

ASPHALT

D • S • C • H • U • N • G • E • L

FANTASY PRODUCTIONS

INHALT

EINLEITUNG	4	Mafia	60
LEBEN AM ABGRUND	6	Yakuza	62
GEBÄUDE-ARCHETYPEN	7	Reiche Leute	64
Banken	8	Prominente	66
Kleine Bank	8	Medien	68
Mittlere Bank	9	Konzerne	70
Große Bank	10	Konpolizei 1	72
Bar	12	Konpolizei 2	74
Bodyshop	14	Polizei	76
Büros	16	Magie 1	78
Kleines Büro	16	Magie 2	80
Abteilungsleiterbüro	16	Zwerge	82
Managerbüro	16	Elfen	84
Busbahnhof	8	Trolle	86
Casino	20	Orks	88
Dock	21	Policlubs	90
Einkaufszentrum/Mall	23	Technologie	92
Feuerwache	24	ARCHETYPEN & CONNECTIONS	96
Hotels	25	Archetypen	96
Billiges Hotel	25	Ausgebrannter Magier	97
Durchschnittliches Hotel	26	Ehemaliger Armeeoffizier	98
Luxushotel	26	Ehemaliger Kopfgeldjäger, Troll	99
Krankenhaus	28	Ehemaliger Magiedetektiv	100
Läden	28	Ehemaliger Stammeskrieger	101
Kleiner Laden (Ladenlokal)	29	Elfenmagierin	102
Mittlerer Laden (Supermarkt)	30	Ork-Söldner	103
Großer Laden (Kaufhaus/Verbrauchermarkt)	31	Rockerin	104
Shadowtech-Shop	32	Connections	105
Simsinn-Laden	33	Büchsenmacher	105
Taliskrämer	34	Clubbesitzer	105
Waffengeschäft	35	Club-Stammgast	106
Monorailstation	37	Elf-Poser-Gang-Mitglied	106
Nachtclub	38	Fan	107
Policlub-Versammlungshalle	39	Fernsehreporterin	107
Polizeirevier	40	Feuerwehrmann	108
Restaurants	42	Hafenarbeiter	108
Schnellimbiss/Kleines Lokal	42	Informant	109
Mittleres Lokal	43	Konzernbeamtin	109
Großes Restaurant	44	Konzerndecker	110
Wohnungen	45	Konzern-Lohnsklavin	110
Apartment	45	Konzernrigger	111
Durchschnittliche Wohnung	45	Konzernwissenschaftler	111
Große Wohnung	46	Ladenbesitzer	112
SPRAWLBEGEGNUNGEN	48	Mafia-Don	112
Begegnungen vorbereiten	48	Mafiosi	113
Begegnungstabellen	49	Magisches Wunderkind	113
Gangs 1	50	Metroplex-Gardist	114
Gangs 2	52	Mitglied des Nachtmachen-Policlubs	114
Gangs 3	54	Notarzt	115
Go-Gangs	56	Ork-Rechte-Komitee-Mitglied	115
Nachtleben	58	Orkschamane	116

Passant	116
Regierungsagent	117
Regierungsbeamter	117
Reporter	118
Sasquatch-Entertainer	118
Simsinn-Star	119
Straßenblag	119
Taxifahrer	120
Techniker	120
Terrorist	121
Zivildahnder	121
ASPHALTJUSTIZ	122
Waffeneinstufungen	122
Kleine Klingenwaffen	122
Große Klingenwaffen	122
Stumpfe Waffen	122
Projektilwaffen	122
Pistolen	122
Gewehre	122
Automatische Waffen	123
Schwere Waffen	123
Sprengstoffe	123
Militärwaffen	123
Waffenscheine	123
Andere Gegenstände	123
Militärische Panzerkleidung	123
Munition	123
Cyberware	123
Verstöße gegen das Waffengesetz	123
Besitz	123
Transport	123
Bedrohung	123
Gebrauch	123
Vorsätzlicher Gebrauch	123
Verfolgung	124
Gewaltverbrechen	124
Fahrlässige Gefährdung	125
Körpervcrletzung	125
Totschlag	125
Mord	125
Geplanter Mord	125
Beihilfe	125
Sachbeschädigung	125
CREDSTICKS UND ID'S	126
Credsticks im Gebrauch	126
Finanzielle Informationen	126
Identifikationsstufen	126
Kontoeröffnung	126
Fälschen von Credsticks und ID's	127
Überprüfungsstufen	127

ASPHALTDSCHUNGEI

Text

Boy F. Petersen
John Faughnan
Mike Stackpole

Entwicklung

Tom Dowd

Lektorat USA

Donna Ippolito - Senior Editor
Ken Stolt - Assistant Editor
Geri Rebstock - Editorial Assistant

Herstellung USA

Sam Lewis - Production Manager
Dana Knutson - Art Director
Steve Venters - Cover Art
Joel Biske - Cover Design
Jeff Laubenstein - Farbtafeln & Illustration
Earl Geler - Illustration
Jim Nelson - Illustration
Jon Marcus - Karten
Tara Gallagher - Layout

Übersetzung aus dem Amerikanischen

Jens Eggert

Lektorat FanPro

H.J. Alpers
Werner Fuchs
Robert Simon

Herstellung FanPro

Michael Immig
Thomas Römer

Satz & Layout

Thomas Römer

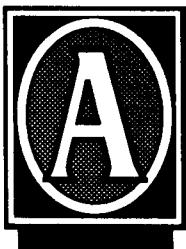
SHADOWRUN, MATRIX und SPRAWL SITES sind eingetragene Warenzeichen der FASA Corporation.
Copyright © 1990 by FASA Corporation

Copyright der deutschen Ausgabe
© 1991, 1994 by Fantasy Productions GmbH
Alle Rechte vorbehalten.
Druck: Fuldaer Verlagsanstalt

Printed in Germany 1994

ISBN 3-89064-704-9

EINLEITUNG



Asphalttschungel ist ein hilfreiches Nachschlagewerk für das **Shadowrun**-Universum. Ein Vielzahl von Informationen und Ideen unterstützen den Spielleiter, wenn er den furchteinflößenden städtischen Moloch - auch Asphalttschungel oder Sprawl genannt - des Jahres 2050 zum Leben erweckt. Mit dem einleitenden Abschnitt **Leben am Abgrund** wird die Bühne bereitet. Wie oft kann man einem Metamenschen auf der Straße begegnen, oder wie groß ist für einen Durchschnittsbürger die Chance, je im Leben einem Drachen zu begegnen?

Das Kapitel **Gebäude-Archetypen** beschreibt detailliert über 30 Örtlichkeiten des Asphalttschungels, von Wohnungen über Restaurants bis zu Shadow-Tech-Läden. Bei jedem Gebäude findet man zudem Informationen über Begegnungen in denselben und natürlich eine Karte. Wenn vom Spielleiter schnelles Handeln gefordert ist, wird er diese Karten besonders zu schätzen wissen. Außerdem vermitteln die Archetypen dem Nichtamerikaner einen besseren Eindruck der typischen Gebäude, schließlich bestehen zu den europäischen Pendants doch häufig Unterschiede.

Sprawl-Begegnungen In der Mitte des Buches enthält Informationen über die Ermittlung von Zufallsbegegnungen sowie Beschreibungen von mehr als 130 Begegnungen in den Straßen und Vierteln des Asphalttschungels. Der Spielleiter kann sie direkt übernehmen oder aber als Ausgangspunkt für ganz andere Begegnungen benutzen. Manche Begegnungen sind miteinander verbunden, so daß der Spielleiter die einzelnen Fäden über mehrere Abenteuer hinweg verknüpfen kann. Andere wiederum können sogar als Grundlage für ein komplettes Abenteuer oder eine ganze Abenteuerserie dienen. Das Ende der meisten Begegnungen ist offen gehalten, so daß der Spielleiter die fehlenden Details entsprechend der momentanen Handlung und den Besonderheiten seiner Gruppe ergänzen kann.

In **Archetypen und Connections** sind acht neue Archetypen und 34 neue Connections aufgeführt. Sie ergänzen die aus den **Shadowrun**-Grundregeln bereits bekannten. Bei einigen Beschreibungen tauchen auch Gegenstände aus dem **Straßensamurai-Katalog** auf.

Asphaltjustiz liefert Hintergrundinformationen über die Gesetze des Sprawl und erläutert, wie diese in den einzelnen Gegenden befolgt und durchgesetzt werden. Darüber hinaus findet man hier eine Auflistung aller Ordnungswidrigkeiten und Verbrechen, von Waffenbesitz bis zu vorsätzlichem Mord, und die üblichen Strafen für diese Vergehen. Abschließend wird im Kapitel **Credsticks und IDs** auf eben diese wie auch auf gefälschte Varianten eingegangen.

Asphalttschungel versteht sich als Anregung und auch als Informationsquelle. Jeder Spielleiter und jede **Shadowrun**-Runde ist anders. Dinge, die hervorragend in eine Kampagne passen, stören in einer anderen. Der Spielleiter sollte darum alle nötigen Änderungen vornehmen, so daß die Ideen in diesem Buch ihm und den Spielern den größten Spaß bereiten.



LEBEN AM ABGRUND



Illkommen im Sprawl, Chummer. Hoffe, du genießt deinen Aufenthalt. Wenn nicht, ist es doch zumindest eine interessante Gegend. Keiner muß sich Sorgen machen, daß er nichts zu tun kriegt - irgendwie haben die Probleme die Tendenz, von selbst auf einen zuzukommen. Haste Bock auf 'ne kleine Stadtrundfahrt? Kein Problem.

Am besten fangen wir mit etwas Stil an, okay? Downtown - die Megakonzerne in ihren gigantischen Wolkenkratzern. (Eigentlich muß man gar nicht bis zur Innenstadt gehen, um sie zu sehen. Man kann sie schon aus ein paar Kilometern Entfernung erkennen.) Die Baustile reichen von supermodernem, schwarzem Makroglas bis zur Chrom- und Stahl-Architektur des letzten Jahrhunderts. Allen gemeinsam ist aber ihre Klasse. Man braucht sie nur anzuschauen und weiß sofort, welcher Art von Leuten sie gehören.

Die meisten firmeneigenen Wolkenkratzer sind von einer eleganten Promenade umgeben. Manche haben im Innern eine mehrgeschossige Lobby, die jeder bescheidenen Beschreibung spottet. Die ganz elitären Bauten haben sogar beides. Jeder, der nicht zu bedrohlich aussieht, kann sich in ihrer Nähe aufhalten. Das Problem ist jedoch, nach oben zu kommen. Die meisten Angestellten haben ausgeklügelte elektronische Identifikationskarten, um an den Wachen in den gläsernen Aufzügen vorbeizukommen. Keine Karte, keine Fahrt - es sei denn, man hat einen Termin.

Draußen stellt man bald fest, daß Downtown eine der sichersten Gegenden ist, bei Tag wie bei Nacht. Sieht man gerade mal keine Cops von der Stadtpolizei, dann sind meistens irgendwelche örtlichen Sicherheitseinheiten in der Nähe - und die lassen sich nicht mit einem freundlichen Nicken abspelen. Die meisten Konzerngebäude haben auch irgendeinen besonders gesicherten Zugang, entweder durch eine Tiefgarage oder einen bewachten Parkplatz. So wird im Freien das Sicherheitsrisiko für die Manager minimal gehalten. Die Lohnsklaven müssen sich natürlich immer noch abmühen und selbst auf ihre Haut aufpassen.

In Downtown gibt es eine Unmenge von Geschäften, Restaurants und Nachtlokalen, alle für eine exklusive Klientel reserviert. Dazwischen, wenn auch weit weniger auffällig, findet man Lokaltäten, wo sich das gewöhnliche Volk tummeln darf. Doch auch dort zahlt man mehr als woanders. Das ist nun mal der Preis, wenn man auf der Straße auch nachts sicher sein will.

Die Geschäftsviertel prägen das Bild von Downtown. Im allgemeinen kann man sagen, je höher das zur Verfügung stehende Einkommen, desto größer die Geschäfte. Die Umkehrung trifft allerdings auch zu, denn in den Geschäftsvierteln der Oberschicht gibt es eine Vielzahl teurer, aber kleiner Spezialgeschäfte. Auch in den Wohnvierteln der Reichen wird Wert auf guten Schutz gelegt. In vielen Wohngebieten, in der Stadt wie in den Vororten, werden daher private Bewachungsfirmen damit betraut, die örtlichen oder von den Konzernen verpflichteten Sicherheitsfirmen zu unterstützen. Nachts sind die Gesetzeshüter im Downtown-Geschäftsviertel Passanten gegenüber recht mißtrauisch. Fuß-

gänger sind aber trotzdem keine Seltenheit. Ganz anders ist es in den Wohnvierteln. Wer hier nachts auf der Straße herumläuft, muß damit rechnen, angehalten und durchsucht zu werden.

Erst wenn man in die Mittelklasse- und Armenviertel kommt, werden die Straßen unsicher. In diesen Gegenden reagiert die Polizei nur noch. Selbst wenn irgendein Witzbold wie ein Terrorist aussieht, lassen ihn die örtlichen Bullen so lange in Ruhe, bis er vielleicht ein Gebäude in die Luft jagt oder etwas ähnliches anstellt.

Aussehen ist alles. Geh als heißblütiger Straßensamurai durch Downtown, und du wirst unter Garantie verhaftet. Wenn du wie ein 600.000 Nuyen schwerer Konzernmanager aussehst und in die örtlichen Kampfzonen gerätscht, wirst du auch angehalten - aber aus einem völlig anderen Grund. Die Cops würden selbst einen manikürten Ork untersuchen, wenn er durch ein plekfales Wohnviertel geht, und Gott steh ihm bei, wenn es sich dann um einen Troll handelt.

Je nach Stadt besteht zwischen 10 und 25 Prozent der Bevölkerung aus Metamenschen. Auf den Straßen sind sie nichts Ungewöhnliches, selbst in den Geschäftsvierteln nicht. Sobald man in die Slums kommt, ändert sich die rassische Zusammensetzung je nach Umgebung. In ärmeren Gegenden sind die Rassen stärker getrennt, so daß auch Konflikte zwischen den Rassen entlang den Grenzen entstehen. Hinzu kommen noch eine höhere Verbrechensrate und das wucherm-de Bandenunwesen.

Aber was immer man auf Trideo auch sieht, der normale Bürger im Sprawl läuft nicht mit 60 Tonnen Chrom und Cybersware durch die Gegend. Natürlich gibt es Cybersamurais, aber die Chancen stehen schlecht, einem im Stuffer Shack um die Ecke zu begegnen. Und selbstverständlich kann man Shadowrunner finden - wenn man weiß, wo man suchen muß.

Auf die eine oder andere Art ist Magie heute ziemlich verbreitet. In den wohlhabenderen Vierteln des Sprawl ist es nicht ungewöhnlich, wenn der örtliche Sicherheitszauberer seine Runden als Mitglied einer Wachmannschaft dreht. Solche Magier findet man auch bei den Konzernen, genauso wie die dort festangestellten Zauberer. In letzter Zeit hat die Magie auch einen merklichen Einfluß auf das Gesundheitswesen ausgeübt, vor allem in den besser situierten Vierteln. Verschiedene medizinische Fakultäten bieten Lehrgänge in Heilzaubern an. In den rauheren Gegenden ist Heilzauber eine Alltätigkeit, wenn auch auf niedrigerem Niveau.

Die meisten Sicherheits- und Polizeiorganisationen haben in ihren Reihen Magiedetektive für jene Fälle mit dem gewissen magischen Touch. Obwohl weit seltener als der normale Schnüffler, hat der Magiedetektiv sich als wichtiger Helfer für diese Organisationen erwiesen. Aus diesem Grund steht er auf den schwarzen Listen der Straßengangs und Verbrecherorganisationen ganz weit oben.

Magische Critter sind da schon eine ganz andere Sache. Einige machen zwar besonders finstere Gegenden in weniger illustren Vierteln unsicher, aber außer Ghulen, Geistern, Banshees und einem gelegentlichen Vampir kann man erwachte Critter nur im örtlichen Zoo besichtigen.

Drachen gibt es natürlich auch, aber die sieht man in erster Linie im Trideo. Im wirklichen Leben laufen sie einem nur äußerst selten über den Weg. Aber das ist auch gesünder so...

GEBÄUDE-ARCHETYPEN

D

ieses Kapitel enthält eine Vielzahl typischer Gebäude, wie man sie nicht nur in Seattle, sondern in fast jedem Sprawl antrifft. Von Land zu Land mag der typische Grundriß vielleicht variieren – das zugrunde liegende Konzept ist aber immer gleich. Der Spielleiter kann und

soll die Grundrisse durchaus seinen Bedürfnissen und Vorstellungen anpassen.

Zu jedem Gebäude-Archetyp gehören Angaben über Größe, Aufbau und Zweck. Weiterhin gibt es noch eine Karte und Informationen über besondere bauliche, elektronische oder magische Sicherheitsvorkehrungen.

In jedem Abschnitt werden auch Hinweise auf die

Nichtspielercharaktere gegeben, die hier anzutreffen sind – jeweils mit Verweis auf die entsprechenden **Archetypen und Connections**, sowohl aus den **Shadowrun**-Regeln wie auch aus diesem Buch. Wird ein NSC-Archetyp einfach nur als solcher angegeben, kann man ihn ohne Veränderungen übernehmen. Manchmal werden aber neue Fertigkeiten hinzugefügt oder alte ersetzt.

Haben sich Spielleiter und Spieler mit einem speziellen Archetyp vertraut gemacht, sollte man ihn modifizieren. Man stelle sich nur einmal eine Bank vor, die speziell auf die Bedürfnisse ihrer Trollkunden eingerichtet ist – riesige Stühle, kinnhohe Tische u.ä. Genauso wäre ein elegantes Lokal denkbar, das von einem ausgebrannten Magier geführt wird.



BANKEN

KLEINE BANK

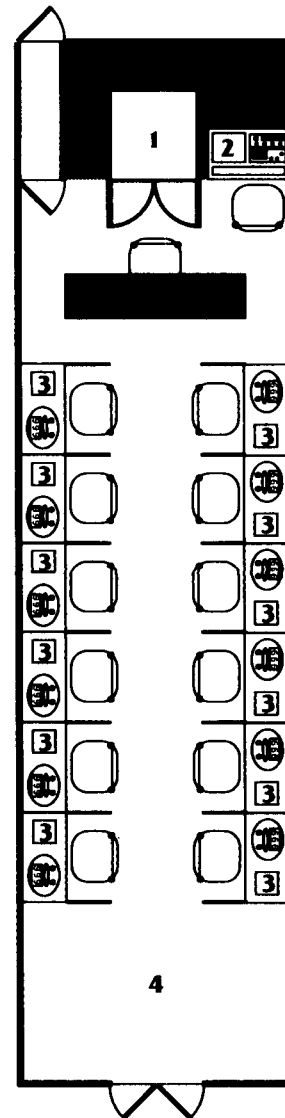
Was beim Betreten einer kleinen Bank sofort ins Auge fällt, sind die zehn bis zwölf Geldautomaten entlang der rechten und linken Wand. Ein Techniker und eine Wache sitzen hinter einem Schalter am Ende des Raums. Hinter ihnen befindet sich ein kleiner, begehbare Tresor mit etwa 60 Schließfächern. Kleine Banken dieser Art findet man meistens in Einkaufszentren, in der Ecke eines größeren Geschäftes, an einem Busbahnhof oder Bahnhof. Einige kleine Banken vermieten ihre Schließfächer auf Stundenbasis (5¥ pro Stunde). In verrufenen Stadtteilen wie in den Barrens gibt es aufgrund der hohen Verbrechensrate fast nur kleine Banken.

In der normalen Kleinbank führt ein Gang zwischen den Geldautomaten zu einem Schalter, hinter dem die Wache und der Techniker sitzen. Hinter dem Techniker befindet sich die Tresortür. Der Tresor selbst ist klein, nur einen Meter breit und tief. Hinter einem Bord, links vom Tresor, sind die Kontrollen für die Tresortür und die Geldautomaten versteckt.

Computer

Orange-2+, Wirbel 3. Die Computer und Geldautomaten von Kleinbanken sind meist nicht viel mehr als SPU-Sklaven der Großbanken und ihrer Computer. Wichtige Daten wie die SIN-Nummern der täglichen Kunden und ihre Kontoabrechnungen werden meist im sicheren Speicher des Hauptcomputers aufbewahrt. Die am stärksten geschützten Daten der Bank sind die Namen der Kunden und die Informationen über die Schließfächer. Enthält der Tresor wertvollere Gegenstände (teuren Schmuck o.Ä.), oder will die Bank verhindern, daß Daten über wichtige Schließfachbesitzer bekannt werden, kann der Banktechniker ein graues IC laden. Wurden einer Bank in der Vergangenheit bereits mehrmals Daten gestohlen, erhöht man die Sicherheitsstufe meist um eins bis zwei oder sorgt dafür, daß ein drittklassiger Decker der Kreisklasse das System gelegentlich überprüft.

Kleine Bank



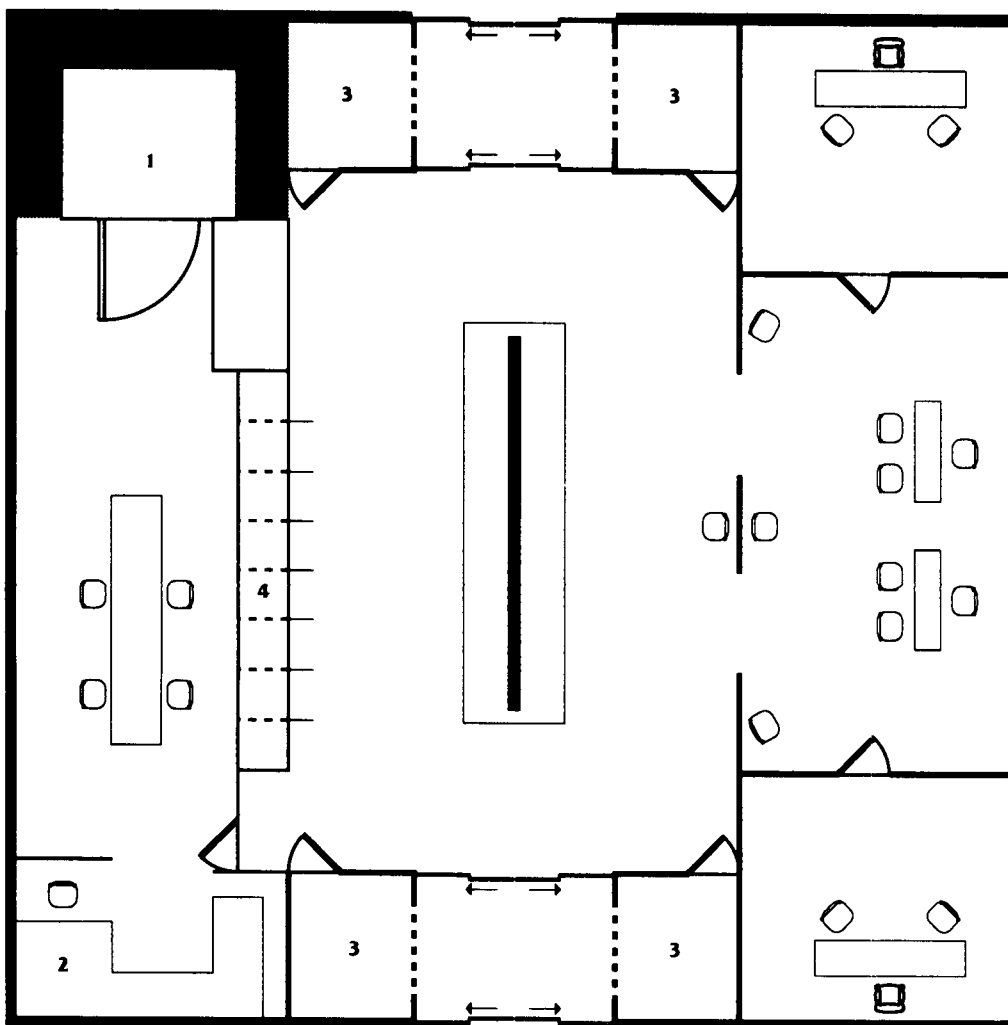
1. Tresor
2. Hauptcomputer
3. Geldautomaten
4. Wartebereich

2 Meter

Mittlere Bank

1. Tresor
2. Computer
3. Wachraum
4. Geldautomaten

1,5 Meter



MITTLERE BANK

Mittlere Banken können auch Kunden mit größeren finanziellen Bedürfnissen behilflich sein - Börsentransaktionen und Immobilienkäufe lassen sich hier abwickeln. Die Kunden betreten das Foyer durch eine Sicherheitsschleuse mit automatischen Schiebetüren. Ein Wächter hinter verspiegelterm, kugelsicherem Glas und ein Metalldetektor überprüfen jeden Kunden. Der Wächter kann die Türen blockieren, wenn ihm ein Kunde verdächtig erscheint und er ihn genauer überprüfen will.

Eine mittlere Bank ist meistens im Erdgeschoß eines größeren Geschäftshauses angesiedelt, mit einem Eingang zur Straße und einem zur Lobby. Banken in Stadtmitten haben gelegentlich sogar einen Autoschalter. Im Inneren der Bank stehen an einer Wand sechs bis zehn Geldautomaten für die üblichen Transaktionen. Hinter den Automaten befindet sich der Tresor mit etwa 100 Schließfächern und ein Vorraum für die Schließfachkunden.

Auf der gegenüberliegenden Seite des Raums stehen mehrere Schreibtische, an denen sich die Kunden von den Bankangestellten beraten lassen können. Dahinter liegen die Büros des Zweigstellenleiters und seines Stellvertreters.

Nur wenige Banken erlauben SINlosen Leuten, ein Konto zu eröffnen. Einige Banken sind aber so "kulant", daß sie selbst illegal erworbene Gelder akzeptieren. Ein Hehler kann meist nützliche Hinweise auf solche "flexiblen" Institute geben.

Computer

Orange-5+, Blaster 3. Die Speicher einer mittleren Bank enthalten die SIN-Nummern und Kontoabrechnungen der Stammkunden, Listen über den Inhalt der Schließfächer (wichtig für die Versicherung, falls die Bank einmal ausgeraubt wird) und die Personalakten der Bankangestellten. Wird der Computer zu oft von Deckern geknackt, stellt man meistens einen Zweitliga-Decker ein oder motzt den Rechner mit besserem IC auf (selbst Schwarzes IC ist möglich - wenn es die Situation erfordert).

GROSSE BANK

Große Banken und die besonderen Dienstleistungen, die sie bieten, werden meist nur von den Reichen benötigt. Darum findet man sie auch fast nur in Nobelgegenden. Meist handelt es sich dabei um architektonisch äußerst beeindruckende Bauten mit blitzsauberen Bürgersteigen und gut bewachten Parkplätzen. Mindestens zwei Wachen gehen Streife, jederzeit bereit, verdächtige Elemente anzuhalten oder zu verschrecken.

Von innen sind sie nicht minder beeindruckend. Seltene Hölzer und Metalle bestimmen das Bild, zusammen mit geschmackvollen Gemälden oder Fresken. Die Angestellten sind mindestens genauso schön anzusehen wie die Bank. Selbst die einfachsten Kassierer tragen Anzüge und Kleider für Hunderte von Nuyen, während die Wachen in Uniformen herumlaufen, die einen Eindruck von eleganter Dienstbarkeit und selbstbewußter, subtiler Bedrohung vermitteln.

Mindestens vier Büros sind für Dienstleistungen an den wohlhabenderen Kunden reserviert. Es gibt einen Börsenraum, in dem die Kunden sich aufhalten, um die Aktivitäten an verschiedenen Börsenplätzen über einen großen Trid-Schirm zu beobachten. Zweiangrenzende Maklerbüros kümmern sich um die Aufträge und stehen beratend zur Seite. Die Bank hat zudem ein Immobilienbüro.

Der Schutz der Wertgüter im Tresor und das Leben der bedeutenden Bankangestellten haben höchste Priorität. Neben der üblichen Ansammlung von Trid-Kameras und Metalldetektoren gibt es auch Streßsensoren. Obwohl immer noch im Versuchsstadium, haben sie sich bereits als äußerst effektiv in der Einschätzung von Streßsituationen anhand von Bewegungen und Stimmmodulation erwiesen. Mindestens drei Wächter sind permanent in der Bank auf Streife, zusätzlich zu den Wachen am Eingang. Die Sicherheitsschleuse dort ähnelt der einer mittleren Bank.

Computer

Privates LTG, Rot-5+, möglicherweise Schwarzes IC. Die Speicher einer großen Bank enthalten die finanziellen Informationen der reichsten und mächtigsten Bürger einer Stadt, und die Geheimnisse des Konzerns selbst. Um diese lebenswichtigen Daten zu schützen, leisten sich die Konzerne für große Banken meist einen eigenen Hochsicherheitscomputer. Zweitliga-Decker bewachen das System rund um die Uhr. Die Kontakte des Hauptcomputers mit den kleinen und mittleren Banken folgen einem genauen Zeitplan. Nur Kontakte zu anderen großen Banken werden permanent aufrechterhalten.

Archetypen

Bankdirektor: Konzernbeamtin (S. 109), mit Gebräuche (Konzern) 4 und besonderer Fertigkeit Finanzwesen (Privat) 5 und Finanzwesen (Konzern) 6.

ANMERKUNG: Kleine Banken haben keinen Direktor.

Angestellte

Kassierer: Konzernsekretärin (S. 165, SR), mit Verhör 1 und besonderer Fertigkeit Finanzwesen (Privat) 1.

Bankangestellter: Konzernbeamtin (S. 109) mit besonderer Fertigkeit Finanzwesen (Privat) 2.

Bankdecker (nur große Bank): Konzerndecker (S. 110).

Wächter: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, SR).

Banktechniker: Techniker (S. 120).

Typischer Kunde

Kleine Bank: Jeder, der ein Bankkonto hat, könnte sich in einer kleinen Bank aufhalten.

Mittlere Bank: Jeder, der ein Bankkonto und ein etwas höheres Einkommen hat, könnte sich in einer mittleren Bank aufhalten.

Große Bank: Personen mit höherem Einkommen, teilweise in Begleitung ihrer Leibwächter.

Zahl der Anwesenden

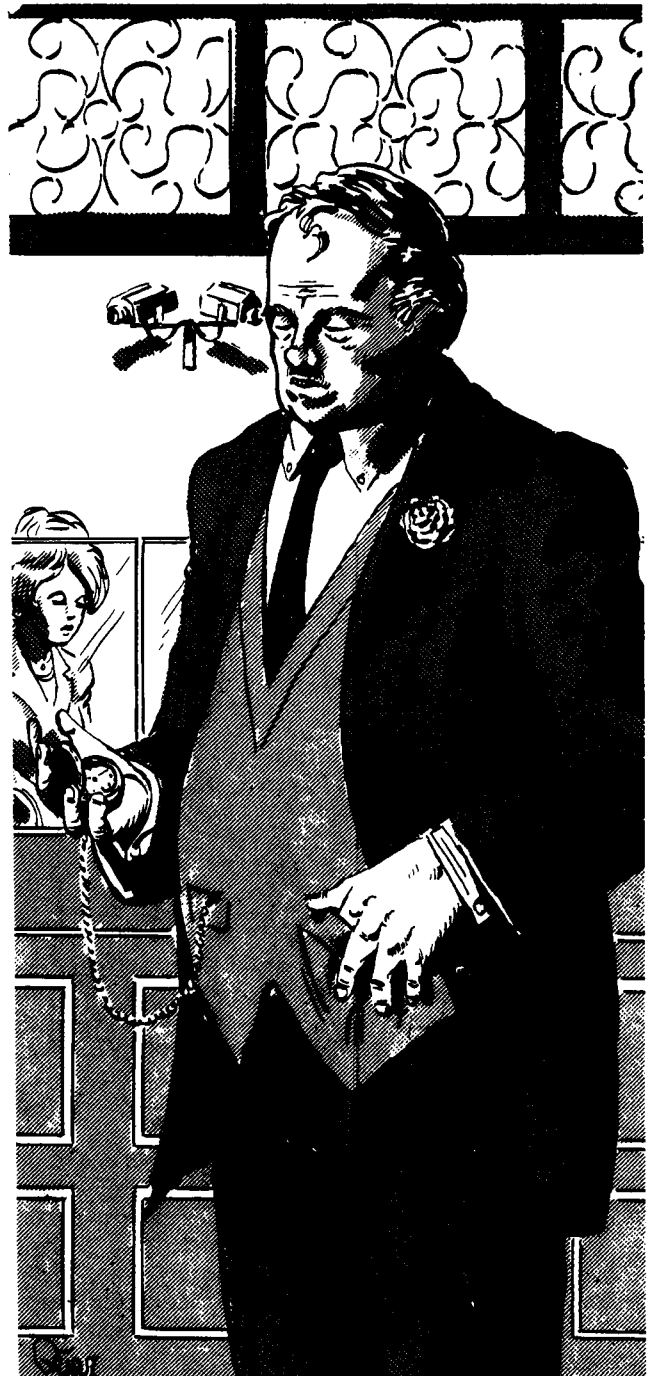
Kleine Bank: 1 Banktechniker, 1 Wächter, 1W6-2 Kunden.

Mittlere Bank: 1 Direktor, 1 stellvertretender Direktor, 1W6 Bankangestellte, 1W6 Wächter, 2W6 Kunden.

Große Bank: 1 Direktor, 1 stellvertretender Direktor, 1W6+2 Bankangestellte, 2 Börsenmakler, 1 Immobilienmakler, 1 Bankdecker, 1W6+2 Wächter, 3W6+2 Kunden.

Sicherheit

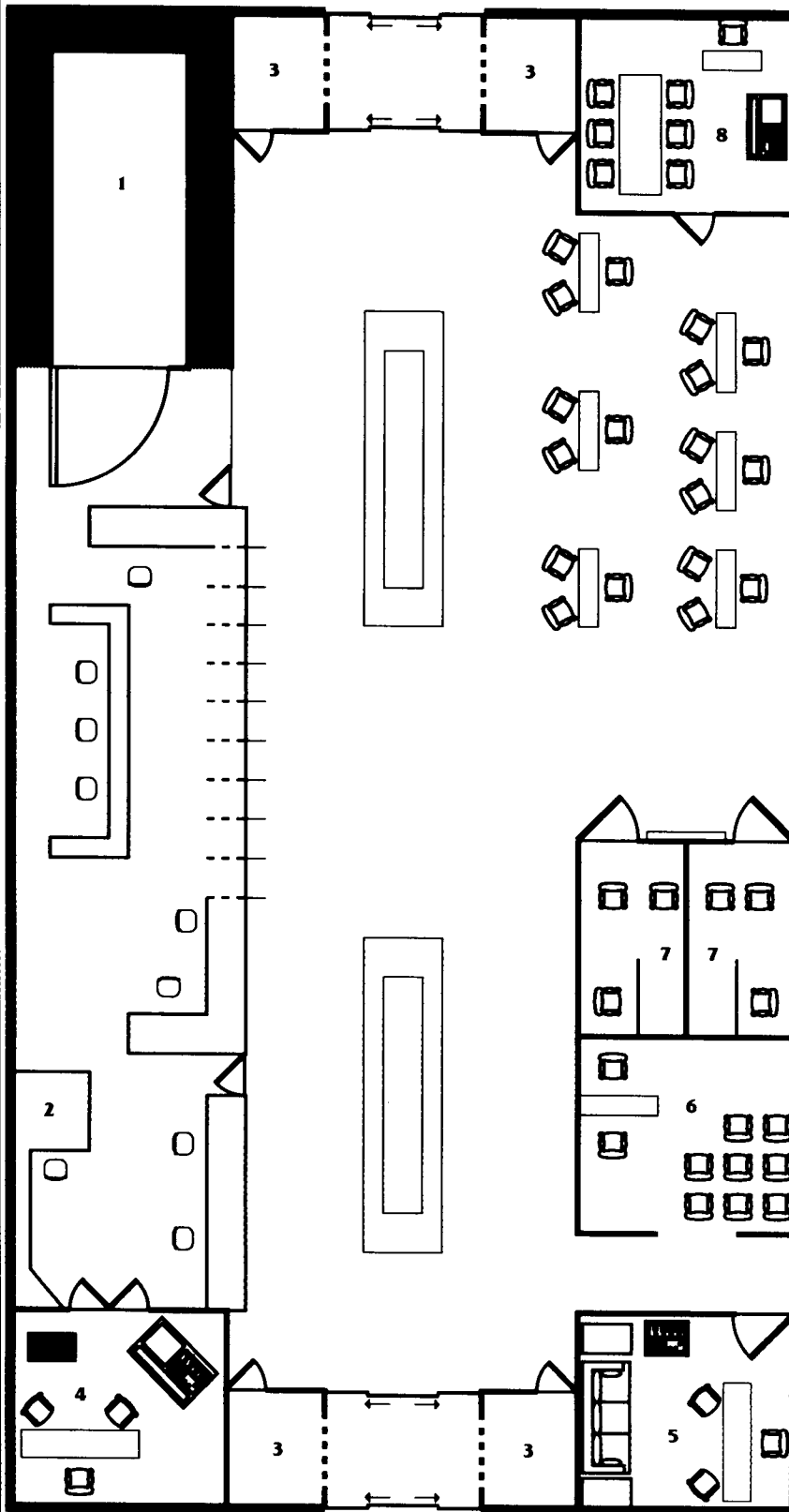
Die meisten Banken verlassen sich auf bauliche oder elektronische Sicherheitsmaßnahmen, aber einige große Banken, besonders in Nobelgegenden, haben einen Vertrag mit magischen Sicherheitsunternehmen.



Große Bank

- 1. Tresor
- 2. Computer
- 3. Wachraum
- 4. Büro des stellv. Direktors
- 5. Büro des Bankdirektors
- 6. Börsenraum
- 7. Büro des Börsenmaklers
- 8. Büro des Immobilienmaklers

2 Meter



BAR

Die meisten Bars sind gerade groß genug für den Tresen, vier Nischen, vier kleine Tische und eine winzige Bühne. Neben der Garderobe führt eine Wendeltreppe zu einem Lagerraum in den Keller. Der Tresen geht fast über die gesamte Breite des Raumes. Hinter der Bar hängt ein großer, einseitig durchlässiger Spiegel, durch den der Besitzer oder Rausschmeißer die Gäste im Auge behalten kann. In anspruchsvollen Bars bestehen die Tische und Stühle aus teuren Materialien, während in billigen Spelunken die Einrichtung vom Sperrmüll zu stammen scheint.

Exklusivere Bars sind meist gut ausgeleuchtet und angenehm temperiert; die Besucher pflegen sich hier zu amüsieren. Im rauchigen Dunst billiger Bars ist die Musik hingegen oft gedämpft, und die Leute verharren meist in bedrohlichem Schweigen. Dafür hat der Barkeeper in solchen Läden aber oftmals Connections zu Leuten, die auch die ausgefallensten Wünsche erfüllen. Der Barkeeper enthält sich seines Urteils, denn ihm ist schon fast alles untergekommen.

Computer

Grün-4, Scramble 1. Die meisten Bars brauchen keinen leistungsstarken Computer, der an das LTG angeschlossen ist. Ein kleiner PC reicht für Ihre Lagerhaltung und Abrechnungen völlig. Gehört die Bar aber zu einer Kette, wird ein größerer, sicherer Computer zur Kommunikation zwischen den einzelnen Filialen benutzt. In zwielichtigeren Bars gibt es keine Computer. Eine Ausnahme stellen Lokale dar, die als Tarnung für die Mafia dienen. Sie haben meist große, leistungsfähige Anlagen, um über die verschiedenen illegalen Geschäfte Buch zu führen.

Archetypen

Barbesitzer: Barkeeper (S. 163, SR) mit Gebräuche (Konzern) 1 und Verhandlung 2.

Barkeeper: Barkeeper.

Angestellte: Squatter (S. 169, SR) mit Charisma 3, Gebräuche (Straße) 3, Waffenlosem Kampf 1 und Besonderer Fertigkeit Gerüchteküche (Straße) 3.

Rausschmeißer: Anspruchsvolle Bars leisten sich einen Troll-Rausschmeißer (S.172,SR). Zwielichtigeren Etablissements genügt jeder ausreichend große Brutalo, z.B. Konzernmann (S. 165, SR), aber nur mit Kampf-Fertigkeiten.

Gäste einer anspruchsvollen Bar: Jedermann mit einem ausreichend hohen Einkommen. Der Troll an der Tür macht mit jedem kurzen Prozeß, der ihm nicht paßt.

Gäste einer zwielichtigen Bar: Jedermann.

Zahl der Anwesenden

Anspruchsvolle Bar: 1 Besitzer, 1 Barkeeper, 1 Rausschmeißer, 2 Kellner(Innen), 3W6 Gäste.

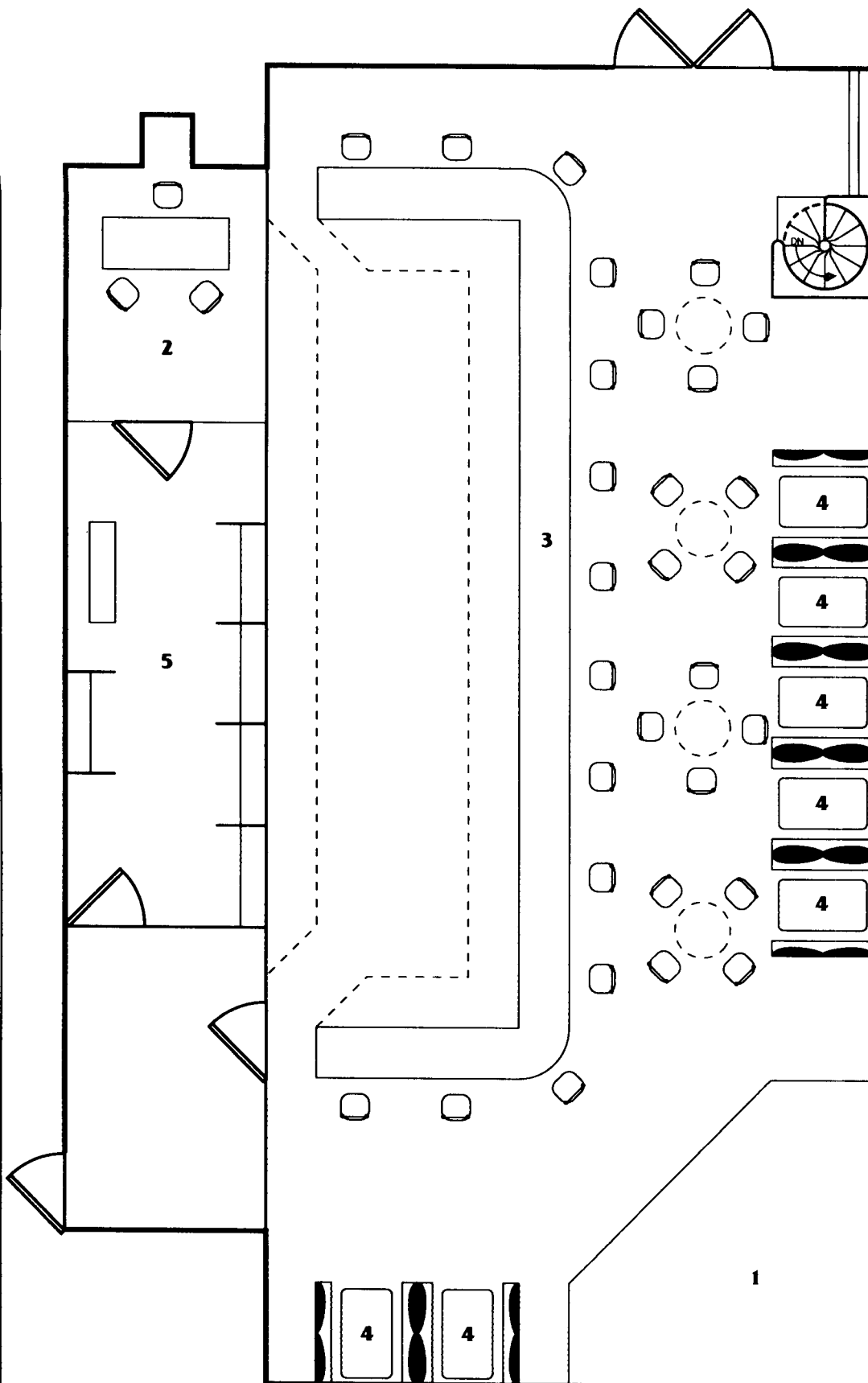
Zwielichtige Bar: 1 Besitzer, 1 Barkeeper, 1 Kellner(In), 2W6 Gäste.



Bar

- 1. Bühne
- 2. Büro
- 3. Tresen
- 4. Nische
- 5. Lagerraum

2 Meter



BODYSHOP

"Fleisch durch Maschinentelle ersetzen" - das ist eine harte, aber treffende Umschreibung für das, was in einem Bodyshop passiert. Je nachdem, wieviel man ausgeben will, kann man hier von der einfachsten Chipbuche bis zum kompletten Gliedmaßenersatz alles kriegen.

Legale Bodyshops müssen bei der CAMA (Canadian-American Medical Association) zugelassen sein. Sie arbeiten oft mit einem normalen Krankenhaus zusammen. In solchen Bodyshops (von Imagebewußten Kliniken auch "Körperverbesserungs-Institute" genannt) bekommt man garantiert Cyberware der Spitzenklasse und laborgezogenes Ersatzgewebe. Der Klient kann auch sicher sein, daß für jeden Notfall Experten bereitstehen. Zu jedem Cyberimplantat gehören ausführliche Trainingsstunden, Wartungsverträge und Langzeitgarantien. Viele legale Bodyshops haben Heiler unter Vertrag, die auch magische Heilungen durchführen können. Ein Service dieser Art kostet natürlich extra.

Bei illegalen Bodyshops sieht das Ganze schon anders aus. Will ein Kunde ein Cyberimplantat und dessen Besitz nicht an die große Glocke hängen, geht er zu einem illegalen Shop (im Straßenjargon auch als Metzgerladen und Chop Shop bezeichnet). Die meisten illegalen Bodyshops befinden sich in den Hinterzimmern von Arzt- und Zahnarztpraxen, aber auch Elektronikläden, Sportgeschäfte und selbst Süßwarenläden können die Fassade bilden. Ein illegaler Bodyshop übernimmt weder für die Operation noch für Ersatzteile eine Garantie, also ist Vorkasse die Regel. So mancher Patient ist während der Narkose selb. entschlafen, um dann mit dem morgendlichen Müll beseitigt zu werden. Die Cyberware in einem illegalen Bodyshop ist meist aus örtlicher Fabrikation und von schlechter Qualität. Ein Straßen-Doc mag gelegentlich 1A-Cyberware haben, aber dieser haftet dann meistens der Geruch von Mord und Polizei an. Hat man die Operationen in einem solchen Metzgerladen doch überlebt, bekommt man noch ein Handbuch für seine Cyberware und wird auf die Straße gescheucht. Da kann man dann sehen, wie man mit seinen neuen Körperteilen zurechtkommt.

Der durchschnittliche Bodyshop ist etwa 18 x 28 Meter groß. Bei einem legalen Shop sind die vorderen 6m x 18m ein Warteraum für Patienten und Angehörige. Bei einem illegalen Shop befindet sich hier zur Tarnung ein völlig anderes Geschäft. Hinter dem Empfangsbereich befinden sich ein Untersuchungszimmer und das Büro des Arztes. Wegen der großen Nachfrage nach Cyberware gibt es meist zwei Operationssäle, die jedoch im Vergleich zu normalen OPs sehr klein sind. Der Platz reicht gerade für einen Arzt und zwei Krankenschwestern. In Wänden und Boden sind die Anästhesie- und Diagnosegeräte eingebaut. Unter dem Operationstisch befinden sich Maschinen, die, einmal hochgefahren, den Körper in Nährlösung eintauchen können, um die Transplantation von Laborgewebe zu ermöglichen. In einem legalen Bodyshop kann der Arzt mittels eines eingebauten Telekoms in Notfällen andere Chirurgen und Ärzte konsultieren. Am hinteren Ende des OPs befinden sich die Waschräume. Hier wird auch die Cyberware bis zum Gebrauch aufbewahrt - tiefgekühlt und an Diagnosegeräte angeschlossen.

Computer

Legal Bodyshop: Orange-2, Aufspüren und Melden-3.

Wenn der Bodyshop nur Teil eines Krankenhauses ist, hat er anstelle einer CPU nur eine SPU. Die Krankenberichte der Patienten der letzten Zeit sind meist stark gesichert.

Illegal Bodyshop: Rot-3, Aufspüren und Rosten-4. Illegale Bodyshops und ihre Klientel sind in der Regel ziemlich paranoid, wenn es um Diebstahl von Informationen über Kunden und dergleichen geht. Wenn der Shop einer der großen Verbrecherorganisationen gehört, kann es sein, daß ein Zweitliga-Decker sich um den Computer kümmert.

Archetypen

Legal Shop, Arzt: Straßen-Doc (S. 171, SR) mit Gebäuche (Konzern) 3, Gebäuche (Straße) 1, Psychologie 2.

Legal Shop, Krankenschwestern: Straßen-Doc mit Biologie 2, Biotech 4, Gebäuche (Konzern) 2, Gebäuche (Straße) 2, Psychologie 1.

Legal Shop, Wache: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, SR).

Legal Shop, Kunden: Legale Bodyshops werden meist von wohlhabenderen Leuten in Anspruch genommen. Ihr Interesse geht mehr in Richtung Schönheitsoperationen und Cyberware in Form von modisch-spitzen Ohren und diesem besonderen Neonschimmer um die Iris. Für Konzerndecker und Leibwächter sind aber auch die entsprechenden Cyberimplantate vorrätig.

Illegal Shop, Arzt: Straßen-Doc.

Illegal Shop, Krankenschwestern: Straßen-Doc mit Biologie 1, Biotech 3, Gebäuche (Straße) 3.

Illegal Shop, Wache: Konzern-Sicherheitsgardist mit Gebäuche (Straße) 4, Feuerwaffen 4 und Waffenlosem Kampf 4.

Illegal Shop, Kunden: Die meisten Kunden haben ein gestörtes Verhältnis zum Gesetz und wollen durch kosmetische Operationen ihr Aussehen verändern, ebenso wie Leute, die ihre "Effektivität" erhöhen wollen, ohne die Obrigkeit darüber in Kenntnis zu setzen.

Zahl der Anwesenden

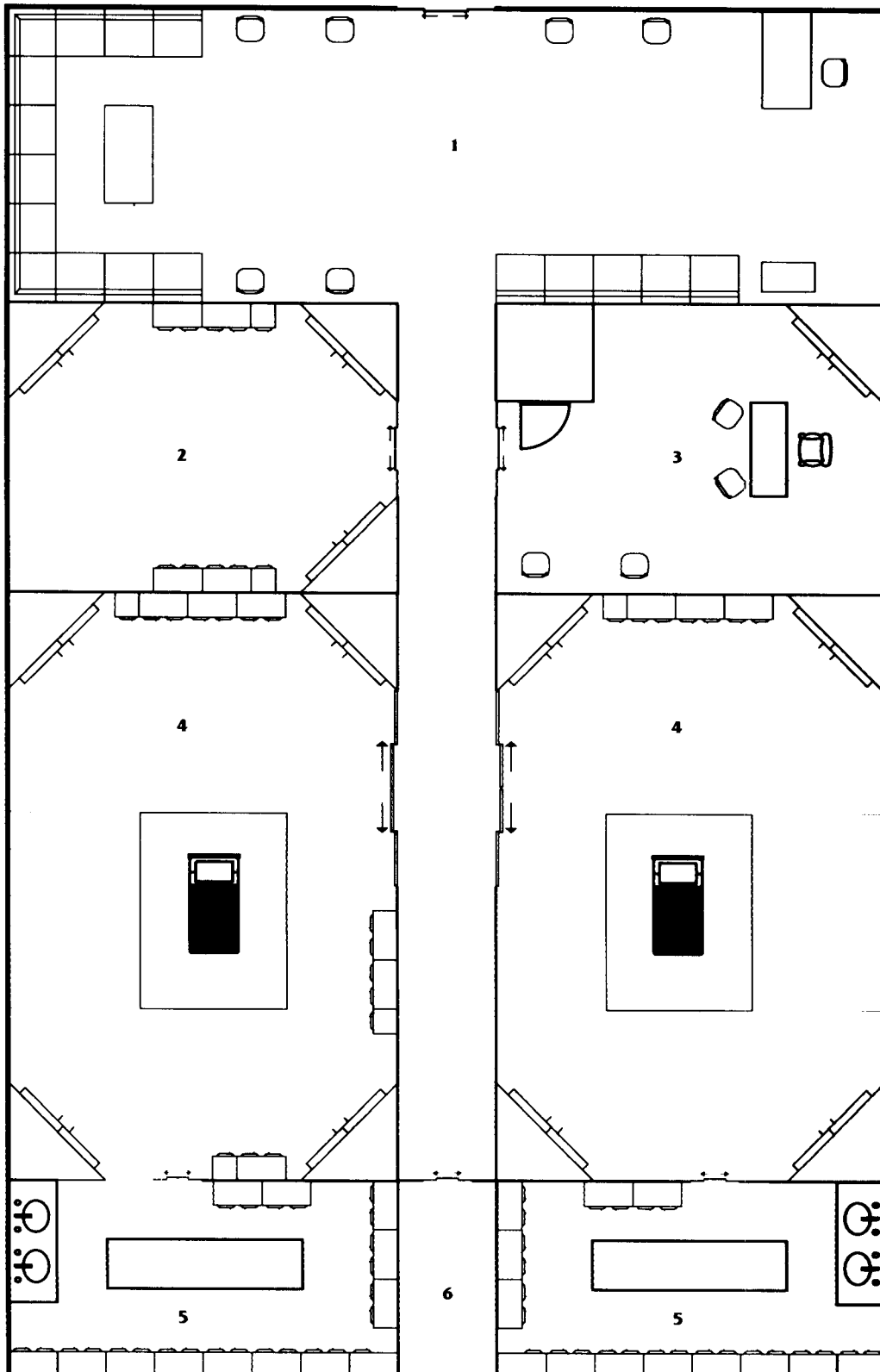
Legal Bodyshop: 1 Arzt, 2 Krankenschwestern, 1 Empfangsdame, 1-2 Patienten, 1-4 Angehörige, 1 Wache.

Illegal Bodyshop: 1 Arzt, 1 Krankenschwestern, 1 Patient, 2 Wachen.

Body Shop

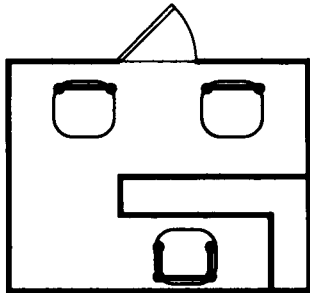
1. Empfangsbereich
2. Untersuchungszimmer
3. Sprechzimmer
4. OPs
5. Waschraum und Lager für Cyberware
6. Chirurgische Geräte und Medikamente

2 Meter



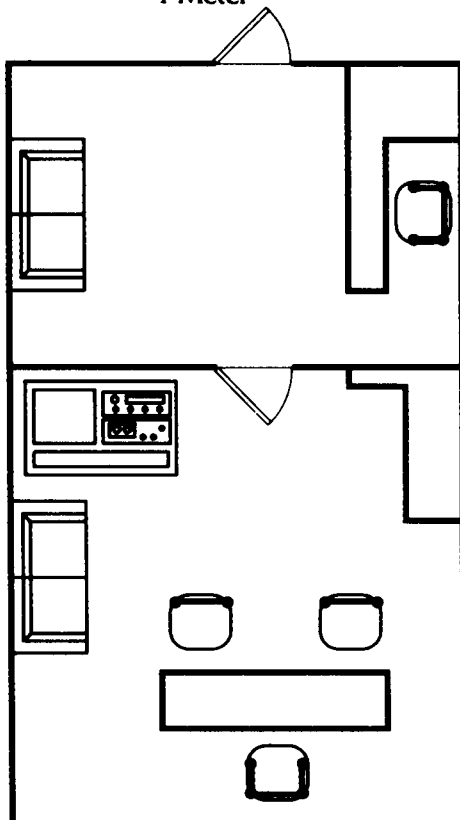
Kleines Büro

1 Meter



Abteilungsleiterbüro

1 Meter



BÜROS

KLEINES BÜRO

Ein kleines Büro ist normalerweise nicht größer als 3m x 4m. Gerade genug Platz für einen Schreibtisch, einen Computer, drei Stühle und einige Regale.

ABTEILUNGSLEITERBÜRO

Ein Abteilungsleiterbüro ist meist 6m x 10m groß. Davon nimmt das Vorzimmer 6m x 4m ein. Hier befinden sich der Schreibtisch der Sekretärin, einige Stühle und eine Couch. Im eigentlichen Büro steht meist ein großer Schreibtisch, eine Couch und eine große Regalwand.

MANAGERBÜRO

Das Büro eines leitenden Angestellten ist eine Suite von etwa 20m x 18m. Das Vorzimmer hat Platz für einen Empfangstisch, zwei weitere Schreibtische, Stühle und ein Sofa. Das Büro selbst ist mit einem großen Schreibtisch, einem Tisch mit Stühlen, einer Couch, einer Bar und einer Vielzahl von Regalen eingerichtet. Hinter einer verborgenen Tür befindet sich ein Nebenzimmer, das meist als Konferenzraum oder Schlafzimmer genutzt wird. Das Zimmer ist 6m x 6m groß und mit einem Bad ausgestattet.

Computer

Die Bürosysteme hängen meist vom jeweiligen Konzern ab und sind Teil des Hauptrechners.

Archetypen

Angestellter: Konzernbeamtin (S. 109).

Sekretärin: Konzernsekretärin (S. 165, SR).

Wache: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, SR).

Zahl der Anwesenden

Kleines Büro: 1 Angestellter, eventuell mit Besucher

Abteilungsleiterbüro: 1 Angestellter, 1 Sekretärin und 1 Angestellter auf Besuch.

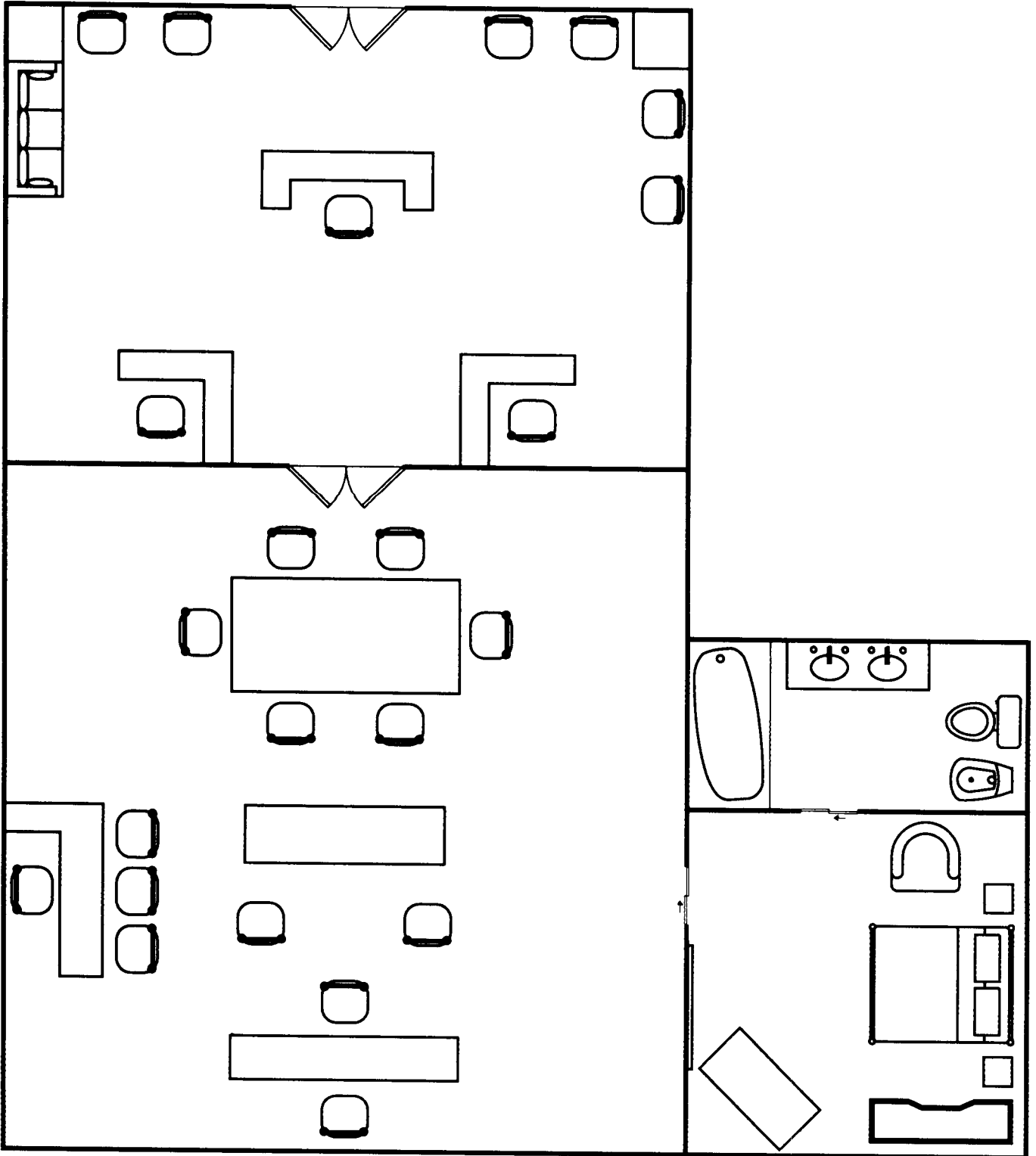
Managerbüro: 1 Angestellter, 2 Sekretärinnen, 1 Wache. Zu Besuch sind 1 Angestellter und 1 Wache.

Sicherheit

Die Konzerne verlassen sich meist auf eine Mischung aus baulichen, elektronischen und magischen Sicherheitsvorkehrungen.

Managerbüro

1 Meter



BUSBAHNHOF

Ein normaler Busbahnhof ist 20m x 38m groß, in der Mitte durch zwei Busspuren geteilt. Fahrgäste können den Bahnhof durch vier Treppenaufgänge, zwei Rolltreppen und vier Aufzüge betreten. Nahe der Eingänge befinden sich kleine Kioske, dort drängeln sich auch die Gepäckträger. In den Ecken, nahe den Busspuren, sind die Kontrolleure postiert, um ein Auge auf die Menge zu haben und die Schranken zu öffnen, wenn ein Bus einfährt. Ist kein Bus in der Station, versperren Sicherheitsketten den Weg über die Straße.

Penner und Durchreisende hängen besonders abends und nachts in Busbahnhöfen herum. Vor allem im Winter suchen Obdachlose die Wärme der Busbahnhöfe.

Computer

Orange-3, Aufspüren-4. In einem Busbahnhof ist der Bedarf an Datensicherheit nicht sehr groß. Personaldaten und Dienstpläne sind nun mal keine Top-Secret-Infos.

Archetypen

Kontrolleur: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, SR) mit Elektronik (Mechanismus Sicherheitskette) 1.

Wächter: Konzern-Sicherheitsgardist mit Troll-Modifikatoren.

Fahrgast: Die Leute, die man tagsüber in einem Busbahnhof antrifft, sind meist aus der Mittelschicht. Nachts nimmt der Anteil von Menschen und Elfen drastisch ab. Dafür sind besonders viele Orks und Trolle anwesend.

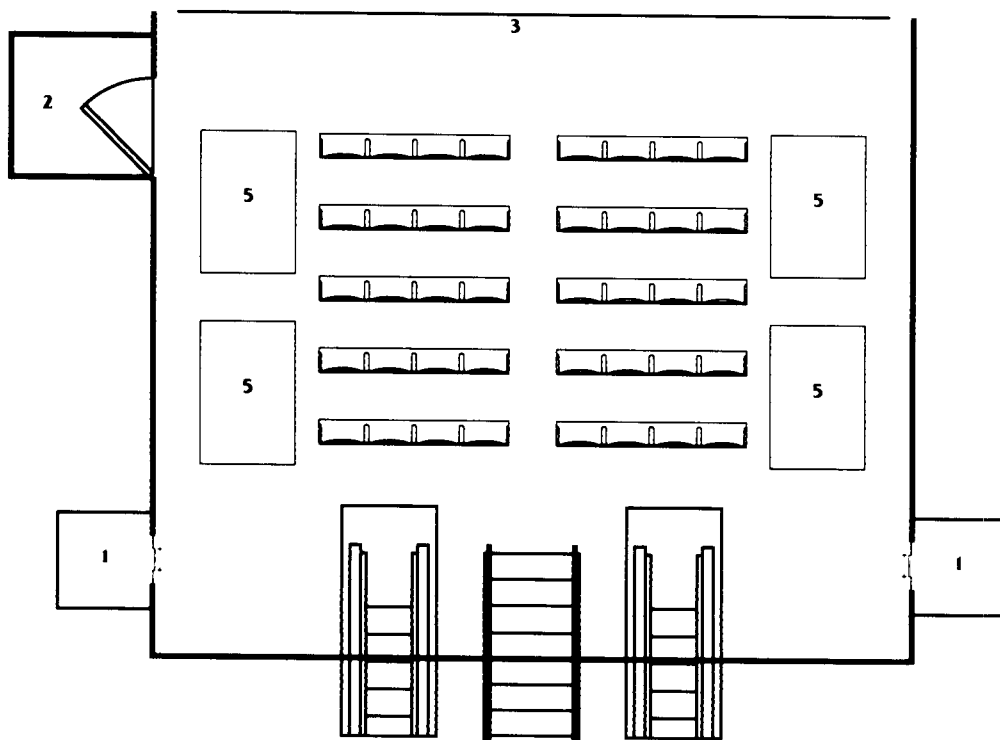
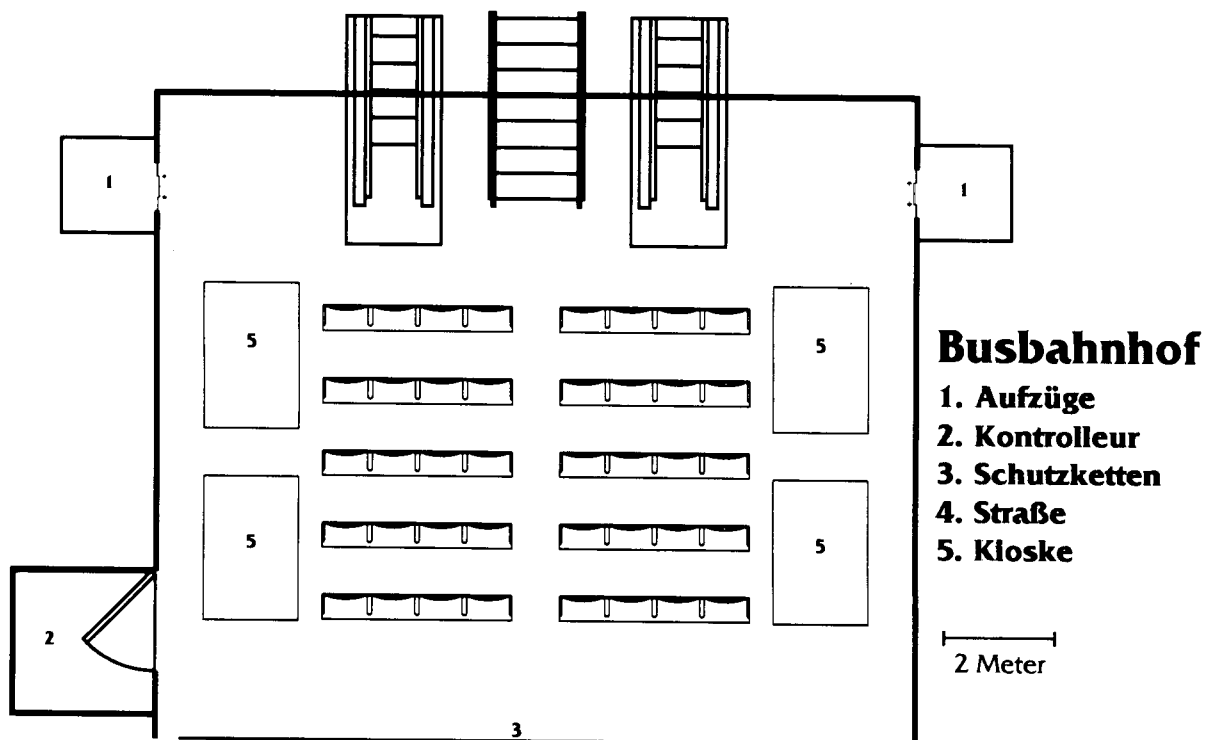
Zahl der Anwesenden

Tagsüber: 2 Kontrolleure, 2 Wachen, 6 Gepäckträger und 1W6 x 5 Fahrgäste.

Nachts: 2 Kontrolleure, 4 Wachen, 3 Gepäckträger und 3W6 Fahrgäste.



GEBÄUDE-ARCHETYPEN

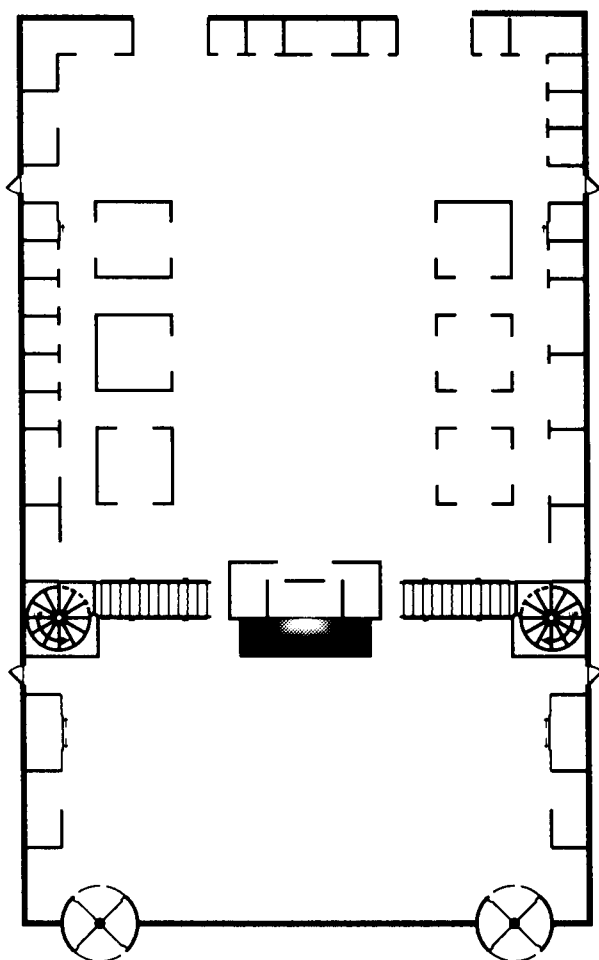


CASINO

Gewöhnliche Spielcasinos verfügen über drei Stockwerke und nehmen eine Fläche von 75m x 120m ein. Die Decken sind hoch und meist mit teuren Materialien verkleidet. In der vorderen Hälfte des Erdgeschosses ist die Empfangshalle mit einer Garderobe für Hüte und Mäntel der Gäste sowie einer eleganten Bar. Auf beiden Seiten der Bar befinden sich die Durchgänge zu den Spielflächen des Erdgeschosses sowie Treppen zu den oberen Stockwerken. Der größte Teil des Erdgeschosses ist für Kartenspiele (Blackjack, verschiedene Pokerarten usw.) und ein Wettbüro reserviert. Die Kartenspiele finden meist im luxuriösen Hauptraum statt, obwohl auch separate Räume für private Spiele gemietet werden können. Im zweiten Stock finden vornehmlich Craps (ein Würfelspiel), Roulette und andere spektakuläre Spiele statt. Im dritten Stock gibt es dann ein teures Lokal mit Ausblick auf die Stadt und Räumen für private Partys.

Casino (Erdgeschoß)

2,5 Meter

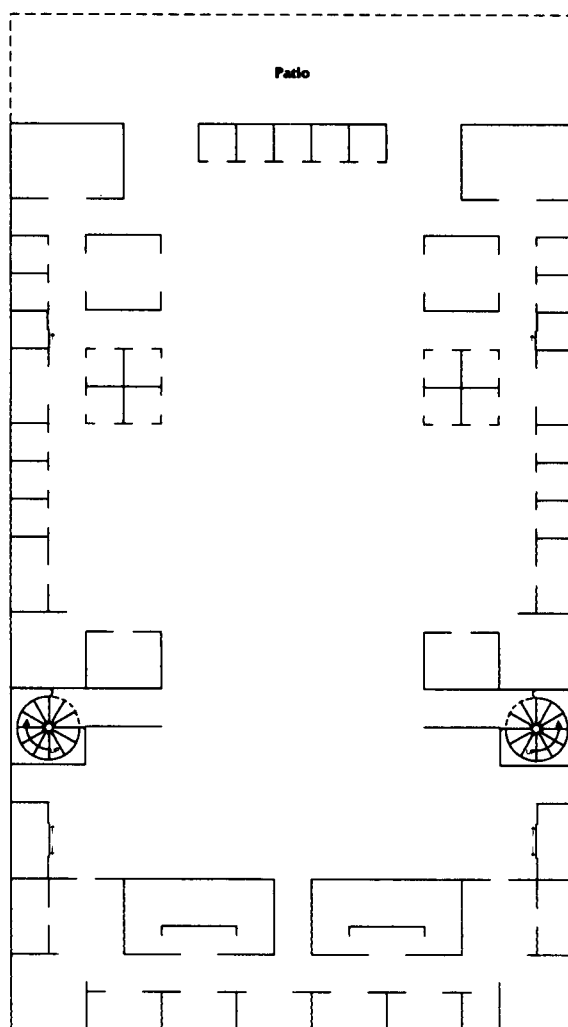


Computer

Privates LTG, Rot-8, Killer-4, Aufspüren und Rosten-4. In den Spielern des Casinos sind die SIN und Kreditwürdigkeit von allen Casino Besuchern sowie eine Liste der Stammkunden des Casinos gespeichert. Zum Schutz dieser Daten ist der Computer durch IC und erfahrene Zweitliga-Decker gut geschützt.

Casino (Erster Stock)

10 Meter



Archetypen

Casinobesitzer: Clubbesitzer (S. 105)

Aufsehen: Konzernsekretärin (S. 165, **SR**) mit Charisma 6, Gebräuche (Konzern) 2, Gebräuche (Medien) 2, Gebräuche (Straße) 2, Verhör 1, Verhandlung 2 und Psychologie 3.

Spielhalter: Konzernsekretärin mit Charisma 5, Gebräuche (Konzern) 1, Gebräuche (Medien) 1, Gebräuche (Straße) 1 und besondere Fertigkeit Spiel (Spezialisierung auf ein Spiel) 4.

Wache: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, **SR**).

Normaler Gast: Angehörige der Oberschicht und High-Society.

Zahl der Anwesenden

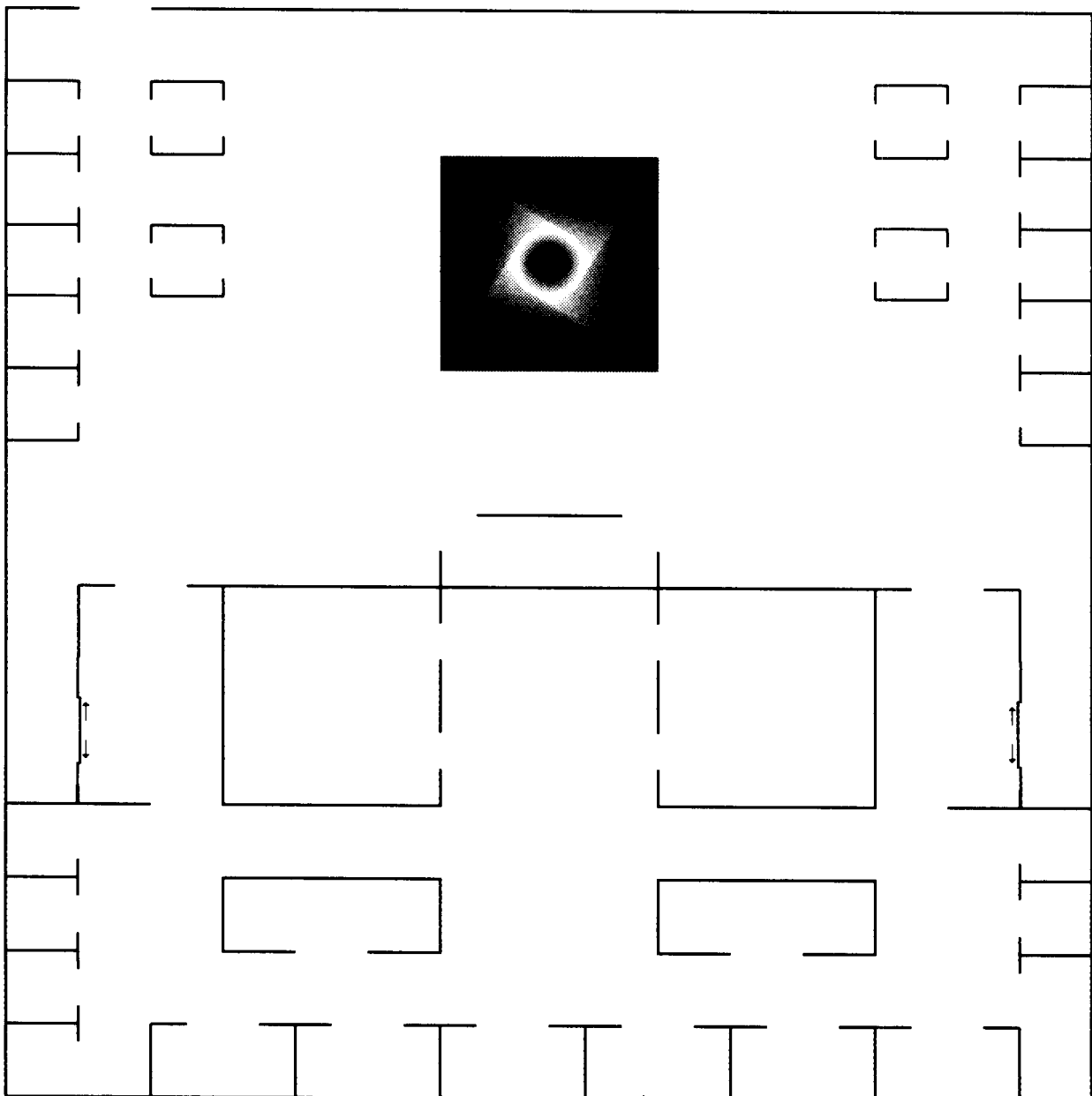
1 Casinobesitzer, 20 Aufseher, 50 Spielhalter, 20 Wachen, 2W6x10 Besucher.

Sicherheit

In fast allen Bereichen - magisch, elektronisch und baulich - sind die Sicherheitsanforderungen in einem Spielcasino sehr hoch. Obwohl die meisten Casinos sich keinen festangestellten Sicherheitsmagler leisten können, beschäftigen sie gelegentlich doch einen Magler, besonders wenn ein Stammkunde plötzlich permanent gewinnt.

Casino (Obergeschoß)

5 Meter



DOCK

Ein normales Dock ist meist 30 Meter breit und 100 Meter lang. Die Docks sind fast immer aus Stahl, obwohl auch noch einige wenige hölzerne existieren. Ein Lagerhaus nimmt meistens die gesamte Länge ein. Die fünf Tore können bis maximal zehn Meter Breite geöffnet werden (zwei auf jeder Seite und eines am Kopfende). Am Ende des Docks befindet sich ein Paar fahrbarer Ladekräne mit einer Tragkraft von je zehn Tonnen.

Computer

Grün-5, Barriere-3. Im Computer des Docks sind Schiffsdaten, Terminpläne, Lagerhausinventuren und Frachtinformationen gespeichert. Alle Daten werden von Zeit zu Zeit an den Hauptcomputer weitergegeben.

Archetypen

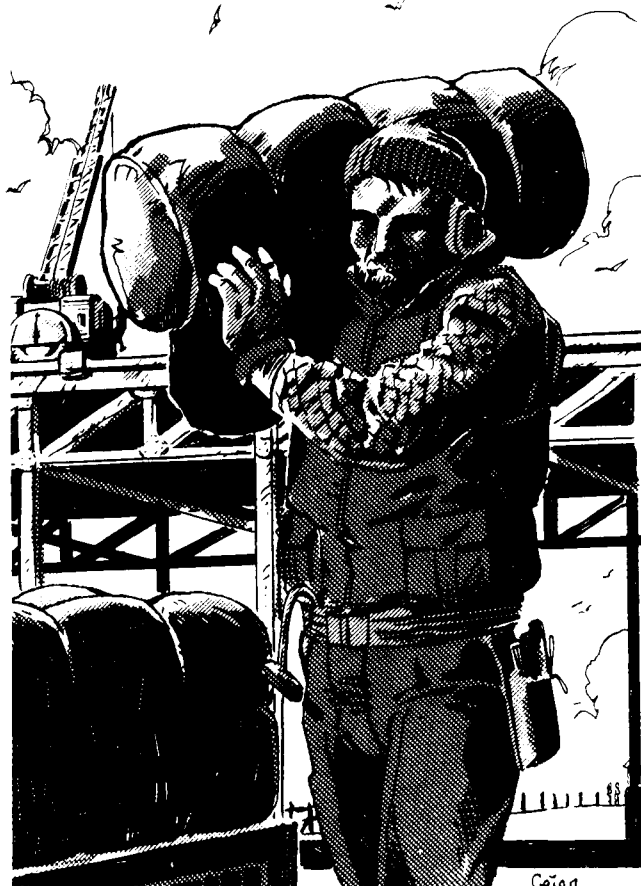
Vorarbeiter: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, **SR**) mit Gebräuche (Konzern) 1, Gebräuche (Straße) 4, Feuerwaffen 2, Intelligenz 3, Waffenlosem Kampf 4.

Kranführer: Squatter (S. 169, **SR**) mit Gebräuche (Konzern) 2, Gebräuche (Straße) 3, Feuerwaffen 2, Schwerlastkran 4, Fahrkran 4.

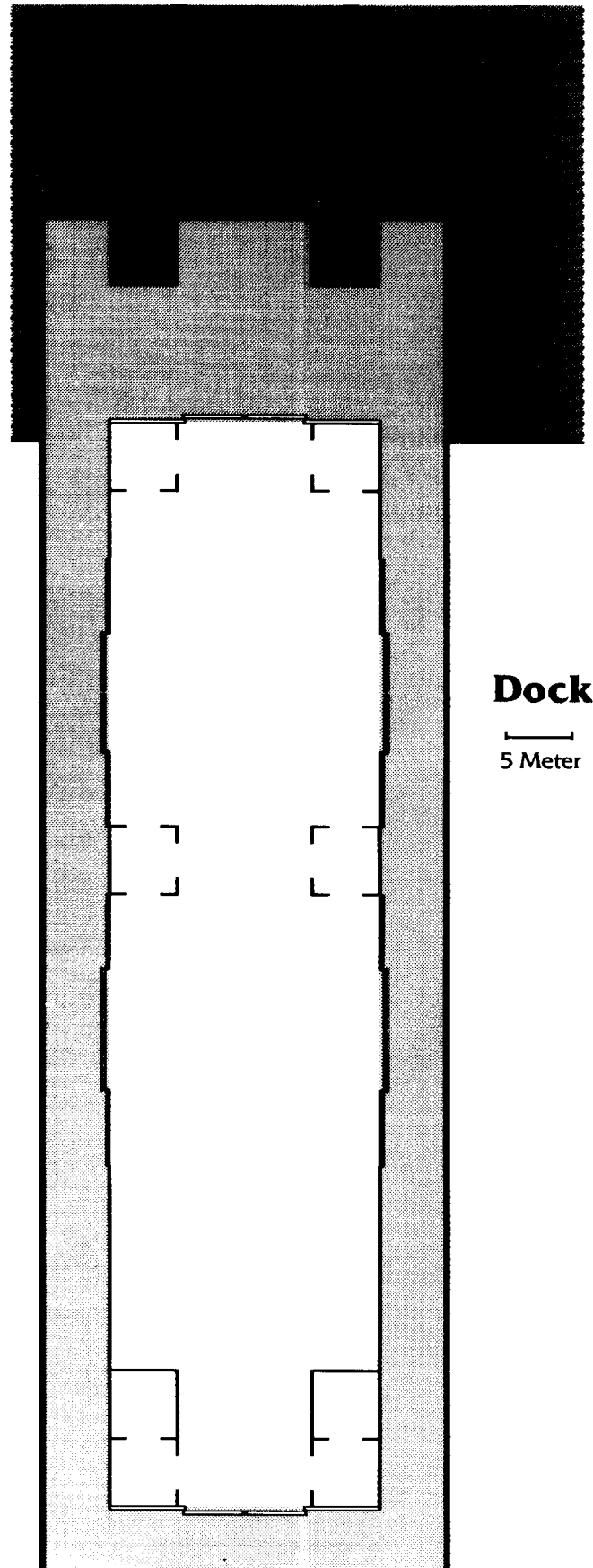
Wache: Konzernmann (S. 165, **SR**) nur mit Kampffertigkeiten und Gebräuche (Straße) 2.

Zahl der Anwesenden

1 Vorarbeiter, 2 Kranführer, 2W6 x 4 Hafenarbeiter (S. 108), 3 Wachen.



Geier



Dock

5 Meter

EINKAUFSZENTRUM/MALL

In einem solchen Einkaufszentrum findet man meistens eine Vielzahl von Läden unterschiedlichster Größe unter einem Dach. In den meisten Zentren sind zwei große und zwei mittlere Geschäfte durch 15 bis 30 kleine Läden voneinander getrennt. (vergl. dazu **Läden**, S.29 ff.). Meistens sind auch noch zwei kleine Restaurants (Schnellimbiss) und eine kleine Bank vertreten. Die einzigen Geschäfte, die von den meisten Zentren als Mieter nicht akzeptiert werden, sind Waffenläden oder Sexshops. Alle Einkaufszentren haben sowohl eine gute Anbindung an den öffentlichen Nahverkehr wie auch großflächige Parkplätze. Für die ganz Reichen gibt es auf dem Dach sogar einen Landeplatz für private und öffentliche Hubschrauber sowie Senkrechtstarter.

Die Büros der Verwaltung liegen über dem Gedränge. Ein Netz von Korridoren verbindet die Büros und Hintereingänge der Geschäfte untereinander und mit der Laderampe. Hier haben nur Angestellte und Sicherheitspersonal Zugang.

Computer

Orange-6, Aufspüren und Rosten-4. Die Verwaltungsgesellschaft steuert über den Rechner ihre Sicherheits- und Versorgungssysteme und erhält über besondere Hintertür-SANs Informationen von den einzelnen Läden.

Archetypen

Direktor des Einkaufszentrums: Konzernbeamtin (S. 109) mit Führung 2.

Andere Angestellte und Sekretärinnen: entsprechend **Konzernangestellter** oder **Konzernsekretärin** (S. 165, SR) benutzen.

Sicherheitschef: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, SR) mit Gebräuche (Konzern) 3, Gebräuche (Straße) 1, Feuerwaffen 4, Verhör 3, Führung 2 und Waffenlose Kampf 4.

Wachhabender: Konzern-Sicherheitsgardist mit Gebräuche (Konzern) 2, Gebräuche (Straße) 1, Feuerwaffen 4, Verhör 2, Führung 1 und Waffenlose Kampf 4.

Wachen: Konzern-Sicherheitsgardist.

Normaler Kunde: Jedermann, der im Besitz einiger Nuyen, eines Hemdes und Schuhen ist.

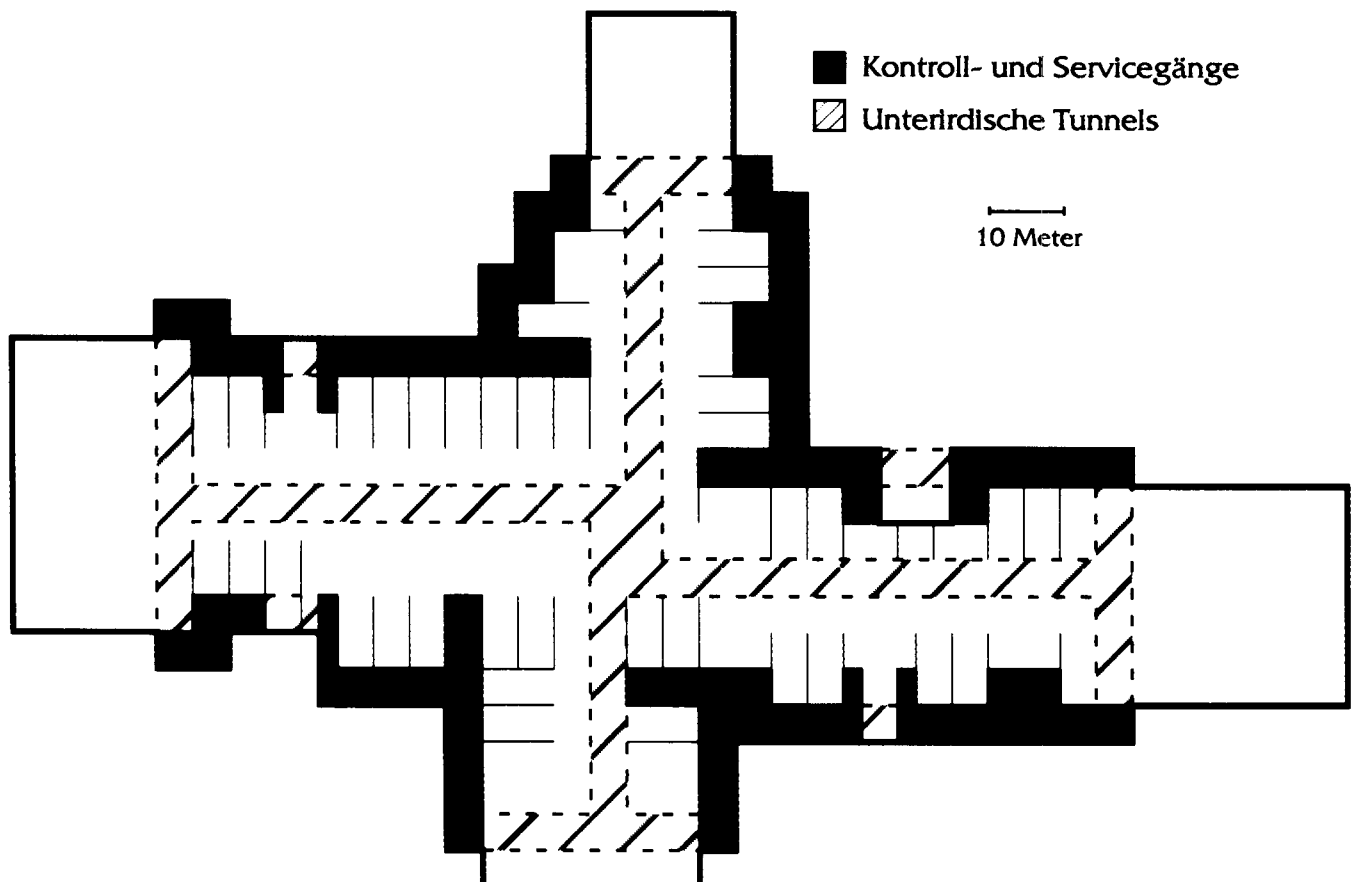
Zahl der Anwesenden

1 Direktor, 2 Angestellte, 5 Sekretärinnen, 1 Sicherheitschef, 1 Wachhabender, 30 Wachen (15 in Uniform, 15 in Zivil), 163 Verkäufer, 1W6 x 100 Kunden.

Sicherheit

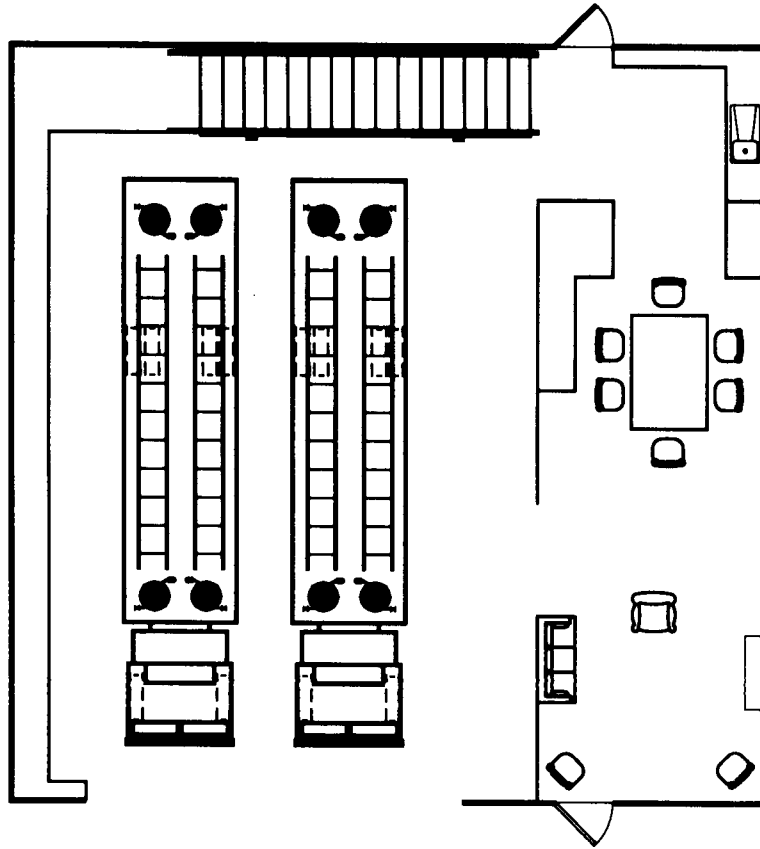
Ein Einkaufszentrum stellt hohe Anforderungen an seine Sicherheit. Bei einer so großen Zahl von Menschen auf so engem Raum kann es leicht passieren, daß sich ein Irrer oder Terrorist plötzlich zur Entfaltung seiner Aktivitäten veranlaßt fühlt. Darum sind neben einer Vielzahl von Wachen auch komplexe Sicherheitssysteme im Einsatz.

Einkaufszentrum



Feuerwache

2 Meter



FEUERWACHE

Eine normale Feuerwache besteht aus einer großen Garage für die Feuerwehrrwagen, Küche und Schlafrum. Die Garage ist mindestens 20m x 14m groß, und bietet Platz für zwei große Löschzüge. Am hinteren Ende stehen die Spinde, und eine Treppe führt nach oben zum Schlafrum. Neben der Garage liegen die Küche und ein Aufenthaltsraum. Hier können die Feuerwehrmänner sich die Zeit vertreiben oder essen, während sie auf einen neuen Einsatz warten. Auf dem Dach steht ein Hubschrauber, mit dem einige komplett ausgestattete Feuerwehrmänner mit ihrer Ausrüstung sowie eine Vielzahl von Löschgeräten transportiert werden können.

Computer

Orange-3, Aufspüren und Auswerfen-3. Es gibt Leute, die einen unbändigen Spaß daran haben, Fehlalarm auszulösen. Um das zu vermeiden, bemühen sich die Feuerwehrfirmen, ihre Computer so gut wie möglich zu sichern.

Archetypen

Brandmeister: Feuerwehrmann (S. 108) mit Biotech 2, Computer 3, Gebräuche (Konzern) 3, Gebräuche (Straße) 2, Feuerbekämpfung 6 und Führung 2.

Feuerwehrmann: Feuerwehrmann.

Zahl der Anwesenden

1 Brandmeister, 7 Feuerwehrmänner, 2 Rigger, 2 Konzern-Sicherheitsgardisten.

HOTELS

BILLIGES HOTEL

In den meisten billigen Hotels sind die stapelbaren Plastikboxen in Gebrauch, die im Japan des späten 20. Jahrhunderts eingeführt wurden. In einem solchen 1m x 1m x 2m großen "Plastiksarg" findet man meistens einen Flachbildschirm-Fernseher, ein Uhrenradio, eine Klimaanlage und eine dünne Matratze. Außerdem stehen separate Duschräume, Schließfächer für Gepäck, ein Datenet-Anschluß durch mehrere Telekom-Geräte sowie eine kleine Küche, in der man eine Unmenge an Nuke & Serve-Kram kaufen kann, zur Verfügung. Die meisten

dieser "Sarghotels", wie man sie auch nennt, stapeln die Boxen in vier (manchmal sogar fünf) Reihen übereinander, damit auch ja kein Platz verschenkt wird.

Obwohl die meisten Billighotels akzeptabel sind, haben sich einige jedoch zum Unterschlupf für die übelsten Typen der Stadt entwickelt.

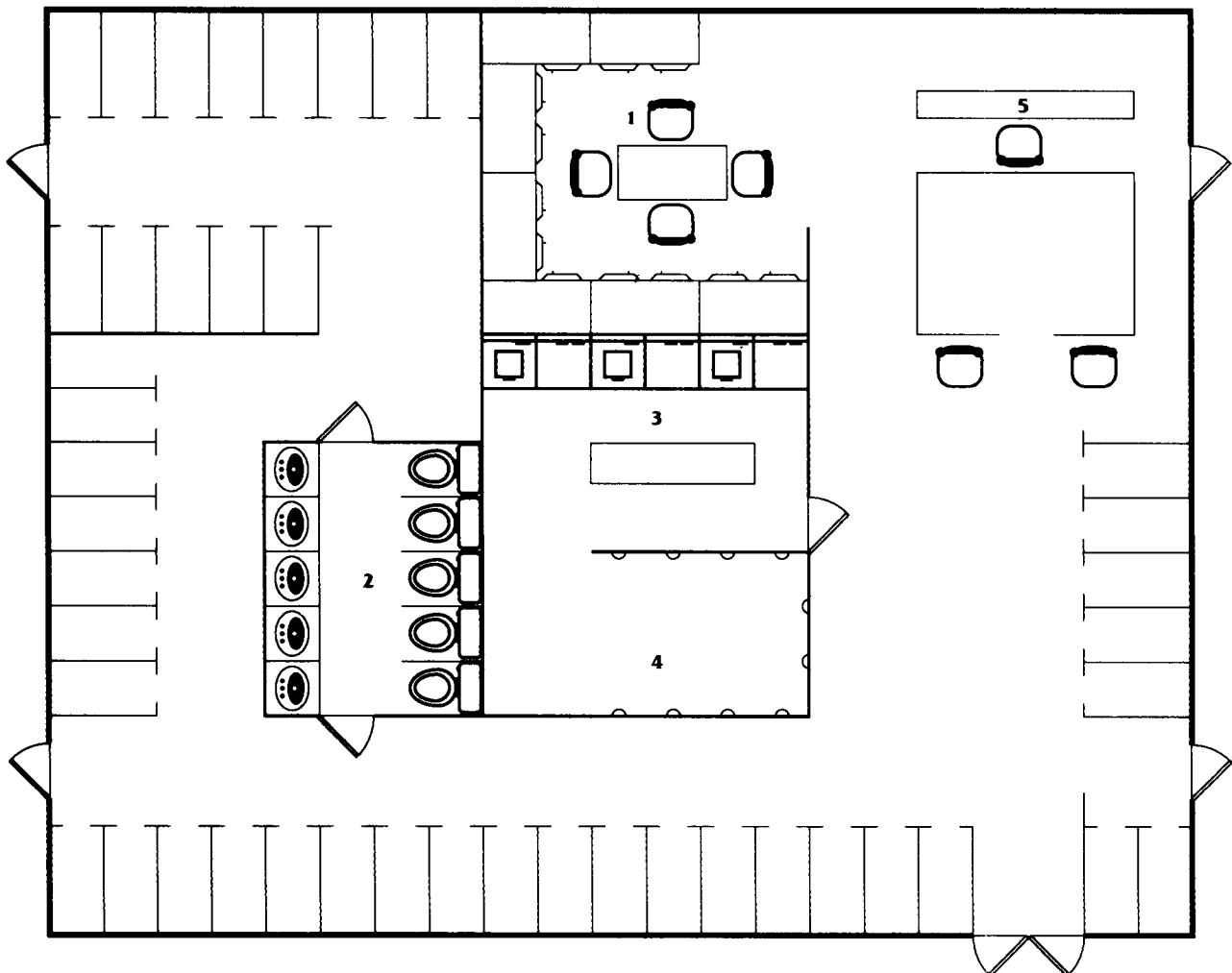
Computer

Grün-3, Wirbel-3. Da die Gästelisten die wichtigste Information in einem Hotelcomputer darstellen, aber nur wenige Leute ihren wirklichen Namen angeben, ist Datendiebstahl hier kaum ein Problem.

Billiges Hotel

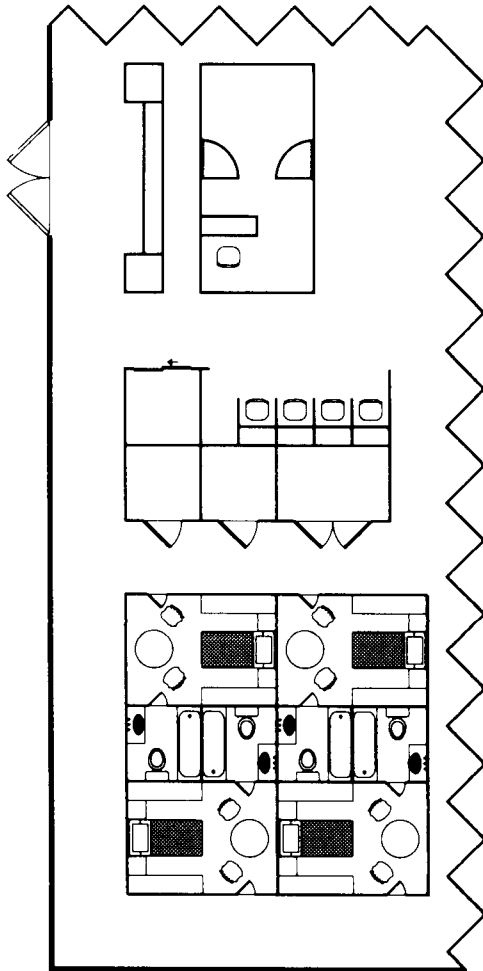
1. Küche
2. Waschaum
3. Waschküche
4. Duschen
5. Rezeption

2 Meter



Durchschnittliches Hotel

2 Meter



DURCHSCHNITTliches HOTEL

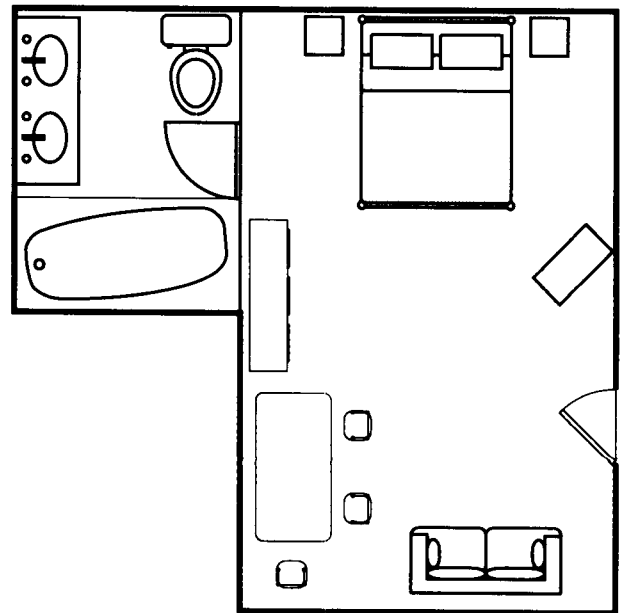
Ein durchschnittliches Hotel bietet seinen Gästen meist ein komfortables Zimmer (4m x 3m) mit Bett, Tisch und Stühlen, einem Trideo und einem Badezimmer mit einer kleinen Wanne. Nachdem der Computer die Miete vom Credstick des Kunden abgezogen hat, weist er ihm eine Zimmernummer zu; der Credstick dient von nun an als Zimmerschlüssel. In einigen größeren Hotelketten gibt es sogar kleine Restaurants und Zimmerservice.

Computer

Orange-4, Blaster-3. Durchschnittliche Hotels legen auf die Sicherheit ihrer Daten meist größeren Wert, da ihre Kunden weniger dazu neigen, Inkognito zu bleiben.

Luxushotelzimmer

2 Meter



LUXUSHOTEL

In einem Luxushotel steht einem Gast mindestens ein großes Zimmer (8m x 5m) mit einem großen Bad zur Verfügung. Größere Suiten bestehen aus mehreren Räumen mit ausgeklügelter Unterhaltungselektronik und Computern. Luxushotels haben riesige (20m x 20m), oftmals üppig eingerichtete Empfangshallen, in denen die Gäste sich eintragen und von uniformierten Pagen beim Gepäck helfen lassen.

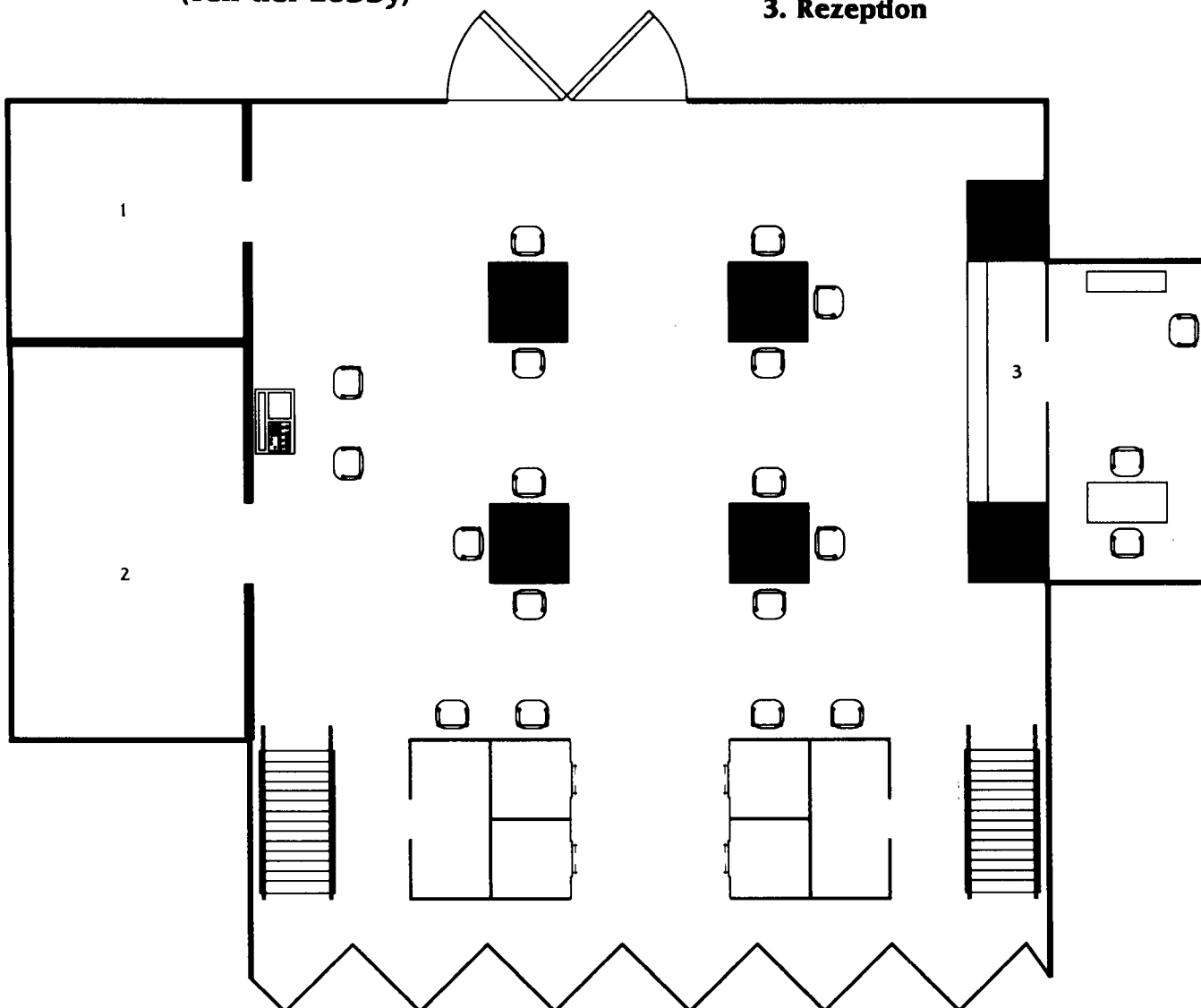
Computer

Rot-6, Aufspüren und Auswerfen-4. Die Gäste eines Luxushotels sind meistens so reich und berühmt, daß sie auf Reisen gerne die Anonymität suchen. Darum muß der Computer die Identität der Gäste bis zum bitteren Ende verteidigen können. Viele Hotels beschäftigen sogar Zweitliga-Decker, um ihre Daten zu überwachen.

Luxushotel (Teil der Lobby)

1 Meter

1. Geschenkladen
2. Bar
3. Rezeption



Archetypen

Billiges Hotel, Manager: Barkeeper (S. 163, SR) mit Gebräuche (Straße) 4, Feuerwaffen 2, Waffenlosem Kampf 2 und besonderer Fertigkeit Hotelmanagement 3.

Durchschnittliches und Luxushotel, Manager: Konzernbeamtin (S. 109) mit Gebräuche (Konzern) 3(4), Gebräuche (Medien) 1(3), Verhandlung 2(3), und besonderer Fertigkeit Hotelführung 3(5). (Die Werte in Klammern gelten für Luxushotels.)

Zimmermädchen und Pagen: Konzernsekretärin (S. 165, SR) mit Computer 1/1/2, Gebräuche (Konzern) 0/1/3, Gebräuche (Medien) 1/2/3, Gebräuche (Straße) 3/2/2, passende Hotelfertigkeit 1/2/2, Ignoriert werden 6/6/5, Gerüchteküche (Hotel) 2/4/6. Die Zahlen gelten für billige /durchschnittliche /Luxushotels.

Wachen: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, SR).

Billiges Hotel, Gast: Jeder mit Lebensstandard bis Mittelklasse.

Durchschnittliches Hotel, Gast: Jeder mit Mittelklasse-Lebensstandard.

Luxushotel, Gast: Personen mit Oberschicht-Lebensstandard.

Zahl der Anwesenden

Billiges Hotel: 1 Manager, 2 Angestellte, 3 Wachen, 2W6 x 10 Gäste.

Durchschnittliches Hotel: 1 Manager, 20 Angestellte, 8 Wachen, 1W6+2 x 10 Gäste.

Luxushotel: 1 Manager, 60 Angestellte, 30 Wachen, 2W6 x 10 Gäste.

Sicherheit

Nur Luxushotels können sich magische Sicherheitsvorkehrungen leisten - die sind dann aber gewaltig.

Übliche Zimmermieten

Billiges Hotel (nur Übernachtung) 10-50¥

Durchschnittliches Hotel (nur Übernachtung) 40-200¥

Luxushotel (Übernachtung/Frühstück) 150¥+ (Suite mindestens 1000¥)

KRANKENHAUS

Ein Krankenhaus ist normalerweise ein mehrstöckiges Gebäude, so daß jede Station auf einer eigenen Etage liegt. Ein kleines Krankenhaus bedeckt eine Fläche von mindestens 200m x 50m. In der Mitte jeder Station liegt das Schwesternzimmer - eigentlich ein Tresen, hinter dem sich die Stationschwestern aufhalten. In jedem Flügel des Krankenhauses befinden sich Labors, OPs und Krankenzimmer. Alle Räume sind durch Computer und Interkom miteinander verbunden.

Computer

Rot-3, Aufspüren und Melden-5. Da das Leben vieler Menschen von der Geschwindigkeit und Zuverlässigkeit des Computers abhängt, nimmt die Verwaltung große Mühen in Kauf, um ihr System zu schützen. Mindestens ein Zweitliga-Decker ist ständig in Bereitschaft, um das System zu verteidigen.

Krankenhaus

1. Doppelzimmer
2. Einzelzimmer
3. Cyberware-Vorbereitung
4. Cyberware-Lager

Archetypen

Verwaltungsdirektor: Konzernbeamtin (S. 109) mit Biologie 3, Biotech 3 und besonderer Fertigkeit Krankenhausverwaltung 5.

Arzt: Straßen-Doc (S. 171, SR) mit Gebräuche (Konzern) 3, Gebräuche (Straße) 1, Verhandlung 4 und Psychologie 2.

Krankenschwestern: Straßen-Doc mit Biologie 4, Biotech 4, Gebräuche (Konzern) 2, Gebräuche (Straße) 2 und Psychologie 1.

Wache: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, SR).

Zahl der Anwesenden

1 Verwaltungsdirektor, 20 Verwaltungsangestellte, 50 Ärzte, 200 Krankenschwestern, 50 Wachen, 2W6 x 20 Patienten.

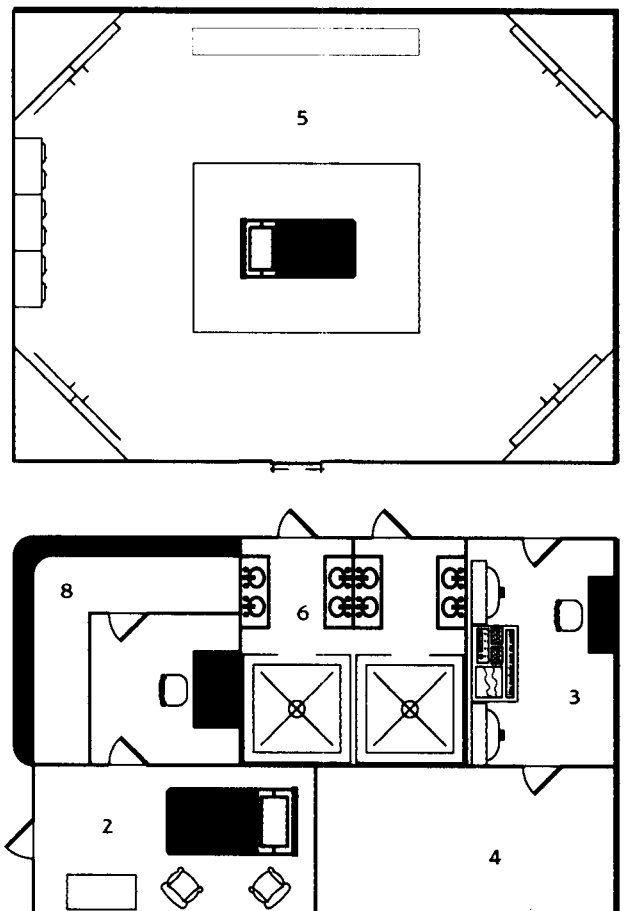
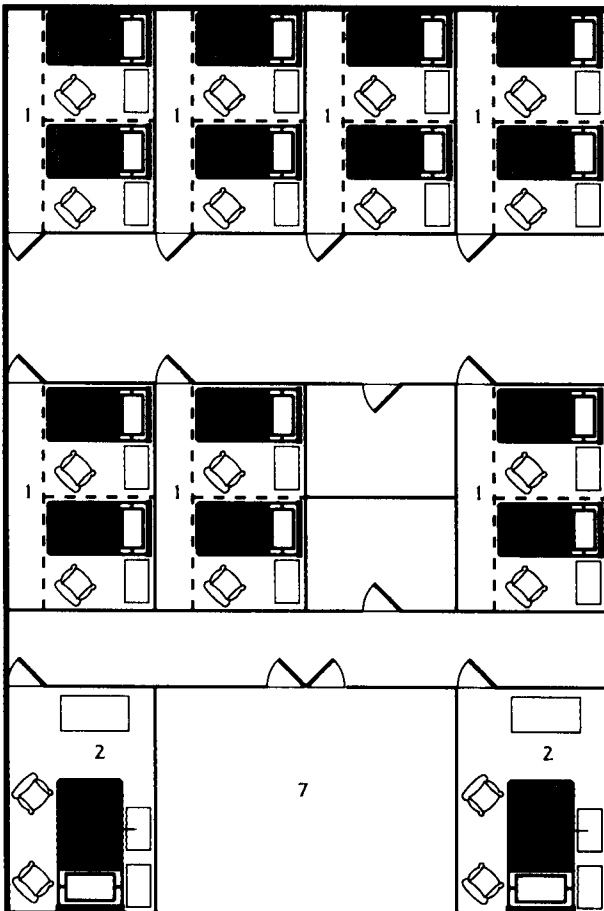
5. OP

6. Waschraum

7. Apotheke

8. Schwesternzimmer

4 Meter



LÄDEN

Die ersten drei Beispiele beschreiben beliebige kleine, mittlere und große Verkaufsstellen. Danach folgen vier besondere Läden (Shadowtech-Shop, Simsinn-Laden, Talskrämer und Waffengeschäft).

KLEINER LADEN (LADENLOKAL)

Ein kleiner Laden ist gewöhnlich 7m x 25m groß. Direkt neben dem Eingang befindet sich die Kasse mit einem Creditchecker. An einer Wand verläuft ein langes Regal, gegenüber stehen kleinere Regale und Contalner. In der Mitte des Raums befindet sich eine Treppe, die zu einem kleinen Lagerraum im zweiten Stock führt. Die teuersten Angebote sind meistens am hinteren Ende des Raums in einem Glasregal unter Verschuß. Der Hinterausgang befindet sich ebenfalls im rückwärtigen Teil.

Computer

Die meisten kleinen Geschäfte kommen mit einem Tischrechner oder ähnlich kleinen System aus. Ein Matrix-Anschluß ist äußerst selten.

Archetypen

Manager: Konzernbeamtin (S. 109) mit Computer 1, Getränke (Konzern) 1, Getränke (Straße) 1 und Verhandlung 2.

Verkäufer: Konzern-LohnsklavIn (S. 110).

Wächter: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, SR).

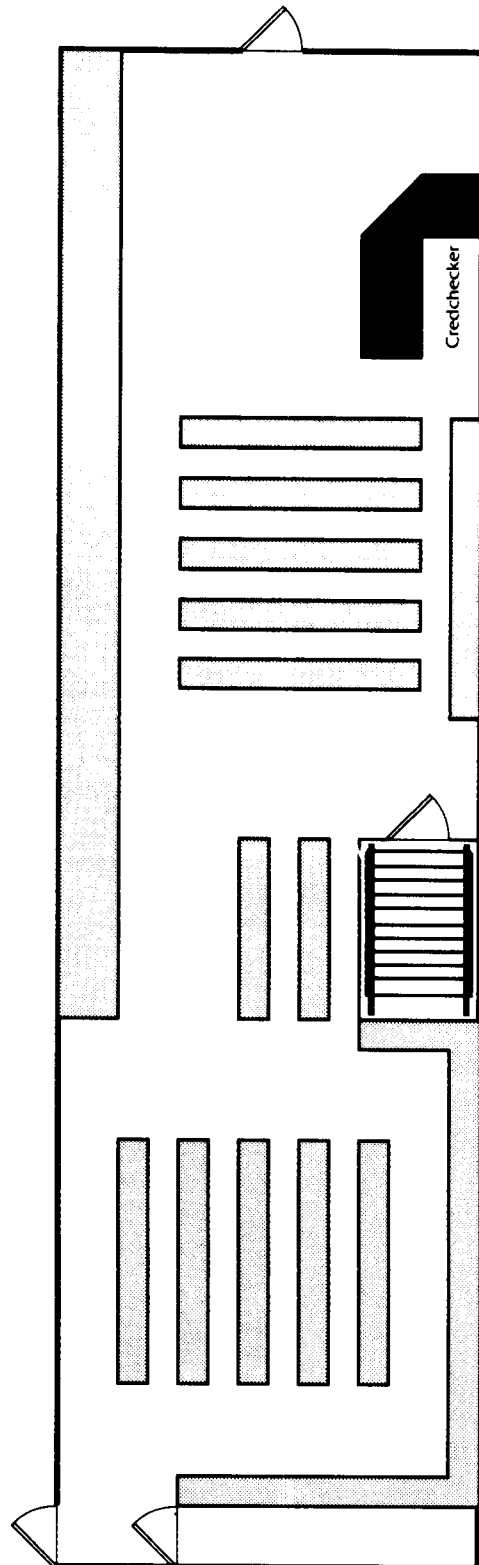
Zahl der Anwesenden

1 Manager, 3 Verkäufer, 1 Wache, 1W6-1 Kunden.

Kleiner Laden

□ Regale & Theken

—
2 Meter



MITTLERER LADEN (SUPERMARKT)

Diese Läden sind meist 35m x 60m groß. Normalerweise haben sie zwei Eingänge. Zwei breite Gänge teilen den Laden in vier Abschnitte; In jedem Viertel sind dann Waren jeweils einer Art zusammengefaßt (Elektronik, Nahrungsmittel usw.). Teurere Waren befinden sich in Schaukästen entlang den Wänden. Mehrere Treppen führen ins Untergeschoß und zu den Büros im Obergeschoß. Hier befindet sich auch das Sicherheitsbüro mit Optionen zur elektronischen Überwachung. Neben jedem Eingang befinden sich Credchecker. Weiterhin gibt es noch mehrere Lagerräume, von denen einer eine Laderampe für LKWs hat.

Computer

Orange-3, Aufspüren und Auswerfen-3. Da er kaum mehr als eine SAN ist, verbindet der Computer praktisch nur die Credchecker und das Buchhaltungssystem miteinander. Die für die Bezahlung nötigen Informationen werden über das Kreditinstitut abgewickelt.

Archetypen

Manager: Konzernbeamtin (S. 110) mit Computer 2, Gebräuche (Konzern) 2, Gebräuche (Straße) 1 und Verhandlung 3.

Stellvertretender Manager: Konzernbeamtin mit Computer 2, Gebräuche (Konzern) 2, Gebräuche (Straße) 1 und Verhandlung 2.

Verkäufer: Konzern-Lohnsklavln (S. 110).

Wache: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, SR).

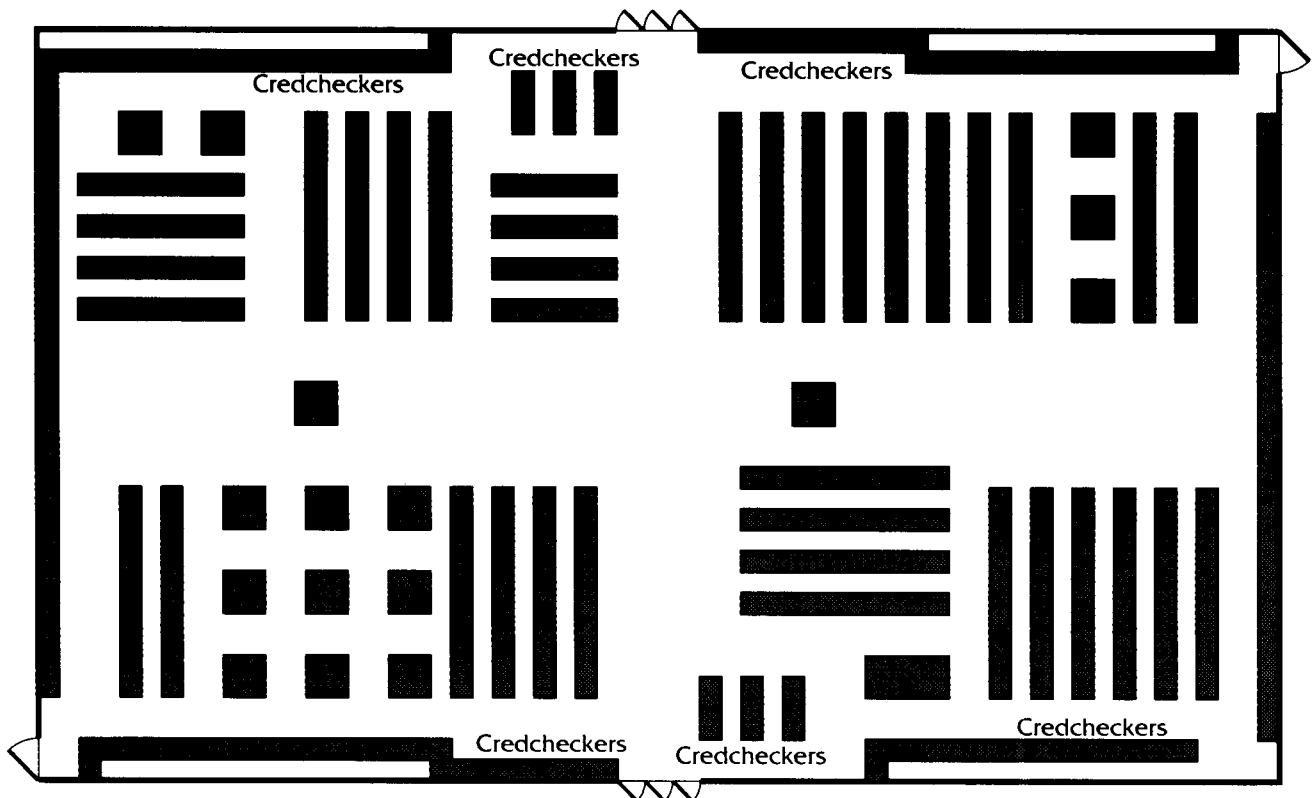
Zahl der Anwesenden

1 Manager, 1 stellv. Manager, 8 Verkäufer, 2 Wachen, 3W6-3 Kunden.

Mittlerer Laden

■ Regale & Theken

4 Meter



GROSSER LADEN

(VERBRAUCHERMARKT, KAUFHAUS)

Ein solcher Laden ist mindestens 60m x 80m groß und hat meistens mehr als ein Stockwerk. Normalerweise gibt es zwei Haupteingänge. Für verschiedene Produktgruppen (Damenbekleidung, Trideo-Geräte usw.) gibt es besondere Fachabteilungen. In mehrstöckigen Läden liegen Rolltreppen und Aufzüge in der Nähe der Eingänge. Große Kaufhäuser besitzen zudem gut bewachte Parkhäuser, entweder auf dem Dach oder als Tiefgarage. Einige ganz exklusive verfügen sogar über einen Hubschrauberlandeplatz für ihre reichen Kunden.

Computer

Orange-5, Aufspüren und Rösten-4. Der Computer eines so großen Geschäftes ist ein kompliziertes Netzwerk, das die Verkaufs- und Verwaltungsabteilungen miteinander verbindet. Gehört der Laden nicht zu einer größeren Kette, werden

hier auch Konten und Personaldaten abgespeichert. Ansonsten finden sich diese Daten im Hauptrechner der Unternehmensgruppe.

Archetypen

Manager: Konzernbeamtin (S. 109) mit Computer 3, Gebräuche (Konzern) 3, Gebräuche (Straße) 1 und Verhandlung 4.

Stellvertretender Manager: Konzernbeamtin mit Computer 2, Gebräuche (Konzern) 2, Gebräuche (Straße) 1 und Verhandlung 3.

Sicherheitschef: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, SR) mit Computer 2 und Elektronik 2.

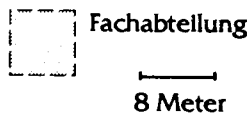
Verkäufer: Konzern-Lohnsklav (S. 110).

Wache: Konzern-Sicherheitsgardist.

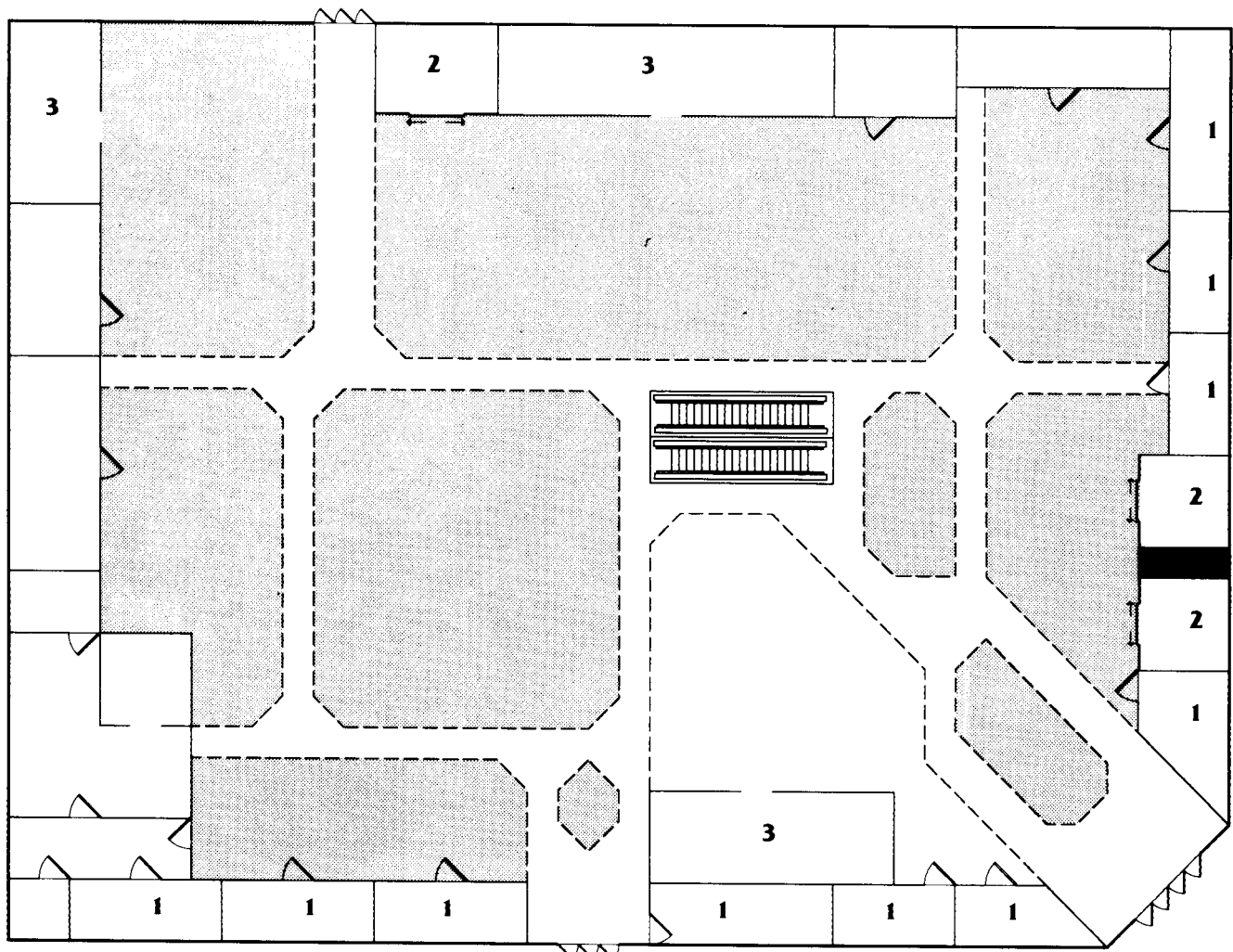
Zahl der Anwesenden

1 Manager, 2 Abteilungsleiter, 18 Verkäufer, 1 Sicherheitschef, 10 Wachen (davon 4 uniformiert), 1W6 x 10 Kunden.

Großer Laden



1. Schaufenster
2. Aufzug
3. Umkleidekabinen



SHADOWTECH-SHOP

Ein Shadowtech-Shop verkauft und wartet Computer und anderes Hightech-Gerät. Unter der Hand kann man auch eine Vielzahl illegaler Geräte erwerben. Der Besitzer handelt zwar auch mit illegaler Ware, verkauft sie aber nur an Leute, die er kennt und denen er vertraut. Ein Shadowtech-Shop ist normalerweise in einem **kleinen** oder **mittleren** Ladenlokal untergebracht.

Nach außen hin erscheint und operiert ein Shadowtech-Shop wie ein ganz normaler Hightech-Laden.

Computer

Rot-7, Barriere-5, Blaster-5. Da Shadowtech-Shops ihre Hard- und Software an Leute verkaufen, die damit Computerverbrechen begehen, versuchen Regierungsdecker immer wieder in die Datenspeicher eines solchen Ladens einzudringen. Zum Schutz haben sich die Ladenbesitzer die besten Sicherheitsprogramme zugelegt, die auf dem Markt erhältlich

sind. Die Besitzer und ihre Techniker sind meist Decker der Bundesliga (oder zumindest erfahrene Zweitliga-Decker).

Archetypen

Besitzer: Decker (S. 34, **SR**) mit Computer 4, Computer (B/R) 4, Computertheorie 4, Elektronik 4, Gebräuche (Konzern) 1 und Gebräuche (Straße) 4.

Verkäufer: Techniker (S. 120).

Techniker: Decker mit Computer 3, Computer (B/R) 2, Computertheorie 3, Elektronik 2, Gebräuche (Konzern) 1 und Gebräuche (Straße) 3.

Normaler Kunde: Jeder Decker oder Möchtegern-Decker ist mit dem Besitzer und den Verkäufern des Ladens um die Ecke per du. Jedermann mit Interesse an hochentwickelter Elektronik wird an einem Shadowtech-Shop kaum vorbeikommen.

Zahl der Anwesenden

1 Besitzer, 2 Verkäufer, 1 Techniker, 2 Wachen, 1W6-2 Kunden.



SIMSINN-LADEN

Obwohl die meisten Simsinn-Läden recht klein sind, findet man in ihnen doch Unmengen von Simsinn-Aufnahmen (diese sind schließlich nur so groß wie eine antiquierte CD), Abspielgeräten und Zubehör. Die Aufnahmen sind nach Genres (romantisch, historisch, Sport usw.) oder verschiedenen Stars (Caroline NewYork, Metal Merlin etc.) zusammengefaßt. Produkte für Erwachsene sind im hinteren Teil des Ladens untergebracht, hinter der Vitrine mit den Abspielgeräten. In den meisten Simsinn-Läden gibt es auch ein Regal mit Magazinen und FanInformationen. Oft kommt es vor, daß ein Ladenbesitzer zusätzliche Wachen einstellen muß, wenn ein neues Produkt auf den Markt kommt, damit ihm nicht der Laden von Horden kaufwütiger Fans zertrampelt wird.

Computer

Grün-5, Zugang-6. Im Computer eines Simsinn-Laden fin-

det man die üblichen Inventurlisten und Personaldaten. Die einzigen wichtigen Informationen könnten die Erscheinungsdaten der nächsten heißen Top-Produkte sein.

Archetypen

Ladenbesitzer: Konzernbeamtin (S. 109) mit Gebräuche (Konzern) 1, Gebräuche (Medien) 3, Gebräuche (Straße) 1, Kenntnis der Simsinn-Szene 5, Verhandlung 2.

Verkäufer: Fan (S. 107) mit besonderer Fertigkeit Gerüchteküche (Medien) 1.

Normaler Kunde: Fan.

Zahl der Anwesenden

1 Ladenbesitzer, 1 Verkäufer, 1 Wache (3 wenn ein Tophit erscheint), 2W6 Kunden (2W6 x 10 bei einer wichtigen Neuerscheinung).



TALISKRÄMER

Ein Taliskrämer (oder Zauberland) verkauft magische Waren. In den Regalen liegen hauptsächlich Kinkerlitzchen, deren harmlose Verzauberungen eher eine psychologische als magische Wirkung haben. Die wirklich magischen Gegenstände werden außer Reichweite langer Finger aufbewahrt.

Ein normaler Zauberland ist **klein**. Seine Angebote sind meistens in Regalen und Vitrinen untergebracht. Zudem gibt es hier auch Bücher über Magie - obwohl keines davon einem Magier oder Schamanen viel helfen könnte. Auch hier sind die wirklich wertvollen Sachen in einem Safe im Lagerraum unter Verschluss oder befinden sich in einer besonders geschützten Vitrine am Ende des Ladens. Nur wenn der Besitzer einen Kunden kennt und ihm vertraut, verkauft er diese besonderen Gegenstände. Er kann aber auch Informationen liefern oder Kontakte zu anderen Magiern vermitteln.

Computer

Orange-3, Barriere-4. Die meisten Magier meiden Elektronik; das gilt auch für Taliskrämer. Im Geschäftsleben geht es

aber nicht ganz ohne Computer, daher haben fast alle einen PC. Die in ihm gespeicherten Informationen hüten sie wie ihre Augäpfel.

Archetypen

Ladenbesitzer: Taliskrämer (S. 172, **SR**) mit Gebräuche (Konzern) 1, Gebräuche (Stamm) 2 und besonderen Fertigkeiten Metallbearbeitung 2 und Holzbearbeitung 2.

Gehilfe: Taliskrämer mit Gebräuche (Konzern) 1, Verzaubern 3, Gebräuche (Straße) 3, Gebräuche (Stamm) 1, Magietheorie 6, Verhandlung 4, Hexerei 3 und besonderen Fertigkeiten Metallbearbeitung 2 und Holzbearbeitung 2.

Wache: Konzernsicherheitsgardist (S. 166, **SR**) mit Gebräuche (Konzern) 1, Gebräuche (Straße) 3, Feuerwaffen 3, Waffenlosem Kampf 3.

Üblicher Kunde: Normalerweise trifft man in einem Zauberland auf **Magier** (S. 45, **SR**), ab und zu jedoch auch auf **Schamanen** (S. 44, **SR**).

Zahl der Anwesenden

1 Besitzer, 1 Gehilfe, 1 Wache, 1W6-1 Kunden.



WAFFENGESCHÄFT

Ein Waffengeschäft ist meist in einem mittelgroßen Ladenlokal untergebracht. Die Waffen und Munition sind in Vitrinen und Wandhaltern unter Verschluss. Zubehörtelle wie Fernrohre, Werkzeuge, aber auch Kleidung sind ebenfalls erhältlich und erheblich leichter zugänglich. In einem großen Geschäft gibt es zudem meist noch einen Schießstand.

Illegale Feuerwaffen (Maschinengewehre, Raketenwerfer u.ä.) werden meist nur an Kunden verkauft, die der Besitzer kennt oder die bereit sind, sehr hohe Preise zu zahlen. Fast jeder Laden hat einige illegale Waffen in verborgenen Regalen. Sonderwünsche kann der Ladenbesitzer aber dank seiner Verbindungen auch erfüllen.

In einem Waffenladen wird sehr großer Wert auf Sicherheit gelegt. Zusätzlich zu den Wachen trägt jeder Verkäufer einen Revolver; weiterhin liegen hinter dem Tresen schwerere Waffen. Kunden können den Laden nur durch eine Sicherheitsschleuse aus kugelsicherem Glas betreten. Außerdem untersuchen die Wachen die Kunden häufig nach Waffen, bevor die Erlaubnis zum Betreten des Ladens erteilt wird.

Computer

Orange-4, Aufspüren und Auswerfen-4. Außer den Bestandslisten und Personaldaten befinden sich im Computer des Waffenladens noch die Adressen diverser Lieferanten. Manche dieser Lieferanten sind keineswegs legal.

Archetypen

Ladenbesitzer: Orksöldner (S. 41, **SR**), aber 1 von Konstitution, Stärke und allen Fertigkeiten abziehen. Intelligenz um 1 erhöhen.

Verkäufer: Konzern-Lohnsklav (S. 110), Feuerwaffen 2.

Wache: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, **SR**).

Normaler Kunde: Jedermann, der sich schützen will oder von Waffen fasziniert ist.

Zahl der Anwesenden

1 Ladenbesitzer, 10 Verkäufer, 4 Wachen, 2W6-1 Kunden.





MONORAILSTATION

Um in eine normale Einschienenbahnstation zu gelangen, muß man einen gesicherten Treppenaufgang hochsteigen und erreicht dann die Fahrkartenautomaten direkt unter dem Bahnsteig. Hier müssen die Passagiere mit dem Credstick ihr Ticket kaufen. Erst dann kommen sie auf den eigentlichen Bahnsteig. Ab hier stehen auch zwei Aufzüge (in den Betonpfeilern) zur Verfügung.

Der Bahnsteig selbst ist 120m x 40m groß und liegt zwischen den Gleisen. Normalerweise ist er überdacht, gut beleuchtet und relativ sauber. Sicherheitsketten und Tore sollen verhindern, daß jemand auf die Gleise gerät. Sobald ein Zug einfährt, werden Rampen an die Türen des Zuges gehoben, so daß eine sichere Verbindung besteht, wenn sich die Türen öffnen. An den meisten Haltestellen findet man auch eine Reihe von Zeitschriftenkiosks, Snack Bars und Schuhputzständen.

Einige Haltestellen sind auch im Innern von Gebäuden untergebracht.

Computer

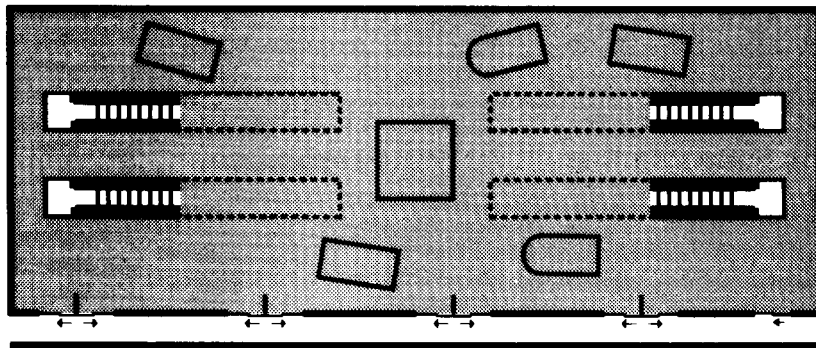
Rot-2, Aufspüren-4. Die örtlichen Verkehrsbetriebe hüten ihre Computer wie ihren Augapfel. Schließlich hängen viele Menschenleben vom reibungslosen Ablauf des Monorailverkehrs ab.

Archetypen

Kontrolleur: Konzernsekretär (S. 165, SR) mit Computer 3,

Monorail-Station

2 Meter



Elektronik 2, Gebräuche (Konzern) 2 und Gebräuche (Straße) 1.

Stationsmechaniker: Mechaniker (S. 167, SR) mit Computer 3, Computertheorie 4, Elektronik 3, Elektronik (B/R) 4, Gebräuche (Konzern) 1, Bodenfahrzeuge (B/R) 5.

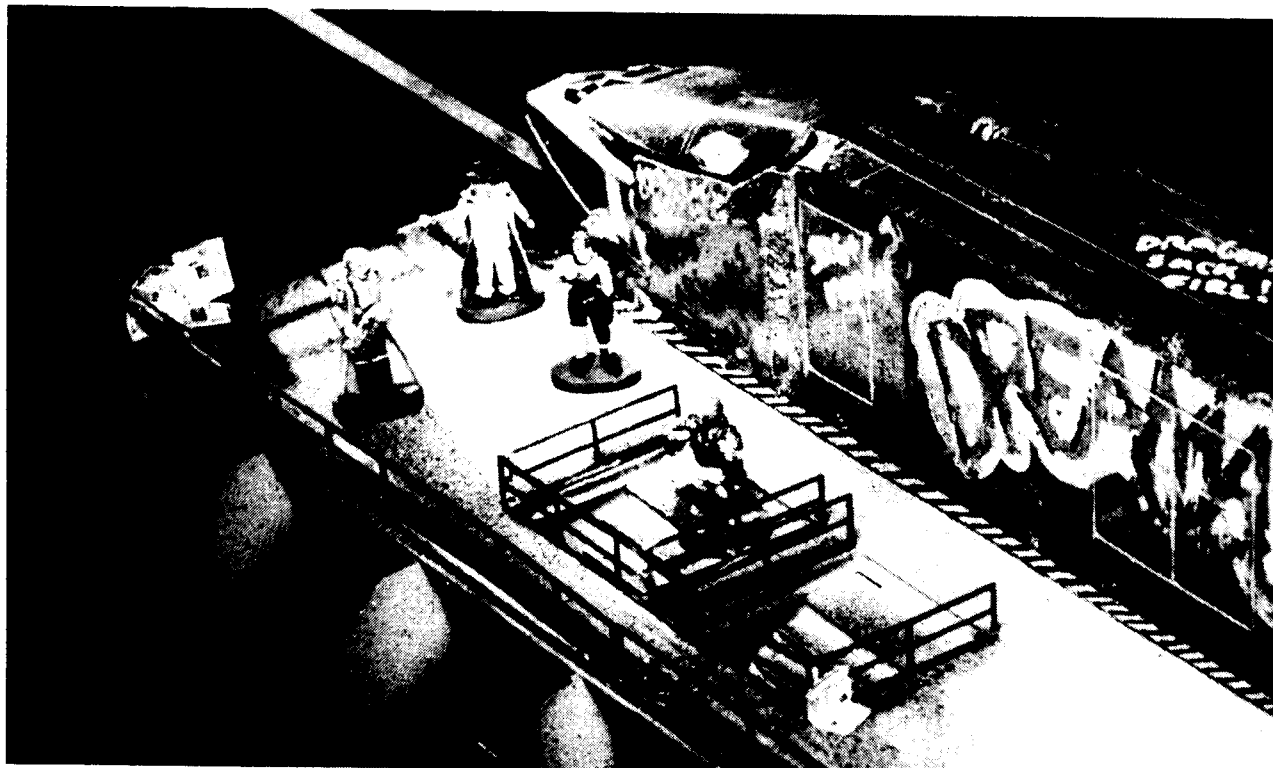
Bahnhofswache: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, SR).

Normaler Fahrgast: Lohnsklaven aus der Mittelschicht oder Touristen, die einen Blick auf die Sehenswürdigkeiten der Stadt erhaschen wollen. Bei Nacht ist der Bahnhof die sichere Alternative zu den Bushaltestellen und der Straße.

Zahl der Anwesenden

Außerhalb der Station: 1 Kontrolleur, 1 Mechaniker, 4 Wachen, 2W6x2 Fahrgäste.

In der Station: 1 Kontrolleur, 1 Mechaniker, 4 Wachen, 1W6x10 Fahrgäste.



NACHTCLUB

Ein normaler Nachtclub ist ein etwa 50m x 30m großes Gebäude. Davon sind 18m x 30m für die Artisten und als Lager für Bühnengeräte hinter dem Vorhang reserviert. Auf einer Fläche von 14m x 30m direkt vor der 10m x 10m großen Bühne befindet sich eine Tanzfläche und entlang den Wänden gibt es eine Reihe von Nischen. Über ein paar Stufen erreicht man von hier aus die Bar sowie weitere Nischen und Tische. Das Büro des Besitzers liegt für gewöhnlich hinter der Bar.

Computer

Orange-5, Killer-3. In den Computern der dubioseren Clubs stehen zu viele Namen und unangenehme Informationen über diverse Leute, als daß man sie ungesichert lassen dürfte.

Archetypen

Nachtclubbesitzer: Clubbesitzer (S. 105).

Kellnerin: Konzern-Sekretärin (S. 165, SR) mit Gebräuche (Straße) 4, Waffenloser Kampf 2 und besondere Fertigkeit Gerüchteküche (Straße) 2 und Gerüchteküche (Medien) 2.

Türsteher: Troll-Rausschmelßer (S. 172, SR).

Normaler Gast: Meistens junge Männer und Frauen mit einer Vorliebe für den Krach, den der jeweilige Club als Musik bezeichnet. Manche Clubs geben ihren Türsteher Anweisungen, nur die "schönsten" Leute einzulassen und den Rest wieder wegzuschicken. Das ist blanke Diskriminierung, nicht nur von Leuten, die einem dubiosen Schönheitsideal nicht entsprechen, sondern auch von anderen Rassen. Als Beispiel für einen normalen Gast kann der **Club-Stammgast** (S. 106) dienen.

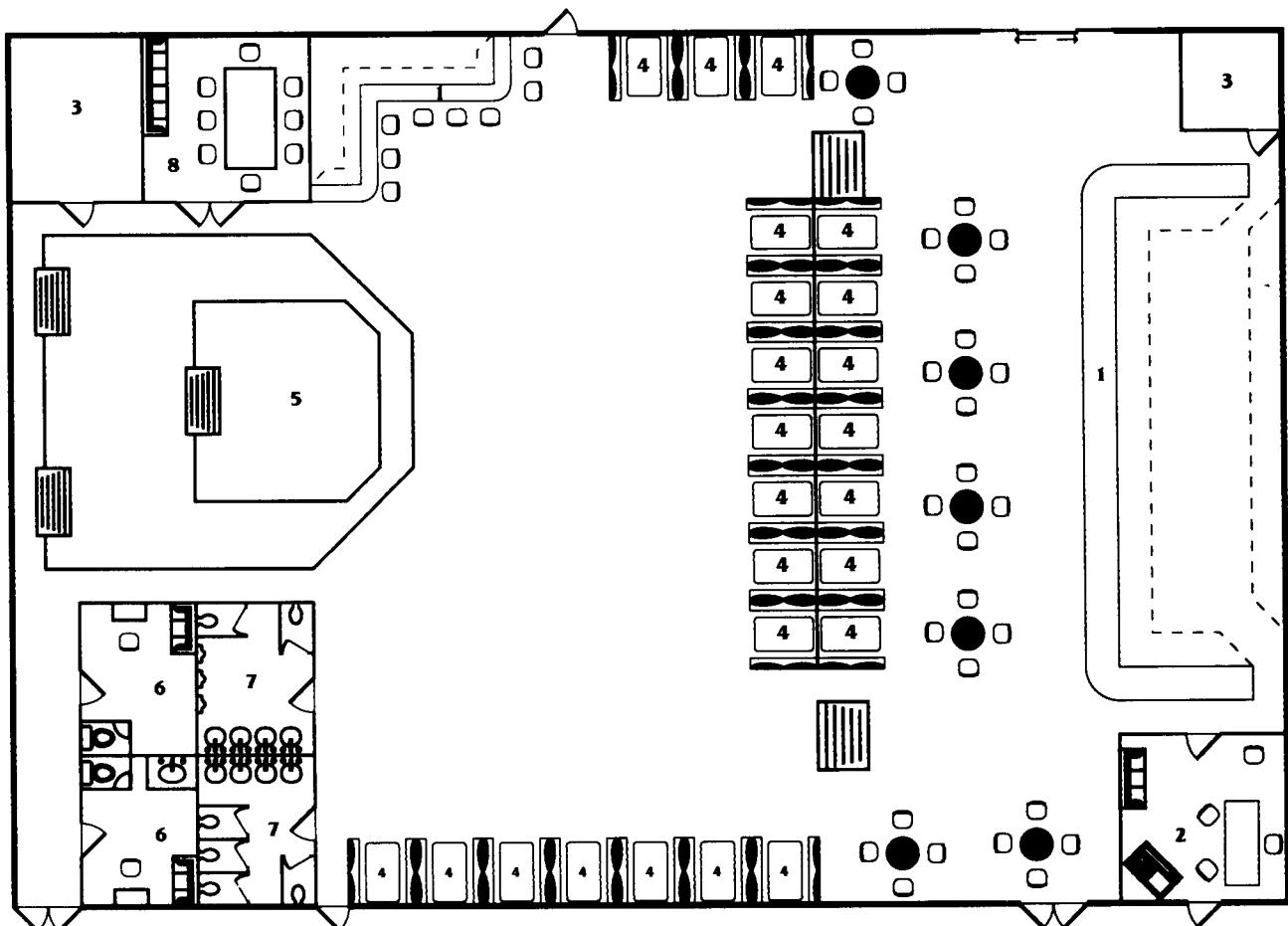
Zahl der Anwesenden

1 Besitzer, 2 Barkeeper, 6 Kellner/Kellnerinnen, 3 Türsteher, 1W6x6 Gäste.

Nachtclub

- | | |
|--------------|-----------------------|
| 1. Bar | 5. Bühne |
| 2. Büro | 6. Garderoben |
| 3. Lagerraum | 7. Toiletten |
| 4. Nische | 8. Besprechungszimmer |

2 Meter



POLICLUB-VERSAMMLUNGSHALLE

Da Policlubs meistens recht unpopuläre Ansichten vertreten, können sich einige nur im Verborgenen oder in den ärmsten und gefährlichsten Teilen des Sprawl treffen. Solche Treffpunkte sind häufig verlassene Schulgebäude oder Kirchen, die der Club entweder kauft, mietet oder einfach besetzt. Normalerweise "renovieren" die Polics die Gebäude dann, indem sie die Außenmauern mit ihren Parolen und Symbolen verzieren. Im Innern hängen große Poster der Führer des Policlubs, noch mehr Parolen und religiöse oder politische Symbole, die zur Einstellung des jeweiligen Policlubs passen.

Eine normale Versammlungshalle ist 15m x 10m groß, schmutzig und nur eine minimale Erschütterung vom kompletten Einsturz entfernt (obwohl es Ausnahmen gibt). Die Mitglieder hocken auf alten Stühlen, Bänken, teilweise sogar in Kirchenbänken, um von ihren Anführern auf dem Podium zu

hören, welche Sünden die Gesellschaft ständig begeht. Hinter dem Podium befinden sich einige kleine Büros für die Funktionäre des Policlubs. In der Nähe des Eingangs führt eine Treppe in den Keller, wo Schriften (und Waffen, wenn der Club gewalttätig ausgerichtet ist) gelagert sind.

Weniger radikale und angesehenere Policlubs benutzen öffentliche Treffpunkte wie Schulaulen und öffentliche Kongreßgebäude. Dazu kann man die gleiche Karte benutzen, sollte aber die Nachbarschaft den Umständen anpassen.

Computer

Orange-2, Zugang-3. Die meisten Policlubs bemühen sich sehr, ihre Computer zu sichern. Auf der anderen Seite sind alle Policlubs Deckern gegenüber so mißtrauisch oder so arm, daß sich hinter dem angsteinflößenden Äußeren eines solchen Computers manchmal nur rudimentäre Defensivprogramme verbergen.

Archetypen

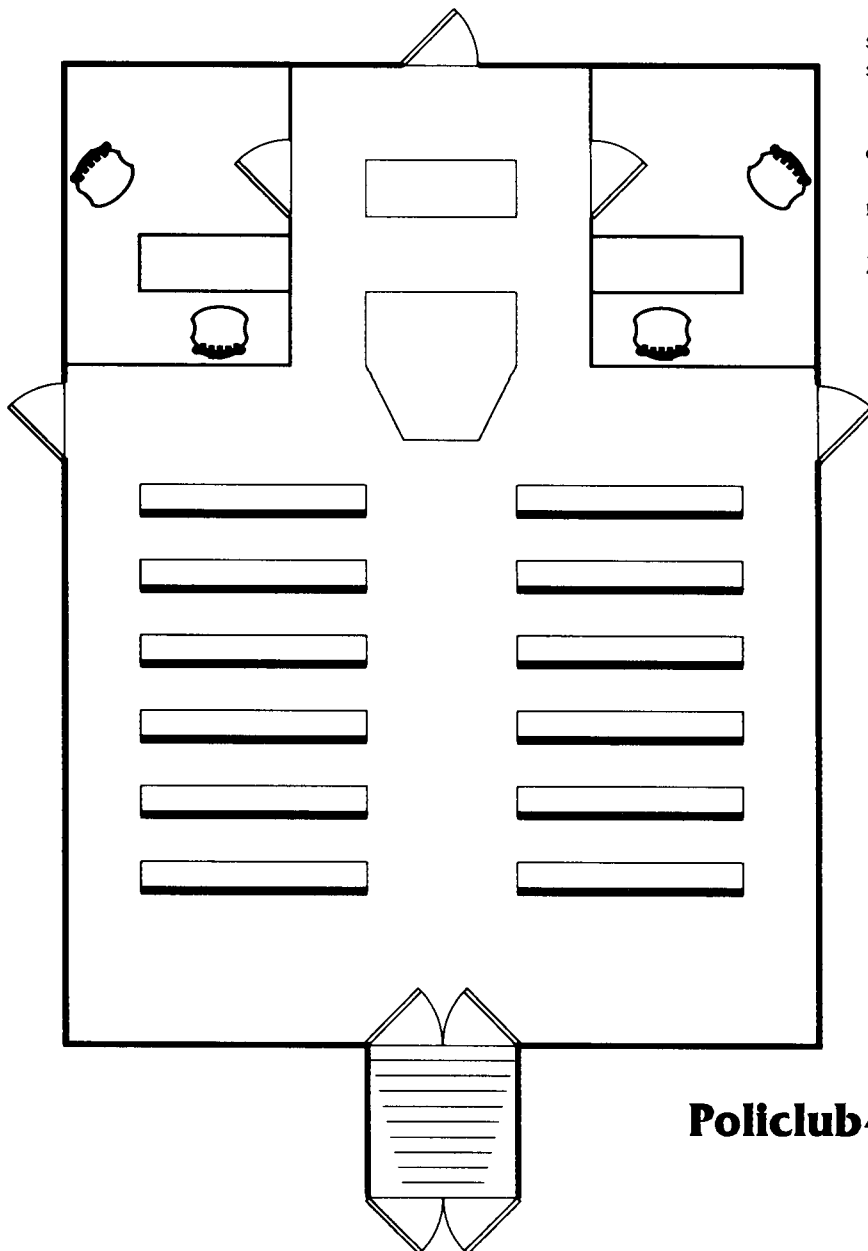
Führer: Gangboß (S. 163, SR). Dabei sollten die Fertigkeiten dem Policlub entsprechend angepaßt werden.

Offizier: Humanis-Polclub-Mitglied (S. 164, SR) mit modifizierten Fertigkeiten wie oben.

Mitglied: Humanis-Polclub-Mitglied mit modifizierten Fertigkeiten wie oben.

Zahl der Anwesenden

1 Führer, 2 Offiziere, 3W6 Mitglieder.



Policlub-Versammlungshalle

1 Meter

POLIZEIREVIER

Eine normale Polizeistation hat meist zwei Stockwerke auf einer Grundfläche von 50m x 50m. Beim Betreten des Gebäudes wird man vom diensthabenden Sergeant (S) in Empfang genommen, der den Besuchern dann den Weg zu den jeweiligen Büros weist. Am Ende des Korridors liegen die Diensträume der Stadtverwaltung, wo man sich um Falschparker und Gebühren kümmert. Links vom Sergeant liegt die Asservatenkammer. Hier lagert von der Polizei beschlagnahmtes Diebesgut, bis es seinen Besitzern zurückgegeben oder an das Polizeilager weitergeleitet werden kann. Neben dem Schreibtisch des Sergeant führen Treppen und ein Aufzug ins Obergeschoß. Der Rest des Erdgeschosses wird von den Schreibtischen der Streifenpolizisten belegt. Die Streifen können ihre Wagen auf einem Parkplatz hinter der Wache parken, um dann im Rapportraum an Computerterminals ihren "Papierkram" zu erledigen. Auf beiden Seiten des Rapportraums liegen kleinere Büros für den Wachhabenden und seine Assistenten. In einem Büro überwacht ein Koordinator den Computer und den Funk, um die Einsätze einzuteilen.

Eine Treppe führt vom Rapportraum in den Keller. Dort befinden sich sechs Zellen, jede stabil und groß genug für zwei verdächtige Trolle.

Im zweiten Stock sind der Reviercaptain und die Detectives untergebracht. Der Zentralbereich besteht aus einer Vielzahl kleinerer Büros, in denen die Detectives den meisten Teil ihrer Arbeit erledigen. Um das Büro des Captains sind verschiedene Dezernate, Archive mit größerer Computerkapazität, Verhörzimmer und Räume für die Decker, die den Reviercomputer kontrollieren, untergebracht.

Die Aufzüge und Treppen führen bis aufs Dach. Hier befindet sich eine Allwetter-Landeplattform für Polizeihubschrauber und Schwenkrotormaschinen. Ein Polizeilotse koordiniert den Verkehr der Polizeimaschinen von einem kleinen Kontrollraum auf dem Dach aus.

Computer

Rot-6, Aufspüren und Melden-4. Mindestens ein Zweit- oder Bundesligadecker hat permanent im Computer der Polizeiwache Dienst.

Archetypen

Polizcaptain: Detektiv (S. 35, SR) mit Biotech 3, Gebräuche (Konzern) 5, Feuerwaffen 3, Verhör 3, Führung 3, Heimlichkeit 2 und Waffenlosem Kampf 3.

Polizleutnant: Detektiv mit Gebräuche (Konzern) 4, Feuerwaffen 5, Verhör 1, Führung 1, Heimlichkeit 4 und Waffenlosem Kampf 4.

Polizdetectives: Detektiv mit Biotech 1, Auto 4, Computer 3, Gebräuche (Konzern) 2, Gebräuche (Straße) 3, Feuerwaffen 5, Verhandlung 4, Heimlichkeit 4 und Waffenlosem Kampf 4.

Streifenpolizist: Straßen-Cop (S. 171, SR).

Schreibkraft: Konzernsekretärin (S. 165, SR).

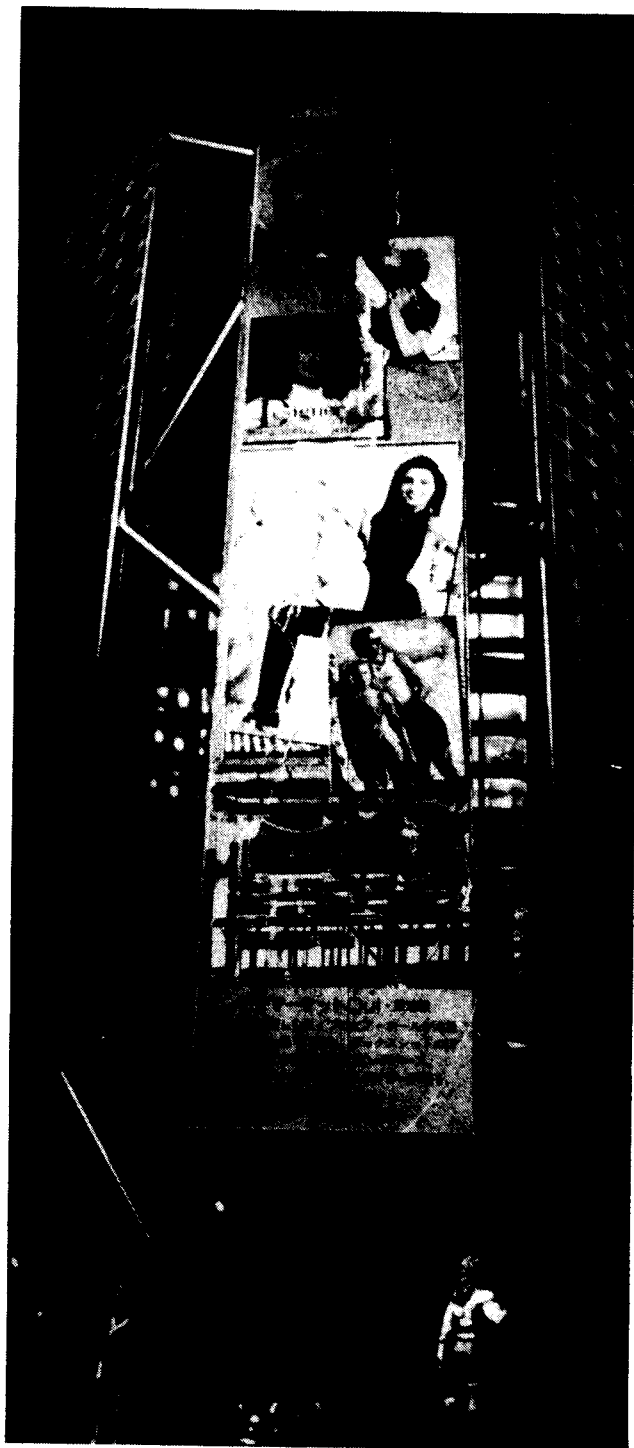
Normaler Besucher: Jeder, der mit einem Verbrechen zu tun hat, entweder als Opfer, Zeuge oder Verdächtigter.

Zahl der Anwesenden

1 Captain, 2 Lieutenants, 1W6+1 Detectives, 2W6+3 Streifenpolizisten, 20 Schreibkräfte, 1 Koordinator, 2 Polizeidecker, 1 Luftlotse, 1W6+2 Verdächtige (4 in den Zellen), 2W6 Bürger.

Sicherheit

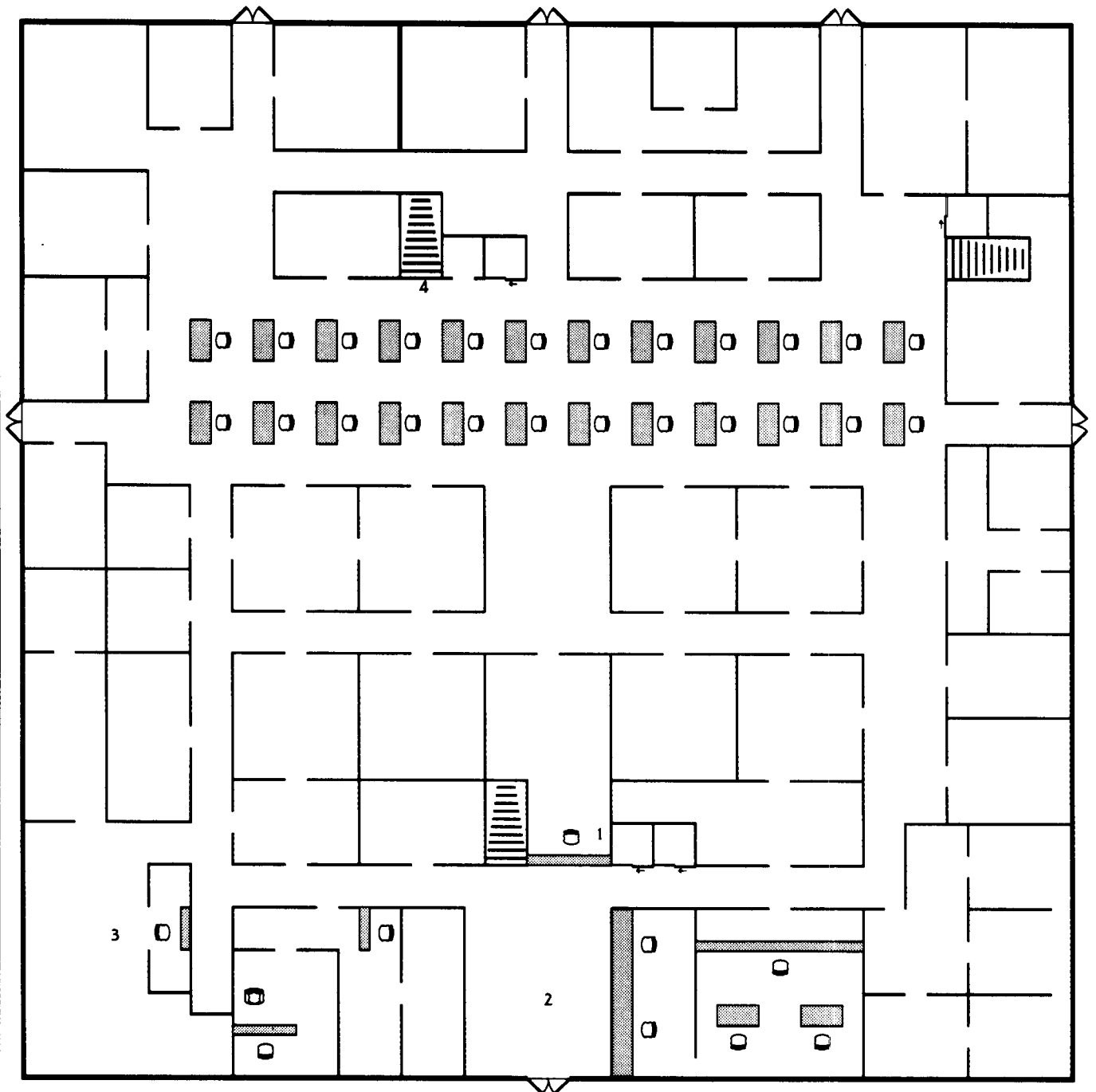
Polizelwachen (egal, ob staatlich oder privat) verlassen sich zu gleichen Teilen auf physische, elektronische und magische Sicherheitsmaßnahmen. Notfalls können sie auch auf schwerbewaffnete Sicherheitstruppen zurückgreifen - und auch Zauberer stehen auf Abruf bereit.



Polizeirevier

1. Sergeant vom Dienst
2. Haupteingang
3. Asservatenkammer
4. Treppe zu Zellentrakt und Leichenhalle

4 Meter



RESTAURANTS

SCHNELLIMBISS/KLEINES LOKAL

In einem solchen Lokal nimmt die Küche fast die Hälfte der 10m x 20m ein. Hinter dem Tresen eines Fast-Food-Restaurants oder der Küchentür eines kleinen Restaurants findet man eine Vielzahl von Mikrowellenherden, UV-Herden, normalen Öfen und großen Kühlschränken, um die Speisen zuzubereiten und aufzubewahren. Hinter der Küche liegt das Büro des Besitzers, meist neben dem Hinterausgang oder der Parkplatztür.

Die Einrichtung eines Schnellimbisses ist meistens aus Plastik und Holzimitat, wohingegen sie in einem kleinen privaten Lokal weit anspruchsvoller ist. Ein normales kleines Restaurant hat bis zu zwölf Tische.

Computer

Grün-4, Barriere-2. Er wird nur für die momentane Kontoführung, Inventur und Personaldaten benutzt.

Archetypen

Besitzer: Barkeeper (S. 163, **SR**) mit Gebräuche (Konzern) 1, Gebräuche (Straße) 2 (nur für Fast-Food-Imbisse) und besondere Fertigkeit Gerüchteküche (Straße) 1.

Bedienung: Konzernsekretärin (S. 165, **SR**) mit Gebräuche (Straße) 1 und Gerüchteküche (Straße) 2.

Koch: Konzernsekretärin mit Gebräuche (Straße) 1, Gerüchteküche (Straße) 1 und Kochen 1.

Wache: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, **SR**).

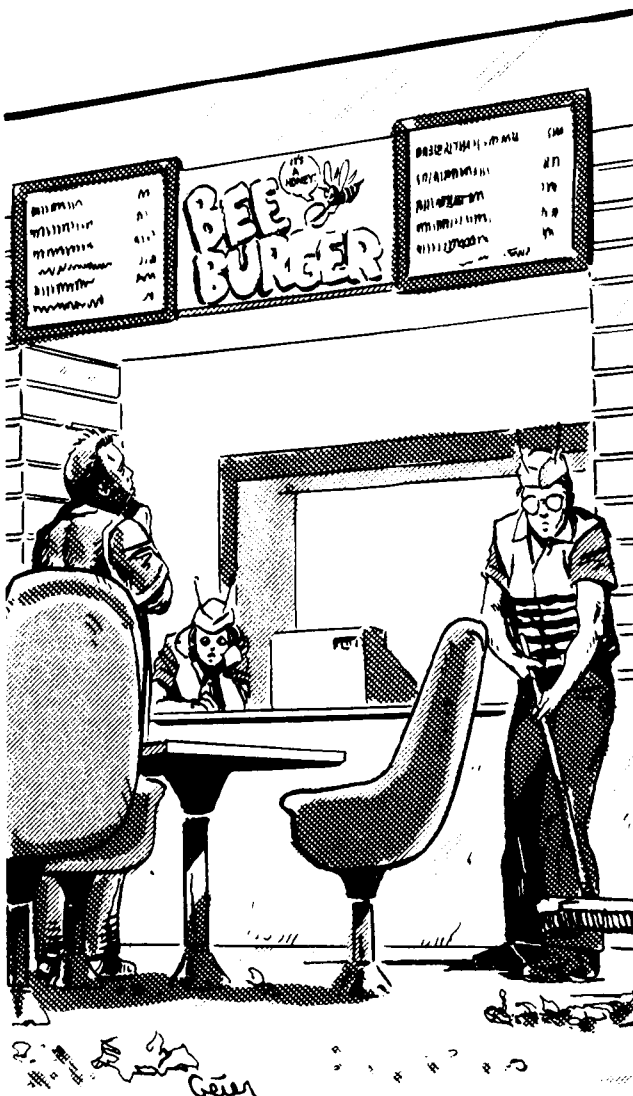
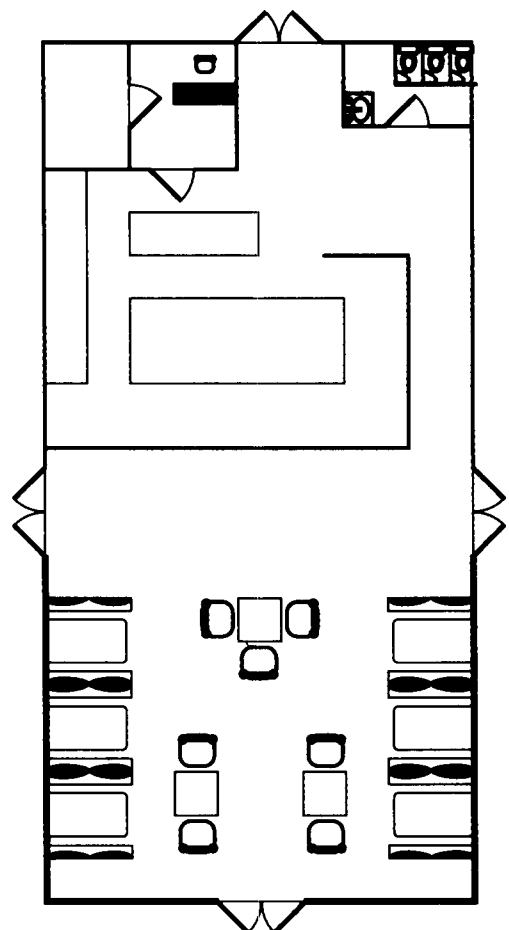
Normaler Gast: Solange man Geld und keine augenfälligen Krankheiten hat, ist man hier ein gern gesehener Gast.

Zahl der Anwesenden

1 Besitzer, 6 Kellner, 1 Koch, 1 Wache, 2W6-2 Gäste.

Kleines Lokal

2 Meter



MITTLERES LOKAL

Ein mittelgroßes Lokal nimmt eine Fläche von 15m x 30m ein. Die Küche ist 10m x 15m groß und erlaubt auch die Zubereitung anspruchsvollerer Gerichte. In einem Lokal dieser Größe kann man sich eine Atmosphäre leisten, die zu den angebotenen Speisen paßt. Ein mittelgroßes Lokal bietet Platz für 20 Tische und eine kleine Bar.

Computer

Grün-6, Zugang-5. Er wird nur für die momentane Kontoführung, Inventur und Personaldaten benutzt.

Archetypen

Besitzer: Barkeeper (S. 163, SR) mit Gebräuche (Konzern) 2, Gebräuche (Straße) 2 und besondere Fertigkeit Gerüchteküche (Straße) 1.

Bedienung: Konzernsekretärin (S. 165, SR) mit Gebräuche (Straße) 3, Waffenlosem Kampf 1 und Gerüchteküche (Straße) 2.

Koch: Konzernsekretärin mit Gebräuche (Straße) 1, Gerüchteküche (Straße) 1 und Kochen 2.

Wache: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, SR).

Normaler Gast: Jedermann, dessen Kleidung einen Mindeststandard erreicht.

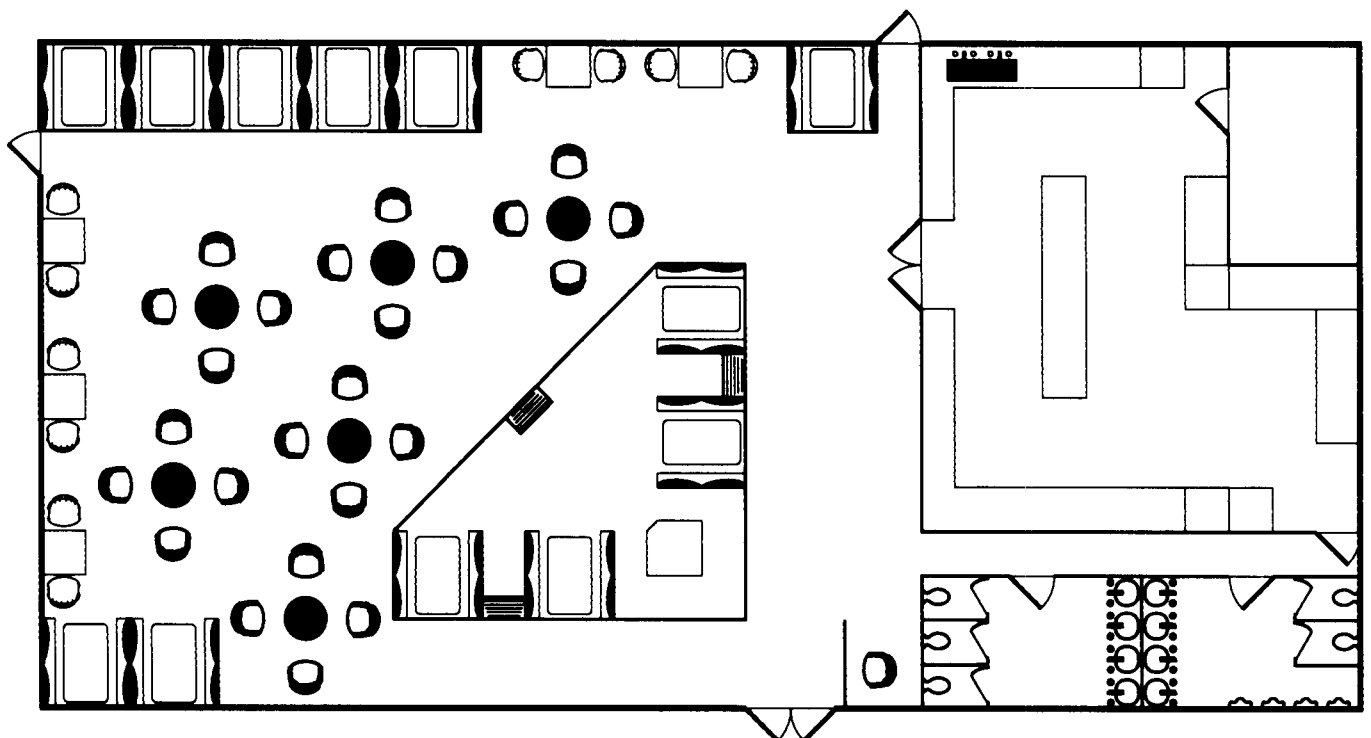
Zahl der Anwesenden

1 Besitzer, 2 Köche, 8 Kellner, 2 Wachen, 2W6+1 Gäste.



Mittleres Lokal

2 Meter



GROSSES RESTAURANT

Große Restaurants sind mindestens 30m x 30m groß, wenn nicht sogar noch größer. Die meisten haben eine Oberschicht-Klientel, obwohl einige sich auch mit dem gemeinen Volk abgeben. Die Küche bietet alle Möglichkeiten, die man zur Zubereitung eines mehrgängigen Menüs für eine größere Zahl von Gästen benötigt. In einem großen Restaurant gibt es fast immer auch eine Bar. Die Besitzer scheuen keine Kosten und Mühen, um das Lokal einzurichten und einen Stab aus höflichen und diskreten Angestellten um sich zu sammeln. Ein großes Restaurant hat bis zu 40 Tische, die auf mehrere Räume verteilt sind.

Computer

Orange-3, Zugang-6. Er wird nur für die momentane Kontoführung, Inventur und Personaldaten benutzt.

Archetypen

Besitzer: Barkeeper (S. 163, SR) mit Gebräuche (Konzern) 3, Gebräuche (Straße) 1, Gebräuche (Medien) 2 und besondere Fertigkeiten Gerüchteküche (Konzern) 4 und Gerüchteküche (Medien) 1.

Bedienung: Konzernsekretärin (S. 165, SR) mit Charisma 5, Gebräuche (Konzern) 2, Gebräuche (Medien) 1, Gebräuche (Straße) 1, Waffenlosem Kampf 1 (um besonders zudringlichen Kunden auszuweichen) und besondere Fertigkeiten Gerüchteküche (Konzern) 2 und Gerüchteküche (Medien) 1.

Koch: Konzernsekretärin mit Gebräuche (Konzern) 1 und besonderen Fertigkeiten Gerüchteküche (Konzern) 2 und Kochen 3.

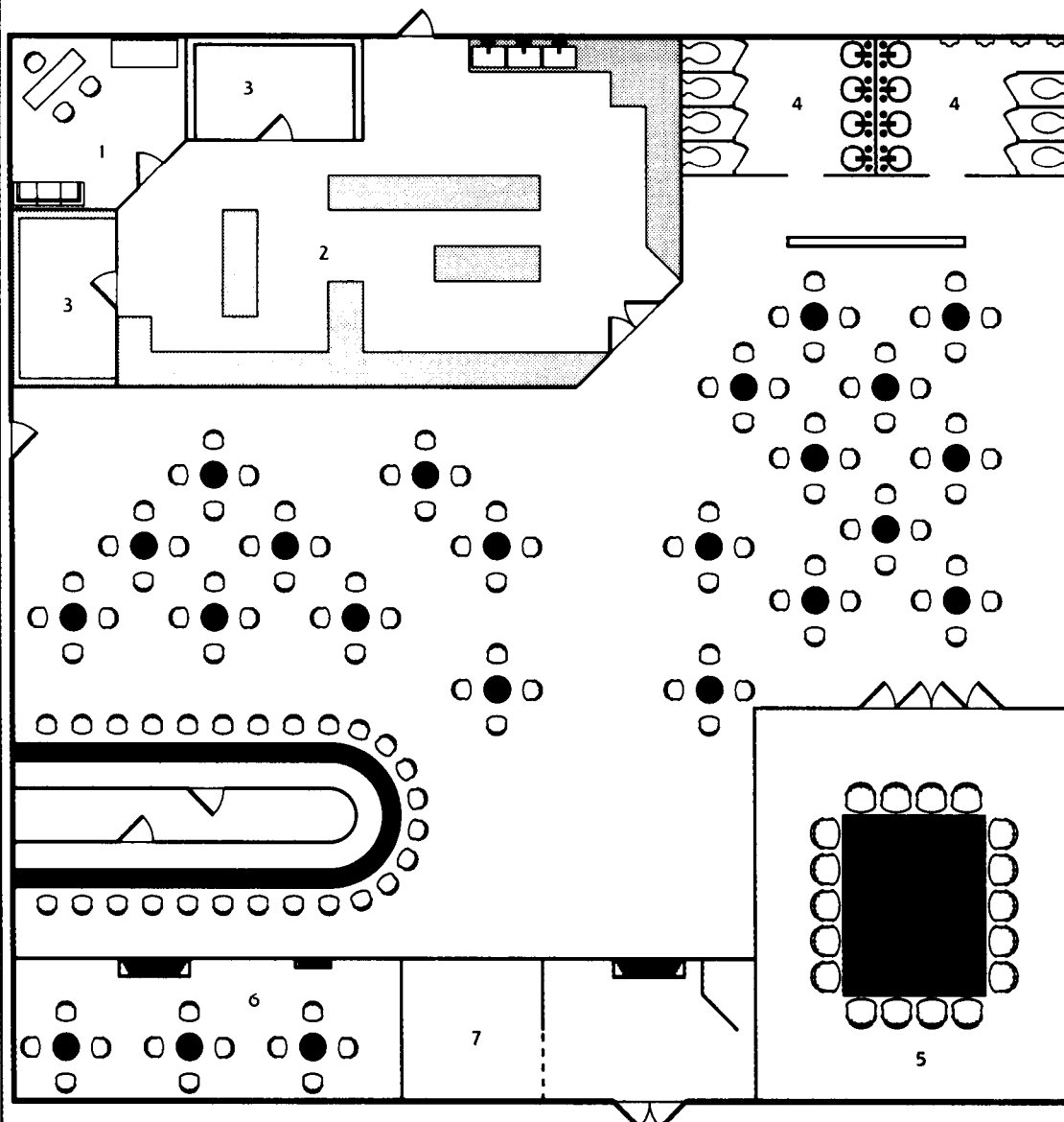
Wache: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, SR).

Normaler Gast: Normalerweise Angehörige der Mittel- und Oberschicht.

Zahl der Anwesenden

1 Besitzer, 3 Köche, 12 Kellner, 3 Wachen, 4W6 Gäste.

Großes Restaurant



1. Büro
2. Küche
3. Lagerraum
4. Toiletten
5. Bankettsaal
6. Warteraum
7. Garderobe

2 Meter

WOHNUNGEN

Im Sprawl herrscht enorme Wohnungsnot; kein Wunder, wenn der Großteil des Wohnraums entweder aus Luxuswohnungen oder jahrhundertealten Bruchbuden besteht.

Die meisten Apartmentkomplexe haben lange Wartelisten für freierwerdende Wohnungen. Das Bemühen, Platz zu sparen führt dazu, daß in neueren Gebäuden Schiebetüren, in die Wände eingelassene Geräte und Ähnliches an der Tagesordnung sind. Die Hälfte der Apartmentkomplexe sind Condominiums - ein Viertel des Preises muß im voraus bezahlt und auf den Rest eine Hypothek mit 20 Jahren Laufzeit aufgenommen werden.

Unterschiede im Lebensstil beeinflussen natürlich auch den Service, den eine Wohnung dem Mieter oder Besitzer bieten kann. Bei einem Luxus-Lebensstil kann man mit Wächtern vor der Apartmenttür, kostenlosen Mietwagen, Koch und Zimmerservice ebenso rechnen wie mit doppelt gesicherten Computerverbindungen und freier Kost. Der Hausverwalter wird sich ständig bemühen, seinen Mietern jeden Wunsch zu erfüllen. Jemandem mit einem Oberschicht-Lebensstandard stehen fast alle Dienstleistungen zur Verfügung - aber nicht umsonst. Für die Mieter von Mittel- und Unterschichtwohnungen ist solcher Service normalerweise nicht verfügbar.

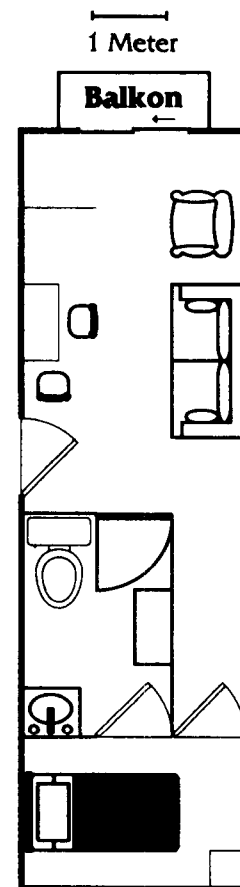
APARTMENT

Ein kleines Apartment besteht aus drei Zimmern. Die Kombination aus Wohnraum und Küche (4m x 3m) ist mit einem Sofa, Stühlen, einem kleinen Esstisch und in die Wand eingebauten Küchengeräten eingerichtet. In dem kleinen Badezimmer (2,5m x 2m) finden mit Ach und Krach eine Toilette, Waschbecken, Kosmetiktisch und Dusche Platz. In das Schlafzimmer (3m x 2m) passen gerade ein Bett, ein paar Regale, Schrank und ein tragbares Trideogerät. Bei den teureren Wohnungen findet man auch einen kleinen Balkon (2m x 0,5m), auf den man über das Wohnzimmer gelangt.

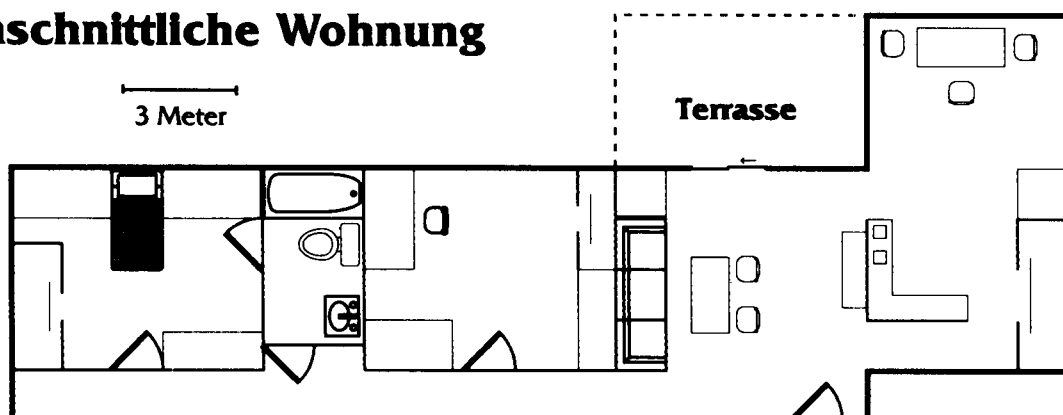
DURCHSCHNITTliche WOHNUNG

Eine durchschnittliche Wohnung hat meistens fünf Zimmer. Der Eingang führt in das Wohnzimmer (6m x 5m), von dem man - je nach Wohnung - auf eine Terrasse (3m x 5m) gelangen kann. Rechts vom Wohnzimmer ist die Küche (4m x 3m), von der man direkt in ein kleines Esszimmer (3m x 3m) kommt. Links vom Wohnzimmer befindet sich ein weiterer Raum (4m x 4m) - als Arbeitszimmer oder zweites Schlafzimmer nutzbar. Links davon sind das Bad (2m x 3m) und das Schlafzimmer (4m x 4m).

Apartment



Durchschnittliche Wohnung

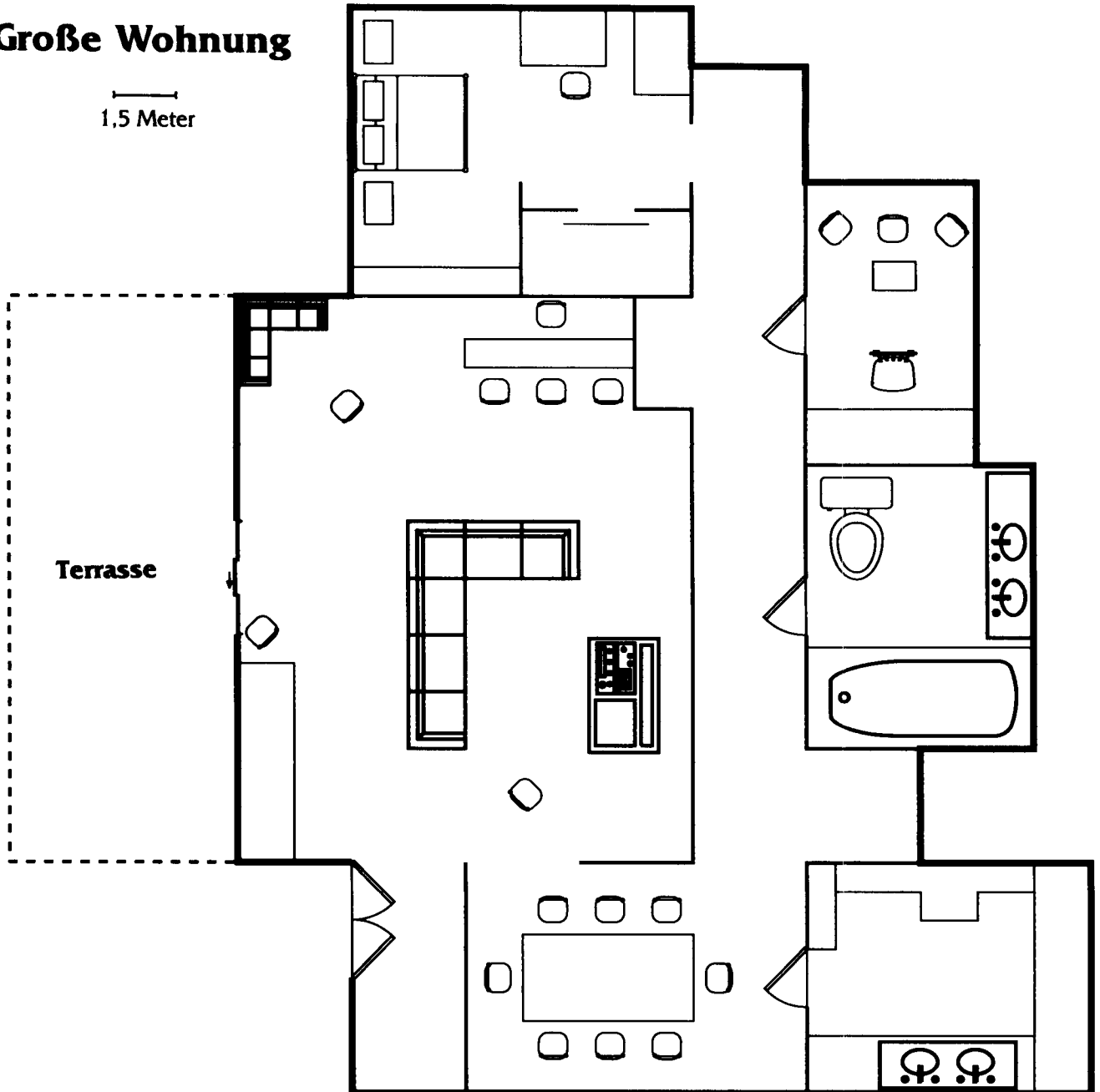


GROSSE WOHNUNG

Ein großes Apartment hat mindestens fünf Zimmer. Die Wohnungstür führt in einen kleinen Windfang (1,5m x 1,5m). Das Wohnzimmer ist sehr groß (10m x 7,5m), oftmals modisch eingerichtet und mit teurer Unterhaltungselektronik gespickt. Auf der Terrasse (10m x 4m) findet man meistens auch eine kleine Bar. Neben dem Wohnzimmer liegen EBzimmer (5m x 4m) und Küche (5m x 4m). Ein Flur führt von der Küche zum Bad (4m x 3m), einem kleinen Zimmer (4m x 3m) und dem Schlafzimmer (6m x 5m).

Große Wohnung

1,5 Meter



Sicherheit

Unterschicht: Ausschließlich bauliche Sicherheitsmaßnahmen - altmodische Sicherheitsschlösser, Türspione und vergitterte Fenster.

Mittelschicht: Magschlösser, Haustelefon, verstärkte Türen, einfache Alarmanlagen.

Oberschicht: Magschlösser mit Fingerabdruck-Überprüfung, Video und Sprechanlage zur Haustür, ID-Scanner für Gäste und eine an ein zentrales Sicherheitsnetz angeschlossene Alarmanlage. Wachen.

Luxus: Neben den in der Oberschicht üblichen Sicherheitsmaßnahmen hat der Bewohner einer Luxuswohnung die Garantie, daß Wachen an den Eingängen stehen und im Gebäude Streife gehen. Ein Bewohner kann außerdem vor seiner Wohnungstür postierte Wachen anfordern.

Versteckt: Die meisten Verbrechersyndikate und bedeutenden Kriminellen unterhalten Verstecke. Ein derartiges Versteck ist normalerweise ein kleines bis mittleres Apartment oder Haus in ärmlicher Nachbarschaft. Damit das Ganze auch privat und sicher ist, sind meistens Magschlösser mit Retina- und Fingerabdrucküberprüfung, Kameras und Sprechanlagen eingebaut. Zudem sind die Fenster vergittert und die Wände mit Spezialpapier tapeziert, damit Gespräche nicht in der Nebenwohnung mitgehört werden können.

Sicheres Haus: Regierungen und Konzerne bringen in solchen "sicheren Häusern" wichtige Zeugen unter, benutzen sie als Treffpunkt für Agenten oder für wichtige Verhandlungen. Ein "sicheres Haus" ist normalerweise eine große Wohnung oder ein Haus in einer teuren Gegend, wo man die Privatsphäre zu schätzen weiß. Ausgeklügelte Sicherheitseinrichtungen erfassen jeden Raum und Zugang. Diese Anlagen werden normalerweise nicht vor Ort überwacht. Wachen gehen rings um das Haus Streife und sichern die Fenster und Türen.

Computer

Unterschicht: Normalerweise gibt es hier keinen zentralen Computer. Datensicherheit ist normalerweise Aufgabe der Mieter.

Mittelschicht: Grün-2, Zugang-3. Ein einfaches, zentralisiertes Computernetz.

Oberschicht: Grün-5, Barriere-4. Ein etwas ausgeklügelteres System.

Luxus: Orange-3, Barriere-5, Aufspüren und Rosten-3. Außerdem überprüft ein Spitzenklasse-Decker das System.

Archetypen

Unterschicht-Hausverwalter: Konzernbeamtin (S. 109) mit Gebräuche (Konzern) 2, Gebräuche (Straße) 2, Verhandlung 2, Computer 1.

Mittelschicht-Hausverwalter: Konzernbeamtin mit Gebräuche (Konzern) 3, Gebräuche (Straße) 1, Verhandlung 2, Computer 2.

Oberschicht-Hausverwalter: Konzernbeamtin mit Gebräuche (Konzern) 3, Gebräuche (Medien) 2, Verhandlung 3, Computer 2.

Luxus-Hausverwalter: Konzernbeamtin mit Gebräuche (Konzern) 3, Gebräuche (Medien) 3, Verhandlung 3, Computer 3.

KOSTEN EINER WOHNUNG

Apartment (möbliert)

	Monatsmiete	Kaufpreis
Unterschicht	250¥	20.000¥
Mittelschicht	450¥	38.000¥
Oberschicht	1.000¥	82.000¥
Luxus	(nicht erhältlich)	

Durchschnittliche Wohnung (möbliert)

	Monatsmiete	Kaufpreis
Unterschicht	350¥	40.000¥
Mittelschicht	600¥	70.000¥
Oberschicht	1.200¥	140.000¥
Luxus	2.000¥	230.000¥

Große Wohnung (möbliert)

	Monatsmiete	Kaufpreis
Unterschicht	(nicht erhältlich)	
Mittelschicht	900¥	105.000¥
Oberschicht	1.900¥	220.000¥
Luxus	3.800¥	500.000¥

Zahl der Anwesenden

Für ein normales, zwanzigstöckiges Wohnhaus.

Unterschicht: 1 Hausverwalter, 1 stellv. Hausverwalter, 1 Mechaniker, 3 Wachen am Eingang, 600 Mieter (20 Wohnungen/Etage x 20 Stockwerke x 1,5 Bewohner).

Mittelschicht: 1 Hausverwalter, 2 stellv. Hausverwalter, 2 Mechaniker, 6 Wachen am Eingang, 20 Wachen in den Stockwerken, 450 Mieter (15 Wohnungen/Etage x 20 Stockwerke x 1,5 Bewohner).

Oberschicht: 1 Hausverwalter, 4 stellv. Hausverwalter, 4 Mechaniker, 10 Zimmermädchen und Köche, 4 Wachen auf Streife, 6 Wachen am Eingang, 20 Wachen in den Stockwerken, 300 Mieter (10 Wohnungen/Etage x 20 Stockwerke x 1,5 Bewohner).

Luxus: 1 Hausverwalter, 4 stellv. Hausverwalter, 4 Mechaniker, 20 Zimmermädchen und Köche, 12 Wachen auf Streife, 12 Wachen am Eingang, 40 Wachen in den Stockwerken, 240 Mieter (8 Wohnungen/Etage x 20 Stockwerke x 1,5 Bewohner).

SPRAWL-BEGEGNUNGEN



er Spielleiter kann die Beschreibungen in diesem Abschnitt als Leitfaden benutzen, wenn es zu einer der unzähligen Begegnungen im Asphalttschungel kommt. Jede Begegnung fällt unter einen bestimmten Oberbegriff - Banden, Magie, Unterwelt usw. Alle sind aber generisch gehalten und lassen sich der jeweiligen Situation anpassen.

BEGEGNUNGEN VORBEREITEN

Für eine Begegnung benötigt man zuerst die Sicherheitsstufe der jeweiligen Gegend, wobei AAA für maximale Sicherheit und Z für die gottverlassensten Gegenden des Sprawl steht (vergl. dazu auch S.124).

Hat man die Sicherheitsstufe festgelegt, muß man mit 2W6 auf der Hauptbegegnungstabelle würfeln. So führt eine 5 in einer B-Zone zu einer Begegnung mit einer Gang. Danach würfelt man auf der Ereignistabelle mit 1W6 unter Gangbegegnungen. Eine 6 führt dann zum Zusammenstoß einer Go-Gang. Welche der sechs Begegnungen stattfindet, kann man entweder mit 1W6 auswürfeln oder frei bestimmen.



HAUPTBEGEGNUNGSTABELLE (mit 2W6 würfeln)
Wurf Art der Begegnung
AAA-Gegend

2 - 3	Pollzel/Sicherheit
4 - 6	Oberschicht
7 - 9	Metamenschen
10	Magie
11	Sonstige
12	Gang

AA-Gegend

2	Oberschicht
3 - 5	Pollzel/Sicherheit
6 - 7	Metamenschen
8 - 9	Unterwelt
10	Magie
11	Sonstige
12	Gang

A-Gegend

2	Oberschicht
3 - 5	Gang
6 - 7	Pollzel/Sicherheit
8 - 9	Unterwelt
10	Metamenschen
11	Magie
12	Sonstige

B-Gegend

2	Oberschicht
3 - 5	Gang
6 - 7	Pollzel/Sicherheit
8 - 9	Unterwelt
10	Metamenschen
11	Magie
12	Sonstige

Wurf Art der Begegnung
C-Gegend

2	Oberschicht
3	Metamenschen
4 - 6	Pollzel/Sicherheit
7 - 8	Gang
9	Unterwelt
10 - 11	Magie
12	Sonstige

D-Gegend

2	Oberschicht
3	Metamenschen
4 - 6	Pollzel/Sicherheit
7 - 9	Gang
10	Unterwelt
11	Magie
12	Sonstige

E-Gegend

2	Oberschicht
3	Metamenschen
4 - 5	Pollzel/Sicherheit
6 - 8	Gang
9 - 10	Unterwelt
11	Magie
12	Sonstige

Z-Gegend

2	Metamenschen
3 - 5	Pollzel/Sicherheit
6 - 9	Gang
10 - 11	Unterwelt
12	Magie

EREIGNISTABELLE (mit 1W6 würfeln)
Gangbegegnungen

1 - 2	Gang 1, S.50-51
3 - 4	Gang 2, S.52-53
5	Gang 3, S.54-55
6	Go-Gang, S.56-57

Magiebegegnungen

1 - 3	Magie 1, S.78-79
4 - 6	Magie 2, S.80-81

Metamenschenbegegnungen

1	Zwerge, S.82-83
2 - 3	Elfen, S.84-85
4 - 5	Orks, S.88-89
6	Trolle, S.86-87

Oberschichtbegegnungen

1 - 2	Prominente, S.66-67
3 - 4	Medien, S.68-69
5 - 6	Konzerne, S.70-71

Pollzel/Sicherheitsbegegnungen

1 - 3	Pollzel, S.76-77
4 - 5	Konzernpollzel 1, S.72-73
6	Konzernpollzel 2, S.74-75

Sonstige Begegnungen

1	Reiche Leute, S.64-65
2 - 3	Nachtleben, S.58-59
4 - 5	Pollclubs, S.90-91
6	Technologie, S.92-93

Unterweltbegegnungen

1 - 3	Mafia, S.60-61
4 - 6	Yakuza, S.62-63

1

Ein Bursche mit stachligen Haaren und einem Bandentattoo auf der Wange. Er trägt schäbige Klamotten, aber keine sichtbare Waffe.

Zitate

"Hey, Chummer, suchste Action?"

"Sag mal, hängste schon mit'n paar Leuten zusammen? Heh, war ja bloß 'ne Frage!"

"Ich hab da an 'ne eigene Gang gedacht, Leute so wie ich. Interessiert?"

Kommentar

Nachdem er bei den letzten Beförderungen in seiner Gang übergangen wurde, hat der Junge sich entschlossen, eine eigene Bande zu gründen. Er hat das Ganze zwar noch nicht voll durchdacht, hat aber schon ein paar gute Ideen.

Wenn die Gruppe sein Angebot freundlich ablehnt, wird er ihr einlge Zeit folgen, um zu helfen, wenn Not am Mann ist. Ist man ihm gegenüber aber zu aggressiv, wird er dafür sorgen, daß seine alte Gang den Charakteren Ärger macht. Er wird ihr vorschlagen, die Gruppe zu überwachen, um sie nach einem Run hochzunehmen.

Er zeichnet sich durch einfache Kampffertigkeiten aus, wobei das Messer seine bevorzugte Waffe ist. Er hat sogar etwas Ahnung von der Matrix.

Archetypen

Junge: Gangboß (S. 163, SR). Alle Fertigkeiten halblieren, von allen Attributen außer Essenz 1 abziehen. Waffenloser Kampf auf 3.

Gangmitglieder: Gangboß, alle aber mit leichten Pistolen oder Handwaffen ausgerüstet.

Infos/Connections

Der Junge kennt jeden in der Gegend und weiß auch einiges über die hiesigen Bullen. Besonders viel versteht er vom Klauen.

2

Ein junges Mädchen, blond und dürr wie eine Vogelscheuche. Sie ist hübsch, wenn man von dem blauen Auge und der aufgeplatzten Lippe absieht.

Zitate

"Willste Spaß haben, Kumpel? Ich werd deine Freundin, wenne willst. Echt. Ich werd tierisch nett zu dir sein."

"Ich bin nich abgehauen! Meine Eltern wissen genau, wo ich bin... so in etwa."

"Bitte, du mußt. Wenn du mir nich hilfst, krieg ich tierischen Ärger. Es wird dir gefallen, das versprech ich."

Kommentar

Das Mädchen ist von zu Hause abgehauen und vor kurzem mit einem Blueline Bus in den Sprawl gekommen. Eine der örtlichen Banden hat sie schwer in die Mangel genommen. Man hat sie mißbraucht und jetzt zum Anschaffen auf den Strich geschickt.

Die Gang hat gedroht, ihren Leuten Bescheid zu sagen, wenn sie nicht für sie arbeitet. Davor hat sie noch mehr Angst

als vor der Gang. Ihr Vater ist ein einflußreicher Konzernmann, der Frau und Kinder schon seit Jahren terrorisiert. Als ihre Mutter nach einem Unfall starb - und bald durch eine jüngere Frau ersetzt wurde -, beschloß sie, abzuhauen.

Sie ist so verzweifelt, daß sie Selbstmord begehen will. Die Charaktere könnten sich ihrer annehmen, obwohl sie ihnen kaum etwas anzubieten hat. Höchstens die Informationen über die Gang und den Konzern ihres Vaters könnten sich als wertvoll erweisen. Sonst ist sie keine große Hilfe.

Archetypen

Mädchen: Konzern-Lohnsklavln (S. 110). Charisma 3 und Willenskraft 2.

Vater: Mr. Johnson (S. 168, SR)

Gangmitglieder: Squatter (S. 169, SR)

Infos/Connections

Die einzigen Leute, die das Mädchen im Sprawl kennt, sind die Gangmitglieder. Von der Firma ihres Vaters kennt sie ein paar Zugangscodes und hat etwas über ein Genetkprojekt gehört.

3

Ein großer, ungewaschener Gangkrieger. Sein Gesicht ist mit Aknenarben übersät, ein Schneidezahn fehlt. Echt hart.

Zitate

"He, Chummer, du siehst aus, als ob du Bock auf Zoff hättest. Wenn der Preis stimmt, sehen wir uns 'n Muster mal näher an."

"Wird bald ganz schön feucht hier - aber nicht vom Regen. Willste zustechen oder abtropfen? Kommt ganz auf dich an."

"Für wie blöd hältst du uns? Wenn 'ne andere Gang in dein Gebiet kommt, machste se alle."

Kommentar

In letzter Zeit hatte die Gang Ärger mit Lone Star und anderen Banden und ist deshalb etwas unterbesetzt. Eine rivallsierende Bande versucht ihr Gebiet zu übernehmen und übt starken Druck aus.

Das Gangmitglied versucht kurzfristig etwas Hilfe anzuwerben. Die Gang will er nicht verlassen - schließlich ist sie gut, und als Shadowrunner wäre er nie eine große Nummer. Wenn die Charaktere ihm jetzt helfen, wird er ihnen den Gefallen nicht schuldig bleiben.

Archetypen

Gangkrieger: Gangmitglied (S. 39, SR).

Andere Gangmitglieder: Gangmitglied. Die Gang hat 13 Mitglieder, der Gegner etwa doppelt so viele. Mit etwas Hilfe könnten die Außenseiter den Kampf mit geringen Verlusten gewinnen.

Infos/Connections

Der Gangkrieger ist ein Profi auf dem Gebiet der Straßenkriminalität: Überfall, Diebstahl und Betrügereien. Wenn die Charaktere ihm nicht helfen wollen, wird er sie im ungünstigsten Moment hochgehen lassen.

4

Der gehetzte Blick und die blutunterlaufenen Augen des Gangbosses lassen vermuten, daß der große, ungepflegte Kerl von Irgend etwas abhängig ist.

Zitate

"Du bis nix wert, wenn du nich zu uns gehörst, Macker. Du darfst hier noch nich mal atmen, wenn ich es dir nich erlaube. Is das klar?"

"Magie? Das ist so 'ne Scheiße, mit der die Bullen uns klein halten wollen. Echte Magie ist 'ne Knarre, also bin ich ein Magier."

"Wenn du es sehen kannst, kannst du auch drauf ballern. Wenne drauf ballern kannst, kannst du auch umbringen. Wenne es umbringen kannst, war es auch nix Schlimmes."

Kommentar

Das Problem des Typen sind nicht nur die BTL-Chips, die er sich jede Stunde reinhaut, er ist ein latenter Schamane, dem vor kurzem sein Totemtier erschien: eine große, haarige Spinne mitten in einem riesigen Netz. Vor Angst hat er sich beinahe in die Hose gemacht.

Er versucht um jeden Preis, die Visionen loszuwerden. So ist er auch zum Chiphead geworden. Halb wahnsinnig, treibt er seine Gang an, mehr und mehr Geld zu besorgen, damit er seine Sucht finanzieren kann. Seine Untergebenen wollen rebellieren; er weiß allerdings durch eine Vision seines Totems von diesem Verrat.

Archetypen

Gangboß: Gangboß (S. 163, SR) mit einem Magiepool von 1, den er automatisch für seine Verteidigung benutzt.

Gangmitglied: Gangmitglied (S. 39, SR). In der Gang sind etwa zwei Dutzend Leute.

Infos/Connections

Wie sein Totemtier steckt dieser Mann in der Mitte eines riesigen Netzes - Verbindungen laufen zu einer Vielzahl von kleinen Leuten und Verbrechern.

Wenn die Spieler ihm nicht helfen, wird er wütend. Und wenn der Gangboß durchdreht, kann leicht jeder in der Nähe ein Opfer seiner Wut werden.

5

Die Bandenkämpferin ist wie eine Bogensehne, schlank und stets gespannt. Ein eiskaltes Lächeln, noch kältere Augen und eine Stimme wie ein Rasiermesser.

Zitate

"Was treibst du da, Macker? Das war die falsche Antwort. Richtig heißt es: 'Ich verschwinde sofort'."

"Meine Zeit ist mir zu kostbar, um euch umzubringen. Ihr seid ja nicht mal den Lappen wert, mit dem man euer Blut aufwischt."

"Yeah, ich hab 'ne Kugel mit deinem Namen drauf. Aufallen steht 'Arschloch'. Also, verpiss dich!"

Kommentar

Die Bandenkämpferin soll Bedrohungen für die Gang abwä-

gen und sie "bitten", die Gegend schleunigst zu verlassen. Sie hält die Charaktere für gut, darum versucht sie zu bluffen. Normalerweise packt sie die Leute am Kragen und prügelt sie vor sich her.

Wenn die Gruppe sie von ihrer Neutralität überzeugen kann, darf sie bleiben - vorausgesetzt, es gibt keinen Ärger. Wenn es aber doch welchen gibt, sollten die Charaktere entweder verschwinden oder der Gang gegen die Bedrohung helfen.

Natürlich kann es auch sein, daß sie einen Groll auf die Gruppe wegen ihres unverschämten Verhaltens hegt. Dann ist es durchaus möglich, daß sie der Gruppe Ärger macht, vielleicht sogar während eines Runs gegen sie arbeitet. Zugeben würde sie das aber nie.

Archetypen

Bandenkämpferin: Straßensamurai (S. 46, SR).

Bandenmitglied: Gangmitglied (S. 39, SR), bis zu 24 Mann.

Infos/Connections

Wegen ihres mißtrauischen Charakters ist die Bandenkämpferin ziemlich isoliert. Sie kennt einige Schieber und hat auch den einen oder anderen Run außerhalb ihrer Gegend gemacht, könnte den Spielern also vielleicht einige nützliche Informationen besorgen.

6

Der Bandenchef ist groß, charismatisch und gutaussehend, obwohl er ziemlich grimmig dreinschaut: ruhelose Augen und ein aufgesetztes Lächeln.

Zitate

"Ich glaube, wir könnten zu einer Übereinkunft kommen, Macker. Je mehr Nuyen, desto mehr Übereinkunft."

"He, ich wollte euch bloß wegen dieser Konzern-Einsatztruppe warnen. Ich kann es nicht ab, wenn jemand in meiner Gegend auseinandergenommen wird."

"Für schlappe 40 Prozent halten wir euch den Rücken frei. Das ist fair, und ihr könnt es euch ja leisten."

Kommentar

Der Bandenchef ist der absolute Manipulator. Er heizt die Streitigkeiten zwischen seinen Untergebenen ständig an, damit sie sich nicht gegen ihn verbünden. Außerdem sorgt er für Konflikte zwischen feindlichen Banden, damit diese sich gegenseitig schwächen.

Der Schlüssel zu seinem Erfolg ist, daß all seine Lügen ein Körnchen Wahrheit enthalten. Er will auch die Spielerguppe kontrollieren, da er sich von ihr bedroht fühlt. Wenn er die Gruppe überreden kann, sich um eine andere Bande oder ein paar Konzernbullen zu kümmern, hat er gleich zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen.

Archetypen

Bandenchef: Gangboß (S. 163, SR) mit einer Ares Predator.

Bandenmitglied (12): Gangmitglied (S. 39, SR).

Infos/Connections

Der Bandenchef hat ein Gespür für die politischen Strömungen in der Stadt. Es ist aber unmöglich, irgendwelche Informationen aus ihm herauszuholen - außer, es schädigt einen seiner Gegner.

Er kann sich das Warten leisten. Wenn er die Gruppe nicht auf jemanden hetzen kann, hetzt er jemand anderes auf sie. Schließlich sind sie in seinem Viertel. Hier ist er der Größte. Wer das vergißt, ist selbst schuld.

1

Während die Gruppe gerade so unauffällig wie möglich ihren Geschäften nachgeht, wollen einige Punks sich ihren Spaß mit ihr machen. Wer den Spaß hat, wird sich noch herausstellen!

Zitate

"He, Langer. Erkennste das?" (Schrotflinte)

"Du willst mir Ärger machen? Junge, ich hab keine Angst vor deiner Mutti."

"Wieso hängt so 'ne Puppe wie du mit so 'nem Faß rum? Komm, wollen wir nicht 'n bißchen bumsen?"

Kommentar

Die Royal Reapers sind im Ronin-Gebiet, damit jeder weiß, daß die Reapers die neue Macht im Megaplex sind. Wären die Ronins heute nicht auf Shamrock-Gelände, würden die Reapers aber bald Sopran im Kirchenchor singen.

Archetypen

Reapers (6): vier Prinzen und zwei Prinzessinnen.

Roscoe, Ende Zwanzig, durch und durch Punk. **Gangmitglied** (S. 39, **SR**) mit einer Fichetti 500 (10 Schuß/Streifen).

Roamer, 12 oder 13 Jahre alt, versucht echt hart zu sein. **Barkeeper** (S. 163, **SR**) ohne besondere Fertigkeiten.

Rocker ist etwa 15, hat silbernes Haar und echte Lederklamotten. Normalerweise kriegt er von seiner Umwelt nichts mit, da sein Implant-Lautsprecher ständig dröhnt. **Rockerin** (S. 43, **SR**) mit einer Streetline Special.

Glitter will ein Rockstar sein und zieht sich auch so an. Seine Kleidung ist hellblau, genauso wie seine Haare. Ein glitzernder Stern funkelt auf seiner linken Wange. **Rockerin** mit einer Remington Roomsweeper.

Shirley hängt sich an Roscoe und versucht, wie er zu sein. **Gangmitglied**.

Shiv ist die gefährlichste von allen. Eine Fast-Wahnsinnige, aus der kein Ton herauszukriegen ist - außer wenn sie sich mit einem gespenstischen Kreischen in den Kampf stürzt. **Gangmitglied** mit einziehbarem Sporn.

Infos/Connections

Das ist nicht die einzige Gruppe der Reapers, die unterwegs ist. Wenn die Charaktere irgend etwas im Reaper- oder Ronin-Gelände suchen, können die Reapers ihnen heute nacht helfen. Jeder Reaper ist ein wertvoller Kontakt, will man in die Gang hineinkommen.

2

Die Gruppe verfolgt jemanden auf der Straße, als man plötzlich sieht, wie einige Typen in grünen Klamotten Autoschelben einschlagen und alles klauen, was sie mitnehmen können. Interessant ist, daß sie sich auf Ronin-Gebiet befinden!

Zitate

"Aye, Liddle. Die Gegend hier würden die Ronins ihre Gegend nennen, da has du recht."

"Aber, aber, du wirst doch wohl 'n paar Irischen Kobolden

Ihr hartverdientes Gold gönnen, oder etwa nicht?"

"Hör mal, wir rennen ja auch nicht durch die Gegend und posaunen eure Namen raus. Ihr seid in Ordnung. Keine Probleme, ja?"

Kommentar

Die Shamrocks sind auf einem kleinen Spaziergang im Ronin-Gelände. Dabei haben sie die Gelegenheit ergriffen, ein paar Dinge für den eigenen Bedarf einzusammeln. Sie sind nicht auf einen Kampf aus und werden bestimmt auch keinen anfangen. Bedrängt man sie, diskutieren sie vielleicht kurz, ziehen dann aber ab, um woanders weiterzumachen. Folgt die Gruppe ihnen aber, wird die Gang sauer.

Die Runner könnten die Shamrocks selbst bekämpfen oder den Ronins eine Nachricht zukommen lassen. Auf jeden Fall schulden die Ronins der Gruppe dann einen Gefallen.

Archetypen

Shamrockanführen: Gangmitglied (S. 39, **SR**) mit einer Fichetti 500.

Normaler Shamrock (5): Gangmitglied.

Infos/Connections

Egal, welcher Gang die Gruppe hilft, man wird sich daran erinnern. Die Shamrocks kontrollieren ihr eigenes Gebiet im Sprawl, so daß die Runner von der einen oder anderen Connection unter ihnen profitieren können. Die Ronins müssen jedoch schwere Probleme haben, bedenkt man, wie die anderen Banden sich in ihrem Gebiet tummeln.

3

Die Gruppe will entspannen und ist auf dem Weg durch Reaper-Gelände zu einer Bar oder etwas in der Art. Plötzlich geht rings um sie eine Schießerei los, und einige Dutzend Motorräder rasen kreuz und quer über die Straße.

Zitate

"Has deine Karre wohl aus'm Stuffer Shack, wa?"

"Verpößt euch aus unserm Viertel, ihr Drekköpfe!"

"Dafür werdet ihr verdammten Ronins bezahlen."

Kommentar

Als Antwort auf die Übergriffe der Royal Reapers und der Shamrocks wollen die Ronins jetzt auch etwas Spaß haben. Fünf von ihnen sind auf dem Heimweg, nachdem sie den King der Reapers umgelegt haben. Eine andere Gruppe ist auf den Kopf des Leprechauns der Shamrocks aus.

Der Charakter am Steuer des Wagens muß eine Autofertigkeitsprobe ablegen, um allen Motorrädern, Pfählen, Häusern und dergleichen längs der Straße auszuweichen. Mindestwurf ist 6 bei Motorrädern und 8 für Autos.

Archetypen

Ronins: Gangmitglied (S. 39, **SR**) mit +2 auf allen Fertigkeiten und einer Fichetti 500. Einer fährt eine Scorpion, die anderen Rapiers.

Reapers: Bandenmitglied auf Rapiers. Einer besitzt eine Ares Predator.

Infos/Connections

Die Ronins brauchen genauso Hilfe wie die Reapers - und werden sich auch daran erinnern. Auf der anderen Seite werden sie auf den Typen schwer sauer sein, der ihre einzige Scorpion zerschossen hat.

4

In der Ferne kann man Schüsse hören, aber kluge Leute liegen um diese Zeit ja sowieso brav im Bett. Aber seit wann sind Shadowrunner schon klug? Die Schüsse kommen näher.

Zitate

"Aus dem Weg, Opal! Wenn dich nicht bald bewegt, blisse platt!"

"Heee! Geh mir aus dem Weg, du Matschblume!"

"Haste hier irgendwo 'n Versteck gesehen, Chummer?"

Kommentar

Der Bandenkrieg im Sprawl ist zu Ende (zumindest für diesen Monat). Die Ronins haben die Shamrocks aufgemischt und dabei die Hälfte umgebracht. Jetzt sind die Shamrocks auf der Flucht, die Ronins ihnen dicht auf den Fersen. Das kann für die Gruppe entweder gut oder schlecht sein. Wenn man weiß, daß sie mit einer Gang verbündet ist, versuchen die anderen bestimmt, sie zu erschleßen oder ihr auszuweichen, je nachdem, wer der Jäger und wer die Beute ist. Gegen Morgen ist wieder Ruhe eingekehrt - bis die Royal Reapers den Großteil des ehemaligen Shamrock-Turfs zu ihrem Eigentum erklären.

Die Runner begegnen Shamrocks auf der Flucht, auf der Suche nach einem Versteck oder auf der Suche nach Hilfe. Genauso kommen ihnen siegreiche (und blutdürstige) Ronins entgegen, siegestrunken, aber mit einem wachen Auge für Ärger in ihrem neuen Gebiet.

Archetypen

Die meisten Kämpfenden sind **Gangmitglieder** (S. 39, SR), gelegentlich auch ein **Gangboß** (S. 163, SR).

Infos/Connections

Nun kontrollieren die Ronins diesen Teil des Sprawl - zumindest eine Zeitlang. Wer auf die Straße will, braucht ihre Erlaubnis.

5

Ein Stück voraus sieht die Gruppe einen Tisch, der quer über die Straße gestellt wurde. Davor hängt ein Schild mit hingeschmierten Buchstaben, und ein Bandenmitglied sitzt hinter dem Tisch. Eine Menschenschlange steht davor.

Zitate

"Sauerstoffsteuer? Ganz einfach, entweder du zahlst, oder du hörst auf zu atmen."

"Oh, ein ganz kluger Junge? Na dann paß mal auf, Opa ..."

"Mein Kumpel Deadeye sitzt da oben auf dem Turm. Wink mal, Deadeye!"

Kommentar

Auf dem Schild steht "Sauerstoffsteuer, 25\$", aber Elmo und Deadeye haben die Sache nicht so ganz durchdacht. Was wäre zum Beispiel, wenn die Gruppe plötzlich auftaucht, und was ist mit dem Lone Star Cop, der gerade mit einer ziemlichen Wut im Bauch seines Weges kommt? Deadeye, der freundliche Troll von nebenan, hockt oben auf einem dreistöckigen Gebäude mit einem Remington 750 Jagdgewehr. Dummerweise ist die Waffe in einem derart bedauernswerten Zustand, daß alle

Mindestwürfe um +2 angehoben werden. Wenn die Gruppe dem Lone Star Cop sagt, daß der Scharfschütze ein Troll ist, wird er Verstärkung anfordern, bevor er sich mit den beiden anlegt.

Archetypen

Elmo: Gangmitglied (S. 39, SR).

Roscoe: Gangmitglied mit Troll-Modifikatoren.

Lone Star Cop: Straßen-Cop (S. 171, SR).

Infos/Connections

Viele der Anwohner und Geschäfte haben die "Steuer" bezahlt. Sie werden "dem Kerl, der mir geholfen hat, als sie mir mein Geld abgenommen haben" dankbar sein.

6

Die Gruppe hat einem Ladenbesitzer in Roningelände geholfen. Anscheinend ist sein Vorrat an Hyper Krunchy Cherry Craze Sweeteez aus seinem Lebensmittelgeschäft gestohlen worden. Um Mitternacht hämmert ein Mädchen mit verzweifelter Gesichtsausdruck an die Tür.

Zitate

"Bitte, macht auf! Sie kommen!"

"Versteckt mich bloß. Ich flehe euch an!"

"Nur zwanzig Minuten, Mister! Nicht länger, bitte!"

Kommentar

Cherry gehört zu den jüngeren Mädchen, die mit den Ronins unterwegs sind. Ohne es zu merken, ist sie in einen Überfall der Barons hineingeraten. Da alle Fluchtwege versperrt waren, ist sie um die nächste Ecke gerannt und hat gegen alle Türen gehämmert. Die Gruppe stellt das erste Anzeichen von Leben dar, dem sie begegnet. Wenn sie das Mädchen reinläßt, nehmen die Barons an, daß sie ihnen entkommen ist. Natürlich können die Barons auch schon so nah sein, daß sie versuchen, die Fenster und Türen einzuschlagen; sie kommen aber nicht rein (Panzer Glas hat doch was für sich).

Wenn die Barons Cherry noch auf der Straße erwischen, wird die Gang sie wegzerren und laut über ihre Hilfeschreie lachen. Wenn die Gruppe nicht eingreift, verschleppen die Barons das Mädchen in ihr Gebiet und nehmen sie in ihre Gang auf (die momentan unter Personalmangel leidet). Sollte Cherry der Gruppe jemals wieder begegnen, wird sie entweder über sie herfallen (schließlich haben sie sich nicht um sie gekümmert), oder sie ist froh, bei den Barons eine besseres Zuhause gefunden zu haben.

Archetypen

Cherry: Passant (S. 116).

Barons: Gangmitglied (S. 39, SR).

Infos/Connections

Hat man Cherry versteckt, so wird sie sich als wertvoller Kontakt zu den Ronins entpuppen. Der augenblickliche Daimyo (Gangboß) ist nämlich ihr älterer Bruder.

Die Cherry Craze Sweeteez? Der Ladenbesitzer muß wohl schlafwandeln (Seine Frau hat ihn auf Diät gesetzt).

1

Ein LKW fährt durch das Barons-Gelände, vorneweg drei Harley Scorpions, hintendrein ein Jackrabbitt. Typen in Ronin-Farben sitzen auf den Scorpions. Ein Ronin mit einer Uzi guckt aus einer Dachluke in der Belfahrerseite.

Zitate

"Hallo, Chummer. Lauschige Nacht heute, oder?"

"Wir sind bloß auf 'ner kleinen Tour. Nich wahr, Jungs?"

"Das geht dich 'n Scheißdreck an, Chummer. Zieh ab!"

Kommentar

Warlock hat genau das getan, was die Ronins von ihm wollten. Er ist in den Computervon Megamedia eingedrungen und hat einen LKW mit einer Ladung Simsinn-Chips für die Ronins bereitstellen lassen. Dummerweise stand der LKW im Gelände der Barons. Trotzdem wollen die Ronins den LKW holen und mit den Chips so schnell wie möglich wieder abziehen. Darum haben sie auch soviel Feuerkraft aufgeboden, wie sie in der Eile zusammenziehen konnten. Jetzt jagen sie also mit einer Ladung "Waste Paper" - dem neusten Simsinn-Hit - nach Hause.

Niemand hindert die Runner daran, den Ronins die Ladung abzunehmen (außer Ronins). Natürlich könnten auch die Barons auftauchen und ein Stück des Kuchens für sich verlangen. Wer auch immer der Sieger ist, auf ihn wartet eine heftige Überraschung. Der LKW ist im wahrsten Sinne voller "Waste Paper" - Altpapier. Der Simsinn-Hit heißt nämlich "Paper Tralls"; Warlock muß die Namen irgendwie verwechselt haben.

Archetypen

Ronin Wachtruppe: Gangmitglied (S. 39, SR) mit Fichetti 500.

Barons: Gangmitglied.

Warlock: Decker (S. 34, SR) mit einem PCD-100 Cyberdeck.

Infos/Connections

Sowohl die Ronins als auch die Barons wären eine gute Straßenconnection. Die Ronins könnten die Gruppe auch mit Warlock zusammenbringen.

2

Einige Bandenmitglieder kommen auf der Straße hinter den Runnern her. Anscheinend wollen sie etwas, aber kein Charakter weiß, worum es geht. Wenn die Typen näher kommen, kann man sehen, daß alle den gleichen, dümmlich-schmollenden Gesichtsausdruck und alberne kleine Bärtchen haben. Irgendwie sehen sie wie Kopien dieses alten Schauspielers aus ... Chapman, Chapson, oder so.

Zitate

"Wir werden siegen. Es ist unsere Bestimmung!"

"Ihr werdet euch ergeben, und dann werdet ihr sterben. Ihr habt keine Wahl."

"Warum greift ihr uns an? Ihr könnt uns nicht besiegen! IHR KÖNNT ES NICHT! IHR KÖNNT ES NICHT!"

Kommentar

Die Übermenschen sind nicht etwa billige Charlie Chaplin-Kopien, sondern schlechte Hitler-Imitationen. Sie wollen Ra-

che an einigen Shadowrunnern nehmen, die ihren Anführer umgelegt haben, und scheinen die Charaktere jetzt mit den Tätern verwechselt zu haben. Die Übermenschen belastet das aber überhaupt nicht: Hauptsache, sie können irgend jemanden umbringen. Egal, wie man es dreht und wendet, das Ganze endet in einer schönen, altmodischen Schießerei.

Archetypen

Übermenschen: Gangboß (S. 163, SR) mit einziehbarem Spom und Fichetti 500 (so umgebaut, daß sie wie alte 08 aussehen).

Infos/Connections

Die Gegend von den Übermenschen zu befreien, wäre eine Wohltat für alle Anwohner. Die Bande hat nichts anderes getan, als ehrliche, hart arbeitende Menschen ständig zu belästigen. Lone Star ist nicht wild darauf, sich um die Sache zu kümmern, aber wen interessiert das schon?

3

Nach einer langen Nacht sind die Charaktere auf dem Weg zu ihren Motorrädern. Eine Gruppe Royal Reapers drängt sich um eine der Maschinen. Wenn die Gruppe näher kommt, ist zu erkennen, daß eine der Satteltaschen aufgebrochen wurde.

Zitate

"Is das deine Karre, Affengesicht?"

"Du glaubst wohl, dass die Reapers beschießen kanns, eh?"

"Du kanns gleich mit mei'm Ballermann lachen, Opal!"

Kommentar

Im Lauf der Nacht hat Acey-Deuce, ein Reaper, ein Reaper-Versteck mit U-Markern (s. Seite 126) ausgeplündert. Als Jamon, der momentane König der Reaper, von der Sache Wind bekam, brauchte Acey-Deuce dringend ein Versteck für seine Beute und einen Sündenbock für den Diebstahl. Seine Wahl fiel auf das Motorrad eines Charakters, und er hat die Maschine mit einem Magschloß-Knacker kurzgeschlossen. Dann versteckte er die Beute (inklusive Magschloß-Knacker) in der Satteltasche, verschloß sie und behauptet jetzt, er habe den Charakter das Hauptquartier der Gang verlassen sehen.

Jamon hat die Satteltasche aufgebrochen und die Beute gefunden. Aus dieser Situation kommt man nicht durch wildes Herumballern raus. Wenn die Charaktere die Reapers abknallen, befinden sie sich auf einmal mitten in einem endlosen Krieg mit allen Gangs der Stadt. (He, nur Gangs legen andere Gangs um. Gesetz der Straße und so.)

Es ist aber offensichtlich, daß das komplizierte Innenleben des Schlosses gestört wurde, ganz so, als ob jemand einen Magschloß-Knacker benutzt hätte. Warum aber sollte irgendwer so etwas brauchen, um an seine eigene Satteltasche heranzukommen?

Jamon wird klar, daß die Gruppe keine Schuld hat. Der Verdacht fällt als nächstes natürlich auf Acey-Deuce. Sag gute Nacht, Acey-Deuce.

Archetypen

Jamon: Gangboß (S. 163, SR) mit Elfen-Modifikatoren und einer Ares Predator.

Acey-Deuce: Gangboß mit einer Ares Predator.

Reapers: Gangmitglieder (S. 39, SR).

Infos/Connections

Jamon ist auf der Straße eine bedeutende Persönlichkeit. Er hat zu einer Menge der besten Schieber hervorragende Beziehungen.

4

Durch einen Zufall stolpert die Gruppe über ein Versteck mit U-Plasts und Munition, hauptsächlich für Streetline Specials. Als sie gerade mit dem Kram abziehen wollen, kommt eine Gang die Straße herunter. Schauen die Charaktere sich um, bemerken sie, daß eine weitere Gang aus der anderen Richtung anrückt. Hoffentlich habt ihr eure Doc-Wagon-Rechnung bezahlt, Jungs.

Zitate

"Sieh dir das an, Kumpel. Denken die Typen doch glatt, sie könnten Zeug aus 'nem Ronin-Versteck abzocken!"

"He, du Arschloch! Das ist kein Ronin-Versteck. Der Kram gehört uns! Schwir! ab, Chummer!"

"Ronins haben es hergebracht, Ronins holen es auch wieder ab! Und nicht so 'ne Handvoll dämlicher Rabid Rabbits!"

Kommentar

Vor ein paar Wochen hat ein Ronin-Scout ein Versteck auf Royal Reaper-Gelände entdeckt und die Sachen in Ronin-Gebiet gebracht. Heute sind die Reapers endlich auf das Versteck gestoßen. Zur gleichen Zeit sind die Ronins aber unterwegs, um ihren "Fund" zu sichern. Keine der Gangs ist über die Geisse erfreut, die da auf ihren Sachen hocken.

Ein Schußwechsel könnte die Charaktere böse durchlöchern. Verschwinden sie aber still und leise, könnten die beiden Banden die Gruppe ohne die Beute abhauen lassen - ansonsten wird die Luft schwer bleihaltig.

Archetypen

Bandenmitglieder: Gangmitglied (S. 39, SR). Je Bande doppelt so viele Leute wie die Gruppe.

Ronin Anführer, Daimyo Derek: Gangboß (S. 163, SR) mit einer Ares Predator.

Royal Reaper Anführer "King Jamon": Gangboß mit Elfen-Modifikatoren und einer Ares Predator.

Infos/Connections

Jede Bande wäre eine ideale Straßenconnection, King Jamon kennt zudem eine Reihe sehr "kooperativer" Schieber.

5

Fünf Shamrocks sind auf dem Weg zu ihren Motorrädern. Die Anführerin trägt ein Mädchen in Barons-Farben auf der Schulter.

Zitate

"Einen wunderschönen guten Morgen, die Herren. Dürften wir mal eben durch?"

"Aber nicht doch, wie kommen Sie denn auf den Gedanken, wir wären hier fehl am Platz? So etwas von so adretten Herren hören zu müssen."

"Sie braucht ein wenig Nachhilfeunterricht. Leider kann ich den hier nicht erteilen."

Kommentar

Wenn Bonnie (die Anführerin der Shamrocks) ihren Hut abnimmt, sieht man, daß sie völlig kahl ist. Setzt man sie unter Druck, gibt Bonnie zu, daß das Baron Mädchen - Terry - Hyperwhisk-Haarentferner in ihren über alles geliebten Erdbeer-

Vanille-Super-Pudding geschüttet hat. Jetzt will Bonnie Rache für den Verlust ihrer hüftlangen Haare.

Sie wird Terry erst freilassen, wenn auch deren rote Locken abrasiert worden sind, selbst wenn eine Abordnung der Barons auftaucht. (Terry ist die kleine Schwester des Anführers.) Will die Gruppe vermitteln, wäre die beste Lösung, Terry auf der Stelle die Haare abzuschneiden und nicht erst im Shamrock-Gebiet. Duke (der Anführer der Barons) wird zwar ein wenig diskutieren, letztendlich aber einwilligen.

Archetypen

Bonnie: Gangboß (S. 163, SR) mit einer Remington Roomsweeper.

Duke: Gangboß mit einer Browning Max-Power.

Andere Bandenmitglieder: Gangmitglied (S. 39, SR).

Infos/Connections

Wenn die Gruppe die Situation kampflos klärt, wäre Bonnie eine gute Straßen-Connection.

6

Gerade als die Gruppe Lucky Luigi's Bar verläßt, kommt ein finster dreinblickender Bursche in Reapers-Farben auf sie zu. Plötzlich wirbelt er herum und stürzt blutend zu Boden. Danach krachen weitere Schüsse.

Zitate

"Runter! Scharfschützen!"

"Ach du Scheiß! Die haben Freddie abgeknallt!"

"Los, kommt! Irgendwann geht dem auch die Munition aus, und dann isst er tot."

Kommentar

Brad, ein Reaper, ist vom seinem Mädchen wegen eines anderen versetzt worden. Jetzt will er "diesem verdammten Wilderer die Birne wegpusten". Darum hat er sich eine halbintakte Remington 750 besorgt und auf dem Dach gegenüber von Luigis versteckt. Er schießt auf alles, was sich bewegt, und er hat eine Menge Munition. Wenn er nachläßt, könnte aber jemand zu ihm hochkommen und ihn aufhalten.

Die Remington ist in miserablen Zustand, so daß alle Mindestwürfe um +2 angehoben werden. Seine zweite Waffe (ein Defiance T-250 Schrotgewehr) ist hingegen zuverlässig.

Archetypen

Brad: Mechaniker (S. 167, SR), aber Computertheorie durch Feuerwaffen ersetzen.

Infos/Connections

Brad ist nicht nur ein Reaper, sondern auch ein hervorragender Mechaniker. Nach dieser Sache braucht er auf jeden Fall einen neuen Job.

1

Die meisten Go-Gang-Mitglieder fahren Rapiers, einige wenige Scorpions. Alle haben einen Irokesenschnitt mit hüftlangen Haaren.

Zitate

"Hey, Macker. Hasse 'ne Sekunde Zeit?"

"Wir sind die Mohawks. Der ganze Sprawl is unser Revier."

"Wir sind immer auf der Suche nach guten Leuten."

Kommentar

Die Mohawks kümmern sich nur um zwei Sachen: Ihre Motorräder und ihre Frisuren. Die Motorräder sind in hervorragendem Zustand, genauso wie die langen, wild gefärbten Haare.

Josie, die Anführerin, ist Anfang Zwanzig und das älteste Mitglied der Gang. Der feurige Rotschopf ist der Meinung, daß einer der Charaktere einen guten Go-Ganger abgeben würde. Sie führt ihn selbst in die Gruppe ein, indem sie einige Halsbrecherische Stunts mit ihm fährt.

Archetypen

Josie: Gangboß (S. 163, SR) mit Motorrad 8 (Spezialisierung: Scorpion) und einem leichten MG (unter dem Sitz des Motorrads versteckt).

Mohawk-Mitglieder: Gangmitglied (S. 39, SR) mit Motorrad 7 (Spezialisierung auf die jeweilige Maschine).

Infos/Connections

Die Go-Gang hat hervorragende Straßenconnections und weiß alles, was im Sprawl so läuft.

2

Mitten in der Nacht, die Gruppe ist gerade auf dem Heimweg, stößt eines ihrer Motorräder (oder Autos) plötzlich mit jemandem zusammen. Ein anderer Passant kann gerade noch ausweichen. Beide Beteiligten sind in schlechter Verfassung.

Zitate

"Die haben uns gefangengenommen, helft uns bitte!"

"Ich bin Jerry, und das ist Craig. Wir kennen uns hier überhaupt nicht aus, und sie sind hinter uns her."

"Sie nennen sich selbst Libra."

Kommentar

Die Libra gehört definitiv zu den verrückteren Gangs in der Stadt. Sie halten sich selbst für die absoluten Wahrer der Gerechtigkeit. Ihnen ist völlig egal, wer ihnen über den Weg läuft. Die meisten Sararimänner im Plex gehen in Deckung, wenn sie Libras Abzeichen mit den blutigen Waagschalen sehen. Die meisten Mitglieder fahren Rapiers, benutzen großkalibrige Waffen und tragen gepanzerte Kleidung. Die Bande besteht ausschließlich aus Zwillingen.

Jerry und Craig, auch Zwillinge und um die Zwanzig, haben sich zu weit von ihrem Konzern auf die Suche nach ein wenig Vergnügen gemacht. Kaum hatten sie ein Libra-Pärchen dumm angegrinst, als die Gang sie auch schon gefangen nahm. Nach fünf Tagen gelang ihnen endlich die Flucht. Sie möchten, daß die Gruppe sie irgendwohin bringt, wo die Konzernbullen sich um sie kümmern können.

Nur acht Libras sind hinter den Burschen her, aber Verstärkung ist unterwegs. Die Gruppe braucht 80 Minuten, um Jerry und Craig abzuliefern: 20 Minuten Fahrt und eine Stunde, um Craig zu verarzten. Sollten die Runner sich nicht verstecken, werden sie alle zehn Minuten von 1W6 Libras entdeckt. Sollte es zu einer Schießerei kommen, tauchen nach 10 Minuten 4W6 Libras auf.

Archetypen

Jerry/Craig: Städtischer Beamter (S. 170, SR) mit Computer statt Gebräuche (Stamm).

Normaler Libra: Gangmitglied (S. 39, SR) mit einer Beretta 101T, Panzerweste mit Platten und einer Yamaha Rapier.

Libra-Anführer: Gangboß (S. 163, SR) mit einer Ares Predator mit Smartgunverbindung, Panzerjacke und einer Harley Scorpion.

Infos/Connections

Jerry und Craig kennen einige kleine Konzernangestellte. Die Libras haben jedoch in der ganzen Stadt nur Feinde.

3

Mit dröhnenden Harleys und gleißenden Scheinwerfern ist Libra auf der Jagd. Von einem Ende des Plex zum anderen bedeuten ihre blutenden Waagschalen Tod und Verderben für alle "Übeltäter".

Zitate

"Wir sind Libra. Wir halten die Waagschalen der Gerechtigkeit mit dem Blut aller im Gleichgewicht, die sie entweihen."

"Hände an die Wand, Typ! Wir wissen genau, wie man mit Kerlen wie dir umgeht. Irreparabel."

"Aus dem Weg, Bullen! Die Verteidiger der Gerechtigkeit sind Legion. Wollt ihr wirklich gegen sie kämpfen?"

Kommentar

Die Libra will Blut, denn niemand beleidigt sie und kommt ungeschoren davon. Doch ihre Opfer sind nicht die einzigen, die heute Nacht zu leiden haben. Für jeden, der bei Rot über die Straße geht, Papier auf die Straße wirft oder sich eines anderen Vergehens schuldig macht, gibt es nur eine Strafe - Tod.

Die Gruppe trifft zufällig auf zwei Libras (eineilige Zwillinge). Wenn die Charaktere etwas Illegales getan haben, verlangen die Libras, daß sie die Sache wieder in Ordnung bringen. Andernfalls eröffnen sie das Feuer (und rufen Verstärkung, wenn sie es mit mehr als einem Charakter zu tun haben). Die beiden werden so lange kämpfen, bis sie von der Überlegenheit ihrer Gegner überzeugt sind. Sie ziehen sich zurück und fordern jetzt auf jeden Fall Unterstützung an (wenn sie es nicht schon längst getan haben).

Die Verstärkung trifft nach 2W6 Minuten ein. Es sind 1W6 Libra-Paare und 1W6-4 Anführer-Paare (ziemlich selten). Wenn die Charaktere auf die Libras geschossen haben, sind sie "unverbesserliche Gesetzesbrecher, die vernichtet werden müssen".

Archetypen

Normaler Libra: Gangmitglied (S. 39, SR) mit einer Beretta 101T, Panzerweste mit Platten und einer Yamaha Rapier.

Libra-Anführer: Gangboß (S. 163, SR) mit einer Ares Predator mit Smartgunverbindung, Panzerjacke und einer Harley Scorpion.

Infos/Connections

Libra hat in der ganzen Stadt Feinde. Wer gegen sie kämpft, kann mit der Hilfe einer Vielzahl von Leuten rechnen, eventuell sogar von potentiellen Feinden.

4

Ein Charakter ist in seiner Wohnung, als plötzlich ein Feuerstoß aus einer Automatikwaffe durch die Wand knallt. Während er sich noch seine Schutzkleidung überwirft und die HK227 lädt, reißt er die Tür auf und erblickt ein Mädchen auf einer Harley im Flur. Ihr flammend roter Irokesenschnitt reicht bis zur Hüfte. Sie trägt eine gepanzerte Synthlederjacke, und eine rauchende Uzi III liegt auf dem Tank der Harley.

Zitate

"Das wurde aber auch Zelt. Ich dachte, du wärst etwas schneller."

"Du hast nicht aufgemacht, als ich geklopft und geklingelt habe."

"He, reg dich nicht auf! Peg ist stubenrein!" (Sie fährt ins Wohnzimmer.)

Kommentar

Josie ist die Anführerin der Mohawks, einer Motorrad-Gang. Ein Killer hat heute morgen ihren Freund erschossen. Um den Mörder hat sie sich bereits gekümmert. Jetzt möchte sie aber, daß der Charakter ihr hilft, die Hintermänner ausfindig zu machen.

Hat der Charakter gute Verbindungen zu den Konzernen, weiß er von einer bestimmten Firma, die den Mohawks nach einem Einbruch eine Lehre erteilen will. Josie hat vielleicht mehr Ärger zu erwarten, als sie ahnt.

Vier andere Bandenmitglieder sind ihr unauffällig gefolgt, um ihr notfalls beizustehen.

Archetypen

Josie: Gangboß (S. 163, SR) mit Motorrad 8 (Spezialisierung: Scorpion) und einem leichten MG (unter dem Sitz des Motorrads versteckt).

Mohawk-Mitglieder: Gangmitglied (S. 39, SR) mit Motorrad 7 (Spezialisierung auf die jeweilige Maschine).

Infos/Connections

Josie hat in der ganzen Stadt Freunde und Connections. Sie kennt sogar einige freiberufliche Sicherheitskräfte.

5

Die Gruppe sitzt jetzt schon seit zwei Stunden im Regen, und wartet auf einen geheimen Konvoi mit neuen Waffen von Ares. Endlich kommt er - aber was haben die Motorradfahrer rings um die Trucks zu suchen?

Zitate (im Armbandradio)

"Stalker Eins an Stalker Vier. Unerwartete Störung überprüfen. Quad 3ZED6."

"Stalker Eins an Mutterhenne. E-T-A D-O-T (Dead on Time)."

"Buff Eins an Stalker Eins. Entschern und drauf! Wiederhole, entschern und drauf! (Über Lautsprecher) HEY, STALKERS! LET'S ROCK 'N' ROLLI!"

Kommentar

Die Stalkers, eine unbekannte Gang aus dem Süden der Stadt, haben mit einem Manager bei Ares einen Handel abgeschlossen, so daß Lone Star aus einem Schutzauftrag rausflog und die Stalkers reinkamen. Als Bezahlung bekommen sie eine Menge Nuyen, neue Motorräder und schwere Waffen.

Vier Konzernrigger steuern die Trucks (alle sind mit Waffenattrappen beladen) über Fernsteuerung. Schließlich muß man keine teuren Lone Star-Leute für ein Ablenkungsmanöver riskieren, wenn dafür auch eine kleine Straßen-Gang zu haben ist.

Die Stalkers halten sich dicht bei den LKWs, immer auf Probleme vorbereitet. Wenn sie diese Begegnung überleben, könnten vielleicht sogar gute Sicherheitswachen aus ihnen werden. Die zwölf Motorräder fahren in einer Standard-Schutz-Formation: zwei vorne, zwei hinten und eines auf jeder Seite der vier Trucks.

Archetypen

Stalker-Anführer: Gangboß (S. 163, SR) mit Panzerjacke, Uzi III, Ares Predator und Funk-Headware.

Normaler Stalker: Gangmitglied (S. 39, SR) mit gefüttertem Mantel und einem Colt America L36.

Infos/Connections

Die Stalkers haben einige Verbindungen zur örtlichen Ares-Filiale und auch einige gute Straßen-Connections.

6

Das Kreischen von Yamahas dringt aus dem 25-stöckigen Parkhaus auf der anderen Seite der Straße. Etwa im 15. Stockwerk kann man Motorräder erkennen, die ständig im Kreis fahren. Ihre Scheinwerfer zucken durch die Dunkelheit. Sollte die Gruppe nach oben gehen, sieht sie einen jungen Mohawk, der von sechs Libras umkreist wird.

Zitate

"Verdammte Plattköpfe! Was is'n los? Reicht sechs gegen einen immer noch nicht?"

"Ihr seid nicht die Gerechtigkeit! Ihr seid Bescheuerte, die anderen Leuten gerne weh tun!"

"Kommt schon, ihr Matschbimen! Ich nehm euch alle mit, wenn ich über'n Jordan geh!"

Kommentar

Als die Libras sich an die Fersen des jungen Mohawks gehängt haben, ist dieser in das Parkhaus geflohen. Eigentlich wollte er aus dem dritten Stock springen, aber die Libras haben ihn bis in den 15. Stock hochgetrieben und hier gestellt.

Well Josie, die Anführerin der Mohawks, vor kurzem die Libras beleidigt hat, wollen sich diese jetzt rächen, indem sie sie kaltmachen. Die anderen Mohawks sind auf der Suche nach dem Jungen, einem recht unerfahrenen Mitglied der Gang.

Wenn die Charaktere mit der Sache zu schnell fertig werden, kann man ruhig etwas Verstärkung für die Libras eintreffen lassen. Natürlich könnten im umgekehrten Fall auch die Mohawks oder Josie selbst als Retter in der Not erscheinen.

Will die Gruppe sich nicht einmischen, stürzt fünf Minuten später ein Motorrad aus dem Gebäude. (Der gefangene Mohawk hat mehr Angst vor den Libras als vor dem tiefen Fall.) Der Spielleiter entscheidet, ob er wie durch ein Wunder am Leben bleibt oder nicht.

Archetypen

Josie: Gangboß (S. 163, SR) mit Motorrad (Scorpion) 8 und einem leichten MG, das auf dem Motorrad montiert ist.

Mohawk-Mitglieder: Gangmitglied (S. 39, SR) mit Motorrad 7 (Spezialisierung auf die jeweilige Maschine).

Gefangener Mohawk: Gangmitglied mit Reflexbooster 2.

Libra-Mitglied: Gangmitglied mit einer Beretta 101T, Panzerweste mit Platten und einer Yamaha Rapier.

Infos/Connections

Banden sind dafür bekannt, weder ihre Freunde noch ihre

1

Ein kleiner Mann, schütteres Haar und ein verbittertes Gesicht. Ein Möchtegern-Shadowrunner.

Zitate

"He, Chummer, du brauchst Unterstützung. Ich bin dein Mann."

"Wenn ihr jetzt lacht, werdet ihr es später bereuen, ihr Narren. Ich hab nämlich gute Freunde."

"Oberflächlich? Ihr Heißsporne wollt das direkt angehen? Kein Wunder bei solchen Deppen."

Kommentar

Der Barkeeper will schon länger Shadowrunner sein, als die meisten Leute auf der Welt sind. Die Charaktere haben aber von ein paar Freunden gehört, daß der Typ beim ersten Anzeichen von Gefahr in Panik gerät und so subtil wie ein Vorschlaghammer ist. Sein einziger Run endete in einem Desaster.

Jetzt reagiert er seinen Frust ab, indem er Runner verpfeift, die er nicht leiden kann. Er hat einige Tische im Lokal mit Wäzen bestückt und erzählt der Polizei einiges von dem, was er so hört.

Archetypen

Barkeeper: Squatter (S. 169, SR) mit Charisma 2.

Infos/Connections

Der Bursche weiß allerhand über geheime und offene Aktivitäten in der Nachbarschaft. Er hat weiterhin einige Paßcodes für RatNet, ein Informatennetzwerk, das von einigen Konzernen unterhalten wird.

Wenn die Charaktere ihn betrügen, kann das ganz schön saftige Probleme bringen.

2

Die Kellnerin ist ziemlich hübsch. Das nutzt sie aus. Sie benutzt Männer und spuckt sie dann wieder aus, wie den Kaugummi, den sie ewig kaut.

Zitate

"Das Berühren der Figuren mit den Pfoten ist verboten. Ich bin keine Schaufensterpuppe, und du kannst dir ja noch nicht mal 'nen Schaufensterbummel leisten."

"Irgendwie bist du niedlich. Hast du jemals daran gedacht, ins Guinness Buch der Rekorde zu kommen?"

"Wenn du mir 'nen Gefallen tust, revanchiere ich mich auch. Du verstehst doch, was ich meine?"

Kommentar

Das Mädchen ist es nicht gewöhnt, von einem Mann einfach sitzengelassen zu werden. Darum ist sie mit ihrer neusten Eroberung auch nicht glücklich - denn der hat genau das getan. Wie rachsüchtig die Kleine ist, konnte er jedoch nicht ahnen. Dummerweise spricht er auch noch im Schlaf.

Der Mann ist ein Wächter bei einem der örtlichen Zaibatsu (japanischer Megakonzern). Im Schlaf hat er von der Ankunft einer Schiffsladung mit Bausteinen für den Konzerncomputer gesprochen. Angeblich sollen sie so codiert sein, daß ein Großrechner sie sofort erkennt. Somit würde die Reaktionszeit

eines IC drastisch verkürzt. Mit einem dieser Chips in seinem Deck könnte ein Decker nach Belieben im entsprechenden Computer sein Unwesen treiben.

Archetypen

Kellnerin: Barkeeper (S. 163, SR), aber Mitfühlendes Zuhören 3.

Ex-Freund: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, SR).

Infos/Connections

Die Kellnerin kennt viele Gerüchte und Klatsch, der über jeden in der Gegend im Umlauf ist. Die meisten Informationen drehen sich aber darum, wer gerade mit wem geht und wer was gerne macht. Außerdem kennt sie die Stammkneipen von fast jedem.

Wenn einer der Charaktere ihre Avancen zurückweist, kann er sich leicht auf ihrer schwarzen Liste wiederfinden.

3

Der Rausschmeißer ist ein riesiger, menschlicher Brutalo, den man im Dunkeln leicht für einen Troll halten könnte.

Zitate

"Ach nee, meintse dat? Willtse mir das nich draußen verklickern, Macker? Un zwar jetzt?"

"Das is kein Hotel, Typ. Wenne pennen willst, machet draußen. Sonst lernste im Schlaf fliegen."

"He, ich kenn da so 'nen Typen mit echt heißer Software. Tierisch gelies Zeug. Willste sehn?"

Kommentar

Der Rausschmeißer hat jegliche Möglichkeit für einen ordentlichen Gedanken verloren, seitdem er das Gebräu, das sein Arbeitgeber als Bier verkauft, in sich reinkippt. Der Bursche meint es aber ehrlich und kann in einem Kampf sogar nützlich sein, hat aber halt schon eine Menge Hirnzellen in Rente geschickt.

Als er eines Abends einen betrunkenen Kunden nach draußen beförderte, fiel diesem ein optischer Chip aus der Tasche. Ein halbirter Decker hat ihm gesagt, das Ganze wäre ein Hammer von einem IC-Brecher. Er verkauft es zu einem Spottpreis, trotzdem schneidet es durch IC wie durch Butter. (Es ist ein Schleicherprogramm-8.)

Benutzt man das Programm aber gegen den Konzern, der es geschrieben hat, wird der ID des Deckers für spätere Maßnahmen in einem Speicher abgelegt.

Archetypen

Rausschmeißer: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, SR), aber Gebräuche (Straße) statt (Konzern) und keine Verhör-Fertigkeit.

Infos/Connections

Der Rausschmeißer weiß einiges über die örtlichen Banden, kleine Konzernschläger und über die Yakuza. Er kennt ein paar interessante Geschichten über einige Prominente, die er nach einer durchzechten Nacht in ein Auto verfrachtet hat.

Lehnen die Charaktere sein Angebot ab, könnte er etwas ungnädig werden, wenn die Charaktere das nächste Mal in seinem Laden Ärger machen wollen.

4

Der Barkeeper ist jung und ziemlich gut. Lange Haare und mechanische Augen. Lässig, aber nicht schlapp.

Zitate

"Ist das nicht irgendwie die Wahrheit? Egal wie weit wir auch mit den Chips kommen, die Frauen werden wir nie verstehen."

"Jesus, das ist echt übel, Macker. Hier, ich geb dir 'n Glas Red Eye aus. Und deinen Hund hat sie auch erschossen, sagst du?"

"Hör mal, Typ, dein 'kleines Mädchen' gehört zu den zehn Meistgesuchten auf der CDC-Liste. Hast du das nicht gewußt?"

Kommentar

Chuck, der Barkeeper, ist ein netter Kerl, eine ausgesprochene Seltenheit im Sprawl. Er hat nicht nur ein mitfühlendes Ohr, sondern ist auch ein Amateur-Schieber, der Freunde zusammenbringt. Kein Runner, der ihn zum Freund hat, muß hungern.

Chuck hat aber ein großes Problem, auch wenn er nichts davon weiß. Vor einiger Zeit hat er jemandem einen Job besorgt. Das Ganze endete aber in einem Unfall bei einem mißlungenem Run auf ein BioTech-Labor. Der Runner infizierte Chuck mit einem Virus, der im Schweiß und durch Husten und Niesen übertragen wird. Die Inkubationszeit beträgt vier Wochen. In dieser Zeit ist die Krankheit ansteckend. Die Chancen stehen recht gut, daß die Charaktere sich auch infiziert haben.

Bei einem Run auf das Labor kann man ein Gegenmittel besorgen, vielleicht noch rechtzeitig, um Chuck zu retten, da dessen Körper auf den Virus heftiger reagiert als ein normaler Mensch.

Archetypen

Chuck: Barkeeper (S. 163, SR).

Infos/Connections

Der Bursche kennt praktisch jeden und weiß von fast allem ein Bißchen. Er ist immer froh, wenn er sein Wissen mit jemandem teilen kann - vorausgesetzt, er verdient auch daran. Wenn man Chuck aber nicht bald untersucht und behandelt, stirbt er.

5

Die Serviererin ist eine hübsche, junge Rothaarige. Sie sieht müde aus und hat Ringe unter den Augen.

Zitate

"Natürlich, wir sind ein Dienstleistungsunternehmen. Das heißt aber nur, daß ich mich um die Getränke kümmere, nicht um die Kunden."

"Nein, ich kann dich nach der Arbeit nicht treffen. Ich muß nach Hause und mich um meinen Sohn kümmern."

"Ich brauche Hilfe, habe aber niemanden, an den ich mich wenden könnte."

Kommentar

Vor etwa sieben Jahren war sie ganze sechs Monate verheiratet. Zur gleichen Zeit, als sie schwanger wurde, landete ihr Mann wegen BTL-Chip-Schmuggels im Gefängnis. Sie hat sich von ihm scheiden lassen und wollte vor ihrer Vergangenheit fliehen, indem sie ihren Namen änderte und in eine andere Stadt zog. Den Job als Kellnerin hat sie vor zwei Jahren

bekommen. Ihren Sohn Donnie hat sie schon öfters erwähnt.

Als ihr Ex aus dem Gefängnis entlassen wurde, hat er nach ihr gesucht. Nachdem er sie gefunden hatte, hat er den Jungen entführt. Er glaubt, daß sie sein Geldversteck ausgeraubt hat und will alles zurück. (Aber es war sein Partner, der ihn beraubt hat.) Er hat damit gedroht, das Kind umzubringen, und das Ultimatum ist bald abgelaufen. Wenn die Charaktere den Burschen in den nächsten 36 Stunden nicht gefunden haben, dann ist Donnie nur noch Geschichte.

Archetypen

Serviererin: Konzernsekretärin (S. 165, SR) ohne Cyberware. Essenz 6, Gebräuche auf (Straße) und Gerüchteküche auf Allgemein ändern. Computer durch Mitfühlendes Zuhören ersetzen.

Ex: Gangboß (S. 163, SR). Hat eine AK-97 und kann damit auch umgehen.

Infos/Connections

Ihr Sohn ist die Informationsquelle der Serviererin. Er erzählt seiner Mutter alles, was seine Klassenkameraden über ihre Eltern sagen. Die Daten müssen vielleicht ein wenig gesiebt werden, sind aber trotzdem gut.

Wenn die Spieler ihr nicht helfen wollen, wird sie wahrscheinlich ihren Ex oder sich selbst umbringen.

6

Der Rausschmeißer ist ein großer Kerl, der klassische Straßensamurai. Schwarze Haut, goldenen Augen und ein vielsagendes Grinsen.

Zitate

"Sollen wir mal rausgehen, Macker? Wir haben kein Sägemehl, darum ist es besser, wenn du die Straße versaut."

"D. ist eine meiner Initialen. Wenn du genug Nuyen investierst, steht es für diskret... Ah, Sie sind ja so großzügig."

"Meinst du den neuen Kon-Vize da hinten? Ich bin ihm einmal begegnet. Er ist in Ordnung. Mag die 'Weiße Dame' bloß etwas zu gern."

Kommentar

Der Rausschmeißer kennt immer eine Geschichte über den einen oder anderen Megastar oder Konzernmanager. Das Ganze klingt meistens ziemlich abgedreht, taucht aber einige Zeit später tatsächlich in den Klatschspalten auf.

Er arbeitet häufig als Leibwächter/Türsteher für irgendwelche High Society-Treffen. Er hat einen guten Ruf, und die Leute trauen ihm. Sein nächster Job ist eine Party für einen Manager, der frisch aus Japan eintrifft. Da er einige Leute braucht, auf die er sich verlassen kann, will er die Charaktere anwerben. Sie müssen jedoch ordentliche Kleidung und versteckte Waffen tragen.

Die Party sollte für die Spieler eher lustig und weniger gefährlich werden. Schließlich müssen die Charaktere sich in die High-Society einfügen. Vielleicht können sie im Laufe des Abends sogar den einen oder anderen Kontakt knüpfen.

Archetypen

Rausschmeißer: Straßensamurai (S. 46, SR). Hat nur eine Fichetti 500 und braucht Tres-Chic Kleidung, unter der er eine Panzerweste tragen kann.

Infos/Connections

Der Kerl kennt eine ganze Menge Leute. Wieviel er aber erzählt, ist direkt proportional dazu, wie sympathisch ihm die Charaktere sind und wie wenig er das Opfer mag.

Wenn die Charaktere sein Angebot ablehnen, wird er ihnen nie wieder einen Job vermitteln oder ihnen irgendwie helfen.

1

Der Mann sieht ganz normal aus. Dunkle Haare und ein Schnauzbart. Er ist nervös und unter seiner Sonnenbräune aschfahl.

Zitate

"Paß auf, Mann. Ich habe gute Verbindungen. La Familia, verstehst du?"

"Aus dem Weg, Chummer, sonst wirst du zu Fischfutter verarbeitet. Der Don hat mir 'nen Auftrag gegeben. Auf deine dämlichen Bemerkungen kann ich da verzichten."

"He, Kumpel, nett dich zu sehen. Wie wär's, willst du nicht 'nem Freund helfen, der ein kleines Problem hat?"

Kommentar

Der Bursche ist nur eine kleine Nummer in der örtlichen Mafia. Obwohl er so tut, ist er keineswegs ein gemachter Mann. Der Mob toleriert ihn, weil einige seiner Verwandten wichtige Positionen in der Organisation bekleiden.

Jetzt waren einige dieser Verwandten aber etwas unvorsichtig bei einem Gespräch in seiner Nähe. Als er dann Informationen über eine geplante Unternehmung an die Polizei ausplauderte, tauchte plötzlich die Polizei auf, und im anschließenden Schußwechsel wurde der Sohn des Dons erschossen.

Jetzt versucht der Bursche verzweifelt zu verschwinden. Er hat ein paar unscheinbare, aber wertvolle Informationen über die örtliche Mafia. Daß er vom Mob verfolgt wird, sagt er aber erst, wenn er sich der Hilfe der Spieler sicher ist.

Kommt jemand nahe genug an den Don heran, um ihm zu sagen, daß das Ganze nur ein dummer Zufall war, läßt er den Schwätzer vielleicht am Leben.

Archetypen

Informant: Städtischer Beamter (S. 170, SR), aber Gebräuche (Straße) statt Stamm. Bewaffnet mit einer Hold-Out-Pistole.

Mafiosi: Mafiosi (S. 113).

Infos/Connections

Der Mann weiß einiges über die persönlichen Eigenheiten der örtlichen Mafiosi. Es kann aber sein, daß er die Spieler betrügt - nicht unbedingt absichtlich, sondern weil er es nicht besser weiß.

2

Die Tochter des Dons ist eine schwarzhaarige, gutgebaute Frau voller Witz und Charme.

Zitate

"Nein, ich habe Freitagabend noch nichts vor. Ins Konzert? Aber gerne."

"Ein paar Schläger werfen die Armen aus einem verlassenem Anwesen. Könnt ihr sie nicht aufhalten?"

"Ich glaube, ich liebe dich. O Gott, wenn mein Vater das erfährt. Wer er ist? Oh, niemand. Ich bin ja so glücklich ..."

Kommentar

Die Frau ist die Tochter des örtlichen Mafia-Dons. In der Klosterschule hat sie erfahren, wer und was ihr Vater wirklich ist. Darum hat sie mit ihrer Familie gebrochen und versucht seitdem, das Übel, das ihr Vater verursacht hat, wiedergutzumachen, indem sie den Armen hilft. Sie hat sowohl genügend Charme als auch Kraft, um, wenn nötig, hart zu sein. Daß sie sich in einen Shadowrunner verliebt, war eigentlich nicht vorgesehen, aber sie genießt diese Erfahrung.

Ihr Vater hat natürlich ein Auge auf sie. In der Gegend, in der sie arbeitet, hat er alle seine Unternehmungen eingestellt. Trotzdem hat er kein Einsehen, wenn es um eine Liebeslei mit einem Shadowrunner geht. Er wird sie von der Straße holen, wenn die Beziehung nicht bald zu Ende ist.

Archetypen

Tochter des Don: Metamenschenrechtlerin (S. 168, SR) mit Charisma 4.

Mafia Don: Mafia Don (S. 112).

Mafiaschläger: Mafiosi (S. 113), jeder trägt eine MP und eine Pistole.

Infos/Connections

Da sie mit ihrer Vergangenheit gebrochen hat, wird sie nichts Eindeutiges über die Familien in der Gegend erzählen. Alles, was sie sagt, sind Andeutungen wie "Ich habe gehört, daß X für die Verkaufsautomaten verantwortlich ist."

Wenn die Charaktere sich von ihr trennen, werden sie in Zukunft nichts mehr von ihr hören.

3

Der Händler ist ein ganz normaler Mann, hat aber einen gehetzten Blick. Derangiert und ängstlich, ungewaschen und ungekämmt.

Zitate

"Sie haben unser Kätzchen an die Tür genagelt. Das sind Bestien. Sie haben gesagt, mein Sohn wäre als nächster an der Reihe. Was soll ich nur machen?"

"Ja, zwei gebrochene Rippen. Sie haben gesagt, das wäre nur eine Warnung. Meine Frau hat mit den Kindern die Stadt verlassen."

"Was soll das heißen, ich brauche keine Waffe? Die sind hinter mir her. Ich muß doch irgend etwas machen, oder? Ich bin kein Feigling."

Kommentar

Ein alter Bekannter eines Charakters hat alle seine Ersparnisse in eine Reihe Verkaufsautomaten gesteckt. Nach einer langen Durststrecke werfen seine Kaugummi-, Süßigkeiten- und Getränkeautomaten endlich Gewinn ab.

Da er klein angefangen hat, hat die Mafia ihn zu Anfang übersehen. Jetzt wollen sie aber 60 Prozent seiner Einnahmen, dazu ihren Anteil an den bisherigen Gewinnen. Der örtliche Mafia-Don läßt aber mit sich reden. Er hat zwar eine Unmenge Schläger, aber keine Runner. Wenn man ihm den einen oder anderen Dienst erweist, übernimmt er den "Schutz" für euren Freund.

Archetypen

Hilffloser Händler: Städtischer Beamter (S. 170, SR) mit einer Hold-Out-Pistole.

Mafia Don: Mafia Don (S. 112).

Mafiaschläger (6): Mafiosi (S. 113), jeder trägt eine MP und eine Pistole.

Infos/Connections

Der Freund hat ein paar Connections auf der "sauberen" Seite der Straße. Weit wichtiger ist aber, daß seine Automaten ziemlich weit verbreitet sind. Als Auffüller oder Mechaniker verkleidet kommt man fast überall rein.

Wenn die Spieler ihm nicht helfen, hören sie einige Zeit später, daß er bei einem Lagerhausbrand umgekommen ist.

4

Der Eintreiber ist ein Ork mit kleinen Schweinsaugen und fleckigen Hauern. Sein Verhalten ist genauso übel wie sein Atem.

Zitate

"Hia steht aba, dassu die Yens schuldest. Bezahl den Kram, oda wia schneldn sie aus deina Haut."

"Welcha Kredit? Verarsch mich nich, Macka. Du has die Sichaheit für Rattengesichts Wechsel übernommen."

"Ich lüg nich, da iss deine Untaschrift. Na un, iss 'n 'X'. Ich weiß aba, daß du es wa's, well, Rattengesicht hat's mia gesacht, bevor er hopsgegangen is."

Kommentar

Rattengesicht, eine Made, die ihr entfernt kennt, hat sich bei einem Kredithal Geld geliehen. Wegen extremer Säumigkeit wurde er kurzerhand erschossen. Einer der Charaktere hat aber angeblich für den Wechsel die Sicherheit übernommen, obwohl er bisher nie etwas davon gehört hat.

Dem Kredithal ist es egal, wer ihm das Geld zurückzahlt. Hauptsache, er bekommt sein Geld (20.000 Nuyen plus 50 Prozent Zinsen und Mahngebühren pro Tag). Der Runner ist ein guter Kandidat, weil er eben ein Runner ist und damit einen gewissen Ruf hat.

Sowohl der Eintreiber als auch sein Boß sind angreifbar, da beide in die eigene Tasche wirtschaften. Der Kredithal will, daß die Charaktere ihm das Geld vor einer Prüfung durch die Mafia verstecken. Übernimmt der Charakter den Auftrag, kann er den Wechsel vergessen, hat aber vielleicht einen Don verärgert.

Archetypen

Eintreiber: Orksöldner (S. 41, SR). Keine Rüstung und nur eine Ares Predator.

Kredithal: Barkeeper (S. 163, SR).

Falls nötig, kann man einen Mafia-Don und die Mafiosi aus den vorigen Begegnungen benutzen.

Infos/Connections

Der Ork weiß, wer wem was schuldet. Die Spieler können ihm den einen oder anderen Wechsel abkaufen, um so ein Druckmittel gegen jemanden in der Hand zu haben.

Wenn die Charaktere sich nicht um den Kredit kümmern, wächst er immer mehr an, bis der Kredithal seinen Don bittet, das Geld einzutreiben.

5

Ein normaler Mafiosi. Freundlich, aber arrogant. Sehr stolz auf die guten Beziehungen zu seinem Boß.

Zitate

"Ich und Vinnie waren vor'n paar Tagen die ganze Nacht auf Tour. Wir haben ein paar Trideo-TänzerInnen kennengelernt und bis zum Morgen durchgemacht."

"Vinnie sagt, ich bin seine Nummer 1. Die Ladung von Aztechnology hat ihm glatte 25.000 Nuyen Gewinn gebracht."

"Vinnie ist mein bester Kumpel. Ich hab ihm von euch Jungs erzählt. Er will euch treffen. Könnte sich für euch lohnen."

Kommentar

Vinnie gehört zu einem Familienzweig, der gerade bei einem Streit den kürzeren zieht. Der gegnerische Don läßt

seine Killertruppe am laufenden Band Überstunden machen. Vinnie hat jetzt vor, die gegnerische Kriegskasse auszuplündern, indem er einen Run in ihr Gebiet finanziert. Darum hat er seinen loyalsten Mann losgeschickt, einige Runner zu finden. Dummerweise hat es Vinnie aber erwisch, und er hat auch noch alles über den Auftrag ausgeplaudert. Jetzt sind die Killer auf der Suche nach dem Boten.

Die Mafiosi tauchen auf wie in den alten Gangsterfilmen; auf einmal sind die Charaktere mitten in einem Bandenkrieg gefangen. Ihre Überlebenschancen sind nicht sehr gut, es sei denn, sie können den Don von ihrer Unschuld überzeugen.

Archetypen

Kleiner Schläger: Mafiosi (S. 113).

Killer: Früherer Konzernmann (S. 37, SR).

Falls nötig, kann man den **Mafia Don** aus **Begegnung 2** benutzen.

Infos/Connections

Der Clown weiß nur sicher, was er als nächstes machen will.

Wenn die Charaktere sein Angebot in aller Öffentlichkeit ablehnen, lassen die gegnerischen Killer sie vielleicht in Ruhe. Der Schläger will Vinnie aber nicht enttäuschen.

6

Hochgewachsen, lässig, ein 2000-Nuyen Anzug, der fast schon blendet. Er haßt es, wenn ihn die Leute einen eingebildeten Schnösel nennen.

Zitate

"Aber, meine Herren, wie dumm zu glauben, Sie könnten das vor mir verbergen."

"Wir wissen doch beide, daß du es hast. Gib es mir einfach, sonst Sorge ich dafür, daß ein paar von Roccas Freunden dir einen 'Besuch' abstatten."

"Ich verhandle nicht. Das überlasse ich Rocco und Shea. Mir gefällt die Art, wie sie... reden."

Kommentar

Richard, ein kleiner Mafiaboss, schafft es irgendwie, für zwei verschiedene Familien gleichzeitig zu arbeiten. Jetzt, wo aber ein Grenzkrieg zwischen seinen beiden "Gönnern" ausgebrochen ist, hat er Probleme. Glücklicherweise ist Vinnie gestorben, ohne ihn zu verraten. Dummerweise hatte der aber einen Chip mit Richards persönlichem Tagebuch. Vinnies Bote schwört, daß er den Chip einem der Charaktere gegeben hat, der mit einem von Vinnies Jungs zusammenhing.

Richard braucht den Chip so schnell wie möglich, riskiert er doch, daß sein Don herausbekommt, wie er sich auf Kosten beider Selten bereichert.

Die Charaktere wissen natürlich nicht, wovon er redet. Der Bote wollte den Chip so schnell wie möglich loswerden und hat ihn einem der Charaktere unbemerkt untergeschoben. Vielleicht hat Slick Mickey (der Bote) die Gruppe aber nur vorgeschoben, damit er den Chip behalten kann.

Der Don weiß inzwischen aber schon von Richards kleinem Nebenverdienst. Wenn die Gruppe zuviel mit ihm zu schaffen hat, kann er sicherlich einen Mengenrabatt für sie auf dem Friedhof ausmachen.

Archetypen

Kleiner Mafiaboss: Mafiosi (S. 113), aber ohne Waffenlosen Kampf.

Rocco und Shea: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, SR).

Infos/Connections

Bei Richard sind, was Informationen angeht, alle Hoffnungen vergebens. Was auch immer die Charaktere machen, nichts wird ihm recht sein.

1

Etwa 30 Kaufleute aus der Nachbarschaft stehen um jemanden herum. Wenn die Charaktere näher herangehen, erkennen sie, daß sie einen Mann umringen, dessen Anzug vor fünf Jahren vielleicht einmal modern war. Er liest von einer Hardcopy eine Reihe von Namen ab. Jedesmal tritt ein Mann aus der Menge vor und übergibt ihm etwas. Obwohl der Mann ganz alleine und offensichtlich unbewaffnet ist, haben seine Zuhörer Angst vor ihm.

Zitate

"Takashi-san, Restaurant Rising Lotus, 900 Nuyen."

"Weiß jemand, wo Miller-san hingegangen ist? Ihr wißt doch, wie ich Hausbesuche hasse."

"Du enttäuscht mich, Theresa. Ich dachte, du wärest zu schlau, um mich zu belügen."

Kommentar

Wenn er auch nicht so bekannt ist, so ist Andrew Musai doch ein skrupelloser Yakuza, dessen Gebiet dreimal so groß ist wie das anderer Eintreiber. Er zweigt nur sehr wenig in die eigene Tasche ab und treibt seine Gelder unerbittlich ein. Seine Art, die Leute zu ihren wöchentlichen Zahlungen zu bringen, ist das "Antreten". Hier sieht jedermann, wie viele Leute ihm gehorchen müssen.

Andrew wird sich nicht mit den Charakteren abgeben. Statt dessen wird er sich ihre Namen einfach merken und sie weiterleiten, ohne selbst in die Sache verwickelt zu werden. Er gibt sich immer äußerst zivilisiert und wird niemals mit jemandem streiten. Keiner will aber mit ihm herumspielen, denn wer weiß, was sich hinter seinem höflichen Benehmen verbirgt.

Archetypen

Andrew Musai: Konzernmann (S. 165, SR).

Yakuza-Schläger (Charaktere x 1.5): Mafiosi (S. 113).

Umstehende: Passant (S. 116).

Infos/Connections

Andrew hat viele wertvolle Connections, auf der Straße und in der Yakuza. Wenn aber bekannt wird, daß die Charaktere mit ihm zusammenarbeiten, wollen die meisten Leute auf der Straße nichts mehr mit ihnen zu tun haben.

2

Zwei Männer und drei Frauen kommen aus einem Hauseingang weiter unten auf der Straße. Eine Frau schreit und versucht verzweifelt, sich aus dem Griff der beiden Männer zu befreien.

Zitate

"Hilf! Will mir denn niemand helfen?"

"Sie wollen mich umbringen! Hilf! Sie wollen mich..." (Patsch!)

"Yo, Chica. Wir machen doch bloß einen kleinen Ausflug, sonst nix."

Kommentar

Das schreiende Mädchen heißt Laurie. Sie ist Sekretärin bei Bright Sky Inc., einer Yakuza-Scheinfirma. Als sie vor zwei Wochen kündigte, hat sie alle Codewörter für die Konten der

Firma mitgenommen - Daten im Wert von mehreren Millionen. Die Yaks haben auf ihren Kopf 250.000 Nuyen ausgesetzt. Die vier Leute wollen sie jetzt zu einem kleinen Verhör nach Bright Sky bringen.

Laurie hat das Geld von den Konten (7,5 Millionen Nuyen) auf einen bestätigten Credstick übertragen und diesen im Keller ihres Hauses versteckt. Sie gibt das Versteck nicht preis, weil sie weiß, daß die Yaks sie danach umbringen werden.

Wenn die Charaktere nicht einschreiten, wird das Mädchen in einen Toyota Elite gezerrt und weggebracht. Andernfalls versuchen die beiden Frauen die Gruppe aufzuhalten. Notfalls lassen die beiden Männer Laurie, los um auch einzugreifen. Laurie versucht sofort wegzulaufen, und eine wilde Verfolgungsjagd beginnt. Keiner der vier trägt Automatikwaffen.

Archetypen

Laurie: Konzernsekretärin (S. 165, SR).

Kopfläger: Straßensamurai (S. 46, SR).

Infos/Connections

Laurie bedankt sich herzlichst bei den Charakteren und verschwindet dann auf Nimmerwiedersehen.

3

Eine Connection gibt den Charakteren den Tip, daß in einem Schließfach in einer Monorail-Station eine nette Überraschung auf sie warten könnte. Tatsächlich finden sie eine Sporttasche mit mehreren HK227, Muniton und einigen Granaten. Dummerweise tauchen im gleichen Moment fünf Männer auf, umzingeln die Gruppe und bedrohen sie mit ihren Waffen.

Zitate

"Einen wunderschönen guten Tag. Ich glaube, Sie haben da etwas, das mir und meinen Freunden gehört."

"Vielleicht möchten Sie mir jetzt doch die Tasche geben?"

"Domo arigato." (Tritt beiseite) "Tötet sie."

Kommentar

Tomoguchi-san hat vor kurzem seinen Oyabun umgebracht und will dessen Platz in der Yakuzahierarchie einnehmen. Ein anderer Oyabun hat sich aber das alte Gebiet einverleibt. Tomoguchi mußte sich jetzt beeilen, damit ihn niemand mit dem Mord in Verbindung bringen kann. Darum versteckte er die Mordwaffen in dem betreffenden Schließfach.

Einer der Männer, die ihm bei dem Mord geholfen haben, hat inzwischen aber die Seiten gewechselt und Kenor, Asanos Nachfolger, über das Versteck informiert. Sobald er davon hörte, eilte Tomoguchi so schnell er konnte zu dem Versteck. Als er sieht, wie die Charaktere die Waffen aus dem Schließfach nehmen, hält er sie sofort für Abgesandte von Kenor, die die Waffen stehlen sollen.

Tomoguchi weiß, daß Kenor ihn umbringt, sobald er Beweise in der Hand hat.

Archetypen

Tomoguchi: Yakuza-Boß (S. 173, SR).

Kenor: Yakuza-Boß.

Bewaffnete (4): Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, SR).

Infos/Connections

Tomoguchi und Kenor haben beide weitreichende Verbindungen unter den Yakuza.

4

Der Job ging von Anfang an daneben. Nicht nur, daß die Typen von Eagle einen Panzer vor dem Gebäude stehen hatten, sondern die Sicherheitskräfte haben die Gruppe auch noch auf dem Weg nach drinnen entdeckt und ihr beinahe das Fell über die Ohren gezogen, als sie wieder raus wollte. Endlich draußen, ist sie auch noch einer Streife dreier Blocks von dem Gebäude entfernt in die Arme gelaufen. Während die Charaktere noch in der Verwahrzelle sitzen, kommt plötzlich ein Kerl, um mit Ihnen zu reden. Und der ist garantiert keiner von den Sicherheitstypen.

Zitate

"Guten Abend. Ich würde Ihnen gerne ein geschäftliches Angebot machen."

"Sagen wir, daß ich Ihnen ein Alibi liefern könnte, wenn Sie mein Angebot annehmen."

"So ka. Ich verstehe, daß Sie sich um Wanzen Sorgen machen. Aber keine Angst, in meiner Nähe sind sie außer Funktion."

Kommentar

Noch bevor Kenshiro Kenor, ein Yakuza Oyabun, einigen Leuten Probleme machen konnte, hatten ihm die Charaktere den Job abgenommen. Er ist gleichermaßen zufrieden wie auch ein wenig vergnügt.

Jetzt ist die Gruppe in der Klemme, und obwohl sie Kenor indirekt geholfen hat, kann er sie nicht ohne guten Grund unterstützen. Also macht er ihnen ein Angebot.

Zur gleichen Zeit, in der die Charaktere bei Eagle eingedrungen sind, waren seine Leute mit einem ähnlichen Auftrag in der Nähe befaßt. Indem er einige Videobänder abändert und hier und da einen eindeutigen Beweis plaziert, könnte er die Gruppe von jedem Verdacht reinwaschen. Im Austausch möchte er das Versprechen, daß sie ihm in Zukunft einen Dienst erweisen werden.

Wenn die Gruppe ablehnt, wird Kenor sich Ihre Hilfe durch Erpressung sichern.

Archetypen

Kenor: Yakuza-Boß (S. 173, SR).

Infos/Connections

Kenor weiß allerhand über die Yakuza, andere Verbrecherorganisationen und über einige wichtige Leute.

5

Die Harley eines Charakters ist in die Luft geflogen und hat dabei auch noch die Rapier seiner Freundin zerstört. Die Freundschaft ging daraufhin ziemlich schnell in die Brüche. Und wer weiß, ob es nicht noch schlimmer kommt?

Zitate

(Mit ausdruckslosem Gesicht) "Da ist 'ne Bombe in meinem Sloppy Soy."

"Was soll das heißen, DocWagon sagt, ich bin tot? Ich bin es ganz bestimmt, wenn Sie nicht bald kommen!"

"Das letzte Gericht auf der Spelsekarte heißt 'Tod a la Gratin'. So wie der Tag heute angefangen hat, werd ich das bestimmt nicht bestellen."

Kommentar

Ein Yakuzakiller ist einem der Charaktere auf der Spur. Nachdem er sein Ziel mehrere Wochen überwacht hat, ist er jetzt bereit zuzuschlagen, und seine Zielperson wie befohlen auszuschalten.

Der Killer hat einen Überheblichkeitskomplex, den er einfach nicht loswerden kann. Er hat den DocWagon-Vertrag des Charakters gekündigt und den Konzernen mitgeteilt, daß seine SIN neu vergeben werden kann. Der Charakter sollte leicht feststellen können, daß jemand hinter ihm her ist. Die einzigen Fragen sind nur, wer und wieso.

Der Spielleiter sollte entscheiden, warum der Yakuzakiller hinter dem Charakter her ist. Hat er vielleicht jemanden zufällig betrogen? Geht er mit dem Mädchen eines Yaks? Will jemand sich einen Namen machen? Oder hat jemand einen Fehler gemacht und die Charaktere versehentlich angeschwärzt?

Mit Bomben und Unfällen, wie sie selbst Bugs Bunny nie erlebt hat, wird der Charakter auf jeden Fall große Schwierigkeiten haben, seinem Business wie gewöhnlich nachzugehen. Ihm wird wohl auch klar, warum er DocWagon jedes Jahr soviel Geld in den Rachen wirft. Vorausgesetzt, er überlebt.

Archetypen

Yakuza-Killer: Killerelf (S. 164, SR).

Infos/Connections

Der Killer kann die Charaktere mit einem Yakuza-Schieber zusammenbringen - wenn jemand Mut genug hat, ihn anzurufen und zu fragen: "Warum, zum Teufel, willst du mich umbringen?"

6

Fast die Hälfte ihrer Bekannten hat die Charaktere vor diesem Auftrag gewarnt. Es würde sie umbringen, haben sie gesagt. Die andere Hälfte hat sie daran erinnert, wieviel Geld die Sache einbringt und daß sie es ihrem Ruf schuldig sind. Aber jemand anders ruft sie an, und diesem Druck kann man nicht widerstehen ...

Zitate

"Konnnichi wa, Gentlemen. Ich bin begierig, daß Sie in einer bestimmten Sache, die uns beiden am Herzen liegt, weiterarbeiten..."

"Ich glaube nicht, daß Sie dumm sind."

"Sie haben die Wahl. Entweder folgen Sie meinen Wünschen, oder ich werde Ihre Geheimnisse offenbaren."

Kommentar

Oyabun Indiri hat in seinen Aufzeichnungen einige Informationen über die Vergangenheit eines Charakters entdeckt, die so schrecklich sind, daß sie nicht an die falschen Leute gelangen dürfen. Indiri möchte ihn eigentlich nicht erpressen, hat aber keine andere Wahl.

Er begegnet den Charakteren voller Respekt. Obwohl gaijin (Nicht-Japaner), sind sie doch intelligente Leute.

Archetypen

Oyabun Indiri: Yakuza-Boß (S. 173, SR).

Infos/Connections

Diese Begegnung gibt dem Spielleiter die Möglichkeit, die Handlung in eine ihm genehme Richtung zu lenken.

1

Die Charaktere feiern in ihrer Stammkneipe den letzten erfolgreichen Auftrag, als sie von einem Jungen angesprochen werden. Er hat alles, was ein Runner braucht, aber der ganze Kram ist funkelnelneu.

Zitate

"Hey, Leute. Man hat mir gesagt, ihr wäret die Besten. Ich möchte gerne mal mit euch reden."

"So jung bin ich auch nicht. Ich bin 19. In unserem Beruf kann es ganz nützlich sein, jung auszusehen."

"Ich sag euch was. Probiert es mit mir. Seht selbst, ob ich so gut bin, wie ich behaupte."

Kommentar

Roy Baker ist der 15jährige Sohn eines städtischen Konzern-Vizes. Er hat beschlossen, Shadowrunner zu werden. Also hat er sich für 100.000 Nuyen Ausrüstung gekauft und will jetzt trainiert werden. Er glaubt fest, daß er das Zeug zu einem Shadowrunner hat. Tatsächlich weist er auch einige nützliche Fertigkeiten auf. Damit, und mit seiner Ausrüstung, könnte er sich als nützlicher Verbündeter erweisen. Natürlich ist sein Vater nicht glücklich über die Tatsache, daß sein einziger Sohn ein Shadowrunner werden will. Darum hat er die Leute von der Sicherheit losgeschickt, und die mögen es gar nicht, daß man den Jungen entführt hat. (Schließlich kann Papa nicht zugeben, daß sein Sohn abgehauen ist.)

Archetypen

Roy Baker: Gangmitglied (S. 39, SR). Alle Fertigkeiten um 2 reduzieren.

Christopher Baker: Konzernmann (S. 165, SR).

Sicherheitsbulle: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, SR).

Infos/Connections

Roy kennt eine Menge Konzernleute und weiß, wie sie denken und reagieren. Weiterhin hat er solche Unmengen an Ausrüstung, daß man fast alles, was man sucht, unter seinen Vorräten finden kann.

2

Ein Mädchen spricht den Anführer der Gruppe an. Sie ist etwa zwanzig Jahre alt und trägt Synthlederklamotten in einem archaischen Modestil. Ihr Haar ist hellblau mit vereinzelt Silbersträhnen. Sie kaut wie besessen auf einem Kaugummi und versucht sich an einem Akzent aus den fünfziger Jahren.

Zitate

"He, Mann. Hab'n Angebot für dich."

"Mein Alter ist Geoffrey Dugal. Schon mal von ihm gehört?"

"Tja, ich muß, wie sagt man, aus seinem Blickfeld verschwind'n. Daddylein soll mir nich finden."

Kommentar

Charity Dugal ist die Tochter von Geoffrey Dugal, einem englischen Adligen, der in den Sprawl gezogen ist, um für Walker Data Systems - der ersten Adresse für Computersicherheit - zu arbeiten. Charity, jetzt unter dem

Straßennamen Arrow bekannt, ist mit einem Punk namens Riggi von zu Hause ausgerissen. Mr. Dugal hat sofort die Kavallerie gerufen, so daß sie nirgends mehr sicher ist.

Arrow möchte, daß die Charaktere ihr eine neue Identität besorgen und ihr altes Ich in einem fingierten Unfall verschwinden lassen. Sie kann gut zahlen, wenn sie auch nicht reich ist. Papa ist reich und vielleicht auch bereit, für Informationen zu zahlen.

Archetypen

Arrow: Passant (S. 116).

Riggi: Gangmitglied (S. 39, SR).

Geoffrey Dugal: Mr. Johnson (S. 168, SR).

Infos/Connections

Arrow kennt einige von den jüngeren "Konzernpennern". Durch sie hat sie Verbindungen in die meisten Konzerne. Riggi kann, als Mitglied der Royal Reapers, 2W6 andere Reapers zusammentrommeln.

4

Ein kleine, nicht mehr ganz junge Dame stürmt auf euch zu und schubst jeden beiseite, der ihr im Weg steht. Sie hat eine Wolltasche über der Schulter und auf dem Kopf einen albernem Hut voller Blumen.

Zitate

"Ich bin Kitty Cooper. Mein Ehemann, bald wohl Ex-Ehemann, ist Ricky Cooper. Ich will, daß ihr mir helft, ihn loszuwerden."

"Ich habe Technotron mit ihm aus dem Nichts aufgebaut. Jetzt glaubt er, ich wüßte nichts von dieser Schlampe."

"Er hat Geld unterschlagen, hat Tausende von underworld markers in seinem Büro versteckt. Jetzt werde ich ihm das Geld wegnehmen."

Kommentar

Die alte Dame kann sich noch an Zeiten erinnern, als Technotron bloß ein kleiner Laden war und keine Kette mit 34 Filialen. Sie und ihr Mann haben hart gearbeitet, doch es hat sich gelohnt. Beide sind Mitte 50, aber immer noch gut drauf.

Vor sechs Monaten hat Richard Cooper seine Frau vom Posten des Vizepräsidenten enthoben und ihr die Leitung einer Filiale in Downtown übertragen. Vor drei Monaten begann sie dann zu vermuten, daß er ein Verhältnis mit einer Anderen hat.

Eine Eingebung riet ihr, die Bücher zu überprüfen, und tatsächlich fehlten Hunderttausende Nuyen. Kitty will jetzt in das Büro ihres Gatten einbrechen und die underworld markers und Kontonummer stehlen. Da ihr Mann ein sehr schlechtes Gedächtnis hat, benutzt er immer noch die gleichen Zugriffs-codes wie vor 31 Jahren. Kitty kennt sie, möchte aber Rückendeckung haben.

Das Ganze sollte man so lustig spielen wie möglich. Man stelle sich nur eine kleine Mittfünfzigerin vor, die einen Safe knackt, Unmengen markers in Taschen stopft, um dann schwerbeladen wieder abzusuchen.

Archetypen

Kitty: Schieberin (S. 169, SR).

Richard: Schieber mit -1 auf allen Fertigkeiten.

Infos/Connections

Kitty ist eine lustige Dame mit Verbindungen zu einer Unzahl von Leuten im gleichen Geschäft. Sie ist ideal geeignet, um hilfsbereiten Charakteren Geld zu geben, mit Tips auszuheilen oder irgend etwas anderes zu machen, wozu sie gerade Lust hat.

4

Das ist die größte Party in der ganzen Stadt. Keiner weiß, wer bezahlt, aber alles ist umsonst. Unter den Tausenden von Leuten in der Halle entdecken die Charaktere eine rothaarige Gestalt, die sie vom Trideo her kennen.

Zitate

"O mein Gott, da ist Sean Benton! Ich muß unbedingt ein Autogramm haben!"

"Was macht Sean bloß hier? Ich hätte nie gedacht, ihm hier zu begegnen. Was meinst du, ob er das alles hier bezahlt?"

"Vielleicht. Reich genug ist er. He, was macht denn der Typ mit der Kanone da?"

Kommentar

Sean Benton ist der König der Urban Brawl Spieler. Er hat sein Geschäft auf den Straßen gelernt und bekommt jetzt ein Spitzengehalt von einem Konzern. Trotz seines Millionenvermögens ist er innerlich noch immer ein Kind der Straße. Darum gibt er auch alle paar Monate eine Party, zu der jedermann kommen kann. Benton bleibt im Gewühl meistens unerkannt.

Aber diesmal nicht, Kumpel. Auf dieser cybermäßigsten aller Partys entdecken einige Gang-Leute Sean. Einer von ihnen ist sicher, daß Sean ihm das Mädchen ausgespannt hat, und jetzt will er sich mit seinen Freunden rächen. Sie ziehen plötzlich ihre Fichetti 500s und versuchen nahe genug an Sean heranzukommen, um auf ihn zu schießen. Wenn die Charaktere Sean retten, wird die Menge sie zu Helden machen. Benton wird ihnen auf jeden Fall dankbar sein. Soviel Spaß hatte er schon seit Jahren nicht mehr. Wenn sie ihn jetzt auch noch auf einen Run mitnehmen würden...

Archetypen

Sean Benton: Gang-Boß (S. 167, SR) mit Sporn.

Bandenmitglieder: Gangmitglied (S. 39, SR). Alle haben gefütterte Mäntel und Fichetti 500s.

Infos/Connections

Sean ist der amtierende Champion im Urban Brawl Ring und hat viele Kontakte im Sportgeschäft.

5

Auf dem Heimweg nach einer durchzechten Nacht bemerkt ein Charakter plötzlich, daß er verfolgt wird. Praktisch im gleichen Augenblick pfeifen ihm Querschläger von einer nahe gelegenen Mauer um die Ohren. Dem Geräusch nach muß es ein großes Kaliber sein. Während er einigen Mauerstücken ausweicht, erhascht der Charakter einen Blick auf eine weißgekleidete Gestalt mit einem Safarihut!

Zitate

"Verdammt, daneben. Gib mir eine andere Waffe, Pete. Die hier ist leer."

"Er hat schon vier Minuten durchgehalten. Beeindruckend, aber ich habe schon Bessere gesehen."

"Die beste Jagd seit Jahren."

Kommentar

Dale Winters war ein berühmter Großwildjäger in Afrika, bevor die Stämme ihn und fast alle anderen Weißen ausgeworfen haben. Alles, was er seitdem versucht hat - Spielen, Börsengeschäfte, Frauen, Clubs für reiche Konzernleute - war langweilig.

Auf einem Spaziergang überfiel ihn jedoch eines Abends ein Räuber. Nach einem kurzen Handgemenge tötete Winters den Angreifer. Als er auf die Leiche zu seinen Füßen blickte, durchfuhr ihn ein wohliges Schaudern. Jetzt wußte er, was er machen konnte. Er würde wieder auf Großwildjagd gehen, aber diesmal auf die Bestien des Sprawl. Jetzt waren Menschen seine Beute.

Seitdem ist er mit seinen drei Gewehrträgern auf der Jagd nach Shadowrunnern. Mit ihren Jagdgewehren und Raketenwerfern wollen sie jede Beute zur Strecke bringen.

Archetypen

Dale Winters: Söldner (S. 40, SR) mit Sportgewehr.

Träger: Straßen-Cop (S. 171, SR). Jeder hat ein Sportgewehr, einer trägt zudem einen Raketenwerfer.

Infos/Connections

Dale ist reich und unterhält gute Verbindungen zu Leuten, die sich auf die Herstellung und den Verkauf von Waffen spezialisiert haben.

6

Stacy Simpson, ein recht bekanntes Simsinn-Sternchen, will einen der Charaktere treffen. Wenn er Glück hat, sucht sie nach einem Co-Star.

Zitate

"Hi, ich bin Stacy. Bestimmt kennst du mich. Ich kenne dich auf jeden Fall."

"Du kennst mich bestimmt aus Vampire um Mitternacht, meinem ersten Erfolg. Ich habe aber vorher schon etwas gemacht - ein Stück Mist namens Biß des Barghest."

"Ich möchte, daß du mit Tad Cross redest - ihm gehört Barghest - und ihn überzeugst, daß er diese Abscheulichkeit nicht veröffentlicht."

Kommentar

Wie jede aufstrebende SchauspielerIn mußte auch Stacy eine Menge anderer Jobs annehmen, bevor der Ruhm sich einstellte. Neben Jobs als Kellnerin, singender Telegrammbotin und Taxifahrerin hat sie unter dem Namen Vicki Menner auch ein recht unbekanntes Simsinn-"Epos" gemacht. Dieses blillige, vieldiskutierte "Epos" ist der letzte Müll. Allein das Wissen, daß es existiert, macht Stacy nervös.

Die einzigen Möglichkeiten, Tad zu überzeugen, daß er Barghest aufgibt, sind (1) ihm sagen, daß er sonst ein toter Mann ist, oder (2) ihm zu ermöglichen, eine neue, teurere Version des Ganzen zu drehen. Ironischerweise ist Cross auch noch in die göttliche Miss Simpson verliebt.

Archetypen

Stacy Simpson: Simsinn-Star (S. 119).

Tad Cross: Medienproduzent (S. 167, SR).

Infos/Connections

Sowohl Stacy als auch Tad haben Connections in der strahlenden Welt der Simsinn, die von Tad sind aber weitreichender.

1

Tadashi ist ein höflicher, japanischer Gentleman fortgeschrittenen Alters. Obwohl er zurückgezogen lebt, ist er immer auf der Hut, wenn etwas Ungewöhnliches passiert. Er ist in Begleitung eines Leibwächters.

Zitate

"Ich benötigte gewisse Informationen, und ein Bekannter meint, sie könnten Sie mir verschaffen."

"Vielleicht haben Sie schon einmal von der Muräne gehört. Ihre Sicherheitseinrichtungen sollen unüberwindlich sein."

"Sie behaupten doch, Sie wären die Besten. Wie können Sie da vor ihr Angst haben."

Kommentar

"Muräne" ist der Straßename von Fuyitama Ichikun, der CEO von Happy Memories, einer örtlichen Gruß-Fax-Firma. Der ältere Herr ist Tadashi, ihr Vater und Direktor von Fuyitama Communications und somit auch Besitzer von Happy Memories. Ein Gerücht, daß seine Tochter ihn beseitigen will, hat sein Büro in Osaka erreicht. Jetzt will er seine Zweifel beseitigen.

Ichikun ist nicht nur schön, sondern auch eine gnadenlose und fähige Deckerin. Kommt ein Charakter durch das Sicherheitssystem der Firma, dann wartet ihr eigenes erst noch auf ihn. So mancher mag dann wünschen, er wäre im Bett geblieben.

Der Spielleiter sollte über die Beweggründe der Charaktere entscheiden. Will die Muräne wirklich ihren Vater ersetzen? Hat die Yakuza vielleicht damit zu tun? Und warum verbirgt sie sich hinter einem Dutzend Leibwächter?

Archetypen

Fuyitama Tadashi: Konzernmann (S. 165, SR).

Fuyitama Ichikun: Decker (S. 34, SR).

Leibwächter: Leibwächter (S. 103).

Infos/Connections

Obwohl er ein Konzernmensch ist, bleibt Tadashi keinen Dienst schuldig und könnte in Zukunft einem Charakter aus Problemen helfen.

2

Eines Abends werden die Charaktere in einer Bar von einem jungen, rothaarigen Typ in Synthlederklamotten angesprochen. Von der anderen Seite der Bar beobachten ihn einige andere Männer in Urban Brawl Ausrüstung.

Zitate

"Hi, mein Name ist Sean Benton. Klar, ich wußte, daß ihr schon von mir gehört habt. Genauso wie die da."

"Ich möchte euch um einen Gefallen bitten. Eigentlich bin ich hergekommen, um ein wenig zu entspannen. Aber jetzt rennt jeder Möchtegern-Brawler hinter mir her."

"Es wird dir Spaß machen. Was kann da schon schiefgehen?"

Kommentar

Sean Benton, der heißeste Newcomer im Urban Brawl Ring, hat eine Nachahmerwelle ausgelöst, die alles übertrifft, seit alle Splatman-Simsinn-Junkies meinten, sie seien Der Narr. Da in zwei Tagen die Urban Brawl-Meisterschaft beginnt, wollte

Benton vorher noch etwas Dampf ablassen. Jemand hat ihn aber erkannt, und jetzt rennen an die 40 Fans hinter ihm her. Erstaunlicherweise sieht einer der Charaktere ihm so ähnlich, daß sie ihre Identität für einige Zeit tauschen könnten und Benton noch ein wenig Spaß bekäme.

Dummerweise gibt es da ein paar Probleme: Taucht Sean rechtzeitig zum samstäglichen Spiel auf, oder wird vielleicht sein Manager den Charakter statt seiner auf das Feld schicken? Wie kommt der verkleidete Charakter mit den Horden bewundernder weiblicher Fans klar? Und was ist mit den Yaks, die sichergehen wollen, daß Sean das große Spiel schmeißt?

Archetypen

Sean: Gangboß (S. 163, SR).

Manager: Städtischer Beamter (S. 170, SR).

Infos/Connections

Das Ganze bringt den Charakteren schnell und schmutzig alles bei, was sie über organisierten Profisport schon immer wissen wollten (oder auch nicht).

3

Als Antwort auf die Hilfeschreie einer Frau hin entdecken die Charaktere vier vollverchromte Arnie Abscheuliche, die eine Frau ausrauben. Als sie sich jedoch überlegener Feuerkraft gegenübersehen, verzischen sich die Arnies in die Nacht. Zu ihrer großen Überraschung stellen die Charaktere fest, daß sie gerade "Tante Sarah", großmütterliches Trideo-Idol von Millionen Backen-mit-Tante-Sarah-Fans gerettet haben. Man stelle sich zudem ihre Überraschung vor, wenn sie merken, daß sich unter dem Spezial-Make-Up eine junge, hübsche Frau verbirgt.

Zitate

"Mein Gott! Welch ein Glück, daß ihr jungen Burschen gerade des Weges kamt!"

"Tante Sarah hat doch recht, wenn sie sagt, daß es noch nette Leute gibt. Sagt mir doch eure Namen, dann schicke ich euch ein Paket mit leckeren Plätzchen."

"Habt ihr überhaupt eine Ahnung, wie riesig das 'Tante Sarah'-Geschäft ist? Wir reden hier über Milliarden, Jungs."

Kommentar

Sally Hallock, die 28jährige Frau, die "Tante Sarah" spielt, ist ein Aufsteiger mit einem sicheren Blick für Gewinne. Nachdem die Charaktere sie gerettet haben, besteht "Tante Sarah" darauf, daß diese zu einem Liveauftritt mitkommen. Eine Absage akzeptiert sie nicht, so daß die örtlichen Klatschreporter bald wie verrückt hinter der exklusiven Enthüllung von Tante Sarahs Beziehung zu einigen zwielichtigen Shadowrunnern her sind. Wie kommen die Charaktere mit dem Medienrummel klar? Und was machen sie mit Tante Sarahs Rivalen, die verzweifelt versuchen, ihren Ruf zu ruinieren?

Archetypen

Tante Sarah: Metamenschenrechtlerin (S. 168, SR) mit Kochen 6 statt Führung und Verhör.

Arnie Abscheuliche: Bandenmitglied (S. 39, SR).

Infos/Connections

Wenn es irgendwie mit der Welt des Trideo zu tun hat, "Tante Sarah" weiß garantiert bescheid.

4

Ein älterer Mann tritt an die Charaktere heran, als sie sich gerade in ihrem Lieblingslokal entspannen. Seine Kleidung ist zwar neu, der Schnitt aber schon seit 40 Jahren out. Er bittet um Hilfe.

Zitate

"Seit fünfzig Jahren halte ich Trouble von den Kindern dieser Stadt fern. Das Ganze ist nicht fair ..."

"Es tut mir leid, daß ich Sie beim Essen störe. Die Sache ist... nun, ich brauche Hilfe und weiß nicht, an wen ich mich wenden soll."

"Meine Jungs sind gute, schwer arbeitende Kerle. Egal, was die anderen Leute sagen. Ich kann nicht glauben, daß Tony so was getan haben soll."

Kommentar

"Kris Kringle" war einmal der beste Decker, den die Matrix je gesehen hat. In den letzten Jahren hat Christian Heummer (sein richtiger Name) eine Decker-"Schule" für Kids von der Straße eingerichtet. Als sein alter Feind, Colonel Warren Lourdes von Lone Star, Wind von der Sache bekam, steckte er einen von Kris' Jungen in den Knast. Da bleibt der Junge auch, es sei denn, er verpfeift Kris. Warte besser nicht drauf, Colonel.

Kris möchte nicht nur, daß der Junge befreit wird, sondern auch, daß diverse Megapulse Daten, die Lourdes über ihn hat, gelöscht werden. Lourdes bewahrt die Daten in einem Chip auf, der nicht an die Matrix angeschlossen ist. Kris wird keinem der Charaktere seine wahre Identität offenbaren - höchstens einem Decker. Er sagt, daß Lourdes' Daten seine Kinder belasten.

Archetypen

Kris Kringle: Decker (S. 34, **SR**) mit einem Fuchl Cyber-7.

Tony: Squatter (S. 169, **SR**). Attribute verdoppeln und Computer 3.

Lourdes: Konzernmann (S. 165, **SR**).

Infos/Connections

Kris ist ein Veteran der örtlichen Matrix und kennt mehr Hintertüren als sonst jemand im Asphalttschungel.

5

Ein Charakter hat das Glück, im gleichen Haus zu wohnen wie Alex K. Stuart, Entdecker von Stars. Er hat die schlechte Angewohnheit, ständig mit den Prominenten zu protzen, die ihm Geld schulden. Bisher haben die Charaktere noch keinen Star in seiner Nähe gesehen. Zumindest nicht, bis plötzlich einer tot in Alex' Küche liegt.

Zitate

"O mein Gott! Er ist tot! Ich weiß, daß er tot ist!"

"Warum mußte das jetzt passieren, warum gerade jetzt? Sally Hallock sollte doch heute noch kommen. Ich bin ruiniert!"

"In Manhattan ist mir so was nie passiert!"

Kommentar

Troy Mitchell ist ein kleiner Simsinn-Star und hat sogar ein paar Fans. Als er letzte Nacht entdeckte, daß einlge illegale

Kopien von "Liebende in Bernstein" existieren, war er entsetzt. Er protestierte lang und breit bei seinen Chefs und sagte, er würde der Presse alles erzählen. Dann ging er mit seiner derzeitigen Freundin, Suzy Starbuck, zum Essen zu seinem Manager. Als sich die Auswirkungen von Fettuccini à la Alfredo mit einem Spritzer Cyankali bemerkbar machten, fragte er noch nach einem Drop 'N Flz. Da war es aber schon zu spät.

Wenn jetzt auch noch Sally Hallock ("Tante Sarah") auftaucht, kann das Ganze zu einer Neuinszenierung von "Hasch mich, ich bin der Mörder" (mit Luis de Funès) werden. Alex Stuart bittet die Charaktere, die Leiche zu verstecken, und dann tauchen auch noch die Bullen auf. Wer hat denen nur einen Tip gegeben?

Archetypen

Alex Stuart: Medienproduzent (S. 167, **SR**).

Suzy Starbuck: Rockerin (S. 43, **SR**).

Sally Hallock: vergleiche **Berühmtheiten 3**.

Infos/Connections

Wenn die Charaktere die Sache jemand anderem als Alex und Suzy nachweisen können, werden die beiden ihnen auf ewig dankbar sein.

6

Street Season wird direkt um die Ecke gedreht, und der Regisseur sucht noch etwas Lokalkolorit.

Zitate

"Die Fans werden euch die Klamotten vom Leib reißen... Und Geld gibt es auch noch!"

"Keine Simsinn-Fans? Die Bezahlung ist in Ordnung, keine schwierigen Dialoge und vor allem kein Ärger mit dem Gesetz."

"Wir könnten euch Ideal für den großen Showdown am Ende gebrauchen."

Kommentar

Stacy Starbuck, Suzys Schwester, hat Probleme. Zuerst ist ihr schmieriger Produzent Marvin beim Handel mit BTL-Chips erwischt worden und jetzt wollen die Yaks auch noch, daß Jimmy (Ihr neuer Produzent) die Produktion abbricht, damit er mit seinen Wechseln in Verzug gerät.

Wie konnte Stacy das auch wissen, als sie den Wechsel gegenzeichnete? Wenn Street Season fertig wird, ist alles in Ordnung. Wenn nicht, dann braucht sie Schutz - erzählt das den Charakteren aber nicht. Wenn Jimmy nicht gehorcht, wollen die Yaks Street Season zu ihrer Version von Stalingrad machen. Sie haben lukrativere Drehbücher für Stacy und sind ohne Bedenken bereit, auch mit harten Bandagen zu kämpfen.

Archetypen

Stacy Starbuck: Simsinn-Star (S. 119).

Jimmy: Medienproduzent (S. 167, **SR**), aber alle Attribute/Fertigkeiten um 2 reduzieren (Minimum 1).

Infos/Connections

Wenn die Charaktere Stacys und Jimmys Haut retten können, sind beide ihnen auf ewig dankbar. Wer weiß, vielleicht entpuppt sich einer der Charaktere ja als begabter Schauspieler.

1

Larry Ross ist am Vidfon, und der legendäre Agent hat ein fantastisches Angebot.

Zitate

"Hör mir mal zu, Jungchen. Wenn L. Ross sagt, das ist eine Riesenidee, dann ist das eine Riesenidee. Ist das klar?"

"Das ist eure Chance, die Konzerne dort zu bekämpfen, wo ihr sie auch beslegen könnt."

"Trideo zur besten Sendezeit! Mit Jermalne höchstpersönlich!"

Kommentar

Die Einschaltquoten für Jermalne Jerards gefeilte Show Heavy Hitters sinken. Die ehemalige Nummer-Eins Sendung ist nur noch auf Platz zwei. Aber Jermalne hat schon eine Idee. Er will eine Diskussionssendung zwischen einigen Konzernvertretern und einer Gruppe Shadowrunnern machen! Die Konzernleute sind:

Karen King für Ares. Eine attraktive Sicherheitsangestellte, die nicht mit sich spaßen läßt. Sie hat nichts gegen Runner.

Terry Newell, der älteste CEO von Eagle Security. Er ist esern gegen Shadowrunner.

Isoroku Mesatiri, der aggressive, junge CEO bei Fuchifax, beschäftigt häufig Runner.

Ichikun Fuyitama, die "Muräne", CEO von Happy Memories, unerbittliche Gegnerin von Mesatiri und allen Runnern.

Sichtbare Waffen müssen an der Tür abgegeben werden, aber alle Konzernleute tragen versteckte Waffen.

Archetypen

Larry Ross: Schieber (S. 169, SR) mit +2 für alle Fertigkeiten.

Jermalne: Leibwächter (S. 103).

Karen King: Kopfgeldjägerin (S. 166, SR) ohne Cyberarm.

Terry Newell: Schieber.

Mesatiri: Mr. Johnson (S. 168, SR).

"Muräne": Decker (S. 34, SR).

Infos/Connections

Jermalne Jerard und Larry Ross haben weitreichende Verbindungen im Medienschungel. Die Konzerne können unter ihresgleichen allerhand erreichen.

2

Ein alter Freund aus der Trideo-Branche macht einem Charakter ein Angebot.

Zitate

"Peter Duran hat die zur Zeit meistgesehene Krimi-Sendung."

"Er will die Gefahren und Chancen von Shadowrunnern kennenlernen."

"Ich dachte mir, ihr würdet gerne berühmt werden, wollt die Sache mal aus der Sicht des 'Abschaums' schildern."

Kommentar

Peter Duran, ein für seine Ermittlungen berühmter Reporter, will herausfinden, warum Shadowrunner existieren. Er möchte eine Gruppe auf einem Run begleiten und sie anschließend befragen, warum sie dieses Leben gewählt haben.

Er ist kein Runner, weiß aber, wann man den Kopf unten

halten, sich verstecken und wann man schließen sollte. Er benutzt einen Mini-Rekorder und eine Kamera, braucht also kein Team. Und schließlich werden die Leute die Wahrheit erfahren.

Die Sache wird unter Garantie kompliziert. Schließlich wollen die Konzerne Duran und seine Story vernichten, aber glücklicherweise gibt es da ja noch die Pressefreiheit.

Archetypen

Peter Rokerin (S. 43, SR) mit ein wenig Schutzkleidung.

Infos/Connections

Peter taucht an den ungewöhnlichsten Orten auf. Heute untersucht er vielleicht einen gigantischen Betrug in der Welt der Rockmusik, morgen dann einen Bestechungsskandal in der Finanzwelt. Immer heiß auf eine Story, beschützt er dennoch seine Quellen.

3

Auf der Straße geht das Gerücht um, daß jemand den Decker der Gruppe treffen will. Man munkelt etwas von sechsstelligen Beträgen. Wenn der Decker erscheint, ist der Kontakt ein Mädchen in einem schmierigen Overall, anscheinend nichts weiter als eine Lohnsklavln mit Wahnvorstellungen.

Zitate

"Warte doch. Ich weiß, wovon ich rede."

"Was würdest du sagen, wenn ich dir 250.000 Nuyen biete?"

"Du brauchst Mut. Ich habe gehört, daß Warlock besser ist als du und auch mehr Mut hat. Überzeuge mich."

Kommentar

Erica Farrel ist aus dem Team der Trideo Spielshow Lucky Lady geflogen. Seitdem der Computer der Show jetzt regelmäßig Funken sprüht, vermißt man sie natürlich sehr. Erica und ihre beiden Komplizinnen wollen jetzt selbst die glücklichsten Damen aller Zeiten werden, indem sie den Computer umprogrammieren. Alles, was sie für ihren Plan noch brauchen, ist ein Decker.

Der Plan stammt von Erica, die Zugangscodes für den Rechner kommen von Tracy (auch gekündigt), und Marie hat einen Platz als Kandidatin bekommen.

Lucky Lady basiert auf dem Kartenspiel Blackjack (17+4). Einzige Abweichung ist, daß der Computer die Karten erzeugt. Erica will jetzt, daß der Decker einen Teil des Hauptprogramms so umschreibt, daß Marie Vorteile hat.

Das Programm ist aber äußerst umfangreich. Was passiert, wenn der Decker nicht alle Daten erfolgreich abändert? "Ich habe drei Damen... alle Pik?" Was passiert, wenn ein Konzerndecker Wind von der Sache bekommt und einen Kampf anfängt? "He, die Karten fangen ja an zu blinken und verändern sich!" Was passiert, wenn die Charaktere herauskriegen, daß die Damen sie nie bezahlen wollten?

Alles ist möglich. Die Karten sind heiß heute nacht. Wenn die Nacht zu Ende geht, wird die Welt der Spielshows nie mehr so sein wie sie war.

Archetypen

Erica: Zwergentechnikerin (S. 173, SR) ohne Rasenmodifikatoren.

Tracy: Medienproduzentin (S. 167, SR).

Marie: Konzernsekretärin (S. 165, SR).

Infos/Connections

Das Trio Infernal kennt die meisten Techniker der bekanntesten Trideo-Shows und kann praktisch jedes Treffen vermitteln, das die Charaktere mit irgendwelchen Medien-Tech-Leuten haben wollen.

4

Man erzählt sich, daß irgend eine Frau unterwegs ist, die überall herumfragt und allgemeine Unruhe verbreitet. Dummerweise hat sie gerade euch gefunden.

Zitate

"Aber ich will doch bloß mit euch reden ..."

"Oh, bitte, was soll schon passieren?"

"Sieh mal, Kumpell! Ich wollte doch bloß 'n paar verdammte Fragen über den Sprawl stellen, okay?" (Lelser) "Jedenfalls hatte ich das vor."

Kommentar

Kerry Taylor ist eine berühmte Reporterin und Menschenrechtlerin. Sie hat den Quanticoelfen-Sklavenring aufliegen lassen und bewiesen, daß die Regierung damit zu tun hatte. Sie hat mit Flüchtlingen der Konzernkriege in Afrika gesprochen. Jetzt arbeitet sie an der Heimatfront und will die Not der Leute, die ihr Leben zwischen den Konzernen fristen, publik machen. Das wird aber nicht leicht. Um Black Ike zu zitieren: "Sie kommt an, kriegst ihre Einschaltquoten und zieht mit 'ner millionenschweren Exklusivstory wieder ab. Wir müssen hier aber weiterleben."

Das einzige Mittel zu verhindern, daß sie nicht zuviel über die Yaks, die Mafia und die allgemeine Bestechung berichtet, wäre, sie umzubringen. Sie überlebt das Ganze wahrscheinlich, aber in welcher Verfassung?

Archetypen

Kerry Taylor: Frühere Lohnmaglerin (S. 38, SR) mit Hellerorientierung.

Infos/Connections

Kerry hat ein paar magische Connections, obwohl sie diese sicherheitshalber im verborgenen hält. Sie kann den Spielern aber Connections zu anderen, sozial engagierten Leuten vermitteln und wird selbst auch helfen, wenn man sie braucht.

5

Ein Charakter ruht sich gerade nach einem anstrengenden Run aus, als plötzlich Scheinwerfer rings um ihn aufflammen. Als seine Cyberaugen sich angepaßt haben, ist er von einer Filmcrew in Tech Trak Tonite-Hemden umgeben.

Zitate

"Verdammt, ich will etwas Streulicht auf dem Cyberarm haben!"

"Was denken Sie über die neue HK227SE? Noch nicht gesehen? Hier ist eine!"

"Paß auf die Kabel auf, du Idiot!"

Kommentar

Tech Trak Tonite ist eine bekannte Trideo-Show, die sich um Hardware für die Straße dreht, damit herumspielet und davon schwärmt, egal wie gut oder schlecht die Sachen sind. Zu ihren Lieblingstaktiken gehört es, irgendeinen armen Straßensamurai in die Ecke zu drängen und ihn zu befragen. "Sie haben gerade das neue, supergeheime Dingsbums von Sowieso gestohlen. Wollen sie es selbst benutzen? Wie ist es? War es die Anstrengung wert?"

He, das Ganze ist nicht umsonst. Der Charakter bekommt immerhin ein "TIT"-Sweatshirt.

Archetypen

Harlan Hayes (Produzent): Medienproduzent (S. 167, SR). Gebräuche (Konzern) durch Einschätzen des Wertes von High-Tech-Waren ersetzen.

Techniken: Zwergentechniker (S. 173, SR). Alle Fertigkeiten -2, aber mit Feuerwaffen 3.

Infos/Connections

Die Jungs von Tech Trak Tonite sind verständnisvolle Leute. Sie haben Connections in Söldner- und Samuraikreisen sowie bei den meisten Waffenherstellern.

6

In den letzten sechs Stunden hat niemand auf die Anrufe der Charaktere geantwortet. Dann ruft der Barkeeper von Lucky Luigis Bar an und sagt, sie sollten zu einem Treffen vorbeikommen.

Zitate

"Überraschung!"

"Herzlichen Glückwunsch!"

"Wie fühlt ihr euch denn jetzt?"

Kommentar

Die Charaktere brauchen wahrscheinlich einige Zeit, bis sie herausfinden, was los ist. Die Menschenmenge bei Luigis denkt nämlich, sie wüßten es schon.

Anwesend ist auch der berühmt-berüchtigte Mr. Timothy Reardon, Herausgeber des Jahrbuchs "Wer ist Wer auf der Straße".

Mit großem Pomp verkündet er, daß die Charaktere zu den besten Shadowrunnern im Sprawl gewählt wurden. Danach strebt das Fest einem neuen Höhepunkt entgegen, und alle haben eine Menge Spaß.

Archetypen

Timothy Reardon: Medienproduzent (S. 173, SR).

Infos/Connections

Reardon ist in der internationalen Medienszene zu Hause und kennt auch einige der besten Shadowrunner der Stadt.

1

Mit ihren hautengen Synthledersachen und dem Gut-Wie-Gold-Schmuck an Hals und Armen entspricht diese Konzernsekretärin überhaupt nicht dem normalen Schema. Sie schaut gelegentlich bei einem der Charaktere vorbei.

Zitate

"Sicher bin ich mir nicht. Ich bin ja nur Morts Sekretärin, aber..."

"Man munkelt, daß Murray ganz groß rauskommen soll."

"LaVernes Boß hat einen Run auf Techtron in Auftrag gegeben, um sich für die Zerstörung des neuen Sendeturms zu rächen."

Kommentar

Abigail ist die Sekretärin von Mort Powell, einem mittleren Angestellten. In seinem Vorzimmer bekommt sie eine Menge mit, zusätzlich zu dem, worüber die anderen Sekretärinnen reden. Sie hat ein Auge auf alles, was passiert. Schließlich muß ein Mädchen ja ein paar Trümpfe in der Hinterhand haben.

Abby ist eine gute Connection. Wenn die Charaktere sie entsprechend behandeln, kann sie sie vor der Konzern-Sicherheit warnen oder ihnen Konzerninformationen über potentielle Feinde besorgen. Eine Sekretärin kann viel erreichen, besonders wenn sie eine vom Konzern bestätigte Kopie des Credsticks ihres Chefs hat.

Abbys einzige Schwäche ist ihr Heißhunger auf echte Schokolade. Ihren Bedarf kann sie nur auf dem schwarzen Markt decken.

Archetypen

Abigail: Konzernsekretärin (S. 165, SR).

Mort: Konzernbeamtin (S. 109).

Infos/Connections

Abby ist eine fähige Sekretärin, unersetzbar, weil sie mehr über anstehende Sachen weiß als Mort.

2

Ein häuslicher Typ Ende 50. Ed trägt einen Coverall und eine alte Supersonics-Baseballmütze.

Zitate

"Laß mich nachdenken... Ich lerte dieses Dock jetzt schon seit über zwanzig Jahren."

"Die Leute in den Frachtbüros machen so oft... Fehler, ja so würdet ihr das nennen."

"Nun, ich muß sie loswerden, bevor es bei der nächsten Inventur auffällt. Ich dachte, ihr könntet es gebrauchen, also..."

Kommentar

Ed Murphy hat schon so lange auf diesem Dock gearbeitet, daß er glaubt, es gehöre ihm. Er stiehlt nicht. So kann man das nicht nennen!

Er vertellt den Wohlstand nur ein wenig um. Außerdem sind die Konzerne ja versichert, und diese faulen Säcke kümmert ja eh nichts anderes, als hinter abgefahrenen Schreibtischen zu hocken und Befehle zu geben.

Archetypen

Ed: Humanis-Polclub-Mitglied (S. 164, SR), statt Sprengstoff Verhandlung.

Schauerleute: Hafenarbeiter (S. 108).

Infos/Connections

Je nachdem, welche Ladung diesen Monat schleift, kann Ed den Charakteren fast alles bis zu 50 Prozent billiger besorgen. Wenn die Ware sehr heiß ist, kann der Nachlaß aber auch nur ein Prozent betragen.

3

Auf der anderen Seite des Tisches sitzt ein fatter Mann Mitte 30. Dem Aussehen nach ist er ein kleiner Angestellter, der wohl nie weiter aufsteigen wird. Er ist noch nicht einmal so schlau, die Nadel für sein 15jähriges Konzernjubiläum mitten im Bandengebiet abzunehmen.

Zitate

"Hallo, mein Name ist Elliot... äh... Mr. Johnson."

"Aber sind markers nicht illegal...? Oh ja. In Ordnung. Plasts. Ich werde mit einem Checkstick zahlen."

"Sie müssen entschuldigen. Ich habe in solchen Sachen keine Erfahrung. Sie müssen wissen, ich mache das zum erstenmal."

Kommentar

Elliot Barker ist stellvertretender Bezirksleiter der örtlichen Stuffer Shack-Kette. Er ist offensichtlich den Sweeteez verfallen. Seine Frau hat ihn überzeugt, daß er nur vorankommen kann, wenn Eric (Ellots Boß) "irgend etwas passiert".

Jetzt sucht Elliot nach jemandem, der den Stuffer Shack um die Ecke überfällt, wenn Eric ihn gerade inspiert. Sie sollen ihn nicht töten, sondern ihm nur ein bißchen weh tun und ihn zu Tode ängstigen. Obwohl er jetzt nicht genug Geld hat, um zu bezahlen, will Elliot den Charakteren doppelt soviel zahlen, wenn er erst einmal Bezirksleiter ist. Er kann ihnen außerdem alles, was ihr Herz begehrt, aus dem Stuffer Shack besorgen.

Michelle hat andere Absichten. Sie will Erics Leiche, egal was passiert. Wenn sie Glück hat, wird Eric in der Aufregung erschossen.

Archetypen

Elliot: Mr. Johnson (S. 168, SR) ohne Cyberware und -2 auf alle Fertigkeiten.

Michelle: Mr. Johnson ohne Cyberware.

Eric: Konzernmann (S. 165, SR) mit einer Remington Roomsweeper.

Infos/Connections

Elliot ist sowohl naiv als auch gutgläubig. Ein Bezirksleiter bei Stuffer Shack ist immer ein guter Freund und eine ideale Quelle für Gerüchte.

4

Euch gegenüber steht ein großer Kerl Ende 20. Es sieht aus, als ob er eine teure, echte Lederjacke und eine altmodische Denim-Jeans anhat.

Zitate

"Wyn Carver. Vielleicht habt ihr schon von mir gehört?"

"Ich möchte, daß ihr eines meiner neuen Geräte einem Härtestest unterzieht."

"So etwas würde ich nie machen. Meine Geräte sind sicher. So baue ich sie nun mal."

Kommentar

Wyn Caver ist ein junger Erfinder bei Tagmatic. Tagmatic gehört zu Ares Arms, das wiederum gehört Ares Macrotechnology, und die gehören ... klar? Er hat eine neue Erfindung gemacht und will nicht warten, bis sein Testgesuch die Konzernhierarchie durchlaufen hat. Jetzt sucht er eine Gruppe unabhängiger "Unternehmer", die für ihn testen.

Wyns neue Smartbrille erlaubt es dem Träger, in jeder Hand eine Waffe zu halten. Dabei erhält man für jede Waffe ein eigenes Fadenkreuz. Durch den verwirrenden Effekt der zwei Fadenkreuze hat man aber ein +2 auf alle Mindestwürfe statt des üblichen -1 für Smartbrillen.

Archetypen

Wyn Carver: Decker (S. 34, SR).

Infos/Connections

Wyn hat einen Draht (wenn auch einen langsamen) zu Ares Macrotech und Connections zu anderen Erfindern.

5

Da sie nicht in der Lage ist, genug Informationen für ihren augenblicklichen Auftrag zu bekommen, trifft sich die Gruppe, um ihr weiteres Vorgehen zu diskutieren. Plötzlich klingelt das Telefon.

Zitate

"Guten Abend, meine (Damen und) Herren. Meine Name ist Patron."

"Mir ist klar, daß Sie ein paar Informationen brauchen. Wenn ich vielleicht eine mögliche Vorgehensweise vorschlagen dürfte...?"

"Ich weiß so manches. Unter anderem den Ort für Ihr Treffen heute abend."

Kommentar

Patron ist ein Rätsel, ein Konzernangestellter mit einer Vorliebe für Geheimnisse, und er hat die Macht, ihr nachzugehen. Er bietet den Charakteren die Möglichkeit, die fehlenden Informationen zu bekommen, und kann auch als Deus ex machina benutzt werden, wenn die Spieler den Anschluß komplett verpassen. Patron betont es zwar nicht, aber seine Connections sind denen der Charaktere höchstwahrscheinlich überlegen.

Patron selbst sollte für einige Zeit ein Geheimnis bleiben. Irgendwann braucht er aber dann einmal die Hilfe der Charaktere oder hilft ihnen auch wieder auf irgendeine Art.

Seine wahre Identität? Er kann männlich oder weiblich sein, ein Mensch oder Troll, sogar ein Computerprogramm. Eine Stimmusteranalyse gibt keinen Aufschluß, selbst wenn die Charaktere eine durchführen.

Warum er den Charakteren hilft? Vielleicht um der Gerechtigkeit zum Sieg zu verhelfen, vielleicht der Aufregung wegen. Wer weiß? Das alles kann der Spielleiter entscheiden.

Archetypen

Patron: Konzernmann (S. 165, SR).

Infos/Connections

Die Charaktere können Patron nie selbst erreichen. Immer ruft er sie an. Aufgrund seiner vermutlichen Identität sind seine Quellen die eines Konzernangestellten.

6

Die Charaktere haben ein wenig Ärger. Nicht wegen der vier Shikujin von Eagle Security, sondern wegen des Streifenwagens mit den drei anderen Bullen. Die drei feuern nämlich durch Schießscharten, die Charaktere hingegen können sie nicht erwischen. Plötzlich jagt eine ATR von einem Westwind in der Nähe durch die Nacht und erwischt den Streifenwagen!

Zitate

"Volltreffer, mein kleiner Liebling!"

"Kein Problem. Sie sind weg."

"Ich bin bloß auf der Suche nach ein bißchen Unterhaltung."

Kommentar

Sidewinder ist ein Konzernrigger, dessen Schadenfreude keine Grenzen kennt. Es bereitet ihm ungeheuren Spaß, die Konzernsicherheit in den Wahnsinn zu treiben, am liebsten so, wie er es gerade getan hat. In seiner Freizeit zwischen zwei Jobs hilft er Shadowrunnern.

Sidewinder ist auf den Straßen zu einer Legende geworden, und die meisten Leute respektieren ihn. Mit seinem Rigger-Westwind und seinen Konzernconnections ist er fast schon ein gottähnliches Wesen. Er kann als letzte Rettung auftauchen, wenn die Charaktere in einer ausweglosen Lage stecken.

Archetypen

Sidewinder: Konzernrigger (S. 111).

Infos/Connections

Die Charaktere können Sidewinder erreichen, indem sie die Gerüchteküche ein wenig ankurbeln, obwohl niemand ihn näher kennt. Es bereitet ihm diebischen Spaß, die Sicherheitsabteilungen hereinzulügen. Zudem kann er einiges über Rigger und Konzernleute erzählen.

1

Während eines geruchlosen Abends entdeckt einer der Charaktere plötzlich eine Frau auf der anderen Seite der Tanzfläche, die ihm bekannt vorkommt. Nicht so sehr das Aussehen, sondern dieses besondere, warnende Klingeln bei Ihrem Anblick ist ihm vertraut. Während er sie noch beobachtet, steht sie auf und schlendert über die Tanzfläche. Als sie den Tisch des Charakters erreicht, zieht sie plötzlich blitzschnell eine Ares Predator.

Zitate

"Keiner bewegt sich! Dann passiert auch keinem was!"

"Versucht nicht, mich reinzulegen! Verstärkung ist schon unterwegs! Wenn du dich bewegst, mach ich ein häßliches Loch in deinen Bauch!"

"Ihr Kanalratten glaubt wohl, ihr könntet Fuyitama beklaugen und ungeschoren davonkommen! Nicht, wenn Ann McQuarry damit zu tun hat!"

Kommentar

Darf ich vorstellen: Ann McQuarry, eine der neuen Rekruten von Fuyitama Security Endeavors - die Sicherheitsagentur für besondere Bedürfnisse, die der "Lieblingskonzern" der Charaktere unter Vertrag hat. Nach ihrem sechswöchigen Lehrgang ist sie hinter den Ohren noch so grün wie Gras. Sie glaubt, daß die Charaktere einen Run auf eine der Vertragsfirmen von Fuyitama unternommen haben. Darum ist sie ihnen schon den ganzen Abend gefolgt und hat sogar daran gedacht, Verstärkung anzufordern.

Der Fuyitama-Lehrgang besteht aus einem sechswöchigen Informations-Bombardement, das sie vielleicht etwas durcheinander gebracht hat. Vielleicht hat sie die Charaktere auf den Tapes einer Überwachungskamera gesehen, oder sie sind zwar schuldig, können diese Anfängerin aber verwirren. Vielleicht sind die wirklichen Schuldigen ja auch gerade im gleichen Club und beginnen sich langsam unwohl zu fühlen.

Archetypen

Ann McQuarry: Straßen-Cop (S. 171, SR) mit einer Ares Predator.

Infos/Connections

Wenn sich alles aufgeklärt hat, könnte Ann eine wertvolle Connection sein. Sie ist intelligent, aufmerksam und vertrauenswürdig. Hat sie erst einmal etwas Erfahrung gesammelt, kann sie es in ihrem Job noch weit bringen.

2

Ein großer, geradezu monströser Lone Star-Bulle mit schwerer Rüstung und einem gigantischen Waffenarsenal taucht auf. Er stinkt geradezu nach Selbstgefälligkeit und Verwegenheit.

Zitate

"Na, Jungs, feiern wir gerade 'ne kleine Party? Ihr wißt doch, wie ich über Straßenpenner denke, die ohne Erlaubnis 'ne Party feiern, oder?"

"Nun, ich bin mir nicht sicher, ob ein Credstick mit 500 Nuyen die entsprechenden Papiere ersetzt. Für mich sieht das eher wie Bestechung aus."

"Ich hätte gedacht, daß so helle Köpfchen wie ihr Grips genug hätten, einen Gesetzeshüter nicht so zu beleidigen."

Kommentar

Bei Lone Star Security gibt es keinen Besseren als "Wild Bob Monroe". (Man braucht ihn nur zu fragen.)

Wild Bob hat Felerabend und will ein paar Kopfnüsse verteilen. Mit seiner o-ri-gi-nalen (funktionsunfähigen) H&K 207 und einer o-ri-gi-nal antiken (funktionierenden) Ruger Super Blackhawk ist er auf der Jagd nach menschlichem Müll. (Dummerweise hat seine o-ri-gi-nale Exfrau seine antike Harley vom Gericht konfiszieren lassen, nachdem er seine Allimente fünf Monate nicht gezahlt hatte. Schließlich mußte er ja einen nachgebauten Vergaser für sein Motorrad kaufen.)

Also ist er mit der Monorail nach Downtown gefahren und wartet bloß darauf, daß ihm jemand dumm kommt.

Archetypen

Wild Bob: Söldner (S. 40, SR). Keine Ausrüstung, außer Panzerkleidung und einer Ruger Super Warhawk.

Infos/Connections

Wild Bob behauptet, einiges über die Interna bei Lone Star zu wissen. Das stimmt aber nicht.

3

Es war schon schlimm genug, daß jemand den Decker der Gruppe in der echten Welt erwischte und sein Deck durchlöcherte. Schlimmer wurde es aber, als jemand den Westwind "Macho Modell" eines anderen Charakters mit einer ATR in seine Einzelteile zerlegte. Jetzt ist da ein Typ am Telekom und behauptet, er wüßte, was los ist.

Zitate

"Ihr Kanalratten habt wohl gedacht, ihr könntet mich so einfach fertigmachen. Ha, aber so einfach erwischt ihr William J. Russel nicht."

"Man sagt doch immer, daß man mit Nuyen alles kaufen kann. Das stimmt wirklich. Viel Glück, ihr Idioten."

(Telefonzentrale) "Es tut mir leid, aber die Nummer, die sie gerade angerufen haben, ist gelöscht worden. Wenn sie weiter Probleme haben, rufen sie bitte..."

Kommentar

William J. Russel war ein ehrlicher (na ja, halb-ehrlicher) Sicherheitsofficer, bis ihn die Spieler in Unnade fallen ließen und er seinen Job verlor. Russel ist nur noch am Leben, weil ein Arzt 90 Prozent seines Körpers durch Cyberware ersetzt hat. Jetzt will er Rache. Mit einer Unmenge, auf einem Bankkonto in Denver versteckten Nuyen hat er einige Söldner angeheuert, die genug Feuerkraft haben, um den Pazifik in Sushi zu verwandeln.

Zwischen Russel, seinen Söldnern und ihrer mannigfaltigen Ausrüstung wartet auf die Charaktere eine harte Zeit. Wenn sie gewinnen, dann nur, indem sie alle Kräfte mobilisieren, derer sie habhaft werden können.

Archetypen

Bill Russel: Straßensamurai (S. 46, SR), aber Gebräuche (Konzern) statt (Straße).

Infos/Connections

Russel bekommt sein Geld durch eine illegale Verbindung mit dem Rentenfond seines ehemaligen Arbeitgebers. Wenn der Konzern Wind davon bekommt, wird man den Charakteren bestimmt helfen.

4

Eine kleine, gutaussehende Frau spricht die Charaktere an. Als sie gemeinsam Platz nehmen, bemerkt ein Charakter, daß sie eine verborgene Roomsweeper trägt.

Zitate

"Kein Angst. Ich hab mir zwar eure Akten angesehen, aber eure Vergehen interessieren mich nicht. Dafür aber euer Können und euer Verstand."

"Ich bin ein 'Konzermensch', und ihr seid 'Straßenpunks'. Ich glaube, daß sich keiner von uns leisten kann, mit dem anderen gesehen zu werden."

"Da draußen laufen ein paar Schleber rum, die ehrlich arbeitenden Menschen ihr Nutrisoy abnehmen."

Kommentar

Die junge Diana Berg ist die fähige stellvertretende Sicherheitschefin ihrer Firma. Ihr Problem ist, daß sie sich zu sehr um ihre Kollegen kümmert. Das ist schlecht fürs Geschäft. Jetzt ist sie auf einige interne Berichte gestoßen, aus denen hervorgeht, daß einige der meistgeachteten Lagerleiter Geld auf die Seite schaffen.

Tatsache ist, daß die Bande - bestehend aus dem Großteil der Lagerangestellten und acht Sicherheitsleuten - schon seit sieben Jahren zugange ist und jedes Jahr mindestens eine Million Nuyen abgestaubt hat. Da man den Anführern vertraut und die Wachen auf den arbeitsreichsten Schichten Dienst haben, kann die Bande gut getarnt während der Hauptverkehrszeit abräumen.

Ach ja, der Anführer? Dianas Chef.

Archetypen

Diana Berg: Konzernmann (S. 165, SR) mit Panzerweste und Remington Roomsweeper.

Infos/Connections

Außer für die Geschäftsleitung hat Diana die Schlüsselcodes und Zugangsberechtigungen für alle Bereiche des Konzernhauptquartiers.

5

Eine Connection ruft an.

Zitate

"Ich? Nein, ich fahre in Urlaub. Ich bin doch nicht blöd."

"Ich kenne euch und weiß, daß ihr keinen Run auf Happy Memories gemacht habt. Aber wer macht das denen klar?"

"Tomcat hat gesagt, der Auftrag wäre gerade rausgegangen. Er gilt für euch alle. Ihr bewegt euch auf ziemlich dünnem Eis."

Kommentar

Der Alptraum eines jeden Shadowrunners ist wahr geworden: Ein paar Konzerntypen wollen die Charaktere in die Stützpfeiler der neuen Monorallstrecke einbauen. Tomcat, ein Decker, hat in den Datenbanken von Happy Memories Inc. gerade den Befehl entdeckt, daß die Bullen die Charaktere wegen Industriespionage festnehmen sollen. Der Befehl besagt auch, daß die Verdächtigen zu eliminieren sind, falls sie die Flucht ergreifen wollen.

Die Runner sind von Ace Mitchell in die Sache hineingezogen

worden, einem der konzerneligenen Sicherheitangestellten. Er hat die neuen Werbesprüche an die Konkurrenz verkauft. Um seine Haut zu retten, hat Ace ein Dossier über die Charaktere präsentiert, das zufällig bereitlag, als der Hal (der CEO der Firma) auf der Suche nach einigen Antworten in sein Büro platzte.

Archetypen

Hal: Decker (S. 34, SR).

"Ace": Konzernmann (S. 165, SR).

Happy Memories Sicherheit: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, SR) mit Panzerjacke und Uzi III.

Infos/Connections

Die meisten Freunde der Runner bemühen sich, so klein wie möglich zu sein. Vielleicht gibt es aber einen kleinen Angestellten bei Happy Memories oder dem Konkurrenten Fuchifax, der entweder das Leck bei Happy Memories findet oder in der Lohnliste von Fuchifax auf einen Hinweis stößt.

6

Mitten in einem beinharten Run gehen Alarmsirenen los, und alle Computersysteme schalten auf Alarmzustand. Offensichtlich hat jemand die Charaktere verpöffen. Böse Falle.

Zitate

"Ich bin ein ehrlicher Konzernmann."

"Man kann mich nicht bestechen, zumindest nicht, wenn ihr mir nicht mehr Geld bietet, als ich bisher kriege."

"Ich muß schließlich meine Rechnungen bezahlen. Gibt es etwa ein Gesetz, daß man nicht für mehr als einen Arbeitgeber arbeiten kann?"

Kommentar

Eine Connection hat den Charakteren den Alpha Strike Blue-Code von Ares Macro besorgt. Alpha Strike Blue ist ein hochkarätiger Passiercode sowohl für normale Sicherheitsvorkehrungen wie für die Matrix. Haben sie erst einmal das Mullholland Point-Lager in der Hand, könnten die Charaktere Ares gigantische Summen abpressen.

Als der Decker gerade zur Hälfte durch die Sicherheit von Ares durch ist, blinkt auf der Tür vor ihm eine Nachricht auf: "ALPHA STRIKE BLUE AUSSER FUNKTION GESETZT. BITTE BESTÄTIGEN SIE EINEN ALTERNATIVEN CODE MIT IHREM DAUMENABDRUCK." Die Gruppe ist verkauft worden, und Ares weiß, daß sie in Mullholland sind. Würde man nämlich in jeder Einrichtung einen solchen Aufwand treiben, wäre der Konzern bald nicht mehr funktionstüchtig.

Bei der Unmenge von Leuten heißt die erste Aufgabe, zu überleben. Danach sollte man lebendig rauskommen. Rache steht erst an dritter Stelle.

Wenn der Decker klug ist, dann ist er mit dem AS-Blue in den Speicher eingedrungen, um andere ZugangsCodes herauszuholen. Obwohl es Ares Security unmöglich gemacht hat, mit einem Code einen anderen zu bekommen, kann man zumindest Teile anderer Codes herausfinden.

Archetypen

Ares Sicherheit: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, SR) mit Panzerjacke und FN HAR.

Infos/Connections

Der Decker der Gruppe könnte auf die Idee kommen, Daten aus dem Hauptspeicher in sein Deck zu laden. Wahrscheinlich kommt er nicht weit, bevor der Code gelöscht wird, aber vielleicht kann man so wenigstens die Munition bezahlen.

1

Einer der Charaktere erhält einen Anruf von einem Freund. Er klingt verängstigt, und man muß nicht Einsteln sein, um mitzukriegen warum.

Zitate

"Ich sag euch doch, es ist der Knight!"

"Ich weiß, daß Swift ihn erledigt hat. Aber er ist wieder da!"

"Er will Swift, und ihm ist egal, wer im Weg steht!"

Kommentar

Unter den Konzernbullen ist der Urban Knight eine Legende, und auch unter Shadowrunnern ist er bekannt. Er galt mit seiner Predator als unfehlbar, manche Leute munkelten sogar, er sei unsterblich. Als Experte für Waffen, Taktik und Sprengstoffe flog der Knight in den Konzernkriegen eine Federated Boeing Shadowrath und brachte sie mit nach Hause, als er versetzt wurde. Vor drei Wochen hat ein Elfensamurai namens Swift den Knight umgebracht. Fünf Zeugen schwören, sie hätten gesehen, wie Swift ihn in eine der riesigen Turbinen im Wasserkraftwerk geworfen hat.

Aber jetzt ist jemand in der auffälligen, blau-silbernen Rüstung des Knights in der Stadt und hat genug Feuerkraft, um ein Schlachtschiff zu versenken. Er will Swift.

Könnte er wirklich der Knight sein? Man sagt, einem wirklich mächtigen Magier sei nichts unmöglich, aber er kann doch nicht aus dem Reich der Toten zurückkehren. Oder etwa doch?

Archetypen

Knight: Kopfgeldjäger (S. 166, SR) mit Vollrüstung.

Swift: Killerelf (S. 164, SR).

Infos/Connections

Wenn die Charaktere Swift durch eine Connection aufspüren, versichert er ihnen, daß der Knight wirklich tot ist. Danach kümmert er sich um Verstärkung. Der Spielleiter hat hier die Möglichkeit, jemanden oder etwas einzuführen, den oder das die Charaktere kennen oder haben sollten.

2

Die Charaktere sind auf dem Heimweg. Als einer seine Tür aufschleißt, gibt es einen großen Knall. Die Explosion wirft die Umstehenden zu Boden. Aus dem Rauch taucht eine riesige Gestalt auf. Die beiden kleineren Gestalten daneben fallen kaum auf.

Zitate

"Hol, Kumpels. Keine Bewegung, eh."

"Für die großen Jungs seid ihr nicht gut genug, also ham sie mich geschickt."

"Wollter leise mitkommen, oder ham wir'n bißchen Spaß?"

Kommentar

Mit der Zeit sind die Charakteren dem Besten ausgewichen, was die Konzerne gegen sie ins Feld geschickt haben. Sie haben alle Sicherheitsabteilungen an der Nase herumgeführt, ihre Samurais aus dem Weg geräumt und die besten Decker, die man für Geld kriegen kann, fertiggemacht. Jetzt sind die Konzerne so wütend geworden, daß sie einen Run gegen die Charaktere bezahlen.

Die Konzerne verlassen sich dazu auf ein erfahrenes Team namens Mean Machine. Diese vier Söldner sind auf der Jagd nach anderen Runnern um die ganze Welt gekommen. Jetzt haben sie einen Job in der Heimatstadt der Charaktere.

Der Decker ist eingejackt und überwacht die Sicherheitseinrichtungen des Gebäudes. Die drei in der Tür sind der Troll in Begleitung des Zwergs und des Elfen. In der Nähe steht eine Eingreiftruppe aus normalen Sicherheitsbeamten bereit.

Archetypen

Mensch: Konzerndecker (S. 110).

Elf: Killerelf (S. 164, SR).

Zwerg: Zwergentechniker (S. 173, SR).

Troll: Straßensamurai (S. 46, SR) mit Troll-Modifikatoren und leichter Sonnenlichtallergie.

Sicherheitsofficer: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, SR).

Infos/Connections

Wenn man sie besiegt, wird jeder der drei Killer versuchen, sich um jeden Preis freizukaufen. Schließlich sind sie nur Söldner. Jeder von ihnen weiß einiges über internationale Söldnerangelegenheiten.

3

Ein Mädchen um die 20 tritt an die Gruppe heran. Sie sieht gut aus, scheint aber sehr naiv zu sein, was das Leben auf der Straße angeht.

Zitate

"Oh... Guten Tag. Mein Name ist Michelle. Michelle Gilroy."

"Ich habe mich gefragt... nun, sehen Sie, ich brauche Hilfe, und Eve hat gesagt, Sie könnten mir helfen."

"Ich habe Angst, daß sie da draußen sterben."

Kommentar

Lauren Van Cleve ist eine erfolgreiche Industriespionin im Dienst von Natural Vat. Ein Vorgesetzter hat sie jetzt "geben", einen Run durchzuführen, "mit dem ich natürlich nichts zu tun haben will". Da sie von Natur aus vorsichtig ist und ihren Kopf unten läßt, hat Van Cleve beschlossen, Außenselter anzuwerben.

Da ihr die Zeit für die Mata Hari-Masche fehlt, versucht sie es jetzt als "hilfloses, kleines Mädchen". Wenn das schiefgeht, kann sie ja immer noch mit dem alten "Bitte, ich werde auch alles machen" kommen.

Sie sagt, daß ihr Vater und ihr Bruder im Rahmen von Geschmackstests Nutrisoy-Proben untersucht haben. Dabei sind sie auf einen supergeheimen Zusatz für "Tante Sarahs Absolut Natürliches Nutrisoy Wie Bei Muttern" gestoßen. Noch am gleichen Tag wurden die beiden entführt. Sie hat von dem Zusatz durch einen "Freund" erfahren, der ein kleiner Programmierer bei Dixieland Edibles ist, dem Hersteller des Produkts. "Michelle" bittet die Charaktere jetzt, ihre Familie und den Geheimzusatz zu finden.

Archetypen

Michelle/Lauren: Konzernsekretärin (S. 165, SR) mit Gebräuche (Straße) 4 und Feuerwaffen 5.

Infos/Connections

Laurens Budget für diese Aktion beläuft sich auf 200.000 Nuyen. Sie will aber soviel wie möglich für sich selbst behalten. Ein Mädchen muß ja schließlich für sich sorgen.

4

Ein offizieller Vertreter von Eagle Security hat die Charaktere um ein Treffen für diesen Nachmittag gebeten. Er möchte mit ihnen über einen alten Freund reden. Als der Mann auftaucht, stellt er eine Menge Fragen.

Zitate

"Sie kennen diesen 'Warlock', alias William Travis, seit etwa fünf Jahren. Stimmt das?"

"Wissen Sie, ob er in dieser Zeit jemals die Gesetze gebrochen oder absichtlich Konzerneigentum beschädigt hat?"

"Kennen Sie vielleicht noch Freunde, die mir etwas über ihn erzählen könnten?"

Kommentar

"Warlock" ist ein Decker namens Travis, der schon mehr Decks verloren hat, als Radio Shack je gebaut hat. Deshalb benutzt er meistens ein Terminal. Er hat sich bei Eagle Security um eine Stelle als Decker beworben, und jetzt überprüft man, ob er ein Sicherheitsrisiko darstellt.

Die meisten Runner würden das als ein Armutszeugnis ansehen, aber Travis versteckt sich, um am Leben zu bleiben. Er hat durch einen unglaublichen Zufall ein Yakuza-"Virus-Paket" bekommen, das er noch nicht einmal entschlüsseln kann. Er hat das Ding nur zufällig erwischt, und versucht es jetzt wieder loszuwerden. In der Zwischenzeit suchen die Yaks überall nach Warlock.

Wenn die Charaktere wissen wollen, warum Travis zum "Datensklaven" werden will, reagiert er zuerst verwirrt, dann voller Angst und ergreift letztendlich die Flucht. Das Ganze kann ein herrliches Verwirrspiel werden. Die Charaktere wollen herausfinden, was Travis hat und wer ihn umbringen will. Die Yaks wollen ihn und jeden, mit dem er Kontakt hatte, neutralisieren. Travis schließlich kauft sich von irgendwo Geld, um Muskeln anzuheuern und hofft, fliehen zu können. Und die Konzerne suchen ihn auch, weil er Banken ausraubt, um das Geld zu bekommen. Travis hält sich in einem "Bürgerzentrum" in der Nähe auf, das von Madame Shella geführt wird.

Archetypen

Travis: Decker (S. 34, SR) mit einem Radio Shack PCD-100.

Madame Shella: Schieberin (S. 168, SR) mit Charisma 6.

Infos/Connections

Madame Shellas Mädchen treiben sich überall herum und sehen alles, darum wäre es logisch, sie zu befragen. Wenn die Charaktere eines der Mädchen überzeugen können, daß sie Travis nichts tun wollen, helfen ihnen die Mädchen vielleicht (wenn der Preis stimmt).

5

Zusammen mit kleinen Geschenken, die erstaunlicherweise zu ihren Hobbys passen, wird an die Charaktere die Bitte herangetragen, den "Spender" am folgenden Abend in einer kleinen Bar zu treffen. Der Spender entpuppt sich als attraktive Frau, deren Haare und Kleidung von paramilitärischem Schnitt sind.

Zitate

"Guten Abend. Können wir uns unterhalten?"

"Ich bin hier, weil Sie im Ruf stehen, zu den Besten zu gehören."

"Ich brauche dringend Hilfe."

Kommentar

Vor kurzem wurden die Kinder des Vizepräsidenten von Ares Macrotech gekidnappt. Während der Krise wurden Sicherheitskräfte der Firma dadurch behindert, daß der Täter ein Angestellter von Ares war.

Karen King, die örtliche Chefin von Ares, will, daß sich so etwas nicht wiederholt. Sie hat eine mobile Eingreiftruppe aufgestellt, die nur ihr untersteht. Diese Truppe soll Spezialaufträge ausführen, bei denen nur die Mitglieder zum Einsatz kommen, deren Fertigkeiten benötigt werden. Karen möchte, daß die Charaktere freiwillig mitarbeiten und bietet ihnen die Geschenke als Beweis ihres guten Willens an.

Diese Begegnung ist ein guter Einstieg für weitere Konzern-Abenteuer und schafft einen wertvollen Verbündeten.

Archetypen

Karen King: Kopfgeldjägerin (S. 166, SR) ohne Cyberarm.

Infos/Connections

Karen King ist eine Expertin auf taktischem wie politischem Gebiet. Ihre Arbeit für Ares erledigt sie ehrlich und mit einem Auge auf die Firmeninteressen; eine tödliche Kombination für jeden, der sie hereinlegen will. Neben ihren Verbindungen zu Ares Macrotech hat sie auch gute Connections zu Elitesöldnern.

6

Die Charaktere laufen schon den ganzen Abend im Pinguinkostüm herum, machen einen auf Kellner und warten auf das Zeichen des Grußkartenschreibers, den sie herausholen sollen. Dummerweise ist Eagle Security vor ihnen am Ball.

Zitate

"Hoi, Punks. Ihr seid bestimmt schwer überrascht, uns zu sehen."

"Hab ich nicht recht, Typ?"

"Sieht ganz so aus, als ob ihr Entführer euch den falschen Kerl geschnappt habt."

Kommentar

Die Charaktere sollen Kasahiro Mataguchi helfen, einem Sloganschreiber von Fuchifax, der Gruß-Fax-Firma, weil er zum Konkurrenzunternehmen Cheerfull Blossoms überlaufen will. In Wirklichkeit will Mataguchi bei Happy Memories unterkommen, möchte aber ein kleines Ablenkungsmanöver durchführen. Er hat Eagle erzählt, eine Connection habe ihn vor seiner Entführung während einer Bürofete gewarnt. Während Eagle also damit beschäftigt ist, die Gruppe zu erwischen und sich wegen ihrer Cortextbomben Gedanken macht, schwirrt Mataguchi mit den Runnern von Happy Memories unbemerkt ab.

Die Leute von Eagle Security glauben nicht, daß Mataguchi überlaufen wollte. Und bestimmt nicht zu Cheerfull Blossoms, die sowie kurz vor dem Konkurs stehen. Sie glauben auch nicht an die Unschuld der Charaktere, schon gar nicht angesichts der Hardware, die sie mit sich herumschleppen. Wenn die Wahrheit endlich ans Licht kommt, haben die Charaktere bestimmt schon allerhand Kredit verspielt.

Archetypen

Eagle Security: Straßen-Cop (S. 171, SR).

Mataguchi: Konzernsekretär (S. 165, SR) mit besonderer Fertigkeit Werbeslogans schreiben 8.

Infos/Connections

Das einzige, was für die Charaktere bei der Sache herauspringen könnte, wäre ein eigener Slogan zum Vorzugspreis - man kann ja nie wissen, vielleicht braucht man sowas ja mal.

1

Die Charaktere sind auf dem Weg zu ihrer Stammkneipe. Nichts Böses ahnend spazieren sie einher, als plötzlich ein Eagle-Polizewagen mit kreischenden Bremsen direkt vor ihnen hält. Ohne Reflexbooster wären sie im wahrsten Sinne des Wortes platt.

Zitate

"He, Chummer! Was habt ihr um diese Zeit hier zu suchen?"

"Versucht nicht, mich zu verarschen. Ihr riecht nicht nur nach krummen Touren, ihr stinkt danach."

"Na ja, sicherheitshalber werde ich euch mal ein paar Stunden beobachten."

Kommentar

Dieser Sprawl-Polizist langweilt sich zu Tode. Als ihm die Charaktere über den Weg liefen, faßte er den Entschluß, sich mit ihnen einen Spaß zu machen. Er wird keine Gewalt anwenden - solange die Charaktere nicht aufmucken. Dafür beleidigt er sie, bis ihm auch das zu öde wird. Wenn die Charaktere einfach weggehen, folgt er ihnen mit dem Wagen fünf bis zehn Minuten lang und provoziert sie in der Hoffnung, daß ein Charakter etwas Dummes erwidert. Bleibt die Gruppe aber cool, fährt er bald weiter.

Archetypen

Eagle Bulle: Straßen-Cop (S. 171, SR) mit Chrysler-Nissan Patrol 1.

Infos/Connections

Falls sie darauf kommen, können die Charaktere den Kerl einem Feind auf den Hals hetzen. Vielleicht können sie dem Bullen aber auch ein paar Hinweise über Eagle entlocken.

2

Die Charaktere hängen in einer Bar herum und warten, daß eine Connection auftaucht. In einer Ecknische sitzen vier Leute, die sich laut unterhalten und lachen. Plötzlich steht einer der vier auf und geht durch den Raum auf einige Royal Reapers zu, die in der Nische neben den Charakteren sitzen. Als sie ins Licht tritt, entpuppt sie sich nicht nur als umwerfende Schönheit, sondern auch als Polizistin.

Zitate

"Ihr kleinen Stinker haltet euch ja für verdammt stark. Kommt doch her. Riskiert's mal."

"Was is los, großer Junge? Könnt ihr albernem Rabid Rabbits nicht mit einem einzelnen Mädchen fertig werden?"

"Oh, das tut mir leid. Nein, nicht das, was mit seinem Gesicht passiert ist, sondern wegen des Spiegels."

Kommentar

Ein paar Polizisten, frisch von der Akademie, haben ihren ersten freien Abend. Prahlerisch hat einer behauptet, ein weiblicher Polizist könne einem "echten" Polizisten nicht das Wasser reichen. Die einzige Frau in der Runde will ihn jetzt eines Besseren belehren. Jetzt sucht sie in der Bar nach ein paar Leuten (vorzugsweise Männern), die sie beleidigen und fertig machen kann, damit jeder sieht, wie gut sie wirklich ist. Wenn die Reapers ihr nicht den Gefallen tun, sucht sie weiter, bis sie jemand anders findet.

Wenn die Charaktere aufstehen und gehen, erregen sie sofort ihre Aufmerksamkeit und werden Ziel ihres Spotts. Wenn sie sitzen bleiben, dann reagiert einer der Reapers und wird von ihr auseinandergenommen. Das Ganze endet mit einer allgemeinen Schlägerei, in deren Verlauf man besser das Weite sucht.

Archetypen

Polizistin: Straßen-Cop (S. 171, SR)

Polizisten: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, SR).

Reapers: Gangmitglied (S. 39, SR).

King Reaper: Gangboss (S. 163, SR)

Infos/Connections

Die Reapers sind die Gang, die in der Gegend das Sagen hat. Stehen die Charaktere auf gutem Fuß mit ihnen, könnten sie jetzt sogar zu Ehrenmitgliedern avancieren. Ansonsten kann man sich durch ein wenig Hilfe die Reapers zu Freunden machen.

3

Ein Charakter geht gerade seinen normalen Geschäften nach, als plötzlich ein junger, gut gebauter und gut bewaffneter Mann auftaucht. Er hält sich, bis der Charakter fertig ist, abwartend im Hintergrund - ganz wie ein Leibwächter. Dann kommt er näher.

Zitate

"Du sollst 'ne große Nummer in der Stadt sein. Große Nummern haben auch große Sorgen."

"Du bist schon groß. Aber du wirst noch größer. Ich möchte jetzt mit einsteigen."

"Ein paar Waffen hier... ein bißchen Sprengstoff da... Meine Mutter hat immer dafür gesorgt, daß ich eine gute Ausbildung bekomme."

Kommentar

Absoluter Profi, der er ist, hat sich dieser junge, ambitionierte Polizist entschlossen, in den Untergrund zu gehen. So hofft er etwas über die wichtigen Leute in der Stadt und über die Schattenseiten des Leben zu lernen. Sich als Leibwächter zu verdingen, schien ihm der einfachste Weg zu sein. Mit seiner paramilitärischen Ausbildung und einem Mut, wie ihn nur die Unerfahrenen haben, sollte das eigentlich kein Problem sein. Hat er zumindest gedacht.

Shylock Franklin mußte aber bald feststellen, daß die meisten Leute niemanden als Leibwächter haben wollen, den sie nicht kennen. Darum hat er sich jetzt an dieses neue Team von Shadowrunnern herangemacht.

Je nachdem, wie die Gruppe sich verhält, kann er zu dem Schluß kommen, daß sie "gerechter" sind als die Polizei. Vielleicht will er sogar ein echter Runner werden.

Archetypen

Undercover-Polizist: Führer Konzernmann (S. 37, SR).

Infos/Connections

Keiner der Charaktere sollte merken, daß Shylock in Wirklichkeit ein Undercover-Agent ist. Er hat einige Connections zur Polizei, die er aktivieren kann, wenn Probleme auftauchen. Außerdem kennt er Zugangscodes zu einigen SANs.

4

Acht Uhr morgens. Ein Klopfen an der Tür. Ein Charakter stolpert zur Tür, hält seinen Kopf und schimpft. Als sich aber die Tür öffnet, bleiben ihm die Flüche im Hals stecken. Vor ihm steht ein Mann mit silbernem Abzeichen.

Zitate

"Callahan. Kripo. Ich darf doch reinkommen?"

"Habt ihr jemals gesehen, wie einer vor 'nen Robotruck springt? Sieht grausig aus. Alles ist voller Blut."

"Das echte Leben ist Ihnen nach den BTLs nicht mehr gut genug. Sie machen alles, um high zu werden. Alles. Sie bringen sich sogar um."

Kommentar

Mack Johnson ist schon seit zwanzig Jahren dabei. Er hat während seiner Observationen auf Müllkippen geschlafen, kleine Ganoven hochgehen lassen, die ohne Erlaubnis der großen Bosse nicht mal niesen durften, und die ganze Zeit gegen den menschlichen Müll gekämpft, der ständig die Stadt zu übernehmen versucht.

In den letzten sieben Monaten ist ein neuer BTL-Lieferant aufgetaucht. Er umgeht die "Sizilianische Buderschaft" und die "Ehrenwerten Geschäftsleute" und bringt seine Ware direkt zu den Straßengangs. Die Chips sind überall, genauso wie sein Slogan "Ein Knopfdruck, und du bist auf ewig in Hightown".

Das muß aufhören. Die Polizei kommt an die Jungs "in der Gegend" nicht heran. Wenn es aber niemand macht, dann ist die ganze Stadt in Gefahr. Gerade als der Charakter den Typen vor die Tür setzen will, sagt dieser, daß er vielleicht die Explosion letzten Monat bei Ares vergessen könnte. Meint er etwa die Sache, als der Charakter durch etwas aufgehalten wurde und seine HK in die Datenbanken der Entwicklungsabteilung abgefeuert hat?

Archetypen

Mack Johnson: Zivilfahnder (s. S. 121).

Infos/Connections

Mack ist ein guter Polizist. Er hat nur die Nase von der Politik voll. Er will die BTL-Dealer festnageln, aber die Polizei kann es nicht. Er setzt alle Hebel in Bewegung, um sie zu kriegen.

5

Es ist halb acht Uhr morgens nach einer durchzechten Nacht, und dieser verdammte Bulle hört einfach nicht auf, seine verdammten Fragen zu stellen.

Zitate

"Also, noch mal von vorne..."

"Wo waren Sie? Ganz genau bitte."

"Es tut mir leid. Könnten Sie mir das noch mal von Anfang an erklären? Sie kümmern sich um Ihre eigenen Angelegenheiten, als..."

Kommentar

Das ist Wilfred Jerome Royce. Er ist der neue Detective, der für einen pensionierten Oldtimer gekommen ist.

Er soll einen kleinen Bandenkrieg untersuchen. Anscheinend haben sich einige Straßengangs zusammengetan, um illegale BTL-Chips selbst zu verkaufen. Das paßt den Yaks aber überhaupt nicht.

Archetypen

Wilfred Jerome Royce: Detektiv (S. 35, SR). Von allen Werten 2 abziehen (Minimum 1).

Infos/Connections

Royce ist neu in seinem Beruf und hat eigentlich keine Ahnung, was er macht. Er könnte aber eine Quelle für alles sein, von Polizeiverfahren bis zu Polizeipolitik.

6

Der Decker ist in der Matrix und versucht, in den Polizeihauptcomputer einzudringen. Plötzlich taucht ein großer Polizist auf einem Pferd neben ihm auf. Er trägt eine Waffe am Gürtel, einen Ballermann von gigantischen Ausmaßen.

Zitate

"Morgen. Ich will mit dir reden."

"Wir haben ein Problem. Wir **belde**."

"Wie würde es dir gefallen, wenn dein Deck Funken durch dein EEG jagt?"

Kommentar

Im System ist ein Virus los, und keiner weiß, woher er kommt. Großcomputer werden von ihm nicht befallen, aber er schließt Cyberdecks und Terminals kurz. Bei Decks passiert es normalerweise, wenn jemand in der Matrix ist. Auf diese Art hat die Polizei schon drei Decker verloren.

Rough Rider, der berittene Polizist, leitet die Versuche, den Virus aufzuhalten, bevor er weiteren Schaden anrichten kann. Decker von überall her werden um Hilfe gebeten. Er möchte wissen, ob der Charakter irgendwelche Informationen über den Virus hat, und bietet für einen Kampf seine Hilfe an.

Archetypen

Rough Rider: Decker (S. 35, SR). Fuchl-5 mit Reaktionsverstärkung (1). Alle Personaprogramme haben den Wert 5.

Normaler Decker: Decker, von allen Fertigkeiten -1 abziehen (Minimum 1).

Infos/Connections

Der Rider will den Virus um jeden Preis aufhalten. Es ist ihm egal, ob er dafür Gesetze brechen oder Geheiminformationen preisgeben muß.

1

Ein großer, drahtiger Mann in dunkelgrüner Kleidung spricht eines Abends die Charaktere an.

Zitate

"Man hat mir gesagt, Sie könnten mir helfen... Ich möchte dem Morden ein Ende bereiten."

"Meine wilden Brüder haben kein Verbrechen begangen. Ich muß dieses mutwillige Töten beenden."

"Wolf hat mich zu euch geführt. Wenn ihr mir nicht helft, werde ich wie sie sterben."

Kommentar

Aaron Sly One ist ein Einzelgänger aus den nahe gelegenen Stammesgebieten. Einige Wilderer aus der Stadt machen seit kurzem Jagd auf die Wolfsrudel und knallen sie ihrer Felle wegen ab. Obwohl Sly One keine Ahnung von der Stadt hat, konnte er die Wilderer doch zu einem nahe gelegenen Haus verfolgen und will sie jetzt zur Rede stellen. Man hat ihm gesagt, die Charaktere könnten ihm helfen.

Die sechs Wilderbe sind allesamt kleine Schurken, die man leicht einschüchtern kann, so daß sie mit dem Fallenstellen aufhören. Provoziert man sie aber zu sehr, kämpfen sie auch. Sie haben sich in einem kleinen Apartment getroffen, um den Gewinn der letzten Woche aufzuteilen.

Archetypen

Aaron Sly One: Schamane (S. 44, SR). Er ist ein Wolfschamane.

Wilderer: Squatter (S. 169, SR). Eine Hälfte ist mit Uzi Ills bewaffnet, die andere mit Sportgewehren nach Wahl des Spielleiters.

Infos/Connections

Sly One ist eine hervorragende Informationsquelle für vieles, was außerhalb der Stadt passiert. Auch als Führer kann er gute Dienste leisten.

2

Die Charaktere sind eines Abends auf dem Nachhauseweg, als plötzlich zwei Feuer-Elementargeister über sie hinwegjagen. Offensichtlich wollen sie in der Stadt einen draufmachen.

Zitate

"O Mann. Ich hasse das!"

"Mir ist egal, wo du hier einen findest! Aber hoffentlich bringst du mir bald einen Feuerlöscher!"

"Nicht die Klamotten! Nicht die Klamotten!"

Kommentar

Das ist ein typischer Fall von "am falschen Ort zur falschen Zeit". Die Elementargeister sind gerade einem angehenden Magier ausgebrochen. Unerklärlicherweise sind sie bei ihrer Flucht aber nicht im Astralraum verschwunden, sondern auf der materiellen Ebene verblieben.

Der Magier rennt hinter den Elementargeister her. Er sieht aus, als käme er direkt aus einem Inferno, und könne etwas Hilfe von den Charakteren gebrauchen, um die Elementare wieder unter Kontrolle zu bekommen, oder sie zumindest zu neutralisieren.

Archetypen

Elementare: Feuergelbst (S. 182, SR). Kraft 4.

Magier: Magisches Wunderkind (S. 113).

Infos/Connections

Der Magier ist nicht sehr beeindruckend, sein Onkel dagegen ein erstklassiger Vertreter seiner Zunft, der gerade Bedarf für ein paar Leibwächter hat.

3

Eine Brünette mit toller Figur und kurzem, dichten Haar. Diese Zauberin entspricht überhaupt nicht den normalen Vorstellungen. Trotzdem ist sie eine hervorragende Magierin. Momentan ist sie in einen Kampf mit einem rivalisierenden Magier verwickelt und benötigt Hilfe.

Zitate

"Der Mann ist ein Schwein. Ihr könnt euch nicht vorstellen, was ich machen muß, wenn ich verliere."

"Rituelle Hexerei, habe ich gesagt. Davon kommt 'ne häßliche Ladung auf mich zu."

"Helft mir bitte, sonst bin ich am Ende."

Kommentar

Carol Tyrell ist eine erfahrene Magierin, deren einziges Problem ihr Stolz ist. Am Abend zuvor hat ihr Stolz sie in ein Zauberduell hineingeritten. Der Kräftevergleich sollte eigentlich auf magischer Ebene stattfinden, die Bedingungen verbleiben aber keinem der Beteiligten, sich nicht-magischer Hilfe zu bedienen. Tyrell hat ihre Rituelle Hexerei bereits in den Teich gesetzt und wartet jetzt auf den Gegenschlag. Sie weiß, wo ihr Gegner ist, und möchte seine magischen Anstrengungen stören.

Ihr Gegner ist ein Orkschamane, der zusammen mit einigen anderen Orks in einem Lagerhaus lebt. Tyrell möchte zwar, daß sein Zauber gestört wird, aber keiner der Orks soll dabei zu Schaden kommen. Sie zahlt gut.

Archetypen

Carol Tyrell: Straßenmagier (S. 45, SR). 10 weitere Kraftpunkte auf passende Sprüche verteilen.

Orkschamane: Orkschamane (S. 116).

Orks: Passant (Ork) (S. 116).

Infos/Connections

Wenn man Tyrell hilft, den Kopf aus der Schlinge zu ziehen, wird sie so dankbar sein, daß sie magische Unterstützung für einen Run anbietet oder einige magische Connections zur Verfügung stellt.

4

Der Sasquatch hat lohfarbenes Fell, Augen so groß wie Untertassen und ein ansteckendes Grinsen. Als die Charaktere ihm das erste Mal begegnen, ist er verwundet und verteidigt sich gegen die Mitglieder einer der örtlichen Go-Gangs, die ihn mit Steinen bewerfen und gelegentlich einen Schuß auf ihn abgeben.

Zitate

"(Wolfsgeheul) Geht weg! Haut ab!"

"(Maschinengewehr) Ihr dreckigen Ratten!"

"(Schmerzenseheul)"

Kommentar

Der Sasquatch kann nur mittels der besonderen Perkins-Athabaskan-Z Zeichensprache kommunizieren. Sie wurde eigens für die Verständigung mit seiner Rasse entworfen. Die Chancen stehen gut, daß niemand in der Nähe ihn versteht, also müssen die Charaktere ihre Absichten durch Gesten, Mimik und Geräuscheffekte (die Sasquatches so lieben) deutlich machen.

Er hat sich verlaufen, ist weit von zu Hause weg und verwundet. Noch schlimmer ist, daß die Gang sich einen Spaß daraus macht, seinen Skalp zu holen. Er will nur wieder gesund werden und dann nach Hause gehen. Läßt man ihn alleine, wird er unweigerlich sterben.

Archetypen

Sasquatch: Sasquatch Entertainer (S. 118).

Go-Gang-Mitglieder: Gangmitglied (S. 39, SR) mit Suzuki Aurora-Motorrädern.

Infos/Connections

Der Sasquatch ist ein einflußreiches Mitglied seiner Gemeinde, die irgendwo im Stammesgebiet liegt. Sollten die Charaktere je in ein Abenteuer außerhalb des Sprawl verwickelt werden, kann er sich als wertvoller Kontakt entpuppen.

5

Seine Kleidung sieht aus wie aus einem Stück von Shakespeare, und er selbst scheint alt genug, um dem Dichter noch selbst begegnet zu sein. Trotzdem umweht ihn eine Aura großer Macht.

Zitate

"Ich bitte um Entschuldigung, aber mir scheint, daß sich unter Ihnen ein Adept der Großen Kunst befindet. Stimmt das?"

"Die Magie ist fürwahr eine Kunst, genau wie die Bildhauerei oder die Nachrichtensendungen."

"Die Zeit ist gekommen, mein ganzes Wissen weiterzugeben. Warum du, unter all den anderen? Deine Augen haben die richtige Farbe."

Kommentar

Porter Alwyn ist ein Veteran in den Künsten Hermes, bekannt für seine bahnbrechenden Entwicklungen. Jetzt fordert aber das Alter seinen Tribut, und er fühlt, wie seine Kräfte schwinden. Es wäre ihm eine große Freude, wenn er sein

Wissen weitergeben könnte. Er hat nie eine Familie besessen, noch nicht einmal einen Lehrling unterrichtet.

Sein kleines Apartment ist vollgestopft mit Andenken an seine Karriere. Vielleicht finden sich hier sogar Hinweise auf jahrzehntealte magische Geheimnisse. Ganz unten in einem Schrank liegt die Besitzurkunde für ein Gebäude in einem Viertel des Sprawl. Wer weiß, was heute da steht.

Archetypen

Porter Alwyn: Früherer Lohnmagier (S. 38, SR). Konstitution, Stärke und Schnelligkeit um -1 reduzieren. Magie um 2 senken, aber +2 für jede Magie-Fertigkeit. +2 auf alle aufgeführten Sprüche. Zudem hat er einen Kraftfokus 4 - genug Kraft für alle Sprüche.

Infos/Connections

Alwyns Wissen über Magie, Geschichte und wichtige Leute ist enorm. Sein Verständnis über das Wie und Warum der Welt ist das Eintrittsgeld wert.

6

Sie ist groß und dünn, goldene Strähnen durchziehen ihr platinfarbenes Haar, passend zu ihren ausdrucksvollen Augen. Ihre Kleidung ist zu weit und paßt auch nicht zusammen. Ein seltsamer, gehetzter Ausdruck ist in ihrem Gesicht.

Zitate

"Jemand hat die Eier weggenommen. Sie sind sehr... selten... und wir müssen sie in die Wildnis zurückbringen."

"Bitte, ihr müßt mir helfen. Die Mutter der Eier sucht sie verzweifelt."

"Es sind Eier des seltenen, goldenen Adlers. Ohne die Mutter werden die Küken nicht schlüpfen, und ohne ihre Kinder... Ich weiß nicht, was die Mutter tun wird."

Kommentar

Die Frau ist in Wirklichkeit eine Adler-Gestaltwandlerin aus den Stammesländern jenseits der Stadt. Vor einigen Tagen hat ein örtlicher Naturschützer ihre Eier aus der Wildnis "gerettet" und sie in "Sicherheit" gebracht. Das hat der Gestaltwandlerin das Herz gebrochen. Sie hat ihre Brut bis in die Stadt verfolgt, braucht jetzt aber Hilfe von den Spielern.

Nigel Jones, Leiter der städtischen Naturschutzgruppe, war nicht klar, daß die Eier einem Gestaltwandler gehören. Er hat sie mitgenommen, um den goldenen Adler vor der Ausrottung zu schützen. Wenn man ihn findet, besteht Jones darauf, daß die Küken in Gefangenschaft ausgebrütet und aufgezogen werden müssen.

Wie kommen die Charaktere an die Eier? Wenn Jones die verkleidete Gestaltwandlerin erkennt, behauptet er, die Frau sei ein magisches Tier, das ebenfalls in die Obhut eines Zoos gehört. Er bietet der Gruppe viel Geld.

Archetypen

Adler-Gestaltwandlerin: Gestaltwandlerin (S. 187, SR).

Nigel Jones: Metamenschenrechtler (S. 168, SR) mit Ökologie 3.

Infos/Connections

Die Gestaltwandlerin ist an das "zivilisierte" Leben nicht gewöhnt. Dadurch verrät sie sich, auch wenn sie verzweifelt bemüht ist, ihre wirkliche Natur zu verbergen.

1

Einige den Charakteren bekannte Orks kommen spät abends zu ihnen gerannt. Anschelnend haben sie eine verborgene Kammer gefunden, als sie in der Kanalisation herumstöberten, komplett mit Vampir und allem. Wer mag jetzt wohl auf seiner Blutspenderliste ganz oben stehen?

Zitate

"Die Zähne war'n größer als meine! Ich schwör's, ehl!"
 "Helft ihr uns? Ja? Genauso wie letztes Mal?"
 "Nun... ja... er war direkt hinter uns..."

Kommentar

Nicholas Jordan gefällt sein Dasein als Vampir, er genießt Macht und Einfluß. Er gibt sich als höflicher, kultivierter Vampir. Die Kammer in der Kanalisation ist sein wichtigster Schlupfwinkel, und er will ihr Geheimnis um jeden Preis wahren. Obwohl er Orkblut im allgemeinen nicht mag, will er die Leute, die ihn entdeckt haben, zum Abendessen einladen. Und jeder, dem sie von ihrem Fund erzählt haben, wird bestimmt einen guten Nachtisch abgeben.

Archetypen

Nicholas Jordan: Vampir (S. 188, SR).

Orks: Passant (Ork) (S. 116).

Infos/Connections

Wenn man sich, anstatt Gewalt anzuwenden, auf Verhandlungen verläßt, könnten die Charaktere Jordan überreden, die Orks als Wächter für seine Krypta anzustellen.

2

Ein Stück die Straße hoch sehen die Charaktere eine junge, hübsche Frau in einer Vidfonzelle. Von draußen rüttelt eine Horde Ghule an der Tür. Ghule, die telefonieren wollen? Oder haben sie vielleicht andere, interessantere Sachen vor?

Zitate

"He, Lady, dauert's noch lang? Ha-ha."
 "Was geht dich das an, Chummer?"
 "Es tut mir leid. Momentan sind alle Leitungen bei Lone Star Security besetzt..."

Kommentar

Die drei Ghule sind so eine Art Gang und wild entschlossen, sich nicht länger im Schatten zu verstecken (Ghule sind schließlich auch nur Menschen, oder?). Auf ihrer ersten Tour wollten sie ein paar Leute erschrecken. Die Frau in der Vidfonzelle schien ein ideales Ziel zu sein, bis dann die Charaktere auftauchten ...

Sobald die Charaktere Maßnahmen gegen die Ghule ergreifen, schlägt die Frau in der Zelle ebenfalls zu. Anschelnend war sie gar kein so hilfloses Opfer, sondern nur klug genug, um einzusehen, daß sie gegen eine Übermacht keine Chance hat. Sie ist Straßensamurai, ein Messermädchen, das beweisen will, wie gut sie ist.

Archetypen

Millie: Straßensamurai (S. 46, SR).

Ghule: Ghul (S. 183, SR).

Infos/Connections

Millie ist neu in der Stadt. Dankbar für die Hilfe der Charaktere wird sie vielleicht ihre Connections mit ihnen teilen - sobald sie welche hat.

3

Unterwegs auf der Straße kommen die Charaktere an einem parkenden Van vorbei, der rhythmisch hin und her schaukelt. Gerade als sie die verliebten Insassen des Wagens ärgern wollen, öffnet sich die Hintertür, und ein angefressener Körper fällt heraus. Noch bevor die Charaktere reagieren können, stürzt ein rotgoldenes Tier aus dem Wagen und ergreift die Flucht.

Zitate

"Verdammte &*\$#^%&!!"
 "Ein Greif. Ich glaube, das ist ein Greif!"
 "Hol das Vieh von mir runter!"

Kommentar

Der Greif ist in die Stadt gewandert und in wilde Mordlust verfallen - ein für seine Art vollkommen anomales Verhalten. Vor einer Woche hat ihn jedoch ein Jäger mit einem vergifteten Pfeil getroffen. Die Schmerzen und das Gift haben ihn in den Wahnsinn getrieben. Die eitemde Wunde befindet sich gut sichtbar an seiner linken Flanke.

Wenn die Charaktere klug genug sind, dem Tier zu helfen, wird der Greif seinen Angriff abbrechen und nach Hause fliehen. Das dankbare Wesen könnte die Gruppe natürlich auch adoptieren und ihr überallhin folgen.

Archetypen

Greif: Greif (S. 184, SR).

Infos/Connections

Ein Greif als Haustier verstößt definitiv gegen die städtischen ASPCA-Gesetze.

4

Ein flüchtiger Bekannter ist in Panik. Nach einem lustigen Abend in der Stadt wacht er morgens auf einer Parkbank auf und stellt sofort fest, daß alle seine Kraftfokusse und Zauberspeicher verschwunden sind.

Zitate

"Ihr versteht mich nicht! Die führen direkt zu mir."

"Ich sollte ihnen die Arbeit gleich abnehmen und von der nächsten Brücke springen."

"Habt ihr überhaupt eine Ahnung, wie lange ich gebraucht habe, um die Dinger zu machen?"

Kommentar

Der junge Straßenmagier hat Glück. Die Diebe, die seine wertvollen magischen Gegenstände gestohlen haben, sind nur Park-Squatter, die sauer waren, daß er ihre Lieblingsbank belegt hat. Sie sitzen in einer anderen Ecke des Parks vor seinen ausgebreiteten Sachen und zerbrechen sich den Kopf, wie die Magie wohl funktioniert.

Einer der Charaktere sollte auf die Idee kommen, daß die astrale Verbindung zwischen dem magischen Gegenstand und seinem Hersteller in beide Richtungen verläuft. Es sollte für ihren Freund kein Problem sein, in die Astralebene zu schlüpfen und die Verbindungen zu verfolgen.

Auch wenn die Charaktere ihn zu einem Versuch überreden können, dauert es einige Zeit. Bis dahin haben die Squatter vielleicht schon die Hälfte der Sachen verkauft. Anscheinend hat der Besitzer doch einige Feinde...

Archetypen

Magier: Straßenmagier (S. 45, SR).

Squatter: Squatter (S. 169, SR).

Infos/Connections

Der Magier ist den Leuten, die ihm seine Sachen zurückholen, auf ewig dankbar.

5

Alles scheint ruhig, als plötzlich der ohrenbetäubende Lärm von Motorrädern durch die Nacht dröhnt. Wenn die Charaktere herumwirbeln und die vermeintliche Go-Gang stellen wollen, jagen ihnen auch schon die ersten Energiebälle entgegen. Danebengetippt!

Zitate

"Ho-ho! Schaut mal, wie die rennen!"

"Jag sie inne Luft, Jimmy! Röste sie!"

"WWAAAHHOOOO!!!"

Kommentar

Die Motorräder und die Art und Weise, wie diese Typen fahren, machen sie eigentlich zu einer Go-Gang; mit ihrer Magie sind sie aber eher eine Hexer-Gang. Magische Wunderkinder, so nennen die Datafaxe sie jedenfalls. In ihnen ist die "traditionelle" Liebe der Go-Gangs zu wildem Herumjagen mit unkontrollierter Magie vereint.

Heute nacht sind sie nicht hinter Sachen her, sondern hinter Leuten. Was soll's schon, wenn die Leute Shadowrunner sind? Es macht höchstens noch mehr Spaß.

Ein weiteres Problem: Ein Gangmitglied ist der Sohn eines bedeutenden Konzernmannes, und die Leute von der Sicherheit haben ein Auge auf ihn.

Archetypen

Go-Gangster: Magisches Wunderkind (S. 113).

Sicherheitskräfte: Vier Konzern-Sicherheitsgardisten (S. 166, SR), ein **Straßensamurai** (S. 46, SR) und ein **Früherer Lohnmagier** (S. 38, SR).

Infos/Connections

Helft dem Konzernmann, seinen Sohn zurückzubekommen, und er wird euch dankbar sein. Andererseits findet er es aber vielleicht gar nicht so gut, wenn jemand außerhalb des Konzerns etwas weiß, womit er ihn erpressen kann.

6

Mit seinem spindeldürren Körper, dem bleichen Teint und den wilden, blutunterlaufenen Augen könnte der Typ glatt als Vampir durchgehen. Aber er wirft mit Sprüchen um sich. Augenblick mal, Sprüche! Was ist hier eigentlich los?

Zitate

"Fleisch der Erde, ich will heute nacht deine Seele."

"Ich muß essen."

"Du wirst deine Lebensessenz mit mir teilen, Samurai. Und du wirst sterben."

Kommentar

Durch seine unstete Magie und einen durchgebrannten BTL-Chip wahnsinnig geworden, glaubt dieser Magier jetzt, daß er ein Vampir sei, der sich von der Essenz anderer ernähren muß. Der Typ ist ein hoffungsloser Fall. Egal wie gut man ihm zuredet, er nimmt keine Vernunft an.

Selbst wenn man ihn umbringt, ist das noch lange nicht das Ende. Seine Psyche ist so überdreht, daß er einfach wieder als Geist auftaucht, um die Charaktere zu verfolgen. He, vielleicht ist er ja sogar wirklich ein Vampir...

Archetypen

Verrückter Magier: Früherer Lohnmagier (S. 38, SR).

Infos/Connections

Die Charaktere wissen es zwar nicht, aber auf den Kopf des Kerls sind 50.000 Nuyen Belohnung ausgesetzt.

1

Vor wenigen Monaten ist der Büchsenmacher eines Charakters gestorben, als sein Haus mit ihm in die Luft flog. Da der Charakter aber dringend einige Sachen brauchte, hat er sich an einen recht unbekannten Zwerg gewandt. Jetzt hat dieser Zwerg eine Menge Kunden, aber auch noch eine weiche Stelle, wenn es um den Charakter geht, der ihm den Weg bereitet hat. Er will ihm tatsächlich einen Gefallen tun.

Zitate

"Ich habe Jahre an den Dingen gearbeitet und glaube, daß sie jetzt endlich perfekt sind."

"Die sollten eine größere Durchschlagkraft haben als alles andere, was auf dem Markt ist."

"Der Preis? Du bist mein Freund."

Kommentar

Smith war früher bei einem Konzern beschäftigt und dort mit der Entwicklung einer neuen "Slayer"-Munition befaßt. Eines Tages mußte er dann aber ziemlich schnell verschwinden. Jetzt hat er anscheinend endlich die richtige Zusammensetzung gefunden und möchte, daß sein Freund der erste ist, der die neue Munition bekommt. Er bittet den Charakter nur darum, die Muni zu testen.

Der Spielleiter sollte vorher festlegen, was die neue Munition bewirkt. Sie könnte nutzlos oder einfach nur ganz normale Munition sein. Vielleicht ist sie aber auch besser, möglicherweise gar erderschütternd. Ist sie aber wirklich so gut, wie Smith glaubt, darf die Formel (deren Urform er seinem ehemaligen Arbeitgeber gestohlen hat) niemand anders in die Hände fallen. Es dauert ziemlich lange, um eine einzelne Kugel herzustellen (zu Anfang hat er nur zehn), und Smith muß die Arbeit zwischen seinen normalen Aufträgen durchführen. Falls die Munition wirklich gut ist, sollte man sie für Notfälle aufheben.

Archetypen

Smith: Zwergentechniker (S. 173, SR). Computerfertigkeiten durch Metallurgie und Waffen (B/R) ersetzen.

Infos/Connections

Smith hat einige Connections zu Konzernleuten und natürlich zu anderen Zwergen.

2

Um zu beweisen, daß er mehr ist als nur ein kleiner Dieb, hat Tallock den Infernaldiamanten gestohlen. Er hat die Charaktere eingeladen, um ihnen zu beweisen, daß sie ihn immer falsch eingeschätzt haben.

Zitate

"Ist er nicht wunder-schön?"

"Habt Ihr jemals so ein Feuer gesehen?"

"Der stellt selbst den Hopediamanten in den Schatten."

Kommentar

Tallock stellt den Infernaldiamant auf einem großen Podest in seiner kleinen Wohnung zur Schau. Er ist das Zeichen seines Triumphes über all jene, die ihn immer ausgelacht haben. Er würde lieber sterben, als den Diamanten zu verkaufen oder wegzugeben.

Das kann zu einer Vielzahl interessanter Komplikationen führen, wenn gewöhnliche Diebe oder gar Shadowrunner versuchen, den Stein zu stehlen. Den ehemaligen Besitzer des Diamanten sollte man auch nicht vergessen.

Tallock weiß nicht, daß er nur im Besitz einer billigen Replik des Diamanten ist, deren einziger Zweck darin besteht, den echten Stein vor Diebstahl zu schützen. Jedermann glaubt aber, er habe das Original gestohlen, und auch der frühere Besitzer wird mitspielen, um den echten Stein zu schützen.

Archetypen

Tallock: Gangmitglied (S. 39, SR) mit Zwergenmodifikatoren.

Früherer Besitzer: Mr. Johnson (S. 168, SR).

Infos/Connections

Obwohl kein überragender Dieb, ist Tallock keineswegs schlecht. Er kommt noch an Stellen weiter, an denen größere Leute längst das Handtuch geworfen haben. Wenn die Charaktere Tallock nicht kränken, kann er zu einem wertvollen Verbündeten werden.

3

Der Wrangler, ein Zwerg und Schieber mit einem ziemlich guten Ruf, ist dafür bekannt, nur Metamenschen zu beschäftigen. Als er jetzt die Gruppe anruft und ihr einen Job anbietet, ist die Überraschung perfekt.

Zitate

"Normalerweise beschäftige ich ja keine Menschen, aber..."

"Ganz einfach. Metamenschen werden von den meisten Hehlern benachteiligt. Ich versuche das bloß ein wenig auszugleichen."

"Ich hab da etwas, das Metamenschen nun mal nicht machen können."

Kommentar

Das Herbstfest findet in zwei Wochen statt. Hier gedenken die Metamenschen alljährlich in den Straßen der Erntezeit und der "Bruderschaft der Menschheit". Mitglieder des Humanis Policlub sorgen aber mit Gewalt dafür, daß keine Menschen teilnehmen; somit bleibt das Ganze eine rein metamenschliche Angelegenheit.

Wrangler vermutet, daß der Policlub dieses Jahr noch weiter gehen will. Da alle Clubmitglieder Menschen sind, glaubt er, daß Menschen sie auch am besten täuschen können. Das Herbstfest ist ein großes Ereignis für die Stadt, darum sollte der Auftrag auch größere Dimensionen annehmen.

Keiner weiß wirklich, wo die Gefahr liegt: Ein Mörder ist angeheuert worden, um Wrangler am letzten Tag des Festes zu töten. Er will mit einem Scharfschützengewehr vom nahe stehenden LKW der Festleitung aus zuschlagen.

Kerry Taylor, die bekannte Menschenrechtsreporterin, hat ihr Kommen mit einem Kamerateam zugesagt. Sie will abseits bleiben, jedes Anzeichen von Scheinheiligkeit oder Doppelmoral wird sie aber in Rage versetzen. Ihr besonderes Talent wird sie aber nur im Notfall einsetzen.

Archetypen

Wrangler: Schieber (S. 169, SR) mit Zwergenmodifikatoren und Gebräuche (Konzern) 5.

Mörder: Killereif (S. 164, SR). Er ist aber kein Elf, sondern ein Mensch.

Jahrmargtsgast: Barkeeper (S. 163, SR).

Kerry Taylor: Frühere Lohnmaglerin (Heller-Orientierung) (S. 38, SR).

Infos/Connections

Wrangler weiß, wie man an die meisten Fetische und andere Ausrüstung für magische Rituale herankommt. Zudem hat er alle Möglichkeiten eines normalen Schiebers.

4

Eine Connection vermittelt euch einen einfachen Botenauftrag. Der Typ, der Hilfe braucht, ist ein freundlicher Zwerg namens Morgan, ein Erfinder, der mit einem Projekt für Walker Data Systems befaßt ist.

Zitate

"Das ist ein modularer Hyperphasenintegrator."

"Was er macht? Das sagt doch schon der Name!"

"Er unterstützt Datenübertragungen und ist vor allem billig."

Kommentar

Morgan hat ein neues Bauteil für die Datenübertragung entwickelt. Es verstärkt die Leistung der computereigenen Datenübertragung, so daß man auch schlechtere Leitungen benutzen kann. Obschon nicht für die Übermittlung von geheimen Daten geeignet, kann der Transport normaler Daten damit um neun Prozent verbilligt werden.

Morgan hat an dieser Erfindung privat weitergearbeitet, seitdem er einige nicht genehmigte Explosionen auf dem Firmengelände verursacht hat. Darum soll auch jemand anders den Integrator in die Entwicklungsabteilung bringen. Der Auftrag sollte nicht allzu schwierig sein, selbst wenn man die "Troubleshooter" berücksichtigt, die ein kleiner Angestellter bezahlt, damit er den Integrator bekommt.

Archetypen

Morgan: Zwergentechniker (S. 173, SR)

Kleiner Angestellter: Städtischer Beamter (S. 170, SR)

Konzernagenten: Konzern-Sicherheitsgardisten (S. 166, SR).

Infos/Connections

Morgan ist der verrückte Wissenschaftler par excellence. Wenn die Charaktere mal irgendein technisches Gerät benötigen, kann er bestimmt mit etwas Bizarrem aufwarten. (Seine kohlebetriebene Klimaanlage ruft immer noch Kopfschütteln hervor.)

5

Vor zwei Tagen hat es zwischen zwei Shadowrunner-Teams, einem zwergischen und einem menschlichen, eine Schießerei gegeben. Das Ende vom Lied: Die meisten Zwerge und Menschen blieben auf der Strecke. Jetzt will einer der überlebenden Zwerge mit den Charakteren über einen Job reden.

Zitate

"Die meisten Menschen wollen nichts mit solchen Sachen zu tun haben. Gehört Ihr auch zu dieser Sorte?"

"Spaßig. Ich dachte Ihr langen Typen hättet die Sklaverei schon vor 200 Jahren abgeschafft."

"Irgendein Fantasyfreak will in seinen Minen Zwergensklaven einsetzen."

Kommentar

Dalthurn und seine Freunde haben von einem Sklavenhändler Wind bekommen, der sich auf den Verkauf von Zwergen an südamerikanische und afrikanische Miningesellschaften spezialisiert hat. Seine Leute haben die Runner

umgelegt, die von den Sklavenhändlern zum Schutz eingestellt worden waren. Jetzt brauchen die Zwerge aber selbst Hilfe, um die Sache zu Ende zu bringen.

Der Frachter Lady Stephanie liegt für die Sklavenhändler an den Docks bereit. Die Sklaven sind schon im Lauf des Tages verladen worden, und das Schiff kann in See stechen, sobald ein Ersatzteil für die Maschine eingetroffen ist. Dalthurn möchte die Stephanie aufhalten, bevor sie ablegt. Zehn Leute halten in einem kleinen Büro neben dem Frachter so lange Wache, bis das Schiff in See sticht.

Archetypen

Dalthurn: Söldner (S. 40, SR) mit Zwergenmodifikatoren. Keine Cyberware.

Sklavenwächter: Straßenscop (S. 171, SR).

Sklavenaufseher: Gangboss (S. 163, SR)

Befreiter Sklave: Passant (wegen Erschöpfung, S. 116).

Infos/Connections

Dalthurn ist kein bedeutender Zwerg. Seine Geschichte von den Menschen, die bei der Rettung von Zwergen geholfen haben, wird aber noch lange die Runde machen. Das kann für die Charaktere nützlich sein, wenn sie wieder einmal mit Zwergen (und ihren Verbündeten) zu tun haben.

6

Der Zwerg Jay Penman, ein Straßensamurai, ist ein Bekannter der Charaktere. Er braucht Hilfe.

Zitate

"Ein paar Freunde von mir brauchen Hilfe."

"Wenn es nach mir ginge, würde der Schuppen ihnen gehören. Mein Gott, die leben da schon seit fünf Jahren."

"Yeah, dann sind es halt Elfen. Warum sollte ich keine elfischen Freunde haben?"

Kommentar

Jays Freunde sind Elfensquatter - drei Familien -, die schon seit fünf Jahren in einem leerstehenden Haus wohnen. Vor ein paar Tagen hat die Genom Corporation die Elfen davon in Kenntnis gesetzt, daß das Gebäude bald abgerissen wird und sie umziehen müssen. Die Familien wissen aber nicht, wohin.

Jay behauptet, daß die Elfen dem Gesetz nach Besitzer des Gebäudes sind. Das sehen die Konzernheinis aber ganz anders. In zwei Tagen rücken ihre Bulldozer an, egal, ob die Familien dann ausgezogen sind oder nicht. Der Zwerg möchte Genom so schnell wie möglich aufhalten.

Archetypen

Penman: Straßensamurai (S. 46, SR) mit Zwergenmodifikatoren.

Elfensquatter (14): Squatter (S. 169, SR) mit Elfenmodifikatoren.

Genom-Schläger (5): Leibwächter (S. 103).

Infos/Connections

Da Genom momentan die Öffentlichkeit scheut, kann jede Drohung mit der Presse die Verhandlungen wieder so weit beleben, daß man den Elfen eine neue Heimat anbietet.

1

In der Stadt ist ein Elf mit ganz übler Laune, und er will sie an den Charakteren abreagieren. Seine Klamotten sehen aus, als sei er direkt einem Fantasy-Simsinn entsprungen. Er behauptet ein Paladin des High Lords von Tir Talmgire zu sein.

Zitate

"Diese Stadt ist ein übler Ort. Es war ein schwarzer Tag, als ich ihre sogenannte 'Luft' das erste Mal atmen mußte."

"Was schaut ihr so? Habt ihr noch nie einen Tugendhaften Paladin des fünften Ringes gesehen? Euer Problem."

"Diese Sticheleien sind fehl am Platz, meine Freunde. Ich bin im Besitz eines offiziellen Erlasses, der mich berechtigt, dem Gesetz überall Geltung zu verschaffen."

Kommentar

Dieser Typ kein Tugendhafter Paladin des fünften Ringes, so etwas gibt es nämlich überhaupt nicht. Außerdem war er noch nie in Tir Talmgire - er weiß noch nicht einmal, wie man das richtig ausspricht. In Wirklichkeit ist er ein Elf namens Walter Blothum, der in einer Chip-Fantasie feststeckt. Das macht ihn aber nicht ungefährlich. Als ehemaliges Mitglied einer kleinen Sicherheitsfirma ist er ein fähiger Kämpfer.

Er wird den Charakteren eine Lügengeschichte über ein fehlendes Artefakt erzählen, das der elfische High Lord dringend benötigt. Dann führt er willige Charaktere in eine ganz üble Gegend, mitten in den schlimmsten Bandenkrieg.

Archetypen

Ethayn Silverbane (Walter Blothum): Killereif (S. 164, SR).

Infos/Connections

Sieht man von seinen Paladinträumen ab, ist Blothum ein guter Kämpfer. Lernt er die Charaktere erst einmal kennen, teilt er mit ihnen vielleicht irgendwelche finsternen Geheimnisse seines ehemaligen Arbeitgebers.

2

Der Elf in der selbstgemachten Kleidung mit dem handgeschnitzten Wanderstab ist offensichtlich von der Karte des städtischen Busnetzes verwirrt. Während er noch über Sinn und Zweck der verschiedenen Farben und Symbole rätselt, bemerken die Charaktere Mitglieder einer örtlichen Thrill-Gang, die es anscheinend auf ihn abgesehen haben.

Zitate

"Am Park in alle Crosstown- und Downtown-Expresslinien umsteigen, außer in den Hauptverkehrszeiten. Zu dieser Zeit..."

"Entschuldigung, mein Sohn, könntest du mir vielleicht den Ausdruck 'Fahrpreis nur passend' erklären?"

"Sind die vielen Nadeln in deinem Gesicht nicht schmerzhaft?"

Kommentar

Galen, ein Elfenmagier aus den nahe gelegenen Elfenlanden, ist von seinem Meister losgeschickt worden, um die "Wege der Menschen" zu lernen. Bis jetzt hat er die hohe Kunst des Sloppy-Soy-Schlüpfens erlernt und ist mit der Einschienenbahn

sechsmal um die Stadt gefahren. Nun ist es aber an der Zeit, sich am komplizierten Busnetz der Stadt zu versuchen. Davon ist er aber so verwirrt, daß ihm die Crucifixes nicht auffallen, die ihn ein wenig aufmischen wollen.

Archetypen

Galen: Elfenmagier (S. 101).

Crucifixers: Gangmitglied (S. 39XX, SR). Mindestens 1W6+2 Gangmitglieder sind anwesend.

Infos/Connections

Wenn Galen seinen Aufenthalt in der Stadt überlebt, können die Charaktere ihn vielleicht überreden, sie auf eine Tour in seinen kleinen Heimatort mitzunehmen. Er könnte ihnen eventuell auch gegen die wütenden Zwerge helfen, die seit einiger Zeit hinter der Gruppe her sind.

3

Die Charaktere sind von mehreren Connections gewarnt worden. Sie sollten besser sehr vorsichtig sein, wenn sie sich mit dem elfischen Schieber Chalen treffen wollen. Graue Haarsträhnen, ungewöhnlich für einen Elfen, zeugen von seinem hohen Alter. Ihr trifft ihn an einem der üblichen Orte.

Zitate

"Mir ist bekannt, daß ihr sehr gut, sehr zuverlässig seid. Das ist gut so, denn ich brauche beides."

"Geld spielt keine Rolle. Ihr erledigt den Job. Ich bezahle euch. Keine Probleme."

"In der Stadt sind Elfen, denen ich einen Denkkzettel verpassen will. Vielleicht habt ihr schon von ihnen gehört? Sie nennen sich selbst die Ancients."

Kommentar

Chalen repräsentiert eine Gruppe machthungriger Elfen, die der Meinung sind, die Ancients seien auf dem besten Weg, sich zu einem Policlub zu entwickeln. Um das zu verhindern, soll den Ancients von der Gruppe ein Denkkzettel verpaßt werden. Dabei dürfen die Charaktere aber nicht vergessen, daß sie den Ancients nur weh tun und sie nicht etwa massakrieren sollen.

Der Schieber hat einige Informationen über die Aktivitäten der Ancients, die Gruppe muß aber trotz allem selbst noch weiter ermitteln. Dabei erfahren sie aber nur etwas über die alltägliche Routine der Ancients.

Nach Wunsch des Spielleiters taucht eine atemberaubende Elfin kurz vor Beginn des eigentlichen Runs auf. Das Treffen findet auf einem belebten öffentlichen Platz statt. Sie geht zu einem der Charaktere, sagt ihm, daß ein Run gegen die Ancients der Gesundheit der Charaktere abträglich sein könnte, lächelt und verschwindet wieder. Wenn die Charaktere ihr folgen wollen, tauchen plötzlich ausreichend viele Elfen-Samurais auf, um die Gruppe so lange aufzuhalten, bis ihre Herrin in Sicherheit ist.

Es hängt allein vom Spielleiter ab, was hinter der Sache steckt. Offensichtlich gibt es einen Machtkampf zwischen zwei Elfengruppen; die Gründe dafür sind aber unklar.

Archetypen

Chalen: Schieber (S. 169, SR) mit Elfenmodifikatoren.

Die Frau: Elfenmagierin (S. 101).

Die Ancients: Gangmitglied (S. 39, SR) mit Elfenmodifikatoren.

Infos/Connections

Chalen, die Frau und auch die Ancients könnten Einblicke in das Verwirrspiel elfischer Politik geben.

4

Groß und hager wie er ist, sieht der Elffast aus wie ein Wilder. Trotzdem hören die Leute ihm zu, egal ob Mann oder Frau, Elf oder Ork. Auch Alamos 20.000 ist auf ihn aufmerksam geworden.

Zitate

"Die Städte werden durch die Hand der Menschen zugrunde gehen, und wir werden wieder an den Busen der Natur zurückkehren."

"Die Verschwörung von Menschen und Drachen wird die Welt vernichten."

"Der Tag der Dunkelheit ist nah! Wir müssen das Land von Korruption und Finsternis reinigen ..."

Kommentar

David hatte eine Vision von einer Zukunft, in der nur die Elfen und ihre Verbündeten leben. Seine unzähligen Straßenckenpredigten haben in den letzten beiden Wochen eine große, gemischtrassige Zuhörerschaft gefunden. Eagle Security will nicht einschreiten, vielleicht wegen der Berichte, denen zufolge auch einige wichtige Angestellte des Konzerns bei den Vorträgen anwesend sind.

Die Ortsgruppe von Alamos 20.000 hat öffentlich geschworen, den Elf zu lynchen. Die Spielercharaktere haben erfahren, daß David morgen in einem nahe gelegenen Park predigen und ein Anhänger von Alamos 20.000 ihn umbringen will.

Hat David wirklich Visionen, und wenn ja, sind sie zutreffend? Ist er vielleicht der elfische Nachfolger von Howling Coyote, den die Elfen in den Ghettos seit langem erwarten?

Archetypen

David: Elfenmagier (S. 101). Keine Magie und magischen Fertigkeiten, aber Führung 8 und Verhandlung 9.

Alamos-Mörder: Straßenmagier (S. 45, SR).

Infos/Connections

Leute aller Rassen kommen zusammen, wenn David spricht. Allein seine Anwesenheit schafft ein gewaltiges Zusammengehörigkeitsgefühl bei seinen Zuhörern. Die Charaktere können hier fast jedem beegnen.

5

Das habt ihr nun wirklich nicht erwartet. Als der Schieber sagte, ein Elfenjäger wolle ein wildes Tier in der Stadt jagen, habt ihr euch einen Kerl vorgestellt, der direkt dem "Herrn der Ringe" entsprungen ist. (Moment mal, hat die da drüben nicht ein Walther WA2100 Scharfschützengewehr?)

Zitate

"Er ist gefährlich. Nicht auszudenken, was er alles anrichten könnte."

"Ich hab ihn schon halb durch diese beschissene Gegend und fast durchs gesamte Stammesgebiet gejagt. Er ist verdammt verschlagen."

"Nein, kein Tier. Das habe ich nie behauptet. Er ist ein Banshee."

Kommentar

Sylvia Knorr ist schon fast ihr ganzes Leben Jägerin. Sie hatte zwar menschliche Eltern, ist aber im Stammesgebiet aufgewachsen.

Sie ist Lucas jetzt schon seit mehreren Jahren auf der Spur, aber er war ihr immer einen Schritt voraus. Als sie erfahren hatte, daß er sich im Sprawl aufhält, will sie ihn mit Hilfe von Ortskundigen aufspüren.

Lucas hat sich in einem verlassenen Gebäude in einer der ärmsten Gegenden verkrochen und macht Jagd auf die Penner und Squatter der Umgebung. Knorr zufolge lebt Lucas nur um zu töten. Obwohl einige Leute behaupten, Banshees seien vernunftbegabte Wesen, ja vielleicht sogar HMMVV-Infizierte, besteht sie darauf, daß er ein Tier ist.

Die Begegnung mit Lucas gibt auch keinen Aufschluß. Sein Verhalten kann sowohl das eines Tieres wie auch das eines intelligenten Wesens sein, das jeglichen Bezug zur Realität verloren hat.

Archetypen

Sylvia Knorr: Kopfgeldjägerin (S. 166, SR) mit Elfenmodifikatoren.

Lucas: Banshee (S. 179, SR).

Infos/Connections

Egal ob vernunftbegabt oder nicht, Lucas benimmt sich wie ein verrücktes Tier. Wenn die Charaktere auf ihn stoßen, lebt er zwischen den Überresten und Knochen vieler Kinderleichen.

6

John Fallow ist kleiner als normal aber doch ein durchschnittlich aussehender Elf. Sein Haar ist aus dem Gesicht straff nach hinten gekämmt, so daß der wütende Ausdruck in seinem Gesicht besonders betont wird. John Fallow will Blut.

Zitate

"Damit kommt er bei mir nicht durch. Selbst wenn wir beide dabei draufgehen."

"Sie war mein ein und alles. Ihr Gesicht taucht immer wieder in der Menge auf, ihre Stimme scheint der Wind zu sein, der nachts durch die Bäume weht."

"Meine einzigen Anhaltspunkte sind der Name 'Oliver' und ein Getränkebon aus dem Corporate Bums and Indigents Club."

Kommentar

Vor drei Nächten ist John Fallows Freundin von einem Mann in einem nahe gelegenen Nachtlokal erschlagen worden. Er wußte von ihrer Beziehung zu einem anderen Elf und hat ihr deshalb schwere Vorwürfe gemacht. In dem Nachtlokal hat dieser Elf mit dem CBI-Bon für ein Getränk bezahlt ("Wir lösen auch die Bons der Konkurrenz ein.") und den Namen Oliver benutzt. Zwei Stunden später war seine Freundin tot, und Zeugen haben einen Mann, auf den Olivers Beschreibung paßt, vom Tatort fliehen sehen.

Der Spielleiter sollte die Verfolgung von Oliver so schwer wie möglich machen, überall falsche Hinweise, Beweise oder Beobachtungen einstreuen, damit die Suche spannend bleibt. Wer ist Oliver? Warum hat er das Mädchen umgebracht? Hat er sie wirklich geliebt? Hat er sie vielleicht verwechselt? Und was ist, wenn Oliver einen Maske-Spruch benutzt hat?

Archetypen

John Fallow: Elfenmagier (S. 101).

Infos/Connections

Eine interessante Variante der Handlung könnte sein, daß John Fallows Verstand unter den Belastungen der Magie zerbrochen ist. Vielleicht hat er das Mädchen in der Wahnvorstellung umgebracht, daß sie sich mit jemand namens Oliver trifft? Natürlich ist er für den eigentlichen Mord zu Oliver geworden.

1

Jemand, den die Charaktere kennen, vielleicht sogar ein Charakter selbst, ist mit seinen Zahlungen bei einem Kredithai in Verzug geraten. Der Eintreiber, Bobby Black Bottom, ist für gewöhnlich leicht zu befriedigen. Dummerweise ist da jetzt ein neuer Kerl, ein Troll, und der ist noch um einiges größer als üblich.

Zitate

"Bobby? Ich bin sein Sohn. Man könnte sagen, ich bin ein Adoptivkind."

"Ich bin auch sein 'Geschäftspartner'."

"Dem Buch nach schuldest du vierzehnhundert als Darlehen und über 15 Riesen Strafe und DocWagon-Rechnungen. Marker oder bestätigte Credsticks, Chummer."

Kommentar

Ab jetzt kümmert sich der Adoptivsohn um alle Härtefälle. Er wird dem Charakter (oder dem Freund) einmal gut zureden. Einmal läßt er sich abwimmeln, aber auch nur einmal. Wenn jemand ihn verarschen will, reißt er ihm ganz ruhig ein Bein aus. Nichts Persönliches, Kumpel. Alles rein geschäftlich.

Der Adoptivsohn ist überraschend intelligent. Sollte er unterlegen sein, wird er sich zurückziehen und Verstärkung rufen. Behandelt man ihn aber mit Respekt und ist der Kunde zahlungswillig, läßt er sogar über die Zahlungsbedingungen mit sich reden. (Wer wäre bei einem Troll nicht zahlungswillig?)

Er ist absolut fair. Wenn er jemandem das Bein, den Arm oder ein anderes lebenswichtiges Organ beschädigt, zieht er die Hälfte der Krankenhauskosten von den Schulden ab.

Archetypen

Adoptivsohn (der in Wirklichkeit Josh heißt): Troll-Rausschmelzer (SR, S. 172) mit Intelligenz 4, Feuerwaffen 5 und etwas Panzerkleidung. Leichte Silberallergie.

Bobby Squatter (SR, S. 169) mit Feuerwaffen 6 und Verhandlung 6 anstatt der besonderen Fertigkeiten.

Verstärkung: Sechs **Troll-Rausschmelzer** mit leichter Panzerung.

Infos/Connections

Adoptivsohn kennt sowohl menschliche als auch metamenschliche Kredithale und Eintreiber.

2

Noch schlechter könnte das Timing nicht sein, als die Charaktere mitten in der Nacht in einer dunklen Seitenstraße einer Gruppe ziemlich großer Gestalten begegnen. Als sie das Feuer eröffnen, erkennt man die vom Mündungsfeuer erhellen Umrisse einiger Trolle.

Zitate

"Schnappt euch die Breedere!"

"Laßt sie am Leben. Wie bringen die Leute nicht einfach um wie sie."

"Wir sind Trolle! Wir sind die einzigen, die die Natur ehren und all jene zerstören, die ihr Böses wollen."

Kommentar

Vor einigen Wochen hat ein aufstrebender Kon-Angestellter namens Roger Harris seinem Konzern 25.000 Nuyen pro Monat gespart, indem er eine neue Entsorgungsfirma unter

Vertrag nahm. Er bekam eine Gratifikation von 25.000 Nuyen und hat die ganze Sache dann vergessen. Die Entsorgungsfirma war nicht so glücklich dran.

Als die Regierung den Entsorgungsantrag ablehnte, mußte man schnell einen Ort finden, an dem man das Gift abladen konnte, bevor es sich durch die Trucks fraß. Da die Gegend dunkel und schlecht ausgeschildert war, haben sie die Fuhrer auf einem Trollfriedhof abgeladen.

Dank ihrer Infrarotsicht haben die Trolle aber die LKWs gesehen, und einige von ihnen versuchten, die Wagen aufzuhalten. Die meisten Fahrer konnten um die Trolle herumfahren, ein besonders heller Sararimann dachte aber, er könne die Trolle über den Haufen fahren. Dabei ging zwar ein Troll drauf, die Maschine aber auch.

Dank der Papiere im Fahrerhaus kamen die Trolle auf den Namen der Firma. Danach haben sie dem Laden einen kleinen Besuch abgestattet, um den Fahrer zu finden, der ihren Freund getötet hat.

Rogers Namen haben sie unter den Papieren im Büro gefunden, und durch einen dummen Zufall halten sie ihn jetzt für den Täter. Sie glauben auch, die Charaktere seien seine Leibwächter. Wenn Roger ihnen nicht entwischen kann, bleibt nur eines: Er muß die Trolle von seiner Unschuld überzeugen. Alles Roger?

Archetypen

Roger: Städtischer Beamter (S. 170, SR).

Anführer der Trolle: Schamane (S. 44, SR), Bärenotem, mit Trollmodifikatoren.

Andere Trolle (1-4): Troll-Rausschmelzer (s. S. 173, SR).

Infos/Connections

Roger ist ein junger Angestellter und hat Verbindungen zu anderen, jungen Konzernexecs. Die Trolle haben Beziehungen zu den meisten amerindianischen Gemeinden.

3

Rings um einen alten Laster stehen fünf Trolle herum. Die Typen sehen wie Piraten aus einem alten Film aus. Alle haben Augenklappen, einer sogar ein Holzbein! Der Laster ist wie ein Piratenschiff bemalt. Die Trolle rufen jedem Passanten Beleidigungen und bissige Kommentare zu.

Zitate

"Holt ein, ihr Brüter! Dreht bei, oder wir pusten euch vonner Straßel!"

"Was haben wir denn da? Ein paar wohlhabende Pfeffersäcke, eh? Auf sie, Kameraden!"

"Kein beschissener, kleiner Brüter entwischt Käptn Crook!"

Kommentar

Die Trolle sind simsinn-süchtig, besonders nach Chips aus der Freibeuterzeit. Sind sie nicht in ihrer Fantasiewelt, dann wollen sie wie Errol Flynn sein.

Die Trolle sind auf Beute aus, egal von wem. Für sie sind die Charaktere britische Offiziere, Männer von so großer Bedeutung, daß die Piraten sich mit ihnen messen können. Sie fangen an, mit den "verdammten Rotröcken" zu ringen. Setzen die Charaktere Waffen ein, ziehen die Trolle ihre Schwerter blank und wehren sich.

Archetypen

Troll: Troll-Rausschmelzer (S. 172, SR). Bewaffneter Kampf 4.

Infos/Connections

Obwohl es etwas befremdlich erscheint, haben die Jungs ihr Herz doch am rechten Fleck. Man kann sie leicht überzeugen, einer "Jungfrau in Not" beizustehen oder ein "britisches Fort" anzugreifen.

4

Ein Freund der Charaktere hat ein Problem. Letzte Nacht hat er einen wunderbaren Abend mit einer jungen Dame verbracht, bis plötzlich ein Typ auftauchte und eine Menge Geld haben wollte. Der Kumpel der Charaktere wurde sauer und schoß den Kerl nieder, wurde dann aber vom Troll-Leibwächter des Typen übel zugerichtet.

Zitate

"Der Pisser hat unsern Boss erwischt. Der Boss is im Krankenhaus."

"Weiß nich. Der Boss kannich reden. Wenner könnte, würd er euch sagen, wie sauer er iss."

"Mal sehen. Die Arztrechnung vom Boss... zehntausend fürs Krankenhaus, vierhundert für... oh... besondere Leistungen."

Kommentar

Eric, der Freund der Charaktere, hat den Abend mit Shella verbracht, einem Mädchen von einem teuren Hostessendienst. Das war ihm aber nicht klar, bis plötzlich ihr "Manager" mit seinem Leibwächter auftauchte und die Rechnung kassieren wollte. Eric hat den Manager erwischt, aber anschließend hat der Troll ihn vernöbelt.

Nachdem Eric verarztet war, hat der Leibwächter ihn an einen versteckten Ort gebracht. Die Charaktere können Eric dort rausholen, wenn sie die 400 Nuyen für den Abend mit Shella und die doppelte Arztrechnung ihres Managers bezahlen. Der Kerl liegt nach dem Streit mit Eric für 500 Nuyen pro Tag im Krankenhaus.

Archetypen

Eric: Taliskrämer (S. 172, SR).

Shella: Konzernsekretärin (S. 165, SR).

Manager: Städtischer Beamter (S. 170, SR).

Leibwächter: Troll-Rausschmelßer (S. 172, SR).

Infos/Connections

Al, der Manager, kennt eine Menge legaler und illegaler Hostessendienste in der Stadt, Shella kennt die meisten Mädchen. Darik, der Leibwächter, kennt viele andere in seinem Beruf.

5

Als die Charaktere eine Bar betreten, schlägt ihnen lauter, falscher Gesang entgegen. Etwa 80 Leute sind anwesend und feiern irgendwas. Unter ihnen sind auch etliche Trolle. Fast jeder in der Bar, die Trolle eingeschlossen, ist mehr oder weniger betrunken.

Zitate

"ANNNNNND WEEEEEE ALLLLLL GOOOOO DOOOOWWWWWNNNN TOGETHER!" (gesungen)

"Wie geht's, Brüter?"

"Wir- Wir- Wir- Jetzt hab ich vergessen, was ich sagen wollte. Ach ja. Deine Mutter hat mit Elfen rumgespielt, vrschtessel!"

Kommentar

Die Charaktere wollten in der Bar eigentlich eine Connection treffen, die sich aber schelnbar etwas verspätet hat. Tatsächlich hat sie die Flucht ergriffen, als sie die vielen Trolle sah. Während

die Charaktere herumsitzen und warten, werden die Leute in der Bar noch betrunken.

Früher oder später macht jemand eine Bemerkung, die einer der Trolle krummnimmt, und eine Schlägerel geht los. Man stelle sich einfach eine wilde Schlägerel aus einem Western vor, bei der aber dummerweise Trolle mitmischen.

Archetypen

Trolle: Straßen-Cop (S. 171, SR). (Nüchtern wären es **Troll-Rausschmelßer** oder **Orksöldner**.)

Menschen: Squatter (S. 169, SR). (Nüchtern wären es **Straßen-Cops** oder **Barkeeper**.)

Infos/Connections

Nach dem Kampf können die Charaktere versuchen, den Verbleib ihrer Connection festzustellen. Einer der Trolle könnte sagen: "Kurzer Kerl? Etwa so groß? Braune Haare? Yeah, der kam rein, wurde blaß un iss etwa eine Stunde vor der Schlägerel abgehaut. Irgendwas muß ihm Angst gemacht ham."

6

Ein Charakter fährt auf seiner Rapier spät nachts nach Hause, als er plötzlich eine Frau voller Angst und Schmerz schreien hört. Als er die Gasse erreicht, aus der die Schreie kamen, findet er eine Frau in einer großen Blutlache. Ausgerechnet jetzt tauchen die Bullen auf.

Zitate

"Paß du auf ihn auf, Link. Ich rufe Verstärkung!"

"Scheiß! Du paßt auf ihn auf, und ich rufe Verstärkung!"

"Bleib bloß da stehen, Chummer!" (Zur Seite) "Endlich haben wir den Carlin-Avenue-Mörder erwischt!"

Kommentar

Der Carlin-Avenue-Mörder bringt seit geraumer Zeit Leute um und die Polizei zur Verzweiflung. Immer schlägt er mitten in der Nacht zu und sticht stets alleinstehende Frauen nieder. Die Polizei versucht seit Wochen erfolglos seiner habhaft zu werden. Jetzt haben sie ihn endlich auf frischer Tat ertappt, noch über sein letztes Opfer gebeugt.

Selbst wenn den Polizisten klar wird, daß sie den Falschen festgenommen haben, werfen sie ein Auge auf ihn, bis der echte Täter dingfest ist. Das könnte für einen normalen Shadowrunner (der das Gesetz etwa alle zwei Minuten bricht) fatale Folgen haben. Am schnellsten wird er seine Schatten los, wenn er den Mörder selbst findet.

Was mag wohl passieren, wenn ein Troll "Jack the Ripper"-BTL-Chips in die Finger kriegt? Nun, genau das ist der Carlin-Avenue-Mörder: ein wahnsinniger Troll, der durch die Nacht strolcht (allergisch gegen Sonnenlicht) und sich für Jack the Ripper hält.

Archetypen

Polizisten: Straßen-Cop (S. 171, SR).

Mörder: Ork-Söldner (S. 41, SR).

Infos/Connections

Die Polizei ist nicht glücklich über Leute, die ihre Nase in ihre Angelegenheiten stecken. Noch weniger froh ist sie aber über einen Mörder, der frei herumläuft. Wenn die Charaktere es geschickt anstellen, können sie sich einige Polizisten zu Freunden machen, die eines Tages mit Infos oder Verstärkung aushelfen könnten.

1

Ein Gruppe Orks kommt grinsend und kichernd näher. Ihre Zahl ist etwas größer als die der Charaktere, und alle sind bewaffnet.

Zitate

"Hallo, Ihr Säckel Was habter denn für uns?"

"Laß sein, Chummer. Denkste etwa, die Spielzeugwumme könnte 'nem Ork weh tun?"

"Frag nie, wer an der Tür klopft. Wenn du Pech hast, nimmt er sie und haut dich damit zu Brel."

Kommentar

Diese Orks wollen sich einen Spaß machen - obwohl sie darunter etwas anderes versteht als Menschen. Für sie heißt das, jeden Menschen, Elfen oder Zwerg, dem sie begegnen, um sein Geld zu erleichtern. (Trolle kann man vergessen. So dumm sind Orks nicht.)

Wenn die Charaktere für einen Kampf gerade nicht in Form sind, dann können sie sich auch für 100 Nuyen pro Nase freikaufen. Die Orks sind zwar zahlreich, aber nicht allzu helle. Wollen die Charaktere kämpfen, wehren die Orks sich so lange, bis etwa die Hälfte zu Boden gegangen ist oder einer der Charaktere etwas einsetzt, das die Lage drastisch verändert (ein Fahrzeug, einen Geist oder einen anderen ungewöhnlichen Gegenstand).

Archetypen

Orks: Passant (Ork) (S. 116).

Infos/Connections

Die Orks könnten jemanden oder etwas gesehen haben, das die Charaktere suchen. Selbst wenn sie im Moment nichts haben, kennen sie die dunkleren Seiten des Sprawl ziemlich gut.

2

Gegen drei Uhr morgens reißt ein lautes Klopfen einen Charakter aus seinen Träumen. Grummelnd und schimpfend zieht er seine Predator, geht zur Tür, öffnet sie und steht vor einem Ork, der auf ihn herunterschaut.

Zitate

"Mach die Scheißtür auf, Chummer!"

"Ich bin Lou, du kleiner Pisser! Mach Platz, und laß die Leute rein!"

"Was soll wohl passiert sein! Ein paar Humanis Polls haben meine Kumpel umgelegt! Die beiden sind die einzigen Überlebenden."

Kommentar

Die radikaleren Mitglieder des örtlichen Humanis Polliclubs haben sich vorgenommen, heute nacht Ärger zu machen. Während eines großen Protestmarsches nach Downtown haben sich knapp 50 Mitglieder abgesetzt und sind in einen Schußwechsel mit einigen Orks geraten. Die meisten Polls sind dabei draufgegangen, genauso wie acht bis zehn der angreifenden Orks.

Lou ist ein Orkzauberer, der mit ein paar Freunden auf Tour war. Nachdem in der ersten Bar kein Stoff mehr zu kriegen war,

haben sie sich auf die Suche nach Nachschub gemacht. Statt dessen sind sie aber den Polls in die Arme gelaufen. Bevor Lou irgendeinen Spruch einsetzen konnte, waren die Orks schon auf dem Rückzug.

Lou beschützt die letzten beiden Orks und sorgt dafür, daß der Charakter genug weiß, um die Tür bis zum Morgen geschlossen zu halten. Dann geben die Polls ihre Suche wahrscheinlich auf und ziehen ab. Lou will sich dann auf den Weg machen, um noch ein paar Polls hochzunehmen. Das Ganze wird bestimmt ein guter Kampf. Ein wenig Hilfe ist natürlich auch nicht von der Hand zu weisen.

Archetypen

Lou: Früherer Lohnmagler (Heiler Orientierung) (S. 38, SR) mit Orkmodifikatoren.

Polls: Humanis-Polliclub-Mitglied (S. 164, SR).

Infos/Connections

Lou kennt sich im Ork-Untergrund aus und weiß, wo man Fetische zu annehmbaren Preisen kaufen kann.

3

Ein Ork in einem teuren Anzug spricht die Charaktere an. Er ist offensichtlich ein Konzernangestellter, obwohl Orks in den oberen Etagen sehr selten sind.

Zitate

"Guten Abend, meine Herren. Mein Name ist Elliot Tanner, und ich würde gerne Ihre Dienste in Anspruch nehmen."

"Ich habe leider ein kleines Diskriminierungsproblem und wäre Ihnen dankbar, wenn Sie mir helfen könnten."

"Mir sind die üblichen Preise bekannt, und ich bin bereit, auf die übliche Art und Weise zu bezahlen."

Kommentar

Elliot Tanner ist ein mittlerer Abteilungsleiter bei Fuchifax, der Groß-Datafax-Firma. Sein Vorgesetzter, Virgil Burns, kann Metamenschen nicht ausstehen und verhindert permanent Elliots wohlverdiente Beförderung. Elliot möchte nun, daß die Charaktere einige Flecken auf Burns weißer Weste finden, die letzteren dazu bringen, Metamenschen besser zu behandeln. Elliot will ihn nicht zu seinem eigenen Nutzen erpressen. Schließlich ist er ein Konzernmann und Gentleman; Elliot will allen Metamenschen helfen.

Virgil hat einigen Dreck am Stecken. In seinem PC kann man zum Beispiel einige recht fragwürdige Finanzdaten finden. Brechen die Charaktere in seine Wohnung ein, fallen ihnen einige zu teure Möbel oder vielleicht gar Holobilder von Virgils metamenschlichen Verwandten auf.

Archetypen

Elliot: Konzernmann (S. 165, SR) mit Orkmodifikatoren.

Virgil: Mr. Johnson (S. 168, SR) ohne Cyberware.

Infos/Connections

Elliot kennt viele Leute aus der Geschäftswelt.

4

Einer der Charaktere besucht seine Geschwister, die noch zur Schule gehen. Als er und sein kleiner Bruder (oder Schwester) das Gebäude verlassen, sieht er, wie einige Kinder eine gutgekleidete Frau mit Eiern bewerfen. Obwohl es nicht sofort ins Auge fällt, ist sie eine Orkfrau und wahrscheinlich die bestaussehendste, die der Charakter je gesehen hat.

Zitate

"Hört auf! Das ist... Bittel!

"Leute wie ihr werfen auf alle ein schlechtes Licht, Menschen, Orks, Elfen, Zwerge, auf alle."

"Sind nicht alle vor Gott gleich! So bringe ich es jedenfalls den Leuten bei, weil ich es für die Wahrheit gehalten habe."

Kommentar

Anna ist eine Grundschullehrerin. Würde sie sich verkleiden, könnte man sie leicht für einen Menschen halten. Aber sie ist ein Ork, und sie ist stolz darauf.

Obwohl sie immer mit Vorurteilen konfrontiert wird, versucht sie den Leuten doch zu beweisen, daß sie auch jemand ist. Leider steht sie dabei auf der Verliererseite.

Archetypen

Anna: Straßen-Doc (S. 171, SR) mit Orkmodifikatoren und Charisma 5. Biotech durch Pädagogik und Biologie durch Geschichte ersetzen.

Infos/Connections

Anna kennt viele Lehrer in der Stadt.

5

Den ganzen Tag ist den Charakteren aufgefallen, daß sich überall Orks versammeln und miteinander flüstern. Gegen Abend sind in den Bars und anderen Nachtlokalen auch keine der sonst so zahlreichen Orks zu finden. Wie Lemminge strömen sie alle auf ein Ziel zu - einen der städtischen Parks. Neben einem Heldendenkmal steht ein eindrucksvoller Ork und hält eine Ansprache.

Zitate

"Wir sind alle Orks! Wir müssen uns zusammenschließen!"

"Die Elfen haben einen Staat! Die Zwerge haben einen Staat! Die Menschen haben viele Staaten!"

"Wir werden gemeinsam losmarschieren, und wenn sie uns nicht anhören wollen, dann werden wir kämpfen."

Kommentar

Der Ork, Urtan der Kühne, ist eine Berühmtheit unter seinen Leuten. Seit seinem ersten Auftreten vor sieben Jahren versucht er anderen Orks zu helfen und plädiert für einen Orkstaat. Seine Devise lautet "Jedem Volk ein Land", und er besteht darauf, daß "Orks auch Menschen sind". Mit diesen Slogans hat er viele auf seine Seite gezogen.

Die Orks werden seiner Rede etwa drei Stunden zuhören, dann marschieren sie mit ihm zum Sitz des Gouverneurs, um dort ihre Forderungen zu verkünden. Urtan wertet die Ablehnung der Regierung als Beweis, daß alle Menschen im Herzen Humanis-Leute sind. Nach dieser Konfrontation bricht eine

Nacht des Aufruhrs an. Alle Nichtorks verstecken sich und fliehen dem Sonnenaufgang entgegen.

Archetypen

Urtan der Kühne: Orksöldner (S. 41, SR).

Durchschnittlicher Ork: Passant (Ork) (S. 116).

Infos/Connections

Urtan ist ein mitreißender Redner. Orks (genauso wie Angehörige anderer Rassen) auf der ganzen Welt verfolgen seine Reden sehr aufmerksam.

6

Die Charaktere bekommen einen Tip. Heute nacht soll eine Horde Revolvermänner in die Wohnung des Straßensamurais der Gruppe einbrechen und ihn umlegen. Der Tip ist richtig, aber irgendwer hat vergessen zu sagen, daß die Revolvermänner Orks sind.

Zitate

"Jagt die Breeders inne! Luft! Schieß-Polisi!"

"Verdammt! Hautjob. Schieb ihn dir doch sonstwohin, eh."

"Heee, Tarry hat recht! Diese beschissenen Humanis sind überall! Macht sie fertig!"

Kommentar

Das Ganze ist eine Falle. Tarry ist der Sicherheitschef für einige Orkdiplomaten. Die sechs Orks sind deren Leibwächter.

Tarry hat "Beweise" erbracht, nach denen die Charaktere Humanis-Mitglieder sind und die Diplomaten umbringen wollen. Als Sicherheitschef des Besuchs ist es für ihn kein Problem, die Wachen wegzuschicken, damit er die Diplomaten selbst umbringen kann. Bezahlt wird er dafür von einem Konzern, der die Beziehungen der Orks zu einer anderen Firma verschlechtern will.

Mit viel Glück können die Charaktere den Orks klarmachen, daß sie keine Humanis-Leute sind und keinen Grund haben, den Diplomaten nachzustellen. Wenn die Charaktere betonen, man hätte sie vor den Orks als Eintreiber der Mafia gewarnt und ihnen auch gesagt, wann sie angreifen, wird den Orks klar, daß man sie reingelegt hat. Zur Aufdeckung der wahren Identität des Verräters ist es dann nur noch ein kleiner Schritt.

Tarry will die Diplomaten auslöschen, indem er eine Granate in ihre Luftkissenlimousine wirft. Können die Charaktere (oder die Orks) hinter den Plan kommen, um so besser.

Archetypen

Tarry: Orksöldner (S. 41, SR).

Orkwachen: Leibwächter (S. 103) mit Orkmodifikatoren und ohne Cyberware.

Infos/Connections

Die Orks haben Connections zu einer Unzahl von Leuten im Sprawl.

1

Ein Mob wälzt sich durch die Straßen, ein großer Teil davon trägt sogar Schußwaffen. Rufe wie "Alle Macht dem normalen Volk!" "Schickt die Höhlenmenschen und Dandies dahin zurück, wo sie hergekommen sind!" erklingen überall.

Zitate

"Trolle und Orks nehmen echten Menschen ihre Jobs in den Sicherheitsfirmen weg!"

"Echte Menschen sind wegen dieser Löwenzahnfresser und Zwerge nirgends mehr sicher."

"Schicken wir 'Grumpel' und 'Schlafmütz' dahin zurück, wo sie hingehören: zwei Meter unter die Erde."

Kommentar

Dem örtlichen Humanis Policlub reicht es. Seine Mitglieder schwärmen wie Heuschrecken durch die Straßen und machen Jagd auf Metamenschen. Noch bevor die Nacht zu Ende geht, halten nur noch ein paar Leute die Humanis für harmlose Irre, und alle Metamenschen, die sich nicht unter ihrem Bett verkriechen, könnten am nächsten Morgen glatt als Leiche aufwachen.

Über hundert Pöls sind unterwegs; brutale Feuerkraft wird also nicht weit führen. Am besten bekämpft man sie mit Worten, vorausgesetzt, die Charaktere bringen den Mob dazu, ihnen zuzuhören.

Archetypen

Polk Humanis-Policlub-Mitglied (S. 164, SR).

Infos/Connections

Die Mitglieder des Humanis Policlubs kommen aus allen Gesellschaftsschichten, vom leitenden Angestellten bis zum Penner, vom Decker bis zum Samural.

2

Acht Männer und Frauen kommen die Straße herunter, alle mit einem ekelhaft freundlichen Grinsen und ähnlicher Kleidung - Stiefel, blaue Cordhosen und weiße Pullover. Sie drücken jedem Flugblätter in die Hand.

Zitate

"Guten Morgen, mein Freund"

"Wir sind gekommen, um dir Bruder Michaels neuen Lebensweg zu verkünden."

"Wir arbeiten schon heute für eine bessere Zukunft, eine Welle der Sauberkeit. Wir brauchen Hilfe - kein Geld, sondern euch selbst."

Kommentar

Die Leute von der Neuen Welle, Bruder Michael Monroes Gefolgsleute, haben beschlossen, den Sprawl zu reinigen. Alle sind darum unterwegs, um neue Mitglieder unter jenen zu werben, die es am meisten betrifft: die Leute, die im Sprawl wohnen.

Noch haben sie keinen Einfluß, keine Feuerkraft. Alles, was sie haben, ist der ehrliche Wunsch, die Dinge ins rechte Lot zu bringen. Wenn ihre Bewegung aber anwächst, könnten

Shadowrunner oder Leute, die sich ihre Gesetze selbst machen, durchaus von dieser "besseren Zukunft" ausgeschlossen werden.

Sicherlich wird die Neue Welle wachsen, doch wieviel Einfluß sie letztendlich haben wird, ist schwer vorherzusagen. Obwohl ein nichtgenannter Konzern der Bewegung etwas Geld spendet, sind die Leute von der Neuen Welle und ihre Anführer ehrlich und aufrichtig.

Archetypen

Bruder Michael: Metamenschenrechtler (S. 168, SR).

Mitglieder der Welle: Humanis-Policlub-Mitglied (S. 164, SR).

Infos/Connections

Wie bei jeder Massenbewegung hat die Neue Welle Zulauf aus allen Gesellschaftsschichten und Berufen.

3

Im Tri-Di wird ein Treffen zwischen Regierungsvertretern und einer Horde Löwenzahnfresser übertragen.

Zitate

"Wir bestreiten nicht, daß der Sprawl im Anwachsen befindlich ist und mehr Raum benötigt. Wir hoffen, daß sie uns diesen Raum nicht verweigern wollen."

"Aber Gouverneur, es liegt nicht in unserer Absicht, das Wachstum des Sprawl aufzuhalten; wir möchten es nur ein wenig zügeln."

"Ihr verdammten, schlampigen und total verdreckten Müllfresser, wollt ihr uns jetzt endlich mal zuhören?"

Kommentar

Ein Gruppe Elfen ist in die Stadt gekommen, um die Verwaltung dazu zu bewegen, der Ausdehnung des Sprawl in die umliegenden Waldgebiete Einhalt zu bieten, da sonst viele Metamenschen leiden müssen. In den Elfenländern befürchtet man den Ausbruch eines "heiligen Krieges". Darum will man jetzt auf die Verwaltung einwirken, um so weitere Mißverständnisse und Streitigkeiten zu vermeiden.

Zahlreiche Komplikationen können sich hieraus entwickeln. Irgendein Humanis-Typ könnte einen Anschlag auf die Abgesandten verüben. Ein metamenschlicher Shadowrunner könnte zu der Überzeugung kommen, daß jemand eine Abreibung verdient. Die Sturheit des Gouverneurs sollte man dabei auch nicht außer Acht lassen. Auf jeden Fall wird die Stimmung gespannt sein.

Archetypen

Elfenbotschafter: Konzernmann (S. 165, SR) ohne Cyberware, mit Elfenmodifikatoren.

Leibwächter(3): Killerelf (S. 164, SR).

Infos/Connections

Die Elfen reden mit jedem, der ihnen zuhören will, lassen aber nicht erkennen, wie unbefriedigt ein großer Teil ihrer Leute tatsächlich ist.

4

Einige ziemlich lautstarke Orks marschieren auf der Straße, singen und schwenken Transparente. Immer mehr Lone Star- und Eagle-Leute, Straßen-Cops und Humanis-Leute tauchen auf. Da scheint sich ein gewaltiger Krawall anzubahnen.

Zitate

(Mit Grabesstimme gesungen) "It's a small world after all. It's a small..."

"Orks sind auch Menschen!"

"Bloß weil wir keine Humanis sind, heissas noch lange nich, daß wir das verdammte Wasser und den Strom nich brauchen!"

Kommentar

Dieser Ork-Polclub tut sein Bestes, um das Ganze wie eine friedfertige Demonstration aussehen zu lassen. Einer von ihnen hat einen alten Disney-Song ausgegraben, andere haben Transparente gemalt, und jetzt sind sie unterwegs.

Die Humanis haben Plakate abgerissen, auf denen ein von der Regierung unterstütztes Treffen im orkschen Teil des Sprawl angekündigt wird. Da kein Ork auftaucht, hat man die Strom- und Wasserzuteilung des Orkghettos halbiert.

Orks gehören wohl zu den destruktivsten Wesen, die Mutter Natur je hervorgebracht hat, aber diese Gruppe will sich auf die Gesetze und nicht auf brachiale Gewalt verlassen. Wenn ihnen keiner zuhören will, kann die Sache allerdings eskalieren - besonders wenn man bedenkt, wie sich einige Humanis benehmen.

Nicht alle, die mit den Orks ziehen, sind auch Orks. Candy Harper (Metamenschenrechtlerin) und Kerry Taylor (die Starreporterin) sind auch da, um über die Aktion zu berichten und der Orkgemeinde wieder zu ihren Zuteilungen zu verhelfen.

Archetypen

Orkanführer: Troll-Rausschmeißer (S. 172, SR).

Orkdemonstrant: Troll-Rausschmeißer. -2 von allen Werten abziehen (Minimum 1).

Candy Harper: Metamenschenrechtlerin (S. 168, SR).

Kerry Taylor: Frühere Lohnmaglerin (Hellerorientierung) (S. 38, SR).

Infos/Connections

Wie jede politische Gruppierung, so haben auch die Orks Organisationen und ein Netz aus "alten Freunden". Hier bietet sich die einmalige Gelegenheit, einen Kontakt, vielleicht sogar ein Treffen mit Candy zu bekommen.

5

Was Rassen angeht, ist die Spielergruppe gut durchgemischt - ein Elfendecker, ein Orksamurai, ein Zwergentech und ein Trollschieber (ideal für komplizierte Verhandlungen). Als die Humanis das Team zu den "Widernatürlichen des Monats" erklären, wollen beide Seiten etwas dagegen tun.

Zitate

"Ihr seid das beste Beispiel für widernatürliches und obszönes Verhalten."

"Wie können sich Menschen nur freiwillig mit solchem Müll abgeben."

"Wenn ihr nicht die einzige ehrenhafte Möglichkeit ergreift und euch selbst umbringt, nehmen wir euch gern diese Arbeit ab."

Kommentar

Jeden Monat suchen sich die Humanis Polls einige Leute aus, die sie verfolgen wollen. Diesen Monat hat es Shadowrunner getroffen. Alle metamenschlichen Runner sind zum Abschuß freigegeben, ein Vorgang, den sie "angewandte Evolution" nennen.

Archetypen

Humanis-Polclub-Mitglied: Humanis-Polclub-Mitglied (S. 164, SR) für ein durchschnittliches Mitglied. Natürlich gibt es auch Humanis-Samurais, -Decker u.s.w.

Infos/Connections

Die Humanis haben Verbindungen in allen Bereichen, genauso wie die Metamenschen, die sie verfolgen. Normalerweise feindliche oder uninteressierte Metamenschen könnten den Charakteren helfen, sobald sie erfahren, daß sie auf der schwarzen Liste der Humanis stehen.

6

Der Charakter mit der meisten Magie hat ein Geschenk von einer Connection aus dem Umkreis der Mafia erhalten. Gerade als er es auspacken will, klopft es an der Tür. Draußen stehen einige Leute.

Zitate

"Du hast etwas, das aus unserem Land gestohlen wurde. Die Gebeine unserer Vorfahren."

"Diese heiligen Gegenstände gehören unserem Volk und dürfen auf keinen Fall in der Stadt bleiben."

"Du gibst uns die gestohlenen Reliquien, oder wir werden dich und dieses Haus von der Landkarte wischen."

Kommentar

Vor vier Monaten ist es einer Gruppe Räuber gelungen, einige bedeutende Artefakte von einem Eingeborenenfriedhof zu stehlen. Die Indianer haben es aber bemerkt und Leute losgeschickt, die die heiligen Gegenstände zurückzubringen sollen. Unter diesen Gegenständen waren auch die verehrten Gebeine eines verstorbenen Mitglieds des Obersten Stammeskonzils.

Archetypen

Indianerführer: Adlerschamane (S. 44, SR).

Indianer: Stammeskrieger (S. 48, SR).

Angeheuerte Hilfe: Söldner (S. 40, SR).

Infos/Connections

Die fünf Indianer sind Mitglieder einer relativ jungen Gruppe, die geschworen hat, heilige Gegenstände von Ungläubigen zurückzuholen, koste es, was es wolle. Gibt der Charakter ihnen das Geschenk zurück, wird man ihn wie einen geschätzten Freund behandeln, wann immer er in Zukunft auf Indianer trifft.

1

Als die Charaktere die TipTopTech-Filiale um die Ecke betreten, spielt eine Glocke die ersten Takte aus "Taps". Surrealistische Poster von Horrorfilmen hängen überall an den Wänden, und Tri-Di-Schirme rings an den Wänden preisen den neuesten Simsinn-Billlight, "Rache der NinjaXX", an. Ein Kerl in mittleren Jahren mit einem billigen Toupet steht hinter dem Tresen, einen wissenden Ausdruck auf dem Gesicht.

Zitate

"Guten Tag, Kumpels! Hier findet ihr alles, was ihr sucht. Wenn ihr wißt, was ich meine."

"Wonach steht euch denn heute der Sinn?"

"Willkommen in Weird Pauls Unfaßbarem Unterhaltungsimperium!"

Kommentar

Das ist einer der Händler, bei denen man auch Illegales kaufen kann. Neben den konventionellen Simsinn-Chips und Abspielgeräten findet man hier auch noch ganz andere Kaliber. Weird Paul führt den Laden jetzt schon 15 Jahre und hat in dieser Zeit schon fast alles erlebt. Für den richtigen Preis kann er jede Fantasie wahr werden lassen. Da er versucht, aus allem Profit zu schlagen, sollte man besser einen Bogen um ihn machen. Unter besonderen Umständen kann er sich aber als nützlich erweisen.

Archetypen

Weird Paul: Städtischer Beamter (S. 170, SR).

Infos/Connections

Weird Paul kennt die Privatnummern vieler bedeutender Medienleute. Er hat sie kennengelernt, als sie noch am Anfang ihrer Karriere standen.

2

Die meisten Leute vermeiden es, Bytehead Barry, einem Simsinn-Händler, in die Arme zu laufen. Ständig versucht er, irgendeine Idee an den Mann zu bringen, mit der man schnell reich werden kann. Mit elektronischen Geräten und seltsamen, blitzenden Anhängseln beladen kommt Barry auf die Charaktere zu.

Zitate

"Ich habe eine Idee!"

"Ich will meine eigene Simsinn-Serie machen. Die erste Folge heißt Running the Night, und ihr seid die Stars!"

"Ich habe schon einen Decker für die nächste Folge, Cyberfish in the Net. Er ist schon ganz wild drauf."

Kommentar

Bytehead Barrys letzte Idee wäre gar nicht mal so schlecht. Er will die (illegale) Ausrüstung in seinem Laden benutzen, um Simsinn-Chips so zu kopieren und modifizieren, daß er seine eigenen Simsinn-Effekte erzeugen kann.

Die Idee ist, wie gesagt, nicht schlecht, aber Barry hat sie nicht weit genug durchgedacht. Er will den Körper des Charakters verkabeln, um Simsinn-Signale aufzunehmen, hat aber

nicht bedacht, daß dadurch Nebenwirkungen für Cyberware entstehen können und bestimmt in jedem Sicherheitssystem Alarm ausgelöst wird. Auch verfügt er nicht über die üblichen Hemmkreise, die verhindern, daß seine Chips zu BTL-Chips werden. Das ist illegal, Kumpel, und es ist ein Verbrechen, wenn man in einem BTL mitspielt.

Archetypen

Bytehead Barry: Decker (S. 34, SR). Computer (B/R) in Gebräuche (Medien) ändern.

Infos/Connections

BB kennt noch einige andere Simsinn-Händler in der Stadt und schaut auch regelmäßig in diversen Decker-Treffs vorbei.

3

Der Freund einer Runnerin entschließt sich, mit ihr Schluß zu machen, und verschwindet spurlos. Der einzige Hinweis auf seinen Verbleib ist ein neuer Simsinn-Chip, Do The Dead Really Sleep?

Zitate

"Wau, ein echter Simsinn. Kann ich 'ne Kople kriegen?"

"Einen Moment mal. Das ist mir etwas zu echt."

"Schau dir mal die Wellenformen an. Die Amplitude geht weit über alles raus, was erlaubt ist. Das ist ein BTL-Chip!"

Kommentar

Drew Productions Ltd., der kleinen Firma, die DTDRS produziert, ist auf halber Strecke das Geld ausgegangen. Als ein geheimnisvoller Mann dann plötzlich die nötigen zwei Millionen für DTDRS anbot, haben die Produzenten das Kleingedruckte nicht richtig gelesen.

Demzufolge sollte ein gewisser Dr. David Smith, ein bekannter Psychologe, der mit der Yakuza zusammenarbeitet, mit dem Produkt eine neue Technik der Massenhypnose ausprobieren. Diese Hypnosetechnik wurde auf 250 Chips kopiert. Die posthypnotischen Anweisungen besagen, daß die Person sofort alle Intimen Beziehungen abbrechen, soviel Geld wie möglich an Dr. Smith schicken und sich danach für einen Zombie halten soll.

Der Freund der Runnerin ist ein Opfer dieser Verschwörung. Wird den Charakteren erst einmal klar, was Sache ist, können sie den Betreffenden auf einem Friedhof finden. Bei ihm sind noch 50 weitere Leute, die sich alle für tot halten. Sie können nur ins Leben zurückkehren, wenn sie einen Menschen töten.

Archetypen

Dr. Smith: Straßen-Doc (S. 171, SR) mit Psychotherapie 8.

"Zombie": Passant (S. 116).

Infos/Connections

Dr. Smith kennt noch weitere Forscher in verwandten Wissensgebieten.

4

Ein Mann in mittleren Jahren mit einem Toupet, das wie ein toter Skunk aussieht und auch so riecht, spricht einen der Charaktere an. Sein Name ist Weird Paul, und er hat ein geschäftliches Angebot.

Zitate

"Ich bin ein ehrlicher Geschäftsmann. Ich will weder mit euch noch mit jemand anders Ärger haben. Warum belästigen die Leute mich nur?"

"Ich zahle an die Gangs. Ich helfe euch Leuten, wenn ihr mich braucht. Aber wann hilft mir jemand?"

"Sieh mal. Diese Leute da, die machen mir mit meinem Geschäft Ärger! Ich will, daß sie ausgelöscht, umgebracht, neutralisiert werden. Verstehst du das?"

Kommentar

Weird Paul von Weird Pauls Unfaßbarem Unterhaltungs-Imperium ist normalerweise ein höflicher Mensch. Jetzt ist aber Konkurrenz aufgetaucht, und Pauls Gewinne schwinden.

Das neue Geschäft, Emerson Video Entertainment, ist ein kleiner, sauberer Laden, der von einem Ehepaar geführt wird, das erst vor kurzem aus einem unbekannten Land eingewandert ist. Die weiß getünchten Wände und geschmackvollen Aufsteller sind eine freundliche Alternative, vergleicht man sie mit Weird Pauls Laden, der mit Horrorplakaten und anderen Grausamkeiten vollgestopft ist. Paul möchte, daß die Charaktere den neuen Laden aus dem Geschäft drängen.

Archetypen

Weird Paul: Städtischer Beamter (S. 170, SR).

Francis Emerson: Früherer Lohnmagier (Kämpferorientierung) (S. 38, SR).

Marilyn Emerson (seine Frau): **Söldnerin** (S. 40, SR).

Infos/Connections

Die Emersons sind ein sympathisches Paar, das bereits das Vertrauen einer Menge junger Leute im Sprawl genießt. Neben ihren kaufmännischen Fertigkeiten sind sie auch immer über wichtige Ereignisse in der Welt der Konzerne auf dem laufenden.

5

Der Schwede, ein örtlicher Shadowtech-Dealer erster Kategorie, hat auf dem schwarzen Markt ein Angriffsprogramm erstanden, das ein echtes Wunder sein muß. Er möchte, daß es einer der Charaktere für ihn testet, da er mit dem Verkäufer bisher nie zu tun hatte.

Zitate

"Kumpel, würde ich dich reinlegen?"

"Egal was auf der Verpackung steht, das Teil kommt definitiv aus Israel."

"Es ist ein ROM. Wenn du es einsteckst, läßt zwar ein Teil in dein Deck, der eigentliche Hammer bleibt aber sicher in der Cartridge drin."

Kommentar

In der Cartridge ist ein ungemein schlagkräftiges Angriffsprogramm, wie man es auf der Straße bisher noch nie

gesehen hat - ganz einfach weil es eine Spezialanfertigung für einen einzelnen Kunden ist.

Es handelt sich um ein Angriff-12-Programm und benimmt sich während der ersten drei Einsätze völlig normal. Beim vierten Einsatz spaltet es aber ein externes Viruskonstrukt (Angriff-6) ab, das sich auf den Decker stürzt. Das Konstrukt ist instabil und zerfällt nach vier Runden. So lange kann es aber wie ein normales IC angegriffen und zerstört werden. Will der Decker flüchten, folgt ihm das IC, entsprechend den normalen Bewegungsregeln (1 Knoten je Runde). Für die Initiative ist es wie ein IC in einem roten System.

Den Ursprung, den eigentlichen Abnehmer und Kanäle, durch die es auf die Straße gekommen ist, könnten die Basis für ein umfangreiches Abenteuer sein.

Archetypen

Der Schwede: Schieber (S. 169, SR).

Infos/Connections

Das Viruskonstrukt in der Cartridge kann von einem Spielercharakter weder kopiert noch entschlüsselt werden.

6

Ein Charakter hat gerade ein brandneues Deck in die Finger bekommen. Die Quelle mag vielleicht etwas fragwürdig sein, aber wann war das schon ein Problem? Das Deck funktioniert, ist billig und absolute High-Tech. Das einzige Problem ist, daß das Deck eine versteckte Trägerwelle abstrahlt, die eine Unmenge Cops auf die Spur des Charakters bringt. Anscheinend hat das Deck vorher einem bekannten Matrix-Terroristen gehört.

Zitate

"In Ordnung, Vernim, keine Bewegung, oder du bist Fischfutter!"

"Sieh so aus, als ob der Sendechip doch noch funktioniert hat."

"Wer hätte gedacht, daß Vernim ein Pisser wie der da ist."

Kommentar

Den Konzernen ist es gelungen, einen von Vernims ehemaligen Verbündeten zu bestechen, damit er den Sender im Deck versteckt. Vernim, der sein Deck wie seine Westentasche kennt, hat schnell bemerkt, was Sache war. Zuerst beseltigte er jede elektronische Spur seines "Freundes" aus der Matrix und entledigte sich des Chips dann in einem anderen Deck. Wird das Deck zum ersten Mal eingesetzt, beginnt der Chip zu senden, und die Konzernbullen machen sich auf den Weg.

Man muß schon ganz schön gewitzt sein, um sich hier rauszureden, aber es ist möglich. Zum einen sitzt der Chip nicht genau so, wie der Judas behauptet hat, zum anderen ist die Persona vollkommen anders.

Eine interessante Variante wäre, daß die Konzernbullen verlangen, der Charakter müsse zum Beweis seiner Unschuld den echten Vernim finden.

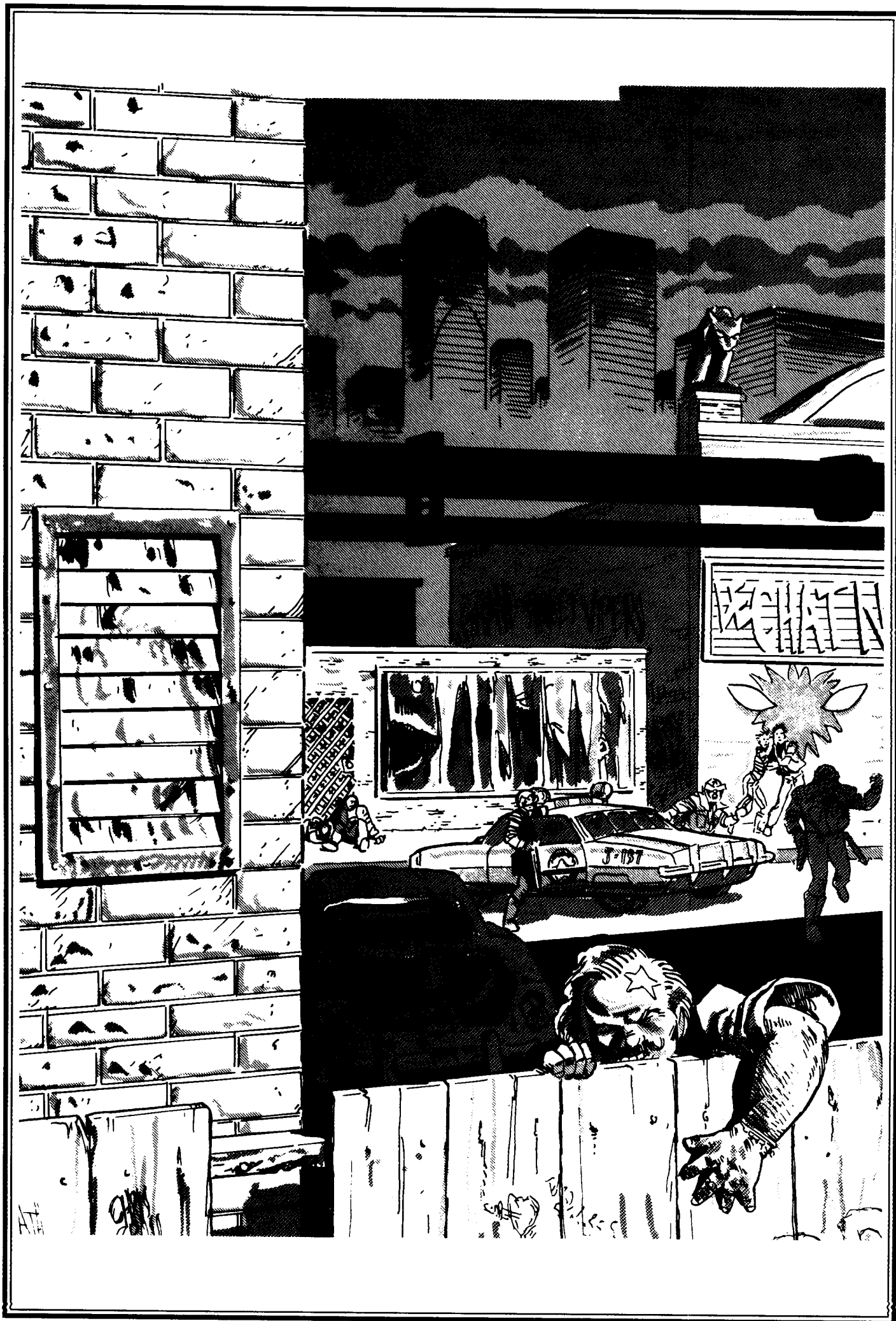
Archetypen

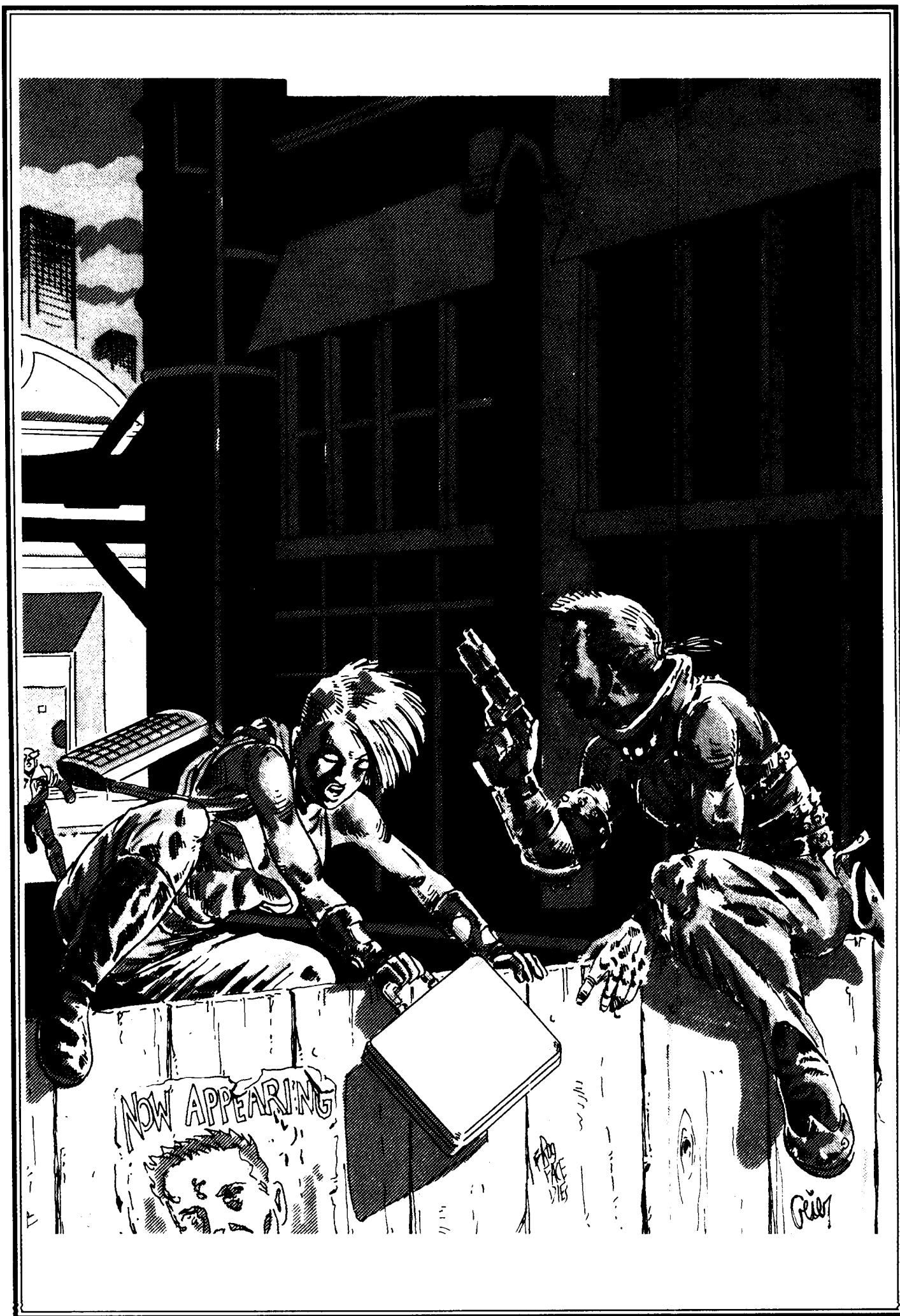
Konzernbulle: Konzern-Sicherheitsgardist (S. 166, SR)

Konzernmann (S. 165, SR).

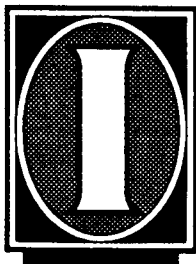
Infos/Connections

Wenn man sich gut mit den Konzernen stellt, fällt vielleicht ab und zu ein Job für die Charaktere an.





ARCHETYPEN & CONNECTIONS



In diesem Kapitel finden sich acht Archetypen und eine Vielzahl von Connections als Erweiterung der **Shadowrun-V. 2.01 D-Grundregeln**. Archetypen sind ein Grundvorschlag für Spielercharaktere, die Werte und Beschreibungen können aber beliebig verändert werden. Für einen einfachen Geschlechtswechsel werden keine neuen Werte notwendig, bei weitreichenden Änderungen sollte man aber die Regeln über die Charaktererschaffung (**SRII, Seiten 40 bis 48**) zu Rate ziehen.



AUSGEBRANNTER MAGIER

"Hör bloß nicht auf den ganzen Scheiß, von wegen, ein Magier sein ist das Größte und so. Alles Schwindel, Politur, ein Köder... eine glatte Lüge! Klar, es macht Spaß, Zaubersprüche abzulassen, aber nicht ein Leben lang. Selbst wenn du nie verletzt wirst, nie durch die Schatten läufst, du kannst nicht in alle Ewigkeit Feuerbälle werfen. Das Alter erwischt dich, wenn nicht was anderes dich vorher in den Orkus fegt. Dann heulst du vor Sehnsucht, die Kraft zu berühren, und weißt doch, daß es dich umbringen wird, wenn du sie noch einmal anrufst. Na, was machst du dann? Du wirfst einen guten, langen Blick auf die Schrift an der Wand, mein Freund. Wie ich es getan habe. Die Magie mag bei den Kids gut funktionieren, aber niemand bleibt ewig jung. Früher oder später mußt du der Tatsache ins Auge sehen, daß Leiber verschleißen. Aber das ist nicht das Ende, weißt du! Heutzutage können sie dich renovieren. Dich stärker machen, schneller, besser. Du kannst dann vielleicht keinen Feuerball mehr werfen, aber wer braucht noch einen Feuerball, wenn er eine HK227 mit sich rumschleppen kann? Heute werfe ich vielleicht keine Feuerbälle mehr, aber meine kleine HK-Vertraute und ich können dir schon noch ein ordentliches Stück wirksamer Magie heraufbeschwören."

KOMMENTAR: Der Ausgebrannte Magier ist desillusioniert über die Wege der Magie und ihre Anwender. Er hat seine Magiefähigkeit gegen den technischen Fortschritt eingetauscht. Dieser Handel hat ihn verbittert und zynisch gemacht, zumindest äußerlich.

ATTRIBUTE

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 2 (3)
Stärke: 3 (4)
Charisma: 1
Intelligenz: 4
Willenskraft: 4
Essenz: 1,2
Magie: 1
Reaktion: 3 (5)

INITIATIVE: 5 + 3W6

WÜRFELPOOLS

Kampf: 5
Magie: 5 (6)

CYBERWARE

Cyberaugen mit Infrarot, Lichtverstärker und Blitzkompensation
Kunstmuskeln (1)
Smartverbindung
Talentteilungen (3)
Verstärkte Reflexe (3)

CONNECTIONS

4 nach Wahl

AUSRÜSTUNG

Gefütterter Mantel
DocWagon™-Kontrakt (Gold)
Fichetti Security 500a (Internes Smartlink, 50 Schuß reguläre Muni)
HK 227 (Internes Smartlink, 200 Schuß reguläre Muni, 60 Schuß Explosivmuni)
Krafftfokus (1)
Materialien zur Elementarbeschwörung (4)
Zwei Spezifische Zauberküsse (jeweils 1 Punkt, Spruch nach Wahl)
Trauma-Patch

ZAUBER

Kampf:

Manablitz: 4
Schlaf: 3

Wahrnehmung:

Gerät analysieren: 3
Wahrheit analysieren: 4
Hellsicht: 4

FERTIGKEITEN

Beschwören: 5
Feuerwaffen: 3
Gebräuche (Konzern): 2
Gebräuche (Straße): 3
Heimlichkeit: 2
Hexerei: 5
Magietheorie: 4
Waffenloser Kampf: 2

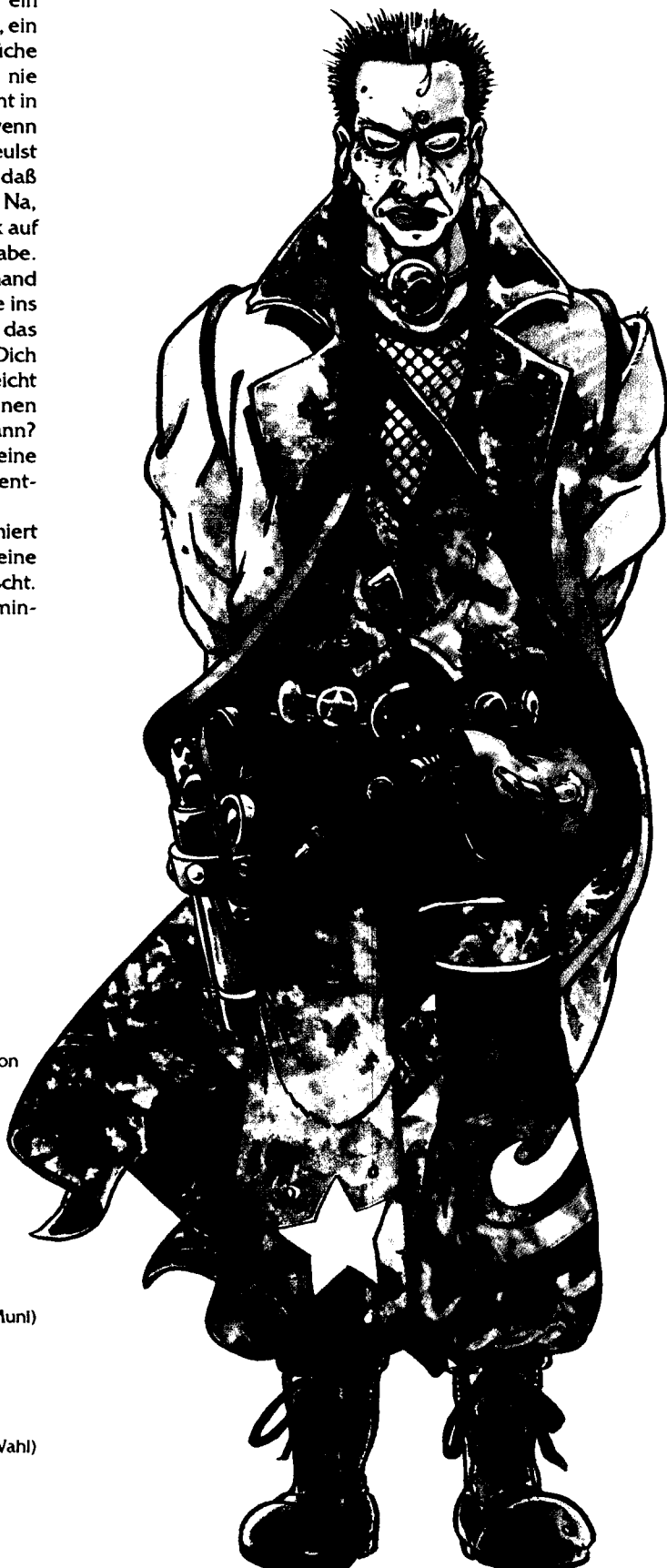
Heilung:

Hellen: 4

Manipulation:

Panzer: 3
Zauberfinger: 3

STARTGELD: 10.870 ¥



EHEMALIGER ARMEEOFFIZIER

(UNTERER DIENSTGRAD)

"Mir wird schlecht, wenn ich höre, wie die Leute über die Regierung herziehen. Sie sagen, wir würden nichts tun, in Wirklichkeit würden die Konzerne alles machen. Einen Scheißdreck wissen die.

Komm, vergiß mal den ganzen Simsinn-Schrott, ja. Das einzige, was die Konzerne bei der Stange hält, sind die Regierung und das Militär. Sicher, es gibt 'Konzern-Sturmeinheiten' und 'Stehende Söldnereinheiten', aber wir sind überall. Haben die vielleicht Geschwader mit Stealth-Jagdbombern? Nukleargetriebene Trägergruppen? Panzerdivisionen, Infanterieregimenter oder Luftlandetruppen?"

KOMMENTAR: Der ehemalige Armeeoffizier glaubt an eine starke nationale Armee, auch wenn es wegen der augenblicklichen ökonomischen Lage eigentlich unmöglich ist, ein vollwertiges stehendes Heer zu unterhalten. Heutzutage sind die meisten Streitkräfte reduziert worden und bestehen nur noch aus kleinen Eliteeinheiten. Bei der überalterten Kommandostruktur ist ein Aufstieg praktisch unmöglich. Einzig aus diesem Grund hat der ehemalige Armeeoffizier begonnen, sich auch anderweitig um seine Zukunft zu kümmern. Trotzdem hält er seinem Glauben an das Militär die Treue.

ATTRIBUTE

Konstitution: 6
Schnelligkeit: 6
Stärke: 5
Charisma: 3
Intelligenz: 5
Willenskraft: 5
Essenz: 5.1
Reaktion: 5

INITIATIVE: 5 + 1W6

WÜRFELPOOLS

Kampf: 8

FERTIGKEITEN

Auto: 2
Feuerwaffen: 5
Führung: 5
Gebräuche (Militär): 4
Geschütze: 2
Militärische Theorie: 4
Nahkampfaffen: 2
Psychologie: 2
Waffenloser Kampf: 5

CYBERWARE

Datenbuchse, 20 Mp Memory
Smartgunverbindung

CONNECTIONS

2 nach Wahl

AUSRÜSTUNG

ColtManhunter (Interne Smartverbindung, 50 Schuß reguläre Muni, 30 Schuß Explosivmuni)
Doc-Wagon™-Vertrag (Grundversion)
FN-HAR Sturmgewehr (Gasventil-Rückstoßdämpfer (2), 100 Schuß reguläre Muni, Smartlink)
Helm
Messer
Panzerjacke
2 Stimulanzpatches (5)
2 Traumapatches
Brille mit Restlichtverstärker

STARTGELD: 13.657 ¥



EHEMALIGER KOPFGELDJÄGER, TROLL

"Hummph. Hab' aufgehört mit'm Schnüffeln, weil, mir isses auffm Geist gegangen, wenn sonne großmäuligen Hirnampu-
tierten dachten, sie wüßten, was ich machen soll. Wenn nich'
bald die Klappe dicht machs, tu' ich es für dich. Kapiert,
Macker?

Nett, das zu hören. Okay, du kanns' in meiner Akte sehen,
classich 96 Prozent Rückholquote habe. Wer sonst kann so was
sagen? Na? Ich warte ...

Ich bin der Troll für dich, sieh es ein. Du has' 'nen
Job, un' ich hab die Muskeln und das Gehirn dafür.
Jetzt müssen wir uns nur noch einigen, wieviel du
auf meinen Credstick abdrückst.

Mach bloß 'n gutes Angebot. Dein Gesicht sieht
immer mehr wie 'n Basketball aus."

KOMMENTAR: Professionelles Kopfgeldjagen
kann eine lukrative Berufung sein, ist aber bei
weitem nicht so spannend und ökonomisch
befriedigend wie Schattenlaufen. Obwohl dem
Kopfgeldjäger sein vorheriger, quasi legaler
Status gefallen hat, muß er doch seine Miete
bezahlen (große Trolle bauchen auch große
Apartments).

ATTRIBUTE

Konstitution: 6(7)
Schnelligkeit: 3
Stärke: 6
Charisma: 1
Intelligenz: 2
Willenskraft: 2
Essenz: 5.7
Reaktion: 2

INITIATIVE: 2 + 1W6

WÜRFELPOOLS

Kampf: 3

FERTIGKEITEN

Computer: 3
Feuerwaffen: 6
Gebräuche (Konzern): 3
Gebräuche (Stämme): 3
Gebräuche (Straße): 4
Heimlichkeit: 4
Motorrad: 4
Waffenloser Kampf: 6

CYBERWARE

einziehbarer Sporn

CONNECTIONS

4 nach Wahl

AUSRÜSTUNG

ColtManhunter (Lasermarkierer, 50 Schuß Explosivmuni,
50 Schuß reguläre Muni)
Defiance AZ-150 Betäubungsschlagstock
Doc Wagon™-Vertrag (Grundversion)
Panzerweste mit Platten
Williams Netzpistole, groß
Mittelschicht-Lebensstil (2 Monate bezahlt)

STARTGELD: 11.407 ¥

BEMERKUNGEN: Infrarotaugen, +1 Reichweite auf
Bewaffneten/Unbewaffneten Kampf



EHEMALIGER MAGIEDETECTIV

“Versuch's besser erst gar nicht, Macker. In meiner Gegenwart kann man nicht lügen. Hey, würde ich dich denn etwa belügen? Natürlich habe ich vor der Magie Respekt. Wie könnte ich auch anders – bei meinen Fertigkeiten. Respekt bringt einem aber keine Nuyen, capito?”

Und darüber wollen wir zwei jetzt mal reden, denn es hat keinen Sinn, von etwas anderem anzufangen. Weißt du, wer den Killer von der Carlinstraße erwischt hat? Oder Old Man Sunnysdale kaltgestellt? Dreimal darfst du raten.

Mein Wissen und meine speziellen Fertigkeiten sind perfekt für das, was du suchst. Wenn dein Geld auch so perfekt ist, könnten wir ins Geschäft kommen. Um genau zu sein, ich weiß es sogar. Woher? Vertrau mir einfach.”

KOMMENTAR: Als Veteran einer privaten oder kommerziellen Sicherheits- und Polizeitruppe ist der Magiedetectiv ganz besonders auf das Sammeln und Interpretieren von Informationen spezialisiert. Als er mitbekam, daß seine Firma Einsparungen plante, inklusive Einfrieren der Gehälter, hat er gekündigt. Zurück blieb bei seinem ehemaligen Arbeitgeber ein riesiges Loch im Aufklärungsbereich. Ein Loch, das er hervorragend auszunutzen versteht.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 3 + 1W6

WÜRFELPOOLS

Kampf: 5
Magie: 6

CONNECTIONS

4 nach Wahl

AUSRÜSTUNG

HK 227 (Lasemarklerer, 100 Schuß APDS-Munition,
100 Schuß reguläre Munition)
Kategoriefokus: Wahrnehmung (2)
Kraftfokus (2)
Micro-Transceiver
Panzerjacke
2 Stimulanzpatches (6)
2 Traumapatches
Je 3 Verbrauchsfettsche für alle Sprüche
Mittelschicht-Lebensstil (3 Monate bezahlt)

ZAUBERSPRÜCHE

Kampf

Manabilitz: 3
Schlaf: 2

Wahrnehmung

Hellsicht: 4
Persönlicher Kampfsinn: 2
Leben erkennen: 4
Wahrheit analysieren: 5

Illusion

Unsichtbarkeit: 2

Manipulation

Panzer: 3

STARTGELD: 10.710 ¥

FERTIGKEITEN

Beschwören: 4
Feuerwaffen: 4
Gebräuche (Polizei): 3
Gebräuche (Straße): 3
Hexerei: 6
Magietheorie: 4
Waffenloser Kampf: 2



EHEMALIGER STAMMESKRIEGER

"Was hast du denn erwartet, Federn und einen Kriegstanz?

Tut mir leid, wenn ich dich enttäuschen muß, aber wir leben auch nicht mehr in Tipis. Wir haben Städte, so wie alle anderen Völker auch. Tatsächlich sind es sogar die gleichen Städte, die der weiße Mann verlassen hat, nachdem Howling Coyote ihnen die Wahrheit zeigte. Wir haben unsere eigenen Städte und unser eigenes Land. Mein Job ist es, dieses Land zu verteidigen.

Richtig, unsere Magie ist mächtig. Wir verlassen uns aber nicht bloß darauf. Wir haben einen lächerlich aufgeblähten Verteidigungshaushalt, wie alle anderen auch. Bei Hunderten von Kilometern Grenze mußten wir schon einiges in Waffensysteme investieren.

Wenn du dich also nachts über unsere Grenze stellen willst, mach dir keine Sorgen um Wüstengeister, denk eher an unsere Raven Kampfhubschrauber."

KOMMENTAR: Der ehemalige Stammeskrieger war Soldat bei einem der nahe gelegenen Stammesstaaten, bis ihm klar wurde, daß Grenzpatrouillen und Einwanderungsaufsicht nicht seine wahre Berufung sind. Obwohl ihn immer noch starke Gefühle an seine Heimat binden, hat er die Jagdgründe verlassen, um seinen Hunger nach Action und Abenteuer zu stillen.

ATTRIBUTE

Konstitution: 6
Schnelligkeit: 6
Stärke: 6
Charisma: 3
Intelligenz: 5
Willenskraft: 4
Essenz: 5.3
Reaktion: 5

INITIATIVE: 5 + 1W6

WÜRFELPOOLS

Kampf: 7

FERTIGKEITEN

Athletik: 3
Auto: 3
Computer (B/R): 1
Elektronik (B/R): 1
Feuerwaffen: 5
Gebräuche (Stämme): 3
Geschütze: 4
Nahkampfwaffen: 3
Rotormaschine: 4
Waffenloser Kampf: 3

CYBERWARE

Retinamodifikation: Lichtverstärkung
Smartgunverbindung

CONNECTIONS

4 nach Wahl

AUSRÜSTUNG

Beretta 101T (externe Smartverbindung,
40 Schuß reguläre Muni)
Infrarotfernglas
Medkit mit einem Nachfüllsatz
Panzerjacke
Simmsinn-Abspielgerät mit 6 Programmchips
2 Traumpatches
Überlebensmesser
Uzi III (externe Smartverbindung, Gasventil-Rückstoßdämpfer (2),
100 Schuß reguläre Muni)
Unterschicht-Lebensstil (6 Monate bezahlt)

STARTGELD: 12.202 ¥



ELFENMAGIERIN

"Ich studiere die Welt und ihre Gesetze. Damit meine ich nicht die Gesetze der Menschheit, sondern die Gesetze des Universums. Durch eigene Forschung und lange Suche habe ich gelernt, mir diese Gesetze gefügig zu machen. Wenn ich es ihm sage, macht das Universum, was ich will.

Nein, ich habe nicht erwartet, daß du das verstehst.

Manche Leute wollen das enorme Wissen herunterspielen, das uns zur Verfügung steht. Ich will es fördern. Wenn deine Wünsche meinen Zielen dienlich sind, mögen unsere Wege sich für einige Zeit kreuzen.

Versteh mich nicht falsch, ich bin kein Asket. Es gibt da noch vieles, was wir diskutieren müssen, schließlich schuldest du mir noch einiges..."

KOMMENTAR: Obwohl mehr nach Innen gekehrt als andere Zauberer, sollte man die Elfenmagierin nicht für komplett duchgeistigt und daher uneffektiv halten. Schließlich ist sie noch jung.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 3 + 1W6

WÜRFELPOOLS

Kampf: 6
Magie: 6

FERTIGKEITEN

Beschwören: 4
Feuerwaffen: 2
Hexerei: 6
Magietheorie: 5
Wurfaffen: 3

CONNECTIONS

Anderer elfischer Archetyp
3 nach Wahl

AUSRÜSTUNG

Fettsche (Wiederverwendbar, 3 für jeden Spruch)
3 Blendgranaten
Gefütterter Mantel
Hermetsche Bibliothek als Hardcopy: Magietheorie (4)
Materialien zur Elementarbeschwörung (4)
Ruger Super Warhawk (Lasermarkierer, 20 Schuß Explosivmuni)
3 Shuriken
Unterschicht-Lebensstil (3 Monate bezahlt)

ZAUBERSPRÜCHE

Kampf

Manaball: 5
Schlaf: 6

Wahrnehmung

Heilsicht: 3

Heilung

Hellen: 4

Illusion

Unsichtbarkeit: 4

Manipulation

Barriere: 3

STARTGELD: 10.875 ¥

BEMERKUNGEN: Natürliche Lichtverstärkungen



ORK-SÖLDNER

“Was glotzte so, Chummer? Noch nie ‘nen lebendigen Ork gesehen? Klar hast! Jeder hat uns schon gesehen. Schätze, man kann sagen, wir ragen irgendwie aus der Masse raus. Hör auf mit dem Babygeschwätz, Chummer. Nur, weil ich’n Ork bin, heißt das noch lange nicht, daß ich’n Idiot bin. Ich hab Grips und gebrauch’n auch. Wär jetzt nicht hier, wenn ich’s nicht täte. Also guck mich nich so mitleidig an! Is echt kein leichtes Leben, ständig den Bullen auszuweichen, aber ich bin immer noch da und guck mir deine käsige Visage an. Wie alle Orks bin ich’n Überlebenskünstler. Nix und niemand is zu hart für mich, Chummer! Okay, willst mich nun anheuern? Könnt sein, daß ich zu haben bin. Das heißt, wenn meine Dienste nicht woanders gebraucht werden. Steck deinen Credstick in meine Box, und dann guck’n wir mal. Wenn da genug Nullen an der richtigen Stelle sind, haste dir ‘n paar ordentliche Muskeln besorgt.”

KOMMENTAR: Der Ork-Söldner ist kaum ein Werbeträger für die freundlichere Seite seiner metamenschlichen Rasse. Er ist ungehobelt und grob und von beschränkter Empfindsamkeit, stellt aber trotzdem ein funktionsfähiges Mitglied der Gesellschaft dar. Er ist kein psychotischer Killer, wie es manche Humanis-Kultisten behaupten. Er verdient sich einfach seinen Lebensunterhalt mit dem, was er am besten kann.

ATTRIBUTE

Konstitution: 7
Schnelligkeit: 4
Stärke: 6
Charisma: 1
Intelligenz: 3
Willenskraft: 2
Essenz: 6
Reaktion: 3

INITIATIVE: 3 + 1W6

WÜRFELPOOLS

Kampf: 4

FERTIGKEITEN

Bellebgliges Bodenfahrzeug: 3
Nahkampfwaffen: 5
Sprengstoffe: 3
Gebräuche (Konzern): 2
Gebräuche (Straße): 3
Feuerwaffen: 5
Helmlichkeit: 3
Waffenloser Kampf: 6

CONNECTIONS

2 nach Wahl

AUSRÜSTUNG

AK-97 Sturmgewehr aus zweiter Hand
Panzerjacke
Großes, häßliches Schwert, das er ein Messer nennt

STARTGELD: 10.790 ¥

BEMERKUNGEN: Natürliche Lichtverstärker-Augen



ROCKERIN

"He, dieses Schattenbusiness is eigentlich nich meine Szene. Unter flackernden Spots gefällt's mir entschieden besser. Draußen im grellen Schein und dem Tosen der Menge. Das ist die wahre Power, Chummer! Wenn ich auf der Bühne stehe, kann mich keiner anfassen oder runtermachen. Keiner! Das tört mich total an! Für nichts anderes lohnt sich's zu leben. Ich bin vielleicht noch nicht in den Charts, aber das ist nur 'ne Frage der Zeit. Weißt du, daß Concrete Dreams hier gespielt haben, bevor sie sich 'nen Namen machten? Sie haben nich mal 'ne Schlagzeile gekriegt. Aber jetzt komme ich. Superplakat und kreischendes Neon. Startcode für den Flug zu den Sternen, Chummer! Startcode für die Sterne! Hey, ich kenn mich aus in der Szene hier! Ich kenn das Leben. Man kriegt nur eine Chance. Also erzähl mir, was für 'ne Nummer ihr vorhabt, und dann sehen wir, ob wir zusammen 'ne geile Session machen. Schieß los, Chummer! Wenn du es gut genug rüberbringst, spiele ich vielleicht sogar allein wegen des Kicks mit."

KOMMENTAR: Die Rockerin ist keine professionelle Abenteuerin, aber dafür stets auf der Suche nach einem neuen Nervenkitzel. Vielleicht ist sie scharf auf Erfahrungen, die ihrer Musik Nahrung geben, oder sie sucht einfach nur nach einem Adrenalinschub. Obwohl keine professionelle Musikerin, weiß sie, worauf es dabei ankommt. Sie hat sich auf die harte Tour von der Straße hochgearbeitet und ist entschlossen, keinen Schritt zurückzugehen.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 4 + 1W6

WÜRFELPOOLS

Kampf: 7

FERTIGKEITEN

Feuerwaffen: 2
Gebräuche (Medien): 3
Gebräuche (Straße): 5
Motorrad: 2
Nahkampfwaffen: 3
Waffenloser Kampf: 2
Wurfaffen: 2

BESONDERE FERTIGKEITEN

Instrumentalmusik: 6
Musikkomposition: 3

CYBERWARE

Datenbuchse
Synthesizer-Verbindung

CONNECTIONS

3 nach Wahl

AUSRÜSTUNG

DocWagon™-Vertrag (Gold)
Lieblingsinstrument und Verstärker
Messer
Verzierte Synthetiklederjacke
Streetline Special (10 Schuß reguläre Muni)
Wurfmesser
Yamaha Rapler

STARTGELD: 10.959 ¥

BEMERKUNGEN: Kosmetische Operation, um gewünschtes Aussehen zu erhalten.



CONNECTIONS

In diesem Abschnitt finden sich zur Ergänzung der Shadowrun-Regeln eine Reihe von neuen Connections

BÜCHSENMACHER

Wenn es was mit Waffen zu tun hat, hat es auch mit mir zu tun. Wenn du jemanden suchst, der dir etwas ein-, aus- oder umbaut, aufmotzt, verstärkt, aus- oder vertauscht oder einfach repariert, dann bin ich dein Mann."

Zitate

"O Mann, was hast du damit denn schon wieder gemacht?"

"Du bringst das doch zurück, ohne es kaputtzumachen, ja?"

Kommentar

Wenn es auch nur entfernt mit "Waffen" zu tun hat, kann einem der Büchsenmacher alles erzählen, was man wissen will - und noch einiges mehr. Er ist der Richtige, wenn man eine Schuß-, Projekt-, Wurf- oder sonstige Waffe sucht, sei sie auch noch so exotisch.

Attribute

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 3
Stärke: 4
Charisma: 4
Intelligenz: 7
Willenskraft: 4
Essenz: 4.7
Reaktion: 5

Fertigkeiten

Bewaffneter Kampf (B/R): 5
Computer (B/R): 4
Computer: 4
Elektronik (B/R): 3
Elektronik: 4
Feuerwaffen: 3
Geschütze (B/R): 5
Projektlwaffen (B/R): 4
Waffenloser Kampf: 2
Wurfwaffen (B/R): 3

Cyberware

Datenbuchse, 100 Mp Memory
Displayverbindung

Ausrüstung

Panzerkleidung

Professionalitätsstufe: 2-3



CLUBBESITZER

"Gut was los hier heut' Nacht, was? Mir wird immer warm ums Herz, wenn ich sehe, daß die ganzen Leute Spaß haben. Tanzen, trinken, lachen. Ich lache auch - wenn ich die Tageskasse auf die Bank bringe."

Zitate

"Mir ist egal, was und wo du sonst spielst. Heute spielst du hier, und ein paar andere Gruppen auch. Und ich will was für mein Geld sehen."

"Klar mach ich ein paar Geschäfte mit der Yakuza. Macht doch jeder, der im Geschäft bleiben will."

"Klar erinnere ich mich an dich. Wie heißt du noch mal?"

"Darüber können wir beim Essen reden."

Kommentar

Der Clubbesitzer ist ein Geschäftsmann, den nur die Dollars oder Nuyen interessieren - was halt gerade so an Währung im Umlauf ist. Er ist scharfsinnig und dickköpfig zugleich. Sein erstes Interesse gilt ihm selbst, aber er läßt Freunde nicht im Stich, so lange er nicht in irgendwelche Schwierigkeiten hineingezogen wird.

Attribute

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

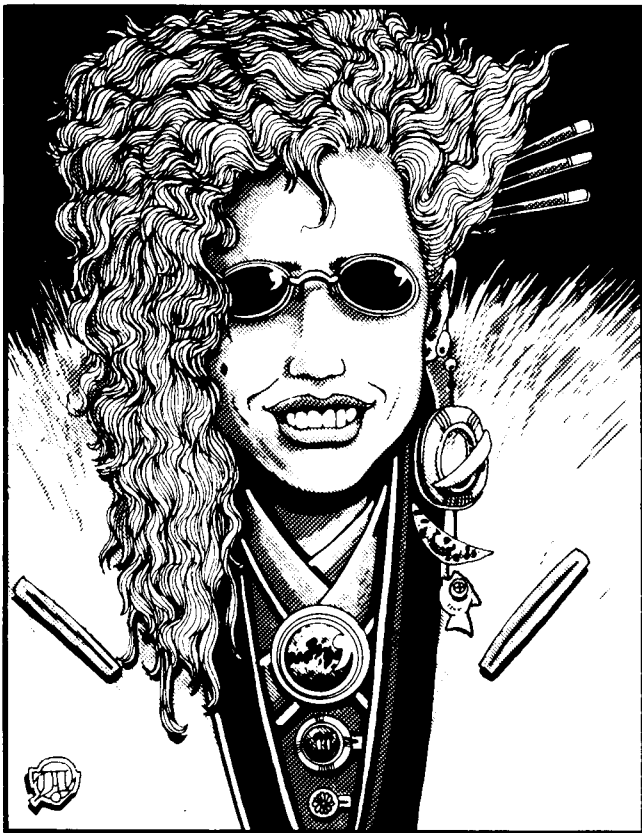
Fertigkeiten

Gebräuche (Medien): 4
Gebräuche (Straße): 4
Verhandlung: 4

Bemerkungen

Oft in Begleitung eines Leibwächters

Professionalitätsstufe: 1-2



CLUB-STAMMGAST

“Wow, weißt du, wer heute hier ist? Ich meine, wir reden hier über einen echten Hammer, und er ist hier, heute nacht! Oh, Mann, und wir sind dabei, hier und jetzt. Absolut stark!”

Zitate

“Nach was für einem Kerl suchst du? Kumpel, sind wir das denn nicht alle irgendwie?”

“Ich kann dich nicht verstehen. Komm doch mal ein Stück näher!”

“Hey, Mister. Willst du tanzen?”

“Sag mal, ist das eine Pistole in deiner Tasche, oder bist du bloß froh, mich zu ... Hey! Das ist ja echt 'ne Pistole in deiner Tasche!”

Kommentar

So 'in' wie der Club-Stammgast ist in der ganzen Szene wohl kaum jemand. Man muß sie nur fragen, sie weiß es. Der Club ist ihre Zuflucht: Lohnsklave bei Tag. Jazzgirl bei Nacht. Sie glaubt, daß sie jeden kennt, der auch nur etwas Bedeutung hat. Vielleicht erzählt sie einem sogar das eine oder andere - wenn man ihr einen Drink spendiert.

Attribute

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

Ausrüstung

Tres Chic-Kleidung

Professionalitätsstufe: 1

Fertigkeiten

Waffenloser Kampf: 2

Besondere Fertigkeiten

Club-Gerüchteküche: 2
Normaler Beruf: 3



ELF-POSER-GANG-MITGLIED

“Haste noch nie 'nen Elfen gesehen? Natürlich sind wir Elfen. Ein Elf zu sein ist cool. Wenn du uns beschleißt, kriegst du mit, wie uncool es ist, tot zu sein. Samma wagga kan?”

Zitate

“Ich schwöre dir, wir werden bald eine Abteilung der Ancients ... eines Tages.”

“Wir Elfen sind die wahre Macht in der Stadt. Vergiß das besser nie, sonst spürst die Konsequenzen. Kan?”

Kommentar

Um bei einer Elfen-Poser-Gang-Mitglied zu werden, muß man ein Elf sein - oder zumindest wie einer aussehen. Letztendlich haben alle Gangmitglieder die eine oder andere kosmetische Operation hinter sich, um eben jenes besondere “elfische” Aussehen zu haben. Jedermann, der auch nur einige Zeit mit den Mitgliedern der Poser-Gang zu tun hat, bekommt bald heraus, daß alle unter einem gewaltigen Minderwertigkeitskomplex leiden - und alle so tun, als ob sie etwas Besseres wären, als sie tatsächlich sind.

Attribute

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

Ausrüstung

Ares Crusader MP (zwei Extrastreifen)
Honda Viking Motorrad
Panzerkleidung
Schwert

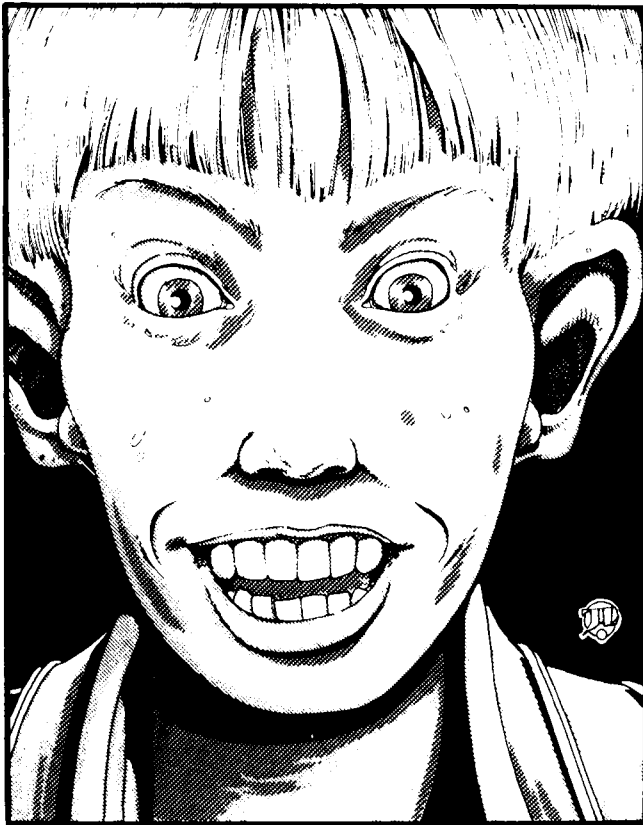
Professionalitätsstufe: 1

Fertigkeiten

Bewaffneter Kampf: 2
Motorrad: 3
Waffenloser Kampf: 2

Besondere Fertigkeiten

“Elfen”-Gang Sprache: 2



FAN

“Du weißt, daß du der Beste bist? An dich kommt einfach keiner ran. Ich kann mich an alle deine Schlagzeilen erinnern. 'N Freund von mir hat sogar Pseudo-Stims für mich gebastelt. Die spiel' ich mir jeden Tag vor. Natürlich ist es nicht wie in Wirklichkeit, aber näher komme ich wohl nie an die Aufregung und Gefahr ran. Wie ist es da draußen denn wirklich?”

Zitate

“Ich kann es immer noch nicht fassen, daß ich wirklich mit dir rede. Das ist der absolute Wahnsinn!”

“Ich weiß noch, wie du...”

“Nein! Lauf doch nicht schon weg!”

Kommentar

Der Fan scheint nichts weiter als ein Verlierer zu sein, eine der Personen, um die man besser einen Bogen macht. Jeder Fan hat aber irgendwelche Talente, Connections, Fähigkeiten oder ähnliches, was unter den entsprechenden Umständen enorm wichtig sein könnte. Für so eine Hilfe kann man ruhig auch ein wenig Heldenanbetung ertragen.

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 2
Stärke: 2
Charisma: 1
Intelligenz: 2
Willenskraft: 1
Essenz: 5.6
Reaktion: 2

Ausrüstung

Chipbuchse
SimsInnbuchse

Professionalitätsstufe: 1

Fertigkeiten

Gebräuche (unterschiedlich): 2
Für sein Idol

nützliche Fertigkeit: 5

Besondere Fertigkeiten

Geschichte seines Idols: 8



FERNSEHREPORTERIN

“Grundsätzlich kann jeder Nachrichten machen. Man muß bloß mit der Kamera draufhalten und auf ‘Aufnahme’ drücken. Keine große Sache. Man braucht aber Talent, um daraus etwas zu machen, das den Zuschauer interessiert. Wir wissen alle, daß die Öffentlichkeit sich einen Scheiß drum kümmert, was passiert. Aber wir helfen ihnen, wenigstens so zu tun.

Sie stellen Fragen, und, nebenbei, ist es ihr Recht, informiert zu werden. Das sagen wir ihnen zumindest.

Zitate

“Laßt mich mitkommen und das Ganze aufnehmen. Ich werde es auch nicht veröffentlichen, bis ihr mir euer O.K. gebt. Und ich verspreche für jeden in eurem Team Anonymität.”

“Wahnsinn! Das war echt stark! Aber könntest du das vielleicht noch mal machen und dabei ein wenig, ähem, gemeiner in die Kamera schauen?”

Kommentar

Der Archetyp des Fernsehreporters existiert in zwei Formen: als Agenturangehöriger oder als Freiberufler. Beide sind aber im Fernsehgeschäft und wissen, solange sie nicht von einem Konzern gekauft sind, daß schmutzige Wäsche gut für die Einschaltquoten ist. Die Leute mögen eine ordentliche Schlamm Schlacht fast genauso gern wie ein richtiges Spektakel.

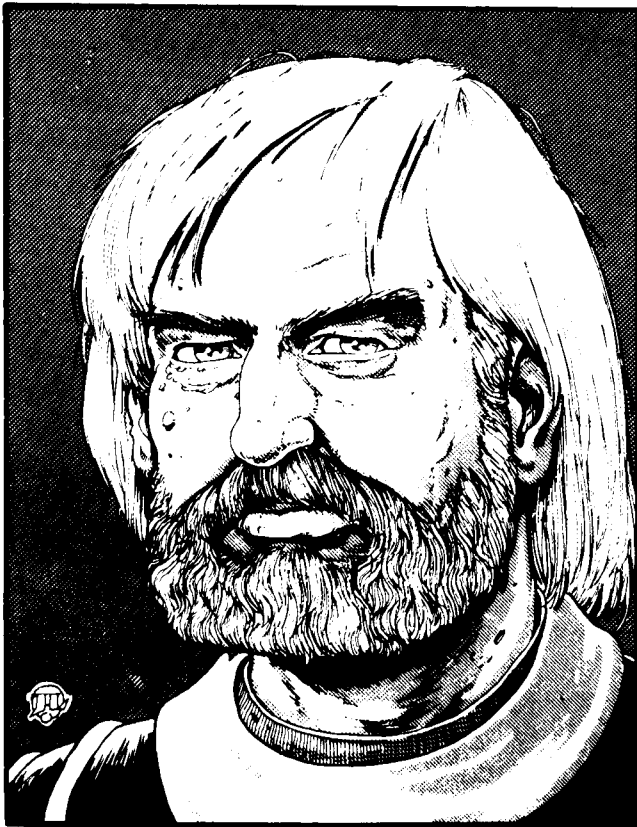
Attribute

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

Professionalitätsstufe: 2-3

Fertigkeiten

Computer: 2
Gebräuche (Konzern): 3
Gebräuche (Medien): 5
Gebräuche (Stämme): 3
Gebräuche (Straße): 4
Helmlichkeit: 3
Verhandlung: 4
Waffenloser Kampf: 2



FEUERWEHRMANN

„Da glaubt man, die Leute in der Stadt würden das verstehen. Sie leben doch hier, es ist ihre Heimat. Wenn sie alles niederbrennen, tun sie sich doch nur selbst weh. Manchmal verstehe ich das alles nicht.“

Zitate

„Lady! Keine Panik! Wir kommen hoch und holen sie raus!“
 „So ein Feuer bricht nicht von allein aus. Irgend jemand sorgt dafür.“

„Wir haben keinen Wasserdruck. Irgendwer oder irgendwas muß eine Leitung gekappt haben. Nein, ich weiß nicht, was wir jetzt machen können.“

Kommentar

Der Feuerwehrmann ist Angestellter bei einem Konzern, die von der Stadt zur Feuerbekämpfung unter Vertrag genommen wurden. Wie der Metroplex-Gardist versucht er aber, etwas Besonderes zu sein. Dabei arbeitet alles gegen ihn: Konzernbürokratie, die Mühlen der Lokalpolitik sowie schlecht ausgerüstete und personell unterbesetzte Löschzüge machen seinen Job schwerer, als er sein sollte.

Attribute

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

Fertigkeiten

Athletik: 3
 Auto: 2
 Biotech: 2

Besondere Fertigkeiten

Brandbekämpfung: 4

Ausrüstung

Atemschutzgerät
 Feuerschutzkleidung (Rüstung 0/1)
 Micro-Transceiver Kopfggerät

Professionalitätsstufe: 2 (3 bei der Rettung von (Meta-)menschenleben)



HAFENARBEITER

„Ich arbeite auf den Docks, selbst dann noch, wenn alle anderen nach Hause gegangen sind, gegessen haben und schon pennen. Natürlich seh' ich so einiges. Wer tut das nicht? Ich habe einen Beruf und eine Familie, an die ich denken muß, Macker. Wie lautet dein Angebot?“

Zitate

„Also, ich an deiner Stelle würde da nicht stehenbleiben...“
 „Fisch? Natürlich rieche ich nach Fisch! Sei doch kein Idiot.“
 „Was für ein Schiff habt ihr gesucht, sagst du?“

Kommentar

Da er nur wenig mehr zu tun hat als Tragen und Verladen, hält er seine Augen für das offen, was ringsum abläuft. Er weiß bestimmt, was abgeht, aber die Docks sind eine verschworene Gemeinschaft. Es ist nicht leicht, ihn zu überreden, dieses Schweigen zu brechen.

Attribute

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

Fertigkeiten

Athletik: 3
 Auto: 3
 Gebräuche (Konzern): 2
 Verhandlung: 2
 Waffenloser Kampf: 3
 Wurfaffen: 3

Ausrüstung

Knüppel

Bemerkungen

Auf den Docks sind mindestens 1W6 weitere Hafenarbeiter anwesend

Professionalitätsstufe: 1–2



INFORMANT

"Ich? Woher soll ich etwas wissen? Ich hab dir doch gesagt, ich leb bloß hier. Ich höre nix, ich sehe nix. Was 'n das? Dreißig Nuyen? Weißt du, ich glaube, ich erinnere mich doch."

Zitate

"Oje, wenn die rauskriegen, daß ich mit euch gesprochen habe, wollen die meine Skalp."

"Mann, oh Mann. Ich sollte dir das eigentlich nich' sagen, Kumpel, aber ..."

"Ich? Ich bin keine Petze! Ich hab' euch nix erzählt! Stimmt doch? STIMMT DOCH?"

Kommentar

Der Informant gehört wohl zu den schleimigsten Typen, die je geboren wurden, aber was er für ein paar Nuyen alles erzählen kann ... Er ist lange am Leben geblieben, also muß an dem Sprichwort über Götter, die den Narren lächeln, schon was dran sein. Entweder das, oder der Informant ist nicht so dumm, wie er aussieht.

Der Informant kann als Straßen-Connection gezählt werden.

Attribute

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

Ausrüstung

Panzerweste
Walther Palm Pistol

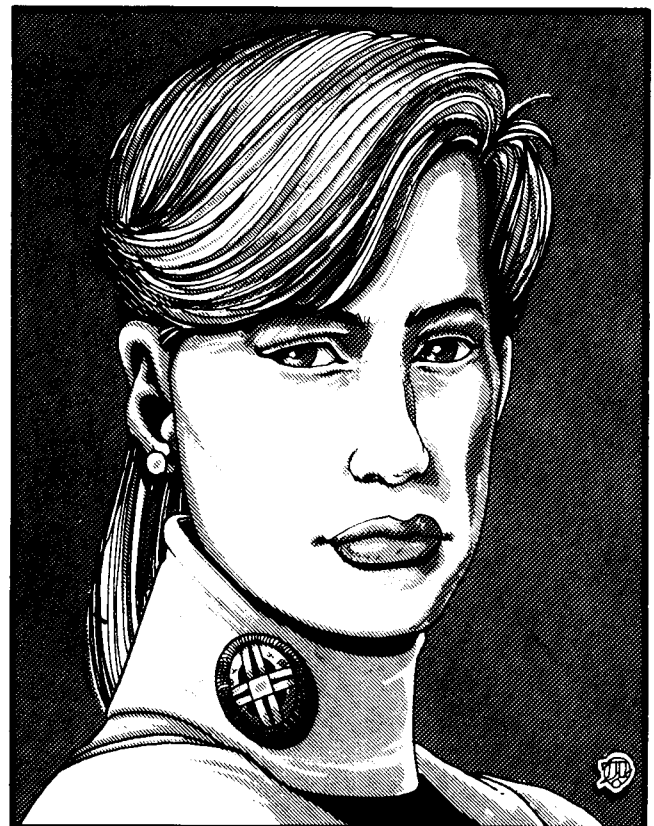
Professionalitätsstufe: 1

Fertigkeiten

Gebräuche (Straße): 4
Verhandlung: 4
Waffenloser Kampf: 2

Besondere Fertigkeiten

Örtliche Gerüchteküche: 6



KONZERNBEAMTIN

"Ich arbeite für den Kon, und ich bin verdammt stolz drauf. Die Firma hat 'ne Menge guter Sachen gemacht. Nicht nur für den Metroplex, fürs ganze Land, wenn nicht für die ganze Welt."

Zitate

"Gute Geschäfte sind da, wo man sie findet."

"Kein Kommentar."

"Ich hab mich eben versprochen. Das ist jetzt die Wahrheit."

Kommentar

Die Konzernbeamtin ist ein kleines Rädchen im Getriebe des Kons. Mit wilder Entschlossenheit steigt sie unter Einsatz all ihrer Fähigkeiten die Erfolgsleiter Sprosse für Sprosse hinauf. Dabei verschlingt sie jedes noch so kleine Informationshäppchen, das sie bekommen kann. Sie ist ein Hai.

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 2
Stärke: 3
Charisma: 3
Intelligenz: 5
Willenskraft: 4
Essenz: 4.8
Reaktion: 3

Cyberware

Datenbuchse, 100 Mp Memory

Fertigkeiten

Gebräuche (Konzern): 5
Verhandlung: 4
Verhör: 4

Professionalitätsstufe: 2-3



KONZERNDERCKER

"Ist mir egal, was die Leute sagen. Ich bin bei der Firma, und mir gefällt's. Die haben die beste Hardware, die du je gesehen hast. Kaum zu glauben, die bezahlen mich noch dafür, daß ich an so was arbeiten darf. Und überhaupt, ich halte zur Firma. Die kümmern sich um einen."

Zitate

"Hab' gerade dieses neue (unverständlich) bekommen. Fantastisch. So was hast du noch nicht gesehen."

"Ich arbeite hier, nicht mehr. Klar?"

"Ist nicht mein Fehler. Muß am Computer liegen."

"Muß ein Hardware-Problem sein."

Kommentar

Der Konzerndercker ist einer der vielen loyalen Angestellten des Kons. Er ist zufrieden mit seinem Anteil, dem gelegentlichen Hacken und Unruhe stiften, das der Kon ihm gestattet. Er ist schließlich ein Decker. Obwohl er einen leichten Job hat, ist es doch schwer, die Stellung zu halten.

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 3
Stärke: 1
Charisma: 1
Intelligenz: 4
Willenskraft: 3
Essenz: 5.8
Reaktion: 3

Cyberware

Datenbuchse

Fertigkeiten

Computer: 4
Computertheorie: 4
Gebräuche (Konzern): 2

Professionalitätsstufe: 2-4



KONZERN-LOHNSKLAVIN

"Ich arbeite hier. Wir würden alle gerne was Besseres finden, um hier rauszukommen. Ich hab's versucht. Der Kon ist mein Leben, Familie, Heimat. Was kann ich schon machen?"

Zitate

"Schau, ich arbeite nur hier, o.k.?"

"Das müssen Sie mit dem Management besprechen."

"Entschuldigen Sie mich, ich muß zurück an meine Arbeit."

Kommentar

Die Lohnsklavine ist loyal und fleißig, solange sie überwacht wird. Aber auch, wenn keiner hinsieht, wird sie wohl nichts unternehmen, was ihre schwache Position im Konzern unnötig gefährden könnte. Es genügt ihr, in ihrer Freizeit etwas Spaß zu haben, darüber hinaus hat sie keine Interessen.

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 2
Stärke: 2
Charisma: 2
Intelligenz: 2
Willenskraft: 1
Essenz: 6
Reaktion: 2

Fertigkeiten

Computer: 2
Gebräuche (Konzern): 2

Besondere Fertigkeiten

Ignoriert werden: 6
Konzern-Gerüchteküche: 2

Professionalitätsstufe: 1



KONZERNRIGGER

“Bei meinem Wort, du weißt nicht, was Leben ist, wenn du noch mit einem verkabelten und verdrahteten Nightsky um drei Uhr früh über den Federal Plaza gebrettert bist und dabei Kurven fährst, bei denen sich diese Expreßfahrer vor Angst in den Anzug pissen würden. Nur ich und die Maschine.”

Zitate

“Du willst Schnelligkeit, ich bin dein Mann. Du willst Heimlichkeit, ich bin wieder dein Mann. Du willst beides? Dreimal darfst du raten ...”

“Wenn du den Chopper genau um 04:37:17 am Boden haben willst, dann hast du ihn auch um 04:37:17 am Boden. Garantiert.”

Kommentar

Obwohl auch er zu den Konzernen gehört, hat der Konzernrigger doch noch viel von seinem ursprünglichen, wilden und abgefahrenen Charakter beibehalten - das macht ihn in seinem Job so gut. Man sollte seine Arroganz nicht mit Mangel an Erfahrung verwechseln. Keiner fährt besser.

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 6
Stärke: 3
Charisma: 4
Intelligenz: 6
Willenskraft: 4
Essenz: 3.6
Reaktion: 6(8)

Fertigkeiten

Auto: 6
Computer: 3
Elektronik: 3
Feuerwaffen: 4
Gebräuche (Konzern): 4
Geschütze: 3
Rotormaschine: 5

Cyberware

Cyberaugen, Lichtverstärker, Infrarot und Blitzkompensation
Datenbuchse
Fahrzeug-Steueranlage (Niveau 1)

Ausrüstung

ColtManhunter
Panzerjacke
Passendes Fahrzeug oder Drohne

Professionalitätsstufe: 2-4



KONZERNWISSENSCHAFTLER

“Die Tage der unabhängigen Forschungslabors sind vorbei. Wenn man die Geheimnisse des Universums entschlüsseln will, muß man dem Takt der Stechuhr folgen. Ich werde gut bezahlt und bekomme die Mitarbeiter und alle Ausrüstung, die ich brauche. Ob es mich stört, daß ich einen Vertrag auf Lebensdauer abschließen muß? Nein, eigentlich nicht.”

Zitate

“Sie wollen was mit meinem Projekt machen? Nein! Sie dürfen nicht zulassen, daß ...”

“Warum sollte ich nicht glücklich sein? Ich habe alles. Wirklich alles.”

Kommentar

Die Wissenschaftler sind im Handel unter den Konzernen zu einer heißen Ware geworden. Die Art und Weise, wie sie zwischen den Konzernen hin und her wechseln, gibt vielen Shadowrunnern Brot und Arbeit. Der größte Teil ist jedoch dort glücklich, wo er gerade ist (oder erreicht nie den Grad an Bedeutung, bei dem ihr Sachverstand zur Gefahr wird). Manche merken noch nicht mal, wie bedeutend sie sind - bis dann eines Tages der mysteriöse Fremde vorbeischaut.

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 2
Stärke: 1
Charisma: 2
Intelligenz: 8
Willenskraft: 5
Essenz: 0.7
Reaktion: 5

Fertigkeiten

Computer: 4
Gebräuche (Konzern): 2
Passende Wissenschaft: 7
Verwandte Wissenschaft: 6

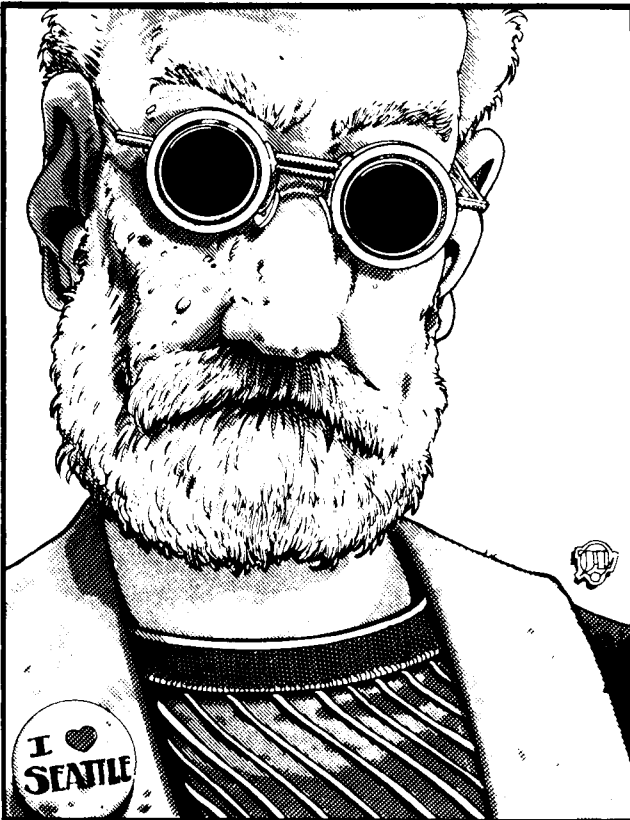
Cyberware

Datenbuchse, 500 Mp Memory
Displayverbindung

Ausrüstung

Armbandcomputer, 1000 Mp Memory

Professionalitätsstufe: 1-3



LADENESITZER

„Das ist mein Laden, und ich lebe in diesem Viertel schon seit 40 Jahren. Egal, was hier auch passiert, ich bleibe. Das Geschäft ist okay, und niemand stört mich allzusehr. Und ich sag' dir, gegen die Orks die Straße runter habe ich nichts. Sie bezahlen zumindest ihre Rechnungen. Nicht so wie einige andere hier.“

Zitate

„Wenn du es betatschen willst, mußt du es auch kaufen.“

„Paß auf den Dosenturm auf, Kind. Ich habe Stunden gebraucht, um ihn aufzubauen.“

„...und genau so lange wirst du brauchen, um sie wieder genau so aufzubauen, wie sie waren.“

Kommentar

Der Ladenbesitzer ist Augen und Ohren des Viertels. Er sieht taugen, tagaus dieselben Leute. Er kennt ihre Gewohnheiten und hat ein Auge für ihre Stimmung. Wenn sich jemand verändert, merkt der Ladenbesitzer es so deutlich, als würde der Betreffende plötzlich Kriegsbemalung tragen. Wenn ein Haufen Fremder plötzlich in der Gegend auftaucht, dann weiß er es bestimmt.

Attribute

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

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 3
Verhandlung: 5

Besondere Fertigkeiten

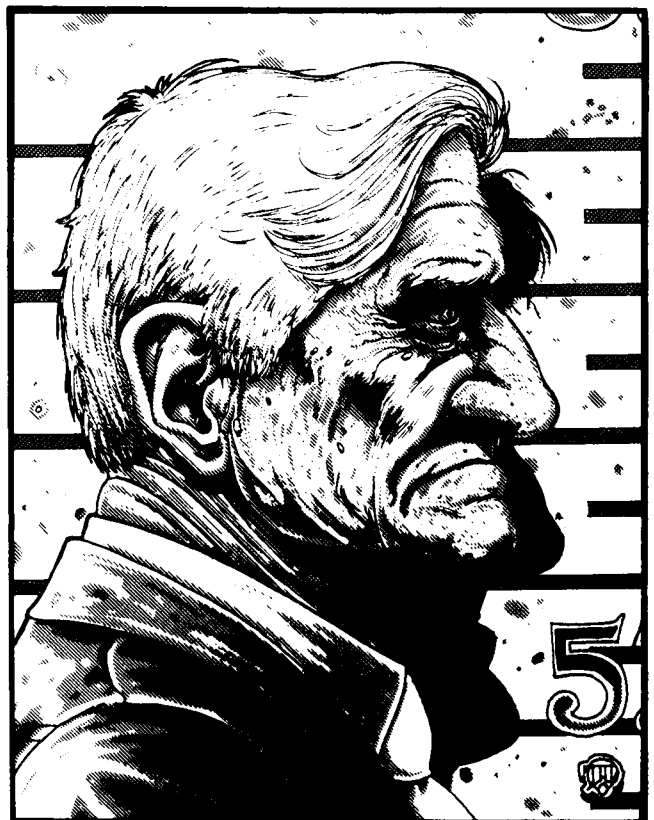
Örtliche Gerüchteküche: 5

Bemerkungen

Remington Roomsweeper unter dem Tresen.

Lone Star PANIC BUTTON in Reichweite des Fußes

Professionalitätsstufe: 2



MAFIA-DON

„Es wäre deine Pflicht, mir mehr Respekt entgegenzubringen. Ich kontrolliere eine Menge in dieser Gegend und kann meine Macht für oder gegen dich benutzen. Wenn du erst einmal verstehst, wie die Macht in der Stadt verteilt ist, wird dir auch klar, wie dumm es ist, mit mir zu spielen.“

Zitate

„Meine Leute werden auf mich hören. Sie wissen, was passiert, wenn nicht.“

„Pferde? Ich liebe Pferde.“

Kommentar

Als Kopf einer weitverbreiteten, multikulturellen Verbrecherorganisation ist der Mafia-Don in einer Position, die Respekt einflößt, und das weiß er auch. Er wird nur etwas tolerieren, wenn die andere Seite die Macht hat, es durchzusetzen. Der langen Tradition der Mafia folgend, hat der Don seine Leute darauf geschworen, nicht mit BTL-Chips zu handeln. Leider befolgen nicht alle seine Stellvertreter seine Anweisungen.

Attribute

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

Bemerkungen

Hat immer mindestens 2 Mafiosi dabei

Professionalitätsstufe: 2

Fertigkeiten

Gebräuche (Familie): 3
Führung: 6
Verhandlung: 6
Verhör: 3

Besondere Fertigkeiten

Örtliche Politik: 4
Wissen um Nachbarschaft: 3



MAFIOSI

"Du hast da eine Einstellung, Punk, die dich eines Tages den Kopf kosten wird. Wenn du weiter so mit mir redest, dann verschwinde besser von hier. Sofort! Warum versuchst du es nicht mal bei den Yaks und schau, wie denen das gefällt. Yeah. Hab ich's mir doch gedacht."

Zitate

"Mein Name ist Janowitz. Wieso?"

"Das ist unser Gebiet, unsere Leute. Der Don sagt, wenn du hier Ärger machst, macht er dir Ärger."

"Ich glaube, du solltest jetzt gehen. Wir wollen das Tisch Tuch doch nicht schmutzig machen."

Kommentar

Der Mafiosi ist ein loyales Mitglied der Familie, er folgt den Befehlen des Don und seiner Stellvertreter. Da er weder dumm noch Ignorant ist, arbeitet er als eine Art "Blockwart" und gibt Informationen in der Hierarchie nach oben und unten weiter. Natürlich ist er hart, aber seine Nachbarschaft ist es auch. Und wenn der Don ihn braucht, kommt er.

Attribute

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

Ausrüstung

Ares Predator II
Panzerkleidung

Professionalitätsstufe: 2-3

Fertigkeiten

Auto: 3
Feuerwaffen: 5
Gebräuche (Familie): 4
Gebräuche (Straße): 5
Verhör: 3
Waffenloser Kampf: 3
Besondere Fertigkeiten
Örtliche Gerüchteküche: 4



MAGISCHES WUNDERKIND

"Heh-heh, die Magie ist bloß für die Alten. Opa, laß dir sagen, wie man's macht. Du packst die Kunst am Genick, drischt sie zurecht, und am Ende kriecht sie wimmern hinter dir her. Nix von diesem Mumbo-Jumbo-Scheiß. Bloß Power."

Zitate

"Wer wollte hier 'ne magische Kopfnuß haben?"

"Ich? Nein, ich hab's nich' verloren. Sieh mal, Jimmy da drüben ... ja, der mit dem Hinkfuß und dem bescheuerten Grinsen. Der hat es verloren..."

Kommentar

Wenn man "Mr. Magic's magisches Heimkolleg"-Simsinns mit angeborenem Talent und einer Prise echter, magischer Ausbildung mischt, kommt das magische Wunderkind heraus. Zu jung für praktisch alles, steht ihm doch mächtige Magie zur Verfügung. Häufig tun sich solche Wunderkinder zu Hexerbanden zusammen, bis ihre Persönlichkeiten dann so kollidieren, daß es in einem Blutbad von tragischen Ausmaßen endet.

Attribute

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

Ausrüstung

Fichetti Security 500
Panzerweste
Suzuki Aurora

Professionalitätsstufe: 2

Fertigkeiten

Beschwörung: 2
Feuerwaffen: 2
Hexerei: 3
Magische Theorie: 1
Motorrad: 2
Waffenloser Kampf: 2

Zaubersprüche

Energieblitz: 4
Feuerball: 3
Hellen: 3
Chaos: 2
Maske: 2



METROPLEX-GARDIST

„Als wir noch zur Nationalgarde gehörten, hat's mir besser gefallen. Die Leute hatten mehr Respekt vor uns. Jetzt sind wir die Metroplexgarde; na ja, wenn's die Politiker so haben wollen. Ist wohl, um den SSR zufriedenzustellen - dabei gehören wir doch immer noch zur UCAS. Na ja, macht ja nix. Unser Job ist immer noch derselbe. Mir wär' nur wohler, wenn wir das ganze Techno-Spielzeug der Privatarmeen auch hätten. Die ham wirklich die großen Kaliber.“

Zitate

„Wir sorgen hier für Ruhe und Ordnung. Wenn du Ärger machst, haben wir ein nettes Zellenplätzchen frei.“

„Was mach ich eigentlich noch hier? Könnte schon längst zu Hause sein.“

Kommentar

In Notzeiten kann der Gouverneur die Metroplexgarde mobilisieren, um für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Die Garde ist zwar personell unterbesetzt und schlecht ausgestattet, wenn man sie mit den Konzerntruppen und Berufspolizisten vergleicht, dennoch sind die ausgehobenen Reservisten stolz, bei der Verteidigung der Stadt helfen zu können.

Attribute

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

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 5
Gebräuche (Konzern): 2
Gebräuche (Straße): 2
Waffenloser Kampf: 4

Professionalitätsstufe: 2-3



MITGLIED DES NACHTMACHEN-POLICLUBS

„Keiner hat uns zu sagen, wie wir zu leben oder zu sterben haben. Das entscheidet das Volk. Nicht die Konzerne. Nicht die Regierung. Und du ganz bestimmt nicht!“

Zitate

„Nieder mit der Regierung! Nieder mit den Megakons!
Nieder mit allem!“

„Lebt frei oder sterbt mit erhobener Faust!“

Kommentar

Auf dem turbulenten Nährboden des zerissenen Europas war der Nightclub-Policlub einer der ersten Policlubs, die sich bildeten. Überraschenderweise konnte er sich auch in Nordamerika etablieren. Bis heute ist Mitgliederzahl relativ gering geblieben, da sie mit ihrer freiheitlich-anarchistischen Philosophie wenig Begeisterung ernten konnten. In der letzten Zeit hat ihre Zahl aber zugenommen...

Attribute

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

Fertigkeiten

Auto: 3
Bewaffneter Kampf: 5
Gebräuche (Straße): 3
Waffenloser Kampf: 4

Besondere Fertigkeiten

Örtliche Politik: 4
Aufruhr verursachen: 3

Ausrüstung

Auto (mit den entsprechenden Slogans verziert)
Knüppel
Panzerweste
Spraydose

Bemerkungen

Tritt meist in Rudeln von 1W6+1 auf

Professionalitätsstufe: 1-2



NOTARZT

"Jedesmal, wenn wir da raus müssen, habe ich Angst, was uns erwartet. Das Schlimmste ist ein Ruf mitten aus einer Hölle auf Erden, wo irgend so ein armes, heulendes BTL-süchtiges Blag entschieden hat, daß es ein Shadowrunner ist. Manchmal weiß ich auch nicht, was hier los ist."

Zitate

"Lady! Bleiben Sie da! Wir kommen rauf!"

"Schau mal, Kumpel, du bist gerade sechs Stockwerke runtergesaut und hast mindestens ein Dutzend Kugeln in dir drin. Glaub mir, ein Stimpatch ist wirklich nicht das Richtige."

Kommentar

Der Notarzt sieht alles. Wenn Leute über die Klinge springen oder die Action in den Straßen zu heiß wird, muß er sich oft um die Verluste kümmern. Vom Tragischsten bis zum Komischsten kennt der Notarzt das Schlimmste, was passieren kann und wie die Folgen sind. Er fühlt sich aber zu hilflos, um die Dinge zu ändern.

Attribute

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

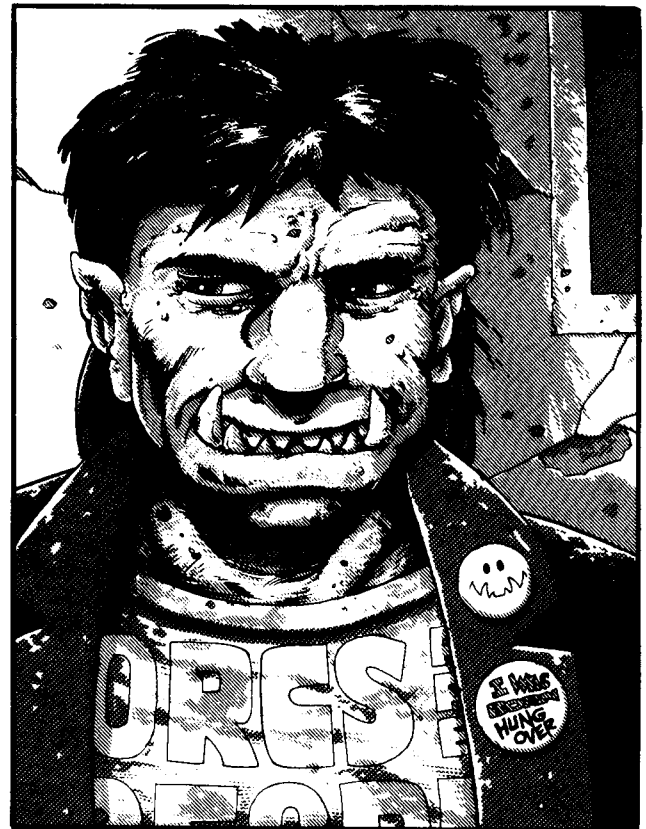
Ausrüstung

1 Blitzgranate
Medkit
Panzerjacke
5 Patches (jeweils von jeder Sorte)
1 Rauchgranate

Professionalitätsstufe: 2 (3 bei der Rettung von (Meta-)menschenleben)

Fertigkeiten

Auto: 3
Biotech: 6
Cybertechnologie: 1
Feuerwaffen: 2
Waffenloser Kampf: 2



ORK-RECHTE-KOMITEE-MITGLIED

"Du hast schon richtig gehört. O-R-K. Das bedeutet Ork-Rechte-Komitee. Wir bemühen uns darum, daß auch Orks ihren Anteil an der Lokalpolitik bekommen. Denk mal darüber nach. Wie viele Orks sitzen momentan im Stadtrat, und wie groß ist unser Anteil an der Bevölkerung? Wie man sieht, haben wir ein Problem, von der ganzen Heuchelei und Doppelmoral mal ganz zu schweigen."

Zitate

"Orks sind auch Menschen."

"Orks haben die gleichen Rechte wie alle vernunftbegabten Wesen."

"Wenn es sein muß, gehen wir mit unserem Anliegen auch auf die Straße."

Kommentar

Der ORK-Policlub hat sich den Schutz orkischer Rechte zum Ziel gesetzt, und für diese Rechte kämpfen die Mitglieder, wenn nötig, in Ratskammern, Konzernfluren oder auf der Straße. Obwohl ihr politischer Einfluß groß ist, haben sich einige ORK-Mitglieder auf 'direkte Verhandlungen' mit Leuten verlegt, die die Rechte der Orks verletzt haben; ganz besonders auf Mitglieder des Humanis Policlubs (speziell jene, die mit Alamos 20.000 in Verbindung stehen).

Die meisten ORK-Mitglieder sind Orks, eine wachsende Minderheit besteht inzwischen aber auch aus aufgeklärten Menschen und Vertretern anderer Rassen.

Attribute

Konstitution: 7
Schnelligkeit: 2
Stärke: 6
Charisma: 2
Intelligenz: 4
Willenskraft: 4
Essenz: 6
Reaktion: 3

Professionalitätsstufe: 2

Fertigkeiten

Führung: 2
Gebräuche (Politik): 3
Soziologie: 3
Verhandlung: 3
Waffenloser Kampf: 3



ORKSCHAMANE

"Humpf. Du denkst wohl auch, wir wären für die Mächte der Natur nicht berufen? Ihre besonderen Kinder? Alle von uns können hören, aber nur wenige hören zu, und noch weniger gehorchen. Das wird sich mit der Zeit aber ändern, so wie sich das Gleichgewicht aller Dinge ändern wird. So dreht sich nun mal das Rad."

Zitate

"Die Geister tanzen zu meinen Gesängen, Brüder."

"Heute nacht heult der Wind, mein Freund. Kannst du sein schauriges Klagen etwa nicht hören?"

"Die Wege der Menschen sind nichts für uns. Bald wird der Neue Weg erscheinen."

Kommentar

Irgendwann, früher in seinem Leben, ist der Orkschamane auf den Pfad des Wahren Weges geführt worden und hat seine Wanderung begonnen. Obwohl er nicht weiß, wo die Straße ihn hinführt, ist er sich doch sicher, daß sie sein Weg und der Weg seines Volkes ist. Er glaubt, daß die Große Mutter einen Platz für all ihre Kinder bereithält, und wartet auf die Offenbarung dieses Wissens.

Attribute

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

Ausrüstung

Schwert

Zaubersprüche

3 beliebige mit einer Kraft von Insgesamt 15

Professionalitätsstufe: 2-3

Fertigkeiten

Beschwören: 6
Hexerei: 4
Magietheorie: 4
Nahkampfwaffen: 3
Waffenloser Kampf: 3



PASSANT

"Warum ich? Nein, ich bin niemand. Ich gehe bloß zur Arbeit, so wie jeder andere. An mir ist nichts Besonderes. Gott sei Dank."

Zitate

"Wow! Sind das echte Cybersporne, die du da hast? Kann ich mir die mal ansehen?"

"Ogottogott, Ogottogott, Ogottogott, Ogottogott..."

"Ummm...Ich hab noch nie zuvor einen Troll gesehen...und ich habe bestimmt nicht auf sie geschossen...Sir."

Kommentar

Der Passant ist ein typischer Bürger. Er gehört zu den 99 Prozent der Bevölkerung, die keine Cyberware haben, kaum echte Magie sehen und bestimmt bloß ein oder zwei Mal in ihrem Leben einen echten Drachen zu sehen kriegen. Natürlich sehen sie auch einige der anderen Rassen, aber wer tut das nicht?

Attribute nach Rasse

	Elfen	Menschen	Orks	Trolle	Zwerge
Konstitution:	3	3	6	8	4
Schnelligkeit:	4	3	3	2	2
Stärke:	3	3	5	7	5
Charisma:	5	3	2	1	3
Intelligenz:	3	3	2	1	3
Willenskraft:	3	3	3	2	4
Essenz:	6	6	6	6	6
Reaktion:	3	3	2	1	2

Besondere Fertigkeiten

Beruf: 3

Ausrüstung

Normale Kleidung

Professionalitätsstufe: 1



REGIERUNGSAGENT

"Ich staune immer wieder, womit diese Konzerne glauben, durchkommen zu können. Können die sich nicht vorstellen, daß jemand sie beobachtet. Nun, wir sehen ihnen jedenfalls auf die Finger."

Zitate

"Komm mir jetzt nicht mit diesem Konzern-Immunitäts-Scheiß. Du kommst jetzt mit mir."

"Legalität? Natürlich ist das hier legal. Sie haben soeben ein... hmm... ein Bundesgesetz gebrochen."

Kommentar

Trotz seines festen Glaubens an die Regierung – egal ob CAS, UCAS, Stämme oder Lokal – ist der Regierungsagent doch entmutigt und entsetzt, wie wenig sich die Megakons um seine Regierung kümmern.

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 6
Stärke: 4
Charisma: 4
Intelligenz: 5
Willenskraft: 4
Essenz: 2,8
Reaktion: 5(7)

Fertigkeiten

Auto: 3
Elektronik: 3
Feuerwaffen: 5
Gebräuche (Geheimdienst): 3
Gebräuche (Politik): 1
Rotormaschine: 2
Verhör: 3
Waffenloser Kampf: 4

Cyberware

Datenbuchse, 50 Mp Memory
Reflexbooster (1)
Smartgunverbindung

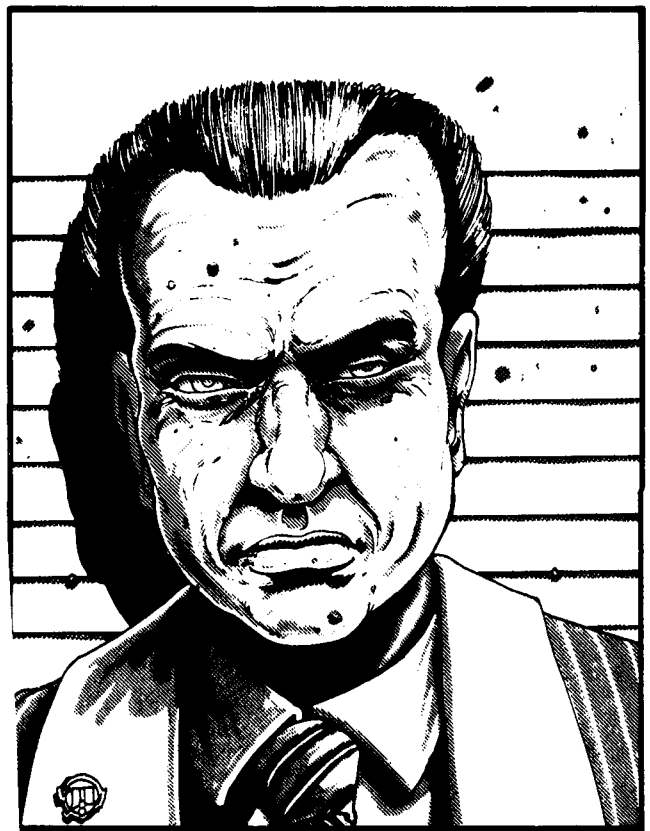
Ausrüstung

50.000 ¥ In passender elektronischer Ausrüstung
Mikro-Transceiver

Bemerkungen

Arbeitet nie allein

Professionalitätsstufe: 2-3



REGIERUNGSBEAMTER

So ist das Leben, mein Sohn. Den Megakonzernen gehört praktisch das Land. Wir können uns ihnen unterordnen oder sie auf unkonventionelle Weise bekämpfen, auf eine Art, die sie sich nicht vorstellen können. Es passiert nicht über Nacht, aber es wird passieren. In der Zwischenzeit müssen wir ihr Spiel mitmachen, und das heißt, daß wir nicht immer das politisch richtige tun können. Aber das Ergebnis rechtfertigt doch die Mittel, oder?"

Zitate

"Tut mir leid, aber dazu können wir momentan keinen Kommentar abgeben."

"Wir geben das an den zuständigen Ausschuss weiter, aber ich verspreche, daß die damit nicht ungeschoren wegkommen werden."

"Da muß ich widersprechen. Der Einsatz von Regierungstruppen in einer solchen Lage ist völlig unangemessen."

Kommentar

Der Regierungsbeamte ist ein Spieler, egal, ob auf der Konzern- oder der Regierungsbühne. Er weiß, daß er manchmal Sachen durchgehen lassen muß, die ihm nicht gefallen oder auf kurze Sicht schlecht ausgehen. Er plant jedoch langfristig und glaubt, daß bei Erreichen dieses Zieles seine momentanen Maßnahmen gerechtfertigt erscheinen werden.

Attribute

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

Fertigkeiten

Führung: 4
Gebräuche (Konzern): 6
Gebräuche (Politik): 6
Verhandlung: 5

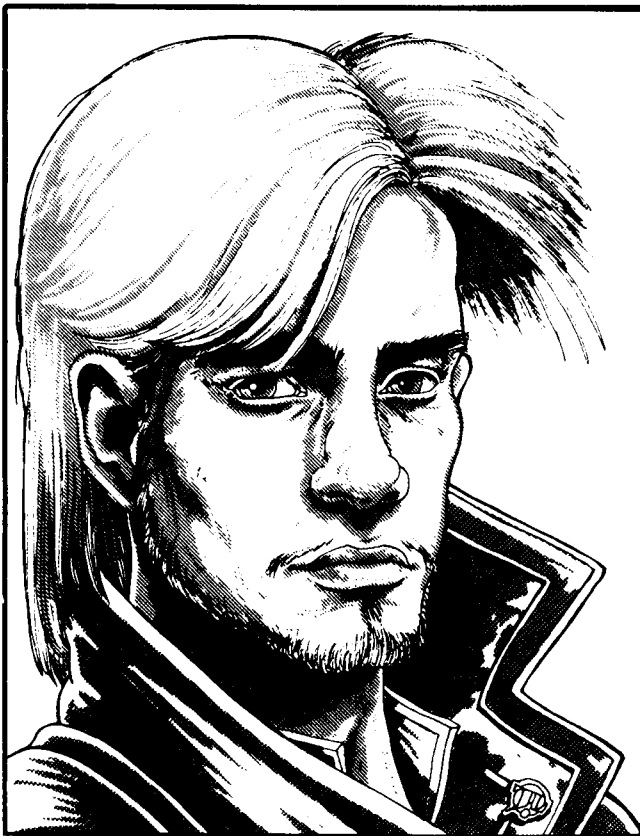
Besondere Fertigkeiten

Wirtschaftstheorie: 2
Politik: 4

Cyberware

Datenbuchse, 20 Mp Memory

Professionalitätsstufe: 1



REPORTER

"Du hast eine Geschichte zu erzählen. Ich kann zuhören. Jedermann hat etwas zu verbergen, und mein Job ist es, herauszufinden, was das ist. He, wenn es nicht versteckt ist, ist es auch nicht wert, es zu suchen."

Zitate

"Sie müssen mich reinlassen. Die Leute haben ein Recht, das hier zu erfahren."

"Es tut mir leid, aber ich kann meine Quelle nicht preisgeben. Das verstehen Sie doch sicher?"

"Mit wem war er zusammen, sagst du? Interessant..."

Kommentar

Bei der Unzahl an Datafaxen, die in jedermanns Mailbox herumschwirren, ist die Konkurrenz im Nachrichtengeschäft enorm geworden. Die Möglichkeit, eine Ausgabe auf den neuesten Stand zu bringen und in zwanzig Minuten zu übertragen, hat Schnelligkeit und Geheimhaltung zu Blutsbrüdern im Nachrichtengeschäft werden lassen. Hilf dem Reporter, und er wird dir den Gefallen nie vergessen.

Attribute

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

Cyberware

Datenbuchse, 100 Mp Memory
Displayverbindung
Telefon

Ausrüstung

Dodge Scoot
Panzerkleidung
Überwachungsgerät im Wert von 30.000 ¥

Professionalitätsstufe: 2-3

Fertigkeiten

Auto: 2
Feuerwaffen: 3
Gebräuche (Konzern): 5
Gebräuche (Politik): 5
Gebräuche (Straße): 5
Verhandlung: 5
Verhör: 6
Waffenloser Kampf: 3

Besondere Fertigkeiten

Spürnase für Nachrichten: 5



SASQUATCH-ENTETAINER

(Benutzt Perkins-Athabaskan-Zeichensprache zur Verständigung.)

"Wundervolle Geräusche! Singt fröhlich! Lautes Lachen, Tanzen, ich kann alles für euch machen."

Zitate

"Du hat eine wundervolle Stimme. Darf ich sie kopieren?"

"Starfighter im Sturzflug mit überladenen Gravdrive und instabiler Fusionsbatterie? Kein Problem. Wie laut?"

(Wald/Vogelstimmen) "Ist das nicht wunderbar? Wenn wir nicht vorsichtig sind, werden meine Geräusche bald das letzte sein, was uns von den Wäldern geblieben ist."

Kommentar

Nachdem sie 2041 durch ein Dekret der Vereinten Nationen als vernunftbegabte Spezies anerkannt wurden, haben die Sasquatches eine langsame Wanderung in die städtischen Gebiete begonnen. Obwohl sie noch immer selten sind, ist der Anblick eines Sasquatch-Entertainers ehrfurchtgebietend. Wild grinsend genießt er seine unglaubliche Fähigkeit zur Geräuschnachahmung fast so wie einen Spaziergang durch einen morgendlichen Wald. Er ist meistens in Begleitung eines Metamenschenrechtlers anzutreffen.

Attribute

Konstitution: 8
Schnelligkeit: 3
Stärke: 7
Charisma: 3
Intelligenz: 3
Willenskraft: 2
Essenz: (6)
Reaktion: 3

Fertigkeiten

Waffenloser Kampf: 6
Besondere Fertigkeiten
Geräuschimitation: 8

Bemerkungen

Sasquatches beherrschen schamanistische Magie, aber nur wenige praktizieren sie. Sie sind als natürliche Dualwesen auch auf der Astralebene aktiv und haben +1 Reichweite.

Professionalitätsstufe: 2



SIMSINN-STAR

„Mein Agent hat gesagt, daß ich aufpassen soll, was ich sage. Also mache ich das auch, klar. Mein Image, sagt er. Das ist sehr wichtig.“

Zitate

„Wahnsinnig! Echt wahnsinnig!“

„Du bist so groß, so stark. Du bist richtig schön, weißt du das?“

„So war es. Na ja, in etwa. Wirklich.“

Kommentar

Sie/Er ist schöner als die kühnsten Träume, und ihr/sein Lebensstil ist auch aus diesen Träumen. Sie/Er ist auch Eigentum der Firma. Schau, fühle es sogar (jetzt zum ermäßigten Preis), aber berühre sie/ihn nie.

Attribute

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 3
Stärke: 3
Charisma: 6
Intelligenz: 3
Willenskraft: 4
Essenz: 4,7
Reaktion: 3

Fertigkeiten

Athletik: 4
Auto: 3
Gebräuche (Konzern): 4
Gebräuche (Medien): 6
Motorrad: 3
Verhandlung: 6

Cyberware

Simsinn-Aufnahmesystem
Sinnverbindung und Interner Transmitter

Professionalitätsstufe: 1–2



STRASSENBLAG

„He, Chummer! Ich muß dir was sagen! Hey! Würdest du mir vielleicht mal zuhören? Ich weiß, wovon ich rede! Dieser Typ aus dem Trideo, der mit dem breiten Grinsen. Er hat ne Freundin in dem Apartmenthaus da. Ah natürlich, jetzt interessiert es dich auf einmal.“

Zitate

„Heh, Mister! Bist du der Typ, nach dem Wiesel sucht?“

„Natürlich kann ich auf die Ecke hier aufpassen. Wieviel ist dir das dann wert?“

„Ich mag vielleicht noch ein Kind sein, aber ich weiß alles über den Kram. Nein, wirklich, glaub mir...“

Kommentar

Egal, wo man auch hinschaut, Straßenblagen sind überall, und sie können ganz schön nerven. Laß sie aber nie zu schnell abblitzen, denn man kann ja nie wissen, was sie so alles gehört haben. Paß aber auch auf, denn in ihren Augen bist du jemand, jedenfalls mehr als ihre Eltern.

Attribute

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

Ausrüstung

Messer
Panzerweste

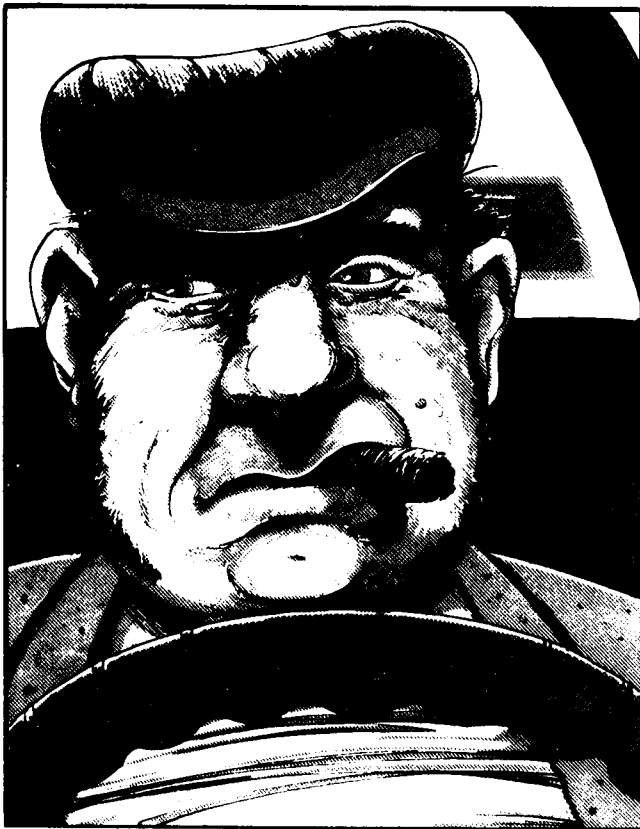
Bemerkungen

3 von 6 Straßenblagen sind in Begleitung eines Straßenkötters

Professionalitätsstufe: 1–2

Fertigkeiten

Athletik: 4
Gebräuche (Straße): 4
Helmlichkeit: 3
Nahkampfwaffen: 2
Waffenloser Kampf: 2



TAXIFAHNER

"Sicher, Kumpel, da kann ich dich hinbringen, aber das kostet extra. Nein, ich hab keine Angst, daß mir jemand was tut; aber das Auto bekommt Beulen in der Gegend."

Zitate

"Dreihunderfünfzig Nuyen, Chummer. Tja, die Inflation."

"Ich hab die Karre hinten so gepanzert, da könntest du ne Atombombe hochgehen lassen, und ich bekäme es kaum mit. Wenn du also weiter Ärger machst, fahren wir beide mal bei der Polizei vorbei und sagen guten Tag."

Kommentar

Auch der Taxifahrer versucht nur, ein Stück vom großen Kuchen zu ergattern. Wenn man ihn gut bezahlt, bringt er einen überall hin, und für etwas mehr erzählt er vielleicht etwas über andere Fahrgäste. Du suchst nach dem heißesten Nachtleben oder willst wissen, wo die Angestellten eines bestimmten Konzerns nach der Arbeit ihren Sake trinken? Du mußt bloß fragen, vielleicht sagt er es dir.

Attribute

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

Cyberware

Datenbuchse, 50 Mp Memory
Displayverbindung für Straßenkarte

Ausrüstung

Browning Ultra-Power
Ford Americar mit zusätzlicher Panzerung (3 Punkte)
und einer dicken Panzerglas-Scheibe innen
Panzerjacke

Professionalitätsstufe: 2

Fertigkeiten

Auto: 5
Feuerwaffen: 3
Gebräuche (Straße): 2
Waffenloser Kampf: 2
Besondere Fertigkeiten
Straßen-Gerüchteküche: 3



TECHNIKER

"Immer mit der Ruhe. Mach nicht so ne Hektik. Jetzt noch mal von vorne – was genau ist das Problem? Schon mal die Fehlersuch-Automatik probiert? Laß mal sehen. Immer mit der Ruhe. Klar hast du's versucht, aber ich muß mir den Kram selber mal ansehen. Ich hab da so ne Ahnung, wo die Macke ist. Dienstag hab ich's fertig. Wann brauchst du's? Kostet aber extra. Eilzuschlag. O.K., ist ja deine Patte."

Zitate

"Muß ein Software-Problem sein."

"Sie wollen Qualität. Qualität kostet was."

"Kein Zeitdruck. Dieser Fisselkram braucht seine Zeit."

"Wenn ich die Teile beisammen hätte, könnt ich's jetzt gleich flicken."

"Ich bekomme alles in Ordnung, wenn die Kohle stimmt."

Kommentar

Wenn ihre Hardware oder irgendein Elektrogerät eine Macke hat, dann brauchen sie den Techniker. Er kann Angestellter einer großen Firma sein, ein anerkannter Handwerker oder ein Schwarzarbeiter. Egal, was er ist – seine Fertigkeiten zählen.

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 3
Stärke: 3
Charisma: 2
Intelligenz: 6
Willenskraft: 4
Essenz: 5,8
Reaktion: 4

Cyberware

Datenbuchse

Professionalitätsstufe: 1-2

Fertigkeiten

Biotech: 3
Computertheorie: 5
Computer: 5
Computer (B/R): 6
Cybertechnologie: 3
Elektronik: 3
Elektronik (B/R): 3



TERRORIST

„Meine Ziele sind gerecht, und mit der Zeit wirst auch du das einsehen. Momentan verstehen es nur wenige, aber das wird sich ändern. Eines Tags werden meine Taten den Schlaf aus den Augen einer wirklich erwachten Welt treiben.“

Zitate

„Es gibt keine Unschuldigen.“

„Was sollen wir also tun? Sollen diese Grausamkeiten weitergehen? Nein. Wir müssen die Welt zum Zuhören zwingen.“

Kommentar

Der Terrorist ist seinen Zielen voll ergeben – egal ob er Mitglied eines Policiclubs ist, gegen Umweltzerstörung oder für unterdrückte Minderheiten eintritt. Er glaubt, daß Terror nötig ist, denn alle anderen Möglichkeiten sind bereits ausgeschöpft. Er zielt dabei entweder auf seine Gegner, oder auf etwas, das sie verletzt, entschuldigt sich aber auch bei niemandem, der in die Schußlinie gerät.

Attribute

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

Cyberware

Reflexbooster (1)
Smartgunverbindung

Ausrüstung

Ares Predator II (mit Smartverbindung)
FN-HAR Sturmgewehr (mit Smartverbindung)
Panzerkleidung

Professionalitätsstufe: 2–4

Fertigkeiten

Auto: 2
Feuerwaffen: 6
Nahkampfwaffen: 3
Psychologie: 4
Sprengstoffe: 3
Sprengstoffe (B/R): 3
Waffenloser Kampf: 4



ZIVILFAHNDER

„Ich beobachte die Straßen. Ich sehe, was abgeht. Ich arbeite so gut ich kann für Recht und Ordnung, aber es ist hart. Die Jungs in Uniform müssen normalerweise einspringen, wenn was passiert, denn ich muß meistens danebenstehen und zuschauen. Wir können die paar Leute, die wir haben, nicht aufs Spiel setzen.“

Zitate

„Metro Polizei! Niemand bewegt sich!“

„Schau mal, Junge, ich kann euch helfen. Ich bin ein Bulle.“

„Que hablo Colt Manhunter?“

Kommentar

Egal, ob von der Regierung oder von einem Konzern, der Zivilfahnder kennt die Straße besser als jeder andere. Er weiß, wie er sich mit ihr bewegen muß, wie er ein Teil von ihr wird oder auch wie er für Wochen verschwinden kann. Er fühlt die Wandlungen der Straße so gut, daß seine Nackenhaare sich bei der leisesten Veränderung sträuben. Er weiß aber auch, daß die Dinge nicht immer so laufen, wie er will. Manchmal muß er einfach mitspielen.

Attribute

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

Ausrüstung

Colt Manhunter
Mikro-Transceiver

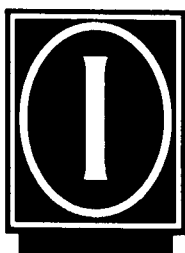
Professionalitätsstufe: 2 (3 bei der Rettung von (Meta-)mensenleben)

Fertigkeiten

Auto: 3
Feuerwaffen: 5
Gebräuche (Polizei): 4
Gebräuche (Straße): 7
Militärische Theorie: 2
Psychologie: 4
Soziologie: 3
Waffenloser Kampf: 3

ASPHALTJUSTIZ

**–Der folgende Abschnitt ist ein Auszug aus
“Aktuelle Nordamerikanische Rechtsprechung” von C.S Windham,
Modern Media, New York 2050. Abdruck mit Genehmigung des Verlags.**



In den gesetzlosen Zeiten des Wilden Westens besaß jedermann das Recht, eine Waffe zur Selbstverteidigung zu tragen. Dieses Recht hat bis in unsere Zeit überdauert, wenn auch schwere Einschränkungen festgelegt wurden, wieviel Feuerkraft ein einzelner Bürger zu seiner Verteidigung benötigt. Mit einem FN HAR-Sturmgewehr mit panzerbrechenden Hohlmantelgeschossen auf einen Zehnjährigen mit einem Messer loszuballen, fällt bestimmt nicht darunter und wird schwer bestraft.

WAFFENEINSTUFUNGEN

Waffen werden in mit Buchstaben bezifferte Klassen eingeteilt. Im folgenden eine Liste mit den Waffen und ihren Einstufungen.

KLEINE KLINGENWAFFEN (A)

Darunter fallen alle Messer größer als ein Taschenmesser mit einer 18cm-Klinge sowie alle improvisierten Handwaffen mit scharfer Klinge.

GROSSE KLINGENWAFFEN (B)

Dazu zählen sämtliche Schwerter, Äxte, Hellebarden und Waffen mit feststehender Klinge über 18cm, einschließlich aller Cyberklingen und -spome.

STUMPFE WAFFEN (C)

Alle Keulen, Schlagstöcke und improvisierten stumpfen Waffen fallen in diese Kategorie.

PROJEKTILWAFFEN (D)

Dazu zählen alle Arten von Bögen und Waffen, die ausdrücklich als Wurfaffen konzipiert wurden.

PISTOLEN (E)

Darunter fallen Hold-Out, Leichte und Schwere Pistolen. Waffenscheine kosten 200 Nuyen für den Besitz und 500 Nuyen für das Tragen der Waffe.

GEWEHRE (F)

In diese Kategorie gehören alle Sportgewehre und Schrotflinten (sowohl mit langem wie kurzem Lauf).

Waffenscheine kosten 300 Nuyen für den Besitz und 600 Nuyen für das Tragen der Waffe.



AUTOMATISCHE WAFFEN (G)

Alle Maschinenpistolen und Sturmgewehre werden in dieser Kategorie zusammengefaßt.

SCHWERE WAFFEN (H)

Dazu zählen alle Arten von Maschinengewehren, Schnellfeuerkanonen und anderen, großkalibrigen Waffen.

SPRENGSTOFFE (I)

Darunter fallen alle Arten von Explosivstoffen, inklusive Raketen- und Sprengladungen.

MILITÄRWAFFEN (J)

Sämtliche Waffen mit militärischer Spezifikation, die bisher noch nicht aufgeführt, wurden fallen in diese Kategorie.

WAFFENSCHNEINE

Für den Besitz und Transport bestimmter Waffen sind Waffenscheine erhältlich. Sie werden aber nur ausgestellt, wenn der Antragsteller nachweisen kann, daß er sie zu Hause oder für Kurlertätigkeiten benötigt oder einem Beruf mit Personenschutzaufgaben oder ähnlichem nachgeht.

Besondere Sicherheits-Waffenscheine für alle oben aufgeführten Waffen werden für lizensierte Sicherheitsfirmen zum Firmengebrauch für ihre Angestellten ausgegeben. Für diese Waffenscheine fällt eine jährliche Gebühr von 5.000 Nuyen je Kategorie an.

ANDERE GEGENSTÄNDE

Obwohl sie technisch gesehen keine Waffen sind, wurden verschiedene andere Gegenstände zur Vereinfachung auch in verschiedenen Kategorien zusammengefaßt. Waffenscheine für diese Gegenstände sind von eingetragenen Polizei- und Sicherheitsfirmen zum Preis von 300 Nuyen für Einzelpersonen und 10.000 Nuyen für eine Agentur (je Jahr und Kategorie) erhältlich.

MILITÄRISCHE PANZERKLEIDUNG (K)

Dazu zählt jegliche schwere Rüstung, egal ob Teil- oder Vollrüstung, die für den exklusiven Gebrauch bei Militär, Polizei und Sicherheitskräften gedacht ist.

MUNITION (L)

Darunter fallen alle Flechette- und Explosivgeschosse sowie panzerbrechende Hohlmantelgeschosse für den Militär- und Sicherheitsinsatz mit eingeschränkter Anwendung.

CYBERWARE

Nagelmesser und Cyberspome zählen nicht zu dieser Kategorie, sondern sind bereits oben eingestuft. Cyberware ist in die Klassen A, B und C eingeteilt.

Klasse A (CA)

Smartgunverbindungen oder andere Visiereinrichtungen.

Klasse B (CB)

Sämtliche Reflexbooster, Riggerkontrollen, Kunstmuskeln oder Hautpanzerung fallen in diese Klasse.

Klasse C (CC)

Alle Cyberwaffen und Programmträger.

VERSTÖSSE GEGEN DAS WAFFENGESETZ

Das Gesetz kennt verschieden schwere Vergehen. Sie reichen vom bloßen illegalen Besitz bis hin zum vorsätzlich geplanten Gebrauch. Im folgenden sind sie alle aufgeführt (die Zahlen finden sich auf unten stehender Tabelle **Verstöße gegen das Waffengesetz und ihre Strafen** wieder).

BESITZ (1)

Wortwörtlich: der Besitz einer Waffe.

TRANSPORT (2)

Darunter fällt der Tatbestand des Tragens oder Transports besagter Waffe, entweder an der eigenen Person oder in einem Fahrzeug.

BEDROHUNG (3)

Der Tatbestand der Bedrohung ist das Ziehen besagter Waffe in der Öffentlichkeit - unabhängig davon, ob die Waffe aktiv oder absichtlich zur Bedrohung anderer eingesetzt wird.

GEBRAUCH (4)

Darunter fällt der Einsatz einer Waffe gegen oder in der Umgebung eines lebenden Ziels oder öffentlichen sowie privaten Eigentums. Der Beweis zerstörerischer Absicht ist für diese Anklage nicht nötig, der Gebrauch reicht bereits, genauso wie nicht unbedingt jemand verletzt oder etwas beschädigt werden muß.

VORSÄTZLICHER GEBRAUCH (5)

Für vorsätzlichen Gebrauch gelten die gleichen Grundsätze wie für **Gebrauch**, mit der Ausnahme, daß die besagte Waffe ausdrücklich dazu benutzt wurde, jemanden zu verletzen oder Sachschaden anzurichten. Die Auswirkungen besagter Waffe werden im Abschnitt **Gewaltverbrechen** behandelt.

VERSTÖSSE GEGEN DAS WAFFENGESETZ UND IHRE STRAFEN

Art der Waffe	Vergehen und Strafe				
	1	2	3	4	5
	Besitz	Transport	Bedrohung	Gebrauch	Vorsätzlicher Gebrauch
(A) Kleine Klingenwaffen	100¥	500¥	1.000¥	2000¥/2 Monate	5.000¥/6 Monate
(B) Große Klingenwaffen	200¥	800¥	2.000¥	5000¥/4 Monate	10.000¥/8 Monate
(C) Stumpfe Waffen	150¥	650¥	1.500¥	3.000¥/3 Monate	7.000¥/6 Monate
(D) Geschößwaffen	300¥	1.000¥	2.000¥	3.000¥/4 Monate	5.000¥/8 Monate
(E) Pistolen	500¥	1.500¥	5.000¥	10.000¥/1 Jahr	2 Jahre
(F) Gewehre	1.000¥	3.000¥	8.000¥	18 Monate	3 Jahre
(G) Automatische Waffen	5.000¥	10.000¥	6 Monate	2 Jahre	4 Jahre
(H) Schwere Waffen	10.000¥	20.000¥	1 Jahr	4 Jahre	10 Jahre
(I) Sprengstoffe	10.000¥	40.000¥	1 Jahr	4 Jahre	10 Jahre
(J) Militärwaffen	6 Monate	1 Jahr	2 Jahre	8 Jahre	20 Jahre
(K) Milit. Panzerkleidung	1.200¥	-	-	-	-
(L) Munition	3.000¥	-	-	-	-
(CA) Klasse A Cyberware	5.000¥	-	-	-	-
(CB) Klasse B Cyberware	20.000¥	-	-	-	-
(CC) Klasse C Cyberware	10 Jahre	-	-	-	-

VERFOLGUNG

Im offiziellen Gebrauch werden meist die alphanumerischen Codes verwendet. Der Besitz einer Pistole wäre somit E1, der Gebrauch einer automatischen Waffe G4. Die oben aufgeführten Strafen sind die üblichen Höchststrafen, dabei gibt es aber große regionale und umstandsbedingte Unterschiede.

Die Einhaltung dieser Waffengesetze hängt auch stark von der Gegend und den Umständen ab. Die örtlichen Polizeitruppen und das Sicherheitspersonal haben weitreichende Entscheidungsgewalt, wenn es darum geht, welche Gesetze sie wo und gegen wen anwenden. Das hat natürlich zu Protesten wegen Diskriminierung und Anfeindungen durch verschiedene Policlubs und Organisationen geführt. Zudem legen verschiedene Polizeiorganisationen die Umstände anders aus, wenn es sich um Personen handelt, denen die Polizei etwas schuldet.

Die örtlichen Umstände sowie die Umgebung beeinflussen ebenfalls die Durchführung der Gesetze. Je übler eine Gegend, um so mehr konzentrieren die Polizeiorganisationen sich auf die schwereren Verbrechen, wohingegen kleinere Vergehen kaum Beachtung finden. Inoffiziell werden die Viertel nach der Härte der Verfolgung eingeteilt. Die folgende Tabelle gibt an, wie hart die Polizei im Durchschnitt durchgreift, abhängig von der jeweiligen Umgebung. Die tatsächliche Lage kann aber davon abweichen.

Eine 'N' Einstufung bedeutet niedrige Aktivität; die Chance, daß ein durchschnittlicher Passant auf der Straße angehalten

wird ist gering. 'S' steht für starke Einhaltung der Gesetze, ein normaler Passant wird bei einem Vergehen mit großer Wahrscheinlichkeit festgenommen. Zudem beeinflusst auch das Aussehen diese Wahrscheinlichkeit.

Die Sicherheitseinstufung einer Gegend sinkt bei Nacht gewöhnlich um eine Stufe.

Angemerkt werden muß auch noch, daß eine 'Z'-Zone eine fast schon sagenhafte Gegend ist, in der sich keine Polizei aufhält. Unter gewissen Umständen kommt es vor, daß die Polizei sich weigert eine bestimmte Gegend zu betreten, so daß eine 'D-' oder 'E'-Zone auf 'Z' absinken kann.

GEWALTVERBRECHEN

Vergehen gegen das Waffengesetz kann man nur selten isoliert betrachten, denn ein solches Vergehen zieht fast immer auch ein Gewaltverbrechen nach sich. Unter Gewaltverbrechen versteht man eine Tat, die direkt oder indirekt zur Verletzung oder zum Tod eines anderen führt. Im Folgenden sind die verschiedenen Arten von Gewaltverbrechen beschrieben.

Bei den meisten Strafen besteht, wenn nicht anders erwähnt, die Möglichkeit einer Strafaussetzung zur Bewährung nach dem Absitzen von 30 Prozent der Gefängnisstrafe. Der Täter wird dann für weitere 20% seiner Strafe zur Bewährung auf freien Fuß gesetzt.

Wichtig ist auch, daß zu den Gewaltverbrechen auch durch Magie verursachte Verletzungen oder Tod zählen.

VERFOLGUNG VON VERSTÖßEN GEGEN DAS WAFFENGESETZ

Einstufung	Art	Verfolgung
AAA	Geschäfte, Oberschicht Vorstädte, Oberschicht Downtown, Oberschicht Wohnviertel, Oberschicht	S(alle Arten)
AA	Geschäfte, Obere Mittelschicht Vorstädte, Obere Mittelschicht Downtown, Obere Mittelschicht Wohnviertel, Obere Mittelschicht	N(A1, E1), S(alle anderen)
A	Geschäfte, Mittelschicht Vorstädte, Mittelschicht Downtown, Mittelschicht Wohnviertel, Mittelschicht Industrie (gute Gegenden)	N(A&E, 1-2), S(alle anderen)
B	Geschäfte, Untere Mittelschicht Wohnviertel, Obere Mittelschicht Industrie (schlechte Gegenden)	N(A-E, 1-2 & F1), S(alle anderen)
C	Geschäfte, Arm Wohnviertel, Arm Industrie (sehr schlechte Gegenden)	N(A-F, 1-3 & G1), S(alle anderen)
D	Geschäfte, Sehr arm Wohnviertel, Sehr arm	N(A-F, 1-3, G1, L1, KA 1, S(alle anderen)
E	Geschäfte, Slum Wohnviertel, Slum	N
Z	Verlassene Gebiete Anarchie	Keine

FAHRLÄSSIGE GEFÄHRDUNG

Eine Person kann der fahrlässigen Gefährdung angeklagt werden, wenn durch glückliche Umstände niemand zu Schaden gekommen ist - unabhängig davon, ob die Tat beabsichtigt oder zufällig war. Fahrlässige Gefährdung wird mit einer Geldstrafe von 100 bis 5.000 Nuyen bestraft, abhängig von der Schwere des Vergehens.

KÖRPERVERLETZUNG

Unter Körperverletzung fällt jedes Vergehen, das die Verletzung einer anderen Person zur Folge hat - unabhängig davon, ob die Tat beabsichtigt oder zufällig war. Körperverletzung wird, abhängig von der Schwere des Vergehens, mit einer Geldstrafe von 2.000 Nuyen oder Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr bestraft.

TOTSCHLAG

Unter Totschlag fällt jede unbeabsichtigte Aktion oder Handlung im Affekt, die zum Tod eines Individuums führt. Anklage wegen Totschlag wird oft erhoben, wenn keine Absicht bewiesen werden kann. Totschlag wird je Vergehen mit Freiheitsstrafe von durchschnittlich 5 Jahren bestraft.

MORD

Unter Mordanklage fällt jedes Verbrechen, bei dem die Tötungsabsicht nachweisbar ist. Mord wird mit Freiheitsstrafe nicht unter zehn Jahren bestraft.

GEPLANTER MORD

Diese Anklage wird nur selten erhoben, da nur schwer zu beweisen ist, daß der Verdächtige die Ermordung seines Opfers vorausgeplant und darauf hingearbeitet hat. Vorsätzlicher Mord wird mit Freiheitsstrafe nicht unter 30 Jahren ohne Bewährung geahndet.

BEIHILFE

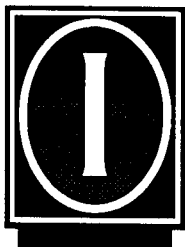
Beihilfe ist eine Erweiterung der obigen Anklagen, wenn der Verdächtige nicht direkt an der Tat beteiligt war, sich aber an ihrer Durchführung oder Vorbereitung beteiligt hat. Für Mordanklagen gibt es keine Beihilfe, nur die eigentliche Anklage. Die Strafe beträgt etwa 20 Prozent der Strafe für das eigentliche Verbrechen.

SACHBESCHÄDIGUNG

Wann immer eine Sachbeschädigung als Folge einer Aktion entsteht, verlangt der übliche Rahmen des Gesetzes, daß der Verursacher den Schaden nach Maßgabe seiner Möglichkeiten decken muß.



CREDSTICKS UND ID'S



rgend jemand hat mal gesagt, das ganze Leben würde sich bloß um den Credstick drehen. Das mag vielleicht eine Übertreibung sein, aber wenn, dann nur eine kleine. Die meisten Leute haben Credsticks, aber die meisten Shadowrunner sind ihr eigener Credstick.

CREDSTICKS IM GEBRAUCH

Credsticks sind in der **Shadowrun**-Welt von 2050 eine Kombination von Kreditkarte und ID-Karte. Der Credstick besteht aus einem speziell entwickelten optischen Chip und dient zur Abwicklung von finanziellen Transaktionen jeglicher Art. 'Harte Währung' ist an vielen Orten in den UCAS nicht mehr im Gebrauch, die einzige Ausnahme bildet hier nur der Schwarzmarkt, wo häufig sogenannte U-Plasts, U-Marker oder einfach Plasts, schwarzgeprägte Plastikmünzen in den verschiedensten Einheiten, im Umlauf sind.

Der Credstick enthält nicht nur die persönliche System-Identifikations-Nummer (SIN) und den momentanen Kontostand, sondern vermag dem überprüfenden System auch Informationen zu geben, wo die Daten kontrolliert werden können. Da die Informationen des Credsticks und die des Geldinstitutes übereinstimmen müssen, ist es fast unmöglich, sie zu fälschen. Das dichte Netz von Querverweisen läßt eine Fälschung fast augenblicklich auffliegen.

FINANZIELLE INFORMATIONEN

Credsticks gibt es in fünf verschiedenen Einstufungen, je nach Geldmenge, über die der Besitzer verfügen kann und den verfügbaren Informationen für Querverweise. Diese Einstufungen sind:

Standard-Credstick	1-5.000¥
Silber-Credstick	1-20.000¥
Gold-Credstick	1-200.000¥
Platin-Credstick	bis zu 1.000.000¥
Ebenholz-Credstick	praktisch unbegrenzt

Um einen dieser Credsticks zu bekommen, muß der Besitzer einen Kontostand vorweisen können, der den Credstick vollständig abzudecken vermag. Es ist auch möglich, Transaktionen durch direkten Kontakt von Credstick zu Credstick durchzuführen. Bevor das Geld aber verfügbar ist, muß diese Information über einen elektronischen Bankautomaten an die entsprechenden Stellen weitergegeben werden.

IDENTIFIKATIONSSTUFEN

Wie bereits erwähnt, dienen Credsticks auch als Mittel zur Identifikation. Auf einem Credstick können verschiedene Identifikationsstufen verschlüsselt werden. Um die Identifikation auf den verschiedenen Credsticks zu gewährleisten, sind unterschiedliche Überprüfungsstufen nötig:

Stufe 1	Paßwort
Stufe 2	Fingerabdruck
Stufe 3	Stimmuster
Stufe 4	Netzhautmuster
Stufe 5	Zellmuster

Paßwort

Ein simples alphanumerisches Codewort aus maximal 30 Zeichen. Für einen Standard-Credstick braucht man ein Passwort.

Fingerabdruck

Ein Daumenabdruck wird zur Identifikation benötigt. Im Credstick ist eine Kopie dieses Abdrucks gespeichert, die mit einer Kopie im Speicher der Bank verglichen wird. Ein silberner Credstick benötigt sowohl ein Paßwort wie auch einen Fingerabdruck.

Stimmuster

Für einen goldenen Credstick braucht man sowohl ein Stimmuster wie ein Paßwort und einen Fingerabdruck. Das Stimmuster wird meist passiv durch ein Mikrophon in der Nähe des Credstick-Automaten aufgenommen. Ein besonderes 'Stimmuster-Codewort' ist nicht nötig, obwohl die Überprüfung mindestens drei Sätze erfordert.

Netzhautmuster

Das Netzhautmuster des Inhabers wird abgetastet und mit einem Muster im Bankinstitut verglichen. Zudem muß der Besitzer eines Platin-Credsticks auch noch eine Stimmustererkennung und eine Paßwortabfrage über sich ergehen lassen.

Zellmuster

Der Inhaber eines Ebenholz-Credsticks muß sich zusätzlich zur Zellmusterüberprüfung durch eine Netzhautüberprüfung, ein Stimmuster und ein Paßwort identifizieren. Für die Zellmusterüberprüfung benötigt man nur ein kleines Zellmuster, z.B. ein Stückchen Haut.

KONTOERÖFFNUNG

Will jemand ein Konto eröffnen, muß er bei der jeweiligen Bank seine SIN angeben und die je nach Stufe des Credsticks nötigen Paßwörter, Fingerabdrücke, Stimm-, Netzhaut- oder Zellmuster hinterlegen.

Hat jemand mehrere Konten bei diversen Banken, kann er durchaus für jedes einen eigenen Credstick besitzen. Genauso kann er aber die Informationen für alle Konten auf einem einzigen Credstick verschlüsselt haben.

Die meisten Geldinstitute geben zudem sogenannte **Checksticks** aus. Ein solcher Credstick kann wie Bargeld oder ein Wechsel benutzt werden, auch das Abheben oder Umbu-

chen von Teilbeträgen ist möglich. Sein Wert ist direkt auf ihm gespeichert, und für die Benutzung ist keine Identifizierung nötig. Somit kann nicht nur der ursprüngliche Besitzer ihn benutzen. Die meisten Banken nehmen für die Ausstellung eines solchen Checksticks eine Gebühr von 2 bis 5 Prozent des Wertes. Natürlich kann man sich mit einem Checkstick nicht identifizieren.

Überall, wo Credsticks als Zahlungsmittel angenommen werden, gibt es Testgeräte, um das jeweilige Konto und die Identität des Kunden zu prüfen. Ist der Credstick in Ordnung und hat der Besitzer sich durch SIN, Paßwort und die diversen Muster korrekt identifiziert, wird die Transaktion automatisch abgewickelt. Sobald aber auch nur ein kleiner Teil der Transaktion mit Fälschung zu tun hat, werden im Spiel entsprechende Tests nötig, ob die Fälschung das System täuschen kann.

In diesem Fall wird eine vergleichende Erfolgsprobe durchgeführt, bei der man die Stufe des Credsticks/IDs mit der des Überprüfungssystems vergleicht. Beide Seiten würfeln entsprechend ihrer Stufe, wobei ihr Mindestwurf die gegnerische Stufe ist. Die Seite mit den meisten Erfolgen gewinnt. Haben beide Seiten gleich viele Erfolge, weist das System den Betreiber des Überwachungssystems an, eine Überprüfung des Credstick-Halters durchzuführen. In diesem Fall tauchen auf dem Bildschirm des Testgeräts Fragen zur Vergangenheit des Besitzers auf. Kann er sie nicht korrekt beantworten, wird der Credstick oder die Identifikation verweigert. Dieser Vorgang macht einen Erfolgstest für Verhandlungen notwendig (s.S. 153 Shadowrun-Regeln). Das Testgerät ist zu diesem Zeitpunkt automatisch argwöhnisch eingestellt.

FÄLSCHEN VON CREDSTICKS UND IDS

Einen falschen Credstick herzustellen, ist eine äußerst schwierige Aufgabe. Er ist zwar leicht nachzubauen, die korrekte Kopie der Identifizierungssysteme macht aber große Probleme.

Zur Überprüfung einer Credstick-Identität wird die Information immer wieder durch Querverweise mit einer Vielzahl von Quellen überprüft. Bei der enormen Vernetzung des internationalen Datenverbundes sind solche Querverweise kein Problem mehr. Somit stellt die Fälschung der Daten das größte Problem dar. Es ist erforderlich, eine passende und kreditwürdige Vergangenheit des Besitzers in das Weltatennetz einzuschmuggeln, die so aussehen muß, als ob sie schon immer dort gewesen wäre.

Ein einzelner ist mit einer solchen Aufgabe komplett überfordert. In der Unterwelt gibt es aber Organisationen, die sich ausschließlich auf die Herstellung falscher Identitäten und Credsticks spezialisiert haben. Solche Organisationen, die ihren Sitz fast immer abseits der globalen Datenkonzentrationen haben, sind nur durch geheime Kontakte zu erreichen. Zu den wenigen Leuten, die wissen, wie man sie kontaktieren kann, gehören unabhängige oder konzerntreue Schieber.

Eine passende Vergangenheit und der gefälschte Credstick sind teuer. Je detaillierter und glaubwürdiger die Informationen sein sollen, um so höher ist sowohl die Stufe des Credsticks als auch der Preis, der für die Manipulationen zu zahlen ist.

Credstick-Stufe	Preis
1-4	Stufe x 2.000¥
5-8	Stufe x 10.000¥
9-12	Stufe x 50.000¥
13+	Stufe x 250.000¥

Mindestens die Hälfte muß dem Schieber im voraus bezahlt werden. Danach ist der Credstick in 2W6 Stunden fertig. Zahlt man das Doppelte, dauert es nur halb so lange.

Nach Fertigstellung gilt der Credstick für alle Absichten und Bedürfnisse als echt. Unter normalen Umständen wird er jede

Überprüfung überstehen und angenommen werden. Nur wenn entsprechend ausgereifte Systeme zur Überprüfung herangezogen werden, kann es zu Problemen kommen.

ÜBERPRÜFUNGSSTUFEN

Alle Credstick- und ID-Kontrollgeräte werden nach der Effizienz, mit der sie die globalen Datenbanken zu Überprüfungszwecken abfragen, eingestuft. Je genauer die Querverweise überprüft werden, um so höher ist auch die Stufe und um so länger dauert es.

Stufe 1

Systeme mit Stufe 1 sind die einfachsten Credstick-Tester. Da sie nur ein Paßwort überprüfen können, werden sie meist in kleinen Läden und Lokalen benutzt - Orte, an denen der Einsatz eines gefälschten Credsticks selten ist und die Beträge nur selten 5.000¥ überschreiten. Die Überprüfung erfolgt ohne Zeitverzögerung.

Ein System der Stufe 1 ist tragbar und kostet 12.000¥.

Stufe 2-3

Systeme mit einer Einstufung von 2 oder 3 sind schon komplizierter. Sie können sowohl ein Paßwort als auch einen Fingerabdruck überprüfen. Solche Systeme werden meist für Transaktionen benutzt, die im Rahmen von 20.000¥ bleiben. Die Überprüfung erfolgt auch hier ohne Verzögerung. Sicherheits- und Polizeifahrzeuge sind meist für die ID-Kontrolle vor Ort mit solchen Geräten ausgestattet. Manche Systeme sind tragbar, die meisten sind aber an das örtliche Computernetz angeschlossen. Eingebaute Geräte der Stufe 2 oder 3 kosten 45.000¥, tragbare 60.000¥.

Stufe 4-5

Diese Geräte sind in der Lage, Paßwörter, Fingerabdrücke oder Stimmuster zu überprüfen. Sie werden für Transaktionen von bis zu 200.000¥ benutzt. Die Überprüfung dauert 1W6 Minuten. Geräte mit einer Stufe von 4 oder 5 werden auch von kommerziellen und privaten Sicherheits- und Polizeifirmen für genauere Kontrollen benutzt. Dazu muß aber ein Anschluß an die Matrix bestehen.

Man kann sie nur bei besonderen Firmen zu einem Preis zwischen 100.000 und 200.000¥ kaufen.

Stufe 6-7

Diese hochentwickelten Geräte werden für Geldmengen über 200.000¥ benutzt. Zudem werden sie auch für weitere Identifikationen herangezogen. Sie können Paßwörter, Fingerabdrücke, Stimm- und Netzhautmuster überprüfen und benötigen dafür 2W6 Minuten.

Zudem werden solche Systeme von den besten Sicherheits- und Polizeifirmen sowie von Konzerngeheimdiensten benutzt. Die Regierung verwendet sie auch für ihre Geheimdienste und Polizeieinheiten. Gelegentlich befindet sich ein System der Stufe 6-7 auch im Besitz einer wohlhabenden Privatperson oder von jemanden mit sehr guten Beziehungen. Für dieses System braucht man einen Anschluß an das örtliche Computernetz.

Stufe 8-9

Systeme mit einer Einstufung von 8 oder 9 werden für Abschlüsse von 1.000.000¥ und mehr sowie weitreichende ID-Überprüfungen benutzt. Man trifft sie nur in den obersten Etagen der Megakons und der Regierung an, sie sind aber dafür berichtigt, praktisch alle gefälschten IDs zu entlarven. Sie können alle Arten der Identifikationsüberprüfung vornehmen, benötigen dafür aber 3W6 Minuten. Ein Anschluß an die Matrix ist selbstverständlich erforderlich.

Stufe 10+

Viele Leute behaupten, daß es Systeme mit solch einer hohen Einstufung überhaupt nicht gibt, da die Überprüfung einen Zugriff auf enorme Datenmenge für Querverweise bedeutet. Demzufolge sind Systeme mit einer Stufe über 10 auch nur gerüchteweise bekannt.