



AMNQUITATEN



Eine Reise nach Australien und Afrika

Inhalt & Impressum

Aufbau	3
Ein Wort im Vertrauen.....	6
Eine Wohnung wie jede andere.....	9
Hi Ho Sydney.....	13
Ab in die Wueste.....	14
Kapstadt.....	17
Treffen mit einer Leiche.....	21
Ein wuestes Dorf.....	25
Endlich.....	29
Nach dem Run.....	30
Cast of Shadows.....	31
Beinarbeit.....	38
Handouts	39
Anhang A	43
Anhang B.....	46
Anhang C.....	48

Konzept der Geschichte

Ich

Text

Ich

Entwicklung der Geschichte

Ich

Lektorat

'n paar von meinen Freunden

Layout

Ich

Jupp, Leute, das Meiste habe ich selber verbrochen.

Für Fragen und Anregungen zu diesem Ding hier könnt Ihr mich per E-Mail erreichen: Tremere_Childe@web.de.

Viel Spaß damit.

P.S.: Zu den Bildern kann ich nur sagen, alle die ich nicht selber von Grund auf gezeichnet, oder selbst eingescannt, habe, können etwas verwaschen aussehen. Das hier ist die Web-Variante von dem Abenteuer, da muß etwas Qualität für die Größe geopfert werden.

Shadowrun® ist eingetragenes Warenzeichen von WizKids LLC in Amerika. Alle in diesem File genannten Shadowrun® Elemente gehören also diesen Jungs. Laßt euch nichts erzählen, FanPro vertreibt die Bücher lediglich, aber Shadowrun gehört ihnen nicht (trotzdem Danke, daß ihr die Bücher druckt, Jungs). Weiterhin, sind hier drin lediglich ein paar kurze Zusammenfassungen von ein paar Regeln hier drin, die keinem etwas nutzen, wenn er nicht die Bücher dazu hat. Das hier ist kein Rip von irgend einem Regelbuch, nicht einmal annähernd. Dieses File will in keiner Weise die Rechte an den Materialien von WizKids LLC oder FanPro angreifen.

Dieses File ist alles andere als offiziell. Es ist ein Fan-Modul. Von einem Fan, für Fans.

Vorwort

Allgemeines

Antiquitätenjagd ist ein Abenteuer gehalten im eher klassischen „Such-das-Ding“ Stil.

Geschrieben wurde dieses Abenteuer für die dritte Edition von Shadowrun. Natürlich kann dieses Abenteuer auch mit der zweiten oder sogar der ersten Edition von Shadowrun gespielt werden, allerdings könnte es dann einige Probleme mit der Kompatibilität geben. Besonders bei den Magieregeln hat es einen großen Sprung zwischen der zweiten und der dritten Edition gegeben.

Die Gruppe muß nicht unbedingt einen Charakter jeder „Klasse“ aufweisen um in diesem Abenteuer Erfolg zu haben. Meistens genügen auch die richtigen Connections, und im Notfall der allmächtige Schieber, der die Sache in die Hand nehmen kann, für den richtigen Preis natürlich.

Auffällig an diesem Abenteuer ist möglicherweise das Fehlen von Werten bei den NSC, das ist mit Absicht so. Kein Abenteuer ist wirklich für jede Gruppe geeignet, und auch dieses ist sicherlich keine Ausnahme. Der Spielmeister sollte am besten wissen, was seine Gruppe verträgt, und was nicht. In diesem Sinne bleiben die Werte der Gegner hier offen. Die Beschreibungen der einzelnen NSC wird allerdings immer enthalten, ob die Charaktere unterlegen, gleichgestellt, überlegen, etc sind. Das entspricht den Wertungen im Shadowrun Companion. Desweiteren besitze ich nur die englischen Ausgaben der Regelwerke, daher verzichte ich auf Seitenzahlen, aber die meisten Spielmeister werden wissen worum es geht, wenn ich etwas erwähne. Wo die Regeln unklar sind, kann natürlich immer noch improvisiert werden, keine Regel ist in Stein gemeißelt. Es ist richtig, daß diese Herangehensweise von den Spielmeistern etwas Arbeit verlangt, aber so ist auch gewährleistet, daß ihr eure Spieler so stark fordert wie Ihr es für richtig haltet. Die jeweilige Beinarbeit, soweit Vorhanden ist auch etwas eigenwillig angeordnet. Da wahrscheinlich jeder seine Leute unterschiedlich an Informationen kommen läßt, werde ich die Informationen immer der Wichtigkeit, beziehungsweise Schwierigkeit nach anordnen. Das wird dann immer die Form einer Auflistung annehmen, die vom leichtesten/unwichtigsten Detail, bis zum schwierigsten/wichtigsten Detail reicht. Inwieweit ihr eure Charaktere da heran kommen läßt ist eure Sache.

Das Abenteuer ist modular gehalten, kann also in jedem Plex auf der Welt anfangen. Einzige Bedingung ist, das der Plex über mindestens eine C Gegend und eine AA Gegend verfügt, was nicht schwer sein sollte. Auch ist das genaue Datum nicht wirklich wichtig. Einige Gruppen werden Kalender verwenden, andere nicht. Die Datumsangaben werden daher immer relativ zum Starttag angegeben.

Ich gehe weiterhin davon aus, das der Spielmeister sich das ganze Abenteuer durchgelesen hat bevor er das Abenteuer mit seiner Gruppe spielt. Einige Informationen könnten sich auf die gesamten Vorbereitungen auswirken.

Soviel erst einmal für das Allgemeine.

Die Szenen

Die weiteren Szenen, die in dieser Geschichte auftauchen, und die in einzelnen Kapiteln abgehandelt werden, sind darauf ausgelegt, daß die Runner dem Hauptstrang der Geschichte folgen. Die NSC-Runnergruppen werden sich entsprechend des Zeitplanes in **Anhang B** bewegen, völlig unabhängig von den Runnern. Die beiden anderen Runnergruppen sollten den Runnern immer einen Schritt voraus sein. Doch es läuft nicht immer wie der Autor es sich denkt. Wie immer überlebt ein Plan nie den Erstkontakt mit dem Feind. So ähnlich ist es bei einem vorgefertigtem Abenteuer, die Charaktere finden immer ein Loch im Plot. Daher sind die Szenen nur als Gerüst zu sehen. Der Spielmeister wird vielleicht einige weglassen müssen oder wollen, und muß möglicherweise andere Improvisieren. Ich versuche genug Informationen zu geben, daß das ohne allzugroße Schwierigkeiten von statten geht.

Die Szenen sind meistens in folgende Abschnitte unterteilt:

Ablauf: Dieser Abschnitt befaßt sich mit dem Zusammenhang mit der Geschichte, das heißt, wann diese Szene zum tragen kommt, und umreist kurz die Geschehnisse in dieser Szene und worauf sie hinausläuft.

Stimmung: Hier steht kurz welche Stimmung der Spielmeister zu erzeugen versuchen sollte. Das klappt nicht immer, besonders wenn die Spieler partout nicht drauf eingehen wollen.

Sag es ihnen ins Gesicht: Hier stehen die Sachen, die den Spielern direkt vorgelesen werden sollen. Manche Sachen werden mit dem Beginn der Szene vorgetragen, andere wiederum erst mittendrin, aber das steht immer mit dabei.

Hintergrund: Hier steht sie, die ungeschminkte Wahrheit. Egal was die Runner rausfinden, oder was nicht. Hier werden die Zusammenhänge und die wichtigen Informationen für den Spielmeister bereitgehalten.

Weitere Schwierigkeiten: Sollten die Runner zu einfaches Spiel mit der Problemstellung der Szene haben, gibt es hier noch weitere Anregungen, wie der Spielmeister seinen Spielern das Leben etwas schwieriger machen kann. Es sind meistens ein paar Anregungen darüber, welche Parteien sich hier noch einmischen könnten, selbst wenn sie direkt nichts mit der Geschichte zu tun haben.

Fehlerbehandlung: Manchmal läuft es nicht so wie geplant. Soll heißen: meistens läuft es nicht so wie geplant. Spieler tendieren dazu Hinweise zu übersehen, oder einfach nicht nachzugehen. In diesem Abschnitt wird dem Spielmeister eine Hilfestellung gegeben, wie man die Runner doch wieder auf den richtigen Pfad bringen kann.

Die Antagonisten

Die Runner werden es hier mit zwei anderen Teams zu tun bekommen. Beide Teams sind fünf Personen stark. Allerdings könnte das zu Problemen führen, wenn man die Teams auf seine Gruppe abstimmt. Die beiden Teams sind dem Charakterteam als ebenbürtig anzusehen. Sollte das Team der Charaktere eine wirkliche Übermacht darstellen (wegen der Anzahl der Mitglieder), dann sollten die Mitgliederanzahl der beiden Teams nicht unbedingt aufgestockt werden sondern sie lediglich in den Bereich

überlegen eingestuft werden. Der Ausgleich sollte damit gegeben sein.

Wenn der Spielmeister nicht genügend Zeit hat, das Abenteuer vorzubereiten, oder er einfach keine Lust hat sich viel Arbeit zu machen, kann er einfach die passenden Archetypen aus den verschiedenen Regelbüchern verwenden und die Fertigkeitsveränderungen in Betracht ziehen die ich bei den einzelnen Charakteren genannt habe.

Hintergrund

Mandrake Mining Corp, ein AA Konzern, ist im Auftrage von Saeder Krupp zu einer Ausgrabung nach Afrika, mitten in feindlich gesinntem Stammesland gesendet worden. Für die Öffentlichkeit, und für alle beteiligten Regierungsstellen, wurde dieses Unternehmen als Rohstoffförderung ausgegeben. Projektleiter in dieser Sache war ein gewisser Herr Hans Schmeidenbacher. Die Aufgaben des Konzerns beinhalten den Fund, die Katalogisierung und die „Sicherstellung“ von wertvollen Antiquitäten und alten magischen Artefakten.

Man wurde schnell fündig. Geschwindigkeit war auch ein Hauptkriterium, hatten sich doch die afrikanischen Stammescharmanen für ein kleines Eingreifen entschieden, und begonnen die Konzernleute mit massiven Geisteraktivitäten zu behindern. Magisch in der Unterzahl, mußten sie sich zurückziehen - doch nicht ohne Gewinn. Sie hatten eine Reihe von Antiquitäten „befreit“. Ohne ihr Wissen, fand sich unter diesen ein magisches Artefakt von bedeutenden Fähigkeiten. Keiner der Magier des Konzerns erkannte es für was es war, seine magische Abschirmung war zu gut. Dieses Artefakt war der eigentliche Grund weswegen der Chef von Saeder Krupp, Lofwyr, diesem Konzern den Suchauftrag übergeben hatte. Doch es sollte anders kommen.

Der Aufbruch aus Afrika mußte schnell geschehen. Hastig wurden die Sachen verpackt und zurückgeschifft. Während des Transportes fand Herr Schmeidenbacher Zeit sich die gefundenen Antiquitäten genauer zu betrachten. Sein Hochzeitstag näherte sich, und er benötigte ein ausgefallenes Geschenk um seine Frau damit zu überraschen. Er fand etwas unter den ganzen Fundstücken. Er nahm es an sich. Es war einer seiner größten Fehler.

Ohne sein Wissen, hatte er sich ein magisches Artefakt eingesteckt, genau das Artefakt, hinter dem Lofwyr her war. Schmeidenbacher fand es einfach nur 'hübsch', er wollte es als Geschenk für seine Frau. Somit löschte er das Stück aus der Datenbank der Expedition und führte es seinen Privatsachen zu.

Kaum wieder zu Hause angekommen, gerade noch rechtzeitig zu seinem Hochzeitstag, überreichte er seiner Frau sein Geschenk. Erfreut, doch mit einem seltsamen Gesichtsausdruck, nahm sie das Geschenk entgegen, als die Alarmsignale ihres Wohnhauses gellten. Eine Gruppe bewaffneter und maskierter Personen brach durch die Wohnungstür, zwang ihn zu Boden und entführte seine Frau. Mit ihr und einer Reisetasche verschwand auch das Artefakt, das sie noch immer in den Händen hielt.

Kurz danach trafen die Sicherheitskräfte ein, stellten Fragen und machten sich an die Verfolgung. Er war völlig aufgelöst, verstand nicht was gerade geschehen war. Voller Selbstzweifel und in Sorge um seine Frau, überhörte er beinahe das Telekom. Es war ein Anruf aus der Zentrale von Mandrake Mining Corp. Er versuchte sich zu sammeln, nahm den Anruf entgegen. Sein direkter Vorgesetzter teilte ihm mit, daß seine Frau freiwillig extrahiert

worden war, und sich nun auf der Flucht vor den Konzerntruppen befand. Eine Welt brach für Schmeidenbacher zusammen. Warum wollte seine Frau sich extrahieren lassen. Sie hatten doch alles? Was war da los?. Sein Vorgesetzter versuchte ihn zu beruhigen, sagte, daß alles ins rechte Lot kommen würde. Doch Schmeidenbachers heile Welt zerbarst vor seinem inneren Auge. Eine Extraktion? Eine freiwillige Extraktion? Wie konnte das sein. Er verstand die Welt nicht mehr. Er mußte das klären, wollte sie noch einmal sehen.

Gleichzeitig bemerkte Lofwyr, daß das gesuchte Artefakt nicht unter den Ausgrabungsstücken war. Er ließ alles genau untersuchen, jede Kleinigkeit. Schnell fand man heraus, daß das gesuchte Artefakt zwar einst auf der Liste zu finden war, die Datei allerdings von jemanden verändert worden war, der Zugriff auf einer hohen Ebene haben mußte. Herr Schmeidenbacher. Dieser Name war kurz zuvor schon einmal aufgetaucht, es ging dabei um eine Extraktion. Lofwyr ließ sich die Sicherheitsaufnahmen des Wohnkomplexes besorgen, und siehe da, in der Hand der extrahierten Frau findet sich das gesuchte Objekt.

Lofwyr handelt. Er engagiert ein zuverlässiges Runnerteam, das er schon seit Jahren, ohne deren Wissen, über diverse Firmen benutzt hat. Sie sollen das Artefakt zu ihm bringen, die Frau ist für ihn nicht wichtig.

Ungefähr zum gleichen Zeitpunkt bekommt Schmeidenbacher Wind von der Sache. Gerüchte gehen durch die Sekretarienzimmer, ein Ausgrabungsstück wird vermißt. Schmeidenbacher hatte schon über die entsprechenden Black Ops-Stellen seines Konzerns Kontakt zu den Schatten aufnehmen lassen. Es sieht wohl so aus, als würde er beide Fliegen mit einer Klappe schlagen müssen.

An dieser Stelle betreten die Runner das Geschehen. Sie werden von ihrem Schieber, oder ihrer sonstigen „Jobvermittlung“ auf dieses Treffen aufmerksam gemacht. Der [Schmidt|Johnson] wird sich mit ihnen in einem schäbigen kleinen Lokal in einer der weniger feinen Gegenden ihres Plexes treffen.

Bei diesem Treffen vermittelt Schmeidenbacher den Runnern nun ihren Auftrag. Ziel ist es, eine Frau zu finden und einen antiken Gegenstand den sie mit sich führt. Die Runner erhalten von ihm Dossiers über das Fundstück und über die Frau. Desweiteren kann er ihnen noch eine Rechnung für ein Flugticket präsentieren, das die Frau kurz vor ihrem Verschwinden gekauft hat. Die Runner können, wenn sie wollen Zugang zu der Wohnung der Frau erhalten, wenn sie nach weiteren Spuren suchen wollen, das muß allerdings sofort nach dem Treffen hier geschehen. Auf die Gründe will er nicht weiter eingehen. Die Bezahlung wird ausgehandelt, und die Runner beginnen mit ihrer Arbeit.

Noch während dieses Treffen stattfindet ist Lofwyr's Team bereits damit beschäftigt die Wohnung des Execs zu durchsuchen. Sie finden einige Dinge, die ihnen vielleicht dabei helfen können die Frau zu finden, und sie nehmen sie mit.

Falls die Runner sich mit dem Exec zu seiner Wohnung begeben, werden sie alle schnell feststellen, daß ihnen jemand zuvor gekommen ist. Aufmerksame Runner könnten hier vielleicht erste Schlüsse ziehen. Lofwyr's Team, die Crimson Sights, hat sehr sauber gearbeitet. Sie selbst haben keine Spuren hinterlassen, die sich verwerten ließen. Sie verwendeten sogar einen Zauberspruch, der die verwertbaren DNS-Spuren vernichtete, und haben hinterher ihre Astralsignatur durch die Metamagie Cleansing entfernt. Die einzige Spur, die die Runner jetzt haben, ist das Ticket und das Ticket verweist auf Sydney/Australien.

Das Runnerteam, das die Frau extrahiert hat, die Snatchers, hat sich Gedanken gemacht. Natürlich müssen sie davon ausgehen, daß eine Extraktion einer niedrigen Angestellten keine allzu großen Wellen schlagen sollte, dennoch sind die Reisepläne verwirrend. Sie werden die Frau erst nach Australien bringen und mit ihr eine kleine Tour durch das Outback zu machen, um dann nach Sydney zurückzukehren und sie mit einem weiteren Suborbitalflug nach Kapstadt zu bringen. Dort angekommen werden sie die Frau zu einem Schamanen schaffen, der einige Rituale mit ihr durchführen soll, die in der Nähe einer Manalinie in den Tiefen Afrikas geschehen sollen, was allerdings unter großer Geheimhaltung zu geschehen hat, da die dort ansässigen Wakyambi diesen Ort als heilig betrachten und alles tun was sie können um andere davon fern zu halten. Wenn das erledigt ist, wird die Frau nach Seattle in die dortige Ares-Anlage gebracht werden. An dieser Stelle soll der Auftrag der Runner enden. Diese ganzen Prozeduren sind einzig und alleine zu dem Zweck da, die astrale Signatur der Frau unkenntlich zu machen, und so weit zu verändern, daß ein Zauberer sie nicht mehr rituell orten kann.

Zu dem Zeitpunkt als unsere Runner den Auftrag angenommen haben die Frau und die Antiquität zu finden, landen die Snatchers gerade auf dem Flughafen von Sydney. Die Crimson Sights haben sich gerade auf den Weg dorthin gemacht.

Was nun geschieht, kann von den Runnern unter Umständen beeinflußt werden. **Anhang B** Enthält einen Zeitplan in tabelarischer Form, aus dem entnommen werden kann wo sich welche Gruppe, wann befindet, das sollte helfen über die „Truppenbewe-

gung“ und mögliche weitere Begegnungen untereinander auf dem laufenden zu bleiben. Dieser Plan ist so geschrieben, daß er beschreibt was geschieht, wenn den beiden anderen Runnergruppen niemand in die Quere kommt. Sollten die Runner schnell genug sein, irgendwelche der Ereignisse zu verhindern oder abzuändern, dann ist Improvisation gefragt. Die einzelnen Teams werden allerdings immer versuchen sich ihrem ursprünglichen Zeitplan wieder anzupassen. Auch das sollte helfen die Bewegungen der Teams zu simulieren, wenn die Charaktere sich nicht unbedingt an den Zeitplan halten wollen.

Das Artefakt

Welche Macht und Möglichkeiten das Artefakt hat, möchte ich jedem Spielmeister gerne selber überlassen. Es ist für dieses Abenteuer auch nicht wichtig. Die magische „Abschirmung“ von diesem Artefakt ist stark genug, als das sie kein Charakter durchbrechen kann. Das Ding ist als Plot-Element zu betrachten und wird hier noch keine wirkliche Macht entfalten. Genauso wie es ungewiß ist, wo das Artefakt am Schluß landet, ist auch nicht klar, was es kann. Wenn der Spielmeister später weitere Geschichten um das Artefakt ranken möchte, hat er damit völlige Entscheidungsfreiheit. (Außerdem kann dann kein Spieler einfach dieses File herunterladen, seine Nase hier reinstecken und herauszufinden versuchen was abgeht)

Ein Wort im Vertrauen

Ablauf

Die Runner wurden auf einen Auftrag aufmerksam gemacht, und haben sich dazu entschlossen diesen anzunehmen. Sie haben sich auf den Weg zum Treffpunkt gemacht, und nähern sich dem kleinen Lokal in einer der C-Gegenden ihrer Stadt. Hier werden sie sich mit ihrem Auftraggeber treffen, der ihnen ihren Auftrag gibt. Er wird ihnen die Möglichkeit geben, sich den Tatort genauer anzusehen. Danach sind die Runner auf sich alleine gestellt.

Stimmung

Gedrückt. Die Runner sind hier möglicherweise zu Hause. Doch hier, in dieser bereits gefährlichen Gegend fahren die Cops nicht so häufig Streife und die Gangs breiten sich aus. Vorsicht ist geboten, wenn man hierher kommt.

Sag es ihnen ins Gesicht

Da ist es, das „La Trattoria Verde“. Ein kleines dreckiges Lokal in einer kleinen dreckigen Gegend. Die blinkende, und nur noch mäßig funktionierende, Neonreklame des Lokals verspricht irgendetwas zu Essen, das keiner aussprechen kann. Es regnet, Pfützen bilden sich auf den verdreckten Straßen. Doch selbst wenn die fetten sauren Regentropfen sich nicht einen Weg durch die smogverseuchte Luft bahnen würden, wäre diese Gegend nicht weniger trostlos.

Das Lokal ist in eine Ecke eines Wohnhauses eingelassen. Seine schmutzig-orangene Fassade zeigt bereits erste Risse. Nutten stehen an den Wänden, ihre halbdurchsichtigen Tops vom Regen bereits vollständig durchsichtig geworden. Kein wirklich schöner Anblick.

Ihr nähert euch dem Eingang, öffnet die Tür. Warme stickige Luft schlägt euch entgegen. Sofort nehmt ihr einen dicken Zug von einer Zigarre. Jedenfalls fühlt sich die Luft hier drinnen so an. Eure Lungen machen Überstunden diese widerliche Luft aus euren Körpern zu entfernen, euer Husten verklingt hohl in dem dunklen Raum. Nachdem ihr euren kleinen Hustenanfall hinter euch habt, könnt ihr einen Blick in das Innere dieser Lokalität werfen.

Umgehend regt sich euer Magen, versucht seine letzte Mahlzeit wieder von sich zu geben. Euch wird schlecht. Der popelgrüne Linoleum Boden beißt sich eindeutig mit den vergilbten Motivtapeten, von denen sich einige bereits auflösen. Szenen von mexikanischen Freiheitskämpfern verblassen langsam zu dem dreckigen Grau der Wand dahinter. Von einem Lichtstrahl aufgeschreckt, flitzt ein winziges braunes Etwas blitzschnell die Wand entlang, in die Küche hinein. Ihr macht euch eine geistige Notiz hier nichts zu essen, wer weiß was man hier alles im Essen wiederentdeckt. Die Klientel sieht auch nicht wirklich anders aus, als der Laden selbst. Eigentlich paßt sie irgendwie zu den kitschigen mexikanischen Gartenzwerge und anderen pseudo-mexikanischen Müll, der hier wohl die Dekoration darstellen soll.

Ihr schüttelt den Kopf, was einen Mann in euer Sichtfeld bringt, der euch aufmerksam mustert. Man erkennt sofort, daß er, genau wie ihr, nicht hierher gehört. Sein Anzug ist sauber, und er sieht nicht aus, als würde er gleich nach mehr Bier lallen. Er blickt euch mit seinem windpockennarbigem Gesicht an und nickt euch zu. Wie so ein halber Anzug ausgerechnet auf so einen Treffpunkt kommen kann? Ihr geht zu ihm rüber und setzt euch an seinen Tisch.

Mit einer hellen leisen Stimme richtet er das Wort an euch. „Es freut mich, daß sie die Zeit gefunden haben sich mit mir zu treffen.“

„Na toll, ein Weichei,“ schießt es durch eure Köpfe.

„Mein Name ist ...,“ er zögert, „aber das wissen sie ja.“

Diesen Abschnitt vorlesen, wenn Schmeidenbacher den Auftrag erklärt

„Meine Herren [und Damen],“ beginnt er in seiner hohen Stimme, „was ich von ihnen will ist eigentlich recht einfach.“ Er macht eine kurze Pause, trinkt aus einem Wasserglas, das man fast als sauber bezeichnen könnte.

„Ich möchte, daß sie für mich eine Person und einen Gegenstand ausfindig machen. Der Gegenstand befindet sich bei der Person. Beides soll wieder zu mir zurückkommen.“ Er zögert, sieht irgendwie betroffen aus, fährt dann aber fort.

„Bevor ich ihnen mehr verrate müßte ich wissen, ob sie diesen Auftrag annehmen. Ich biete ihnen pro Runner 10.000¥ für die unversehrte Wiederbeschaffung der Fr.,“ er stockt, fängt sich aber sofort wieder.

„Der Person, zusätzlich 5.000¥ Pro Runner wenn sie mir auch den Gegenstand bringen.“

„Was sagen sie dazu?“

Hintergrund

Die Runner sollten über ihre üblichen Connections von einem Treffen mit einem potentiellen Kunden erfahren. Ihre Connection kann ihnen nicht viel sagen, nur das der Auftraggeber jemanden, oder etwas gefunden haben will, und das möglichst schnell. Es scheint gutes Geld zu winken. Die Connection hat noch einige Informationen über den Auftraggeber an Land gezogen. Der Herr scheint nicht häufig mit den Schatten zu verhandeln. Er scheint das erste Mal ein Runnerteam anzuheuern. Dennoch sollte man ihn nicht unterschätzen, man weiß nie, was diese Konzernfuzzies noch alles in der Hinterhand haben.

Der Treffpunkt

Bei dem Treffpunkt handelt es sich um ein kleines Lokal inmitten eines der C-Bezirke der Stadt. Der Spielmeister hat hier völlig freie Wahl, wo er es ansiedelt. Das Lokal heißt „La Trattoria Verde“ und vermittelt alles andere als eine heimelige Atmosphäre. Das Innere dieses kleinen Cafés zeigt deutlich, daß der Innenarchitekt keinerlei Geschmack besessen haben konnte. Neben einigen geschmacklosen pseudomexikanischen Garten-

Ein Wort im Vertrauen

zwerger (kein Witz) findet sich hier auch die Nachbildung eines aztlanischen Teocallis. Dazu kommen diverse Elemente die einen vermuten lassen könnten, daß sie aus Spanien stammen, wären sie nur nicht so kitschig. Die Luft in diesem Lokal ist alles andere als sauber. Zigarren und Zigarettenduft wird der Luft künstlich untergemischt, um eine 'authentische' mexikanische Atmosphäre zu entwickeln. Dieser Versuch scheitert kläglich. Die meisten Besucher, die sich hierher verirren, sind entweder mit Geruchsfiltern gesegnet, oder einfach zu besoffen um noch irgend etwas zu merken. Dazu passend quäkt ein wüster Mix angeblich mexikanischer Folklore durch schlecht funktionierende Lautsprecher. Es ist dunkel hier drinnen, lediglich ein paar elektrische Pseudokerzen 'erhellen' das Lokal. Die meisten Tische sind in einen Halbschatten getaucht.

Tatsächlich scheint die Klientel nur aus Squattern und Alkoholikern zu bestehen, die keinen Job haben. In der Gegend gehen einige wirre Gerüchte darüber um, wie der Inhaber von „La Trattoria Verde“ überhaupt sein Geld verdient. Die meisten davon drehen sich um einen kleinen Organhandel. Schließlich sind die meisten der Organe der Gäste gut in Alkohol eingelegt.

Das Angebot dieser kleinen Lokalität besteht zu einem großen Teil aus Alkohol. Essen wird auch gereicht. Es handelt sich dabei ausschließlich um Soy-Nahrung. Man sollte sich allerdings das Essen genauer ansehen, es ist nicht nur einmal vorgekommen, daß es sich selbstständig gemacht hat und plötzlich kleine braune Beine bekam.

Die Lage

Das „La Trattoria Verde“ liegt an einer Häusercke eines normalen Wohnhauses. Es verfügt über einen kleinen Eckeingang und eine fast funktionsfähige Neonbeleuchtung. Es gibt keinerlei weitere Geschäfte in der Umgebung. Dafür treiben sich jede Menge zwielichtige Gestalten in der Gegend herum. An nahezu jeder Hauswand stehen ein paar Nutten und ihre Zuhälter sind auch nicht weit. Normalerweise wird jeder, oder jede, der sich hier entlangbewegt von den „Dienstleistern“ angesprochen und mit der Preisliste bombardiert.

Die Sicherheit

Das einzige, was dieser Laden an Sicherheit besitzt ist eine Kamera, die direkt über der Eingangstür angebracht ist, und das Ladeninnere filmt. Das tut sich auch noch in schlechter Qualität. Sie ist an einen alten Video- (nicht Trideo) Rekorder angeschlossen, der jederzeit seinen Geist aufgeben kann.

Astrales

Der Astralraum des Lokals und der Umgebung zeigt keinerlei Auffälligkeiten. Abgesehen von den gelegentlich vorbeistromernden Straßenschamanen oder Straßenmagiern gibt es hier keinerlei astrale Aktivität.

Die Verhandlungen

Der Auftraggeber

Es handelt sich um einen gewissen Hans Schmeidenbacher (näheres siehe **Cast of Shadows**), der die Runner unter dem üblichen pseudonym anheuern will. Er erscheint eine Spur zu gut angezogen für den Treffpunkt. Sein Anzug zeichnet ihn etwas zu deutlich als Konzernangestellten aus. Sein Anliegen ist privater

Natur. Einerseits möchte er seine Frau wiedersehen, was er den Runnern so nicht unter die Nase reiben wird, andererseits will er die Antiquität wiederhaben, die seine Frau mitgenommen hat. Er ist natürlich nicht ganz Unschuldig an der Sache, aber auch darauf wird er nicht herumreiten.

Der Auftrag

Nachdem die üblichen Begrüßungsfloskeln abgehandelt sind, wird er den Runnern sein Angebot unterbreiten. Lesen Sie hierzu den zweiten Abschnitt aus Sag es ihnen ins Gesicht vor.

Generell verlangt er von den Runnern folgendes. Schmeidenbacher verspricht sich bei seinem Vortrag gelegentlich. Er wird später rigoros abstreiten, das die Person und der Gegenstand wieder zu ihm gebracht werden sollen. er könnte sich dafür Ohrfeigen, daß er das verraten hat. Er will eigentlich den Anschein wahren, daß er nur der Mittelsmann für jemand anderen ist. Wenn man es geschickt verpackt, werden die Spieler vielleicht hellhörig, oder, was wahrscheinlicher ist, die merken es erst gar nicht.

1. Sie sollen die Frau, deren Dossier er ihnen aushändigen wird für ihn wiederfinden, und zu ihm zurückbringen.
2. Im Besitz dieser Frau befindet sich eine Antiquität deren Wiederbeschaffung einen ebenso hohen Wert für ihn hat.
3. Die Frau ist ohne Blessuren bei ihm abzuliefern, auch eventuelle Beschädigungen der Antiquität sind strikt zu vermeiden.

Sollten sich die Runner bereit erklären, das zu tun, wird er ihnen seine Bezahlungsvorstellungen und weitere Modalitäten nennen. Jeder Runner wird ein Entgelt von 10.000¥ erhalten wenn die Frau unbeschadet bei ihm ankommt. Dazu kommen noch einmal 5.000¥ wenn die Antiquität mitgeliefert wird. Desweiteren stellt er den Runnern einen Spesen-Stick zur Verfügung. Dieser spezielle Credstick erlaubt es den Runner nötige Passagen auf Flügen oder anderen „öffentlichen“ Transportmitteln zu buchen. Der Stick enthält weiterhin die Berechtigung bis zu drei Feuerwaffen unterhalb der Klasse „Schwere Waffen“ pro Person mitzuführen (der Spielmeister sollte die Spieler nicht explizit darauf hinweisen, daß der Gebrauch der Waffen in dieser Erlaubnis nicht mit inbegriffen ist.) Es können so viele Klingenwaffen wie nötig pro Person mitgeführt werden. Die Cyberware der Runner wird für diesen Auftrag von diesen Stellen nicht überprüft, da die Runner als offizielle Konzernangestellte angesehen werden.

Darüber hinaus können Übernachtungen in Hotels bis zu drei Sterne gebucht werden und Fahrzeuge gemietet. Die mietbaren Fahrzeuge sind niemals Luxusobjekte, sondern immer nur Standard-Fahrzeuge. Der Spielmeister sollte im Hinterkopf behalten, daß die Runner mit diesem Stick nirgends Geld abheben können, und nur an registrierte Leistungsanbieter zahlen können. Sie können also in jedem 'sauberen' Hotel der Welt übernachten, sich aber keine Schattenausrüstung damit kaufen.

Der Auftraggeber macht die Runner noch darauf aufmerksam, daß alles eventuell gekaufte Ausrüstung, die mit diesem Stick gekauft wurde, nach dem Auftrag an ihn zu übergeben ist.

Er ist zu Verhandlungen bereit, kann aber sein Angebot insgesamt nicht über 20.000¥ pro Runner aufstocken.

Nachdem die Geldverhandlung über den Tisch ist, erhalten die Runner das Dossier über Melanie Schmeidenbacher und über die Antiquität, beides befindet sich im Abschnitt **Handouts**. Er übergibt ihnen auch die Rechnung für einen Flug nach Sydney,

gebucht von Frau Schmeidenbacher (kein Handout). Der Flug ging gestern. Er gibt den Runnern noch eine Telekom-Nummer, unter der sie ihn erreichen können, wenn sie wieder mit der Frau und dem Artefakt zurückgekehrt sind. Sie können ihn dort auch erreichen, wenn es absolut nötig ist (Wenn die Charaktere über einen Decker verfügen, der die Nummer überprüfen möchte, kann der Spielmeister ihn in Erfahrung bringen lassen, daß die Nummer von einem Hans Schmidt privat angemeldet wurde). Die Runner sollten mit dem Spesen-Stick ausreichend versorgt sein.

Ferner wird er den Runnern eröffnen ihn gleich nach diesem Treffen zu der Wohnung der gesuchten Frau zu begleiten, damit sie möglicherweise weitere Spuren entdecken können. Allerdings ist es ihm nur möglich den Runnern nach diesem Treffen Zugang zu der Wohnung zu beschaffen, zu keinem anderen Zeitpunkt.

Schmeidenbachers Aura

Wenn sich die Runner während der Verhandlung Schmeidenbachers Aura genauer ansehen, werden sie feststellen, daß sich zunächst einmal Unbehagen darin breit macht. Während die Verhandlung voranschreitet, wird seine Aura immer unruhiger, und der geschickte Aurenleser kann erkennen, daß er sich sehr große Sorgen um den Zustand der Antiquität und der Frau macht. Mehr jedoch nicht.

Crimson Sights

Was keiner der Runner, sowie Hans Schmeidenbacher, ahnen können ist, daß die von Lofwyr angeheuerten Runner sich bereits Zugang zu der Wohnung verschafft haben, und dort nach verwertbaren DNS Spuren suchen. Sie sind fündig geworden, und vernichten alle noch verwertbaren Spuren durch einen Zauberspruch. Danach haben sie ihre Astralsignaturen durch die Metamagie Cleansing entfernt. Die Runner werden keine verwertbaren Spuren mehr finden, wenn sie mit Schmeidenbacher zu seiner Wohnung gehen.

Weitere Schwierigkeiten

Wenn die Runner unbedingt Schwierigkeiten suchen, werden sie in dieser Gegend schnell fündig. Sollten die Runner wirklich zu unwirsch auf die Angebote der Bordsteinschwalben reagieren, werden sie sich schnell deren Zuhälter gegenüber sehen. Obwohl dieser sicherlich keinem der Runner gewachsen ist (er, oder sie, ist als unterlegen einzustufen) kann er den Runnern doch das Leben schwer machen, indem er einfach einen kleinen Anruf bei der Gang macht, an die er seine Schutzgebühren entrichtet. Und die werden sich dann sicherlich gerne mit den Runnern 'unterhalten'.

Fehlerbehandlung

Viel schiefgehen kann hier eigentlich nicht. Selbst wenn die Runner sich mit den Nutten anlegen, und den Zuhälter in die Mangel nehmen, dauert es eine Weile bis die Go Gang hier auftaucht. In der Zwischenzeit haben die Runner das Geschäft sicherlich schon über die Bühne gebracht. Sollten die Runner dann allerdings aus dem Lokal wieder auftauchen geht es rund. Je nachdem wie die Runner zu sinnlosen Gefechten stehen, kommen sie mehr oder weniger gesund da raus. Sie sollten nur auf Herrn Schmeidenbacher aufpassen, der ist alles andere als in der Lage sich selber zu verteidigen.

Sollten die Runner den Auftrag ablehnen, war's das mit dieser Geschichte, da kann keiner was drehen.

Wenn die Charaktere sich für einen Abstecher in die Wohnung interessieren, geht es weiter mit **Eine Wohnung wie jede andere**, ansonsten fahren die Runner mit **Hi Ho Sydney** fort.

Eine Wohnung wie jede andere

Ablauf

Diese Szene beginnt, wenn die Charaktere sich mit ihrem Auftraggeber zu der Wohnung der Frau begeben um nach Spuren zu suchen. Die Charaktere werden allerdings enttäuscht. Alle Spuren, die sie für eine rituelle Suche gebrauchen könnten wurden entfernt. Doch von wem? Vielleicht bekommen die Runner bei ihrer Suche nicht das was sie wollen, aber aufmerksame Runner könnten etwas anderes bemerken.

Stimmung

Überraschung. Jemand war vor den Runnern hier. Doch irgendetwas an dieser Wohnung ist seltsam.

Sag es ihnen ins Gesicht

Die Gegend, in die euch euer Arbeitgeber schleppt, steht in starkem Kontrast zu der, in der er euch den Auftrag gegeben hat. Die Straßen sind sauber, keine Squatter sind zu sehen. Jeder hier scheint in Designerklamotten geboren zu sein, trägt sie wie eine zweite Haut. Die Leute schützen sich mit neonfarbenen Umhängen vor dem sauren Regen, der schon den ganzen Tag auf die Stadt herniederprasselt. Die Wagen fahren, wohl von einem Verkehrssystem gelenkt, mit optimaler Geschwindigkeit und staufrei durch die tiefen Straßenschluchten.

Er bringt euch zu einem Gebäude, dessen versiegelte Fassade erstaunlich sauber ist und der Witterung trotzt. Die schwere Glas-tür, die den Haupteingang verschließt, schiebt sich leichtläufig beiseite. Ihr betretet ein großes Foyer, das mit einigen Kunstdrucken behangen ist. Auf der rechten Seite, befindet sich eine unauffällige Box, hinter deren panzerverglasten Sichtscheibe ein Duo Wachleute euer Eindringen mit wachen Augen beobachtet. Sie zeigen keine Zeichen von nervosität, während sie euch fachmännisch mustern. Sichtbare Kameras in den Ecken des Raumes teilen sich die Aufgabe, euch auf eurem Weg durch den Raum zu beobachten. Euer Auftraggeber marschiert, mit euch im Schlepptau, an der Box vorbei und nickt den beiden Wachen verschwörerisch zu.

Mit einem Mal fühlt ihr euch nicht mehr ganz wohl in eurer Haut. War das jetzt ein Zeichen? Hat man euch hier eine Falle gestellt? Instinktiv führt ihr eure Hände in die Nähe eurer Waffen, ruft euch effektive Zauber ins Gedächtnis. Wenn hier jemand Ärger will bekommt er es massiv zurück.

Euer Auftraggeber drückt einen in die Wand eingelassenen Knopf. Einige Wandpaneele gleiten zur Seite, geben den Blick auf das Innere eines Fahrstuhles frei.

„Ähh ...“ beginnt euer Auftraggeber zögerlich, nachdem er den Fahrstuhl betreten hat. „Wenn sie mir dann bitte folgen würden?“

Nervosität schwingt in seiner Stimme mit, überträgt sich auf euch. Wer weiß was sich in diesem Fahrstuhl noch befindet, oder wohin er führt. Zögerlich steigt ihr ein, sucht vorher erfolglos nach der Treppe, die sich hier irgendwo befinden sollte. Die Türen

des Fahrstuhls schließen sich. Mit einem Ruck setzt er sich in Bewegung, fährt sehr schnell nach oben; ein Expreßlift.

Sanft bremst der Fahrstuhl euch in den fünfzigsten Stock. Die Türen öffnen sich. Ihr erblickt eine Wand, mit zwei Schildern. Die Schilder verweisen auf Zimmernummern, 5001-5002 nach links und 5003-5004 nach rechts. Euer Auftraggeber schiebt sich an euch vorbei, wendet sich nach links. Ihr tretet vorsichtig in den Gang. Gründlich schaut ihr nach links und rechts den leeren Gang hinunter. Vom Fahrstuhl aus führt der Gang nur in diese Richtungen weiter. Der Fahrstuhl befindet sich exakt in seiner Mitte. Ihr entdeckt die Kameras, die an beiden Enden des Ganges stumm Wache halten. An eben diesen Enden, unter den Kameras, mündet der Gang jeweils in eine T-Kreuzung. Euer Auftraggeber hat seine, die linke, bereits erreicht, und wendet sich dann von dort aus nach rechts. Ihr folgt ihm schnell, doch vorsichtig, über den mit Teppich ausgelegten Boden. Eure Schritte machen keinerlei Geräusche, der Fußboden unter euch schluckt sie alle.

Ihr erreicht die Kreuzung, blick nach links und rechts. In beiden Richtungen geht der Gang ein paar Meter und endet dann in einer Wand. Auf der jeweils zum Gebäudeinneren gerichteten Seite finden sich Türen. Euer Auftraggeber steht rechts von euch, mit einem Schlüssel-Stick in den Händen vor den rauchenden Überresten eines Magschlosses, das diese Wohnung einmal verschlossen hatte. Sein Blick spricht von Unglaube und Resignation.

Langsam und leise nähert ihr euch der Tür. Ihr drückt euren Auftraggeber beiseite, bereitet eure Waffen vor. Ihr werft einen kurzen Blick auf das Namensschild: Schmeidenbacher. Zumindest stimmt der Name. Langsam schiebt ihr die Tür auf. Nichts ist zu hören. Vorsichtig betretet ihr die Wohnung, werft einen Blick hinter den Windfang. Jemand ist euch zuvorgekommen. Die Wohnung ist verwüstet. Vielleicht sind die Übeltäter noch hier. Vorsichtig erkundet ihr die Wohnung.

Hintergrund

Die Runner haben sich entschieden nach weiteren Hinweisen über die Frau zu suchen. Sie stehen hier einer doppelten Enttäuschung gegenüber.

Die Lage

Der Wohnkomplex der Mandrake Mining Corp Angestellten im mittleren Dienst, zu denen auch Schmeidenbacher zählt, liegt in einer der AA-Gegenden der Stadt. Wie immer kann der Spielmeister sie ansiedeln, wo er es für nötig hält. Die Runner sollten sich ein wenig unwohl fühlen, schließlich wimmelt es hier vor Cops und auch die Sicherheitskameras, die überall angebracht sind, sollten nicht gerade für eine heitere Stimmung sorgen. Sobald die Runner hier sonderlich auffällig werden, haben sie alles am Hals, was der Spielmeister aus dem Hut ziehen kann. Die Bewohner dieser Gegend reagieren ein wenig allergisch auf das Outfit der Runner, außer sie würden sich nur in Oberschicht-fähigen Klamotten durch die Gegend bewegen. Sollte sich die Runner einen Scherz machen wollen und ein paar dieser Oberschicht-

Eine Wohnung wie jede andere

Spießer mal ein wenig zu erschrecken, gelingt ihnen das. Leider ist die natürliche Reaktion eines Oberschicht-Spießers auf einen derartigen Schrecken, der Griff zu seinem tragbaren PanicButton™. Weiteres dazu unter Weitere Schwierigkeiten.

Das Gebäude

Das Gebäude selbst ist ein typischer Oberschicht Wohnkomplex. Die Sicherheit ist meist versteckt, aber nicht gerade zu verachten. Waffendetektoren in den Eingangsbereichen machen die Sicherheitsleute hinter der Panzerglasscheibe auf die Träger aufmerksam (Stärke und Stufen der Waffendetektoren und Wachleute sind dem Spielmeister überlassen. Die Wachen sind als gleichwertig zu behandeln.) Die Wachen schlagen nicht sofort Alarm wenn jemand mit einer Waffe dieses Gebäude betritt. Viele der Hausbewohner besitzen Waffen zur Selbstverstümmelung, äh-verteidigung. Vielmehr werden nicht-Hausbewohner zur Herausgabe der Waffen durch eine gepanzerte Klappe aufgefordert. Die Waffen werden nach Beendigung des Besuches an die Besitzer zurückgegeben. Während die Besitzer von ihren Waffen getrennt sind, werden die Seriennummern der abgegebenen Waffen an die Polizeikräfte weitergeleitet. Sollten darunter illegale Waffen sein, werden die Herren von der Polizei (wer auch immer in der Stadt der Charaktere dafür zuständig ist...) sich gerne dazu bereit erklären die Besitzer ein wenig zu 'befragen'. Schmeidenbacher wird allerdings für die Charaktere ein gutes Wort einlegen. Er hat die Sicherheitsleute bereits soweit geschmiert, daß sie ihn nicht mit seinem richtigen Namen anreden. Die Aurenleser unter den Runner können mit genügend Erfolgen feststellen, daß die Wachen mit irgendetwas hinter dem Berg halten, das mit ihrem Auftraggeber zu tun hat. Es herrscht eine gewisse Vertrautheit zwischen den Wachen und ihrem Auftraggeber. Schmeidenbacher ist in dieser Situation sehr gelöst darüber, daß alles funktioniert.

Die Wohnung

Wenn die Runner mit Schmeidenbacher die Wohnung erreichen stellen sie fest, daß die Tür nicht verschlossen ist. Schmeidenbacher ist schlagartig ziemlich nervös. Schließlich ist es seine Wohnung, und er weiß, daß er sie abgeschlossen hat. Neben den Zusätzen, die weiter unten erwähnt werden, kann man, wenn man tief genug blicken kann, in Schmeidenbachers Aura erkennen daß er sehr aufgewühlt ist über das was mit dieser Wohnung passiert ist.

Die Wohnung findet sich in einem durchwühlten Zustand wieder. Die Zimmer sind durcheinander und alle Schränke wurden geöffnet. Zu einer genauen Beschreibung der Zimmer, siehe weiter unten.

Fehlende Bilder

Hans Schmeidenbacher selbst, hat dafür gesorgt, daß keinerlei Bilder von ihm und seiner Frau hier zu sehen sind. Er möchte nicht, daß die Runner mitbekommen, daß er der Mann der Frau ist, auf die er sie angesetzt hat. Da es von den beiden nur gemeinsame Fotos innerhalb dieser Wohnung gab, mußte er sie alle entfernen.

Aufmerksame Runner (wenn nötig kann der Spielmeister einen Intelligenz (5) Wurf machen lassen; 1-2 Erfolge und ihnen kommt etwas seltsam vor, 3+ Erfolge und es fällt ihnen auf) werden feststellen, daß es von dieser Frau kein einziges Bild in dieser

Symbolische Verbindung

Ausgehend von meinen englischen Regelbüchern, muß hierbei einmal erwähnt werden, daß bei der rituellen Aufspürung von Personen nun DNA-Spuren unbedingt nötig sind. Spieler und Spielmeister, die mit der Grimoire der zweiten Edition vertraut sind, werden sich erinnern, das es in dieser möglich war jemanden über eine symbolische Verbindung aufzuspüren. Alle diejenigen, die dies als eine Einschneidung der Möglichkeiten der Zauberer gesehen haben, kann ich beruhigen. Diese Möglichkeit besteht immer noch. Seit dem Erscheinen des Quellenbuches **State of the Art** (zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Abenteuers noch nicht auf deutsch erhältlich), gibt es eine neue Metamagie, die genau das wieder möglich macht. Seien wir ehrlich, jemanden beispielsweise über ein Foto aufzuspüren, sollte nicht jeder nullachtfünfzehn Magier beherrschen.

Wohnung gibt, nicht einmal Kinderfotos. Wenn die Runner schon einen Blick in das Dossier der Frau geworfen haben, wird ihnen das noch seltsamer erscheinen. Schließlich hat die Frau einen Ehemann. Sollten dann nicht wenigstens ein paar Hochzeitsfotos vorhanden sein?

Fehlende Spuren

Egal wo die Runner auch suchen, und was sie sich auch ansehen, sie werden feststellen, daß sie keine einzige verwertbare Spur finden können, die ihnen bei einer rituellen Suche helfen kann. Keine Haare, keine abgeknipsten Fußnägel. Nichts. Nicht im Abfluß, noch in der Bürste. Nirgends. Das sollte sie ziemlich frustrieren. Der Spielmeister sollte ihnen jedoch nicht von vornherein die Hoffnung nehmen. Lassen sie die Runner ruhig eine Weile in den ganzen Sachen herumwühlen. Lassen sie die Spieler ruhig eine Reihe von Intelligenzproben machen, um ihnen Hoffnung zu machen, daß sie nur etwas übersehen haben. Wenn sie ihrer Meinung nach lange genug herumgewühlt haben, können sie ihnen offenbaren, daß sie jetzt wirklich jeden Winkel durchsucht haben und sie hier einfach nichts finden.

Seltsamer Astralraum

Die Charaktere machen sich sicherlich auch ein astrales Bild über diese Wohnung. Schon nach wenigen Sekunden sollte ihnen auffallen, daß dieser Ort geradezu steril ist. Hier ist keine astrale Signatur zu finden. Hermetikern wird dieser Ort hier vorkommen, als ob man eine Festplatte formatiert hätte. Schmananen werden einen schwachen Schauer des Unbehagens spüren. Etwas an diesem Ort ist unnatürlich leer. Charaktere die über die Metamagie Cleansing verfügen werden sich schneller ein Bild über die Situation machen können. Sie erkennen die Auswirkungen dieser Metamagie nahezu sofort.

Eines erkennen alle Zauberer: Wer auch immer ihnen zuvor gekommen ist, er wollte keine Spuren hinterlassen.

Schmeidenbachers Kommentare

Wenn man ihn auf die fehlenden Bilder anspricht, wird Schmeidenbacher abstreiten etwas darüber zu wissen. Wenn je-

Eine Wohnung wie jede andere

mand in dieser Situation einen Blick auf seine Aura wirft und genügend Erfolge erzielt wird er feststellen, daß Schmeidenbacher lügt, und das er persönliche Gründe dafür hat. Wenn man Schmeidenbacher auf diese Lüge anspricht, wird er ihnen sagen, daß sie das nichts angeht. Sie sollen sich nicht so anstellen, schließlich haben sie doch ein Bild von der Frau.

Schmeidenbachers Reaktion auf das Fehlen jeglicher DNS-Spuren ist ehrliches Unverständnis. Er kann - und das schlägt sich auch in seiner Aura nieder, sollte sich jemand darum kümmern - sich tatsächlich nicht vorstellen, wie das geschehen sein soll.

Schmeidenbacher hat keine Ahnung, was es mit dem fehlen der astralen Signaturen auf sich hat. Das stimmt, und zeigt sich auch so in seiner Aura.

Schmeidenbachers Reaktion auf die Kleidungsgröße, ist ein verächtlich wirken sollendes Abwinken, gepaart mit der Aussage, das er nun einmal auch ein durchschnitts-Norm wie der Mann von Frau Schmeidenbacher ist. Seine Aura straft ihn Lügen.

Die Sicherheitseinrichtungen

Die Runner könnten auf die Idee kommen sich die Aufnahmen der Sicherheitskameras auf den Fluren zu besorgen um zu klären, wer hier in der Wohnung war. Die Kameras dieses Wohnkomplexes sind nicht an die Matrix angeschlossen, doch wenn Schmeidenbacher ein Wort für die Runner einlegt, wird der Sicherheitsbeamte, für eine kleine Gefälligkeit von 500€, die Schmeidenbacher hinlegt, den Runnern die Aufnahmen zeigen. Erstaunlicherweise ist nichts zu sehen. Allerdings wird etwa fünf Minuten, bevor die Runner hier eintrafen, die Tür der Wohnung plötzlich offen stehen. Der Gang ist tatsächlich bis zum Eintreffen der Runner absolut leer. Was weder die Runner, noch der Sicherheitsbeamte weiß, ist das die Crimson Sights von ihrem Auftraggeber die nötigen Daten erhalten hatten, um sich in den Sicherheitsraum einzuschleichen, und die Aufnahmen zu manipulieren. Air hatte diese Aufgabe übernommen und zur vollen Zufriedenheit ausgeführt.

Die Räume

Raum #1: Das Schlafzimmer

Dieser Raum enthält ein Bett, zwei kleine Nachttischchen, eine Schminkkommode, eine Kleidertruhe, und einen begehbaren Wandschrank. Wenn die Runner hier eintreffen, ist das Bett, zerwühlt, auf dem Boden verteilen sich die Kleidungsstücke aus dem aufgebrochenen Wandschrank, und die Schminkutensilien der Frau liegen auch überall verstreut. Die Runner werden sicherlich bemerken, daß sich hier nicht nur weibliche Kleidungsstücke, sondern auch die eines Mannes in diesem Zimmer verteilen. Sollte es jemand auf einen Verdacht hin überprüfen, so wird er feststellen,

das die Kleidungsgröße der männlichen Kleidung mit der von Schmeidenbacher übereinstimmt.

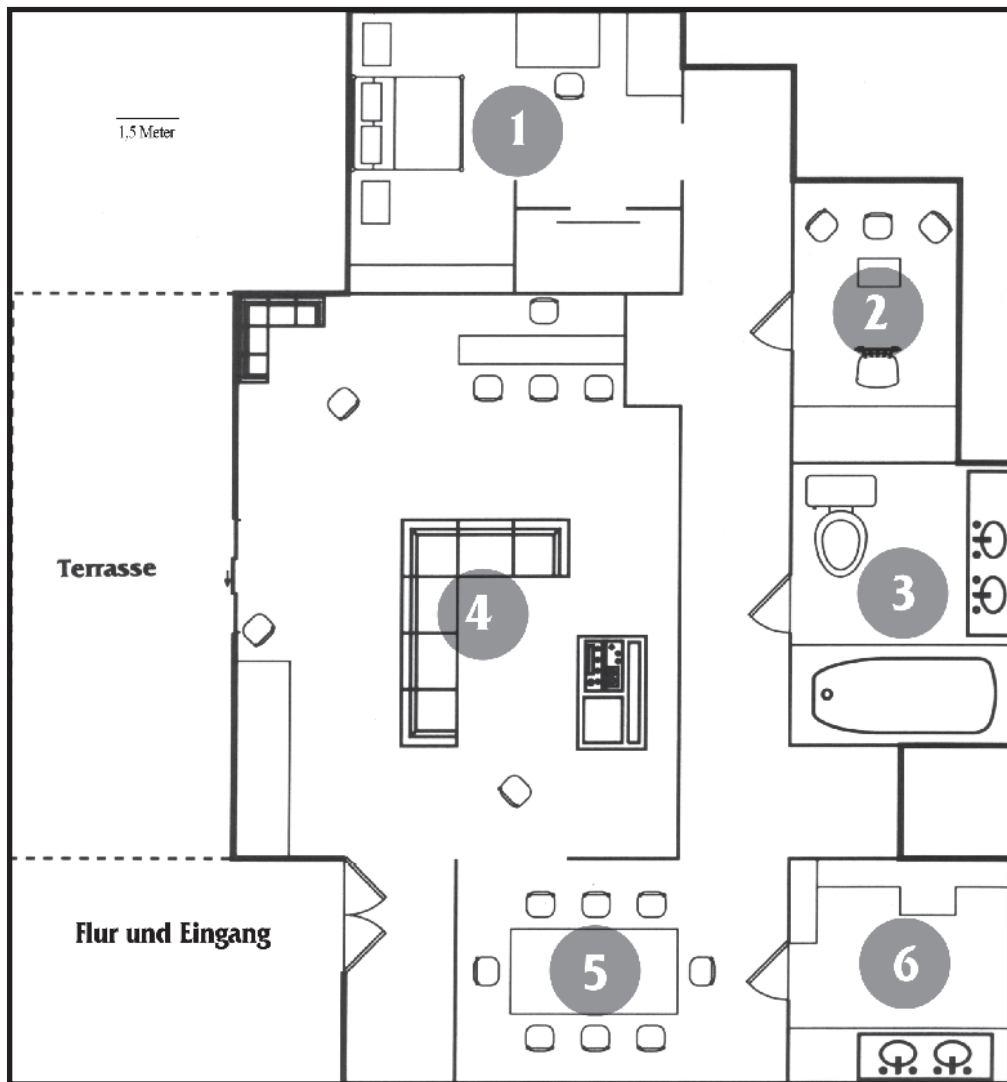
Raum #2: Ein Fernsehraum

Dieser Raum enthielt neben einigen Sitzmöbeln und einer Schrankwand, noch eine teure Trideo-Anlage. All das verteilt sich nun über den Boden. Auch ein Laie erkennt hier schnell, daß diese Geräte nicht mehr zu retten sind. Auf dem Boden verteilt liegen einige Fotoalben, von den Suchenden offensichtlich frustriert zu Boden geschleudert. Die Alben enthalten kein einziges Foto. Tatsächlich waren diese Fotoalben alles Hochzeitsgeschenke an

die Schmeidenbachers. Sie enthielten noch nie irgend ein Foto, doch sollten es bald.

Raum #3: Das Bad

Nichts außergewöhnliches hier. Es ist schließlich nur ein Badezimmer. Die Suchenden haben allerdings dennoch vorsichtshalber alle Schränke leergeräumt. Somit verteilen sich einige Hygieneartikel völlig unhygienisch auf dem Boden. Die Crimson Sights hatten hier Erfolg und ergatterten ein paar relativ frische Haare. Nachdem Streak allerdings alle weiteren Spuren beseitigt hat, werden alle nachfolgenden Sucher, also auch die Charaktere, hier leider leer ausgehen.



Eine Wohnung wie jede andere

Raum #4: Das Wohnzimmer

Neben einer kompletten Entertainment-Anlage und einem Bücheregal fand sich noch eine kleine Bar mit ein paar Hockern. Das alles liegt nun in einem riesigen Durcheinander auf dem Boden. Teile des Alkohols aus der Bar finden sich in den Pflanzkübeln wieder, die hier als Dekoration herumstanden. Auch hier sind die technischen Geräte in einem Zustand, der sich am besten als 'komplett vernichtet' beschreiben läßt.

Raum #5: Das Eßzimmer

Dieser Raum enthielt einige hübsche Stühle und einen massiven Echtholztisch. Jetzt sind hier überwiegend Holzsplitter zu finden. Die Bilder an den Wänden wurden in der Wilden Suche von den Wänden gerissen und liegen nun am Boden, zusammen mit den Überresten von den Stühlen und dem Tisch.

Raum #6: Die Küche.

Hier herrscht ein ähnliches Bild wie im Badezimmer. Alle Schränke wurden aufgerissen, und der Inhalt, auch der des Kühlschranks, findet sich auf dem Boden wieder.

Die Nachbarn

Bei der Wohnung der Schmeidenbachers handelt es sich um eine Suite, die sich lediglich mit vier weiteren Wohnungen die Etage teilt. Die Wände von allen Wohnungen wurden schallisoliert, damit sich die Mieter nicht gegenseitig auf den Sack gehen. Darüberhinaus wahren zur fraglichen Zeit alle Mieter in Hörweite auf ihrer Arbeit.

Eine Befragung der Nachbarn sollte nur in Begleitung von Schmeidenbacher geschehen, denn wie oben bereits erwähnt, reagieren die Leute hier etwas ängstlich auf Personen, die nicht hierhergehören.

Zeitliches

Sobald die Runner die Wohnung verlassen, und ihr Auftraggeber, Schmeidenbacher, sie aus dem Gebäude begleitet, und noch zu einer Bezirksgrenze zu einer weniger feinen Gegend bringt, haben die Runner den ganzen Tag verbraucht. Selbst wenn sie jetzt noch einen Flug buchen wollen, geht der frühestens übermorgen. Näheres dazu im nächsten Kapitel: **Hi Ho Sydney**.

Weitere Schwierigkeiten

Wenn die Runner sich in dieser Gegend wirklich Auffällig verhalten. Das heißt in aller Öffentlichkeit mit ihren Waffen herumfuchteln, auffällige Zauber wirken oder sich einfach nur wie Straßenabschaum aufführen, werden die hiesigen Bewohner aus Angst um sich, ihre Wertsachen, oder einfach aus Prinzip, ihre PanicButtons™ drücken. Die Runner dürfen sich dann mit einer Reihe gleichwertiger Cops herumärgern. Die Cops verstehen in dieser Gegend keinen Spaß. Sie verwenden zwar überwiegend Gelgeschosse und Taser, aber das reicht meistens (besonders wenn man bedenkt, was für unschöne Effekte Taser auf Cyberware haben können). Sollten die Runner in einer solchen Situation etwas anderes tun, außer sich fluchtartig in eine der 'schlimmeren' Gegenden ihrer Stadt zurückzuziehen, dann werden sie nicht nur von den Bullen verfolgt, die sie auf sich aufmerksam gemacht haben. Die Bullen rufen in solchen Situationen gerne mal Verstärkung. Meistens haben die Runner dann einen Magier, einen Rigger oder beides an ihren Fersen heften. Die Bullen werden alles versuchen, um die Runner zu erwischen, ohne die Bevölkerung zu gefährden. Das ist übrigens leichter als man denken mag. Sobald die Runner fliehen, werden die Bullen alle Zivilisten mittels des GridGuide™- oder ALI™-Systems der Stadt aus der Gefahrenzone bugsieren. Damit haben die Runner zwar freie Fahrt, aber die Bullen können ihre Waffen auch ohne Gefahr einsetzen.

Die Jagd endet gegen Abend. Auch hiernach ist es zu spät noch einen Flug nach Sydney zu bekommen.

Fehlerbehandlung

Diese Szene ist nicht wirklich wichtig. Wenn die Runner hier einen Streit anzetteln, sich mit den Nachbarn anlegen oder sich eine kleine Verfolgungsjagd mit den Bullen liefern, dann sei es so. Der Spielmeister sollte nur dafür sorgen, daß die Charaktere hier mehr oder weniger heil aus der Sache raus kommen. Danach kann er ihnen immer noch die Leviten lesen, daß wenn sie weiterhin nicht aufpassen wo sie sind, dieses Abenteuer böse nach hinten losgehen kann. Wenn die Charaktere sich hier schon in kleine blutige Fetzen schießen lassen, sollten sie sich ernsthaft überlegen, warum sie jemand noch anheuern sollte. Schließlich werden Shadowrunner meistens dafür bezahlt, sich nicht erwischen zu lassen, ja noch nicht einmal gefunden zu werden.

Weiter geht es mit **Hi Ho Sydney**.

Hi Ho Sydney

Ablauf

Die Runner haben sich entschieden nach Sydney zu reisen. Das ist nicht unbedingt ganz so einfach. Wie immer gibt es einige Hürden zu überwinden. Am Ende sitzen sie dann endlich in einem Flug nach Australien, einem Land, das einige Veränderungen erfahren hat.

Stimmung

Nach Möglichkeit, sollten die Runner ein wenig ungeduldig werden. Immerhin werden sie es hoffentlich ein wenig eilig haben. Sonst wird die Spur der Frau noch kalt.

Hintergrund

Die Runner wollen sich auf den Weg nach Sydney machen. Gut und schön. Doch leider ist auch das, wie so vieles im Leben nicht unbedingt einfach. Die Flüge nach Sydney sind nicht wirklich häufig. Die Zeiten, wo diese Stadt bei den Touristen gefragt war, sind vorbei. Seitdem diese Stadt von einem Manasturm belagert wird, ist es mit den meisten Touristen Essig (näheres dazu in **Target: Awakened Lands**, bzw. **Brennpunkt: Erwachte Länder**). Die Fluggesellschaften nehmen bereits ein gewaltiges Risiko in Kauf, wenn sie diesen Flughafen auch nur anfliegen. Sobald die Runner sich also darum kümmern wollen, sich einen Flug nach Sydney zu besorgen, wird man ihnen mitteilen, das eine Gruppe ihrer Größe frühestens in 48 Stunden einen Flug nach Sydney erhalten können. Auch wenn die Runner sich hier entscheiden, in kleineren Gruppen zu fliegen, werden sie dieselbe Information erhalten.

Ein gutes hat die Sache. Die Runner können sich in der Zeit vielleicht um Informationen bemühen. Das passiert meiner Erfahrung nach allerdings nur in den wenigsten Gruppen. Die Spieler tendieren normalerweise immer dazu sich in irgendwelchen Bars oder Clubs rumzutreiben und sich die Hücke zuzusaufen. Sollen sie ruhig, dann gehen sie dieses Abenteuer eben blind an.

Sollten sich die Runner allerdings als neugierig herausstellen, können sie in der Zwischenzeit folgendes ans Tageslicht fördern:

Zwar enthält das Dossier über Melanie Schmeidenbacher keinen namentlichen Hinweis auf den Konzern, dem sie angehörte, doch Herr Schmeidenbacher hat einen Fehler gemacht. Er ließ den Personalcode von seiner Frau in dem Dossier. Über diesen läßt sich über ein paar Connections von einem Decker schnell der Verweis auf Mandrake Mining Corp finden. Haben die Runner erst einmal diesen Namen, können sie sich schnell Informationen über diesen Konzern holen (siehe **Beinarbeit**).

Matrixtechnisches

Wenn die Runner sich unbedingt profilieren wollen, und versuchen wollen sich auf einen Flug nach Sydney zu schummeln indem sie ihren Decker anweisen ein wenig mit der Passagierliste zu „spielen“, dann werden sie relativ schnell feststellen dürfen, daß es tatsächlich keinen früheren Flug gibt. Da kann man auch in der

Matrix nichts dran drehen. Der Spielmeister ist angehalten, seinen Charakteren dieses Faktum auf die harte Tour beizubringen, also den Decker in die Matrix eindringen zu lassen. Verwenden sie einfach die generische Flughafenmatrix aus **Anhang A** und modifizieren sie die Beschreibung entsprechend. Sollten die Charaktere in Seattle oder Frankfurt starten, gehen sie davon aus, das die Tallys für das gesamte System gelten, und der Tally jeden Tag um eins sinkt.

Zeitliches

Die Runner sollten frühestens am Tag X+2 einen Flug nach Sydney bekommen. Die Fluggesellschaften können es sich nicht leisten öfters zu fliegen, der Manasturm in der Nähe der Stadt, macht ein anderes Verhalten unmöglich.

Umwege

Die Runner haben möglicherweise die Idee sich über Umwege, also nicht über einen direkten Flug, nach Sydney zu begeben. Diese Möglichkeit besteht. Allerdings kommen sie auch so nicht schneller zu ihrem Ziel. Als Spielmeister können sie die Charaktere über jeden ihnen bekannten Umweg nach Sydney gelangen lassen, es dauert dennoch knapp drei Tage (normalerweise würde der Flug in 2 Tagen beginnen und einen Tag später enden). Die Charaktere fühlen sich vielleicht besser, wenn sie sich ständig in Bewegung befinden. Zeitlich ändert sich jedoch nicht viel.

Natürlich dürfen die Charaktere auch nicht vergessen, daß die Herrschaften, die die Flüge über die inoffiziellen Wege bereitstellen, sich nicht mit dem Spesen-Stick bezahlen lassen.

Weitere Schwierigkeiten

Charaktere die über Umwege an ihr Ziel zu kommen versuchen, werden sich nahezu zwangsläufig in die Hände von einigen „dunkleren“ Subjekten begeben müssen. In den abgelegeneren Gebieten werden sicherlich auch einige illegale Transportflüge unternommen. Die Leute, die diese Flüge organisieren, haben sicherlich ihre eigene Agenda, und tun einiges um ihr Überleben, oder ihr Einkommen zu sichern. Dem Spielmeister steht es frei, die Charaktere in eine kleine Falle laufen zu lassen, wo man sie nicht zwingend umbringen sollte, aber die Bezahlung für den Transport in einer unfreiwilligen Nierenspende enden kann. Der Spielmeister sollte die Charaktere mit einer kleinen Überzahl von NSC umgeben, wobei jeder einzelne NSC als unterlegen zu betrachten ist.

Fehlerbehandlung

Hier kann wenig schiefgehen. Der Spielmeister kann relativ einfach dafür sorgen, daß die Charaktere sich am Tag X+3 in Sydney wiederfinden, selbst wenn sie dafür ein paar Nieren lassen müssen.

Weiter mit **Ab in die Wüste**.

Ab in die blueste

Ablauf

Die Charaktere erreichen den internationalen Flughafen von Sydney, direkt, oder über Umwege. Kaum hier angekommen sollten sie sich an die Verfolgung machen, doch wie? Nachdem die Runner herausgefunden haben, wie sie die Frau und ihre Gefährten finden können, werden sie die Verfolgung aufzunehmen. Nur um einige Tage in der Wüste hinter einem Manasturm herzukurven, und nicht genau zu wissen wie sie an ihr Ziel herankommen. Als plötzlich die Ortung des Ziels wieder auf ihren Ursprungsort weist: Sydney. Frustriert dürfen die Runner sich wieder auf den Weg in die Stadt machen, nur um festzustellen, daß ihr Ziel sich auf dem Weg nach Kapstadt befindet. Doch die anderen Verfolger sind näher als sie denken.

Stimmung

Was ist das für eine Stadt? Sydney ist nur noch ein Schatten seines ehemaligen Ruhms. Die Charaktere sollten eine ganz andere Stadt erleben, als die Spieler sie vielleicht kennen. Sydney ist eine belagerte Stadt, belagert von etwas, das niemand vollständig versteht.

Sag es ihnen ins Gesicht

Diesen Abschnitt vorlesen, wenn die Charaktere sich die Aufzeichnung der Sicherheitskameras des Flughafens ansehen können

Ein verkrieseltes Bild erscheint auf dem Bildschirm. Man könnte meinen, die Überwachungskameratechnik wäre viel weiter gekommen in den letzten Jahrzehnten, doch hier scheint sich nicht viel geändert zu haben. Das Bild zeigt einen Ausschnitt des Flughafens, den ihr auch schon gesehen habt, die Autovermietung. Es dauert nicht lange, dann kommt der interessante Teil ins Bild, eure Zielperson. Sie ist nicht alleine. Mehr oder wenige unauffällig, wird sie von einer Gruppe Personen begleitet. Vier, nein fünf andere halten sich in ihrer Nähe auf, versuchen unauffällig zu wirken. Ein hellhaariger Elf steht direkt neben ihr, und unterhält sich mit der Dame hinter dem Schalter. Er spart nicht mit seinem Lächeln, was einen positiven Effekt auf sie zu haben scheint. Während sie ihren Computer bedient, bemerkt ihr im Hintergrund eine sportliche Frau, deren aufmerksame Augen die Umgebung sichern. Einer der Müllsäcke bewegt sich. Moment, das ist kein Müllsack! Angewidert seht ihr genauer hin. Fast könnte man es als Mensch bezeichnen, aber welcher Mensch läßt sich denn so gehen? Ihr habt schon Squatter mit mehr Würde und mehr Stil gesehen als den da. Duzende Kleidungsschichten scheinen sich um seinen Körper zu wickeln. Um der ganzen Sache noch die Krone aufzusetzen wühlt der Typ in einem der Mülleimer rum. Nicht zum aushalten.

Hinter einem der Pfeiler steht ein weiterer Mann, der die Szenerie in sich aufnimmt. Er hat eine durchschnittliche Figur und ein eher grobschlächtiges Gesicht. Ein kleiner Lichtreflex macht euch auf eine Datenbuchse in seiner Schläfe aufmerksam. Eine dritte Frau nähert sich den beiden am Schalter, der Elf hat sie gerufen. Die Frau, eine kräftige Norm, wechselt schnell ein paar Worte mit der Frau hinter dem Schalter. Sie muß etwas sehr witziges gesagt haben, denn sie schüttelt sich vor Lachen. Keiner der anderen lacht. Die meisten ziehen nur ein genervtes Gesicht. Die Frau hinter dem Schalter lächelt

etwas verhalten, als sie dem weiblichen Scherzkeks einen Auto-Schlüssel übergibt, und sich freundlich, aber bestimmt von ihr verabschiedet.

Die Aufnahme endet hier.

Hintergrund

Willkommen in Sydney. Für Spielmeister, die keinen Zugriff auf **Target: Awakened Lands**, bzw. **Brennpunkt: Erwachte Länder** haben, hier eine kleine Zusammenfassung über Sydney im Jahre 2060+.

Geschichte

Kurz nach dem Erwachen, trat im Jahre 2012 der erste Manasturm vor Sydney auf. Er fegte über die Stadt hinweg und brachte Tot, Verwüstung und Chaos. Seit dieser Zeit ist der Sturm vor der Stadt, lauert dort, scheint auf etwas zu warten. Viele Leute in der Stadt sehen dieses Ding als etwas lebendiges. Es kommt ihnen vor wie ein Raubtier, daß auf etwas wartet. Der Sturm ist immer noch vor der Stadt, nie wirklich an derselben Stelle, doch immer da. Seitdem war in der Stadt nichts wie vorher. Viele Dinge, wie auch der Flugverkehr, funktionierten eher sporadisch. Darunter fallen auch Strom- und Wasserversorgung. Es gab eine Reihe von Versuchen, diesen Sturm loszuwerden, darunter viele magische Rituale, die ihm seine Kraft nehmen sollten, doch alles vergeblich.

Sydney als Stadt

Sydney, von Bergen umschlossen, an einer Seite an den Ozean grenzend, und auf der anderen Seite von einem Manasturm belagert, hatte nicht die Möglichkeit sich großartig räumlich auszubreiten. Andere Städte wie Frankfurt, oder Seattle, haben das umliegende Territorium in Beschlag genommen, die kleineren Ortschaften geschluckt. Sydney hatte diese Chance nie. Dennoch ist die Bevölkerung gewachsen und die Leute brauchen Platz. Man wich also in die einzige Richtung aus, die noch blieb, nach oben. Die Stadt gleicht nun mehr dem archetypischen Metropolis, alles voller riesiger Wolkenkratzer. Wolkenkratzer, die viele Schatten werfen, genau das Richtige für Shadowrunner.

Polizei und Organisiertes Verbrechen

Die Polizeikräfte dieser Stadt werden von Knight Errant gestellt, einem Teil von Ares. Sie stellen sich der schweren Aufgabe, die Gangs, Mafia, Triaden, Yakuza, Vietnamesischen Mafia, Russischen Mafia, und wahrscheinlich jeder weiteren Organisation entgegenzustellen, die dem Spielmeister so einfällt. Man kann davon ausgehen, daß Knight Errant keinen Spaß versteht, wenn es um Gesetzesübertretungen geht.

Auch ohne einen Blick in **Target: Awakened Lands** zu werfen, kann der Spielmeister davon ausgehen, daß das Leben hier kein Zuckerschlecken ist, für diejenigen auf der falschen Seite des Gesetzes.

Die Ankunft

Die Charaktere sollten in jedem Fall am Tag X+3 in Sydney landen. Egal welchen Umweg sie genommen haben, oder wieviele Nieren sie lassen mußten (siehe **Hi Ho Sydney**). Die Landung erfolgt auf dem Flughafen, und der

Ab in die Wüste

Checkout sollte relativ schnell und problemlos über die Bühne gehen, dank des Spesen-Sticks von ihrem Auftraggeber.

Die Charaktere sehen sich dann einen typischen Flughafen gegenüber: Schalter mit oder ohne lebendes Personal; Passagiere, die ihren Flügen hinterherhasten; herumlungernde Squatter, immer mit einer leichten Alkoholfahne; Wachen, die in Sicherheitspanzerungen für einen reibungslosen Ablauf sorgen. Das Übliche eben. Auch gibt es hier einen(!) Schalter, wo man sich die verschiedensten Fahrzeuge mieten kann. Auch gibt es hier abgeschlossene Telekomkabinen. Die Telekoms in diesen Kabinen sind nicht direkt mit der Matrix des Flughafens verknüpft, sondern mit dem LTG direkt davor.

Informationsbeschaffung

Idealerweise sollte das hier über einen Decker abgehandelt werden, der zu der Gruppe gehört. Die Charaktere kommen hier an diesem Flughafen an, und haben wahrscheinlich keinen Schimmer, wie sie ihre Zielperson von hier aus finden können. Sicherlich, ob mit oder ohne Hilfe des Spielmeisters, werden sie früher oder später auf die Idee kommen sich einmal in der Matrix des Flughafens umzusehen. Einmal drin (am besten über die geschlossenen Telekomkabinen), kann der geschickte Decker hier einige wichtige Informationen sammeln.

Die genauen Werte der Matrix finden sich im Anhang A.

Passagierliste (Host C2)

In der Passagierliste der letzten Flüge aus der Stadt, aus der die Charaktere stammen, findet sich ein Eintrag, der auf Melanie Schmeidenbacher lautet. Aus diesem können die Charaktere schnell erkennen, daß die Frau in Begleitung von fünf weiteren Personen auf diesem Flughafen gelandet ist. Die Namen und SInS der einzelnen Herrschaften (alles gute Fälschungen) finden sich ebenfalls in dieser Liste, der Spielmeister kann eine Liste von Namen nach seinem Geschmack an die SC verteilen, wenn er möchte.

Autovermietung (Host C4)

Wenn die Runner nach den Namen die in Begleitung von Melanie Schmeidenbacher aufgetaucht sind suchen, werden sie schnell feststellen, daß in Host C4 eine Querreferenz auftaucht. Der einzige Autovermieter auf diesem Flughafen, hat an eine der Personen einen geländefähigen Wagen vermietet. Hier findet sich auch die Kennung des GPS-Ortungssystems des gemieteten Wagens. Diese findet sich allerdings in einem anderen Datenpaket, so daß die Runner erst danach suchen werden (wahrscheinlich) wenn sie erfahren haben, daß alle Wagen mit einem Ortungssystem ausgestattet sind.

Videofile (Host D)

Die Kameras dieses Flughafens sind nicht über ein CCSS-System von der Matrix getrennt. Daher haben die Runner die Möglichkeit, wenn sich ihr Decker bis in den Sicherheitshost hineingedeckt hat, hier eine Aufnahme der Leute zu finden, die mit Frau Schmeidenbacher angekommen sind. Die Aufnahme zeigt, wie sie gerade den Wagen mieten. Lesen sie den Charakteren hierzu den Abschnitt aus Sag es ihnen ins Gesicht vor.

Sich ein Auto mieten

Sobald die Charaktere spitzgekriegt haben, daß die Frau und ihre fünf Begleiter sich einen geländefähigen Wagen gemietet haben, könnten sie auf die Idee kommen sich auch ein Gefährt zu nehmen. Sobald die Charaktere die Formalitäten erledigt haben, indem sie einfach den Spesen-Stick überreichen, wird man ihnen einen Wagen geben, ganz nach ihren Wünschen, nur nicht das beste vom besten, dafür reicht der Stick nicht. Die Runner

Sydney Lebenskosten

Item/Service	Cost (in percent of standard Seattle cost)
Cost of Living	150
Weapons & Ammo	110
Armor & Accessories	100
Security/Comm. Gear	90
Survival Gear	90
Electronics	90
Cybertech	120
Biotech	110
Magical Equipment	90
Vehides	70

bekommen auch ganz offen mitgeteilt, daß ihr Wagen mit einer GPS-Überwachung ausgestattet ist, und das eine unzulässige Modifikation dieser Anlage zum Kauf des Wagens verpflichtet. Die Runner sollten von sich aus rückschließen, daß dann wohl auch der andere Wagen so etwas besitzt, und daß man ihn damit finden kann. Sollten die Spieler partout nicht auf diesen Hinweis anspringen, muß der Spielmeister mit Zaunpfählen winken. Doch wie ortet man so ein System? Einer der technisch versierten Charaktere wird möglicherweise einen Weg finden, indem er das System des eigenen Wagens umbaut (von wegen - kaufen! Wo kommen wir denn da hin?), oder sich ein GPS-System in einem Laden kauft, und das so modifiziert, das er das andere System aufspürt. In beiden Fällen wird dieser Charakter wissen (und das ist als Information vom Spielmeister weiterzugeben), daß er die Kennung des anderen Fahrzeugsystems braucht. Der Decker wird sich also noch einmal in die Matrix schwingen müssen.

Connections finden

Vielleicht werden die Charaktere sich erst jemanden suchen wollen, der für sie die Drecksarbeit macht, sich in der Matrix herumtreiben, oder das GPS-System zu modifizieren. Das könnte sich als schwierig erweisen schließlich sind die Charaktere hier fremd. Dennoch, Sydney ist eine Stadt voller Schatten, und wenn die Charaktere eine Weile in der Stadt herumkurven, oder sich bei einem Taxifahrer nach den 'schlimmeren Gegenden' zu erkunden, natürlich nur um sie zu meiden ;), werden die Charaktere sicherlich schnell jemanden finden, der ihnen weiterhelfen kann, natürlich nur gegen eine angemessene Bezahlung. Generell sind alle Gebräuche-Würfe hier um +2 modifiziert, da die Charaktere hier einfach mal nicht zu Hause sind.

Vorbereitungen

Die Runner sollten sich auf einen Wüstenaufenthalt einstellen. Spätestens wenn sie zum ersten mal ablesen, wo sich ihr Ziel zu befinden scheint (siehe **Anhang B**), sollte ihnen klar sein, daß sie zumindest einige Vorräte brauchen werden. Wenn der Spielmeister Zugriff auf **Target: Wastelands (Brennpunkt: Niemandsländer)** hat, kann er sich auf die Regeln für einen Aufenthalt in der Wüste stützen, doch die Runner werden nicht allzulange dort sein, und damit ist es nicht zwingend erforderlich das zu tun. Es ist lediglich eine Sache, wie schwer der Spielmeistern seinen Charakteren den Aufenthalt in der Wüste machen will.

Die Verfolgung

Sich einen Wagen zu mieten, sich in der Matrix die nötigen Daten beschaffen, und dann auch noch das GPS-System zu modifizieren, das kostet Zeit, und vielleicht noch die Anschaffung eines Elektronik-Kits, oder von jemanden der das System modifizieren kann. Wie auch immer, zeitlich gesehen vergeht auch dieser Tag, und das obwohl sich die modifikation des GPS-Systems als einfacher herausstellt, als gedacht.

Die Runner können ihre Verfolgung also aufnehmen (am Tag X+4). Ein Blick auf das Display ihrer neuen Ortungsstation, und sie sehen, daß sie aus der Stadt heraus müssen. Nachdem sie sich also aus der Stadt herausbugsiert haben, werden sie schon am Horizont die Ausläufer des Sturmes sehen. Und sie werden feststellen, daß ihr Ziel sich mitten in diesem Sturm befindet. Die Charaktere haben mehrere Möglichkeiten. Sie können sich entweder direkt in den Sturm wagen, der weiter weg ist, als man im Moment denken möchte, und im Moment von der Stadt wegtreibt, oder sich einfach von dem Sturm fernhalten, und darauf warten, daß ihr Ziel wieder aus dem Sturm herauskommt. Die letztere Möglichkeit ist die bessere. Die Magier und Schamanen der Gruppe dürfen einen Magietheorie(5)-Wurf machen. Schon bei einem Erfolg erkennen die Charaktere, daß ein Eindringen in den Sturm keine gute Idee ist; bei zwei bis drei Erfolgen werden sie sich schon klar darüber, daß die Ziele vielleicht nicht freiwillig in diesen Sturm geraten sind, 4 oder mehr Erfolge, ergeben eindeutig, daß es das Beste ist, sich nicht mit den gewalten eines magischen Sturmes anzulegen. Sollten sich die Charaktere dazu entschließen, in den Sturm hineinzufahren, ist des Spielmeister dazu angehalten sie mit allem zu bedenken, was der Sturm hergibt.

Für diejenigen ohne Zugriff auf **Target: Awakened Lands (Brennpunkt: Erwachte Länder)**: Gehen sie davon aus, das in diesem Manastürmen der mieseste Dreck auf die Charaktere herunterregnet. Hier drinnen können sie auf jedes Wetter treffen, oder sich von allerlei seltsamen 'Dingen' durch die Gegend hetzen lassen. Der Sturm kann auch Schaden anrichten, der sowohl magischer, als auch mundaner Natur sein kann. Improvisieren sie nach Herzenslust, hier ist alles drin. Wer so dumm ist sich freiwillig in einen Manasturm zu begeben, soll sehen was er davon hat. Sollten die Charaktere in den Sturm gefahren sein, gehen sie davon aus, daß sie am Tag X+6 aus dem Sturm herausfinden, direkt vor den Toren von Sydney.

Sollten die Charaktere dem Sturm folgen, unterliegen sie genau derselben Täuschung wie auch die Crimson Sights (siehe **Anhang B**). Am Tag X+5 stellen auch sie dann fest, daß das Signal plötzlich umspringt. Genau wie die Sights werden die Charaktere sich wieder auf den Weg nach Sydney machen müssen. Sie bewegen sich nun zeitlich parallel zu den Sights (Siehe **Anhang B**), kommen also am Nachmittag von X+6 wieder in Sydney an. Sie stellen fest, das der Wagen ihres Ziels wieder in der Flughafensfiliale steht. Ihr Ziel sich also wieder in einen Flug begeben haben wird. Da sie nicht über einen so gute Connection wie die Crimson Sights verfügen, werden sich die Runner wieder in den Host decken dürfen, oder das erledigen lassen. So bekommen sie aus Host C2 schnell die wichtigen Fluglisten, und die ergeben schnell, daß ihr Ziel, und ihre fünf Begleiter, sich auf den Weg nach Kapstadt gemacht haben.

Die Charaktere werden wohl so schnell wie möglich einen Flug nach Kapstadt buchen wollen, und sie haben Glück, sie finden sich auf dem selben Flug wieder, wie die Sights.

Dem Spielmeister steht es frei, die beiden Gruppen auf dem Flug nach Kapstadt in beliebiger Form interagieren zu lassen. Man sollte nur im Gedächtnis behalten, daß die Sights sich nicht mit ihrem Job brüsten. Die Spieler werden sich vielleicht wundern, warum sich ein anderes offensichtliches Runnerteam auf diesem Flug befindet, doch vielleicht ist auch alles nur Zufall. Air für seinen, oder ihren, Teil befindet sich verkleidet in einer anderen Abteilung. Er hat sich als normaler Passagier verkleidet, der keines-

falls nach einem Runner aussieht. Ihre Aura ist maskiert, und Sie behält ein unauffälliges Auge auf die Charaktere.

Die Sights wissen von einem anderen Runnerteam, und sie haben kurz vor dem Flug eine Nachricht erhalten, daß das andere Team (die Charaktere) sich mit ihnen in dem Flugzeug befindet. Es fällt den Sights also nicht schwer eins und eins zusammen zu zählen und sich die Charaktere aus der Nähe zu betrachten. Die Sights werden es nicht auf Ärger ankommen lassen, dazu sind sie zu professionell. Provokationen von Seiten der Charaktere werden die Sights über sich ergehen lassen. Doch sie werden sich alles merken, um den Charakteren im richtigen Moment den Marsch zu blasen.

Wichtig ist auch, daß die Charaktere auf diesem Flug keine Möglichkeiten haben ihre Connections zu erreichen. Das gesamte Flugzeug ist abgeschirmt, damit Handys und andere funkbasierte Transmitter keine Möglichkeit haben die Elektronik des Flugzeuges durcheinander zu bringen.

Auf dem Weg nach Kapstadt

Wenn die Charaktere einen oder mehrere Metamenschen in der Gruppe haben lesen sie sich unbedingt vorher das nächste Kapitel durch. Es enthält noch einige wichtige Hinweise, die sie beachten sollten, bevor die Charaktere sich auf den Weg nach Kapstadt machen.

In den Flugzeugen kann man sich Infomaterial über Kapstadt ansehen, und so einige allgemeine Eindrücke über die Zustände in der Stadt gewinnen.

Weitere Schwierigkeiten

Die Charaktere können in Sydney auf allen möglichen Abschaum treffen. Je nachdem wie die Charaktere auftreten, werden ihnen die „Schattenkreaturen“ von Sydney entweder mit Respekt oder mit Mitleid entgegentreten. Ihr Mitleid beschränkt sich meist darauf, die Charaktere von irgendetwas zu erlösen. Sei das ihr Geld, ihre Kleidung oder ihr Leben.

Wenn die Charaktere sich in einer ihnen fremden Stadt aufführen wie die Herren der Welt, wird man ihnen hier schnell die kalte Schulter zeigen. Die Charaktere werden dann entweder ignoriert, oder ihnen wird 'geholfen', indem man sie in eine Falle schickt. Der Spielmeister hat freie Hand in dieser Hinsicht.

Auch können die Charaktere in der Wüste auf allerlei seltsame Gestalten treffen, oder sich mit der heimischen Fauna und Flora 'anfreunden'. Am besten nimmt man die Critter aus **Target: Awakened Lands**, aber auch andere Critter können hier ihre Anwendung finden. Der Spielmeister kann sich hier ruhig etwas austoben.

Fehlerbehandlung

Sollte die Gruppe nicht über einen eigenen Decker verfügen, werden sie sich wohl oder übel an ihre Connections wenden müssen. Haben sie keine Decker-Connection, wird ihr Schieber sicher jemand auftreiben können. Natürlich funktioniert der Spesen-Stick nicht dafür, schließlich wollen Schattenkontakte nicht, daß man den Geldfluß zurückverfolgen kann. Wieviel von den Informationen, die man hier in der Matrix finden kann, die Connection tatsächlich herausfindet, ist dem Spielmeister überlassen, allerdings sollte es immer reichen, daß die Charaktere nicht frustrieren, und sich auf den Weg machen können.

Wichtig für dieses Abenteuer ist, daß die Charaktere ihr Ziel immer ungefähr orten können. Besonders wenn die Snatchers nach Kapstadt fliegen.

Weiter geht es mit **Kapstadt**

Kapstadt

Ablauf

Die Charaktere haben sich an die Snatchers geheftet. Ohne ihr Wissen, hat sich das zweite Team, daß ihr Ziel verfolgt, auch in ihrem Flug befunden. Ihr Vorgehen sollte so sein, wie auch in Sydney zuerst herauszufinden, wo sich ihr Ziel überhaupt befindet. Doch das könnte hier schwerer werden als erwartet. Anders als in Sydney jedoch hat sich ihr Ziel keinen Wagen gemietet. Das einzige was sie haben ist ein verwaschenes Bild von jemanden, der sie abgeholt hat. Wenn sie ihn finden, haben sie ihr Ziel. Die Jagd geht weiter. Sie führt in den Außenbezirk der Stadt, dort wo die Schatten besonders lang sind. Die Charaktere müssen einen beschwerlichen Weg auf sich nehmen um ihr Ziel zu erreichen.

Stimmung

Schon wieder suchen. Die Charaktere werden hier schon wieder aufgefordert in einer ihnen (wahrscheinlich) fremden Umgebung nach ihrer Zielperson zu suchen. Streß sollte ihnen ins Gesicht geschrieben stehen. Schonen sie die Spieler nicht, die Umgebung hier ist alles andere als freundlich.

Hintergrund

Zu erst einmal ein kleiner Hinweis: Alle Informationen in diesem Abschnitt sind rein fiktiv. Ich habe keine offiziellen Daten über Kapstadt in den 2050ern-2060ern. Alles was in diesem Kapitel steht ist komplett auf meinem Mist gewachsen (hoffe ich). Eventuelle Ähnlichkeiten mit anderen Quellen sind rein zufällig, oder unbewußt.

Noch was: Ich zeichne hier ein verdammt schlechtes und unangenehmes Bild von dieser Stadt. Jedem Spielmeister steht es frei hier so viel zu entschärfen wie nötig, um keinen zu starken Schock durch seine Spielergruppe zu jagen. Das hier ist alles fiktiv. Alles könnte so kommen, es muß und es sollte nicht so kommen.

Genug von dem offiziellen Zeug, weiter geht's.

Kapstadt

Geschichte

Gegen Ende des zwanzigsten Jahrhunderts wurde Kapstadt, damals Hauptstadt des Staates Südafrika, durch massive Proteste und internationalen Druck von der schweren Last der Apartheid befreit. Alles kam ins Reine. Seitdem machte Südafrika nicht einmal mehr bedeutende Schlagzeilen in der Presse. Lediglich als in Jahre 2002 eine damalige Anwaltsgruppe in den alten USA eine Kampagne gegen die Firmen anstrebte, die in diesem offensichtlich ungerechten System investiert hatten, geriet das Land wieder in die Schlagzeilen. Dieses Verfahren wurde durch die Anwälte eines Firmenkonglomerates, aus dem sich später ein bekannter amerikanischer Megakonzern entwickeln sollte, abgeschmettert. Für einige Zeit verschwand Südafrika, und damit auch Kapstadt

aus dem Bewußtsein der Welt. Bis 2011 das Erwachen sie wieder wachrüttelte. Die Magie war in die Welt zurückgekehrt, und mit ihr die Metamenschen. Es dauerte eine Weile, bis klar wurde, daß die Kinder die daraufhin geboren wurden, nicht nur seltsame Mutationen waren, sondern jeder für sich eine eigene Spezies darstellte. Elfen, Orks, Zwerge und Trolle tauchten überall auf der Welt auf. Weltweit eskalierte der Haß gegen die „neuen“ Menschen, fand in der Nacht des Zorns seinen Höhepunkt. Danach begang sich alles weltweit wieder zu beruhigen, überall außer in Kapstadt. Man sagt, daß man alte Angewohnheiten schwer ablegt. So scheint es auch mit dieser Stadt zu sein. Für jeden Ort auf der Welt, in dem sich die Situation beruhigte, wurde sie in Kapstadt schlimmer. Ausschreitungen gegen Metamenschen aller Spezies waren an der Tagesordnung. Die Amerikaner waren zu diesem Zeitpunkt zu sehr mit sich selbst, und dem Tod der USA beschäftigt, als der Große Geistertanz das Land zerriß. Die anderen Länder kämpften mit ihren eigenen Problemen, und so ging es mit Kapstadt den Weg, den es gehen mußte. Durch massive Polizeigewalt haben die Menschen die anderen Metamenschen in die Außenbezirke verbannt, die einmal eigene Städte waren. Die Rechtslage in der Stadt ist brutal und martialisch, jedenfalls den Metamenschen gegenüber. Dennoch boomt die Wirtschaft dieses Landes, baut sie doch auf den unterdrückten auf.

Kapstadt hat sich zu einem eigenständigen Plex entwickelt, der auf den ersten Blick ein Paradies ist, wenn man der richtigen Spezies angehört.

Das Stadtbild

Der zentrale Kern

Die Stadt unterteilt sich generell in zwei Gebiete. Der erste von ihnen, auf der Karte grün eingefärbt, ist der zentrale Kern.. Dieser Ort wird von den Norms beherrscht.

Es ist in diesem Bereich, wo die Megakonzerne ihre Komplexe gebaut haben, es ist hier, wo die anderen Metamenschen unterdrückt werden. Die Architektur dieses Plexes ist wie in jedem anderen Plex auch. Wolkenkratzer und riesige Wohnblocks prägen das Stadtbild. Autos aller Hersteller durchschneiden das Stadtbild, werden von einem Verkehrsleitsystem geführt. Polizisten wachen über die Norms, achten besonders darauf, keinen anderen Metamenschen



Kapstadt

hier zu finden (s.u.). Kameras sind überall, beobachten die Straßen. Die Norms sind glücklich darüber, geben sie ihnen doch „Sicherheit“. Auffällig ist das Fehlen von herumlungernenden Squattern und Graffities. Das ist noch etwas was auf das Konto der Polizei geht. Ihre Präsenz ist deutlich spürbar, ihre Augen sind überall. Die meisten die in dieser Stadt leben, empfinden sie als „sauber“, ganz egal in welchem Kontext. Die gesamte Gegend ist als AA zu klassifizieren. Nur die Randgebiete, zum äußeren Ring hin, werden als C eingestuft.

Der äußere Ring

Das andere Gebiet, auf der Karte rot eingefärbt, ist der äußere Ring. Hier leben alle die, die aus dem zentralen Kern 'verbannt' wurden. Dieser Teil der Stadt besteht aus provisorischen Häusern, oder Überresten von den alten Gebäuden, die noch aus der Zeit vor der Goblinisierung stammen. Er umschließt Kapstadt, an allen Seiten, außer derjenigen, die zum Meer gewandt ist. Die, die hier leben, tun dies unter den schrecklichsten hygienischen Bedingungen. Die wenigen funktionsfähigen Toiletten sind in der Hand derjenigen die sie verteidigen können. Die Versorgung besteht aus dem, was sich die meisten Bewohner aus dem Wohlstandsmüll des zentralen Kerns zusammensuchen können. Es ist hier wo die Schatten am längsten sind. Hier leben sie und haben ihre Basen, die Shadowrunner. Anders als es vielleicht viele andere Runner sehen, wissen sie, daß sie nur unbedeutende Bauern in den Ränkespielen der Konzerne sind. Anders haben sie es nie gelernt. Straßen sind hier so gut wie nicht vorhanden, was es zu einer guten Idee macht, den Wagen noch im zentralen Kern zu parken, wenn man sich hierherwagt. Der gesamte äußere Ring ist ein rechtsfreies Gebiet und damit als Z einzustufen. Wer sich hier nicht selber helfen kann, dem wird wahrscheinlich auch kein anderer helfen.

Rechtslage

Anders als in vielen anderen Megaplexen der Welt, kümmert sich hier eine regierungseigene Polizeitruppe um die 'Sicherheit' der Bürger. In Kapstadt kann nur Bürger werden, wer eindeutig, und genetisch nachgewiesen ein Norm (Homo Sapiens Sapiens) ist. Es gibt auch in dieser Stadt Ansiedlungen von Megakonzerne. Dabei handelt es sich überwiegend um Ares, Saeder-Krupp und Mitzuhama. Doch die Metamenschlichen Angestellten dieser Megas werden strikt angewiesen die Konzerngelände, die normalerweise alle Annehmlichkeiten aufweisen, nicht zu verlassen.

Metamenschen, die nicht offensichtlich einem Konzern angehören, und sich nicht einer gewissen Kleiderordnung unterordnen - Hosen, die die gesamten Beine bedecken, ein Hemd und einen schwarzen Mantel mit einer warmen Fütterung - können von den Polizeikräften ohne weiteres angehalten werden. Sobald der Metamensch in einer solchen Situation bedrohlich wirkt, und bedrohlich bedeutet nach den hiesigen Gesetzen bereits größer zu sein als ein Norm, oder nicht auf den Boden zu sehen, dürfen die Polizisten ohne weiteres Schlagstöcke und andere Mittel einsetzen den 'Rebellen' zu Boden zu zwingen. Metamenschen die sich eines solchen 'Verbrechens' schuldig machen, werden ohne zu zögern in Arbeitslager gebracht, wo sie die Wirtschaft des Landes ankurbeln. Die Gesetze Kapstadts erlauben es den Polizeikräften, und bei günstiger Auslegung auch jedem anderen Norm, einen Metamenschen direkt auf offener Straße zu erschießen. Man muß sich bloß bedroht gefühlt haben, und die Richter dieser Stadt erkennen ohne Zögern an, daß ein Norm sich immer von einem anderen Metamenschen bedroht fühlen kann.

Kapstadt Lebenskosten

Item/Service	Cost (in percent of standard Seattle cost)
Cost of Living	160
Weapons & Ammo	120
Armor & Accessories	90
Security/Comm. Gear	80
Survival Gear	70
Electronics	100
Cybertech	130
Biotech	150
Magical Equipment	80
Vehides	80

Einige Gegenden, so wie zum Beispiel auch der Flughafen, befinden sich in Konzernhand damit Metamenschliche Angestellte in abgedunkelten Konzernlimosinen auf die Gelände gebracht werden können ohne Aufsehen zu erregen.

Rassismus

Im zentralen Kern von Kapstadt, der auch die gesamten wirtschaftlichen Anlagen beherbergt, grassiert der Rassismus. Die Norms, die hier leben, verschwenden keine Sekunde, wenn sie einen offensichtlichen Metamenschen sehen, daran irgendetwas anderes zu tun, außer die Polizei zu rufen. Nicht-Norm-Runner sollten sich schnellstens aus diesem Teil der Stadt verabschieden. Das ist allerdings nicht ganz so einfach. Denn selbst die Taxifahrer, die vor dem Flughafen auf Fahrgäste warten, werden sich einen Scheißdreck darum kümmern, einen Metamenschen zu befördern. Sollten, was wahrscheinlich ist, in der Gruppe mehrere Metamenschen gespielt werden, dann ist es zu empfehlen, daß sie schon in Australien von den Schalterbeamten, auf die Besonderheiten der hiesigen Beförderungsbedingungen hinzuweisen. Man wird ihnen dann wahrscheinlich anbieten schon einen passenden Wagen im Voraus bei der dortigen Filiale bereitstellen zu lassen. Damit können die Charaktere sich dann gefahrlos zu den Konzern-Hotels und den Außenbezirken begeben.

Der Rassismus schlägt sich auch in der Architektur nieder. Die Charaktere werden schnell feststellen, daß es im Kernbezirk kein einziges architektonisches Merkmal gibt, das in irgendeiner Form an die Bedürfnisse der Metamenschen angelehnt ist. Alles ist für den durchschnittlichen Norm angelegt. Trolle leiden besonders unter diesen Dingen, aber die wenigsten Metamenschen kommen in den Kernbereich der Stadt hinein.

Der Spesen-Stick

Wie bereits erwähnt, klassifiziert der Spesen-Stick die Runner als Angestellte des Mandrake Mining Konzerns. Die Runner sollten sich im klaren sein, besonders wenn einer der Charaktere den Vorteil Common Sense (Gesunder Menschenverstand) besitzt, daß ihnen dieser Stick die Bullen so lange vom Hals halten kann, solange sie hier nicht aufmucken. Schieben sie einem solchen Spieler ruhig einen Zettel zu, der ihn mit diesen Informationen versorgt. Auch sollte der Hinweis nicht fehlen sich hier lieber bedeckt zu halten, da man in dieser Gegend aufmüpfiges Verhalten wohl nicht duldet.

Der Flughafen

Der Flughafen von Kapstadt weist eine erschreckende Ähnlichkeit mit dem von Sydney auf, doch wo in Sydney sich die traditionellen Aborigine-Gegenstände befanden, befinden sich hier Werbeplakate für die verschiedenen Firmen, die den Konzernen unterstellt sind, die diesen Flughafen leiten. Auch hier gibt es Telekom-Zellen, die komplett abgeschirmt sind um dem Telefonierer seine Privatsphäre zu ermöglichen. Ein idealer Ort für einen Abstecher in die Matrix.

Informationsbeschaffung

Die Runner werden in ihrer Situation gezwungen sein, sich um Informationen bezüglich des Mannes umzuhören, der die Snatchers vom Flughafen abgeholt hat. Beachten sie, daß die Runner im äußeren Kreis ein wenig paranoider sind, als es die Runner möglicherweise gewohnt sind. Gebräuche - Tests sollten hier mit einem zusätzlichen +3 Modifikator bedacht werden, der durch die ungewohnte Gegend und die paranoide Natur ihrer Gesprächspartner herrührt. Wie gut sich die Runner auch anstellen, und wieviele Erfolge sich auch erreichen mögen, niemand wird ihnen mehr, als die Adresse verraten, wo sich der Mann normalerweise aufhält.

Die Verfolgung

Wenn alles so läuft wie bisher skizziert, dann erreichen die Runner diesen Teil der Welt zeitgleich mit den Crimson Sights am Tag X+7. Die Sights haben ein Auge auf die Runner, besonders Air. Air heftet einem der Runner einen kleinen Peilsender an (Machen sie für den Charakter eine Wahrnehmungs(12) Probe, es werden 3 Erfolge benötigt, um das zu registrieren). Die Sights nehmen sich einen Wagen und fahren davon. Die Charaktere sollten sich nun darum kümmern die Person die sie jagen zu verfolgen. Wenn sie genauer darüber nachdenken gibt es auch für sie nur eine Möglichkeit. Sie müssen sich die Daten aus der Matrix des Flughafens holen, oder holen lassen. Das geht an sich genauso von statten wie auch in Sydney. Doch diesmal wird es den Charakteren nicht ganz so einfach gemacht. Sie werden zwar im Sicherheitshost wieder Aufnahmen finden, aber diese zeigen lediglich wie die Frau und ihre Begleiter von einem Mann, einem Norm, abgeholt werden. Die Aufnahmen sind gut genug, daß man sie benutzen kann um diesen Mann zu finden. Den Charakteren sollte relativ schnell klar werden (im Notfall die Leute mit Common Sense ansprechen), daß der zentrale Kern dieser Stadt wohl nicht der Ort ist, wo sie nach ihrem Ziel suchen sollten.

Sobald sich die Runner im äußeren Ring eingefunden haben, werden sie sich mündlich durchfragen müssen. Es wird ihnen nicht viel übrigbleiben. Sie werden viele Leute fragen müssen, und sie sollten nicht so kleinlich mit den Bestechungsgeldern sein (der Spesen-Stick funktioniert auch hier nicht). Die Leute, die sie erfolgreich befragt haben, können ihnen eine immer bessere Beschreibung liefern, die sie immer näher an ihr Ziel bringt. Doch sie werden eine Menge Leute fragen müssen. Zeitlich werden die Charaktere am Morgen oder frühen Mittag des Tages X+8 an dem kleinen Haus ankommen, in dem sich der Mann normalerweise aufhält. Von hier aus geht es dann weiter mit **Treffen mit einer Leiche**.

Weitere Schwierigkeiten

Die Charaktere sollten auf keinen Fall den Eindruck erhalten, daß dieser Ort ein wahres Zuckerschlecken ist. Genauso wenig sollten die Charaktere sich wie ein heißes Messer durch Butter durch die Stadt bewegen, weder im zentralen Kern, noch im äußeren Ring.

Im zentralen Kern

Die Polizei hat immer ein Auge auf die „verdächtigen Elemente“. Da es sich bei dem Flughafen um einen Ort handelt, der ihnen nicht unterstellt ist, haben sie es sich zur Aufgabe gemacht, Fahrzeuge und deren Passanten genauer unter die Lupe zu nehmen, die nicht eindeutig eine Konzernkennung auf ihrem Nummernschild haben. So werden sich die Charaktere schnell einmal einer Verkehrskontrolle unterziehen dürfen, die sie verdammt an eine Grenzkontrolle erinnert. Alle Wagen die kein Konzernkennzeichen haben, werden rausgewunken und erst einmal durchsucht. Die Charaktere kommen mit ihrem Spesen-Stick durch diese Kontrollen durch, doch sie werden dennoch sehr angepißt sein. Spielen sie diese Kontrolle aus. Sorgen sie dafür, daß die Charaktere die Lage hier verstehen. Nicht-Norms werden absolut unfreundlich behandelt. Gelegentlich rempelt sie einer der Cops 'aus versehen' an, sie werden behandelt als gäbe es sie nicht. Die Cops werden sich nur mit den Norms der Gruppe unterhalten. Sie werden den Wagen der Charaktere durchsuchen, und wenn sie etwas finden sollten, daß nicht durch den Spesen-Stick abgesichert ist (unwahrscheinlich, da die Charaktere sich sonst nicht auf den Flug hätten begeben können), werden sie die Charaktere verhaften und vor Gericht stellen, außer den Charakteren gelingt eine spektakuläre Flucht aus dem zentralen Kern. Es bleibt noch zu erwähnen, daß die Cops als gleichwertige Gegner zu betrachten sind, und zumindestens über die gleiche Ausrüstung verfügen sollten, über die Lone Star Angestellte in Seattle verfügen (Siehe **New Seattle**).

Im äußeren Ring

Die Charaktere kommen aus dem zentralen Kern. Und bereits das macht sie in den Augen von vielen Ortsansässigen verdächtig. Wenn die Charaktere dann noch Informationen über jemanden von hier haben wollen, werden die Schatten hellhörig. Die Charaktere werden mit einer Wahrscheinlichkeit, die an das Absolute grenzt von einigen ihrer Gesprächspartner in eine Falle gelockt werden. Diese Individuen wollen entweder das Geld der Charaktere (Bar, oder beglaubigte Credsticks) oder ihre Ausrüstung (die kann man ja schließlich wieder verkaufen.) Die meisten dieser netten Halsabschneider sollten den Charakteren als unterlegen angesetzt werden. Doch es gibt einige mächtigere Fraktionen hier, die sich auch für sie interessieren könnten. Die Mitglieder dieser Fraktionen sind entweder als gleichwertig oder - in seltenen Fällen - überlegen zu betrachten. Charaktere die mit zu viel Nuyen um sich werfen (etwas wovor der Vorteil Common Sense auch schützen kann, wenn der Spielmeister es so wünscht) finden sich auch schnell auf der falschen Seite einer, oder mehrerer, Waffen wieder, deren Besitzer doch gerne das ganze Geld der Charaktere, und am besten auch noch ihre Klamotten und was sie sonst so bei sich führen, hätte.

Die Charaktere sollten sich in acht nehmen, wenn sie versuchen magisch nach ihrem Ziel zu suchen. Es gibt hier in dieser Gegend einige Individuen, die genau auf so etwas warten. Aus gesicherten Positionen beobachten sie den Astralraum um sich herum, warten auf den unachtsamen Magier oder Schamanen. Kaum daß sie jemanden entdeckt haben, machen sie sich auf die Suche nach dessen Körper, meist auf der Jagd nach ein paar gutenhaltenen Organen. Auch Geister sind hier nicht sicher. Zwischen all diesen verlorenen Menschen, haben sich einige Toxische Schamanen entwickelt. Sie ziehen ihre Kraft aus der Verzweiflung der Menschen (siehe hierzu **Target: Wastelands** oder **Brennpunkt: Niemandsländer**). Sie setzen ihre Geister und ihre eigenen Kräfte auch gerne dazu ein, die Hoffnungslosigkeit der Menschen noch mehr zu schüren, um ihre Kraft zu vermehren. Dazu vernichten sie auch gerne fremde Geister.

Fehlerbehandlung

Wie ich einige Spieler kenne, werden sie hellhörig sobald der Spielmeister etwas erwähnt, was aus der Reihe tanzt. Wenn die Charaktere der Spieler also die Crimson Sights als anderes Runnerteam erkannt haben, können sich mehrere Probleme auf-tun. Einige Naseweise Spieler haben die Angewohnheit sich dann schnell alles zusammenzureimen wie sie meinen, daß der Hase läuft. Es ist also durchaus möglich, daß die Charaktere auf die Idee kommen, dieses andere Runnerteam zu verfolgen, nur weil es zufällig in demselben Flug saß wie sie. Da gibt es glücklicherweise einige Hindernisse. Die Crimson Sights haben, im Gegensatz zu den Runnern (wahrscheinlich), einen Wagen schon in Sydney bestellt. Sie brauchen also bloß zum Schalter zu gehen, sich auszuweisen, und den Wagen in Empfang zu nehmen. Die Charaktere müssen ihren erst mieten. In der Zwischenzeit sind die Sights schon verschwunden. Selbst wenn die Charaktere ihren Wagen bereits in Sydney vorbestellt haben, sorgen sie dafür, daß die Sights ihren zuerst bekommen. Bis die Charaktere ihren Wagen erreichen, der auch noch an einem anderen Ort geparkt ist, sind die Sights schon weg.

Spätestens bevor die Charaktere den Flughafen verlassen, sollte ihnen der Spielmeister die Frage stellen, ob sie denn wüßten, wo sie hinwollen?. Spätestens jetzt sollte ihnen klar werden, daß sie

noch gar keine Spur hier haben. Wenn die Spieler nicht unbedingt weiterwissen, kann der Spielmeister ja mal so freundlich sein, ihnen die Empfehlung nach den Sicherheitskameras zu geben. Von da aus sollte es dann wieder seinen gewohnten Gang nehmen.

Im zentralen Kern

Hier kann einiges schiefgehen, wenn die Charaktere nicht die Nerven beieinander behalten. Die Polizisten suchen die Konfrontation ganz offen. Sollten die Charaktere in ein so offenes Messer laufen, kann das ziemlich schmerzhaft werden. Jagen sie die Charaktere mit allem was die Polizei zu bieten hat, was eine Menge ist. Doch geben sie den Charakteren eine Chance zu entkommen. Es soll nicht leicht sein, doch machbar. Nehmen die Charaktere diese Chance nicht wahr dann haben sie wirklich Pech gehabt, und der Run endet hier.

Im äußeren Ring

Hier treibt sich wirklich alles an Abschaum rum, was die moderne Welt zu bieten hat. Man darf das nicht falsch verstehen, es gibt auch eine Menge an netten Personen in dieser Gegend, und eine große Anzahl an ehrlichen Personen, die keine andere Wahl hatten als hier zu leben. Doch eine Gemeinschaft, die aus Flüchtlingen besteht zieht solche Elemente an wie die Fliegen. Die Charaktere sollten mit den meisten dieser Subjekte keine Probleme haben. Niemand wird sich wirklich um die Schüsse oder die herumfliegenden Zaubersprüche kümmern, solange er davon nicht bedroht wird. Sollten Unbeteiligte in einen Kampf hineingezogen werden, werden sowohl die Charaktere als auch die mit denen sie sich bekämpfen feststellen, daß die wenigsten Menschen in dieser Gegend wirklich hilflos sind. Charaktere die schlau genug sind (also besonders diese mit Common Sense) werden sich normalerweise schnell aus dem Staub machen, denn es nützt niemanden, wenn sie sich hier zu Brei schießen lassen, wenn sie noch nicht einmal ihren Auftrag erledigt haben (im Notfall ist wieder einmal der Zaunpfahl angesagt). Die Charaktere werden hier wahrscheinlich weniger Probleme haben an ihr Ziel zu kommen.

Von hier ab geht es weiter zu **Treffen mit einer Leiche**.

Treffen mit einer Leiche

Ablauf

Die Charaktere haben sich endlich durch den äußeren Ring gearbeitet und stehen nun vor einer Bruchbude von einem Gebäude. Hier soll sich der Mann aufhalten, mit dem ihre Zielperson weggefahren ist. Die Runner stehen fast vor einer weiteren Enttäuschung, als sie die Wohnung durchsuchen und nur die Leiche des Mannes finden. Jemand anderes war vor ihnen da gewesen. Sie haben so ziemlich alles an Spuren vernichtet, was da war, doch eines haben sie übersehen, einen Zettel mit den Anweisungen für die Reise. Die Charaktere haben was sie wollten, endlich eine sichere Spur. Doch sie wahren nicht allein. Kaum daß sie sich wieder auf den Weg machen wollen bemerken sie eine Nachricht, die noch vor Minuten vorher nicht da war. Sie werden aufgefordert von ihrem Ziel abzulassen und zu verschwinden. Ansonsten droht ihnen der Tod. Die Charaktere stehen vor der Wahl, dem nachzukommen, oder sich ihrem Ziel endlich zu nähern.

Stimmung

Anspannung. Sie haben den Ort gefunden wo sie ihr Ziel vermuten. Jetzt gilt es keine Fehler zu machen.

Sag es ihnen ins Gesicht

Die Charaktere schicken sich an das Haus zu betreten

Vorsichtig nähert ihr euch der metallenen Außentür, blickt euch noch einmal um. Niemand kümmert sich um euch. Sehr Gut. Ihr werft einen Blick auf das Magschloß, das an der Tür angebracht ist. Verflixt! Jemand hat das Ding fachgerecht außer Gefecht gesetzt. Ihr greift zu euren Waffen. Langsam und vorsichtig zieht ihr an der Tür. Unverschlossen. Ihr zieht die Tür nach außen auf, späht durch den Schlitz der sich vor euch auftut. Ein kleiner kahler Raum erscheint in eurem Sichtfeld. Ihr öffnet die Tür weiter. Der Raum ist, bis auf eine Garderobe in der linken Ecke, leer. Ein Mantel hängt dort, und ein Paar Schuhe steht darunter. Sie sind das einzige was sich auf dem grauen Linoleumboden befindet. An der rechten Wand seht ihr eine geschlossene Holztür.

Sobald die Charaktere sich ins Wohnzimmer begeben.

Langsam und leise öffnet ihr die Holztür. Stück für Stück gibt sie den Blick auf eine Couch-Garnitur frei, die schon bessere Tage gesehen hat. Ein leises Rauschen kommt aus dem inneren der Wohnung. Die Luft, die euch entgegenweht, ist stickig. Sie trägt einen seltsamen Geruch mit sich. Ihr seht euch um. Das Muster der Couch verblaßt bereits, läßt sie wie ein Badetuch aussehen, das zu lange in der Sonne gelegen hat. Der Fernseher läuft. Er steht in der linken hinteren Ecke des Raumes. Sein Bild ist leicht gestört, zeigt eine populäre Musiksendung. Die Couch teilt sich den Raum mit einem Sessel und einem kleinen Tisch, auf dem einige Magazine liegen. Der Rest des großen Raumes ist leer. Ein wenig Putz rieselt von der Decke, fällt auf den Boden neben dem

Sessel. Ihr könnt vier Türen sehen, die von diesem Raum abgehen. Eine von ihnen, die zweite auf der linken Seite, ist leicht geöffnet. Aus ihr vernehmt ihr das Rauschen.

Sobald die Charaktere das Lager betreten

Die Holztür läßt sich leicht und leise öffnen. Ein erster Blick in das innere dieses Raumes zeigt Schränke. Ihr öffnet die Tür weiter. Mehr Schränke. Insgesamt fünf menschenhohe Metallschränke stehen hier. Der Raum ist übersichtlich und schnell durchsucht. Niemand ist hier, nur die Schränke. Ihr versucht sie einen nach dem anderen zu öffnen, stellt fest, daß sie alle verschlossen sind. Sie sind mit mechanischen Vorhängeschlössern versehen, die mit einer Zahlenkombination geöffnet werden können.

Sobald die Charaktere das Badezimmer betreten

Je näher ihr der Tür kommt, desto lauter wird das Rauschen. Ihr geht langsam um die Tür herum, lugt vorsichtig in den Raum hinein. Es ist das Bad. Der seltsame Geruch ist hier stärker, doch er kommt nicht von hier. Die Eckdusche läuft. Dampf steigt aus der Bodenwanne, schlägt sich auf dem Spiegel über dem Waschbecken nieder. Eine schwere Pistole liegt auf dem Waschbecken. Neben dem Klo steht ein kleiner Schrank. Eine seiner Türen schließt nicht richtig, Handtücher und Klopapier schimmern durch den Spalt. Einige der Fliesen in diesem Bad fehlen, zeigen den betongrauen Untergrund.

Sobald die Charaktere die Küche betreten

Ihr schiebt die Tür langsam auf. Stück für Stück eröffnet sich der Raum für euch. Es ist die Küche. An der rechten Wand steht ein ausgeschlachteter Spülautomat. In der hinteren rechten Ecke, ein Kühlschrank. Entlang der Wände sind hüfthohe Küchenschränke plaziert, in die, an der linken Wand, ein Herd mit Ofen eingelassen ist. Der Besitzer dieser Küche scheint ein penibler Mensch gewesen zu sein. Kein Staubkorn findet sich auf dem Boden, frisch gespülte Teller stehen in der Spüle.

Sobald die Charaktere das Schlafzimmer betreten.

Vorsichtig schiebt ihr die Tür auf. Eine Wolke widerlichen Gestanks schlägt euch ins Gesicht, läßt euch kurz würgen. Ihr braucht ein paar Sekunden bis ihr euch wieder unter Kontrolle habt. Ihr erkennt den Geruch. Blut, Fäkalien. Das muß viel Blut sein, wenn man es so stark riecht. Langsam schiebt ihr euch in den Raum. Zuerst seht ihr nur einen kleinen Campingtisch. Vier Stühle stehen um ihn herum. Ein Wandschrank befindet sich dahinter, seine Schiebetür leicht geöffnet. Ihr öffnet die Tür weiter. Ein Regal steht an der Wand gegenüber der Tür. Viele Kleinigkeiten liegen darauf, doch ihr könnt nicht genau erkennen was. Die Tür schlägt fast an die Wand, als ihr das Bett zu sehen bekommt. Ein Mann liegt darauf, nur mit einer Badehose bekleidet. Seine Haut hat einen grauen Farbton angenommen, sein Gesicht wirkt entspannt. Seine toten Augen starren an die Decke, eine Schußwunde befindet sich zwischen ihnen. Der Schütze hat ein großes Kaliber benutzt, von der Rückseite des Schädels ist nicht mehr viel übrig. Das Blut verteilt sich unter seinem Körper auf dem Bett, ist in das ganze Bettzeug gesickert. Blutrinsale haben sich ihren Weg über den Nachttisch gebahnt, sind an ihm herunterge-

Treffen mit einer Leiche

laufen, haben Blutpfützen auf dem Boden gebildet. Die Pfützen sind eingetrocknet, das Blut geronnen. Einige Spritzer Blut und graue Gewebstücke kleben an der Wand hinter dem Mann, bilden ein makaberes Muster. Dieser Mann ist schon eine Weile tot, und wer ihn getötet hat, ist nicht mehr hier. Neben dem Bett liegen die zerschmetterten Überreste eines Taschensekretärs. Es sieht so aus, als sollte niemand herausfinden, was darin gespeichert war.

Sobald die Charaktere sich das zweite Mal in die Garderobe begeben

Ihr verlaßt die Wohnung durch die Garderobe. Aus dem Augenwinkel bemerkt ihr Etwas, daß bis vorhin noch nicht da war. In blutroter Farbe steht ein Schriftzug an der Wand geschrieben:

„Wenn ihr weitermacht, werdet ihr es bereuen. Wir werden eure verwesenden Kadaver an die Tiere der Wildnis verfüttern“. Eine Warnung. Ihr Verfasser kann noch nicht weit weg sein. Vielleicht seit ihr eurem Ziel näher, als ihr gedacht habt.

Hintergrund

Die Crimson Sights sind den Charakteren zuvorgekommen. Wenn bisher alles so lief, wie es in den vorherigen Kapiteln skizziert

wurde, haben wir heute den Tag X+8. Die Crimson Sights sollten bereits auf dem Weg zu den Koordinatensein, die sie in dem kleinen zerschmetterten Taschensekretär des bedauernswerten Mr. Smith gefunden haben.

Was ist geschehen?

Gestern Nachmittag hatten die Crimson Sights die Connection der Snatchers aufgespürt. Sie stürmten in seine Behausung und

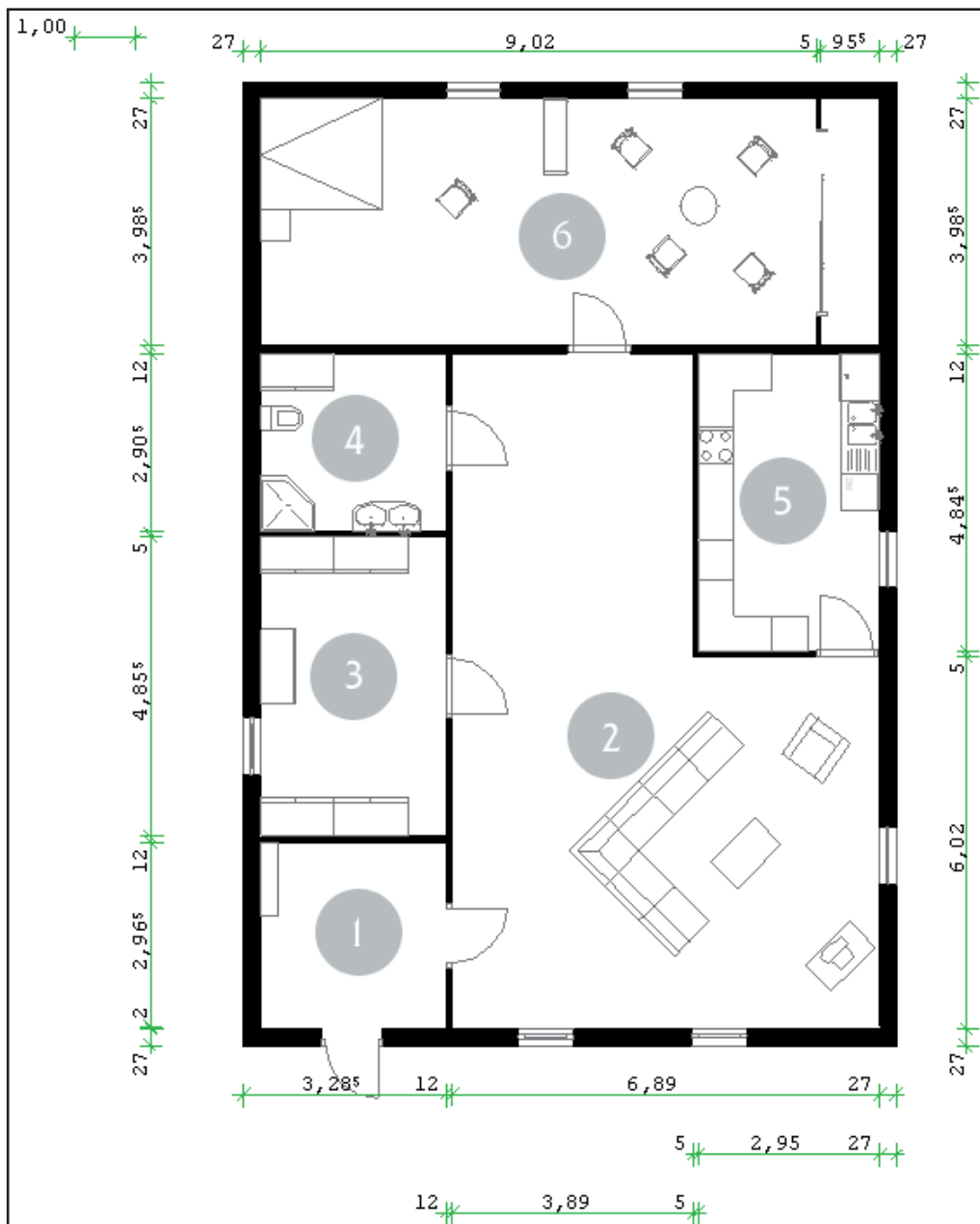
überraschten ihn in der Dusche. Er hatte zwar eine Waffe dabei, aber halb nackt war er in keiner guten Position es mit einem erfahrenen Runnerteam aufzunehmen. Sie zerrten ihn aus der Dusche und brachten ihn in sein Schlafzimmer. Sie hatten nicht viel Zeit, und wollten sie sich auch nicht nehmen. Streak brachte ihren Gedankensonde Zauber zum tragen. Sie brauchte nur wenige Minuten, und sie wußte alles was sie wissen wollten. Da sie wußten, daß ihnen ein anderes Runnerteam (die Charaktere) auf den Fersen sein mußte, war es kein großer Gedankensprung die Spuren zu beseitigen. Sie durchsuchten die gesamte Wohnung nach Notizen. Sie löschten den gesamten Speicher seines Mobiltelekoms und seines Taschensekretärs, nachdem sie die Fahrhinweisungen in ihre eigenen Geräte transferiert haben. Sie zerschmetterten beide Geräte im Schlafzimmer von Smith und machten sich aus dem Staub. Sie löschten nicht ihre Spruchsignatur, es wäre zu auffällig in einer Gegend mit ohnehin schon relativ großer Hintergrundstrahlung. Lediglich Air blieb zurück, begab sich an die Decke der Behausung und wartete auf das dritte Team, die Charaktere. Air hatte entschieden, daß sie noch eine Chance bekommen sollten. Air

wollte ihnen eine Warnung zukommen lassen.

Die Behausung

Von außen

Diese Behausung sieht genauso heruntergekommen aus, wie die anderen Behausungen in dieser Gegend. Der einstöckige Bungalow ist beschmiert mit Graffiti, die Fenster sind mit Brettern vernagelt. Die Türen bestehen aus dem massiven Blech, aus dem



Treffen mit einer Leiche

auch Brandschutztüren bestehen. Es handelt sich tatsächlich um Sicherheitstüren, die eine Barrierenstufe von 8 haben. Die Fenster sind mit demselben Material abgesichert worden. Die Außenwände zählen als tragende Wände und haben damit eine Barrierenstufe von 12. Aufgrund seiner Kontakte hatte Mr. Smith sich ein hochgradiges Magschloß mit Tastatur einbauen lassen. Es widerstand allerdings nicht Streaks Zaubern. Die Tür ist zu diesem Zeitpunkt zwar geschlossen, aber nicht abgeschlossen. Runner die sich an dem Magschloß zu schaffen machen wollen, werden feststellen, daß sich bereits jemand anderes daran zu schaffen gemacht hat.

Das Gebäude steht relativ alleine, die nächsten Behausungen sind zwanzig Meter entfernt. Trotz allem sind hier viele Metamenschen unterwegs, halten sich allerdings von den Runnern fern, es sei denn sie werden angesprochen.

Der Astralraum hier und in der Behausung ist von einer Hintergrundstrahlung der Stufe 2 durchsetzt. Es sind normalerweise keinerlei Geister oder Watcher unterwegs.

Innen

Raum #1: Die Garderobe

Dieser knapp drei-mal-drei Meter große Raum ist der Ort an dem Mr. Smith und seine Gäste normalerweise ihre Garderobe und ihre Schuhe hinterlassen sollten. Sobald man diesen Raum von außen betritt bemerkt man die Garderobe in der linken hinteren Ecke. Mr. Smith's Mantel hängt noch hier, in ihm befindet sich eine Fichetti Security 500 Pistole in der Jackentasche. In der Innentasche seines Mantels findet sich ein Zettel mit den Reiseanweisungen zu dem Dorf, wo sich der Schamane befindet, den die Snatcher aufsuchen wollen. Ein Charakter, der sich mit so etwas auskennt (meistens ein Rigger aufgrund der Autonav-Erfahrung oder jeder andere Charakter mit einer Fahrzeugfertigkeit) kann wenn er etwas Ruhe hat diese als solche erkennen (siehe unten). Seine Schuhe stehen hier auch noch. Findige Runner könnten das kleine Messer im Absatz des rechten Schuhs entdecken. Der Boden in diesem Raum spricht von regelmäßiger Benutzung. Das Linoleum ist zerkratzt und wirkt als wäre es seit Jahrzehnten nicht mehr gereinigt worden, was auch der Wahrheit entspricht. Die Wände sind kahl. Hier kann man den puren Verputz sehen, gelegentlich scheinen die Backsteine durch einige abgebröckelte Stellen durch. Eine weitere Tür, diesmal aus Holz, versperrt die Sicht auf den nächsten Raum. Bei dieser Holztür, und allen weiteren Türen in dieser Wohnung, handelt es sich um eine normale Tür mit einer Barriestufe von 4.

Raum #2: Das Wohnzimmer

Dieser Raum ist der größte in der gesamten Wohnung. Allerdings ist er auch relativ spärlich eingerichtet. Sobald man den Raum betritt fällt der Blick auf die zerschlissene Couchgarnitur, die den Größten Teil des Sichtfeldes einnimmt. Neben der Garnitur findet sich noch ein Sessel, der nicht zur selben Garnitur gehört, ein abgeranzter Tisch, und eine kleine Kommode auf der sich ein Fernseher befindet. Der Fernseher läuft noch, ein internationaler Musikkanal kommt etwas gestört über die digitalen Sender. Der Boden ist mit einem wahren Mosaik aus Teppichstücken belegt, alle liebevoll aufeinander zugeschnitten. Die Wände sehen hier genauso trostlos aus, wie die in der Garderobe. Von der Decke rieselt gelegentlich etwas Putz herunter. Air befindet sich hier, hängt dank ihrer Adeptenkräfte ruhig und sicher an der Decke. Sobald die Charaktere die Wohnung durchsuchen, und sich idealerweise

alle im Schlafzimmer eingefunden haben, wird er sich von der Decke in die Garderobe begeben und mit einem Küchenpinsel, der in Mr. Smith's Blut eingetaucht wurde, eine Nachricht an die Wand schreiben.

Raum #3: Das Lager

Dieser Raum könnte sich für die Runner als interessant erweisen. Hier befinden sich mehrere Metallschränke. Die Schranktüren, sowie deren Wände und Schlösser, haben jeweils eine Barrierenstufe von 8. Was sich genau in den Schränken befindet sei der Gnade des Spielmeisters überlassen. Allerdings sollten die Sachen die sich darin befinden nicht zu wertvoll oder zu schwer zu beschaffen sein, denn sonst stehen die Chancen schlecht, das unser Mr. Smith sie überhaupt selbst erhalten hätte.

Raum #4: Das Bad

Dieser Raum, von dessen Wänden einige Fliesen fehlen, und dessen Eckdusche einen leichten Modergeruch aussendet, hat an sich keine Besonderheiten. Allerdings läuft die Dusche, wenn die Charaktere sich in die Wohnung schleichen. Mr. Smith hatte keine Zeit sie abzdrehen, und die Crimson Sights hatten kein Bedürfnis es für ihn zu tun. Auf dem Waschbecken liegt eine Schwere Pistole nach Wahl des Spielmeisters. In der rechten Ecke befindet sich ein kleiner Wäscheschrank. Hinter seinen Plasttüren finden sich ein paar Handtücher und eine Reihe von Klopapierrollen.

Raum #5: Die Küche

Wieder ein relativ normaler Raum. Kaum daß man ihn betreten hat, sieht man hinten links den Elektroherd mit integriertem Ofen und hinten rechts den doppelflügeligen Kühlschrank. An der linken Wand, direkt hinter dem Fenster befindet sich eine Spülmaschine, doch sie wurde offensichtlich für ihre elektronischen Bauteile ausgeschlachtet. Abgesehen davon werden die Charaktere schnell feststellen, daß dies der sauberste Ort in dieser Wohnung ist.

Raum #6: Das Schlafzimmer

Hier findet sich nun Mr. Smith's Leiche. Sie liegt auf dem Bett, das Blut aus seiner Kopfwunde verteilt sich über das Bett, ist bereits eingetrocknet. Mr. Smith trägt zu diesem Zeitpunkt lediglich eine Badehose. Charaktere mit pathologischen Fähigkeiten (also entweder der Wissensfertigkeit Pathologie, oder Medizin auf die sie ableiten könnten) wären in der Lage die ungefähre Todeszeit festzustellen. Die Aura der Leiche hat sich schon vollständig verzogen, wenn die Charaktere hier eintreffen. Die Charaktere könnten hier noch Reste der Spruchsignatur von Streaks Gedanken-sonde-Zauber entdecken, außer sie sind viel zu spät hier, oder Streaks Spruch war nicht so stark. Neben dem Bett befindet sich noch ein kleiner Nachttisch. Er enthält neben ein paar unbenutzten Kondomen noch ein weiteres Magazin für die Schwere Pistole, die sich im Bad befand. Ein paar Stühle stehen herum, vier davon um einen kleinen Campingtisch gruppiert, der schon bessere Zeiten gesehen hat. Ein Regal dient als Raumteiler, seine Bretter voller Hefte mit nackten Körpern, Fernsehzeitungen und einer Reihe von Metallhandschellen mit wattierter Innenseite. Das letzte was man hier findet ist der eingebaute Wandschrank, der neben seinen Kleidungsstücken nicht wirklich was enthält, was für die Charaktere von Nutzen ist.

Treffen mit einer Leiche

Mr. Smith

Sollten die Charaktere vor den Crimson Sights hier eintreffen, können sie Mr. Smith hier antreffen.

Er ist ein kleiner, noch recht unerfahrener lokaler Runner. Er hat sich mehr einen Job als Informationsschieber verdient, als daß er sich als wirklichen Runner bezeichnen würde. Er hat durch seine Abstammung eine gute Verbindung zu den Volksstämmen nördlich von Kapstadt. Dadurch wurde er den Snatchers bekannt, und versorgt sie seitdem mit Informationen über die Gegend.

Er ist einen Meter zweiundachtzig groß, und von durchschnittlicher Statur. Er trägt sein Haar kurz, manchmal sogar eine Glatze. Seine tiefbraunen Augen blicken normalerweise immer etwas nervös, zeigen aber einen wachen Verstand. Sein Gesicht ist freundlich, und seine Manieren sind dementsprechend.

Er ist immer ein wenig nervös, aber wer würde ihm das abschlagen, in dieser Gegend? Er hat sich dieses Haus, wenn man es so nennen möchte, hart erarbeitet. Genauso verhält es sich mit allen Gegenständen im inneren dieser Behausung. Er war schon immer ein wenig paranoid, hat sich immer um seine Sicherheit gekümmert. Er hat sogar mit der lokalen Gang eine Art Vertrag geschlossen. Er gab ihnen monatlich eine nicht gerade unstattliche Summe, und sie haben ihn und sein Haus dafür in Ruhe gelassen. Er läßt niemanden in seine Wohnung, der sich nicht vorher bei ihm telefonisch angemeldet hat. Er wird niemals freiwillig einen

seiner Kontakte verraten. Doch wenn ihn die Charaktere mit Gewalt drohen wird er sich relativ schnell fügen, wenn die Charaktere es auch ernst meinen.

Weitere Schwierigkeiten

Hier kann es nur schwieriger werden, wenn die Charaktere Air tatsächlich entdecken sollten, bevor die Nachricht plaziert ist. In einem solchen Fall zieht Air die Flucht vor. Dank Airs Fähigkeiten sollte es kein Problem sein den Charakteren zu entkommen.

Fehlerbehandlung

Hier kann nicht viel schiefgehen, und sollte auch nicht. Das einzige Problem ist es, den Zettel in der Manteltasche zu finden. Sollten sich die Charaktere aus dem Staub machen wollen, ohne den Zettel gefunden zu haben, sollte der Spielmeister sie vielleicht dazu ermutigen sich doch alles genau anzusehen. Wenn es hart auf hart kommt, dürfen die Spieler eine Intelligenz (5) Probe machen, damit ihnen einfällt, daß sie seine persönlichen Sachen, wie auch den Mantel in der Garderobe noch nicht durchsucht haben.

Wenn das hier vorbei ist, geht es weiter mit **Ein wüstes Dorf**.

Ein wuestes Dorf

Ablauf

Die Charaktere haben eine weitere Spur auf ihr Ziel erhalten, von einer Leiche. Es ist ihre letzte Spur, sie müssen die Frau und die Antiquität nur noch finden. Die Fahrt durch die südafrikanische Landschaft läuft dank der Daten, die sie auf dem Zettel gefunden haben glatt. Dennoch, die Fahrt dauert ihre Zeit, auch wenn die Charaktere ihren Wagen mit dem Autonav fahren lassen. Sie kommen rechtzeitig, um den Angriff der Sights auf das kleine Dorf mitzuerleben. Sie müssen sich entscheiden, ob sie abwarten und einen geschwächten Gegner attackieren, oder sich einmischen und den Snatchers zu Hilfe kommen. Die Entscheidung liegt bei den Charakteren. Ihr Ziel ist es Melanie Schmeidenbacher in ihre Gewalt zu bekommen.

Stimmung

Kampfstimmung. Die Charaktere bekommen einen guten Teil Action geliefert.

Sag es ihnen ins Gesicht

Die Fahrt war lang und anstrengend. Eurem Autonav und den Informationen zufolge, die ihr von der Leiche erhalten habt, müßt ihr so langsam aber sicher an dem Ort ankommen, den eure Zielperson angesteuert hat. Vor euch am Horizont erscheint ein Wald, viel größer als die Wäldchen, an denen ihr bis jetzt vorbeigekommen seid. Wasser glimmt vor diesem Wäldchen in einer langen Linie auf dem Boden. Ein Fluß. An dessen Bank, gegenüber des großen Waldes, könnt ihr viele kleine Hütten ausmachen. Euren Reiseangaben nach, die euch euer Autonav anzeigt, muß dieses Dorf euer Ziel sein.

Je näher ihr kommt, desto mehr Details eröffnen sich euch. Viele kleine Gestalten, Menschen, laufen aufgeregt hin und her. Eine kleine Anzahl läuft auf die freie Fläche vor dem Dorf. Andere verschwinden in den Hütten. Eine Explosion zerreißt das Bild vor euch. Nein, keine Explosion. Zu regelmäßig und zu kurzlebig für eine Explosion. Das war ein Feuerball! Wie als Antwort erheben sich einige kleine Sandteufel in der Savanne. Diese kleinen Wirbelstürme sind kein Zufall, das habt ihr im Gefühl. Sie bewegen sich zielstrebig auf etwas zu, das ihr nicht sehen könnt. Sieht so aus, als würde der Drek jetzt richtig losgehen.

Hintergrund

Zeitliches

Die Charaktere sollten diesen Ort erreichen, wenn die Crimson Sights ihren Angriff starten. Wir schreiben den Tag X+10.

Zur Karte

Das Fadenkreuz in der linken unteren Ecke, in der Nähe des kleinen Wäldchens dort markiert das Lager der Crimson Sights. Das Dorf selber ist an einem Fluß gelegen, gegenüber einem Waldstück. In diesem Waldstück befinden sich derzeit drei Wakyambi-Späher, die die Ankunft der ganzen Fremden hier interessiert hat. Sie sind an verschiedenen Orten innerhalb des großen Waldes postiert und beobachten von dort aus.

Das Dorf selber besteht aus knapp 100 - 120 Hütten, die einzig wirklich freie Fläche in diesem Dorf ist der Festplatz. Er wird von einem Ring aus Hütten umschlossen. An diesem Ort findet auch das Ritual statt, das die Signatur von Melanie Schmeidenbachers Aura verändern soll. Die Charaktere, die sich dem Dorf den Anweisungen entsprechend nähern, kommen über die längere der beiden rechten Straßen auf das Dorf zugefahren.

Örtliches

Das Dorf

Die Bewohner des Dorfes

Die absolute Mehrheit der Dorfbewohner sind harmlose Bauern. Das ist in diesem Fall tatsächlich wörtlich zu nehmen. Es gibt nahezu keinerlei kampferfahrene Personen hier, geschweige denn jemanden der eine militärische Ausbildung 'genossen' hat. Die Bevölkerung dieses Dorfes besteht zu einem gleichen Anteil aus Männern und Frauen und die Gemeinschaft ist sehr eng, da man hier auf einander angewiesen ist.

Es gibt nur einen Schamanen in dieser Dorfgemeinschaft, und er ist ein sehr angesehener Mann. Er weist die Menschen an, wo es den Geistern recht ist, daß sie ihre Pflanzen anbauen, und welche Tiere geschlachtet werden dürfen. Seit dem die Schamanen wieder mit den Geistern sprechen können, geht es diesem Dorf wieder besser, die Felder sind ertragreicher und die Tiere gesünder.

Die Gebäude

Die Menschen leben hier in einfachen Lehmhütten, die sie vor der starken Mittagshitze und den gelegentlichen Regenfällen schützen. Die Menschen haben nur das Lebensnotwendige in ihren Hütten, keinerlei Reichtümer, und so gut wie keine technischen Geräte.

Umgang mit Fremden

Seit dem es dem Dorf wieder besser geht, müssen sie sich nicht mehr davor fürchten, es würde nichts für sie übrig bleiben. Eine solch beruhigende Situation ist sicherlich sehr hilfreich, wenn es um den Kontakt mit anderen Menschen geht. Und so ist es gekommen, daß dieser Stamm sehr gerne Gäste empfängt. Auch gehen sie gerne in kleinere Handelsbeziehungen ein, solange niemand von ihnen verlangt, daß sie ihre Ernte oder ihre Tierzucht her- oder aufgeben sollen. Der Schamane im speziellen hat kein Problem damit, seine Fähigkeiten anzubieten, wenn der Preis stimmt. Mit den Snatchers hat er einen langen Vertrag geschlossen, der seinem

Ein weustes Dorf

Dorf auf lange Sicht Vorteile bringt. Solange nichts dazwischen kommt.

Der Astralraum

An sich ist hier nichts wirklich ungewöhnliches an diesem Ort. Der Astralraum spiegelt so ziemlich das wieder, was man auch auf mundanem Wege sehen kann. Zu beachten ist, daß sich die Runner an einem Ort aufhalten, der sehr lebendig ist. Sogar die Savanne die sich vor ihnen ausbreitet strotzt nur so vor Leben, auch wenn das den meisten sicherlich nicht bewußt ist. Der geschickte Runner weiß das auszunutzen, kann man doch seine Aura bei dem ganzen Leben um ihn herum nicht so leicht entdecken. Es gibt allerdings eine Anomalie in dieser Gegend. Eine Manalinie führt genau durch das Dorf. Sie folgt mehr oder weniger dem Flußverlauf. Die Schamanen dieser Gegend, und damit auch der Schamane des Dorfes, haben schon seit langer Zeit festgestellt, das sie die Kraft dieser Manalinie anzapfen können, wenn sie Personen heilen wollen. Andere Formen von Magie unterstützt diese Manalinie nicht. Die Manalinie hat eine Stufe von 2, was darin resultiert, daß sie einem Schamanen, der weiß wie er sie anzapfen kann, 2 Zusatzwürfel für einen Zauber gibt, der dem Zweck dient Schaden an einem Körper zu heilen. Die Manalinie unterstützt nicht generell alle Heilzauber.

Wenn die Charaktere wie geplant am Ort des Geschehens eintreffen werden sie noch eine weitere astrale Signatur entdecken

können. Es handelt sich um einen Wahrnehmungszauber, genauer einen Feinde Erkennen Zauber mit vergrößerter Reichweite. Die Kraftstufe und damit die Reichweite hängen von den Fähigkeiten ab, die der Spielmeister Anderton gegeben hat.

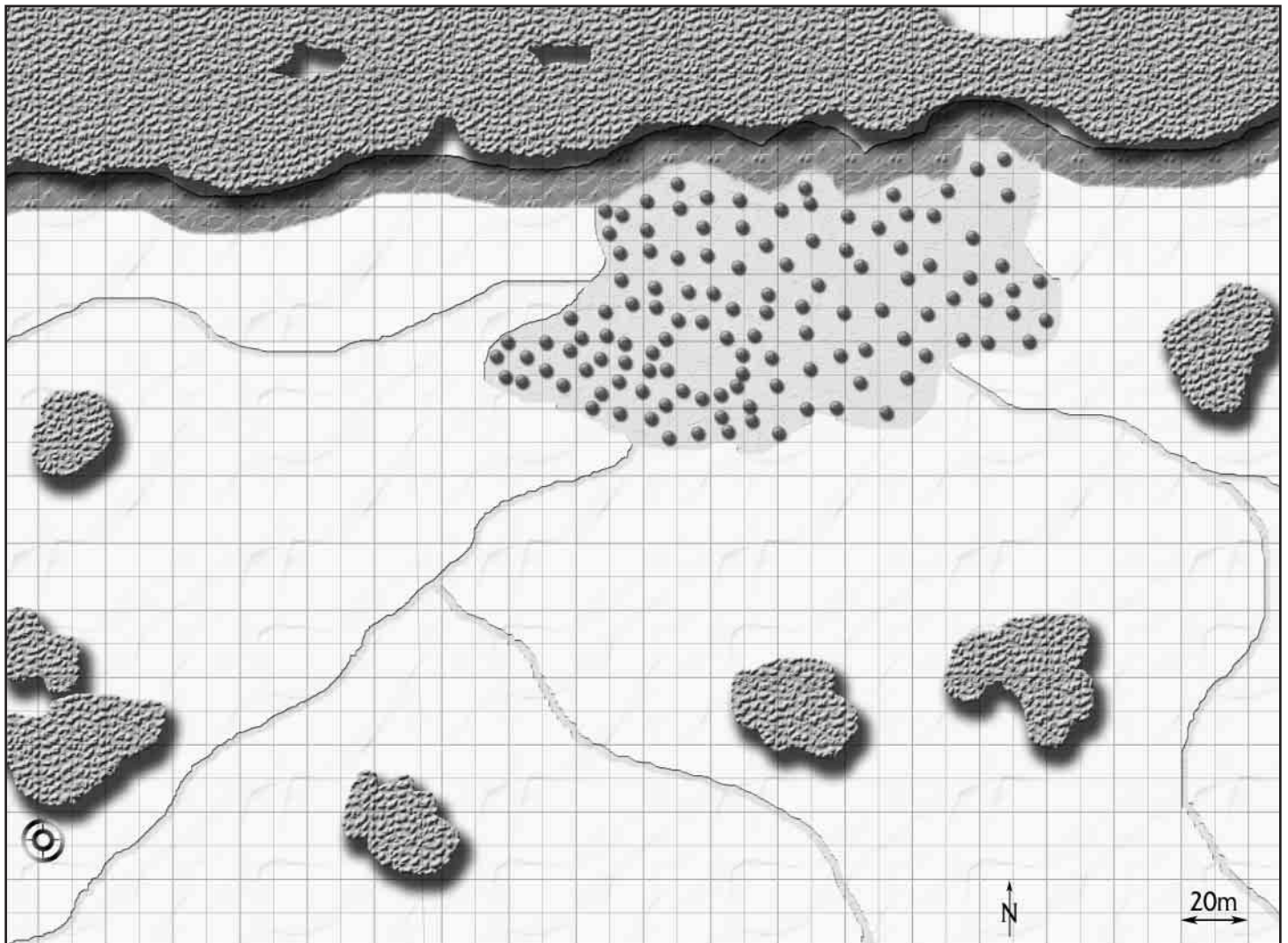
Etwas zu den Wahrnehmungszaubern

Ob die Spielercharaktere von dem Wahrnehmungszauber erfaßt werden, hängt weitestgehend davon ab, ob sie der Frau etwas tun wollen oder nicht. Wenn die Charaktere nicht unbedingt mit der Absicht an die Sache herangehen, die Frau zu zwingen, sondern erst einmal mit ihr zu reden, dann haben die Charaktere gute Chancen, daß sie nicht von dem Zauber registriert werden. Wie ich die meisten Spieler jedoch kenne, werden sie unter Garantie von dem Zauber bemerkt.

Wichtige Personen

Der Schamane, Mum!bassa

Seit nun mehr drei Generationen haben sich die schamanistischen Fähigkeiten in seiner Familie weitervererbt. Seit er zu einem Mann geworden ist, hat er sich bei seiner Mutter, der vorherigen Schamanin, zu einem Rufer der Geister und Bezwiner der Krankheiten ausbilden lassen. Er lernte schnell, auch, daß man ihm viel Respekt entgegen bringen wird. Doch seine Mutter war



streng, hatte ihn viele Jahre auch die Arbeiten der anderen Dorfbewohner machen lassen, bevor sie sein Schicksal enthüllte. Es hatte ihm gezeigt, was es hieß ein Dorf wie dieses am Leben zu halten, es hatte ihn Respekt vor den mundanen gelehrt, denn sie hatten es nicht so leicht wie er. Das war eine wichtige Lektion gewesen, daß wußte er jetzt. Er hoffte, daß seine Tochter auch seine Gabe erben würde, und daß sie eine mindestens so weise Frau wie seine Mutter werden würde.

Körperlich unterscheidet er sich nicht viel von seinen Dorfmitbewohnern. Er ist knapp einen Meter siebzig hoch, und nicht wirklich muskulös, allerdings hat er ein Durchhaltevermögen, das die anderen Dorfbewohner jedesmal wieder in Erstaunen versetzt, wenn er einem Kranken in einem tagelangen Ritual einfach nicht von der Seite weicht, geschweige denn einschläft. Er hat ein paar rituelle Narben, die sich an seinem ganzen Körper befinden. Ansonsten trägt er keinen Körperschmuck. Seine Haare sind seinem Stamm entsprechend kurz geschnitten. Seine Augen sind braun und seine Ohrläppchen sind angewachsen. Er hat die Angewohnheit sich mit der Hand über die Augen zu wischen, wenn er sich mit jemanden unterhält, während eines Rituals allerdings, macht er das nicht.

Er ist ein freundlicher und respektvoller Zeitgenosse. Seine Zeit, als er mit den anderen Dorfbewohnern gearbeitet hat, haben ihn geprägt. Er weiß was sie leisten, und das mit seinem Privileg, nicht arbeiten zu müssen, eine riesige Verantwortung gepaart ist. Er ist stets ruhig und gelassen, weiß er doch, daß er sich auf die Hilfe der Geister dieses Landes verlassen kann. Er verhält sich allen respektvoll gegenüber, doch wenn man ihn absichtlich beleidigt, oder seine Ehrlichkeit in Frage stellt, dann kann man sich auf einen starken Gegenschlag gefaßt machen. Allerdings ist er kein Idiot. Er kann sehr gut erkennen, wenn er keine Chance hat. So auch, wenn die Crimson Sights den Kampf gewinnen sollten. Er wird alles tun, um die Bewohner seines Dorfes zu schützen, und wenn das die Herausgabe der Frau schaffen sollte, so wird er es tun, wenn man ihn dazu zwingt.

Sein Totem ist Hund, und er folgt ihm so gut er es vermag.

Seine Fähigkeiten sind den Charakteren als ebenbürtig anzusehen.

Die Wakyambi

Obwohl sich die Gerüchte über diese mysteriösen Elfen halten, daß es sie in dieser Gegend geben soll, hat sie noch niemand wirklich hier gesehen. Sie halten sich immer bedeckt, und wachen über das Land. Sie verabscheuen diejenigen, die gekommen sind, dem Land zu schaden. Solche Individuen strafen sie mit all ihrer Macht. Die Wakyambi wachen über dieses Dorf, oder vielmehr über das Land auf dem es steht, schon seitdem sie in die Existenz gekommen sind. Sie freuen sich zutiefst ein Dorf zu sehen, das sich um das Land kümmert auf dem es steht, das seine Bedürfnisse mit den Geistern des Landes abklärt.

Das ändert sich in dem Moment, in dem die Crimson Sights das Dorf angreifen. Die Methoden, die die Sights verwenden, sind genau das Gegenteil zu dem, was die Wakyambi verehren. Sie sehen sich zum Handeln gezwungen. Dennoch wollen sie unerkannt bleiben. So schicken sie Geister des Landes aus, um sich der Eindringlinge anzunehmen. Wenn die Charaktere der Spieler ebenfalls in das Geschehen eingreifen, werden sie möglicherweise auch Ziele der Wakyambi-Geister. Es kommt ganz darauf an, wie die Charaktere sich verhalten. Generell kann man sagen, daß die Wakyambi ihre Geister nur auf die Charaktere hetzen werden,

wenn sie Methoden benutzen, die das Land schädigen können. Ein Feuerball in die Grasebene reicht schon. Wie ein Idiot mit einem Geländewagen durch die Pampa zu brettern genügt den Wakyambi auch als Auslöser.

Es befinden sich drei Wakyambi in dem Wald hinter dem Dorf, und alle sind in der Lage Naturgeister zu beschwören. Gehen sie davon aus, daß die Wakyambi den Charakteren ebenbürtig sind.

Die Geister sind eine gute Möglichkeit, den Spielern, oder ihren Gegnern, das Leben ein wenig schwieriger zu machen. Man kann sie sehr gut einsetzen um den Ausgang der Kämpfe zu bestimmen, jedoch sollte man das nicht zu auffällig machen. Darüberhinaus geht es hier im weitesten um die Spielercharaktere, daher sollten sie, nach Möglichkeit, den Sieg davon tragen, egal wie knapp er auch gewesen sein mag.

Das Ritual

Das Ritual ist eine kleine Besonderheit, die dieser Schamane zusammen mit den Snatchers entwickelt hat. Es dauert exakt sieben Tage, wobei nur Pausen für ein Abendessen, schlafen und dann ein üppiges Frühstück gemacht werden. Das Ritual darf auf keinen Fall anders unterbrochen werden oder es ist nutzlos. Sollte eine kämpfende Fraktion, außer den Snatchers, bis ins Dorf vordringen, wird er das Ritual abbrechen, und sehen, was noch zu retten ist.

Was das Ritual genau macht, abgesehen, die astrale Signatur zu verändern, wie es genau funktioniert, wo die Charaktere es, vielleicht (großes vielleicht) lernen können, das hängt ganz vom Spielmeister ab. Zu bedenken ist auch, daß es wohl nur funktioniert, wenn man sich in der Nähe, oder in einem Manasturm befindet hat. Wie oft die Charaktere nach Australien reisen wollen, wo man mit Sicherheit einen findet, ist auch eine Überlegung wert. Der Schamane dieses Ortes jedenfalls, wird den Charakteren das Ritual nicht beibringen.

Die Verteidigungsstrategie der Snatchers

Die hauptsächliche Verteidigung der Snatchers liegt auf dem magischen Sektor. Da der Schamane dieses Ortes mit dem Ritual beschäftigen muß, hat sich Anderton, auch um seiner selbst willen, entschlossen diesen Ort zu schützen, so gut er kann. Zu diesem Zweck hat er sich entschlossen einen Feinde Erkennen Zauber. Normalerweise würde er noch mindestens einen Naturgeist hinzurufen, und sich mit so vielen Watchern umgeben wie es nur geht, doch Anderton fühlt sich in dieser Umgebung nicht wohl, das Land ist viel zu offen, und die Geister sind ihm hier etwas unheimlich. Daher verläßt sich Anderton im Moment auf den Zauber, den er in einen Zauberspeicher gesprochen hat. Selbst wenn Anderton schlafen sollte, wird er bemerken, wenn der Zauber anspricht, er ist viel zu nervös, als das er nicht sofort aufspringen würde, wenn ihn jemand nur anhaucht.

Die zweite Verteidigungslinie, ist Jenny Backlights kleine Dronenarmada. Sie hat so viele Arachnoid-Dronen wie ihr Deck hergibt (hängt von dem Equipment ab, das ihr der Spielmeister zugeteilt hat) in der Umgebung des Dorfes verteilt. Die, zugegeben schwachen, Sensoren der kleinen Body 0 Dronen sind dafür da, als eine Art zusätzliches Frühwarnsystem zu dienen. Allerdings gibt es in der Umgebung auch noch einige Tiere, die groß genug sind, daß eine dieser kleinen Dronen unter ihren Pfoten zerquetscht werden kann. Dadurch ergibt sich ein relativ löchriges

Ein wüstes Dorf

Sensornetz. Noch dazu befinden sich alle Drohnen in Bodennähe, und haben damit ein extrem eingeschränktes Sicht- und Sensorfeld. Der Spielmeister kann getrost davon ausgehen, daß die kleinen Dinger nicht mehr als 30 Meter Sensorreichweite haben. Darüber hinaus ist ca. die Hälfte der Dinger aus verschiedenen Gründen ausgefallen.

Der Angriff der Crimson Sights

Der Grund, warum dieser Angriff erfolgreich verlaufen würden, wenn niemand anderes eingreift, ist einfach der, daß in diesem Dorf nichts und niemand existiert, der wirklich kämpfen kann. Der Angriffsplan ist relativ simpel. Zwei von ihnen, Cruise und Helen, machen sich in ihrem Fahrzeug auf den Weg, um in den Bereich des Wahrnehmungszaubers zu fahren. Sie überfahren dabei noch eine von Jenny Backlights Arachnoid Drohnen, aber das ist nicht wirklich relevant. Sie schneiden den Bereich nur an, aber das ist aller, was nötig ist, um Anderton in absolute Panik zu versetzen. Sie warten ab und beobachten das Dorf. Wie geplant, begeben sich die anderen Runner aus der Deckung des Dorfes und machen sich auf die Suche nach den Eindringlingen. Nachdem sich die anderen Runner weit genug aus dem Dorf herausgewagt haben, werden anderen beiden Sights, Streak und Butch, das Dorf stürmen. Cruise und Helen werden den in die Defensive geratenen Runnern gerne in die Flanke fallen.

Air

Air ist eine weitere Variable in dieser Gleichung. Der Spielmeister sollte sich überlegen, ob und wie Air seinen Weg hierhergefunden hat, nachdem sie den Charakteren die Warnung an die Wand geschrieben hat. Da es sich bei Air um einen Adepten des Unsichtbaren Weges handelt, hat er nicht unbedingt vor direkt in diesen Kampf einzugreifen. Das Gelände ist etwas zu offen für

ihren Geschmack. Er zieht es normalerweise vor, sich an seine Opfer heranzuschleichen, doch dafür bleibt hier wahrscheinlich keine Zeit. Es ist also fraglich, ob sich Air in diesen Kampf einmischt. Wenn sie Air verwenden, sollten sie sich im klaren sein, daß Air in jeder Art und Weise unglaublich schwer zu finden ist, und ihre Fähigkeiten ausreichend sein können die gesamte Spielcharaktergruppe auszulöschen. Wenn sie sich wirklich sicher sind, daß Ihre Spieler mit Air klarkommen, halten sie sich nicht zurück.

Weitere Schwierigkeiten

Wenn der Spielmeister wirklich ein Sadist ist, und davon kenne ich einige, dann kann er die Charaktere, sofern sie denn zu Fuß sind, über einige Critter seiner Wahl stolpern lassen. Löwen eignen sich immer gut, allerdings kann auch die gelegentliche Giftschlange gut für einige Probleme sorgen. Viel mehr sollte man den Charakteren zu diesem Zeitpunkt nicht mehr zumuten.

Fehlerbehandlung

Hier kann und sollte den Charakteren nicht mehr unter die Arme gegriffen werden, als es im Hintergrund bereits erwähnt wird. Wenn die Charaktere hier allerdings versagen, kann der ganze Run als gescheitert betrachtet werden, was die Charaktere wahrscheinlich nicht mehr stören wird, da sie dann möglicherweise tot sein werden. Also passen Sie auf Ihre Spieler auf aber verhätscheln Sie die Charaktere nicht unnötig.

Weiter mit **Endlich**.

Endlich

Ablauf

Die Charaktere haben sich bis zu ihrem Ziel durchgearbeitet, sie haben Melanie Schmeidenbacher vor sich, doch sie sollten sich darauf gefaßt machen, daß sie nicht mit zurück will. Die Charaktere müssen sich entscheiden, wie sie mit der Frau verfahren.

Egal wie sie sich entschieden haben, sie werden ihre Rückreise antreten, und sich mit ihrem Auftraggeber in Verbindung setzen.

Stimmung

Der Spielmeister sollte dafür sorgen, daß seine Charaktere ein wenig genervt sind von dieser Frau. Sie haben sich den ganzen Weg hierhergequält und jetzt will die Frau einfach nicht mitkommen? Wo kommen wir denn da hin.

Hintergrund

Melanie Schmeidenbacher ist eine von Ares' Agentin, eingeschleust bei der Mandrake Mining Corporation (MMC) um sich wichtige Informationen über die Vorgänge in diesem Konzern zu beschaffen. Sie war erfolgreich. Wie schon seit langem geplant wurde sie von einem, von Ares angeheuerten, Shadowrunner-Team extrahiert. Das geschah freiwillig. Sie konnte nicht ahnen, wieviel sie ihrem Mann bedeutete, den sie nur geheiratet hatte, damit sie in den Augen der MMC nicht als besonders auffällig galt. Doch es schien, daß ihrem Mann mehr an ihr lag, als ihr an ihm. Er hatte seine Stellung in seinem Konzern gefährdet, um ihr eine kleine Freude zu machen. Dennoch hat sie eine Entscheidung getroffen, und ihr ist klar geworden, daß ihre Loyalität zu ihrem Konzern ihr mehr bedeutet, als ihre Beziehung zu ihrem Mann.

Das ist es auch, was sie den Charakteren zu vermitteln versucht. Vorausgesetzt, daß die Charaktere sich überhaupt zu einem Gespräch mit der Frau herablassen. Es ist nicht zwingend erforderlich, daß die Charaktere sich auf die Frau einlassen. Wenn sie Frau Schmeidenbacher einfach betäuben, sie einsacken und mitschleppen ist das genauso legitim, wie wenn sie der Frau zuhören. Wenn sie der Frau Gelegenheit geben ihren Plan zu erklären, dann wird sie ihnen folgendes vermitteln: Sie weiß wer die Charaktere geschickt hat. Wenn nötig kann sie den Charakteren eine eingehende Beschreibung ihres Mannes liefern, bishin zu einigen sehr intimen Details. Entsprechende Aurawahrnehmungen, oder Wahrnehmungszauber werden bestätigen, daß sie die Wahrheit spricht. Den Charakteren könnte an dieser Stelle klar werden, daß sie ganz am Anfang in ihrer, und damit auch in seiner Wohnung waren. Das erklärt allerdings auch, warum er so nervös war. Sie sagt den Charakteren, sie sollen zu ihrem Mann zurückkehren, ihm sagen, sie sei heute gestorben, und die Antiquität wäre vernichtet worden. Ironischerweise stimmt das sogar, denn Melanie Schmeidenbacher wird aufhören zu existieren, sie wird eine andere Identität annehmen. Sie will die Antiquität allerdings als kleine Erinnerung mitnehmen, eine Erinnerung an einen Mann, dem sie mehr hätte geben sollen. Sie versichert den Charakteren, daß ihr Mann ihnen

ihr Geld trotzdem geben wird, dafür kennt sie ihn zu gut, also haben die Charaktere nichts weiter zu verlieren. Des weiteren begibt sie sich in Lebensgefahr, wenn sie wieder zurückkehrt. Sie hat Informationen erhalten, die sie in den Augen von MMC, aber besonders auch von Saeder Krupp, als sehr gefährlich darstellen. Daher auch das andere Runnerteam. Sie weiß nicht was mit ihr geschieht, wenn die Charaktere sie zurückbringen. Es liegt nun an den Charakteren zu entscheiden, was sie mit der Frau machen wollen.

Die Rückreise

Egal wie die Charaktere sich entschieden haben, sie werden irgendwann wieder in die Stadt zurückkehren wollen, in der diese Geschichte begann. Die Charaktere werden sich wahrscheinlich an die Wege halten, die sie kennen. Der Spielmeister benötigt also nur die Informationen aus den vorherigen Kapiteln. Wenn die Charaktere sich allerdings auf einem anderen Weg nach Hause begeben wollen, dann ist ein wenig Improvisation gefragt.

Die Bezahlung

Nach der Rückreise und der Kontaktaufnahme mit ihrem Auftraggeber werden sie von ihm entsprechend Entlohnt. Er trifft sich mit ihnen an einem Ort ihrer Wahl. Je nachdem ob die Charaktere die Frau und die Antiquität mitgebracht haben, fällt seine Reaktion aus. Allerdings wird seine Frau Recht behalten, er zahlt den Charakteren die volle Summe aus.

Weitere Schwierigkeiten

Wenn sich die Charaktere an die Anweisungen auf dem Zettel halten, und ihnen wieder Rückwärts folgen, sollten sie keine weiteren Probleme bekommen. Schließlich wurden die Informationen derart gestaltet, eine möglichst strapazenfreie Fahrt zu gewährleisten.

Versuchen sie allerdings einen anderen Weg, dann kann es zu Problemen kommen. Die Wüste ist voller Gefahren, und seien es nur einige Nomadenstämme auf der Jagt nach Wasser oder anderen Schätzen. Der Spielmeister hat freie Hand den Charakteren das Leben so schwer wie möglich zu machen. Vergessen sie auch nie die kleinen Gefahren des Alltags, geplatze Reifen, überkochender Motor, etc..

Fehlerbehandlung

Da es ziemlich egal ist, wie die Charaktere sich entscheiden, braucht man sich hier keine Sorgen darum zu machen etwas zu korrigieren.

Weiter mir **Nach dem Run.**

Nach dem Run

Nachspiel

Wie alles im Leben, bleibt auch das, was die Charaktere hier getan haben, nicht unbedingt ohne Nachwirkungen.

Alles was hier aufgeführt wird, kann, aber muß nicht auftreten. Es soll nur ein paar Denkanstöße liefern, was man für Abenteuer aus den Geschehnissen in diesem hier herleiten kann.

Das Artefakt

Für das Artefakt gibt es eigentlich nur drei wirklich unterschiedliche Endsituationen.

Das Artefakt fällt in Lofwyr's Hände

Dies kann auf zwei Arten geschehen. Zuerst einmal könnten die Crimson Sights am Ende den Sieg davon getragen haben. In diesem Fall gerät das Artefakt sogar direkt in seine Klauen. Die zweite Möglichkeit, ist, daß die Charaktere es an Schmeidenbacher übergeben haben, wodurch es indirekt in Lofwyr's Gewalt gerät.

In beiden Fällen ist das Ergebnis das Gleiche. Daraus ergibt sich nur ein Nachspiel für die Runner, wenn der Spielmeister das Artefakt weiter einsetzen möchte. In diesem Fall könnte das Artefakt noch einmal auftauchen, wobei den Runnern klar werden kann, was sie denn da eigentlich in den Händen gehalten haben.

Das Artefakt bleibt bei Melanie Schmeidenbacher

Sie wird das Artefakt nicht hergeben. Sie hat keine Ahnung was es eigentlich ist, und auch sonst wird es so schnell keiner herausfinden. Vielleicht offenbart sich das Artefakt an Frau Schmeidenbacher, und die beiden tauchen später im Zusammenhang mit seltsamen Ereignissen wieder auf. Vielleicht benötigen sie die Hilfe von einigen Runnern, stoßen so wieder mit den Charakteren zusammen. Höchstwahrscheinlich wird Lofwyr sie dann, wegen dem Artefakt, gefunden haben und ist hinter den beiden her.

Das Artefakt bleibt bei den Runnern

Wenn die Charaktere wirklich so dreist sein sollten, das Artefakt selbst behalten zu haben, dann sollten sie sich auf eine menge Ärger gefaßt machen, wenn das Ding seine Macht entfaltet. Der Spielmeister sollte ruhig eine Zeit lang warten, bevor das Ding seine Kräfte entfaltet. Die Überraschung kommt dann am besten, wenn die Charaktere das Artefakt bereits wieder vergessen haben. Weiterhin sollte der Spielmeister verhindern, daß die Charaktere das Ding einfach verkaufen. Lassen sie die Charaktere einfach keinen Interessenten finden. Sobald das Ding seine wahre Kraft entfaltet, wird sich möglicherweise nicht nur Lofwyr dafür interessieren.

Melanie Schmeidenbacher

Auch für diese Frau gibt es mehrere Nachwirkungen, von denen die Charaktere betroffen werden können.

Sie ist tot

Dieser Fall tritt ein, wenn die Charaktere sich entweder verspäten, gegen die Crimson Sights verlieren oder zu lange warten. Das Schicksal der Frau, wird sich in diesem Fall nicht mehr mit dem der Charaktere vermischen.

Sie ist zu Ares entkommen

Dies wäre der ideale Fall. Möglicherweise versucht die Frau die Charaktere kurz nach dem Run noch einmal zu kontaktieren. In diesem Fall hätten sie sich eine

Connection in den Reihen von Ares gemacht. Sie könnte dann auch dafür sorgen, daß den Charakteren einige lukrative Aufträge von Ares zugeschanzt werden.

Sie wurde zu ihrem Mann zurückgebracht

In diesem Fall ist das so gut wie als wenn sie tot wäre. Agenten von Saeder Krupp werden sie schnell festnehmen, man wird sie verhören, und danach wird sie nie wieder auftauchen. Für die Charaktere kann das allerdings von Vorteil sein. Schließlich werden ihre Namen bei den Verhören auftauchen. Sicherlich hat Saeder Krupp Verwendung für Runner, die sich so Loyal ihren Auftraggeber gegenüber verhalten.

Die Crimson Sights

Die Sights standen in der gesamten Geschichte mit den Charakteren in einem Wettstreit, auch wenn die Charaktere dies nicht unbedingt vor dem Ende bemerken werden. Auch hier kann sich einiges ergeben.

Sie haben 'gewonnen'

In diesem Fall werden die Sights natürlich keinerlei Groll für die Charaktere empfinden, höchstens Mitleid. Sie werden schnell in den Schatten verbreiten, wie der Hase gelaufen ist. Was die Charaktere dahingegen unternehmen ist denen überlassen.

Ihnen wurde die Frau vor der Nase weggeschnappt

Dieser Fall erregt schon eher die Gemüter der Sights. Obwohl sie recht professionelle Runner sind, werden sie es sich nicht nehmen lassen, die Charaktere bei jeder sich bietenden Gelegenheit zu einem Duell zu fordern. Wenn sie wollen können die Sights praktisch zu einer Nemesis der Charaktere werden, einem gemeinsamen Feind, wenn sie so wollen. Die Sights werden keine körperliche Rache üben, aber sie werden versuchen die Charaktere moralisch fertigzumachen, wo es nur geht.

Sie sind tot

Hierzu muß nun wirklich nicht viel gesagt werden.

Snatchers

Die Snatchers sind in jedem Fall Profis, und als solche ihren Runnerkollegen gegenüber nicht nachtragend. Selbst wenn sie Verluste hinnehmen, oder haushoch erniedrigt werden, so werden sie darüber hinwegsehen. Aus dieser Richtung könnte sich eher eine gesunde Rivalität, als ein erbitterter Machtkampf entwickeln. Die Snatchers sind sehr wohl in der Lage aus ihren Fehlern zu lernen. Beim nächsten Treffen werden sie besser sein.

Karmaverteilung

Neben den üblichen Karmaverteilungen, wie sie im Hauptregelbuch erwähnt werden vergeben sie folgende Karmapunkte an alle Charaktere in der Gruppe.

Gefahr	2
Charaktere haben den Zeitplan überlistet	1
Artefakt geriet nicht in Lofwyr's Klauen	2
Melanie Schmeidenbacher ist bei Ares gelandet	1
Die Charaktere haben das Artefakt nicht behalten	2
Die Charaktere haben das Artefakt behalten	-1
Die Charaktere haben niemanden getötet	3

Cast of Shadows

Herr Schmidt

Der Schmidt dieser kleinen Geschichte. Es handelt sich um einen mittleren Angestellten eines AA Konzerns namens „Mandrake Mining Corp.“. Dieser Konzern ist direkt seiner Mutterfirma unterstellt Saeder Krupp.

Sein wahrer Name ist Hans Schmeidenbacher. Aufgewachsen und erzogen als das Kind loyaler Konzernangestellter, wurde aus ihm, was sein Früh-Kindliches psychologisches Profil versprach. Eine Person mittlerer Führungsqualitäten, mit einem Hang zum Nesttrieb. Es war kein Wunder, das er das speziell auf ihn abgestimmte Schulprogramm, seine vorher festgelegten Studienfächer (meist wirtschaftlicher Natur, kaum Sport), mit bravur meisterte. Er schloß innerhalb der Konzerneigenen Schulen ab und wurde ein wahrer Angestellter des Konzerns. Er verhielt sich immer unauffällig, bis zu dem Zeitpunkt, als Melanie in seine Welt trat. Obschon sie ein wenig seltsam, und immer kritisch dem Konzern gegenüber war, der ihm alles gegeben hatte was er brauchte, verliebte er sich in sie und die beiden heirateten. Bisher war ihre Ehe kinderlos geblieben.

Er ist ein gutgebauter, doch eher hagerer Typ. Durch seine Eltern und die diversen Erzieher in seiner Laufbahn wurde er allerdings immer wieder dazu gedrillt, sich regelmäßig leicht sportlich zu betätigen. Diese Verhaltensweise führte dazu, daß er seine Form beibehalten hat. Er zeigt allerdings keinerlei Muskelberge oder dergleichen. Seine Gesichtszüge sind auch nicht gerade als hübsch zu bezeichnen. Die Windpocken haben in seinem Gesicht zu deutliche Spuren dafür hinterlassen. Seine Körpergröße beträgt 1,82 Meter, bei einem Gewicht von 75 Kilogramm. Seine Augen sind grün, mit leichten Sprenkeln von Grau in der Iris verteilt. Seine Stimme ist etwas hoch, wofür er sich ein wenig schämt, und daher immer recht leise spricht.

Er ist recht naiv. Sein ganzes Leben war bestimmt durch den Konzern. Er hat zwar bereits Kontakte mit den Schatten gehabt, doch immer nur kurz und nie allein. Wenn er das erste Mal auf die Runner trifft wird er daher sehr nervös erscheinen. Es fällt ihm nicht leicht das zu tun was er tun muß um seine Weste wieder reinzuwaschen. Er hält die Runner für nicht vertrauenswürdige Individuen, die er als sehr gefährlich einstuft. Dabei ist es egal wie professionell oder „abschaumig“ die Runner daher kommen. Er kann ihnen nicht alles anvertrauen, denn sie sind nicht vom Konzern, seiner Familie. Er ist ein Feigling, der seine ersten Gehversuche unternimmt. Er fühlt sich nicht wohl außerhalb der Ordnung seines Konzerns, und er wird daher versuchen die Kontakte mit den Runnern so schnell wie möglich abzuhandeln. Er sieht sich ständig um, er fürchtet von anderen seines Konzerns beobachtet zu werden. Unterschwellig weiß er, daß er einen Fehler begeht. Charaktere die seine Aura lesen, werden schnell feststellen, das dieser Mann ein Nervenbündel ist.

Was seine Fähigkeiten angeht, kann man davon ausgehen, das er den Charakteren im Kampf als unterlegen zu betrachten währe, während seine Verhandlungskünste als gleichwertig zu betrachten sind.

ZUSTANDSMONITOR									
		LEICHTE BETBG.	MITTLERE BETBG.	SCHWERE BETBG.			TÖDL. BETBG.		
Geistig	MW +1 INIT -1		MW +2 INIT -2		MW +3 INIT -3			BEW.	
Körperlich	MW +1 INIT -1		MW +2 INIT -2		MW +3 INIT -3			BEW.	
		LEICHTE WUNDE	MITTLERE WUNDE	SCHWERE WUNDE			TÖDL. WUNDE		

Melanie Schmeidenbacher

Melanie Schmeidenbacher wurde in eine typische Ares-Konzernfamilie geboren. Dennoch, schon früh war sie eher selbstbewusst, und stellte alles in Frage, was ihr erzählt wurde. Sie war daher bereits auf der Schule schon nicht sonderlich beliebt, besonders nicht bei den Lehrern, die ja verpflichtet waren den Schülern alles durch eine konzerngefärbte Brille zu vermitteln. Sie wollte mehr wissen. Sie begann sich über die Matrix zu informieren. Doch der Zugriff über die erlaubten Zugänge war alles andere als Komplet. Sie begann sich zu informieren, und nach einer Weile hatte sie sich selbst einen ungefilterten, illegalen Zugang gelegt. Doch Ares' Sicherheit war nicht auf den Kopf gefallen, und man hatte sie schnell gefunden. Anstelle ihr jedoch eine Strafe zu verpassen, bot man ihr einen Handel an. Sie sollte in einer speziellen Abteilung arbeiten, die ihre Fähigkeiten nutzen würde und ihr die Möglichkeit geben würde sich über die Außenwelt zu informieren. Sie sagte zu. Ihre Ausbildung dauerte Jahre, danach jedoch verfügte Ares über einen Spitzeninfiltrator.

Es wurde Zeit, daß sie ihren Auftrag bekam. Sie wurde auf einen damals noch kleinen Konzernangestellten angesetzt, einen gewissen Hans Schmeidenbacher. Sie war als kleine, unwichtige Angestellte in einer von Ares' Filialen angestellt worden, ihre Ausbildung wurde in keiner ihrer Akten erwähnt. Sie näherte sich Schmeidenbacher, verführte ihn, heiratete ihn. Sie wurde von Ares offiziell an Mandrake Mining abgetreten. Von hier aus begann sie ihre Arbeit. Sie sollte für Ares aushorchen, was an dieser Firma dran war. Für einen einfachen Rohstoffbesorger erhielt diese Firma einfach zu viele Ressourcen. Es dauerte einige Jahre, und der Mann den man ihr zugeteilt hatte erreichte endlich eine Position die ihr erlaubte an sensible Daten heranzukommen. Jetzt hat sie alles was sie braucht, sie gab das Signal für ihre Extraktion.

Melanie ist eine hübsche Frau. Mit ihren 170 Zentimetern hat sie eine durchschnittliche Größe, und auch ihre Statur ist eher durchschnitt. Sie hat ein hübsches Gesicht, das einen Schimmer von Unschuld verstrahlt, der ihrem Job nur entgegen kam. Sie trägt normalerweise immer einen maßgeschneiderten Damenanzug, dazu passenden aber dezenten Schmuck. In einer Gruppe Angestellter ihres Konzernes würde sie gnadenlos untergehen. Auf der „Reise“ die sie jetzt angetreten hat, trägt sie eher praktische Kleidung. Sie trägt eine Hose im militärischen Schnitt gepaart mit zur Temperatur passenden Oberteilen. Sie hat sich auch für Militärstiefel entschieden, solange sie nicht wieder da ist wo sie hingehört.

Sie ist sich durchaus bewußt was sie hier tut. Sie hat diesen Auftrag für ihren Konzern aufgenommen und durchgeführt. Nun soll es wieder nach Hause gehen. Was die Ehe mit Hans Schmeidenbacher betrifft: Sie hat ihn nie wirklich geliebt. Sie war allerdings glücklich darüber, daß er ein so umgänglicher Mensch ist. Sie ist keineswegs ängstlich, war sie nie. Zwar hat sie keine weitreichende Kampfausbildung genossen, doch sie geht davon aus, das Ares ihr ein vernünftiges Team zugeteilt hat, das in der Lage ist sie ordentlich zu beschützen. Dennoch reagiert sie auf körperliche Drohungen ihrem Training entsprechend. Man kann davon ausgehen, das sie immer versuchen wird Gewalttätigkeiten zu entkräften und beruhigend auf die Parteien einzuwirken. Sie ist sehr ruhig, zieht es vor sich im Hintergrund zu halten. Ihr ganzes Leben war eigentlich eine Lüge, nun weiß sie nicht was kommen wird. Sie ist einerseits glücklich darüber wieder „nach Hause“ zu kommen, andererseits fürchtet sich allerdings auch vor der Zukunft. Sie ist sich wirklich nicht sicher ob sie zurückkehren soll. Doch wenn nicht dahin, wohin dann?

ZUSTANDSMONITOR									
Geistig	LEICHTE BETBG.		MITTLERE BETBG.		SCHWERE BETBG.		TÖDL. BETBG.		BEW.
	MW +1 INIT -1		MW +2 INIT -2		MW +3 INIT -3				
Körperlich	MW +1 INIT -1		MW +2 INIT -2		MW +3 INIT -3				BEW.
	LEICHTE WUNDE		MITTLERE WUNDE		SCHWERE WUNDE				

Das Ares Team

Das Team, das sich unter dem Namen „Snatchers“ einen Namen in den Schatten gemacht hat, ist von Ares angeheuert worden, sich der Extraktion von Melanie Schmeidenbacher anzunehmen. Das Team ist spezialisiert auf Extraktionen, und hat sich in seiner Vergangenheit bereits mehrfach bewährt. Besonders Ares setzt dieses Team gerne für seine Dienste ein, sei es direkt, oder über Drittfirmen.

Das Team hat sich in seiner Laufbahn einige weltweite Kontakte geschaffen, und sie haben eine Methode entwickelt, sich unliebsame magische Verfolger vom Hals zu halten. Die Methode ist aufwendig, und kommt auch nur zum tragen, wenn es sich um eine freiwillige Extraktion handelt und genügend Zeit vorhanden ist. Das Team hat sich vor einigen Jahren zusammengefunden und überzeugte durch seine hohe Erfolgsquote.

Bei der Prozedur, wird die Zielperson zuerst nach Australien geschafft und mit ihr wird eine kleine Tour durch das Outback gefahren. Die Runner steuern dabei gerne die Ausläufer eines Manasturmes an, versuchen allerdings immer, nicht zu nahe heranzukommen. Die Auswirkungen dieser wilden Magie sind niemals wirklich vorherzusehen, was den Runnern nur entgegen kommt. Allerdings hat der Schamane des Teams immer eine Veränderung in der Aura bemerkt. Die Hintergrundstrahlung in der Gegend solcher Stürme macht sie weiterhin sehr ideal um sich vor ritueller Aufspürung zu verbergen.

Nachdem sie also eine Weile in der Nähe von Manastürmen verbracht haben, brechen sie normalerweise zu einer anderen Stadt auf der Welt auf. Sie haben ein kleines Netzwerk von Kontaktleuten weltweit aufgebaut um sich über diese Herrschaften mit Schamanen in Verbindung zu setzen die auf verschiedenen Knotenpunkten von recht schwachen Manalinien sitzen. Jeder dieser Schamanen hat es

auf seine Weise fertiggebracht ein Ritual zu entwickeln, daß es ihm erlaubt, die Aura einer Person im Gleichklang mit den jeweilige lokalen Manaschwingungen zu bringen. Diese Methode hat bisher jeden „rituellen Verfolger“ abgeschüttelt.

Das Team ist nicht billig zu mieten, doch seine Ergebnisse lassen sich sehen. Besonders die „Konzernspionage“ läßt sich dank ihrer Hilfe leichter Abwickeln.

Das Team ist gut aufeinander abgespielt. Man kennt sich bereits seit Jahren, und die einzelnen Mitglieder gehen keine unnötigen Risiken ein. Wenn sie Verfolger bemerken, werden sie sich schnell und geordnet zurückziehen. Sie provozieren keine Kämpfe, werden sich aber verteidigen, wenn sie keinen anderen Weg sehen.

Das Team an sich ist nicht von seiner Ausrüstung abhängig. Es ist ein riesen Vorteil wenn man bereits ohne Ausrüstung sehr gut funktioniert. Daher haben alle Runner dieses Teams normalerweise nur kleinere Spielzeuge in ihrem Besitz, auf die sie auch verzichten könnten, sollte es nötig sein. Speziell benötigte Ausrüstungsgegenstände müssen von ihren Auftraggebern gestellt werden.

Sollten die Spielercharaktere über einen Teampool verfügen, so sollte auch dieses Team einen besitzen der mindestens genauso hoch ist.

Striker

Striker ist eine weibliche Samurai, und sie ist der Anführer der Snatchers. Sie begann als kleines Gangmitglied und hat sich dann „hochgearbeitet“. Sie ist eines der Gründungsmitglieder der Snatchers.

Sie ist eine Norm. Sie ist von eher durchschnittlicher Statur. Ihre Figur ist eher sportlich, doch nicht überwiegend muskulös. Dieser Eindruck kann allerdings täuschen, sie hat sich ihren Körper mit verschiedenen kybernetischen und biotechnischen Methoden aufpeppen lassen. Ihre Gesichtszüge wirken weich und freundlich. Ihre Körperhaltung scheint immer ein wenig einladend. Doch es wäre ein gefährlicher Irrtum, sie für einfache Beute zu halten. Sie ist wie eine Spinne im Netz, und sie wartet auf die Fliege. Sie wechselt ihre Haarfarbe häufig, und meistens nach einem Run. Ihre Augen sind grün, doch auch hier hilft sie mit Kontaktlinsen häufig nach.

Sie hat keine Probleme damit sich ihren Körper mit technischen Mitteln „aufwerten“ zu lassen. Doch sie will nicht das es sichtbar ist. Sie besteht immer darauf, ihre „Aufwertungen“ so natürlich wie möglich zu gestalten. Es hilft wenn man in der Menge untertauchen kann. Sie ist die Anführerin dieser Gruppe, und als solche immer darum bemüht sich so professionell zu geben wie nötig.

Ihre Fähigkeiten sind sowohl kampforientiert, als auch koordinativer Natur. Sie beherrscht das nötige taktische Geschick, um ihr Team aus den meisten Situationen herauszuholen. Sie hat sich auf relativ kleine Waffen spezialisiert (wie Messer und Pistolen), kann aber im Notfall auch mit den größeren Kalibern umgehen.

ZUSTANDSMONITOR									
Geistig	LEICHTE BETBG.		MITTLERE BETBG.		SCHWERE BETBG.		TÖDL. BETBG.		BEW.
	MW +1 INIT -1		MW +2 INIT -2		MW +3 INIT -3				
Körperlich	MW +1 INIT -1		MW +2 INIT -2		MW +3 INIT -3				BEW.
	LEICHTE WUNDE		MITTLERE WUNDE		SCHWERE WUNDE				

Charming Mike

Hier haben wir den zweiten der Straßensamurai dieses Teams. Er kam aus dem Konzernsicherheitsbereich, ging in die Schatten als er feststellte, das nicht alle „bösen“ wirklich „böse“ waren. Er ist erst vor einem halben Jahr zu den Snatchers gestoßen, nachdem er sich seine Sporen in den Schatten verdient hatte.

Mike ist ein gutaussehender Elf [großes Erstaunen an dieser Stelle ;)]. Seine schlanke Gestalt zeigt jedoch deutlich seine körperorientierten Vorlieben. Zahlreiche Narben zieren seinen Körper, Narben die er sich geholt hat, während er seinen jeweiligen Kollegen das Leben rettete. Glücklicherweise hat sein Gesicht nie einen Treffer abbekommen. Seine freundliche Ausstrahlung und seine guten Umgangsformen haben ihm seinen Straßennamen eingebracht. Seine mandelförmigen Saphiraugen und sein einladendes Lächeln, lassen ihn auf den ersten Blick wie eine gutgläubige Person erscheinen. Doch wenn man seine Augen eine Weile beobachtet, merkt man, wie sie ihre Umgebung genau in Augenschein nehmen. Er hat momentan blonde, lange Haare, auch wenn er sich demnächst vielleicht umstylt. Seine Hautfarbe ist nahtlos braun, was durch seine Solarienbesuche herrührt. Er achtet auf sein Äußeres, schließlich ist es sein Markenzeichen.

Er ist sehr penibel, was die Sauberkeit betrifft. Obwohl das seinen Runnerkollegen meistens auf den Sack geht, führt es doch dazu, daß die Gruppe weniger verwertbare Spuren hinterläßt. Er hat kein Problem damit, wenn man seine Vercyberungen bemerkt. Er weiß wie er sie tragen muß, damit er sein Gegenüber entweder einschüchtert oder von sich überzeugt. Er ist der Verhandlungsführer dieser Gruppe und er weiß mit wem man reden muß um an das zu kommen was man will.

Seine Fähigkeiten liegen primär im Kampfbereich, doch seine sozialen Fähigkeiten liegen nur knapp dahinter. Er vertraut seinen Fähigkeiten und denen seines Teams. Er vertraut auch Strikers Führung und bleibt nicht länger in einem Kampf als nötig.

reinigt sich regelmäßig. Allerdings tut er das immer wenn er alleine ist (er ist scheu), und meistens hält es nicht lange vor, da er sich immer in den unmöglichsten Ecken herumtreibt wenn er wieder etwas entdeckt hat, das er für nützlich hält, oder er sich dort sicherer fühlt. Seine Haarfarbe ist schwarz, auch wenn sie grau wirkt (liegt an den Spinnweben). Seine Augen haben einen hellen Brauntönen, der im richtigen Licht fast rot wirken kann.

Anderton hält sich meisten weit von Charming Mike entfernt. Es ist nicht so daß er Angst vor ihm hätte. Es ist vielmehr Respekt vor Mike der ihn Abstand halten läßt. Er wirkt lieber aus dem Hintergrund, beobachtet, ist stets zur Flucht bereit. Sein Totem gibt ihm die Möglichkeit dazu, ist ihm sein größtes Vorbild. Er ist ein nervöser kleiner Bastard. Meistens springt er schon bei der kleinsten Überraschung, doch es ist seine angeborene Nervosität und sein Sicherheitsbedürfnis, die das Team bereits mehrfach vor Überraschungen bewahrt hat.

Seine Fähigkeiten sind - natürlich - eher magischer Natur. Allerdings hat er auch gelernt sich zu verbergen, ganz ohne Magie. Er beherrscht überwiegend Zauber die seinem Totem zuträglich sind Ganz besonders Wahrnehmungszauber. Er zieht er vor seine Gegner mit Tricks und Täuschungen zu besiegen, nicht mit Gewalt. Daher beherrscht er keine Kampfzauber oder Elementarmanipulationen. Er beherrscht dennoch einige Schutz- und Heilzauber. Wenn er initiiert sein sollte hat er folgenden Metamagische Fähigkeiten (in dieser Reihenfolge) erlernt: Divination (Vorhersagen); Er erbittet damit Führung von seinem Totem, wenn nötig. Invoking (Große Geister rufen); Die Hilfe der Geister ist unabdingbar wenn es gilt seinen Feinden zu entkommen. Shielding (Verbesserte Spruchabwehr); Er kann sich und andere damit besser schützen. Centering (Zentrieren); Endlich hat der kleine nervöse Schamane sich gefangen und kann sich zentrieren. Was danach kommt ist dem Spielmeister überlassen. Natürlich hat er nur eine Anzahl an Metamagien, die dem Initiationsgrad entspricht, den der Spielmeister für ihn vorgesehen hat.

Er ist für die astrale Wache zuständig. Normalerweise ruft er eine Horde Watcher und mindestens einen passenden Naturgeist (außer er hat Invoking, dann ruft er vielleicht mehrere). Zusätzlich legt er noch passende Wahrnehmungszauber aus (Feinde erkennen mit vergrößerter Reichweite z.B.). Sich an einen Ort anzuschleichen, der von einem nervösen Rattenschamanen bewacht wird ist schieß-schwierig.

ZUSTANDSMONITOR									
Geistig	LEICHTE BETBG.		MITTLERE BETBG.		SCHWERE BETBG.		TÖDL. BETBG.		
	MW +1 INIT -1		MW +2 INIT -2		MW +3 INIT -3				BEW.
Körperlich	MW +1 INIT -1		MW +2 INIT -2		MW +3 INIT -3				BEW.
	LEICHTE WUNDE		MITTLERE WUNDE		SCHWERE WUNDE				TÖDL. WUNDE

Anderton

Anderton ist ein Rattenschamane. Aufgewachsen auf der Straße fand er zu seinem Totem. Es half ihm überleben. Kaum ein Totem ist mehr auf das Überleben ausgerichtet als Ratte. Er fand seinen Weg zu den Snatchers, als er sie auf das Geheiß seines Totems hin aus einer schier aussichtslosen Situation befreite. Er fühlte sich wohl in ihrer Umgebung, und nicht bedroht wie sonst immer, so blieb er.

Wenn Anderton sich nicht bewegt und sich hinkauert, könnte man ihn mit einem Müllhaufen, oder einer Altkleider-Sammeltüte verwechseln. Das ist genau das was er will. Wenn man erst einmal einen Weg gefunden hat sein Gesicht unter all den Kleidungsschichten zu finden, blickt man auf ein jugendliches Gesicht eines Norms das dringend eine Wäsche vertragen könnte. Sicherlich, Anderton

ZUSTANDSMONITOR									
Geistig	LEICHTE BETBG.		MITTLERE BETBG.		SCHWERE BETBG.		TÖDL. BETBG.		
	MW +1 INIT -1		MW +2 INIT -2		MW +3 INIT -3				BEW.
Körperlich	MW +1 INIT -1		MW +2 INIT -2		MW +3 INIT -3				BEW.
	LEICHTE WUNDE		MITTLERE WUNDE		SCHWERE WUNDE				TÖDL. WUNDE

Jehove

Der Decker der Teams hat einen kleinen Gott-Komplex, ist aber ansonsten umgänglich. Er war der Sohn eines Deckmeisters, dessen Geschäft sehr gut lief. Schon von klein auf war er mit der neuesten Technik vertraut, bekam seine erste Datenbuchse mit acht Jahren. Schon bald hatte er ein ansehnliches Deck zusammen und begang sich in der Matrix heimisch zu fühlen. Aus Spaß begann er in Hosts

Cast of Shadows

einzubrechen. Als er erfuhr, was er mit den Datenpaketen anstellen konnte, daß man damit sein Geld verdienen konnte, und nicht mal schlecht, hatte er seinen Beruf gefunden. Er machte sich einen Namen in den Schatten und die Snatchers wurden auf ihn aufmerksam. So kam eins zum anderen.

Jehove ist ein schmales Hemd von einem Ork. Obwohl er es körperlich mit dem durchschnittlichen Norm aufnehmen kann, ist er für einen Ork alles andere als gut gebaut. Allerdings bringt das auch Vorteile mit sich. Wenn er sich ein wenig anstrengt, und seine, recht kleinen, Hauer unter der Oberlippe verbirgt kann er fast als Norm durchgehen. Die meisten Leute wollen erst loslachen wenn man ihnen verkündet, das Jehove ein Ork ist. Er hat blaue Augen, blonde Haare und eine blasse Hautfarbe. Er würde kränklich wirken, würde man ihn als Ork erkennen.

Er sieht sich als Gott der Matrix, aber davon ist er noch weit entfernt. Er ist katholisch erzogen worden und hat daher sein Deck mit einem Reality Filter versehen, der es ihm ermöglicht alles um sich herum als Erz-Engel, Seraphim, Cherubim, Dämonen, Teufel usw. zu sehen und zu erfassen. Sein Icon (hochauflösend, selbstverständlich) ist das „Heilige Licht“. Er erscheint nur als ein leuchtendes Etwas von unbestimmten Dimensionen, wenn auch nur für ihn. Alle anderen die sein Icon erblicken, erkennen nur das standard Decker Icon. Allerdings glaubt er auch an das gute, alte, „Die Wege des Herrn sind unergründlich“. Daher versucht er bei seinen Streifzügen so wenig wie möglich Spuren zu hinterlassen. Es ist dieser Wesenszug, der ihn ideal für ein Team macht das auf Heimlichkeit und Unauffälligkeit basiert. Im normalen Leben ist er ein wenig schüchtern, hat aber keine Probleme sich mit anderen Menschen einzulassen. In stressigen Situationen gehorcht er seinen Teamkollegen ohne zu fragen. Er will ihnen nicht im Weg stehen, und er will nicht für ein Versagen verantwortlich sein.

Er zieht es vor sich in die Hosts einzuschleichen, die Daten so leise wie möglich herauszuhohlen und dann nahezu spurlos zu verschwinden. Daher besitzt er nahezu keine Kampf-Programme und eigentlich nur Tarnungs-Programme. Er schreibt seine Programme gerne selber, was auch dazu beiträgt, das er schwerer zurückzuverfolgen ist.

Er ist zuständig für die Datenbeschaffung und für die Beseitigung von Spuren in der Matrix. Auch stellt er die Überwachung, wenn z.B Kameras über die Matrix erreichbar sind. Was durch den Aufschwung der CCTV-Technologie und der Schwemme von Sicherheitsriggern, gar nicht mehr so häufig vorkommt.

hochgearbeitet. Zunächst hatte sie sich mit kleinen Kurierfahrten ihr Geld verdient, schaffte aber bald den Sprung zu den Fluchtfahrern. Sie stieß als angeheuerter Ersatz für den „ausgefallenen“ Rigger der Snatchers zu ihnen. Sie befindet sich noch in der Probezeit, und das Team ist sich noch nicht sicher ob sie bei ihnen bleiben soll.

Sie ist ein recht junge, etwas füllige Norm. Ihre Gesichtszüge sind rundlich und ihr Gesicht wirkt freundlich. Sie ist sehr kräftig, was von dem ständige bewegen von Motorteilen herrührt. Sie hat eine laute, durchdringende Stimme, die sie nur dämpft wenn sie sich darauf konzentriert, was nicht so häufig geschieht.

Sie ist eine Frohnatur, mit einem leichten Hang zum Bier. Ihre laute Stimme verwendet sie häufig um einen derben Witz vom Stapel zu lassen. Sie ist ein wenig impulsiv und hat einen Hang zu schnellen (und meist lauten Wagen). Sie ist ein guter Kumpel, und die Leute im Team mögen sie auch (außer Anderton, der vor ihrer lauten Art öfters zurückschreckt), doch diese laute Art macht sie auch unpassend.

Sie kann nahezu jedes Gefährt unter dieser Sonne fahren, fliegen, schwimmen lassen. Sie hat auch die technischen Fähigkeiten um die Fahrzeuge die sie bedient auch zu warten und im Notfall zu reparieren. Sie hat sich nicht nur Riggerware in den Körper setzen lassen, auch eine Reihe von anderen cybertechnischen Überwachungsgeräten. Darunter auch ein Selektiver Geräuschfilter und eine Geräuschverstärkung. Sie besitzt eine kleine Unzahl von Arachnoid Drohnen, die sie mehr oder weniger wahllos in der Gegend verteilt. Damit schafft sie ein recht effektives kleines Überwachungsnetz.

Ihr Hang zu schnellen Autos, und zu einer ständigen Mißachtung der Geschwindigkeitsbegrenzungen haben schon zu einigen Reibereien unter den Teammitgliedern geführt. Sie wird wohl nicht permanent in das Team aufgenommen, es sei denn sie ändert sich radikal.

ZUSTANDSMONITOR									
		LEICHTE BETBG.	MITTLERE BETBG.	SCHWERE BETBG.	TÖDL. BETBG.				
Geistig	MW +1								
	INIT -1								
Körperlich	MW +1								
	INIT -1								
		LEICHTE WUNDE	MITTLERE WUNDE	SCHWERE WUNDE	TÖDL. WUNDE				

Das Team von Saeder Krupp

Dieses Team, die „Crimson Sights“, hat in den Schatten keinen guten Ruf. Sie sind für ihre kaltblütige Effizienz eher berüchtigt, als berühmt. In den Schatten geht es umher, daß dieses Team ausschließlich für Saeder Krupp arbeitet. Das stimmt. Das Team hat noch nie für einen anderen Konzern gearbeitet, egal ob sie es wußten oder nicht. Es sind Konzernmänner der schlimmsten Sorte.

Sie wurden immer gut bezahlt. Sie haben immer geliefert. Sie arbeiten professionell und schnell, hinterlassen selten Spuren. Es wird gemunkelt, das Saeder Krupp ihnen ein Spezialtraining hat angedeihen lassen, besonders auf dem magischen Sektor. Das stimmt allerdings nur halb; es ist zwar richtig, daß die magisch aktiven dieser Gruppe sich einigen Initiationen unter der Anleitung von Saeder Krupp Angestellten unterzogen haben, aber abgesehen von einer seltenen Metamagie, haben sie kein Spezialtraining erhalten. Sie hatten nie eines nötig.

ZUSTANDSMONITOR									
		LEICHTE BETBG.	MITTLERE BETBG.	SCHWERE BETBG.	TÖDL. BETBG.				
Geistig	MW +1								
	INIT -1								
Körperlich	MW +1								
	INIT -1								
		LEICHTE WUNDE	MITTLERE WUNDE	SCHWERE WUNDE	TÖDL. WUNDE				

Jenny Backlights

Mit ihrem Talent für Fluchtfahrten, hat sich die jetzige Riggerin der Snatcher ihren Namen verdient, denn das einzige was ihre Verfolger von ihr gesehen haben waren ihre Rücklichter gewesen. Sie hatte sich von einer kleinen Straßentechnikerin zu einer Riggerin

Cast of Shadows

Ein Grund, warum dieses Team in den Schatten nicht sonderlich beliebt ist, ist ihre Arbeitsweise. Sie sind kaltschnäuzig und brutal. Ein Leben bedeutet ihnen nichts. Wenn sie es für nötig halten, töten sie jemanden, ohne mit der Wimper zu zucken. Nötig erachten sie es immer dann, wenn sie es für wahrscheinlich halten, daß die Person sie mit ihren Taten in Bezug setzen kann. Augenzeugen für ihre brutalen Vorgehensweisen werden dabei genausowenig geschont wie diejenigen die sich ihren Forderungen um 'Kooperation' widersetzen. Sie arbeiten fast immer mit tödlicher Gewalt und scheren sich einen Dreck um kollaterale Schäden. In einem Einsatzgebiet der Crimson Sights zu sein, heißt um sein Leben bangen zu müssen.

Dennoch rennen sie nie blindlings in einen Kampf, oder eine möglicherweise gefährliche Situation. Sie versuchen immer zuerst alles mögliche über ihr Ziel oder die Gegend in der es sich befindet herauszufinden. Sie schöpfen dabei alle Möglichkeiten aus die sie haben. Sehr viel ihrer taktischen Informationen bekommen sie meist von ihren Auftraggebern. Sie haben sich inzwischen damit abgefunden meist für Saeder Krupp zu arbeiten, die Vorteile sind hoch genug.

Ein weiterer Grund, warum sie nicht sonderlich beliebt sind, ist ihr Verhalten anderen Runnern gegenüber. Zu Beginn haben viele Runner versucht sich dem Team zu nähern, und sich in ihre Mitte aufnehmen zu lassen oder eine anderweitige Zusammenarbeit anzustreben. Alle wurden von diesen hochnäsigen Bastarden abgewiesen. Mit den abfälligsten Bemerkungen wurde über die hergezogen, die es wagten sich ihnen zu nähern. Runner die dem Team drohten, fand man meist tot oder sehr schwer verwundet wieder. Man entschied sich dann dieses Team wie ein heißes Eisen zu behandeln, ein heißes Eisen, das verdammt nah an einer Zündschnur liegt, die zu einem Haufen Sprengstoff führt.

Sie erhalten meist exzellente Ausrüstung. Darunter fallen normalerweise auch spezielle SInS die sie als Saeder Krupp Mitarbeiter ausweisen und ihnen spezielle Rechte einräumt, wie den Transport von Waffen aller Art in öffentlichen Flügen. Auch wird ihre Cyberware und anderen Spielereien generell als Saeder Krupp Equipment ausgegeben. Das stimmt meistens sowieso, da die Mitglieder dieses Teams sich sowieso nichts anderes kaufen würden, und auch nirgends anders einbauen lassen würden.

Obwohl auch diese Charaktere als gleichwertig zu betrachten sind, benötigen einige von ihnen besondere Vorbedingungen, damit diese Geschichte funktionieren kann. Daher muß der Magier immer mindestens Initiat Grad Eins sein und der Adept des Unsichtbaren Weges sogar mindesten ein Initiat zweiten Grades. Auch sind einige Fähigkeiten und Adeptenkräfte unabdingbar für diese Charaktere.

Durch seine Kontakte zu Saeder Krupp ist dieses Team in der Lage auch schweres Equipment an die verschiedensten Orte befördern zu lassen. Obwohl das ein riesen Vorteil ist, wird das Team mehr als gelegentlich deswegen verlangsamt.

Wenn dieses Team an Melanie herankommt, werden sie nach dem Artefakt suchen. Haben sie es erst einmal gefunden, dann werden sie die Frau exekutieren, und alle die sie beschützt haben. Das wird von dieser Seite dann weniger Probleme in der Zukunft bringen.

Auch dieses Team sollte über einen Teampool verfügen, der mindestens so hoch ist, wie der des Spieler-Teams.

Cruise

Seine Fähigkeiten als Rigger, gepaart mit seinem taktischen Wissen, haben ihn zu einem würdigen Anführer werden lassen. Wenn es

sich irgendwie arrangieren läßt, hat er eine Drohne in der Luft und seine Leute mit einem BattleTac™-System ausgerüstet. Der einzige, den er so nie unter Kontrolle bekommt ist für gewöhnlich Air, aber der macht seinen Job sowieso, da braucht man sich keine Sorgen zu machen. Er hat seinen Weg von einem Fahrpool von Saeder Krupp hierhergefunden. Einst war er für die Sicherheit eines kleinen Konzerngeländes verantwortlich, doch ihm stand der Sinn nach mehr. Er ließ sich extrahieren, und wurde ein exzellenter taktischer Rigger. Ironischerweise arbeitet er jetzt wieder für SK, was ihn nicht stört, da diese Arbeit wesentlich interessanter ist.

Seine Körpergröße von 1,95 Meter ist für einen Norm sicherlich beachtlich. Als Rigger hingegen hat er damit ein Problem in militärischen Fahrzeugen zu sitzen. Der Platz dort ist normalerweise etwas begrenzt. Seine Haare trägt er in einem militärischen Schnitt mit einer neon-roten Farbe. Seine Augen, beides Cyberimplantate, sind purer Chrom. Er ist nicht derjenige, der mit den Leuten in eine freundliche Verhandlung tritt, dafür hat das Team jemand anderen. Sein Körperbau läßt auf einen regelmäßigen Gang an die Muskelmaschinen schließen. Das ist korrekt. Allerdings hat er seine körperlichen Fähigkeiten nicht durch Cyber- oder Bioware aufgemöbelt. Er spart gerade für einen Taktischen Computer, der seine Fähigkeiten noch viel weiter treiben soll. Wer weiß, vielleicht werden seine Kontakte ihm diesmal diesen „kleinen“ Gefallen tun?

Er ist ein Taktiker wie er im Buche steht. Durch seine Fähigkeiten als Rigger, gepaart mit dem Überblick durch seine Drohne, plus sein taktisches Wissen, ist sein Team den Gegnern meistens einen Schritt vorraus. Außer natürlich die haben dasselbe Equipment. Er ist ein Perfektionist, und er geht gerne auf Nummer sicher. Daher gibt es bei den Einsätzen die er leitet nie Verletzte, nur Tote. Wurde ein Gegner überwältigt, so ist er entweder durch das durchtrennen des Kehlkopfes und der beiden Halsschlagadern, oder durch einen gezielten Kopfschuß zu erledigen. Nur so kann er verhindern, daß diese Leute keine Überraschungen mehr darstellen, oder die Gegner warnen. Er selbst ist kein Freund von schweren Waffen, und setzt daher auch keine schweren Drohnen oder Fahrzeuge ein. Er bevorzugt sein Team durch seine Anweisungen in eine Taktische Waffe zu verwandeln. Lieber mit chirurgischer Präzision arbeiten, als sich durch sperriges Equipment behindern zu lassen.

Seine Fähigkeiten zum bewegen von Fahrzeugen beinhalten das gesamte Spektrum, allerdings ist es mit seinen mechanischen Fähigkeiten nicht ganz so weit her. Wenn es darum geht, kann er gerade mal einen Reifen wechseln. Dafür ist er ein Meister der Taktik und seine Fähigkeit Small Unit Tactics (Taktik kleiner Einheiten ???) ist seine ausgeprägteste. Durch den Überblick, den ihm sein Equipment verschafft gerät er selten in direkte Schwierigkeiten, dennoch hat er sich eine Nahkampfausbildung zukommen lassen, und er trainiert regelmäßig.

ZUSTANDSMONITOR

Geistig	LEICHTE BETBG.	MITTLERE BETBG.	SCHWERE BETBG.	TÖDL. BETBG.
	MW +1 INIT -1	MW +2 INIT -2	MW +3 INIT -3	BEW.

Körperlich	LEICHTE WUNDE	MITTLERE WUNDE	SCHWERE WUNDE	TÖDL. WUNDE
	MW +1 INIT -1	MW +2 INIT -2	MW +3 INIT -3	BEW.

Butch

Von klein auf war er dem Haß anderer ausgesetzt. Er wuchs auf der Straße auf, ständig bedrängt von rassistischen Poliklubmitgliedern oder anderen Idioten die sich einfach nur ein leichtes Ziel für ihre Aggressionen suchten. Entweder man geht unter oder man erhebt sich über diese Art von Schwierigkeiten. Butch ging den letzteren Weg. Er schloß sich einer Ork-Gang an, suchte in ihrer Zahl Schutz. Von ihnen lernte er sich zu verteidigen, ob mit der Faust, oder mit der Waffe. Es dauerte eine Zeit, dann löste er sich von der Gang, suchte sich ein anderes Beschäftigungsfeld. Nach einigen fruchtlosen Versuchen als Bodyguard und Türsteher, fand er schließlich einen alternativen Runner, der ihn unter seine Fittiche nahm und seine Ausbildung vollendete. Schließlich fand er seinen Weg in Cruises Team. Und wurde ein vollwertiges Mitglied, das nun schon seit Jahren als Straßensamurai mit ihnen arbeitet.

Butch ist ein 1,89 Ork von massiven Bau. Seine Muskeln wurden nicht nur durch das Training, sondern auch durch eine Reihe von Biotech-Veränderungen aufgewertet. Seine grünen Augen und seine eher blasse Haut werden durch sein rotes Haar komplettiert. Sein Gesichtsausdruck ist alles andere als freundlich, zahlreiche Narben zieren seinen Körper. Butch hat letztens einen Tätowierer gefunden, der diese Narben kunstvoll in eine Tätowierung einarbeiten möchte. Mal sehen was das wird.

Er ist recht leicht reizbar, kann seine Aggressionen allerdings gezielt einsetzen. Das ändert sich allerdings wenn er sich einem offensichtlichen Rassisten gegenüber sieht. Dieser wird sich dann wünschen er wäre nur ein normaler Gegner. Rassisten, besonders Orks gegenüber hat er besonders auf dem Kiecker, quält sie nach Möglichkeit, gönnt ihnen keinen schnellen Tod, sondern läßt sie langsam ausbluten.

Seine kämpferischen Fähigkeiten stehen im Vordergrund. Er bevorzugt den Nahkampf, läßt sich allerdings auch auf Feuergefechte ein. Er ist ein wahres Multitalent was Feuerwaffen angeht, kann im Nahkampf, neben seinen Fäusten nur mit Messern richtig umgehen. Sein Umgang mit einem Schwert, oder anderen Klingenwaffen ist eher mäßig. Er folgt Cruises Angaben präzise, und zieht normalerweise keine Kritik auf sich.

ZUSTANDSMONITOR									
Geistig	LEICHTE BETBG.		MITTLERE BETBG.		SCHWERE BETBG.		TÖDL. BETBG.		
	MW +1 INIT -1		MW +2 INIT -2		MW +3 INIT -3				BEW.
Körperlich	LEICHTE WUNDE		MITTLERE WUNDE		SCHWERE WUNDE		TÖDL. WUNDE		
	MW +1 INIT -1		MW +2 INIT -2		MW +3 INIT -3				BEW.

Helen

Sie stammt aus einer der schlimmsten Gegenden, war bereits als Kind den schlimmsten Verbrechen ausgesetzt. Sie hatte Glück. Jedesmal, kurz bevor es zum Schlimmsten kommen konnte, kam immer irgendwas dazwischen. Irgendwann begann Helen sich für Selbstverteidigung zu interessieren, sie war ein Teenager damals. Sie hatte kein Geld um sich das leisten zu können, aber sie wäre bereit gewesen ihren Körper zu verkaufen (entweder für Sex oder ein paar „unwichtige“ Organe). Doch es kam anders. Sie lernte einen Lehrer

kennen, der ihr anbot sie zu trainieren, wenn sie ihm den Haushalt führte. Gesagt getan. Sie verliebte sich in ihn und machte mehr für ihn als nur den Haushalt. Es kam wie es kommen mußte. Eines Tages wurde ihr Meister von einer Gruppe Männer getötet, etwas in ihr rastete aus. Sie schwor blutige Rache. Sie nahm verschiedene kleinere Runnerjobs an, arbeitete sich hoch. Mit der Zeit kamen Cyberimplantate hinzu. Doch noch hatte sie die Männer nicht gefunden. Dann war es soweit. Ohne auf die Details eingehen zu wollen, sie tötete jeden einzelnen von ihnen. Danach trieb sie, von innerer Leere zerfressen, durch das Leben. Die Jobs die sie annahm, waren nur halbherzige Entschuldigungen um weiterzuleben. Das ging so, bis sie Cruise traf. Auch hier sei nur gesagt, das sie sich in ihn verliebte. Ihr Leben hatte wieder einen Sinn. Doch sie wagte nicht sich ihm zu offenbaren, zu tief saß der Schmerz. Dennoch arbeitet sie seit dem bei diesem Team, nur um in seiner Nähe zu sein.

Sie hat eine recht schlanke Figur für ihre 1,75 Meter Körperhöhe. Ihre hellbraunen Haare fallen in einer Löwenmähne über ihren Kopf. Ihre Gesichtszüge wirken jünger, als sie wirklich ist. Das meiste ihrer Kraft und Schnelligkeit kommt aus ihren Vercyberungen. Ihre braunen Augen nehmen ihre Umgebung mit einer großen Intelligenz wahr.

Ihre Liebe zu Cruise, die sie im Verborgenen hält, ist ihre treibende Kraft. Sie wird sich jedem entgegenstellen, und sei sie noch so schwer verwundet, der es wagt sein Leben zu bedrohen. Sie will nicht noch jemanden verlieren, und wenn sie dabei drauf geht. Sie ist sonst recht umgänglich und folgt Cruises Befehlen ohne zu zögern. Sie funktioniert wie ein gut geöltes Rad in einem Uhrwerk. Wenn sie jemanden töten soll, tut sie es schnell und für denjenigen nach Möglichkeit schmerzfrei. Wenn sie allerdings mit diesem jemand noch ein Hühnchen zu rupfen hat, dann gnade ihm Gott.

Ihre Fähigkeiten sind ausbalanciert. Sie versteht es genauso gut mit den üblichen Waffen umzugehen, wie sie ihren Nahkampf beherrscht.

ZUSTANDSMONITOR									
Geistig	LEICHTE BETBG.		MITTLERE BETBG.		SCHWERE BETBG.		TÖDL. BETBG.		
	MW +1 INIT -1		MW +2 INIT -2		MW +3 INIT -3				BEW.
Körperlich	LEICHTE WUNDE		MITTLERE WUNDE		SCHWERE WUNDE		TÖDL. WUNDE		
	MW +1 INIT -1		MW +2 INIT -2		MW +3 INIT -3				BEW.

Streak

Auf der Straße aufgewachsen und recht spät in ihrer Pubertät erwacht entging sie einigen Kontrollen ihrer magischen Fähigkeiten. Ein Straßenmagier nahm sie unter seine Fittiche und brachte ihr die Grundlagen der hermetischen Magie bei. Er wollte sie auf einen gemäßigten Weg führen, doch danach stand ihr nicht der Sinn. Sie wollte eine Kampfmagierin werden. Sie suchte lange bis sie einen Magier fand, den sie als würdig erachtete sie auszubilden. Die Ausbildung war lang und hart, doch dann endlich war es vollbracht. Sie war eine Kampfmagierin. Nach einigen Jobs fand sie ihren Weg in Cruises Team.

Sie ist eine 1,80 Normfrau mit langen glatten schwarzen Haaren. Ihre Gesichtszüge zeigen ihre Entschlossenheit, ihren Kampfwillen. Sie trägt normalerweise einen schwarzen Hosenanzug

Cast of Shadows

aus Leder. Dieser ist mit hermetischen Symbolen bestickt, die mit mattschwarzem Faden gefertigt wurden. Sie hat eine schlanke Figur, die durch den Anzug noch betont wird.

Sie ist eine Draufgängerin. Am liebsten würde sie die Sachen mit einer Reihe von Feuerbällen erledigen. Dennoch unterwirft sie sich Cruises Befehlen. Doch sie arbeitet im geheimen an der Übernahme der Führung in dieser Gruppe. Bei einigen Gelegenheiten, wenn sie mit einem anderen Mitglied alleine ist, hat sie schon begonnen die Meinungen der anderen Gruppenmitglieder über ihren Anführer auszutesten. Sie ist sich sicher, daß sie nach und nach an seiner Führungsposition knabbern wird, bis er fällt.

Sie muß mindestens Initiatin ersten Grades sein, denn sie beherrscht auf jeden Fall die Metamagie Cleansing (bereinigt Aurensignaturen). Weitere Metamagische Fähigkeiten enthalten (in dieser Reihenfolge): Centering (Zentrieren), Shielding (verbesserte Spruchabwehr), Reflecting (zurückwerfen von Sprüchen).

Sie hat natürlich eine Reihe von Elementaren auf Abruf auf den Metaebenen. Sie bevorzugt Sprüche mit vernichtenden Effekten, wie elementare Manipulationen, Kampfzauber, einige Varianten von Heilzaubern usw. Sie ist mehr auf Angriff als auf Verteidigung ausgelegt.

sie sich als Norm zu verkleiden, doch wurde er auch schon als Elf oder Ork gesehen.

Warum sich Air diesem Team angeschlossen zu haben scheint ist unklar. Selbst das Team bekommt von ihr normalerweise nicht viel mit. Gelegentlich tauchen Botschaften von ihm auf den Bildschirmen, oder auf irgendwelchen Zetteln auf, liefern weitere taktische Informationen. Das Team betrachtet Air als zuverlässige Rücken- deckung. Schon oft fielen Gegner die der Aufmerksamkeit anderer entgangen waren tot zu Boden als sie versuchten aus dem Hinterhalt anzugreifen. Von allen Teammitgliedern fühlt sich Streak am meisten von Air bedroht. Air's nervtötende Fähigkeit sich irgendwie auch vor astralen Beobachtern verbergen zu können, macht Streak unglaublich nervös. Airs wahre Beweggründe sind unbekannt. Air tötet ohne zu zögern, wenn die Tötung als gerechtfertigt erscheint. Dennoch, wenn es gelingt versucht Air die Gegner zu demoralisieren. Air arbeitet immer für den Auftrag der Gruppe.

Air ist der einzige Charakter in diesem Abenteuer, der als überlegen einzustufen ist. Air ist mindestens ein Initiat zweiten Grades, und beherrscht immer Masking (Maskieren) und Blending (siehe **Anhang C - Magie**). Folgende Adeptenkräfte sind Pflicht für diesen Charakter: Astrale Wahrnehmung, Gesteigerte Heimlichkeit und mindestens vier Level der Kraft Unknown Presence (siehe **Anhang C**) und ein Level von Spider Walk (siehe **Anhang C**).

Air arbeitet immer aus dem Hintergrund, immer leise. Air verwendet nie eine Schußwaffe, tötet lieber mit einem Schwert oder einem vergifteten Pfeil, den er/sie aus einem Blasrohr schießt.

Weitere Metamagien, die Air beherrscht wenn sie höher initiiert sein sollte, beinhalten (in dieser Reihenfolge): Cleansing (Signaturen löschen), Centering (Zentrieren, allerdings nur die erste Stufe für Heimlichkeit und Athletik), Divination (Vorhersagen, um seine Götter zu befragen, was für Gefahren drohen). Airs Fähigkeiten liegen überwiegend im Heimlichkeitssektor. Allerdings ist er auch in der Lage Magschlösser zu knacken und andere Kleinigkeiten zu bewerkstelligen um in Gebäude einzudringen. Air ist auch ein fähiger Giftmischer, in der Lage ihre Pfeile mit schnellwirkenden, tödlichen Giften zu versehen.

Seine Adeptenkräfte sind ansonsten auf Heimlichkeit ausgelegt und sie hat ihre Sinne verstärkt.

ZUSTANDSMONITOR									
Geistig	LEICHTE BETBG.		MITTLERE BETBG.		SCHWERE BETBG.		TÖDL. BETBG.		BEW.
	MW +1 INIT -1		MW +2 INIT -2		MW +3 INIT -3				
Körperlich	LEICHTE WUNDE		MITTLERE WUNDE		SCHWERE WUNDE		TÖDL. WUNDE		BEW.
	MW +1 INIT -1		MW +2 INIT -2		MW +3 INIT -3				

Air

Ihr (sein?) Name kommt von dem was man meistens von ihr mitbekommt - Luft. Ihre Vergangenheit ist ungewiß, genau wie sein Geschlecht. Man weiß lediglich, daß Air irgendwo aus dem asiatischen Sektor gekommen ist. Air ist ein Adept des Unsichtbaren Pfades. und wie es sich für jemanden dieses Pfades gehört ist seine Vergangenheit genauso schleierhaft wie seine Präsenz.

Sollte man Air zu Gesicht bekommen, was selten geschieht, wird er (sie?) stets einen Anzug tragen, der entfernt an die Anzüge der Ninja angelegt ist. Selbst seine (ihre?) Augen sind mit einer, von außen undurchsichtigen, Plast-Platte verdeckt. Ihre (Seine?) Figur ist zu androgyn, als das man Rückschlüsse ziehen kann. Das Team hat sich inzwischen daran gewöhnt, geht davon aus, das Air in der Nähe ist, wenn er/sie/es gebraucht wird. Air verkleidet sich häufig und erscheint sowohl als Mann, wie auch als Frau. Meistens scheint

ZUSTANDSMONITOR									
Geistig	LEICHTE BETBG.		MITTLERE BETBG.		SCHWERE BETBG.		TÖDL. BETBG.		BEW.
	MW +1 INIT -1		MW +2 INIT -2		MW +3 INIT -3				
Körperlich	LEICHTE WUNDE		MITTLERE WUNDE		SCHWERE WUNDE		TÖDL. WUNDE		BEW.
	MW +1 INIT -1		MW +2 INIT -2		MW +3 INIT -3				

Beinarbeit

Mandrake Mining Corp.

Mandrake Mining Corporation ist ein AA Konzern, von dem nach außen hin bekannt ist, daß er sich um Rohstofferschließung in extrem schwierigen Gebieten bemüht. Doch das ist nur die Oberfläche der Aktivitäten, denen dieser Konzern nachgeht. Für seine Muttergesellschaft, Saeder Krupp, hat er noch eine ganz andere Aufgabe. Wo sonst, unter all dem technischen Gerät, daß nötig ist um Bohrungen oder Abtragungen von Rohstoffen durchzuführen, könnte man die Ausrüstung verbergen, die man benötigt um nach Artefakten, ob von echter Macht oder nur Symbolcharakter, zu suchen.

Mandrake Mining Corp. verschleiert seine wahre Aufgabe sehr gut, benutzt normalerweise keinerlei Schattenkräfte um seine Ziele zu erreichen. Der Konzern geht dabei gewohnt skrupellos vor, scheut auch vor Mord und anderen Kapitalverbrechen nicht zurück, um seine Ziele zu erreichen. Da er sich im Einklang mit den Weisungen des Drachen befindet, und die Befehle von oben ziemlich genau befolgt, egal wie unnütz sie erscheinen mögen, gelang es ihm sich durch die schwierigen Wasser der Konzernwelt zu schiffen, ohne Leck zu schlagen.

Der Konzern hat, für einen Großteil der Welt unbekannt, einen großen Teil an magischen Artefakten aus aller Welt zusammengetragen. Zusätzlich wurden noch eine unzahl an Antiquitäten zu Tage gefördert, die für sich alleine bereits einen gigantischen Wert haben.

Der Konzern befindet sich im Aufwind, doch Lofwyr hält seine Hand auf den Kontobewegungen des Konzern, was dafür sorgt, daß dieser Konzern auf ewig eine Marionette des Drachen bleiben wird.

Was herauszufinden ist:

- Mandrake Mining Corp ist ein ziemlich großer Rohstofflieferant. Es handelt sich um eine Tochterfirma von Saeder Krupp.
- Der Konzern ist darauf spezialisiert, die Rohstoffe an besonders unzugänglichen und gefährlichen Orten abzubauen
- Vor kurzem kehrte ein Team dieses Konzerns aus Afrika zurück, wo seltene Mineralienvorkommen geborgen wurden.
- In den Schatten gehen Gerüchte um, daß mehr an diesem Konzern sein muß. Zwar werden nur wenige Runner von dem Konzern angeheuert, doch die Aufträge, die für ihn abgehandelt werden haben selten etwas mit Rohstoffen zu tun.
- Bemerkenswert ist auch, daß dieser Konzern, obwohl er gute Geschäfte abwickelt und seine Kunden stets zufrieden stellt, keinen Gewinn zu machen scheint. Wohin das Geld fließt ist noch ungewiß.
- (Hierfür müssen die Runner wirklich tief Graben und sich dabei fast schon verausgaben) Es gibt allerdings einige Gerüchte in den Schatten, die besagen, daß diese ganze Maschinerie des Konzerns lediglich als Tarnung für eine gigantische Diebstalsmaschine dient. Einige Runner haben sich bereits dahintergeklemmmt um Beweise zu finden, doch bis jetzt ohne Ergebnis.

Snatchers

Charaktere die an Aufnahmen der Runner kommen - sei es indem sie sich die Aufnahmen der Sicherheitskameras aus dem Wohnkomplex von Schmeidenbacher organisieren, oder indem sie sich in den Flughafen-Sicherheitshost decken - könnten auf die Idee kommen Nachforschungen über die Personen in der Begleitung ihrer Zielperson anzustellen. Wie auch immer sie es anstellen, folgendes könnten sie herausbekommen:

Die Kontakte sind sich recht sicher, daß die Frau in Begleitung eines Runnerteams ist, das sich „Snatchers“ nennt. Was ist sonst noch bekannt?

Was herauszufinden ist

- Die Snatchers arbeiten schon seit einiger Zeit zusammen und vollführen Extraktionsjobs.
- Es ist allerdings so, daß nur freiwillige Extraktionen durchgeführt wurden.
- Die Snatchers bestehen aus fünf Personen, zwei Samurai, ein Schamane, ein Decker, ein Rigger.
- Der Rigger ist übrigens neu. Sie mußten ihren alten ersetzen nachdem er sich übernommen hatte.
- Man munkelt sie haben einen Weg gefunden rituellen Spürern zu entgehen. Bis jetzt scheint aber niemand genau zu wissen wie sie es machen.
- Es hat allerdings etwas mit Reisen zu tun. Und mit Australien, da fliegen sie immer mit ihren Schützlingen hin, sagt man.
- Was sie allerdings mit ihnen machen, haben sie noch nicht verraten. Es ist aber wohl was dran, sie wurden noch nie erwischt.

Crimson Sights

Es wird für die Charaktere sehr schwer werden an Informationen über dieses Runnerteam heranzukommen. Lofwyr hat seine Decker angewiesen, die Spuren dieses Teams zu verwischen so gut es geht. Die Runner könnten sich nur für sie interessieren, wenn die sie dem Team gegenüberstanden haben und überleben. Vielleicht haben sie nach dieser Begegnung dann allerdings auch keine Lust mehr sich mit ihnen zu beschäftigen.

Was herauszufinden ist

- Die Crimson Sights sind der inbegriff von Konzernmännern. Sie werden nahezu ausschließlich von einem Konzern angeheuert - Saeder Krupp. Es ist ein vier Mann starkes Team.
- Sie erhalten eine ungeheure Unterstützung, was sie in qualitative Arbeit umsetzen, doch laßt euch nicht täuschen, die Penner sind echte Schweine, sie halten nicht viel davon ihre Gegner überleben zu lassen. Sie nehmen auch Kollateralschäden in Kauf wie nichts anderes.
- Es wird gemunkelt sie hätten ein fünftes Mitglied, doch das kann niemand bestätigen. Bis jetzt hat es noch niemand zu Gesicht bekommen.

Handouts

Die Dossiers



//Dossier Start//

Name: Melanie Schmeidenbacher, Geborene Müller

Personal-Code: MMC-AA-KS-65938841-A-5567/FA546

Alter: 29 Jahre

Geburtsort: Konzernkrankenhaus der hiesigen Ares-Abteilung

Beschäftigung: Sekretärin in der Abteilung für Buchführung

Führungszeugnis: Melanie Schmeidenbacher hat ihre Arbeit stets gewissenhaft und gut abgeliefert. Das Verhältnis zu den anderen Angestellten war gut.

Werdegang: Melanie Schmeidenbacher wurde vor 7 Jahren von der Ares-Corporation abgeworben und unserer Firma zugeführt. Zuvor erhielt sie eine Ausbildung als gehobene Sekretärin, eine Tätigkeit die sie auch bei uns weiterhin fortsetzte.

Eltern: Walther Georg Müller (Vater), Elfriede Magdalena Müller (Mutter), geborene Wamsen. Beides mittlere Angestellte bei Ares. Melanie Schmeidenbacher unterhält weiterhin spor-

radischen Kontakt zu ihren Eltern. Die überprüften Telefonate ließen bisher keinerlei Grund zur Sorge einer möglichen Spionage erkennen.

Ehemann: Hans Schmeidenbacher, Projektleiter im Außendienst

Kinder: Keine.

Blutgruppe: AB, Rhesusfaktor: Positiv

Verfassung: Bei ihrer letzten ärztlichen Standarduntersuchung erwies sich Melanie Schmeidenbachers Gesundheitszustand als völlig unbedenklich.

Körperliche Merkmale: Eine Narbe unter der linken Achselhöhle. Eine kleine Narbe unterhalb des Steißbeins. Eine röntgenologisch erkennbare Fraktur des linken unteren Schienbeines, vermutlich durch einen Sturz in früher Jugend. Frau Schmeidenbachers Gelenke und Fingerknöchel zeigen die Spuren einer grundlegenden Nahkampfausbildung. Diese Ausbildung muß sie erhalten haben, bevor sie unserem Konzern beitrug. Der beobachtende Arzt riet zu einer Observierung von Melanie Schmeidenbacher. Diese Observierung ergab kein Ergebnis.

Psychologisches Gutachten: Melanie Schmeidenbacher ist eine durch und durch unproblematische Frau. Ihre Loyalität zu unserem Konzern ist ungebrochen. Sie wird auch in Zukunft keinerlei Probleme bereiten.

Allergien: Es wurde eine leichte Allergie gegen Hausstaub, sowie eine milde Pelztierallergie festgestellt.

Phobien: Melanie Schmeidenbacher leidet unter einer leichten Arachnophobie.

>>Zusatz Start

Melanie Schmeidenbacher war vor zwei Tagen Ziel einer freiwilligen Extraktion. Wir wissen noch nicht zu welchem Konzern sie übergelaufen ist.

>>Zusatz Ende

//Dossier Ende//



//Dossier Start//

Bezeichnung: A/3-B770a4f6b/NAF-7763

Beschreibung: Das komplett aus einem noch zu bestimmenden schwarzen Mineral gefertigte Fundstück zeigt einen heulenden Wolf. Das Alter des Fundstückes ist noch nicht bestimmt worden wird aber auf 5.000 -6.000 Jahre geschätzt. Das Fundstück ist erstaunlich gut erhalten. Es zeigt keinerlei Kratzer oder andere Beschädigungen. Die Form, und die Darstellung des Wolfes geben zu denken. Zu keiner Zeit waren Wölfe in der Gegend von Nord Afrika heimisch. Wie die Künstler dieses Gegenstandes dieses Motiv wählen konnten ist unklar.

Weiterhin unklar ist die künstlerische Verarbeitung. Das Fundstück scheint aus einem massiven Mineralienblock geschliffen worden zu sein. Allerdings ist über die Verarbeitung der damaligen Kunstgegenstände bekannt, daß kein solcher Vorgang damals bekannt war.

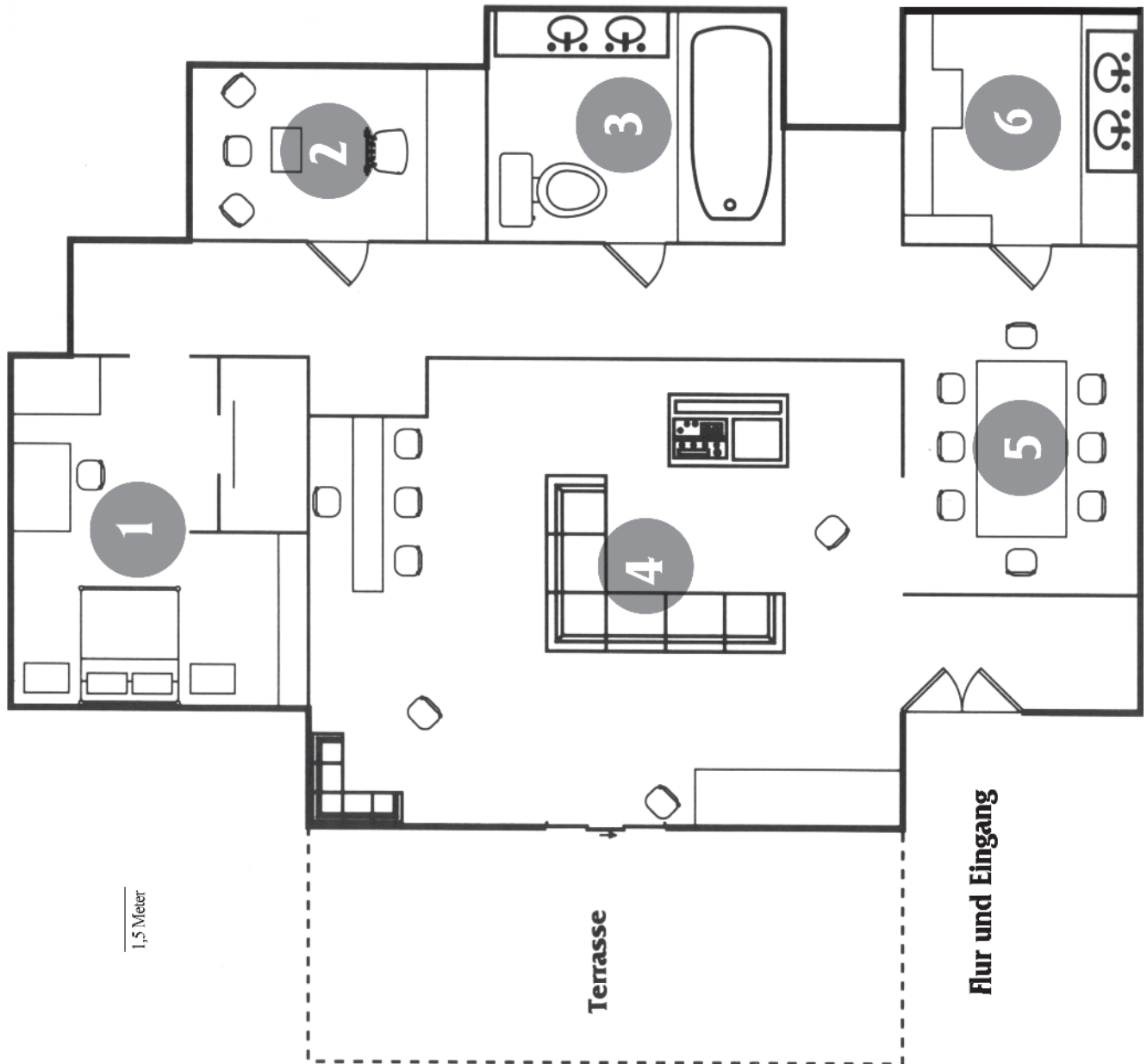
Das Fundstück fand sich unter einer Reihe weiterer Kunstgegenstände in einer Tiefe von 2 Meter 50 in festem Sand.

Verbleib: Nach anfänglicher Analyse und Katalogisierung soll dieser Kunstgegenstand, wie auch zehn weitere an den Mutterkonzern weitergereicht werden.

Zielcode: 6657-3456-A45D6-LFWYR-6785-SDRKRPP-MP

//Dossier Ende//

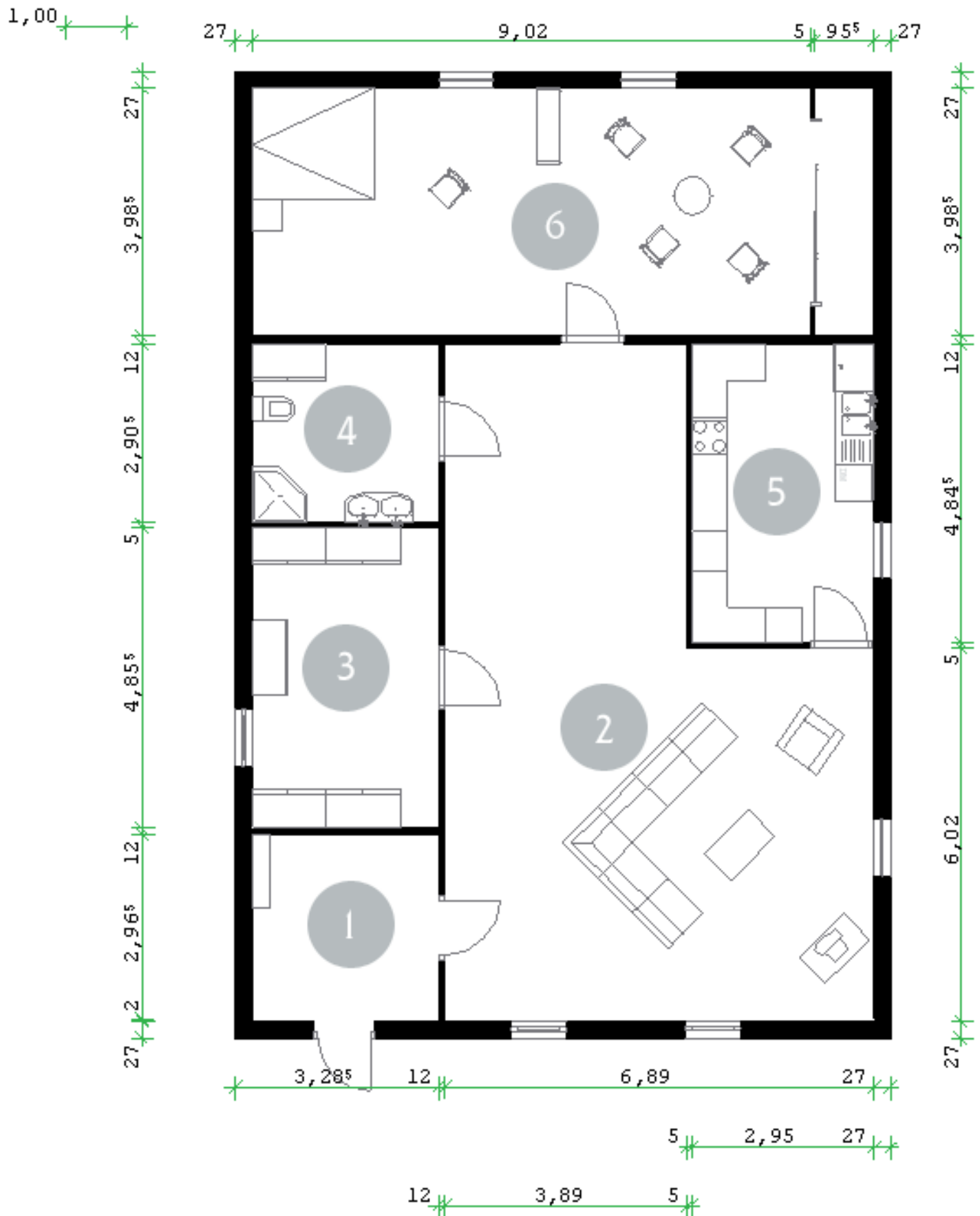
Schmeidenbachers Wohnung



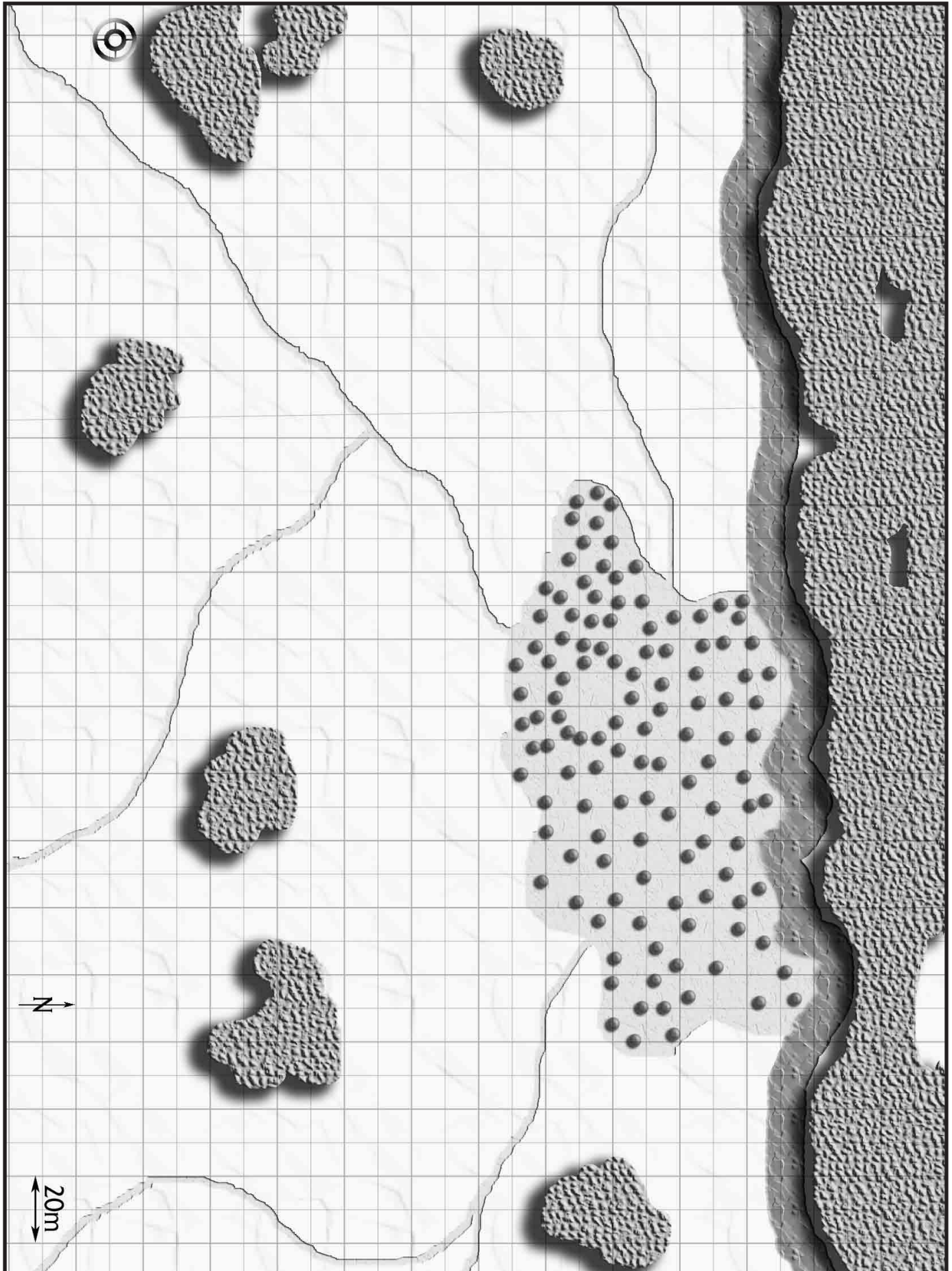
Kapstadt und Umgebung



Die Wohnung von Mr. Smith



Das Dorf und Umgebung



Anhang A

Australische Matrix

RTG	Security	Access	Control	Index	File	Slave
Northern Territory (AU/ NOR)	Orange-4	7	8	9	6	6
Queensland (AU/ QNS)	Green-4	6	7	6	6	6
South Australia (AU/ SOU)	Green-5	7	9	6	6	6
Sydney (AU/ SYD)	Blue-4	5	5	4	4	4
Tasmania (AU/ TAS)	Blue-3	4	5	4	5	3
Western Australia (AU/ WES)	Green-3	5	7	4	5	5

Afrikanische Matrix

RTG	Security	Access	Control	Index	File	Slave
Baule Empire (AF/ BAU)	Blue-3	4	5	4	3	3

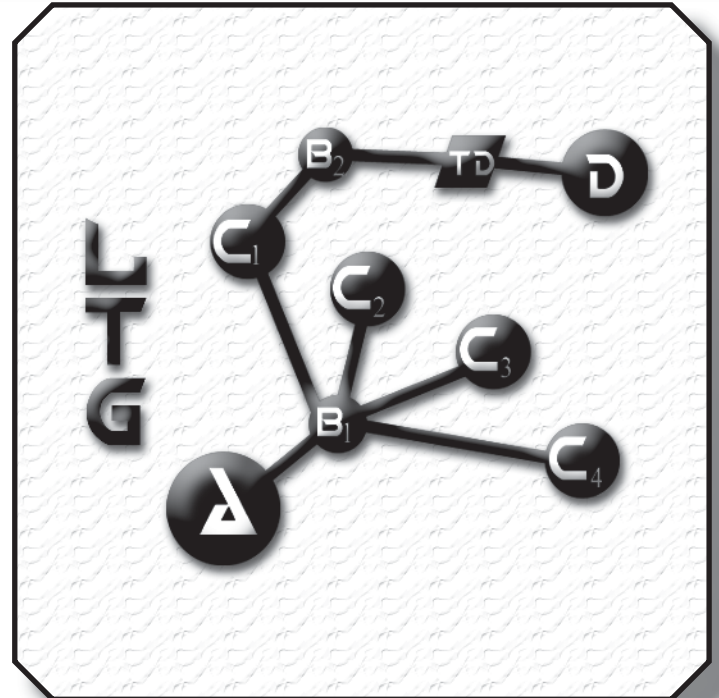
Die Flughafen Hosts

Ich habe mich der Einfachheit entschieden beide Flughafen-Host-Systeme gleich zu gestalten. Sein wir mal ehrlich, abgesehen von den Icons werden die beiden sich im Aufbau nicht unterscheiden.

Die Flughafenmatrix ist durch ihren öffentlichen Host zu erreichen. Dieser befindet sich im jeweiligen LTG der Stadt in der sich der Flughafen befindet, und ist von außen jeweils eine exakte Darstellung des jeweiligen Flughafens. Beide Flughäfen haben eine unterschiedliche Innenausstattung. In beiden finden sich jeweils Landestypische Icons, jeweilige Folklore drängelt sich einem auf (und treibt einen in den Wahnsinn). Die Beschreibungen können so bunt sein wie der Spielmeister es sich wünscht.

Generelles

Die Runner haben Glück. Die Systeme der beiden Flughäfen sind ein wenig veraltet. Daher übertragen sich die Tally's der einzelnen Hosts nicht auf die anderen. Das bedeutet, daß ein Runner der sich in einen Host begibt in dem er noch nicht war, ein unbeschriebenes Blatt darstellt. Die Tally's reduzieren sich jede Stunde, die der Runner nicht im System ist um eins.



Flughafen A

Der öffentliche Host des Flughafens. Hier ist eigentlich nichts ungewöhnliches. Bei netten Icons kann man sich die aktuellen Flugpläne besorgen, einen Flug buchen, all das was der durchschnittliche Flughafenbesucher so in diesem Host sucht. Unglücklicherweise sind die Runner keine gewöhnlichen Besucher.

Blue-5/8/10/10/8/8

Trigger Step	Event
5	Crippler(Evasion)-5
11	Tar Pit-7
18	Tar Pit-5
24	Passive-Alert, Alle Subsysteme +2
30	Crippler(Sensor)-5
37	Ripper(Bod)-5
44	Sparky-5
51	Sparky-9
56	Sparky-7
62	Active-Alert
68	Non Lethal-5
73	Blaster-9
78	Positive Conditioning-9
84	Cyberphobia-5
89	Shutdown
	Time:15
	Final Warning:3

Flughafen B1, B2

Diese beiden Schmuckstücke sind reine Chokepoints, geschaffen um Eindringlingen ein vorankommen so schwer wie möglich zu machen. Decker die sich hier zu lange aufhalten, könnten sich schnell einer massiven IC-Belagerung gegenüber sehen.

B2 enthält eine Falltür, die den Zugang zu Host D ermöglicht. Die Position der Falltür wechselt täglich um 00:00 Uhr Ortszeit. Am besten würfelt man das Subsystem einfach aus. (1W6; 1=Access, 2=Control, 3=Index, 4&5=File, 6= Slave). Das File-Subsystem wird häufiger verwendet, da es noch zusätzlich gesichert ist.

Red-8/14/14/16/13/18

Trigger Step	Event
4	Cripler(Sensor)-10
7	Trace-8
10	Cripler(Masking)-8
13	Trace-8_Trap(Blaster-8)
16	Killer-8
18	Passive-Alert, Alle Subsysteme +2 Killer-8
20	Killer-10_Cascading
24	Sparky-8
26	Probe-8_Trap(Killer-10)
28	Ripper(Sensor)-8
30	Ripper(Bod)-10
32	Blaster-10
36	Active-Alert Killer-8_Shielding
38	Cripler(Masking)-10_Armor
40	Cyberphobia-8_Shifting
42	Non Lethal-10_Trap(Sparky-8)
45	Non Lethal-6
48	Killer-8_Shifting
51	Shutdown Time:16 Final Warning:2
Nasty Surprise:	Pavlov Bomb-6 guarding File-Subsystem

Flughafen C1, C2, C3, C4

Diese vier, wie Büroetagen gestalteten Hosts enthalten die wichtigen, und nicht öffentlichen Daten.

C1: Personalakten und Dienstpläne

C2: Erweiterte Flugpläne, inklusive der Namen, SInS und Platzbesetzungen der einzelnen Passagiere, dazu das Verzeichnis der Gepäckstücke inklusive der beschlagnahmten Gegenstände.

C3: Finanzabteilung

C4: Datenbanken der verschiedenen Geschäfte, die einen Stand auf dem jeweiligen Flughafen haben, inklusive der Autovermietung.

Blue-9/12/12/12/14/13

Trigger Step	Event
6	Trace-6
12	Scout-8_Trap(Blaster-6)
18	Probe-8
23	Trace-8_Trap(Blaster-10)
28	Probe-8_Trap(Killer-6)
33	Passive-Alert, Alle Subsysteme +2
40	Killer-8_Armor
47	Scout-10_Shifting
53	Scout-8_Trap(Sparky-10)
60	Trace-8_Trap(Sparky-6)
65	Active-Alert
71	Sparky-8
77	Blaster-6
82	Non Lethal-8_Cascading
87	Lethal-8_Cascading
92	Scout-8_Shielding
97	Lethal-6
103	Shutdown Time:16 Final Warning:1 Paydata: 1 Stück, Defense: Scramble-6 60MP
Nasty Surprise:	Scramble-6 guarding File-Subsystem

Flughafen D

Der Sicherheitshost. Hier bekommt man neben den gerade laufenden Videoüberwachungen auch die Aufnahmen der letzten Tage, bevor sie in ein abgetrenntes Archiv kommen. Von hier aus kann man auch die Feuerschutztüren und sonstige Sicherheitseinrichtungen steuern.

Green-10/15/18/18/15/13

Trigger Step	Event
6	Probe-6_Armor
11	Tar Pit-8_Shifting
17	Tar Pit-8_Shielding
23	Construct(Scout-6 Probe-6 Crippler(Masking)-8) Hacking Pool:1 Using Combat Maneuvers, have Target Selection
28	Passive-Alert, Alle Subsysteme +2
34	Killer-8_Armor
38	Party Cluster Crippler(Masking)-10_Shifting Tar Pit-2 Killer-8_Armor Own attacks suffer +2 Penalty Incoming attacks suffer a +3 Penalty, unless Area Option is available
42	Blaster-8
48	Ripper(Sensor)-6
54	Active-Alert
58	Construct(Non Lethal-8 Killer-4)_Armor Hacking Pool:1 Using Combat Maneuvers, have Target Selection
63	Crippler(Masking)-8_Shifting
69	Ripper(Masking)-8
74	Killer-8_Shielding
78	Shutdown Time:20 Final Warning:3 Paydata: 4 Stück, Defense: Scramble-8 90MP 90MP 135MP 105MP
Nasty Surprise: Semi-Autonomous Knowbot	

Hosts wurden generiert durch eigenen Host-Generator, ein Word-Plugin.

Anhang B

Gruppe	Tage		Tag X	Tag X+1	Tag X+2	Tag X+3	Tag X+4	Tag X+5	Tag X+6
			Snatchers	Snatchers	Snatchers	Snatchers	Snatchers	Snatchers	Snatchers
Crimson Sights			Die Snatchers landen auf dem Flughafen von Sydney. Sie mieten sich einen Geländewagen und fahren mit einer Campingausrüstung in das Outback.	Sie haben ihre erste Nacht im Outback hinter sich gebracht. Dank Andertons Hilfe haben sie einen Manasturm ausgemacht, dessen äußersten Ausläufer sie nun folgen. Jehove hatte versucht sich in die Matrix des Flughafens zu decken, um die Sicherheitsaufnahmen zu löschen. Allerdings hat er keine Verbindung zu einem Satelliten bekommen. Irgend etwas hat ihn gestört.	Sie folgen dem Manasturm, immer darauf bedacht sich möglichst nur in den Ausläufern aufzuhalten. Anderton bittet die Geister des Landes ihn zu warnen, wenn Gefahr droht. Doch es kommt anders als gedacht, daß Team fährt unvermittelt in den Manasturm hinein.	Sie irren in diesem Manasturm herum, ständig von den „Dingen“ hier drinnen gepiesackt.	Sie können sich endlich aus dem Manasturm befreien. Sie entscheiden, daß diese Tortur mehr als genug war und beschließen nach Sydney zurückzukehren.	Sie kehren nach Sydney zurück und buchen einen Flug nach Kapstadt. Am Abend geht ihr Flug. Vorher informieren sie noch eine ihrer Connections in der Stadt.	Sie landen in Kapstadt und werden von ihrer Connection abgeholt. Sie verbringen die Nacht bei ihm. Er gibt ihnen die Richtung und die Ausrüstung die sie brauchen um den Manaknotenpunkt zu erreichen, den ein alter Schamane verwenden wird um Melanies Aura „von ihrer Vergangenheit zu lösen“, wie er es nennt.
			Streak versucht sich an einem Ritual, mit dem sie die Frau ausfindig machen will. Gleichzeitig kontaktiert der Rest des Teams ihren Auftraggeber, weil sie weitere Informationen brauchen. Gegen Abend wissen sie, daß die Frau auf dem Weg nach Sydney war. Sie nutzen ihre Privilegien und arrangieren einen Flug dorthin, über eine Konzernmaschine.	Streaks Ritual scheitert. Sie kann nicht genau sagen wo sich die Frau befindet. Das Team steigt in seinen Flug nach Australien. Sie informieren ihre Kontakte, daß sie rausfinden sollen, wohin die Frau verschwunden ist.	Sie landen auf dem Flughafen von Sydney. Kurz darauf erhalten sie einen Anruf von ihrem Kontakt. Die Frau wurde in Begleitung von fünf weiteren Personen, wahrscheinlich „freien Agenten“ auf Aufnahmen der Sicherheit gefunden. Die Gruppe hat sich einen Geländewagen gemietet, zusammen mit einer ausgiebigen Campingausrüstung. Zur Zeit wird versucht die Runner zu identifizieren. Das Team mietet sich einen eigenen Wagen mit Campingausrüstung derselben Firma, und stellt dabei fest, das alle Wagen dieser Firma mit einem GPS-Ortungssystem ausgestattet wurden. Ein weiterer Anruf bei ihrer Connection und eine halbe Stunde später haben sie Frequenz des Wagens. Dieselbe Connection hat ein Treffen mit einer Person arrangiert, die den Runner ein Ortungsgerät übergibt. Am Abend ist das Team unterwegs.	Sie verbringen ihren ersten Tag und ihre erste Nacht hier draußen. Gegen Abend erhalten sie einen Anruf. Ihre Connection verrät ihnen, mit welchem Runnerteam sie es zu tun haben. Desweiteren wird ihnen vermittelt, das eine weitere Partei ein drittes Runnerteam auf die Frau und die Antiquität angesetzt hat.	Sie folgen dem Signal des GPS, wissen allerdings nicht, daß durch die Auswirkungen des Manasturms das Signal ein wenig „durch den Wind“ ist. Tatsächlich folgen sie einem Signal, daß bereits einen Tag alt ist.	Das Signal springt plötzlich um, und zeigt wieder auf Sydney. Fluchend drehen sie um. Sie erhalten einen weiteren Anruf, in dem ihnen mitgeteilt wird, das sie von nun an über den Verbleib ihrer Verfolger informiert werden, da der Geldfluß überwacht werde. Von nun an wissen die Sights immer wo sich die Charaktere befinden, zumindest was sie kaufen, und wo sie sich einquartieren. Cruise läßt den Geländewagen seinen eigenen Weg finden, damit sie wieder Zeit gewinnen.	Gegen Nachmittag kommen sie wieder am Flughafen an. Sie eine Mitteilung die ihnen den neuen Zielort der Snatchers nennt. Ihnen wird auch ein Bild der Connection zugespielt, die die Snatchers in Kapstadt getroffen haben. Die Identifizierung der Zielperson läuft. Die Sights buchen eine Prioritäts-Passage auf einem Flug nach Kapstadt, und fliegen noch am Abend los.

Zeitplan

Gruppe	Tag X+7	Tag X+8	Tag X+9	Tag X+10	Tag X+11	Tag X+12
Snatchers	Nach einer erholsamen Nacht in einer der schlimmsten Gegenden von Kapstadt (Sarkasmus, meine Herren) machen sich die Snatchers auf den Weg zu einer kleinen Siedlung, in deren Nähe sich ein Stamm Wakyambi aufhalten soll.	Sie erreichen ihren Bestimmungsort. Mitten in der Savanne, eingerahmt von einem Waldstück finden sie das Dorf, und den Schamanen. Nachdem die Snatchers und die Frau zeremoniell in den Stamm aufgenommen wurden, als Gäste, beginnt ein kleines Willkommensfest. All das wird von den wachen Augen eines Wakyambi-Spähers beobachtet. Er stellt mit Freude fest, daß die Fremden nicht gekommen sind um die Natur zu schädigen. Doch er beobachtet weiter.	Das Ritual des Schamanen beginnt in aller Frühe. Wenn nichts dazwischen kommt wird dieses Ritual jeden Tag, über sieben Tage hinweg wiederholt werden. Die Snatchers selber machen sich an die Absicherung des Geländes. Sie verlassen sich dabei überwiegend auf magische Methoden, da ihnen nicht viel Technik zur Verfügung steht.	Snatchers bewachen weiter das Gelände, als sich plötzlich Feinde einschleichen wollen. Sie schwärmen aus, um sie abzufangen.		
Crimson Sights	Sie erreichen Kapstadt und mieten ein Fahrzeug. Sie haben noch während des Fluges eine Nachricht über die Identität und den Aufenthaltsort der Kontaktperson der Snatchers erhalten. Sie machen sich direkt auf den Weg zu ihm. Bei ihm angekommen, unterziehen sie ihn einem Verhör, nach ihren Maßstäben. Nachdem er sich als sehr widerstandsfähig erwiesen hat, kommt Streak zum Zug und holt sich die nötigen Informationen mittels eines Gedanken-sonde Zaubers. Sie töten ihn, und vernichten seinen Taschencomputer, übersehen aber, daß er ein kleines Notizbuch bei sich trägt, in dem er die wichtigen Daten notiert hat. Sie übernachten in einem Hotel.	Ausgeschlafen machen sich die Sights auf, ihren Weg zu den Koordinaten zu finden, die den Bestimmungsort der Snatchers angeben.	Die Sights kommen am Abend in der Nähe an. Sie wollen keinen Angriff riskieren, der durch unliebsame Überraschungen wie Critter oder dergleichen gestört wird. Darüber hinaus hat Streak eine Astrale Signatur in der Gegend entdeckt, die auf einen Feinde Erkennen Zauber hindeutet. Die Gegner wahren also gewarnt. Sie beratschlagen zuerst über Nacht einen Angriffsplan	Cruise und Helen machen sich auf den Weg in ihrem Fahrzeug, um sich kurz in den Bereich des Wahrnehmungszubers zu begeben. Damit wollen sie die anderen Runner auf sich aufmerksam machen. Kurz danach werden sich Streak und Butch auf den Weg machen um das Zielobjekt zu holen. Der Plan geht soweit auf, doch die Wakyambi mischen sich ein. Der ganze Kampf wird zu einem wahren Chaos als sich Naturgeister erheben, und die beiden Gruppen mit ihren Unfall-Kräften zur Ver-zweiflung treiben. Dennoch, wenn sich keine weitere Partei einmischet, werden die Crimson Sights siegreich sein, wenn gleich die einzelnen Mitglieder relativ schwer verletzt sein werden. Sie haben das Artefakt. Melanie Schneidenbacher ist bei dem Versuch es, als einzige Erinnerung an ihren Mann, zu beschützen gestorben. Die Snatchers wurden ausgelöscht.	Sie kehren nach Kapstadt zurück.	Sie nehmen einen Flug zurück zu ihrem eigentlichen Startpunkt. Kaum das sie am Abend ankommen übergeben sie die „Antiquität“ ihrem Auftraggeber und das Artefakt findet seinen Weg in Lofwys Hände.

Anhang C

Metamagie

Blending

Die Metamagie Blending wurde von einem Clan Adepten in den tiefen der chinesischen Berge entwickelt. Es handelt sich hierbei um eine Erweiterung der Metamagie Maskieren. Diese Metamagie erlaubt es ihrem Anwender seine Aura in den astralen Hintergrund „einzublenden“. Seine Aurenfarben und, man könnte sagen, ihre Struktur werden eins mit dem umgebenden Astralraum. Der einzige Nachteil dieser erstaunlichen Fähigkeit liegt in der Tatsache, dass diese Umwandlung recht langsam von statten geht. Sobald der Anwender mehr bewegt als seine Augen, oder seinen Brustkorb beim Atmen, kann man ihn wieder entdecken. Sobald seine Bewegung stoppt, ist er wieder verschwunden. Natürlich vermeiden es Anwender dieser Metamagie sich zu bewegen, wenn ein anderer ihre Aura sehen könnte. Diese Metamagie wirkt sich auch auf Gegenstände aus, die der Charakter am Körper trägt, sie müssen nur vollständig von seiner Aura (die ein wenig über die Körperbegrenzungen hinausschneit), verdeckt werden. So kann ein eng angelegtes Schwert verborgen werden, aber kein Rucksack, jedenfalls nicht vollständig. Bisher wird diese Metamagie nur von diesem einen Adeptenclan gelehrt, und auch nur an Adepten des Unsichtbaren Weges.

Um Blending erlernen zu können muß man zuerst die Metamagie Maskieren erlernen. Beherrscht man diese, und hat danach Blending gelernt, kann man sich ihrer bedienen. Blending funktioniert von den Regeln her so ähnlich wie Maskieren. Allerdings muß man sich immer absichtlich Blenden. Es ist der selbe Vorgang und der selbe Mindestwurf nötig wie bei der absichtlichen Maskierung. Ist dieser Wurf geglückt, „verschwindet“ der Charakter plötzlich aus der astralen Wahrnehmung. Solange bis er sich wie oben bewegt. Blending funktioniert auch immer nur in einer Umgebung so, wechselt man seine Position, also von einem Raum in den nächsten, oder vom Wald auf eine Lichtung, so muß man sich erneut Blenden. Blending kann von jedem Initiaten durchschaut werden, der Maskieren besitzt. Allerdings muß dieser explizit ansagen, daß er nach jemanden sucht der Blending benutzt. Dazu muß er wissen, dass es Personen gibt die solche Fähigkeiten haben. Die Anwender dieser Metamagie tun ihr bestes um das zu verhindern. Es wird der selbe Test angelegt wie beim durchschauen einer Maskierung, und die erfolge des Blending-Anwenders kommen wie beim Maskieren auf die Mindestanzahl von Erfolgen drauf. Das Durchdringen eines Wards, auch wenn man mit Maskieren seine Aura anpaßt um den Ward zu täuschen, macht Blending solange nutzlos, bis der Anwender es wieder auffrischt. Auch hilft Blending nicht gegen Wahrnehmungszauber. Obwohl die meisten Personen dann vielleicht wissen, daß noch jemand im Raum ist, können sie ihn vielleicht nicht orten. Ihr Wahrnehmungszauber müßte dafür 3 + (Erfolge des Blending-Tests) Erfolge geliefert haben.

Adeptenkräfte

Unknown Presence

Kosten: 1 (Level 1); 0,25/Level (ab Level 2)

Unknown Presence ist die Fähigkeit seinen Körper und alles was dessen Aura komplett bedeckt quasi unsichtbar zu machen. Die Kraft hat in etwa dieselben Auswirkungen wie ein Ruthenium Polymer Anzug. Sie hat allerdings einen Vorteil, sie wirkt auch im Infraroten Bereich. Es gelten dieselben Regeln -vom infraroten einmal abgesehen - wie bei einem Ruthenium Polymer Anzug, was das entdecken des Charakters angeht. Level 1 funktioniert dabei wie ein RP-Anzug mit 4 Bildscannern, jedes weitere Level wirkt sich wie ein weiterer Bildscanner aus. Es gelten die normalen Beschränkungen für Adeptenkräfte.

Spider Walk

Kosten: 0,25/Level

Diese Fähigkeit erlaubt es bereits auf dem ersten Level, sich mit normaler Gehgeschwindigkeit an Wänden entlang zu bewegen. Allerdings kann der Adept nur sein Körpergewicht (ohne jedwede Kleidung, Ausrüstung oder Cyberware) plus 25 Kilo/Level an Kleidung und Ausrüstung halten. Diese Kraft erlaubt es ihm nicht mehr zu tragen als er selbst tragen könnte. Diese Kraft erlaubt ihm nur die nötigen Adhäsionskräfte aufzubringen um dieses Gewicht an der Wand oder Decke zu halten. Auch die Schwerkraft wird durch diese Kraft keinesfalls außer Kraft gesetzt. Wenn der Charakter kopfüber irgendwo hängt, sollten seine Taschen besser geschlossen sein. Der Charakter muß entweder mit dem kompletten Oberkörper oder drei anderen Körperteilen an die Wand drücken, damit die Kräfte ausreichen ihn zu halten. Es genügt also sich flach gegen die Wand zu pressen, oder mit den Fußsohlen und dem Hintern gegen die Wand zu drücken um nicht zu fallen. Die Bewegung geht ähnlich von statten, der Charakter kann immer nur eine Hand oder einen Fuß bewegen, wenn er diese Kraft benutzt. Tut er es nicht, oder wird er gezwungen es nicht zu tun, fällt er.

Andere die versuchen den Charakter von der Wand zu lösen müssen die Adhäsionskräfte der Kraft überwinden können. Grob über den Daumen gepeilt müssen sie stark genug sein das Gewicht, das der Adept an der Wand halten könnte, selbst zu heben. Bei Adepten die diese Kraft sehr hoch haben, soll es schon vorgekommen sein, dass die Arme und Beine noch an der Wand hingen, als sie mit einem Bulldozer von der Wand geholt wurden.