dunkelheit. Das einzige, was ihr hört, sind eure Schritte auf dem nackten Beton. (**Spieleleiterhinweis: Ein Charakter mit Lichtverstärkeraugen oder einer anderen Lichtquelle sieht so weit die Augen reichen einen engen Gang.**) Ihr merkt, daß es hier ziemlich eng sein muß, denn die Luft riecht selber eng und schwer. Mit einem Achselzucken geht ihr weiter ... und weiter. Das muß ein Gang sein, und zwar ein langer.

Endlich hört ihr andere Geräusche: ein elektronisches Dröhnen, Klicken und Summen und das sanfte Brummen eines Belüftungssystems. Dann seht ihr plötzlich vor euch eine Silhouette in einer Korona von diffusem weißem Licht. Ihr könnet schwören, daß sie vor einem Augenblick noch nicht da war.

Als ihr einen Meter näher heran seid, könnet ihr Einzelheiten erkennen. Es handelt sich um eine große, außergewöhnlich schöne Frau, die ein enganliegendes kobaltblaues Kleid trägt. Ihre feuerroten Locken ergießen sich über ihre Schultern, und ihre Zeiss-Augen scheinen von innen zu leuchten. Sie sieht euch mit einem erwartungsvollen, rätselhaften Lächeln entgegen. Als ihr sie erreicht, sagt sie mit einer tiefen, rauchigen Stimme:

„Guten Abend. Ich bin froh, daß Sie kommen konnten. Willkommen im 'Cobalt Marie'.“

HINTER DEN KULISSEN

Die Runner haben soeben das "Cobalt Marie" betreten, eines der exklusivsten Etablissements in Seattle. Die Kundschaft dieses vorgeblichen Nachtclubs ist klein, aber wohlhabend. Das "Marie" bewirbt ausschließlich die aufstrebenden und etablierten Konzerne in Seattle. Es bietet eine unauffällige, hochsichere Umgebung, in die sich die einflußreichen und ambitionierten Businessleute zurückziehen können, um auszuspannen oder (oft noch) wichtige Besprechungen und Verhandlungen zu führen, die nicht unbedingt an die Öffentlichkeit dringen sollen. Das "Marie" bietet neutralen Boden mit garantierter Diskretion, auf dem die Megakonzerne ihre Probleme am Verhandlungstisch lösen können.

Nur sehr wenige Leute wissen, daß das "Marie" alles andere als „neutraler Boden“ ist. Alle Konferenzräume werden lückenlos überwacht, und die Insiderinformationen werden an die mächtigsten Konzerne weitergegeben, um ihnen Vorteile gegenüber ihren Konkurrenten zu verschaffen. Der Preis dafür ist niemals Geld, sondern das Versprechen auf einen späteren Gefallen. In den vier oder fünf Jahren, in denen die Besitzer des "Marie" schon auf diese Weise arbeiten, haben sie eine ganze Reihe Gefallen der mächtigsten Organisationen in Seattle angesammelt. Bisher wurde noch keiner dieser Gefallen eingelöst, und bis auf den heutigen Tag kennt niemand die Identität der Person oder Personen, denen das "Marie" gehört.

Tatsächlich gibt es vier „Maries“, Frauen, die mittels kosmetischer Chirurgie ein identisches Aussehen erhalten haben. Die Allgemeinheit glaubt, daß es nur eine Marie gibt, und die meisten denken, daß ihr der Club gehört. In Wirklichkeit sind diese Frauen nur Hostessen, die nur die Gäste willkommen heißen, sie zu ihren Besprechungszimmern führen, ihnen Getränke bringen usw. Abgesehen von einem gelegentlichen Live-Entertainer ist von den Angestellten des Clubs nie etwas zu sehen.

Die Marie, die auf die Runner trifft, ist zufällig die Informantin, die Coinspinner die Daten über Ares zugespielt hat. Da die Runner keine Reservierung für den Club haben, bittet Marie jeden, seinen Namen zu nennen, und fragt dann, was sie in „ihr“ Etablissement führt. Wenn die Charaktere nicht auf ihre Connection gehört haben und schwerbewaffnet hier aufgetaucht sind, sagt Marie außerdem: „Entschuldigen Sie bitte vielmals, aber als Sie den Gang heraufkamen, nahm ich mir die Freiheit, Sie zu scannen. Ich befürchte, daß einige von Ihnen Waffen tragen, die innerhalb des Clubs nicht gestattet sind. Sie könnten schädlich für die anderen Gäste und das Mobiliar sein.“ Es sind keine Waffen erlaubt, die schwerer sind als Leichte Pistolen. Marie wendet sich an jede Person, die eine schwerere Waffe trägt, deutet dorthin, wo die Waffe versteckt ist und bittet den Charakter, den sie namentlich anspricht, die Waffe abzulegen. Vier Trollwächter (**Trollrauschmesser, SR II S. 212**) tauchen aus irgendeinem Versteck auf und treten neben Marie in den Lichtkreis. „Sie können Ihre Waffen diesen Gentlemen hier anvertrauen. Sie werden sie Ihnen beim Verlassen des Clubs zurückgeben. Wenn das für Sie inakzeptabel ist, muß ich Sie bitten umzukehren.“

Wenn die Charaktere erwähnen, daß sie Coinspinner suchen, lächelt Marie und bittet sie, ihr zu folgen. Wenn die Runner behaupten, eine geschäftliche Verabredung zu haben, fragt sie, welchen Konzern sie repräsentieren. Sagen die Runner Emerging Futures, bittet Marie sie, ihr zu folgen. Sagen sie Ares, bringt sie sie in ein Konferenzzimmer und läßt sie dort allein. Machen Sie direkt im nächsten Kapitel, **Mr. Ares, nehme Ich an?**, weiter. Wenn die Runner sagen, daß sie nur auf ein paar Drinks hergekommen sind, bittet Marie sie zu gehen. Weigern sich die Runner, sind die vier Trollherren ihnen gerne behilflich.

Kurz gesagt, wenn die Runner sagen, daß sie Coinspinner suchen oder EF erwähnen, nimmt Marie an, daß sie für Coinspinner arbeiten und versuchen, mit ihr Kontakt aufzunehmen (keine hundertprozentig logische Schlußfolgerung, aber sie ist neu in diesem Business). Sie läßt die Charaktere in den Club und bringt sie in einen privaten Besprechungsraum. Lesen Sie den Spielern vor:

Marie lächelt. „Bitte folgen Sie mir“, sagt sie und verschwindet in der Dunkelheit. Ihr folgt ihr, und nach kurzer Zeit merkt ihr, daß ihr einen anderen Raum betreten habt. In der Ferne hört ihr Musik und leise Unterhaltungen.

Spieleleiterhinweis: Hier besteht Marie darauf, daß alle Lampen gelöscht werden. Von nun an sind computergelenkte schwache Laser an den Wänden auf alle Charaktere mit Cybераugen gerichtet. Normale Sicht wird nicht beeinträchtigt, aber Lichtverstärkung oder Infrarotsicht zeigen nur einen verschwommenen Nebel.

Alle paar Meter wird Marie in weißes Licht getaucht. Das macht es leicht, ihr zu folgen. Einmal kommt ihr an einer Bar vorbei, die sanft von kobaltblauem Licht beleuchtet wird. Ein Mann und eine Frau, offensichtlich unverschämt gut bezahlte Bodyguards, beäugen euch über ihren Drinks. Ein anderes Mal kommt ihr an einem Durchgang zu einem Raum zu eurer Linken



vorbei, der von flimmerndem Licht erhellt wird. Plötzlich findet ihr euch in einem gut beleuchteten luxuriösen Konferenzzimmer wieder. Ein runder Rauchglastisch steht in der Mitte des Raumes, umgeben von gepolsterten Chefesseln. Vor jedem Sessel steht auf dem Tisch ein Computerterminal, und ihr vermutet, daß sich in der Mitte des Tisches ein Tridprojektor befinden mag. In einer Ecke des Raumes ist eine gut ausgestattete Bar, in einer anderen ein weiterer Tridprojektor. Sofas und Stühle stehen an den Wänden, wahrscheinlich für Sekretäre und Bodyguards.

Ihr läßt euch nieder. Marie dreht sich um und öffnet eine Schalttafel in der Wand neben der Tür. Sie preßt ihren Daumen auf ein Identifikationsfeld und betätigt einige Schalter. Eine schwere Stahltür schiebt sich vor den Durchgang, und ein leises Summen erfüllt die Luft. Sie dreht sich zu euch um, aller Schein von betörender Eleganz ist wie weggewischt.

„Dieser Raum ist wirklich sicher“, sagt sie, „aber ich weiß nicht, für wie lange. Die Zentrale kann diese Kontrollen überbrücken, und ich glaube, sie sind mir schon auf die Schliche gekommen. Ihr arbeitet offensichtlich für Coinspinner. Wo zur Hölle habt ihr Leute die ganze Zeit gesteckt?“

Wenn sich unter den Runnern nicht ein paar echte Schnelldenker befinden, sind sie von dieser Rede ziemlich überrascht. Aber auch wenn jemand etwas sagt, unterbricht Marie ihn ungeduldig. „Egal, das spielt jetzt keine Rolle. Wie gesagt, ich bin mir nicht sicher, aber ich glaube, sie haben mich auf dem Kieker. Es wird allmählich zu riskant, und diese Leute machen keine Scherze. Ich kann eurem Boss keine Informationen mehr liefern. Wenn er noch mehr über Ares Pläne wissen will, muß er es selber herausfinden.“

In diesem Moment hört das Summen plötzlich auf, und die Stahltür öffnet sich. Vier Männer treten ein. Zwei schwer gepanzerte Trolle mit Maschinenpistolen stehen vor der Tür. Weiter geht es im nächsten Kapitel, **Mr. Ares, nehme Ich an?**

MARIE

Die Besitzer des „Cobalt Marie“ haben die Schönheiten, die die Marie verkörpern, sowohl wegen ihres Charmes als auch wegen ihrer Kampffähigkeiten angeheuert. Diesen Frauen, die meistens auf der Straße aufgetrieben wurden, wurde mit Hilfe der plastischen Chirurgie ein nahezu identisches Aussehen verpaßt (die minimalen Unterschiede sind kaum wahrnehmbar). Dadurch kann die Illusion aufrecht erhalten werden, daß Marie 24 Stunden am Tag zur Stelle ist, um die Konzernleute lächelnd in Empfang zu nehmen. Das gehört zum Image des Clubs und ist ein Teil der Taktik, die Konzernanalytiker darüber im Dunkeln lassen soll, wieviele Leute tatsächlich im „Marie“ arbeiten. Sollte jemand versuchen, gewaltsam in den Club einzudringen, können diese Ladies auf ein breites Kampftraining zurückgreifen. Wegen ihrer intensiven chirurgischen Behandlungen und dem in weiten Teilen gleichen Kampftraining sind die Daten der Frauen identisch.

K	S	St	C	I	W	E	M	R	Rüstung
5	4	4	6	4	6	5,04	-	4-	

Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 7

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 3, Feuerwaffen 4, Gebräuche(Konzern) 8, Verhandlung 6, Waffenloser Kampf 6

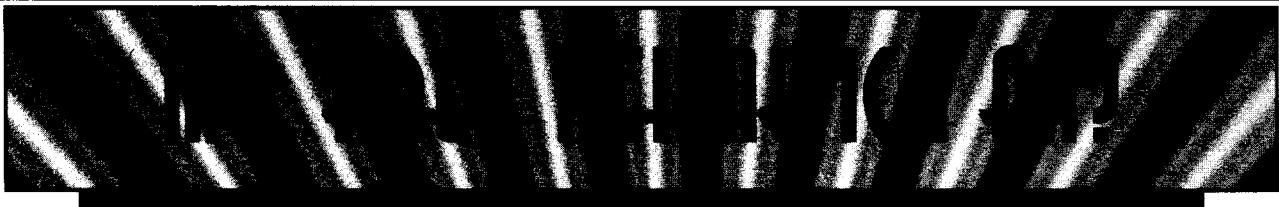
Cyberware: Cyberaugen, Nagelmesser, Funk

Ausrüstung: DocWagon-Vertrag (Platin)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	M (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)

KEINE PANIK

Das einzige Problem, mit dem die Runner hier zu tun bekommen könnten, ist daß sie hinausgeworfen werden könnten, oder schlimmer, einen Kampf mit den Türwächtern anzetteln. Wenn es zum Kampf kommt, können Sie auf die Pläne im Kapitel **Durch die Hintertür**, S. 34 zurückgreifen. Kurz gesagt, die Charaktere können entweder abhauen oder kämpfen und sterben. Außer einem Einbruch gibt es keine weitere Möglichkeit, ins „Marie“ zu kommen. Wenn die Runner hinausgeschmissen wurden oder sich den Weg hinaus freigeschossen haben, sollte der Spielleiter das klarstellen. Einbrechen können sie immer noch (Siehe **Durch die Hintertür**).



SAG'S IHNEN INS GESICHT

Das Summen hört so plötzlich auf, als hätte jemand die Drähte durchschnitten, und die schwere Stahltür gleitet auf. Vier Männer treten ein. Zwei sind Konzertypen, wahrscheinlich Saraimänner mittleren Einkommens, und zwei sind Samurai, die aufgemotzt und tödlich aussehen. Vier Trollwachen stehen vor der Tür, bewaffnet und in Stimmung. Alarmsirenen gehen in euren Köpfen los... raus hier, Chummer, raus hier!

Die Konmänner setzen ein künstliches Lächeln auf, das nicht ganz zu ihren kalten, harten Augen paßt. Einer von ihnen wendet sich an Marie und sagt mit leiser Stimme: „Vielen Dank, Marie. Ich glaube, da draußen sind einige Leute, die mit Ihnen reden wollen.“ Marie wird sichtlich blaß und geht hinaus. Ihr sieht, wie zwei Trolle sie bei den Armen nehmen, dann gleitet die Tür zu. „Bitte setzen Sie sich, meine Freunde“, sagt der Konmann mit unverändertem Plastiklächeln. „Wir haben einige Dinge zu bereiten.“

Die Konmänner setzen sich an den Tisch. Die beiden Samurai bauen sich neben der Tür auf. Es braucht nicht viel Phantasie, um zu erraten, was diese großen, tödlich aussehenden Beulen unter ihren gepanzerten Trenchcoats sein mögen.

HINTER DEN KULISSEN

Die Aresleute gehören zu einem Team, das die Rückkehr der EF-Verhandlungsdelegation zum „Cobalt Marie“ erwartete. (Trotz seiner guten Nachrichtenabteilung weiß Ares bis jetzt noch nichts über die inneren Zerrüttungen bei EF. Sie wissen, daß das Haupt-Testsubjekt des Projektes entflohen und Coinspinner offensichtlich verschwunden ist.) Nachdem Ares' Überraschungsangriff auf das EF-Gebäude durchgesickert war, grenzten die Bosse des „Cobalt Marie“ die Möglichkeiten des Informationslochs ein und überführten die Informantin. Diese Marie wurde solange observiert, bis sie etwas Verdächtiges machte, wie die kleine Unterredung mit den Runnern. Trotz des White Noise Generators des Konferenzzimmers konnte die Clubsicherheit die Unterhaltung teilweise abhören, immerhin genug, um diese Marie eindeutig als die undichte Stelle zu identifizieren. Obwohl sie nicht genug mitbekamen, um herauszufinden, wer die Runner bezahlt, nehmen die Aresleute wie selbstverständlich an, daß sie für EF arbeiten. (Ist Paranoia nicht etwas wunderbares?)

Die beiden Konmänner warten, bis sich die Runner gesetzt haben, dann beginnt der mit der Aktentasche, Dossiers an die Charaktere zu verteilen. In jedem Dossier stehen vollständige Informationen über die persönlichen Daten des betreffenden Runners und ein lückenloses Verzeichnis seiner bisherigen Aktivitäten. (Diese Daten wurden auf Anfrage von Knight Errants Nachrichtenabteilung herübergefaxt, als die Runner im „Cobalt Marie“ aufkreuzten.) Nachdem sie die Dossiers ein wenig auf die Runner haben einwirken lassen, beginnt der andere Konzernmann zu reden.

„Nun denn, 'Chummers'. Ich gehe davon aus, daß Sie Profis sind, wir können uns also kurz fassen. Wir wissen ganz genau, wer Sie sind und für wen Sie arbeiten. Als erstes möchten wir, daß Sie sich zu Ihren Vorgesetzten begeben und ihnen mitteilen, daß die Informationsquelle im „Cobalt Marie“ versiegt ist. Wir wissen, daß das einzige Testsubjekt des Projektes entflohen und der Verhandlungsführer offensichtlich verschwunden ist. Wir werden jedoch ohne Zweifel alle beide aufspüren, und damit werden wir Zugang zu einigen sehr interessanten Informationen haben. In Kürze wird Emerging Futures aus dem Rennen sein.“

Die beiden Konzernmänner erheben sich und gehen zur Tür, die einer der Samurai öffnet. Bevor er den Raum verläßt, dreht sich einer der Konmänner um und sagt: „Wir möchten Ihnen übrigens nahelegen, sich eine andere Anstellung zu suchen. In Kürze könnte es sehr ungesund sein, für Emerging Futures zu arbeiten.“ Mit diesen Worten verabschieden sich die Konzernmänner und ihre Leibwächter.

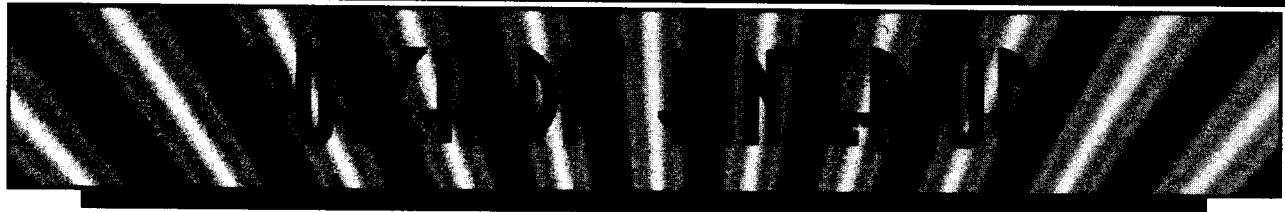
Kurz darauf betritt eine andere Marie den Raum. Sie sieht genauso aus wie die Informantin und bewegt sich auch genauso, aber irgendwie spüren die Charaktere, daß sie doch eine andere Person ist. Sie fragt, ob jemand einen Drink möchte.

Wenn die Runner gehen möchten, führt Marie sie denselben Weg, den sie gekommen sind, zum Eingang. Sie läßt sie nicht unbeaufsichtigt herumschnüffeln, und sie bringt sie auch nicht woanders hin. Wenn die Runner aufsässig werden, tauchen schwerbewaffnete Trollrausschmeißer auf, um die Ruhe wiederherzustellen.

KEINE PANIK

Hier bietet sich den Charakteren eine gute Gelegenheit, einige wichtige Hinweise zur Gesamtsituation zu bekommen, vorausgesetzt sie sind bereit, sich hinzusetzen und den Aresleuten zuzuhören. Die Konzernmänner beantworten keine Fragen, und wenn sie einmal zu reden begonnen haben, ignorieren sie schlicht und einfach alle Unterbrechungen. Wenn die Runner handgreiflich werden, zücken die Samurai ihre Ingram Maschinengewehre. Einer schießt auf den aggressivsten der Runner, während der andere den Rest in Schach hält. Wenn die Runner trotzdem weiterkämpfen und es so aussieht, als würden die Samurai unterliegen, kommen zwei Trolle herein, um die Sache zu beenden. Die Daten der Bodyguards finden Sie unter **Straßensamurai** in SR II, S. 62. Die Daten der Trollwachen stehen im Kapitel **Durch die Hintertür** auf S.34. Die Wächter sind nicht darauf aus, die Runner um jeden Preis zu töten, aber sie schießen solange, bis diese aufgeben. Die Konzernmänner beteiligen sich nicht an der Schießerei, sondern verstecken sich unter dem Tisch, bis der Kampf vorbei ist. Wenn die Schießerei vorbei ist, gehen die Konzernmänner und die Samurai, und die Runner sind genauso schlau wie vorher. Eine Marie betritt den Raum und bietet medizinische Versorgung an.

Für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist es nicht unbedingt nötig, daß die Runner die Informationen, welche die Aresleute ihnen zu bieten haben, auch bekommen. Diese Informationen geben nur einige Hinweise auf die Richtungen, welche die Nachforschungen nehmen können, und geben Aufschluß über die beteiligten Parteien, mehr aber nicht. Das Team hat immer noch die Möglichkeit, den Club **durch die Hintertür** zu betreten, um mehr herauszufinden.



SAG'S IHNEN INS GESICHT

Es hat eine Weile gedauert, bis ihr endlich herausgefunden habt, wo das "Cobalt Marie" tatsächlich liegt. Der „Vordereingang“ war mindestens 100 Meter vom eigentlichen Club entfernt. Aber auch damit war es euch nicht möglich, den Club zu finden. Aber schließlich ist euch ein Lieferwagen von Real Foodstuff aufgefallen, dem ihr bis zur Rückseite eines ausgebrannten Gebäudes gefolgt seid. Der Laster hupt viermal, und ein Tor wird geöffnet, in das der Wagen hineinfährt. Endlich habt ihr einen Hintereingang des "Marie" gefunden.

HINTER DEN KULISSEN

Wenn die Charaktere mit Marie gesprochen haben, beschließen sie vielleicht einzubrechen, um sich auf eigene Faust mehr Informationen über den Club zu verschaffen. Möglicherweise wählen sie von vornherein nicht den einfachen Weg, sondern wollen einbrechen, um einfach mal zu schauen, was sie so finden.

Wenn die Runner schon einmal den Eingang entlang gegangen sind, ist ihnen klar, daß der eigentliche Club ein gutes Stück vom Haupteingang entfernt liegt. Auf diese Weise können sie auch den Hintereingang finden – ein verfallenes, ausgebranntes, rattenverseuchtes Apartmenthaus.

Wenn die Runner nicht in dem Gang waren, müssen sie etwas arbeiten, um die Hintertür zu finden. Lassen Sie sie die Gegend absuchen und über Squatter und ähnliches stolpern, die ihnen für zwei Nuyen nutzlose Infos geben und dann verschwinden. Das wäre übrigens eine gute Gelegenheit für eine Begegnung mit Blackwings Team (**Die Überzeuger**, S. 26).

Wenn die Runner den Haupteingang finden und dort angreifen wollen, sollte der Spielerleiter sie über die Gefahren eines Frontalangriffs auf ein Etablissement, in dem sich regelmäßig hochrangige Konzernexecs aufhalten, aufklären.



Das Sicherheitsnetz des "Cobalt Marie" ist sehr engmaschig. Die physische Sicherheit wird durch eine Kombination aus Kameraüberwachung und bewaffneten Patrouillen gewährleistet. Im Astralraum sorgen Magier für magische Sicherheit. Bevor die Runner ins "Marie" eindringen können, müssen sie durch das Computersystem des "Marie" die Kontrolle über die Kameras bekommen.

GEBAÜDESICHERHEIT

Wie schon weiter oben bemerkt, macht das "Cobalt Marie" seine Nuyen durch seinen Ruf als sicherer, privater Ort, an dem sich die Mächtigen der Gegend treffen können, um Geschäfte zu machen, die besser nicht an die Öffentlichkeit dringen sollten. Milde ausgedrückt wird Sicherheit hier groß geschrieben. Das "Marie" beschäftigt 13 Trolle, die auf Kosten des Clubs vercybert wurden. Außerdem haben die Empfangsdamen eine ausgiebige Kampfausbildung genossen und sind immer bewaffnet. Die Hauptdirektive der Wächter, wenn sie Eindringlinge stellen, ist, sie zu umzingeln und gefangen zu nehmen, damit sie verhört werden können. Wenn eine Gefangennahme nicht möglich ist, dann töten die Wächter. Das übrige Personal ist im Falle eines Eindringens angewiesen, Alarm zu schlagen und sich in Sicherheit zu begeben.

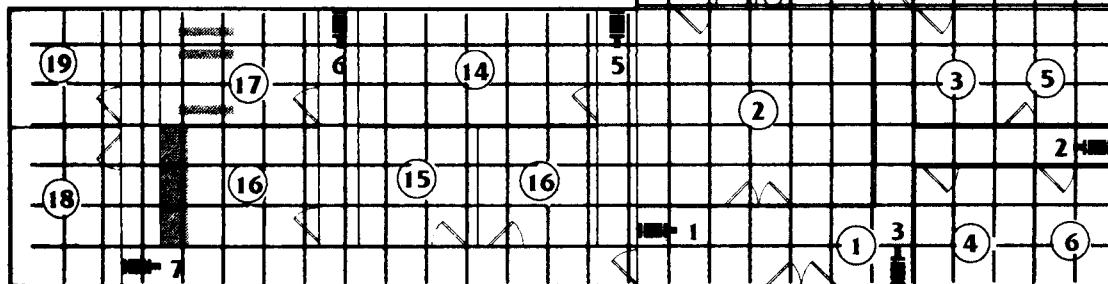
Die Sicherheitszentrale bedient und überwacht alle Kontrollgeräte. Darunter fallen auch der Waffendetektor im Gang zum Haupteingang des "Marie", die schwachen „Blendlaser“ und die Überwachungskameras in den Hinterzimmern. Die Laser im Barbereich haben zu wenig Intensität, um irgendeinen Schaden anzureichern, und es ist auch nicht möglich, die Intensität zu erhöhen.

Wenn ein Alarm ausgelöst wird, versuchen die Wachen in der Sicherheitszentrale, die Angreifer zu lokalisieren, um sich dann auf sie zu stürzen. Die Trolle gehen dabei nicht übermäßig subtil vor. Sie versuchen zunächst, die Eindringlinge in eine Handgemeinde zu verwickeln und sie bewußtlos zu prügeln. Sobald allerdings einer der Trolle getötet wird, werden alle Rücksichten fallengelassen, und die Wachen setzen ihre Sturmgewehre ein. Die Daten der Wachen und der Marie finden Sie weiter unten. Für die Daten der Techniker nehmen Sie den **Zwergentechniker, SR II** S. 213.

Sobald die Runner die Informationen über Coinspinner gefunden haben und auch über das Redmond Arms Bescheid wissen, sollten Sie bei **So nah dran** weitermachen. Wenn die Charaktere während des Einbruchs einen Großalarm ausgelöst haben – physisch oder in der Matrix –, oder wenn sie die Trideokassette gestohlen haben, statt sie nur zu kopieren, wird Ares vor ihnen bei Coinspinner sein. Gelingt es ihnen, ins "Cobalt Marie" einzudringen und wieder herauszukommen, ohne die Gebäudesicherheit zu alarmieren, können sie Coinspinner finden, bevor Ares bei ihm auftaucht.

Cobalt Marie

■ Kamera
□ = 2 Meter



COBALT MARIE - LEGENDE

Hintertür (1)

Dies ist der Hintereingang des "Cobalt Marie". Die Magenschloß-gesicherten Stahltüren haben eine Barrierestufe von 20. Die Runner können mit einer Elektronik(8)-Probe versuchen, das Schloß zu überbrücken. Wenn die Probe mißlingt, wird in der Sicherheitszentrale (Raum 14) ein Alarm wegen unbefugten Eindringens ausgelöst. Die Tür führt zu einem Ladebereich. Bis auf ein paar Handwagen ist hier nichts zu finden. Türen führen zum Lager, zum Hauptbereich des Clubs und zu den Hinterzimmern. Die Tür zu den Hinterzimmern ist verschlossen. Das Schloß kann unter den gleichen Bedingungen überbrückt werden wie das am Hintereingang.

Lager/Küche (2)

Hier befinden sich der Hauptvorratsraum des Clubs und die Küche. Die Tür ist unverschlossen. Kisten mit Nahrungsmitteln und Getränken sind bis zur Decke entlang der Wände aufgestapelt und lassen gerade genug Platz, um hindurch zu gehen.

Warteraum (3)

Die Tür zu diesem Raum ist unverschlossen. Wenn der Club Live-Unterhaltung im Programm hat, können hier eventuelle Musiker oder Roadies auf den Beginn der Show warten. Der Raum ist leer.

Künstlergarderobe (4)

Dieser Raum wird nur benutzt, wenn der Club ein Live-Programm bietet. Die Tür ist unverschlossen und der Raum leer.

Apartment (5)

Da das "Cobalt Marie" 24 Stunden am Tag geöffnet ist, sind immer zwei der vier Hostessen hier, die in Zwölfstundenschichten arbeiten und sich paarweise alle zwei Wochen abwechseln. Es handelt sich um ein kleines, aber luxuriös möbliertes Apartment, das aus einem Schlaf/Wohnbereich und einem Ankleide/Badezimmer besteht. Hier hält sich niemand auf.

Apartment (6)

Dieses Apartment ist genauso angelegt und ausgestattet wie Raum 5, aber hier hält sich jemand auf. Die Tür ist mit einem Magenschloß Stufe 5 gesichert. Eine Marie ist im Zimmer. Wenn ihr eine Intelligenz(5)-Probe gelingt, hört sie, daß sich jemand an der Zimmertür zu schaffen macht. Sie greift die Runner sofort an.

DURCH DIE HINTERTÜR

Marie

K	S	St	C	I	W	E	M	Rüstung
5	4	4	6	4	6	5,04	-	4 -

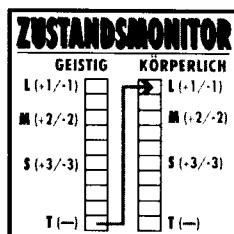
Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 7

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 3, Feuerwaffen 4, Gebräuche(Konzern) 8, Verhandlung 6, Waffenloser Kampf 6

Cyberware: Cyberaugen, Nagelmesser, Funk

Ausrüstung: DocWagon-Vertrag (Platin)



Konferenzräume (7-10)

Diese Räume dienen als Verhandlungszimmer. Ein großer Konferenztisch mit einer integrierten Holo-Einheit steht in der Mitte des Zimmers. An einer Wand befindet sich eine kleine Bar. Wenn den Runnern eine Intelligenz(5)-Probe gelingt, fällt ihnen eine kleine verborgene Klappe direkt neben der Zimmertür auf. Dahinter befinden sich die Kontrollen zu einer Stahltür (Barrierefuge 20), die den Raum abschotten kann, und zu einem White Noise Generator (Stufe 12). Wenn eins der beiden aktiviert wird, leuchtet in der Sicherheitszentrale ein Lämpchen auf. Wenn den diensthabenden Wachposten eine Intelligenz(8)-Probe gelingt, bemerken sie es und sehen nach. Die Kontrollen können von der Sicherheitszentrale überbrückt werden. Jeder Konferenzraum hat zudem eine astrale Barriere Stufe 10.



Tanzraum (11)

Hier gibt es eine Holobühne und Simplayer. Der Raum ist leer.

Hauptgang (12)

Dieser zehn Meter lange Gang führt zu den Haupttüren des Clubs. Wenn die Charaktere die Eingangshalle betreten, werden sie automatisch von der Sicherheitszentrale bemerkt. Die Wachen werden darüber informiert, welche Waffen die Runner tragen. In jeder der Nischen stehen zwei Trollwachen, die darauf warten, die „Gäste“ willkommen zu heißen. Sobald die Charaktere bemerkt wurden, wird auch die gerade arbeitende Marie auftauchen, um die Gäste zu begrüßen bzw. zu befragen. (Die genaue Prozedur wird in **Treffen mit Marie**, S.31 beschrieben.) Die Haupttüren sind verschlossen, können aber mit den Magschlüsseln, die Marie und die Trolle bei sich tragen, geöffnet werden.

Troll-Sicherheitswachen (zwei)

K	S	St	C	I	W	E	M	RRüstung
7(8)	3(7)	6(10)	1	2	1	0	-	2(3) (6/4)

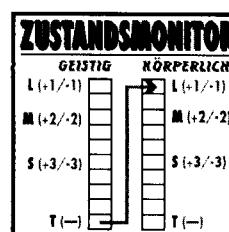
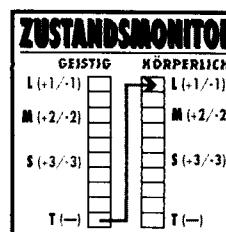
Initiative: 3 + 2W6

Würfelpools: Kampf: 5

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 3, Feuerwaffen 5, Gebräuche(Konzern) 5, Gebräuche(Straße) 4, Heimlichkeit 3, Waffenloser Kampf 6

Cyberware: Funk, Kunstmuskeln (4), Reflexbooster (1), Smartverbindung

Ausrüstung: FN HAR (3 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), Prügel, Leichte Sicherheitspanzerung



Bar (13)

Hier hält sich der Barkeeper auf und putzt Gläser. Die diensthabende Marie ist ebenfalls anwesend und erwartet neue Gäste, wobei sie an irgendetwas schwach alkoholischem nippt.

Marie

K	S	St	C	I	W	E	M	Rüstung
5	4	4	6	4	6	5,04	-	4 -

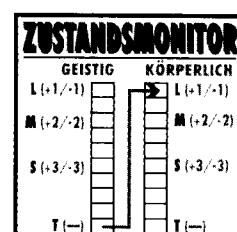
Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 7

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 3, Feuerwaffen 4, Gebräuche(Konzern) 8, Verhandlung 6, Waffenloser Kampf 6

Cyberware: Cyberaugen, Nagelmesser, Funk

Ausrüstung: DocWagon-Vertrag (Platin)



Sicherheitszentrale (14)

Die Tür zu diesem Raum ist nicht verschlossen. Hier halten sich ein Techniker, ein Magier und vier Trollwachen auf. Der Magier ist in Trance, da seine astrale Gestalt um den Club patrouilliert. In diesem Raum befinden sich ein Computerterminal und die Kontrollen der verschiedenen Überwachungs- und Aufspürungsgeräte. Die Positionen der acht Überwachungskameras sind auf dem Plan verzeichnet. Es ist sehr wahrscheinlich, daß die Runner von einer der Kameras erfaßt werden. Wenn das geschieht, bemerken die Wachposten sie mit einer bestandenen Intelligenz(8)-Probe und schicken zwei Trollwachen los, um die Eindringlinge zu überprüfen. Die Marie hat oft Überraschungsgäste, und der Techniker geht davon aus, daß jemand, der sich im Club bewegen kann, ohne einen Alarm auszulösen, wohl OK sein muß. (Die Wachen sind bei ihren ganzen Sicherheitsvorkehrungen ein klein bißchen zu selbstbewußt.) In diesem Raum befinden sich vier Magschlüssel.

Troll-Sicherheitswachen (vier)

K	S	St	C	I	W	E	M	R	Rüst.
7(8)	3(7)	6(10)	1	2	1	0	-	2(3)	(6/4)

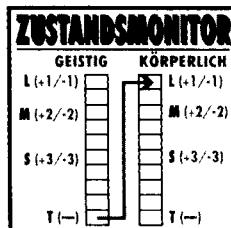
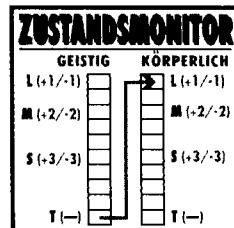
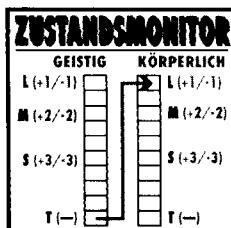
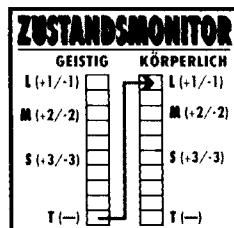
Initiative: 3 + 2W6

Würfelpools: Kampf: 5

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 3, Feuerwaffen 5, Gebräuche(Konzern) 5, Gebräuche(Straße) 4, Heimlichkeit 3, Waffenloser Kampf 6

Cyberware: Funk, Kunstmuskeln (4), Reflexbooster (1), Smartverbindung

Ausrüstung: FN HAR (3 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), Prügel, Leichte Sicherheitspanzerung



Magier (einer)

K	S	St	C	I	W	E	M	R	Rüstung
2	2	1	1	5	4	6	6	3 (5/3)	

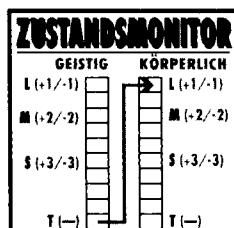
Initiative: 3 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 5, Magie: 6

Fertigkeiten: Beschwören 6, Feuerwaffen 1, Gebräuche(Konzern) 4, Hexerei 6, Magietheorie 6, Verhandlung 4

Sprüche: Heilen 3, Manapfeil 6, Energieball 6

Ausrüstung: Ares Slivergun (3 Ersatzstreifen), Panzerjacke



Aufenthaltsraum (15)

Hier hängen ein Troll und zwei Techniker herum.

Troll-Sicherheitswache (einer)

K	S	St	C	I	W	E	M	R	Rüstung
7(8)	3(7)	6(10)	1	2	1	0	-	2(3)	(6/4)

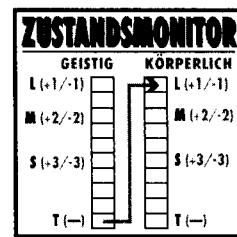
Initiative: 3 + 2W6

Würfelpools: Kampf: 5

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 3, Feuerwaffen 5, Gebräuche(Konzern) 5, Gebräuche(Straße) 4, Heimlichkeit 3, Waffenloser Kampf 6

Cyberware: Funk, Kunstmuskeln (4), Reflexbooster (1), Smartverbindung

Ausrüstung: FN HAR (3 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), Prügel, Leichte Sicherheitspanzerung



Arsenal (16)

Dies ist das Ausrüstungslager der Sicherheitskräfte. Das Schloß kann überbrückt werden (Mindestwurf 10), aber wenn die Tür geöffnet wird, geht in der Sicherheitszentrale ein Alarm los. Wenn die Runner hier eindringen, finden sie zehn FN HAR Sturmgewehre, vier Uzi III und zwei Ingram LMGs mit jeweils tausend Schuß Munition. Zudem lagern hier 25 Schockgranaten in Kisten mit der Aufschrift „UCAS Military Forces“.

Computerraum (17)

Die Tür ist mit einem Magschloß Stufe 9 verschlossen. Hier halten sich zwei Trollwachen und zwei Techniker auf. In diesem Raum befindet sich die CPU des Clubs. Wenn die CPU im Kampf beschädigt wird, bricht das gesamte System zusammen und die Sicherheitszentrale wird alarmiert.

Troll-Sicherheitswachen (zwei)

K	S	St	C	I	W	E	M	R	Rüstung
7(8)	3(7)	6(10)	1	2	1	0	-	2(3)	(6/4)

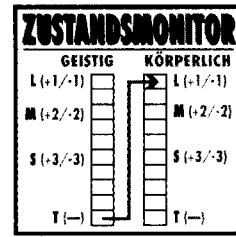
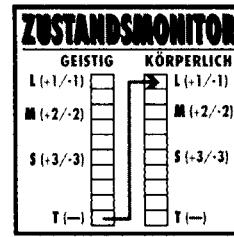
Initiative: 3 + 2W6

Würfelpools: Kampf: 5

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 3, Feuerwaffen 5, Gebräuche(Konzern) 5, Gebräuche(Straße) 4, Heimlichkeit 3, Waffenloser Kampf 6

Cyberware: Funk, Kunstmuskeln (4), Reflexbooster (1), Smartverbindung

Ausrüstung: FN HAR (3 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), Prügel, Leichte Sicherheitspanzerung



DURCH DIE HINTERTÜR

Überwachungsraum (18)

Die Tür ist mit einem Magschloß Stufe 9 verschlossen. Hier hält sich ein Trollwache auf. Die Überwachungsmonitore sind abgeschaltet, da momentan keine Verhandlungen im Gange sind. Ein Charakter, dem eine Elektronik(4)-Probe gelingt, kann die Geräte identifizieren und aktivieren. Von hier kann man die verborgenen Kameras und Abhöranlagen der Konferenzräume bedienen. An einer Wand befinden sich TrideoRecorder, aber keine TrideoKassetten.

Troll-Sicherheitswache (einer)

K	S	St	C	I	W	E	M	R	Rüstung
7(8)	3(7)	6(10)	1	2	1	0	-	2(3)	(6/4)

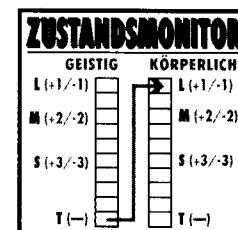
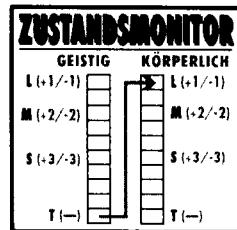
Initiative: 3 + 2W6

Würfelpools: Kampf: 5

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 3, Feuerwaffen 5, Gebräuche(Konzern) 5, Gebräuche(Straße) 4, Heimlichkeit 3, Waffenloser Kampf 6

Cyberware: Funk, Kunstmuskeln (4), Reflexbooster (1), Smartverbindung

Ausrüstung: FN HAR (3 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), Prügel, Leichte Sicherheitspanzerung



Hauptbüro (19)

Dies ist das Hauptbüro des "Cobalt Marie". Die Tür ist verschlossen und kann auch nicht vom Magschlüssel des "Marie" geöffnet werden. Um das Schloß zu überbrücken, ist ein Mindestwurf von 9 erforderlich. Hinter dem Schreibtisch steht ein Tresor, dessen Tür eine Barrierestufe von 24 hat. Alles, was stark genug wäre, die Tür aufzusprengen, würde auch die hier aufbewahrten TrideoKassetten zerstören. Auf dem Schreibtisch liegt ein Bericht:

Sicherheitsanalyse betr. Marie (Informantin). Subjekt wurde definitiv von Emerging Futures zur Informantin umfunktioniert, Methode unbekannt. Subjekt enthüllte wahre Funktion des Clubs und möglicherweise auch Lokalisierung der Überwachungsgeräte und Trideoaufbewahrung. Subjekt wurde befehlsgemäß eliminiert.

Trideo-Bearbeitung/Aufbewahrung (20)

Hier halten sich ein Trollwache und zwei Techniker auf. Der Raum ist mit Trideo-Bearbeitungsgeräten angefüllt. An einer Wand befindet sich ein großer Tresor, der gerade offen steht. Der Tresor enthält 50 TrideoKassetten, die alle datiert und mit dem Namen der überwachten Konzerne versehen sind. Vier der Kassetten sind mit „Emerging Futures“ beschriftet. Auf einer steht zusätzlich „Backup Disk“. Wenn die Runner wollen, können sie die Kassetten auf einem gewöhnlichen TrideoPlayer oder auf der Anlage in diesem Raum abspielen. Auf den Kassetten sind Unterhaltungen zwischen CoinSpinner und seiner Verhandlungsdelegation aufgezeichnet. Aus diesen Unterhaltungen lässt sich unschwer schließen, daß sich CoinSpinner aus nicht näher ausgeführten Gründen Mühe gibt, die Verhandlungen mit Ares in die Länge zu ziehen. An zwei Stellen wird erwähnt, daß er der Stellvertreter des „Vorsitzenden“ ist, aber die Identität dieses Vorsitzenden wird nirgendwo enthüllt. Die Runner erfahren auch, daß Ares Emerging Futures dazu bringen will, „Projekt Cerberus“ abzubrechen und alle Aufzeichnungen darüber zu vernichten, um einen möglichen Skandal, der Ares schwer schaden könnte, zu vermei-

den. Lassen Sie die Spieler eine Intelligenz(6)-Probe ablegen, während sie die Trideos ansehen. Wenn die Probe gelingt, fällt Ihnen auf, daß CoinSpinner nebenbei ein Feuerzeug aus der Tasche zieht und damit herumspielt. Auf dem Feuerzeug ist ein Symbol, die goldenen Buchstaben „RA“, umgeben von einem Ölweig. Eine Vergrößerung des Symbols zeigt zudem die Zeichen „gegr. 1851“. Offensichtlich handelt es sich um das Symbol irgendeines Unternehmens. Möglicherweise können die Runner mehr darüber durch ihre Connections herausbekommen.

Troll-Sicherheitswache (einer)

K	S	St	C	I	W	E	M	R	Rüstung
7(8)	3(7)	6(10)	1	2	1	0	-	2(3)	(6/4)

Initiative: 3 + 2W6

Würfelpools: Kampf: 5

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 3, Feuerwaffen 5, Gebräuche(Konzern) 5, Gebräuche(Straße) 4, Heimlichkeit 3, Waffenloser Kampf 6

Cyberware: Funk, Kunstmuskeln (4), Reflexbooster (1), Smartverbindung

Ausrüstung: FN HAR (3 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), Prügel, Leichte Sicherheitspanzerung

Patrouillen

Es patrouillieren immer zwei Trolle im Club. Wenn die Runner einen neuen Raum oder Gang betreten, wirft der Spielleiter einen W6. Bei einer 1 treffen die Runner auf zwei Wachen.

Zusätzlich patrouilliert mindestens ein Magier im Astralraum. Sein physischer Körper befindet sich in Raum 14, der Sicherheitszentrale. Wenn die Charaktere einen neuen Raum betreten, physisch oder astral, rollt der Spielleiter 2W6. Bei 10 oder mehr treffen sie auf den Magier des Sicherheitsdienstes. Der Magier wird versuchen, in seinen Körper zurückzukehren und die anderen Wachen zu alarmieren.

Troll-Sicherheitswachen (zwei)

K	S	St	C	I	W	E	M	R	Rüstung
7(8)	3(7)	6(10)	1	2	1	0	-	2(3)	(6/4)

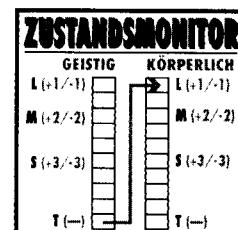
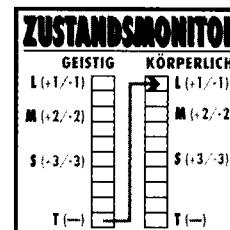
Initiative: 3 + 2W6

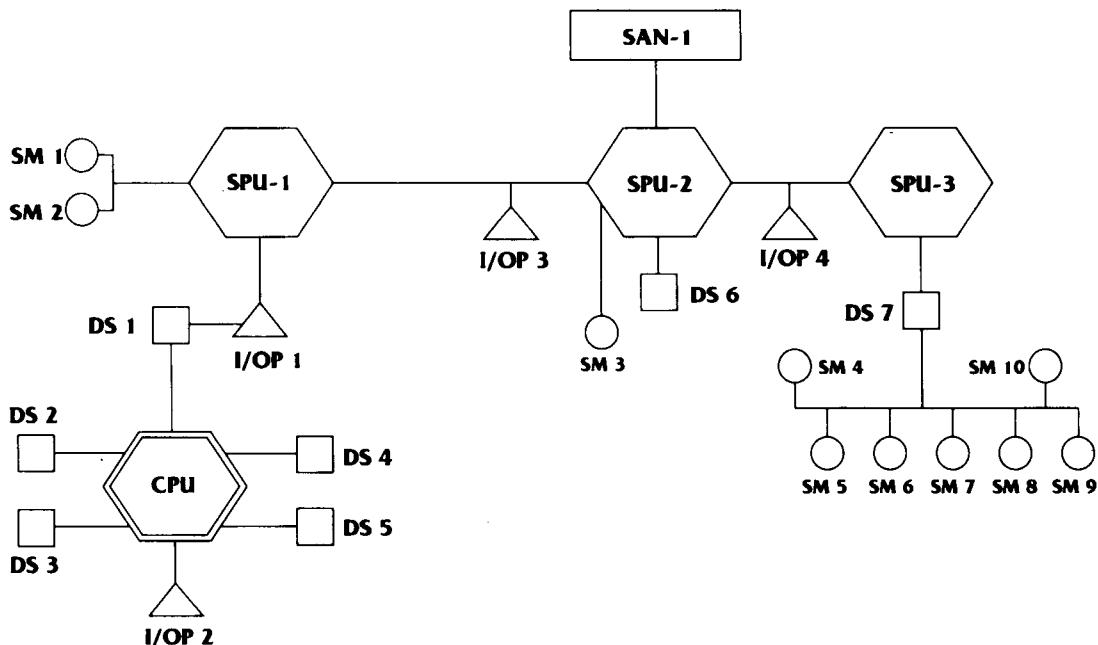
Würfelpools: Kampf: 5

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 3, Feuerwaffen 5, Gebräuche(Konzern) 5, Gebräuche(Straße) 4, Heimlichkeit 3, Waffenloser Kampf 6

Cyberware: Funk, Kunstmuskeln (4), Reflexbooster (1), Smartverbindung

Ausrüstung: FN HAR (3 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), Prügel, Leichte Sicherheitspanzerung





DECKEN IM "MARIE"

Wenn ein Decker im Team der Runner ist und er in das Computersystem des "Cobalt Marie" eindringen will, muß er zunächst die Systemadresse des Clubs in Erfahrung bringen. Er muß seine Connections konsultieren und eine Gebräuche(8)-Probe ablegen. Wenn er erfolgreich ist, lassen Sie ihn noch eine Verhandlung(7)-Probe machen. Der Decker hat die Adresse bekommen, und diese Information kostet ihn 2.000 Nuyen minus 500 für jeden Erfolg der Verhandlungsprobe.

Wenn der Decker die Adresse hat, kann er in das System, das auf obiger Karte verzeichnet ist, einsteigen.

COBALT MARIE COMPUTER-SYSTEM - LEGENDE

CPU = Central Processing Unit

DS = Datenspeicher

I/OP = I/O-Port

SN = Slave Node

SPU = Sub-Processor Unit

SAN-1: Verbindet das Marie-System mit der Matrix. Rot-6, Barriere 5.

SPU-1: Subprozessor des Sicherheitssystems. Rot-5, Barriere 5, Aufspüren und Rösten 5.

DS 1: Sicherheits-Unterprogramme. Orange-7, Zugang 7.

SN 1: Kontrolle der Sensoren und Blendlaser. Rot-5.

SN 2: Kontrolle der Überwachungskameras. Rot-5.

I/OP 1: Terminal in der Sicherheitszentrale. Orange-7, Zugang 7.

CPU: Hauptprozessor der Cobalt Marie. Rot-6, Barriere 6, Aufspüren und Rösten 6.

DS 2: Prozessor-Unterprogramme. Rot-6, Barriere 6, Blaster 6.

DS 3: Backups der Prozessor-Programme. Rot-6, Barriere 6.

I/OP 2: Terminal im Hauptbüro. Rot-6, Zugang 5.

DS 4: Überwachungsaufzeichnungen. Rot-7, Wirbel 7. In diesem Knoten befinden sich die gleichen Informationen, die auch in Raum 20 gefunden werden können. Sie umfassen 20 Mp.

DS 5: Backups der Überwachungsaufzeichnungen. Rot-7, Wirbel 7. In diesem Knoten befinden sich die gleichen Informatio-

nen, die auch in Raum 20 gefunden werden können. Sie umfassen 20 Mp.

SPU-2: Subprozessor des Unterhaltungssystems. Grün-4, Zugang 4.

DS 6: Prozessor-Unterprogramme. Grün-4, Zugang 4.

SN 3: Kontrolle der Holobühne. Grün-4, Zugang 4.

I/OP 3: Terminal hinter der Holobühne. Grün-4.

I/OP 4: Terminal hinter der Bar. Grün-4.

SPU-3: Subprozessor des Überwachungs/Aufzeichnungssystems. Rot-6, Barriere 6.

SN 4: Kamera 1. Rot-7.

SN 5: Kamera 2. Rot-7.

SN 6: Kamera 3. Rot-7.

SN 7: Kamera 4. Rot-7.

SN 8: Kamera 5. Rot-7.

SN 9: Kamera 6. Rot-7.

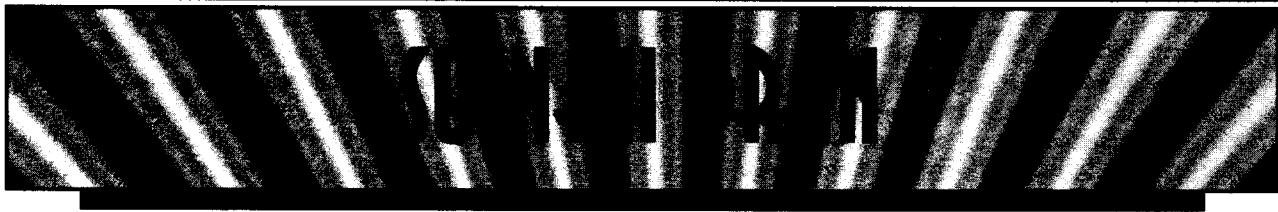
SN 10: Kamera 7. Rot-7.

DS 7: Unterprogramme des Überwachungssystems. Rot-6, Barriere 6, Aufspüren und Rösten 7.

KEINE PANIK

Ins "Marie" einzubrechen ist ein ganz schön harter Job, was an der Art des Business liegt. Wenn die Runner versuchen, mit Waffengewalt einzudringen, werden sie eine Antwort bekommen, die sie ganz schnell und für immer zum Schweigen bringen wird. Wenn sie sich allerdings geschickt genug anstellen, sollten sie ohne größere Probleme hinein und wieder heraus kommen können. Die Sicherheitskräfte des "Cobalt Marie" könnten das Team leicht wegputzen, aber der Spielleiter sollte den Runnern die Chance geben, sich einen Fluchtweg freizukämpfen, wenn alles in die Hose geht. Wenn die Runner für den Einbruch keinen Magschlüssel haben, setzen Sie die Sicherheitskräfte planmäßig ein, aber halten Sie sich ruhig etwas zurück. Die Charaktere werden es schwer genug haben, an die Daten zu kommen, also geben Sie ihnen eine Chance. Lassen Sie den Sicherheitsdienst etwas zu selbstsicher agieren und einige Zeit brauchen, um zu reagieren und die benötigten Kräfte zu konzentrieren.

Wenn es den Runnern absolut nicht gelingt, die Hinweise auf Coinspinners Aufenthaltsort zu finden, kann der Spielleiter immer noch in letzter Minute eine Connection auftauchen lassen, die ihnen die Adresse des Redmond Arms gibt.



SAG'S IHNEN INS GESICHT

Die Adresse des Hotels auf Coinspinners Feuerzeug ist mitten in einem ausgebrannten Block am westlichen Rand der Redmond Barrens, wo es nur Seuchen und Ratten, so groß wie Hunde, zu geben scheint. Während ihr die unratübersäten Straßen entlang geht, fühlt ihr, wie euch Augen von überallher folgen. Hungrige Augen. Aus den Augenwinkeln seht ihr kleine, gebeugte Gestalten zwischen den Schutthaufen herumhuschen. Ratten oder Menschen? Sobald ihr genau hinseht, ist da niemand mehr. Ihr geht weiter, die Hand am Kolben, und sucht nach etwas, das noch intakt genug ist, um ein Hotel sein zu können.

Wenn die Runner in der Marie einen Alarm ausgelöst haben, oder die Trideokassetten gestohlen haben, statt sie zu kopieren, lesen Sie Ihnen das Folgende vor:

Schon bald findet ihr mehr, als ihr eigentlich finden wolltet. Ihr biegt um eine Ecke fast im Zentrum des Distriktes und seht eine kurze Straße, an der mehrere Mannschaftswagen mit dem Knight Errant-Logo stehen. Knight Errant-Sicherheitstruppen in voller Rüstung bemannen die Transporter, und an beiden Seiten der Straße stehen weitere Truppen mit schweren Waffen. Weiter die Straße herunter hebt gerade mit einem schrillen Jaulen ein K E-Helikopter ab und fliegt eilig davon, wobei er fast die Dächer der umstehenden Häuser streift. Jetzt seht ihr auch das Gebäude, das ihr gesucht habt – das Redmond Arms Hotel, ein vom Einsturz bedrohtes Bauwerk, das in einem kaum besseren Zustand ist als der Müll drumherum. Einige Männer in Zivil und mit Knight Errant-Abzeichen kommen gerade die Treppen herunter.

Es sieht aus, als wäret ihr etwas zu spät auf der Party angekommen.

Wenn die Charaktere in der Marie keinen Alarm ausgelöst haben und auch nur Kopien der Kassetten mitgehen lassen haben, lesen Sie folgendes vor:

Ihr biegt um eine Ecke fast im Zentrum des Distriktes und seht eine kurze Straße. An einer Seite steht ein sechsstöckiges Hotel, dessen Fassade sich in fortgeschrittenem Auflösungszustand befindet. Ihr betretet die Lobby. Zehn Nuyen später habt ihr Coinspinners Zimmernummer und eilt die Treppen hinauf. Ihr klopft kurz an die Tür, und eine tiefe, vom Alter gezeichnete Stimme antwortet „Ja?“.

HINTER DEN KULISSEN

Wenn es den Runner gelungen ist, ohne pyrotechnische Kunststückchen die Informationen aus der Cobalt Marie zu entwenden (siehe **Durch die Hintertür**, S. 34), können sie locker zu Coinspinner spazieren. Die Charaktere müssen nur den Namen Eliohann oder überhaupt das Wort Drachen erwähnen, schon lässt Coinspinner sie ein. Er erklärt ihnen die ganze Geschichte. Wenn er fertig ist, lassen Sie alle Spieler eine Intelligenz(2)-Probe ablegen. Bei Erfolg hören und sehen sie einen Konvoi von Knight Errant-Citymasters, die auf das Hotel zukommen, und haben genügend Zeit zu entkommen. Als sie verschwinden, hören sie noch, wie ein Knight Errant-Offizier ein anderes Team erwähnt, das den Drachen im Seattle General in Gewahrsam hält. Es war nicht schwer für Knight Errant, zwei und zwei zusammenzählen. Die Nachrichtenmeldungen über einen Drachen, der in Seattle's größtes Hospital gekracht ist, waren kaum zu überhören. Auch von EFs vergeblichem Versuch, Eliohann im Labor zu eliminieren, erfuhrt Knight Errant. Lesen Sie den Abschnitt **Col-**

spinners Befreiung im Kapitel **Die Befreiung** auf Seite 42.

Wenn die Charaktere etwas auffälliger in die Marie eingebrochen sind, haben die Verantwortlichen des Clubs entschieden, daß es an der Zeit ist, die eigene Haut zu retten und Ares das wichtigste Trideo mit Coinspinners Besprechungen zu übergeben. (Die Verantwortlichen wußten bereits vom Redmond Arms, hielten die Informationen aber vor Ares zurück, in der Hoffnung auf mehr und größere Gefallen.) Mit Knight Errants Möglichkeiten fand Ares das Redmond Arms in Nullkommanichts. Eine Eingreiftruppe wurde schnell zusammengestellt und das Gebiet um das Hotel in weniger als einer Stunde abgeriegelt. Als sie Coinspinner abholten, versuchte er nicht einmal, Widerstand zu leisten.

Knight Errant wird Coinspinner in ein wenig bekanntes Sicherheitsgebäude am südlichen Ende der Stadt bringen, weit weg von allen neugierigen Pressefritzen.

Wenn die Runner auf das Hotel zugehen, kommt ihnen auf der Vortreppe ein Knight Errant-Ermittler entgegen. Er ist ein kleiner kahlköpfiger Mann mit Brille und in einem Synthleder-Trenchcoat. Er versteckt dem Team den Weg, lächelt arrogant und spricht den Anführer des Teams an.

„Well, well, well! Wenn das nicht (Name des Anführers) und seine Freunde sind! Ich bin erfreut, Sie endlich einmal persönlich kennenzulernen zu können. Was für ein Zufall, daß wir uns ausgezeichnet in dieser gottverlassenen Gegend treffen. Aber warten Sie, ich glaube, ich weiß, warum Sie hier sind. Es tut mir leid, aber Mr. Coinspinner kann Sie heute nicht empfangen. Er hat seine Pläne geändert. Er wird einige Tage bei Bekannten von mir verbringen. Wir werden eine nette ausführliche Unterhaltung führen.“

Der Mann geht zu einem wartenden Citymaster, dessen Geschützturm auf das Team zielt. Bevor er einsteigt, und bevor die Runner außer Hörweite sind, ruft er:

„Übrigens würde ich Ihnen nicht empfehlen, Ihre Bekanntschaft mit diesem Mann weiter zu pflegen. Ich würde sogar vorschlagen, daß Sie sich ganz aus dieser Angelegenheit zurückziehen. Sie sind Amateure in einem Spiel von Profis, und Sie mischen sich da in Dinge ein, die eine Nummer zu groß für Sie sind.“ Mit diesen Worten macht er sich von dannen.

Wenn die Charaktere das Hotel betreten, sehen sie, daß die Eingangshalle leer ist. Ein einzelner Flur führt unter einer abbröckelnden Decke zu den einzigen fünf Räumen, über die das Hotel verfügt. Alle sind leer. Auch unerfahrene Augen sehen, daß der letzte Raum, Nummer fünf, gründlich durchsucht wurde.

An diesem Punkt haben die Runner nur drei Möglichkeiten. Sie können andere Spuren verfolgen, die sie noch nicht untersucht haben (den Juwelier oder das EF-Hauptquartier). Sie können versuchen, Coinspinner zu befreien. Oder sie können aufgeben und dem Drachen berichten, was sie bisher herausgefunden haben, womit ihre Mission letztlich gescheitert ist. Der Spielleiter sollte die Runner daran erinnern, daß es ihrem Ruf erheblich schaden könnte, wenn sie jetzt vor Ares und Knight Errant kuscheln. Er kann sie auch durch eine Connection mit Konzernbeziehungen darüber informieren, daß Knight Errant Coinspinner wahrscheinlich sicher unterbringen wird, um ihn gründlich zu verhören und um zu verhindern, daß etwas an die Presse durchsickert. Für den richtigen Preis könnte die Connection vielleicht auch herausfinden, wo Coinspinner festgehalten wird (siehe **Beinarbeit**).

Wenn die Runner beschließen, Coinspinner zu befreien, beglückwünschen Sie sie zu ihrem Mut und lassen Sie sie **Beinarbeit** betreiben, um den Aufenthaltsort herauszubekommen. Dann geht es mit der **Befreiung** im nächsten Kapitel weiter.

KEINE PANIK

Das einzige, was die Charaktere in diesem Kapitel falsch machen können, wäre die Knight Errant-Truppen anzugreifen. Sollten sie es versuchen, erinnern Sie sie daran, daß sich in der Gegend etwa 75 schwerbewaffnete, hochmotivierte Söldner und

fünf bewaffnete Citymasters herumtreiben. Wenn die Spieler meinen, daß ihre Chancen doch ganz gut sind, schütteln Sie den Kopf, schreiben Sie sie ab und machen Sie bei **Nach dem Run** auf S. 51 weiter.

Auch wenn die Runner hier beschließen, das Handtuch zu werfen, geht's mit **Nach dem Run** weiter.



DRACHENJAGD

HINTER DEN KULISSEN

Wenn die Runner erstmal ihren Mut gesammelt haben, um Coinspinner aus dem Knight Errant-Knast zu befreien, kostet es nicht mehr viel Beinarbeit und Nuyen, die Adresse zu bekommen. Es handelt sich um ein kleines Wohnhaus am Stadtrand von Seattle, im Beverly Park in Everett. Draußen auf dem Lande sozusagen.

GEBAUDESICHERHEIT

Das Knight Errant-Personal erwartet keinerlei Schwierigkeiten. Niemand, der einigermaßen bei Verstand ist, würde es wagen, ein Knight Errant-Gefängnis mitten in einer feinen Gegend zu überfallen. Im Gebäude befinden sich sechs Knight Errant-Wächter und zwei Verhörspezialisten. Eine kleine „Sicherheitszentrale“ im Wohnzimmer besteht aus den Monitoren der zwei Überwachungskameras an Vorder- und Hintertür. Bei einem Angriff fordern die Wachen Verstärkung an und ziehen sich dann ins Obergeschoß zurück, um den Gefangenen zu bewachen. Wenn die Wachen 15 Minuten lang die Stellung halten können, kreuzt ein Knight-Errant „Urban Reaction Team“ auf, bestehend aus 40 Söldnern in vier Citymasters (siehe SR II, S. 252). Die Wachen haben den Befehl, den Gefangenen um jeden Preis festzuhalten, aber sie würden keine Sekunde zögern, ihn im Austausch gegen ihr Leben an die Runner auszuliefern, wenn die Lage für sie ungünstig ist. Coinspinner hat Ares alles erzählt, was sie wissen wollten, und das wissen auch die Wachen.



COINSPINNERS BEFREIUNG

Sobald die Runner Coinspinner befreit haben, entweder aus dem Knight Errant-Gefängnis oder im Redmond Arms vor der Ankunft der Söldner, läßt er seiner Verzweiflung freien Lauf. Der betagte Magier beginnt herumzujammern, daß die Aresleute den Aufenthaltsort des Drachen herausgefunden haben. Er erzählt den Charakteren, daß Ares wahrscheinlich gerade jetzt auf dem Weg zum Hospital ist! Sie müssen den Boss retten! Da Coinspinner als Stellvertreter vollen Zugang zum Vermögen des Drachen hat, bietet er den Runnern soviel Geld wie sie wollen, wenn sie den Job annehmen. Geld spielt keine Rolle! Wenn die Runner den Job annehmen – mit Nuyenzeichen, die in ihren Augen tanzen –, machen Sie bei **Noch 'ne Befreiung?** mit der Schlußoffensive weiter. Coinspinner besorgt sich eine Waffe und begleitet die Charaktere. Wenn die Spieler noch Fragen haben, was eigentlich vor sich geht, wird Coinspinner sie alle beantworten und ihnen alle Informationen geben, die im Handlungsüberblick in der **Einleitung** beschrieben werden.

KNIGHT ERRANT-GEFÄNGNIS

- LEGENDE

ERDGESCHOSS

Wohnzimmer (1)

Hier hält sich eine Wache auf, die Trideo sieht und gelegentlich einen Blick auf die Überwachungsmonitore wirft. Wenn die Runner vor der Haustür herumlungern, bemerkt diese sie bei einer bestandenen Intelligenz(8)-Probe.

Knight-Errant-Sicherheitskraft (eine)

K	S	St	C	I	W	E	M	R	Rüstung
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4 (6/4)	

Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 6

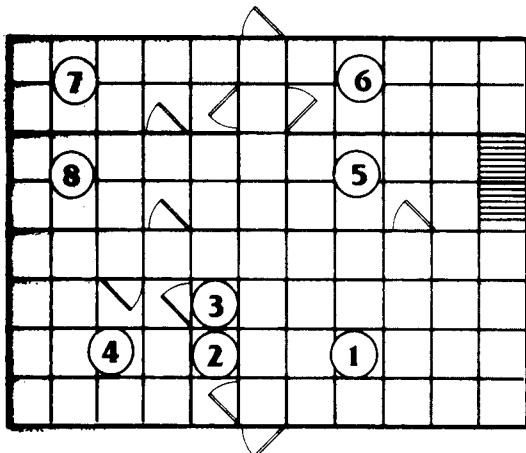
Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 8, Feuerwaffen 8, Geschütze 4, Heimlichkeit 3, Militärische Theorie 2, Sprengstoffe 4, Waffenloser Kampf 6, Wurfwaffen 3

Cyberware: Funk, Kunstmuskeln (2), Lichtverstärkeräugen, Smartverbindung

Ausrüstung: Ares Predator II (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), FN-Har Sturmgewehr (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), Schwere Teiltrüstung, Überlebensmesser

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)



Erdgeschoß = 1 Meter

Wandschrank (2)

Wandschrank (3)

Arbeitszimmer (4)

Die eine Wache ist in diesem Raum liest in einem Buch, ihre Füße hat sie auf den Schreibtisch in der Ecke gelegt.

Knight-Errant-Sicherheitskraft (eine)

K	S	St	C	I	W	E	M	R Rüstung
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4 (6/4)

Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 6

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 8, Feuerwaffen 8, Geschütze 4, Heimlichkeit 3, Militärische Theorie 2, Sprengstoffe 4, Waffenloser Kampf 6, Wurfwaffen 3

Cyberware: Funk, Kunstmuskeln (2), Lichtverstärkeraugen, Smartverbindung

Ausrüstung: Ares Predator II (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), FN-Har Sturmgewehr (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), Schwere Teiltrüstung, Überlebensmesser

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)

Speisekammer (5)

Waschküche (6)

Küche (7)

Hier befinden sich zwei Wachen, die Brote schmieren und sich unterhalten.

Knight-Errant-Sicherheitskräfte (zwei)

K	S	St	C	I	W	E	M	R Rüstung
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4 (6/4)

Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 6

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 8, Feuerwaffen 8, Geschütze 4, Heimlichkeit 3, Militärische Theorie 2, Sprengstoffe 4, Waffenloser Kampf 6, Wurfwaffen 3

Cyberware: Funk, Kunstmuskeln (2), Lichtverstärkeraugen, Smartverbindung

Ausrüstung: Ares Predator II (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), FN-Har Sturmgewehr (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), Schwere Teiltrüstung, Überlebensmesser

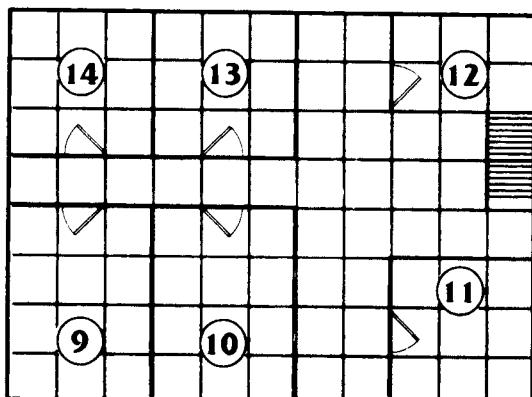
ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)

Eßzimmer (8)

Hier ist eine Wache, die am Eßtisch sitzt und eine Patiente legt.





Erster Stock = 1 Meter

ERSTER STOCK

Schlafzimmer (9-10)

In diesen Zimmern schlafen die beiden Verhörspezialisten.

Knight-Errant-Verhörspezialist (zwei)

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

Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 7

Fertigkeiten: Feuerwaffen 7, Gebräuche(Konzern) 5, Verhör 5, Waffenloser Kampf 6

Ausrüstung: Ares Predator II (2 Ersatzstreifen, Lasermarkierer), Gefütterter Mantel

Wandschrank (11)

Badezimmer (12)

Hier ist eine Wache.

Knight-Errant-Sicherheitskraft (eine)

K	S	St	C	I	W	E	M	R Rüstung
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4 (6/4)

Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 6

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 8, Feuerwaffen 8, Geschütze 4, Heimlichkeit 3, Militärische Theorie 2, Sprengstoffe 4, Waffenloser Kampf 6, Wurfwaffen 3

Cyberware: Funk, Kunstmuskeln (2), Lichtverstärkeraugen, Smartverbindung

Ausrüstung: Ares Predator II (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), FN-Har Sturmgewehr (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), Schwere Teirlüstung, Überlebensmesser

Gästezimmer (13)

Gästezimmer (14)

Hier liegt der betäubte Coinspinner.

KEINE PANIK

Wenn es schlecht läuft für die Runner, kann der Spielleiter dafür sorgen, daß Coinspinner auftaucht und im Rücken der Wachen den einen oder anderen Spruch losläßt.



DRACHENJAGD

HINTER DEN KULISSEN

Wenige Stunden nach der Lokalisierung des Drachen waren die Mitglieder des Krisenstabes von Ares Macrotechnology immer noch dabei, abwechselnd Luftsprünge zu vollführen und sich gegenseitig in den Hintern zu treten, weil die Kreatur sich die ganze Zeit über praktisch direkt vor ihren Nasen befand. Durch vorsichtiges Nachforschen bekam der Kon heraus, daß der Drache immer noch zu schwer verletzt war, um das Hospital zu verlassen. Da sie ihn unter Kontrolle bekommen wollten, kaufte Ares den Sicherheitskontrakt des Hospitals zu einem atemberaubend hohen Preis von Lone Star. Knight Errant wurde die neue Schutztruppe des Seattle General und besetzte das Gebäude mit eigenen Leuten, um den Drachen zu beschützen.

Die Geschichte, die der Krisenstab der Öffentlichkeit präsentieren wollte, besagte, daß EF ohne Ares Mitwissen illegale Experimente durchgeführt hatte, dann auf sehr blutige Weise versuchte, alles zu verschleiern, und daß schließlich Ares aus humanitären Gründen im Interesse des Drachen intervenierte. Immerhin konnte Ares die Projektdaten präsentieren, die alle im Namen von Emerging Futures erstellt wurden, und sie hatten Coinspinner, der die Anschläge auf das Leben des Drachen bezeugen konnte. Außerdem kam diese Geschichte der Wahrheit ziemlich nahe. Schließlich schickte der Krisenstab noch einen Repräsentanten zum Drachen, um ein Übereinkommen auszuhandeln, das dem Drachen erlauben würde, mit soviel Technologie herumzuspielen, wie er wollte, sich sogar mit Matrixsimulationen zu beschäftigen, solange er als „Forscher“ für Ares arbeitete und ihnen seine Anteile an EF verkaufte. Der Drache zögerte keine Sekunde. Der Deal wird gerade unterzeichnet, als die Runner in das Hospital eindringen, in der Absicht, den Drachen zu befreien.

Auch Blackwings Team hat den Drachen endlich aufgespürt und versucht nun, den Vertrag mit EF zu erfüllen und Eliohann zu eliminieren. Wie es der Zufall will, findet ihr Anschlag gleichzeitig mit dem Befreiungsversuch der Runner statt.

HINEIN

Bevor die Runner den Befreiungsversuch starten, sollte der Spielleiter Ihnen vorschlagen, einen Angriffsplan auszuarbeiten. Mittlerweile sollten die Charaktere darin Experten sein. Da sich im Gebäude Aresleute herumtreiben, ist es nicht besonders ratsam, einfach durch die Vordertür zu spazieren und mit dem Aufzug nach oben zu fahren, um den Drachen zu besuchen.

Die Runner könnten überlegen, übers Dach einzudringen, falls sie die Mittel haben, dort hinauf zu gelangen. Sie müssen sich auch überlegen, wie sie den Drachen fortschaffen wollen.

Wenn ein Decker im Team ist, will er vielleicht versuchen, ins Computernetz des Hospitals einzudringen. Die Systemadresse ist leicht zu bekommen, aber die Runner werden schnell feststellen, daß der SAN des Hospitals von der Matrix abgetrennt wurde. Das Hospitalsystem ist isoliert.

GEBAÜDESICHERHEIT

Ares will einerseits, daß das Hospital äußerst gut gesichert ist, will andererseits aber keine unnötige Aufmerksamkeit erregen. Auf allen Etagen außer der des Drachen werden normale Sicherheitsvorkehrungen beibehalten, d.h. im Schwesternzimmer jeder Etage befinden sich zwei Wachen. Im Obergeschoß sieht es jedoch völlig anders aus. Dreißig der besten Knight Errant-Leute halten sich hier auf, bis zum Äußersten wachsam auf die kleinste Störung lauernd. Knight Errant erwartet, daß zumindest ein Anschlag auf den Drachen verübt wird, bevor er das Hospital verläßt. Man geht davon aus, daß Emerging Futures in einem letzten verzweifelten Versuch, einen Skandal zu verhindern, den Drachen angreifen wird.

Wenn irgend etwas auch nur entfernt Verdächtiges auf einer der Etagen passiert, alarmieren die dort stationierten Wachen sofort das Obergeschoß. Lassen Sie wie gehabt die Wachen eine Intelligenzprobe für jede Waffe, die die Runner einschmuggeln wollen, ablegen. Der Mindestwurf ist die Tarnstufe der Waffe. Im Krankenhaus sind keinerlei Waffen gestattet.

Wenn ein Alarm ausgelöst wird oder Schüsse zu hören sind, bleiben die Wachen im Obergeschoß einfach auf ihren Posten und warten, daß die Eindringlinge zu ihnen kommen. Sie vertrauen darauf, daß ihre Überzahl und ihre Fähigkeiten ausreichen, jeden Angriff zu vereiteln. Sie sind zu allem bereit.

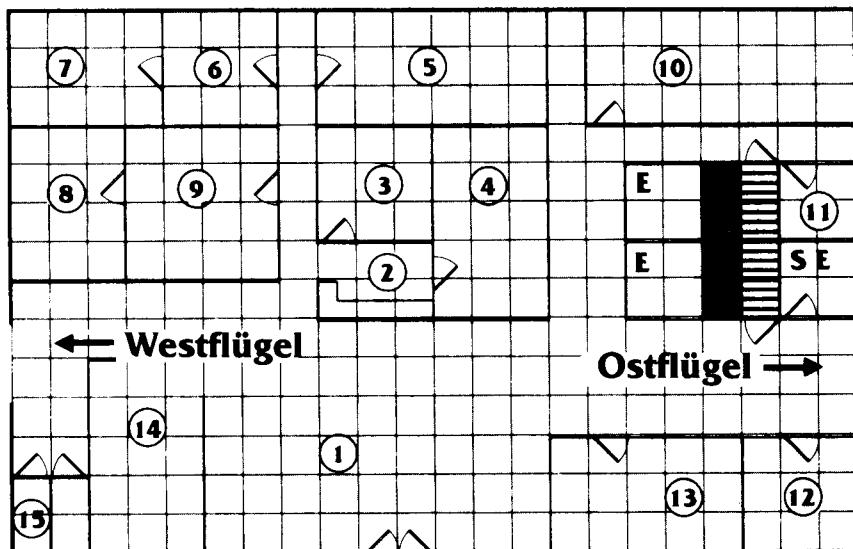
BLACKWINGS TEAM

Niemand ist jedoch so richtig auf Blackwings letzten Versuch vorbereitet, den Drachen für Emerging Futures zu töten, was er just zu dem Zeitpunkt versucht, als die Charaktere in das Hospital eindringen. Aus Gründen der Dramatik sollte der Spielleiter Blackwings Team auf dieselbe Weise angreifen lassen wie die Runner, so daß die beiden Teams fast gleichzeitig und fast an derselben Stelle eindringen. (Wenn die Charaktere den einen oder anderen aus Blackwings Team töten könnten, ersetzen Sie die Ausfälle durch **Söldner**-Archetypen, **SR II**, S. 58.)

Das Rennen läuft. Blackwings Team ist hinter dem Drachen her, und das Team der Spieler ist hinter Blackwings Team her, um sie daran zu hindern, den Drachen zu finden. Beide versuchen, an den Knight Errant-Wachen vorbeizukommen. Der Spielleiter sollte versuchen, alles aus dieser Situation herauszuholen. Zum Beispiel könnten die beiden Teams irgendwann gerade lange genug aufhören, aufeinander zu schießen, bis sie einige Ares-Wachen aus dem Weg geräumt haben, und dann das Feuer wieder eröffnen. Ein weiterer Faktor ist der Krankenpfleger David Childers. Seit die Aresleute angekommen sind, wurde ihm nicht gestattet, den Drachen aufzusuchen, daher ist er davon überzeugt, daß sie ihm Übles wollen. Durch den Lieferanteneingang konnte er eine Uzi III einschmuggeln, und jetzt wartet er auf seine Chance, sich den Weg zum Drachen freizuschießen. Der Aufenthaltsort von Childers ist nicht auf dem Plan des Hospitals verzeichnet. Der Spielleiter kann Childers als überraschendes As aus dem Ärmel ziehen, das ballernd auftaucht, wenn die Charaktere in der Klemme stecken.

Wenn die Runner schließlich den Drachen erreichen, erwartet sie eine böse Überraschung. Der Drache hat ein paar neue Freunde gefunden, diese wunderbaren Menschen von Ares. Warum sollte er befreit werden wollen? Machen Sie mit **Nach dem Run**, S.51, weiter.

NOCH 'NE BEFREIUNG?



Seattle General Hospital: Eingangshalle

□ = 2 Meter

SEATTLE GENERAL HOSPITAL

- LEGENDE

ERDGESCHOSS

Eingangshalle (1)

In diesem Bereich stehen viele Sofas, Stühle und Tische, die mit monatealten Boulevardblättern und Illustrierten übersät sind. Etwa dreißig Leute warten hier aus den unterschiedlichsten Gründen.

Rezeption (2)

Hier hängen zwei Knight Errant-Wachen herum, die so tun, als würden sie mit den beiden Krankenschwestern hinter dem Tresen flirten. In Wirklichkeit beobachten sie die Menschenmenge scharf auf der Suche nach Waffen, die die Posten an der Eingangstür übersehen haben könnten.

Knight Errant-Sicherheitskräfte (zwei)

K	S	St	C	I	W	E	M	R Rüstung
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4 (6/4)

Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 6

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 8, Feuerwaffen 8, Geschütze 4, Heimlichkeit 3, Militärische Theorie 2, Sprengstoffe 4, Waffenloser Kampf 6, Wurfwaffen 3

Cyberware: Funk, Kunstmuskeln (2), Lichtverstärkeraugen, Smartverbindung

Ausrüstung: Ares Predator II (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), FN-Har Sturmgewehr (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), Schwere Teirlüstung, Überlebensmesser

Sicherheitszentrale (3)

Hier halten sich zwei Wachen auf, die den Funk bedienen und die Monitore der Überwachungskameras beobachten, die überall im Hospital angebracht sind.

Knight Errant-Sicherheitskräfte (zwei)

K	S	St	C	I	W	E	M	R Rüstung
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4 (6/4)

Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 6

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 8, Feuerwaffen 8, Geschütze 4, Heimlichkeit 3, Militärische Theorie 2, Sprengstoffe 4, Waffenloser Kampf 6, Wurfwaffen 3

Cyberware: Funk, Kunstmuskeln (2), Lichtverstärkeraugen, Smartverbindung

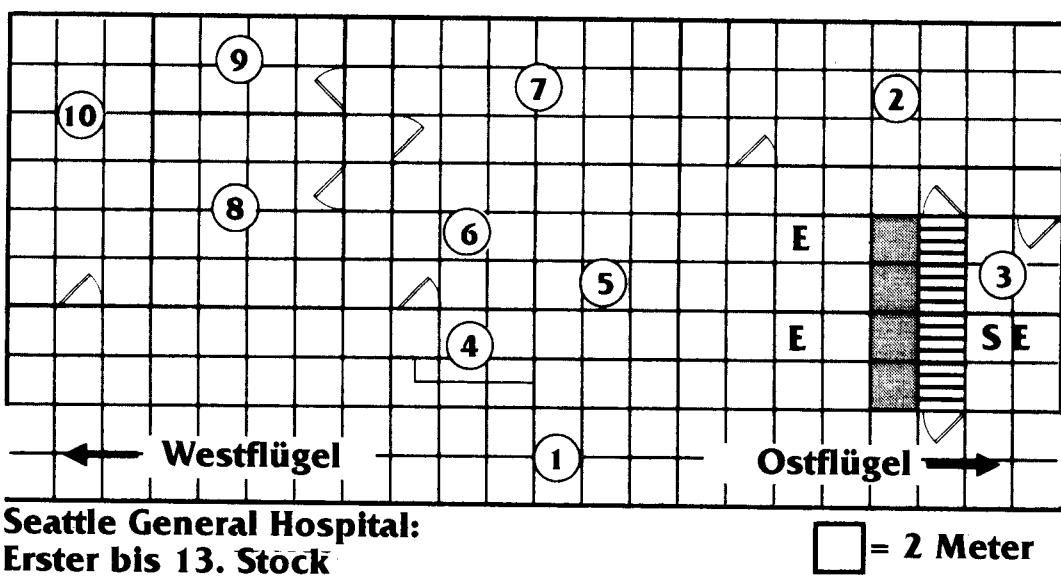
Ausrüstung: Ares Predator II (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), FN-Har Sturmgewehr (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), Schwere Teirlüstung, Überlebensmesser

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)



Schwesternstation/Notaufnahme (4)

Hier sind vier Krankenschwestern und jede Menge Erste-Hilfe-Ausrüstung zu finden.

Computerraum (5)

In diesem Raum befindet sich das Mainframe des krankenhauselgenen Computersystems. Die Tür ist mit einem Magschloß Stufe 8 verschlossen.

Depot für Rollstühle und ähnliches (6)

Putzmittelraum (7)

Medikamentendepot (8)

Pharmazie (9)

Cyberwarekontor (10)

Potentielle Kunden können hier aus einem breiten Angebot von Qualitätscyberware wählen und sich die Erwerbungen noch am selben Tag implantieren lassen!

Besenkammer (11)

Cryotechbüro (12)

Warum über das Dahinscheiden Ihres Angehörigen verzweifeln? Für ein nominelles Entgelt wird Ihr Angehöriger von Cryotech Sciences™ in einer kryogenischen Suspension eingefroren, bis eines Tages sein oder Ihr Gebrechen heilbar ist! Unsere Wiederbelebungsrate beträgt momentan 30 Prozent. Ist das nicht eine viel größere Chance, als ihr Angehöriger jetzt hat?

Cafeteria (13)

Hier sitzen zehn Leute und essen.

Geschenkladen (14)

Toiletten (15)

ERSTER BIS DREIZEHNTER STOCK

Lobby (1)

Sechs Knight-Errant-Wachen hängen hier herum und warten darauf, daß sie endlich etwas zu tun bekommen.

Knight Errant-Sicherheitskräfte (sechs)

K	S	St	C	I	W	E	M	R Rüstung
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4 (6/4)

Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 6

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 8, Feuerwaffen 8, Geschütze 4, Heimlichkeit 3, Militärische Theorie 2, Sprengstoffe 4, Waffenloser Kampf 6, Wurfwaffen 3

Cyberware: Funk, Kunstmuskeln (2), Lichtverstärkeraugen, Smartverbindung

Ausrüstung: Ares Predator II (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), FN-Har Sturmgewehr (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), Schwere Teilrüstung, Überlebensmesser

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (-2/-2)	M (-2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)

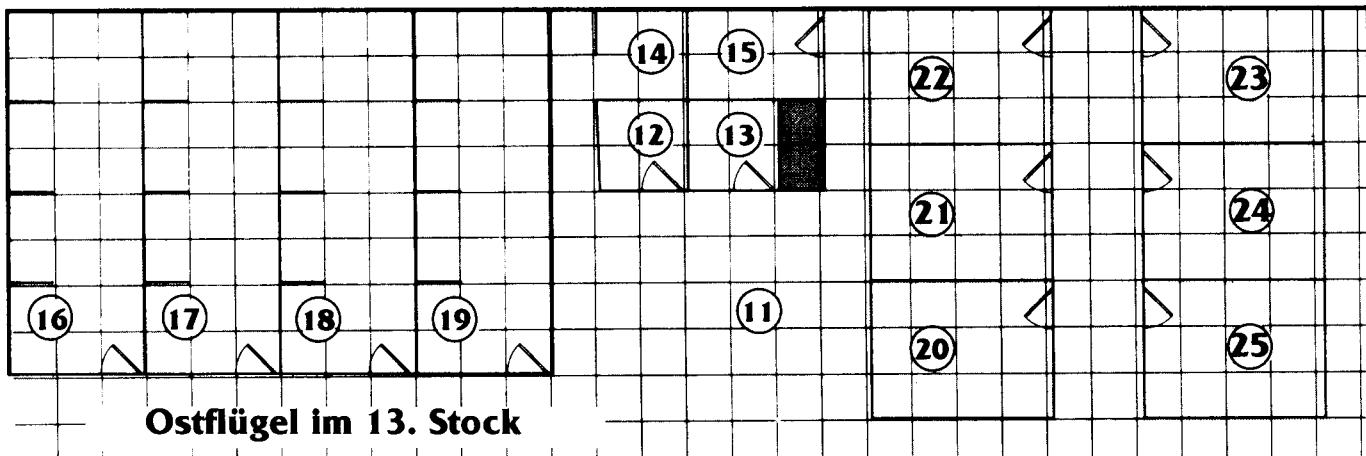
ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (-2/-2)	M (-2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (-2/-2)	M (-2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (-2/-2)	M (-2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (-2/-2)	M (-2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (-2/-2)	M (-2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)



Cyberwaredepot (2)

Im ersten bis zwölften Stock sind diese Räume leer. Im dreizehnten Stock warten hier zwei Wachen, die jeden Angreifer, der aus den Aufzügen kommt, von hinten angreifen können.

Knight Errant-Sicherheitskräfte (zwei)

K	S	St	C	I	W	E	M	R Rüstung
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4 (6/4)

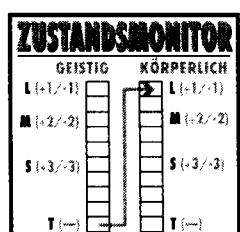
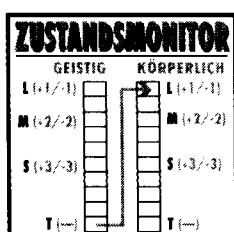
Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 6

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 8, Feuerwaffen 8, Geschütze 4, Heimlichkeit 3, Militärische Theorie 2, Sprengstoffe 4, Waffenloser Kampf 6, Wurfwaffen 3

Cyberware: Funk, Kunstmuskeln (2), Lichtverstärkeraugen, Smartverbindung

Ausrüstung: Ares Predator II (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), FN-Har Sturmgewehr (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), Schwere Teiltrüstung, Überlebensmesser



Besenkammer (3)

Rezeption (4)

Hier befinden sich vier Wachen.

Knight Errant-Sicherheitskräfte (zwei)

K	S	St	C	I	W	E	M	R Rüstung
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4 (6/4)

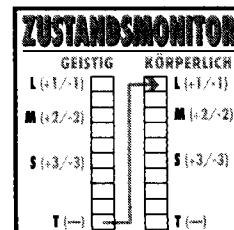
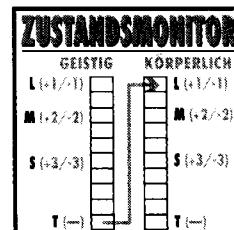
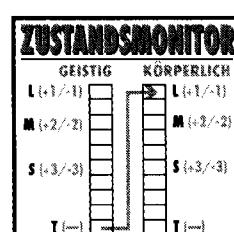
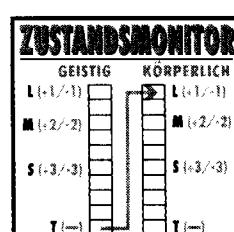
Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 6

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 8, Feuerwaffen 8, Geschütze 4, Heimlichkeit 3, Militärische Theorie 2, Sprengstoffe 4, Waffenloser Kampf 6, Wurfwaffen 3

Cyberware: Funk, Kunstmuskeln (2), Lichtverstärkeraugen, Smartverbindung

Ausrüstung: Ares Predator II (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), FN-Har Sturmgewehr (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), Schwere Teiltrüstung, Überlebensmesser



Schwesternstation (5)

Hier befinden sich vier nervöse Krankenschwestern nebst medizinischer Notausrüstung.

Sicherheitszentrale (6)

Hier sind zwei Wachen.

Knight Errant-Sicherheitskräfte (zwei)

K	S	St	C	I	W	E	M	R	Rüstung
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4	(6/4)

Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 6

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 8, Feuerwaffen 8, Geschütze 4, Heimlichkeit 3, Militärische Theorie 2, Sprengstoffe 4, Waffenloser Kampf 6, Wurfwaffen 3

Cyberware: Funk, Kunstmuskeln (2), Lichtverstärkeraugen, Smartverbindung

Ausrüstung: Ares Predator II (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), FN-Har Sturmgewehr (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), Schwere Teiltrüstung, Überlebensmesser

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (--)	T (--)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (--)	T (--)



Computer-Subprozessorraum (7)

Die Tür zu diesem Raum ist mit einem Magschloß Stufe 8 gesichert.

Pharmazie (8)

Patientendaten (9)

Depot für Rollstühle und ähnliches (10)

Wartezimmer (11)

Im dreizehnten Stock warten hier acht Wachen. In den anderen Stockwerken ist dieser Raum leer.

Knight Errant-Sicherheitskräfte (acht)

K	S	St	C	I	W	E	M	R	Rüstung
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4	(6/4)

Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 6

Fertigkeiten: Bewaffneter Kampf 8, Feuerwaffen 8, Geschütze 4, Heimlichkeit 3, Militärische Theorie 2, Sprengstoffe 4, Waffenloser Kampf 6, Wurfwaffen 3

Cyberware: Funk, Kunstmuskeln (2), Lichtverstärkeraugen, Smartverbindung

Ausrüstung: Ares Predator II (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), FN-Har Sturmgewehr (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), Schwere Teiltrüstung, Überlebensmesser

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (--)	T (--)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (--)	T (--)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (--)	T (--)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (--)	T (--)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (--)	T (--)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (--)	T (--)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (--)	T (--)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (--)	T (--)

Toiletten (12-13)

Kaffeeraum (14)

Besenkammer (15)

NOCH 'NE BEFREIUNG?

Vierbett-Krankenzimmer (16-19)

Im ersten bis zwölften Stock sind in diesen Zimmern Patienten. Im dreizehnten Stock sind in den Räumen 16 und 18 jeweils zwei Wachen. Sie warten, bis die Runner vorbeigegangen sind, treten dann in den Flur und schießen.

Knight Errant-Sicherheitskräfte (vier)

K	S	St	C	I	W	E	M	R	Rüstung
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4	(6/4)

Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf: 6

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 8, Feuerwaffen 8, Geschütze 4, Heimlichkeit 3, Militärische Theorie 2, Sprengstoffe 4, Waffenloser Kampf 6, Wurfwaffen 3

Cyberware: Funk, Kunstmuskeln (2), Lichtverstärkeraugen, Smartverbindung

Ausrüstung: Ares Predator II (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), FN-Har Sturmgewehr (2 Ersatzstreifen, Smartgunverbindung), Schwere Teilrüstung, Überlebensmesser

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)

ZUSTANDSMONITOR	
GEISTIG	KÖRPERLICH
L (+1/-1)	L (+1/-1)
M (+2/-2)	M (+2/-2)
S (+3/-3)	S (+3/-3)
T (-)	T (-)

Privatzimmer (20-25)

Im ersten bis zwölften Stock sind in diesen Zimmern Patienten. Im dreizehnten Stock warten im Gang zwischen den Zimmern zwei Paar Wachen. Einer in jedem Paar hat ein Ares MP-LMG und 100 Schuß Gurtmunition.

Wenn die Runner in Raum 25 stürmen, sehen sie den Drachen, einen verstörten Arzt und zwei Ares-Verantwortliche. Machen Sie mit **Nach dem Run** weiter.

KEINE PANIK

Mittlerweile sollten die Runner es gelernt haben, mit ziemlich ungünstigen Chancen klarzukommen. Wenn es so aussieht, als würden sie es nicht schaffen, kann der Spielleiter den Rest von Blackwings Team in ein Kreuzfeuer laufen lassen und ein paar Kampfrunden später die Knight Errant-Wachen das Feuer einstellen lassen. Einer der Haupteute hat Coinspinner oder die Runner von den Fotos der Einsatzbesprechung erkannt und ist zu dem Schluß gekommen, daß sie auf dem Weg zum Drachen sind. Die Knight Errant-Truppen treten einfach zur Seite und lassen die Runner den Rest des Weges bis zum Zimmer des Drachen widerstandslos passieren, wo sie dann die schreckliche Wahrheit erfahren werden.



SHADOWRUN

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr stürmt in das Zimmer, eure Ohren klingeln noch von der Schießerei, und das Adrenalin kreist noch in euren Adern. Eure Augen erfassen zwei Ares-Konzernexecs, die neben dem Drachen stehen. Ihr hebt eure Waffen, doch irgendetwas läßt euch innehalten. Die Kontypen scheinen nicht bewaffnet zu sein, und sie heben ihre Hände. Im Hospital rennen noch mindestens 50 von diesen verdammten Knight Errant-Kerlen 'rum. Warum geben diese Jungs auf? Hinhaltetaktik vielleicht? Da dreht der Drache sich zu euch um und sagt:

„Ah, da sind Sie ja! Ich erzählte meinen neuen Freunden hier gerade, daß ich ein paar Probleme mit meinem Gedächtnis hatte und einige Shadowrunner angestellt habe, um Nachforschungen zu betreiben. Ich bin gespannt zu hören, was Sie herausgefunden haben, obwohl ich nicht glaube, daß Sie mir noch etwas Neues berichten können. Meine Freunde von Ares haben mir bereits erzählt, wie ich von Emerging Futures gefangen genommen und behandelt wurde. Sie sagen, daß sie mir helfen werden herauszufinden, was ich mit diesen ... Datenbuchsen nannten sie sie, glaube ich ... machen kann. Ich arbeite jetzt als Forscher für sie. Das war bis jetzt ein sehr angenehmer Tag für mich ... nun, was haben Sie mir zu berichten?“

HINTER DEN KULISSEN

Wenn die Runner dem Drachen erzählen, daß sie gekommen sind, um ihn zu befreien, antwortet er: „Lächerlich! Wie kommen Sie auf so etwas? Ich werde hier von meinen Aresfreunden gut beschützt. Warum sollte ich gehen wollen? Sind Sie etwa für diese unangenehme Schießerei verantwortlich?“

In diesem Moment hören die Runner etwa 200 Stiefelpaare über den Flur trampeln. Es sollte ihnen klar sein, daß es wenig empfehlenswert wäre, ihre Frustration an den Aresleuten oder gar dem Drachen auszulassen. Einer der Ares-Execs lächelt. „Kommen Sie, Chummers, legen Sie die Waffen nieder“, sagt er. „Trotz der Verwüstung, die Sie angerichtet haben, verspüren wir nicht den Wunsch, Ihnen etwas zuleide zu tun. Wir sehen, daß Sie für Eliohann gearbeitet haben und daß Sie ihres Wissens nach im Interesse des Drachen gehandelt haben, als Sie versuchten, ihn zu befreien. Zudem paßt dieser Angriff sehr gut zu der Geschichte, die wir den EF-Direktoren morgen präsentieren werden. Nun berichten Sie bitte Eliohann und uns, was Sie bei Ihren Nachforschungen herausgefunden haben.“

Jetzt können die Charaktere preisgeben, was sie enthüllt haben. Die Aresleute hören emotionslos zu, während die Runner reden. Wenn einer oder mehrere der Runner ernsthaft verletzt sind, tauchen Sanitäter auf und beginnen, ihre Wunden zu behandeln. Wenn die Runner erzählen, daß der Drache sowohl das Versuchskaninchen als auch der Vorsitzende des Konzerns war, in dessen Gewalt er sich befand, sehen sie, wie so etwas wie Erinnerung im Auge des Drachen aufflammt und sofort wieder verlöscht. Danach ist der Drache sehr nachdenklich, gelegentlich schielte er auf die Ares-Execs.

Wenn die Runner geendet haben, sagt einer der Execs: „Gute Arbeit, sehr gute Arbeit. Wie ich sehe, sind Sie für diese Art Arbeit sehr talentiert. Sie verstehen natürlich, daß alle Vorberehungen, die zur Befreiung Eliohanns getroffen wurden, unnötig sind, da er gar nicht befreit werden muß. Wir sehen ein, daß Sie keine Kosten und Mühen gescheut haben, Ihre Verpflichtungen unserem ... neuen Partner gegenüber einzuhalten. Wir bieten Ihnen hiermit ein angemessenes Entgelt für die geleistete Arbeit sowie für Ihre weitere Kooperation, sollte es zu irgendwelchen Untersuchungen zu diesen Ereignissen kommen. Wir sind bereit, allen Beteiligten ein Entgelt von 50.000 Nuyen pro Kopf zu zahlen.“

Wenn die Charaktere das Angebot annehmen, werden sie ohne ein weiteres Wort in die Lobby eskortiert, wo sie bar ausgezahlt werden.

Die Runner werden anschließend durch den Lieferanteneingang aus dem Hospital gebracht, um sie von dem wachsenden Knäuel von Reportern am Haupteingang fernzuhalten. Wenn Coinspinner und Childers überlebt haben, bleiben sie im Zimmer des Drachen. Trotz aller Versicherungen, daß ihnen nichts geschehen wird, werden die Runner keinen von beiden jemals wiedersehen. Als sie auf die Straße treten, sieht es nach Regen aus.

Ein ganz normaler Tag im Sprawl, Chummer.



KARMA

Egal wie man es auch sehen mag, dieses Abenteuer ist ziemlich hart. Die Charaktere müssen nicht nur vage Informationsbruchstücke zusammensetzen, um herauszufinden, was um sie herum eigentlich vorgeht, sie müssen sich diese Informationen zudem von schwerbewaffneten Leuten beschaffen, die sich als nicht besonders kooperativ erweisen. Schließlich stellt sich auch noch heraus, daß der ganze Ärger umsonst war. Der Drache wird einfach von einem anderen, noch größeren Konzern geschluckt. Neben dem Geld und der Möglichkeit, in Zukunft vielleicht mal für Ares arbeiten zu können, wird der Streß auch mit Karmapunkten belohnt. Belohnen Sie die Charaktere nach folgenden Gesichtspunkten mit Karma:

Überleben:	1
Erfolg:	
Herausfinden, daß der Drache sowohl Versuchskaninchen als auch Vorsitzender von Emerging Futures war:	1
Ins "Cobalt Marie" eindringen und ohne Alarm wieder verschwinden:	1
Erfolgreiche „Befreiung“ des Drachen:	1
Gefahr:	
Individuelle Karmabelohnung ist dem Spielleiter überlassen.	3

WAS DIE ZUKUNFT BRINGT

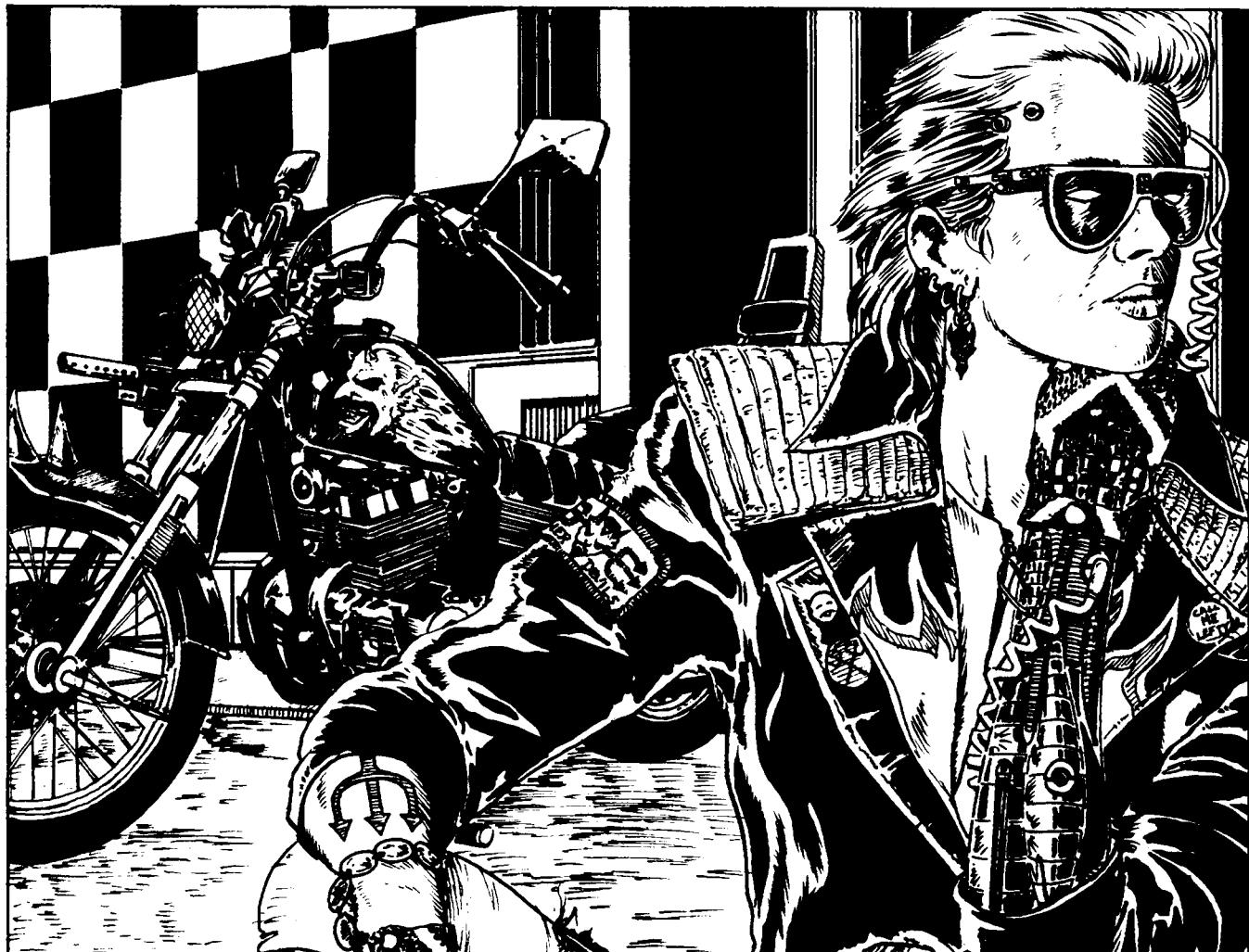
Nach diesem Abenteuer kann das weitere Leben der Runner durch die Ereignisse beeinflußt werden.

Zunächst ist da das "Cobalt Marie", dessen Geheimnis jetzt verraten ist. Wenn der Spielleiter das "Marie" weiter verwenden und vielleicht irgendwann die Identität der Hintermänner entwickeln will, könnte er diese Leute daran interessiert sein lassen, daß die Runner zum Schweigen gebracht werden.

Je nachdem was die Charaktere im Hospital so alles angestellt haben, könnte ihr Verhältnis zu Knight Errant etwas gestört sein. Die meisten Angehörigen einer Sicherheitstruppe werden wohl ein gewisses Interesse für Runner aufbringen, die 20 oder 30 ihrer Kameraden zur Hölle geschickt haben.

Auch Blackwing könnte sich noch als Problem erweisen. Er ist ein zu guter NSC, um ihn einfach zu verheizen, deshalb will der Spielleiter ihn vielleicht für zukünftige Einsätze am Leben lassen. Mittlerweile sollte Blackwing eine interessante Phobie vor gewissen Runnern und vor Drachen entwickelt haben.

Schließlich ist da noch Eliohann selbst. Es ist nicht vorgesehen, daß die Runner ihn noch einmal treffen. Ares wird den Drachen in einer entfernten Zweigniederlassung abkapseln. Aber wer weiß, vielleicht hat der Spielleiter ja seine eigenen Pläne. Man kennt das ja: Wenn man sich einmal mit Drachen einläßt ...



FEINPFEFFER

In diesem Kapitel werden – nach Themen geordnet – die Informationen aufgelistet, welche die Runner durch ihre Connections erhalten können. Zum Teil handelt es sich um schlichte Anhäufungen einzelner Informationsbrocken, die den Charakteren ermöglichen, sich ein Gesamtbild über den Konflikt zu machen, in den sie verwickelt sind, und ihnen Richtungen aufzuzeigen, in denen sie ihre Nachforschungen weitertreiben können. Der Spielleiter sollte die Runner während des Abenteuers gelegentlich anregen, etwas Beinarbeit zu betreiben, vor allem wenn sie nicht so recht weiter wissen.

Nach einer kurzen Charakterisierung der jeweilige Informationen sind die Connections aufgelistet, die hier weiterhelfen können. Wenn die Runner über ein bestimmtes Thema etwas herausfinden wollen und mit einer Connection Kontakt aufnehmen, die hier nicht aufgelistet ist, kann der Spielleiter einfach sagen, daß diese Connection nichts weiß.

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Hierbei handelt es sich um allgemeine Straßengerüchte, die jeder Runner aufschnappen kann, ohne spezielle Fragen zu stellen. Wenn ein Charakter in den Straßen unterwegs ist, legen Sie eine Gebräuche(Straße)(4)-Probe für ihn ab. Zählen Sie die Erfolge und lesen Sie ihm nur die Informationen hinter dieser Zahl vor. Wiederholen Sie keine Informationen.

Erfolge	Ergebnis
1	„Hey, yo, Chummer! Weißte was von Ares? Hab' gehört, sie führen 'nen Krieg gegen 'nen kleinen Kon oben in Bellevue. Glaubste, die brauchen noch Shadowrunner?“
2	„Hey man, schon von Ares gehört? Die haben ein Einsatzteam in die Redmond Barrens geschickt und irgendeinen Industriekomplex zusammengeschossen. Riecht nach Krieg!“
3	„Hey, weitersagen: 'N Kon oben in Bellevue sucht Shadowrunner. Weiß nicht wofür, vielleicht Wetwork, vielleicht 'n Bruch. Soll aber gute Nuyen geben.“
4	„Vor 'ner Woche ging's in Bellevue heiß her. Da hat jemand 'n paar Raketen in der Southampton Street abgefeuert. Weiß aber nicht, worauf sie geballert haben.“
5	„Ich glaube, vor 'ner Woche ging drüben in der Southampton Street 'ne Bombe hoch. Southampton? Na... in Bellevue. Kennst du die Gegend etwa nicht? Na egal, jedenfalls sind irgendwann nachts bei diesem Kon, Emerging Futures, die Fenster im dritten Stock rausgeflogen. Glaubst du, das hat was mit diesem Krieg zu tun, den Ares führt?“
6	„Hey, haste 'nen Typen gesehen, Ork, ziemlich alt, linkes Ohrläppchen fehlt? Heißt Coinspinner. Paar Leute suchen ihn.“
7	„Weißte, was ich gehört hab'? Angeblich ham'se drüben in Bellevue vor 'ner Woche 'n Drachen 'rumfliegen sehen.“



ELIOHANN

Über Eliohann ist nicht viel bekannt. Auch andere Drachen wußten nichts von seiner Anwesenheit in Seattle. Die Runner werden bestenfalls herausfinden, daß vor einer Woche in der Gegend von Bellevue ein Drache gesehen wurde.

Passende Connections (Mindestwurf 6)

Alle

Erfolge	Ergebnis
0-2	„Ein kleiner Westlicher Drache? Ja, klar. Verarsch' wen anders, Chummer.“
3+	„Ich weiß nicht recht. Auf der Straße erzählt man, daß letzte Woche in Bellevue ein Drache 'rumgeflogen sein soll. Weiß nicht, wie er ausgesehen hat.“

DER OHRRING

Der Ohrring ist die erste wichtige Spur, der die Runner folgen können. Wenn die Charaktere beschließen, den Ohrring zu vermarkten (siehe **SR II**, S. 188), beträgt sein Grundpreis 10.000 Nuyen.

Passende Connections (Mindestwurf 4)

Jede Club-Connection, Schieber, jede Medien-Connection, Rockerin

Erfolge	Ergebnis
0	„Nicht schlecht. Ist der nicht 'n bißchen groß für dich?“
1	„Gute Arbeit. Schwierig zu machen, alles Handarbeit, wahrscheinlich ein Spezialist. Nicht viele Leute in Seattle können so was herstellen.“
2	„Weißte was, der sieht aus wie 'ne Großausgabe von einem, den Mercurial vor 'nem Jahr oder so in diesem Interview mit Johnny Disk getragen hat.“
3+	„Versuch's mal im Bellevue Square Einkaufszentrum. Ich glaube, da gibt's einen Laden, der Qualitätsarbeiten wie das da anfertigt.“

Wenn die Runner direkt zum Bellevue Square gehen wollen, machen Sie mit **Die Party ist aus, Chummers!**, S. 5, weiter. Da die Runner etwa ein halbes Dutzend Juwelierläden abgrasen müssen, bevor sie in König Salomos Mine landen, kommen sie zu spät, um den Überfall noch zu verhindern.

Wenn die Charaktere das **Mercurial**-Abenteuer überstanden haben, und Hernandez oder Maria einigermaßen gut auf sie zu sprechen sind, können sie einfach von einem von ihnen den Namen des Juwelierladens, König Salomons Mine, bekommen. Sie schaffen es, vor dem Überfall im Laden zu sein. Weiter mit **Die Party ist aus, Chummers!**.

COBALT MARIE

Das "Cobalt Marie" in den Redmond Barrens ist als Club nur für Mitglieder getarnt. In Wirklichkeit ist es ein Treffpunkt für Verhandlungen unter höchster Sicherheitsstufe.

Passende Connections (Mindestwurf 5)

Jede Konzern-Connection, Schieber, Mr. Johnson

Erfolge	Ergebnis
0	„Komischer Name, Mann. Nie von gehört.“
1	„Weiß nicht. Ich glaube, daß ist 'n Nachtclub oder so.“
2	„Yeah, das ist irgendwo unten in den Redmond Barrens.“
3	„Das ist 'ne Art Club unten in den Redmond Barrens. Frag mich nicht, wie die's schaffen zu überleben.“
4	„Yeah, das ist 'n Club für Kontypen. Ohne Reservierung kommt man nicht rein. Vielleicht kann man sich geschickt 'reinblaffen.“
5	„Der Schuppen sieht nur aus wie'n Club, Chummer. Kontypen gehen da hin, um brisante Verhandlungen zu führen. Niemand ist verrückt genug, ihnen da nachzuschnüffeln.“

DAS MARIE FINDEN

Herauszufinden, was das "Cobalt Marie" ist und wo sie liegt, sind zwei verschiedene Sachen. Konsultieren Sie die folgende Tabelle, wenn die Runner versuchen, die Bar zu lokalisieren.

Passende Connections (Mindestwurf 9)

Jede Konzern-Connection, Schieber, Mr. Johnson, Gangsterboß

Erfolge	Ergebnis
0-1	„Hey Chummer, wir kennen uns schon ziemlich lange, aber das heißt nicht, daß ich mein Leben für dich wegwerfe.“
2	„Hab' gehört, wenn du zur Ecke Nordost 75. Straße und Nordost 151. Avenue gehst, kannst du was finden, was dich interessieren könnte.“

COINSPINNER

Coinspinner ist ein ausgebrannter Shadowrunner, der sich auf einen Run gegen Emerging Futures einließ und seitdem nicht mehr gesehen wurde.

Passende Connections (Mindestwurf 8 mit Beschreibung, Mindestwurf 5 mit Namen)

Jede Straßen-Connection, jede magische Connection

Erfolge Ergebnis

- | | |
|---|---|
| 0 | „Nie gehört. Bist du Lone Star oder sowsas?“ |
| 1 | „Nie gehört, Chummer. Klingt aber wie'n Straßen-typ.“ |
| 2 | „Ich glaube, ich hab' mal von so 'nem Typen gehört. Kleiner Shadowrunner. Soll aber umgelegt worden sein.“ |
| 3 | „Linkes Ohrläppchen fehlt? Münze im Ohr? Yeah, das ist Coinspinner. War mal 'n echt heißer Magier, ist aber ausgebrannt. Ist wahrscheinlich tot.“ |
| 4 | „Yeah, Coinspinner. Hat sich hier vor zwei Monaten oder so mal 'rumgetrieben. Hat was von 'nem Run oder so gegen irgendwas, das Emerging Futures hieß, erzählt. Hab' ihn seitdem nicht mehr gesehen.“ |
| 5 | „Klar kenn' ich ihn. War mal hier vor vierzehn Tagen oder so. Sagte was von 'nem großen Run, den er am Laufen hatte, und daß er 'nen echt mächtigen Partner hätte. Hab' ihn seitdem nicht mehr gesehen, aber man sagt, daß irgendwas schiefgelaufen ist und er untertauchen mußte.“ |

COINSPINNERS FEUERZEUG

Auch hier sind es zwei verschiedene Dinge, etwas über Coinspinners Identität und seinen Aufenthaltsort herauszufinden. Wenn die Runner der Aufschrift auf dem Feuerzeug nachspüren wollen, benutzen Sie diese Tabelle. Um dieser Spur zu folgen, müssen die Charaktere natürlich das Symbol gesehen haben.

Passende Connections (Mindestwurf 4)

Jede Straßen-Connection

Erfolge Ergebnis

- | | |
|---|---|
| 0 | „Hey, seh' ich etwa aus wie einer, der Trivial Pursuit spielt?“ |
| 1 | „Klar. Das ist das Redmond Arms Hotel. Ein ausgebranntes Wrack am Rand der Redmond Barrens - wenn's überhaupt noch steht. Nur wer echt verzweifelt ist, wird versuchen, sich da zu verstekken.“ |

EMERGING FUTURES

ÖFFENTLICHE INFORMATIONEN

Zentralbüro: Seattle, UCAS

Präsident/CEO: Justine Grier

Wichtigste Produkte/Dienstleistungen: Hardware/Software-Forschung und -Design auf Auftragsbasis.

Passende Connections (Mindestwurf 4)

Jede Konzern-Connection

Erfolge Ergebnis

- | | |
|---|---|
| 0 | „Soll das 'ne Fangfrage sein?“ |
| 1 | „Yeah, das ist eine unabhängige Denkfabrik. Das Hauptquartier ist in Bellevue, und ich glaube, in den Redmond Barrens gibt's eine Forschungseinrichtung.“ |
| 2 | „Yeah, das ist drüber in der Southampton Street in Bellevue. Das letzte, was ich gehört habe, war daß sie einen größeren Vertrag abgeschlossen haben.“ |
| 3 | „EF? Die sind seit ein paar Jahren vertraglich mit Ares verbunden. Irgendein Exklusivvertrag über Durchführbarkeitsstudien oder so.“ |
| 4 | „Ich hab' von Ihnen gehört. Irgendein mysteriöser Kerl hat vor einem oder zwei Monaten die Aktienmehrheit aufgekauft. Kam völlig aus heiterem Himmel. Bis jetzt weiß niemand, wer der neue Vorsitzende ist.“ |
| 5 | „Yeah, sie stecken im Moment bis über beide Ohren in einem Konzernkrieg mit Ares. Niemand weiß warum, aber Ares fährt auf der harten Linie. Neulich hat ein Eingreifteam von Ares ein Forschungslabor von EF in den Barrens auseinandergenommen. Der Bürgermeister hat sich aufgeregt, aber was soll's, es sind nur die Barrens, oder?“ |

ARES MACROTECHNOLOGY

ÖFFENTLICHE INFORMATIONEN

Zentralbüro: Detroit, Michigan, UCAS

Präsident/CEO: Damien Knight

Wichtigste Filialen

Name der Filiale: Knight Errant Security

Filialleiter: Roger Soaring Owl

Wichtigste Produkte/Dienstleistungen: Private und Konzernsicherheit auf allen Ebenen: physisch, magisch und elektronisch

Name der Filiale: Ares Arms

Filialleiter: Guido Cantarelli

Wichtigste Produkte/Dienstleistungen: Militär- und Polizeiausrüstung von kleinen Waffen und Munition bis zu den neuesten Kampffahrzeugen.

Passende Connections (Mindestwurf 6)

Jede Konzern-Connection

Erfolge	Ergebnis
0	Zwei verdeckte Knight Errant-Ermittler schlagen den Runner zusammen und legen ihm nahe, in Zukunft weniger neugierig zu sein.
1-2	„Nichts, Chummer. Ares hat irgendwas vor, aber ich weiß nicht, was.“
3	„Yeah, hast du's noch nicht gehört? Sie führen Krieg gegen irgendjemand.“
4	„Sie sind im Krieg mit Emerging Futures. Das merkwürdige daran ist, daß EF die letzten paar Jahre für sie gearbeitet hat.“
5	„Ich hab' gehört, daß es ziemliche innere Unruhen bei EF gegeben hat, daraufhin hat Ares EF wegen Vertragsbruch verklagt. Dadurch ist es zum Krieg gekommen.“

DAS KNIGHT ERRANT GEFÄNGNIS

Dies sind heiße Informationen, Chummer, und die haben ihren Preis. Der Preis für die Adresse beträgt 1.000 Nuyen. Wenn der Runner den Preis runterhandeln will, muß er eine vergleichende Verhandlungsprobe ablegen. Jeder Erfolg senkt den Preis um 100 Nuyen. Weiter geht's mit der **Befreiung**, S. 42.

Passende Connections (Mindestwurf 6)

Straßen-Cop, Mr. Johnson, Konzernmann, Feuerwehrmann, jede Regierungs-Connection

Erfolge	Ergebnis
0	„Biste verrückt? Du hast mir nicht soviel gezahlt, daß ich mir den Kopf wegputzen lasse. Zumindest noch nicht.“
1	„Schon besser. Das ist oben im Beverly Park in Everett. Warte, ich schreib's dir auf.“



SHADOWRUN

COINSPINNER

Dieser alte Ork schlägt sich schon seit einiger Zeit nur noch so durch. Früher war er in den Straßen als Shadowrunner und Magier gut bekannt, aber schon bald wird er keines von beiden mehr sein. Sein Alter und der ständige körperliche Entzug beim Zaubern haben ihn fast ausbrennen lassen. Am Anfang seiner Karriere war er für sein Glück berühmt. Auf einem Run gegen einen Konzern, der heute nicht mehr besteht, griff ihn eine Wache von hinten an und schwang ein Katana in einem tödlichen Diagonalschlag, gerade als der Ork seinen Kopf zur Seite legte, um zu lauschen. Die Klinge verfehlte den Kopf des Magiers um wenige Zentimeter, statt ihn wie beabsichtigt zu spalten. Die einzigen Schäden, die er erlitt, waren der Verlust seines linken Ohrläppchens und eine Kerbe in der Schulterrüstung. Der Ork, der nach diesem Ereignis glaubte, besonders vom Schicksal begünstigt zu sein, verschrieb sich dem Glücksspiel, und von da an ging es auf und ab mit ihm. Als sein Geld und seine Magie fast verbraucht waren, entschloß sich Coinspinner zu einem letzten Run in eine kleine Denkfabrik, um mitzunehmen, was er so fand, bevor ihn sein Glück ganz verließ. Dabei traf er auf einen Drachen, und sein Glück gab ihm noch einmal sehr gute Karten auf die Hand.

Attribute

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 3
Stärke: 2
Charisma: 3
Intelligenz: 4
Willenskraft: 5
Essenz: 5,5
Magie: 1
Reaktion: 3
Initiative: 3 + 1W6

Cyberware

Smartverbindung

Fertigkeiten

Beschwören: 9
Feuerwaffen: 4
Gebräuche(Straße): 9
Heimlichkeit: 3
Hexerei: 9
Magietheorie: 9
Motorrad: 2
Waffenloser Kampf: 2

Würfelpools

Kampf: 6
Magie: 9

Sprüche

Manapfeil: 4
Energieball: 6

Ausrüstung

Materialien für Rituelle Hexerei
Panzerkleidung
Ruger Super Warhawk mit Smartgunverbindung



DAVID CHILDERS

Childers ist ein gewöhnlicher Krankenpfleger, der unter den magischen Einfluß des Drachen gefallen ist. Wie bei den meisten Leuten induziert diese Art der Beherrschung auch bei ihm eine merkwürdige Form von Loyalität. Wenn die Spieler versuchen, Elioann zu befreien, wird Childers sein Bestes geben, um ihnen zu helfen.

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 3
Stärke: 2
Charisma: 2
Intelligenz: 4
Willenskraft: 2
Essenz: 5,8
Reaktion: 3
Initiative: 3 + 1W6

Cyberware

Datenbuchse

Fertigkeiten

Biotech: 3
Feuerwaffen: 2
Waffenloser Kampf: 1



ELIOHANN

Elioann, der erst vor drei Jahren erwachte, ist ein Westlicher Drache, der mit einer Intelligenz und einer magischen Begabung gesegnet ist, wie man sie für gewöhnlich nur bei den größeren Exemplaren seiner Art findet. Den größten Teil seines Lebens verbrachte er ungestört in den Bergen von Sinsearach und Tir Tairngire, doch alles änderte sich an dem Tag, als eine Gruppe Shadowrunner die Wälder nahe seinen Jagdgründen durchstreifte. Als der Drache den Störenfrieden nachschnüffelte, wurde er völlig von dem wundersamen Techkram, den sie mit sich führten, fasziniert. Der Drache, der bisher noch kaum Kontakt zu anderen intelligenten Wesen hatte, hatte noch nicht gelernt, den Menschen und ihren Artverwandten zu mißtrauen. Die Shadowrunner waren unterwegs, um paranormale Lebewesen für das Projekt Cerberus zu fangen, und der einzige Köder, den sie brauchten, um den Drachen in die Falle zu locken, war ein kleiner Trideoplayer. Der junge Drache merkte gar nicht, was ihn umhünte, als ihn der Regen von Betäubungspfeilen traf. Zunächst war Elioann wütend über seine Gefangennahme, aber er war hin und her gerissen zwischen dem Wunsch nach Flucht und Rache und der Faszination und Neugier auf weitere Technologien, die er vielleicht noch entdecken würde. Als er in das Forschungslabor von Emerging Futures gebracht wurde, hatte er sich entschieden. Er beschloß, erst einmal zu bleiben und zu beobachten und erst dann zu fliehen, wenn er sich langweilen würde. Dann erfuhr er, worum Cerberus sich drehte. Er entdeckte, daß Informationen sowohl Reichtum als auch Macht bedeuteten, und beschloß, sich einen Hort zusammenzuraffen, was immer das auch andere kosten mochte. Aber er konnte den Fehlschlag des Projektes Cerberus nicht vorhersehen. Aus Gründen, die vielleicht niemals verstanden werden, überforderte diese eine Konfrontation mit der tatsächlichen Matrix den Geist des Drachen und brachte ihn an den Rand des Wahnsinns. Trotzdem verfügt Elioann immer noch über die Intelligenz und Gerissenheit und die Rücksichtslosigkeit eines Drachen.

Attribute

Konstitution: 8/4
Schnelligkeit: 9x3
Stärke: 20
Charisma: 4
Intelligenz: 6
Willenskraft: 8
Essenz: (10)
Reaktion: 5
Initiative: 5 + 2W6

Angriffe

10T, +2 Reichweite

Würfelpools

Kampf: 11

Kräfte

Astralreise, Einfluß, Flammenaura, Gesteigerte Sinne

Fertigkeiten

Computer: 1



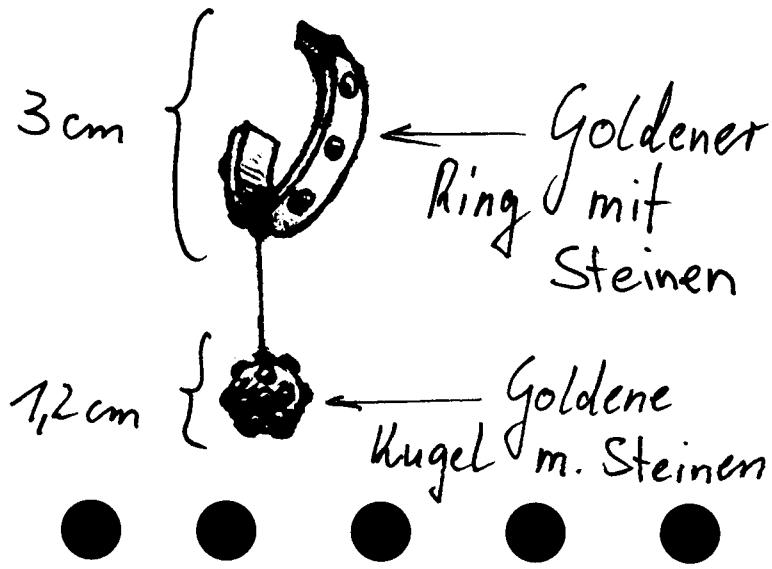
SPIELERHANDOUT 1

Kunde: Emerging Futures

Justine Grier

10220 SE Lake Hills Boulevard
Bellevue, Seattle

Objekt: Ohrring, nach Skizze



SPIELERHANDOUT 2

AN: Justine Grier, Director of Operations,
Emerging Futures Unlimited
VON: Ares Labs, Cybernetics Research Division
BETR: Projektentwurf und -autorisierung

Dr. Grier:

Es folgt eine kurze Zusammenfassung eines Projektentwurfs, den Ares CRD am 4.4.50 formuliert. Besagter Entwurf wurde von der Prüfkommission am 30.4.50 zur Durchführung freigegeben. Dieser Entwurf, im weiteren als Projekt Cerberus bezeichnet, wird in Übereinstimmung mit vertraglicher Übereinkunft Ar 48005-217 an Emerging Futures delegiert, zur Einleitung von Durchführbarkeitsstudien und Systemprototypen-Entwurf. Die Forschungen sollten nicht nach dem 1.6.50 beginnen. Ausreichende finanzielle Mittel wurden von der Finanzabteilung gewährt, gegen Vorlage entsprechender Belege. (Bitte beachten Sie die Projektkalkulation auf beigefügtem Anhang.)

Das Hauptziel des Projektes Cerberus wird die Entwicklung eines Interface zwischen tierischer Intelligenz und dem Cyberspace sein, mit dem Ausblick auf die Schaffung "intelligenter" Intrusion Countermeasures für Computersysteme. Diese Systeme sollen unter Verwendung Cyberdeck-ähnlicher Anlagen konstruiert werden. Es kann jedoch keine Tastatur eingesetzt werden, um Computerutilitäten zu laden, sondern es muß vielmehr ein Analogsystem konzipiert werden, das Utilitäten anhand der instinktiven Reaktionen von Tieren aktivieren kann. Diese "Wachhunde" könnten dann in Computersysteme integriert und auf bestimmte Instruktionen "abgerichtet" werden.

Ares CRD stellt vier Deutsche Schäferhunde, zwei Dobermann Pinscher, einen Geparden und einen bengalischen Tiger für Versuche zur Verfügung. Ihre Verbindung zu CRD wird Armand DeHavillier sein. Alle Berichte und Anfragen müssen über ihn weitergeleitet werden.

Ausführlichere Instruktionen erhalten Sie am 5.5.50.

SPIELERHANDOUT 4

NATALIE:

WENN SIE DIE DURCH FÜHRBARKEITSSTUDIE ÜBER CERBERUS VON BOB BEKOMMEN, ZERSTÖREN SIE SIE UND ALLES, WAS DAMIT ZUSAMMENHÄNGT. DANN SETZEN SIE IHREN NAMEN UNTER DIE DOKUMENTENLISTE AUF MEINEM SCHREIBTISCH, UND WIR SIND DEN GANZEN ÄRGER LOS! WIR BEIDE WERDEN EINEN BRIEF AN ARES INFSETZEN, IN DEM WIR IHNEN ERKLÄREN, DASS WIR CERBERUS EINGESTELLT HABEN. DAS SOLLTE SIE SOWEIT BERUHIGEN, DASS WIR NEU ÜBER UNSEREN VERTRAG VERHANDELN KÖNNEN.

SPIELERHANDOUT 3

Mr. DeHavillier:

AN: Armand DeHavillier, Ares Cybernetics
 Research Division
 VON: Justine Grier, Director of Operations,
 Emerging Futures
 BETR: Bericht über Projektfortgang (Projekt
 Cerberus)
 29.12.50

Der letzte der Deutschen Schäferhunde wurde gestern um 13:50 Uhr für hirntot erklärt und beseitigt. Hiermit hat sich Projekt Cerberus als kompletter Fehlschlag erwiesen. Der tierische Geist basiert zu sehr auf instinktiven Reaktionen, um in einer vollständig subjektiven Umgebung wie dem Cyberspace agieren zu können.

Um jedoch die nahezu 15 Millionen Nuyen teuren Analogsysteme und Cyberdecks nicht ungenutzt zu lassen, schlage ich vor, die Parameter des Projekts Cerberus zu ändern. Zwar scheint es, daß es normalen Tieren an der nötigen Flexibilität fehlt, mit dem Cyberspace zu interagieren, doch könnte der Fall bei paranormalen Tieren wie Nagas, Greifen und Basilisken anders liegen. Jüngste zoologische Studien deuten darauf hin, daß paranormale Tiere größere Intelligenz und Kreativität aufweisen als normale Tiere. Ich bin mir darüber im Klaren, daß hier die Sapiens-Frage ins Spiel kommt, aber ich denke, daß wir öffentlichen Widerstand vermeiden können, wenn wir die Sache geheimhalten, zumindest während der ersten Versuchsreihen.

Wenn dieser Vorschlag Ihrer Meinung nach machbar klingt, Mr. DeHavillier, kann ich Ihnen noch heute Nachmittag detailliertere Überlegungen übermitteln. Aufgrund des ausgedehnten gesetzlichen Schutzes Paranormaler Tiere in den indianischen Staaten und Tirkairngire, müssen alle Testsubjekte verdeckt beschafft werden. Ich kann die Bedeutung dieser Option gar nicht genug hervorheben. Das könnte der Schlüssel zum gesamten Projekt sein.

SPIELLEITERHINWEIS: Wenn die Spieler erfolgreich waren, geben Sie Ihnen folgendes zu lesen.

SCHLAGZEILEN:

Zusammengestellt von Ken Hlavic, Walter Smith, T. Gallagher

INTERNATIONAL

Beamte des Gesundheitsamtes in Montreal dementieren Gerüchte, wonach in jüngerer Zeit mehrere Bürger an einer neuen VITAS-Infektion gestorben seien. Allgemein verlässliche aber ungenannte Quellen widersprechen dem Amt und erklären, daß bereits 16 UCAS-Besucher starben und mindestens 6 weitere unter Quarantäne stehen. Das Virus soll mit dem ursprünglichen VITAS-Stamm verwandt sein.

WIRTSCHAFT

Ueber Corporation gibt zum ersten Mal seit der Gründung den Aktienbestand öffentlich zum Kauf frei. Martin van der Dann erklärt, daß der Konzern, der sich auf dem Gebiet der elektronischen Hightechforschung betätigt, kürzlich Prof. Alexander La Grande für die neue parabiologische Forschungsabteilung gewinnen konnte.

High Cyber Corporation plant, im Laufe der nächsten sechs Monate ein neues Cybergerät auf den Markt zu bringen. Bestellungen für die neue Vorrichtung, die vor allem in besonders gefährlichen oder stark kontaminierten Umgebungen eingesetzt werden soll, werden bereits entgegengenommen.

Konzernsprecher von Mitsuhamama widersprechen Berichten, nach denen das konzerneigene Heli-Forschungslabor während eines Fluges über den Golf von Mexiko zerstört wurde. Mitsuhamas Angaben zufolge wurde das Heli-Labor lediglich von dem tropischen Sturm Laura beschädigt.

UNTERHALTUNG

In den schärfsten Discos tanzt heute jeder den Fortified Twist. Osteopath Marcus Brannigan diskutiert mögliche Behandlungsmethoden für den Morgen danach.

SPORT

Kingdome-Verantwortliche bestätigen, daß das Spielfeld für das Panzer-Pulling am nächsten Wochenende bereit ist. Das Feld hatte bei der Schlacht der SuperBruiser am letzten Wochenende schwere Feuerschäden erlitten.

WATERMARK EXTRAKTION

M. Perneta

Die jüngste Schießerei im Neon Spraygun Nachtclub wird mit einer Konzern-Extraktion in Verbindung gebracht. Jonathan Trainer, Werbetexter bei Watermark Greetings, wurde vermißt und wahrscheinlich entführt, nachdem ein als Kellner verkleideter Mann Trainers Leibwächter mit einer MP5TX erschoß und flüchtete. Zwei Sicherheitsleute von Watermark wurden später auf einer Feuerleiter tot aufgefunden, in der Nähe der Überreste eines geriggen und bewaffneten Eurocar Westwind 2000. Lone Star gibt an, daß die Angelegenheit untersucht wird, und lehnt jeden weiteren Kommentar ab.

ARES KÜNDIGT ÜBERNAHME AN

M. Lee

Ares Macrotechnology kündigte heute die Übernahme einer kleinen unabhängigen Denkfabrik im Bereich Seattle an. Emerging Futures Unlimited arbeitete bereits unter einem Exklusivvertrag für den Megakonzern. Ares Macrotech hatte die kleine Firma letzten Monat wegen Vertragsbruchs verklagt, aber die Konzerne einigten sich letzten Montag unerwartet außergerichtlich. Ares gab keinen Kommentar darüber ab, ob die Übernahme eine Bedingung dieser Einigung sei.

STRASSENSCHLACHTEN

Sirpriz

Letzte Nacht erhielt Lone Star einen Notruf von Bewohnern der Seattler Innenstadt. Anscheinend hatte es in den Nebenstraßen hinter einem bekannten Etablissement eine ausgedehnte Schießerei gegeben. Lone Star berichtet, daß sechs Leichen gefunden wurden, anscheinend Mitglieder einer örtlichen Squattergang. Lone Star Sgt. Jonathan Phillips sagte: „Dermaßen verstümmelte Leichen habe ich seit der letzten CombatBike-Meisterschaft nicht mehr gesehen.“ Sgt. Phillips erklärte zudem, daß der Zustand der Leichen auf eine Beteiligung der Yakuza hindeute. Zeugen sagten aus, daß die Schießerei gegen halb drei Uhr nachts begann, und daß mindestens 15-20 Leute beteiligt waren.

Die Namen der Opfer und des Etablissements werden zur Zeit noch zurückgehalten.

GLOBAL TECH VP GESTORBEN

M. Stackpole

Der ehemalige Vizepräsident von Global Technologies, Edgar Kepple, wurde gestern in seinem Apartment im Zentrum von Seattle tot aufgefunden. Die Todesursache war offensichtlich Ersticken. Kepple wurde von seiner Lebensgefährtin Lisa Lechenko um 8:14 Uhr in seinem Bett gefunden. Lone Star hat noch keinen Kommentar abgegeben, ob Lechenko verdächtigt wird.

Der Todesfall ereignete sich fünf Tage, nachdem Kepple seine Kündigung bei Global Tech bekanntgab. Kepple war Leiter der TerraForm-Abteilung von GT und damit verantwortlich für einen Großteil der Arbeiten in den Stammesländern. David Wuo übernimmt heute die Vizepräsidentschaft und die Leitung der Abteilung. Bei seiner Ernennung sprach sich Wuo lobend über seinen Vorgänger aus: „Kepple war ein sehr freundlicher Mensch, er liebte diesen Planeten und seine Menschen. Ich kann nur hoffen, daß es mir gelingt, die großartige Arbeit, die er so erfolgreich begann, fortzusetzen.“

SPIELLEITERHINWEIS: Wenn die Spieler nicht erfolgreich waren, geben Sie Ihnen folgendes zu lesen.

SCHLAGZEILEN:

Zusammengestellt von *Ken Hlavic, Walter Smith, T. Gallagher*

INTERNATIONAL

Beamte des Gesundheitsamtes in Montreal dementieren Gerüchte, wonach in jüngerer Zeit mehrere Bürger an einer neuen VITAS-Infektion gestorben seien. Allgemein verlässliche aber ungenannte Quellen widersprechen dem Amt und erklären, daß bereits 16 UCAS-Besucher starben und mindestens 6 weitere unter Quarantäne stehen. Das Virus soll mit dem ursprünglichen VITAS-Stamm verwandt sein.

WIRTSCHAFT

Ueber Corporation gibt zum ersten Mal seit der Gründung den Aktienbestand öffentlich zum Kauf frei. Martin van der Dann erklärt, daß der Konzern, der sich auf dem Gebiet der elektronischen Hightechforschung betätigt, kürzlich Prof. Alexander La Grande für die neue parabiologische Forschungsabteilung gewinnen konnte.

High Cyber Corporation plant, im Laufe der nächsten sechs Monate ein neues Cybergerät auf den Markt zu bringen. Bestellungen für die neue Vorrichtung, die vor allem in besonders gefährlichen oder stark kontaminierten Umgebungen eingesetzt werden soll, werden bereits entgegengenommen.

Konzernsprecher von Mitsuhamama widersprechen Berichten, nach denen das konzerneigene Heli-Forschungslabor während eines Fluges über den Golf von Mexiko zerstört wurde. Mitsuhamas Angaben zufolge wurde das Heli-Labor lediglich von dem tropischen Sturm Laura beschädigt.

UNTERHALTUNG

In den schärfsten Discos tanzt heute jeder den Fortified Twist. Osteopath Marcus Brannigan diskutiert mögliche Behandlungsmethoden für den Morgen danach.

SPORT

Kingdome-Verantwortliche bestätigen, daß das Spielfeld für das Panzer-Pulling am nächsten Wochenende bereit ist. Das Feld hatte schweren Feuerschaden bei der Schlacht der SuperBruiser am letzten Wochenende erlitten.

WATERMARK EXTRAKTION

M. Perneta

Die jüngste Schießerei im Neon Spraygun Nachtclub wird mit einer Konzern-Extraktion in Verbindung gebracht. Jonathan Trainer, Werbetexter bei Watermark Greetings, wurde vermißt und wahrscheinlich entführt, nachdem ein als Kellner verkleideter Mann Trainers Leibwächter mit einer MP5TX erschoß und flüchtete. Zwei Sicherheitsleute von Watermark wurden später auf einer Feuerleiter tot aufgefunden, in der Nähe der Überreste eines gerigkten und bewaffneten Eurocar Westwind 2000. Lone Star gibt an, daß die Angelegenheit untersucht wird, und lehnt jeden weiteren Kommentar ab.

KRANKENHAUSPATIENT ERMORDET

M. Lee

Ein nicht identifizierter Patient wurde letztes Wochenende im Seattle General Hospital in einem nach Augenzeugenberichten blutigen Terrorüberfall ermordet. Das Opfer war der einzige Patient im Obergeschoß des Krankenhauses, wo der Überfall erfolgte. Lone Star und Knight Errant gaben heute in einer Pressekonferenz an, daß sie verschiedene Spuren verfolgten, lehnten es jedoch ab, Verdächtige zu benennen.

STRASSENSCHLACHTEN

Sirpriz

Letzte Nacht erhielt Lone Star einen Notruf von Bewohnern der Seattler Innenstadt. Anscheinend hatte es in den Nebenstraßen hinter einem bekannten Etablissement eine ausgedehnte Schießerei gegeben. Lone Star berichtet, daß sechs Leichen gefunden wurden, anscheinend Mitglieder einer örtlichen Squattergang. Lone Star Sgt. Jonathan Phillips sagte: „Dermaßen verstümmelte Leichen habe ich seit der letzten Combat Bike Meisterschaft nicht mehr gesehen.“ Sgt. Phillips erklärte zudem, daß der Zustand der Leichen auf eine Beteiligung der Yakuza hindeute. Zeugen sagten aus, daß die Schießerei gegen halb drei Uhr nachts begann, und daß mindestens 15-20 Leute beteiligt waren.

Die Namen der Opfer und des Etablissements werden zur Zeit noch zurückgehalten.

GLOBAL TECH VP GESTORBEN

M. Stackpole

Der ehemalige Vizepräsident von Global Technologies, Edgar Kepple, wurde gestern in seinem Apartment im Zentrum von Seattle tot aufgefunden. Die Todesursache war offensichtlich Ersticken. Kepple wurde von seiner Lebensgefährtin Lisa Lechenko um 8:14 Uhr in seinem Bett gefunden. Lone Star hat noch keinen Kommentar abgegeben, ob Lechenko verdächtigt wird.

Der Todesfall ereignete sich fünf Tage, nachdem Kepple seine Kündigung bei Global Tech bekanntgab. Kepple war Leiter der TerraForm-Abteilung von GT und damit verantwortlich für einen Großteil der Arbeiten in den Stammesländern. David Wuo übernimmt heute die Vizepräsidentschaft und die Leitung der Abteilung. Bei seiner Ernennung sprach sich Wuo lobend über seinen Vorgänger aus: „Kepple war ein sehr freundlicher Mensch, er liebte diesen Planeten und seine Menschen. Ich kann nur hoffen, daß es mir gelingt, die großartige Arbeit, die er so erfolgreich begann, fortzusetzen.“