

Die stillste Nacht

Ein Shadowrun-Weihnachtsabenteuer von Leo Lukas

Überarbeitet von Jens Ullrich

PDF Umsetzung von Stefan Ohrmann

Inhaltsverzeichnis

VORBEMERKUNG DES AUTORS	5
Süßer die Glocken nie klingen	5
SAG'S IHNEN INS GESICHT	5
HINTER DEN KULISSEN	6
KEINE PANIK	7
Adeste, Fideles	7
HINTER DEN KULISSEN	7
KEINE PANIK	8
Ihr Kinderlein kommet	8
HINTER DEN KULISSEN	8
KEINE PANIK	9
Vom Himmel hoch, da komm ich her	10
SAG'S IHNEN INS GESICHT	10
AUFHÄNGER	10
HINTER DEN KULISSEN	10
KEINE PANIK	11
Jingle Bells	11
SAG'S IHNEN INS GESICHT	11
HINTER DEN KULISSEN	12
SAG'S IHNEN INS GESICHT	12
HINTER DEN KULISSEN	12
KEINE PANIK	12
Wer klopft an	13
SAG'S IHNEN INS GESICHT	13
HINTER DEN KULISSEN	13
SAG'S IHNEN INS GESICHT	14
HINTER DEN KULISSEN	14
KEINE PANIK	14
Lasst uns froh und munter sein	14
AUFHÄNGER	14
HINTER DEN KULISSEN	15
IM SANATORIUM	15
DR. JENNEWIN	15
FAITES VOTRE JEUX!	15
DIE KELCHALM	16
WEITERE EVENTS	16
KNARREN!	16
TAKE FIVE. PAY SEVEN	16
BEIM PRAX	17

NEUTRALER BODEN	17
SANDRA YAOKE	17
REGINA UND YURI	18
DIE „KRENBEITLN“	18
DIE SCHÜTZENKOMPANIEN	18
Still, still, still	18
HINTER DEN KULISSEN	18
KEINE PANIK	19
Macht hoch die Tür, das Tor macht weit	20
SAG'S IHM INS GESICHT	20
HINTER DEN KULISSEN	20
SAG'S IHM INS GESICHT	20
HINTER DEN KULISSEN	20
KEINE PANIK	21
Leise rieselt der Schnee	21
SAG'S IHM INS GESICHT	21
HINTER DEN KULISSEN	21
KEINE PANIK	22
Heidschi Bumm Beidschi Bumm Bumm	22
HINTER DEN KULISSEN	22
SAG'S IHM INS GESICHT	23
HINTER DEN KULISSEN	23
WAS WIRKLICH GESCHAH	23
KEINE PANIK	23
Kratz die Krümel zusammen	24
HINTER DEN KULISSEN	24
KARMA	25
Personen	25
WALTER „FATBOY“ GRONLNG	25
DR. PAUL ISAIA GRAM	25
IMMACULATA ZIMMERMANN	25
LEIF O BRIAN	25
DER NETTE HERR ANDREAS VON „EUROTOURS“	26
SANDRA YAOKE	26
SERAPHIM (2)	26
LAURENZ HÖRTNAGEL	26
VITUS	26
IGNAZ	26
HIAS	27
WEITERE BANDITEN (5)	27
BELIEBIGER ZWERG NAMENS KATHOLNER	27
WALTRAUD „WALLY“ RENOLDNER	27
RAINARD „YETI“ MESSNER	27
DR. ANASTASIUS JENNEWIN	28

MÖGLICHER GEGNER BEIM „KTTZBÜHLER NACHTLAUF“	28
PETRUS RAPPENGLÜCK	28
RAPPENGLÜCKS „BUCKEL“ (4)	28
PETER PRAXMAIER II.	28
TYPISCHER HOOLIGAN	28
SERAPHIM-RIGGER	29
REGINA TSCHURTSCHENTHALER (KI-ADEPTIN)	29
YURT ALMOG	29
TYPISCHES MITGLIED DER SCHÜTZENKOMPANIIE	29
WÄCHTER IM NAZARENER-HOSPIZ	29

VORBEMERKUNG DES AUTORS

Ich persönlich find's beim Lesen von Abenteuern immer schade, daß die Zusammenfassung am Anfang schon die meisten Pointen der Story vorwegnimmt. Ich habe deshalb versucht, dieses Abenteuer so zu schreiben, daß es beim ersten Durchlesen auch für den Spielleiter spannend ist und die Auflösung und Zusammenfassung nach hinten gestellt. Es beginnt jedenfalls in einer beliebigen Stadt in der ADL ...

Süsser die Glocken nie klingen

SAG'S IHNEN INS GESICHT

21. Dezember, 15 Uhr. Ein furchtbar öder Nachmittag in einem furchtbar öden Winter in dieser furchtbar öden Stadt. So kurz vor Weihnachten ist natürlich nie viel los. Nur die Eierköpfe machen sich im Kongreßzentrum wichtig, aber die sogenannten „Adventgespräche“ werden von Cross Applied Technologies veranstaltet, und das bedeutet: Security by Seraphim, also besser nicht einmal anstreifen. Die kleine Kebabbude, in der ihr euren Schmidt treffen sollt, liegt ohnehin bedenklich nahe am Kongreßzentrum, und entsprechend genau habt ihr die Gaststube nach dem Betreten gecheckt. Da ist aber nichts: Öde Musik dudet aus kaputten Lautsprechern, aus der Küche stinkt es verbrannt (und öde), und der Gesichtsausdruck des Kellners ist wie das Wetter draußen: Grau, benebelt und, ja genau: öde. Ihr verteilt euch strategisch um einen Ecktisch, von dem aus ihr das ganze gähnend leere Lokal überblicken könnt. Falls euer Schmidt - er nennt sich laut Angabe des Fixers, der das Treffen eingefädelt hat, „Johannes“ - nicht der traurige halbtote Gummibaum neben dem Eingang ist, hat er Verspätung. Na super

Im Fernseher über der Theke läuft ein Regionalprogramm. Furchtbar öde: „... bla bla bla schließe ich mich der einhellenigen Meinung meiner Kommentatorenkollegen an: Der, wenn auch heftig umstrittene, Höhepunkt der diesjährigen ‚Adventgespräche‘ zum Thema ‚Matrix und Magie - Unvereinbar oder doch verwandt?‘ war zweifellos der Beitrag von DDr. Paul Isaia Gram. Inhaber des Lehrstuhls für Thaumaturgische Psychotherapie an der Universität Wien.“ Ins Bild kommt ein hochgewachsener Mensch mit einem ... dings. wie heißt das doch gleich ... ah ja, Monokel, danke, Chummer. Ein Monokel, heutzutage! Sag

ich doch: Die spinnen, die Ösis! Schwer zu schätzen, wie alt er ist, aber jedenfalls grauemiert und so glatt rasiert, daß sein arrogant vorgeschobenes Kinn bläulich schimmert. „Die gewagten Thesen, die Prof. DDr. Gram, unterstützt von seinen Assistenten Immaculata Zimmermann“ - das gibts doch nicht, wie heißt die Alte? - „und Leif O'Brian vor dem Kongreß vertreten hat, werden sicher noch wochenlang für heiße Diskussionen und bla bla bla ...“

Diese Immaculata ist deutlich jünger, hat ein eher derbes, bäuerlich wirkendes Gesicht. Der Dritte, ein Elf, sieht aus als hätte er einen Hangover, der sich gewaschen hat: eingefallene Wangen, blutunterlaufene, wäßrige Augen - was immer der in letzter Zeit zu sich genommen hat, billig war es sicher nicht. Die Tür geht auf, und herein wälzt sich der fetteste Ork, den ihr je gesehen habt. Vierhundert Zentner ist das Mindeste. Dabei kann der Typ, seinem speckig glänzenden Gesicht nach, höchstens achtzehn, maximal zwanzig sein. Er trägt einen Maßanzug - feines Tuch, alle Ehre - und eine Duftwasserwolke, die euch fast den Atem verschlägt. Unsicher, linkisch, schwer atmend schiebt er sich an euren Tisch, stößt mit seinem unglaublich dicken Bauch einen Stuhl um: „Entschuldigung, ich ... äh ... heiße Walter, aber ihr ... Sie ... können mich Fatboy nennen, das bin ich gewohnt... Ist Johannes schon da?“

(nach einigen Minuten der Verwirrung) Plötzlich geht ein Ruck durch Fatboys Körper. Seine schwammigen Gesichtszüge werden auf einmal schärfer, seine Schweinsaugen klarer, auch seine Fistelstimme hat jetzt Druck, Gewicht, ja geradezu Autorität: „Ich bitte meine Verspätung zu verzeihen. Mein Name ist Johannes. Kommen wir zur Sache.“

.....

HINTER DEN KULISSEN

Fatboy (alle NSC-Statistiken siehe im Anhang) hat keine Ahnung, warum er hierher gekommen ist. Er war auf dem Kongreß, weil er sich hobbymäßig sowohl für die Matrix als auch für Magie interessiert (falls ihn jemand askennt: Er besitzt nicht den Funken eines magischen Talents), als ihn plötzlich das unerklärliche Verlangen überkommen hat, in genau dieses Lokal zu gehen und nach „Johannes“ zu fragen. Sein voller Name ist Walter Groning, und das sollte bei deinen Runnern - spätestens nach einer Intelligenz-Probe (4) - eine Glocke läuten lassen: Die Gronings sind eine der reichsten Familien der Stadt.

Fatboy ist nicht dumm, sogar manchmal regelrecht witzig und schlagfertig. Er sollte den Runnern irgendwie sympathisch sein, obwohl ihnen seine körperliche Unbeholfenheit, seine Naivität was Schattenläufe betrifft, und sein gelegentliches Stottern, wenn er aufgeregt ist, immer wieder mal ziemlich auf die Nerven gehen sollten. Er leidet unter einer mysteriösen Krankheit, die auch die zahlreichen teuren Spezialisten, die seine Familie in den letzten Jahren konsultiert hat, nicht heilen konnten. Diese Krankheit, deren Namen er sich nicht merken kann, ist für seine Konzentrationsstörungen und seine Fettsucht verantwortlich; in letzter Zeit hört er auch manchmal „Stimmen“. All das beunruhigt ihn aber herzlich wenig; er ist ein fröhliches und, wie wir bald merken werden, erfreulich großzügiges Gemüt. Koste die Verwirrung - weder Fatboy noch die Runner wissen, warum sie sich hier getroffen haben - so lange wie möglich aus. Dann ergreift „Johannes“ Besitz von Fatboys Körper.

Falls jemand unterhalb der fünften Initiationsstufe den verwandelten Fatboy askennt, kann er/sie astral keinerlei Veränderung an ihm feststellen: Johannes kann sich furchterregend gut maskieren. Falls deine Runner Erbsenzähler sind, laß sie würfeln, bis ihnen die Hände abfallen. Allerhöchstens ist ein dünner Faden erkennbar, der von Fatboy durch die Kunststofffüße ins Nirgendwo führt. Etwaige zur Verfolgung ausgeschickte Hilfsgeister kehren nie mehr zurück. Höher Initiierte (du solltest vielleicht etwas weniger freigiebig mit Karmapunkten sein ...) oder besonders Hartnäckige erhalten, sobald sie sich mit Johannes im Astralraum anlegen, eine Ohrfeige mit einem Schadenscode von 12 S Betäubung. Der hier spielt in der Champions League, Chummer.

Johannes, der sehr bestimmt, manchmal abgehackt und ein wenig gehetzt spricht, bietet den Run-

nern eine Summe, die so hoch ist, daß sie über Fatboys schwitzendem Schädel unweigerlich eine Weihnachtsmannmütze erscheinen sehen, für die Erfüllung folgenden Auftrags:

Sie sollen „den jungen Herrn Groning“ nach Österreich begleiten, in den Tiroler Nobelfremdenverkehrsstadt Kitzbühel, wo sich Walter einer mehrtägigen Behandlung unterziehen wird (falls Fatboy nicht dazugekommen ist, von seiner Krankheit zu erzählen, tut dies jetzt Johannes). In etwa einer Woche müßten sie mit dem dann hoffentlich auf dem Weg der Besserung befindlichen Millionenerben wieder wohlbehalten zurück sein. Dreißig Prozent der Summe sowie ein erkleckliches Spesenkonto führt Fatboy mit sich, den Rest gibt's, wie üblich, nach erfolgreicher Ausführung.

Johannes ist eher kurz angebunden, steht offenbar unter Zeitdruck. Wenn die Runner wissen wollen, warum Johannes diese ungewöhnliche Form des Treffens gewählt hat und wer oder was er ist, antwortet er: „Stellen Sie sich vor, ich sei eine Art ... Mentor dieses armen Jungen und nicht sehr wohlgelitten bei seinem Vater. Es bleibt ihnen unbenommen, bis zum Abflug nach Tirol Nachforschungen anzustellen, doch erwähnen Sie meinen Namen gegenüber der Familie bitte auf keinen Fall. Behalten Sie Walter ab sofort in Ihrer Obhut. Ich muß Sie jetzt verlassen, werde mich aber bei Zeiten wieder melden. Vergessen Sie nicht das alte weihnachtliche Sprichwort 'Geschenkten Rentieren schaut man nicht ins Maul!'“ Dann ist da noch die Andeutung eines heiseren Lachens - und wieder Fatboys ursprüngliches, zwinkerndes, hilflos lächelndes Mondgesicht. Als Fatboy, der das Gespräch als durchaus angenehmen Traum erlebt hat, in seinen Taschen kramt, findet er zu seiner eigenen Überraschung eine Bestätigung für einen Untersuchungstermin morgen, 22.12., 14 Uhr im „Sanatorium Semmelweis“ in Kitzbühel, Hornweg 2; desgleichen einen MagSchlüssel für ein Schließfach am Flughafen, Reservierungsbelege für den Abendflug (19 Uhr) der „Tyrolian Air“ nach Kitzbühel und für jeden Runner einen Ebbie mit dem vereinbarten Vorschuß. Er kann sich nicht erklären, wie all das in seine Taschen gekommen ist, hatte aber in den letzten Tagen mehrere „Blackouts“, nach denen er an anderen Orten wieder zu sich kam.

Fatboy ist, nicht zuletzt wegen der offensichtlich magischen Vorgänge, von der ganzen Sache begeistert, spricht von einem „guten Geist der Weihnacht“ und freut sich schon sehr auf die Alpen.

KEINE PANIK

Abgesehen davon, daß mit Johannes keinerlei Verhandeln möglich ist - die Summe sollte auch so die Ohren der Runner zum Klingeln bringen -, dürfte hier nicht viel passieren. Mach klar, daß Fatboy über schier unerschöpfliche Mittel verfügt und damit keineswegs kleinlich umgeht, daß also nur absolute Vollidioten

so blöd wären, eine Kuh vorzeitig zu schlachten, die derart viel Milch geben kann. Die Runner sollten im Gegenteil die Begegnung mit Fatboy und den Auftrag von Johannes als eine Art Weihnachtsgeschenk des Spielleiters betrachten. Falls SINlose Existzen für Österreich gefälschte Identitäten benötigen, hat Johannes auch daran gedacht, soll heißen: Fatboy hat sie bereits in der Tasche.

Ädeste, Fideles

HINTER DEN KULISSEN

Natürlich werden einigermaßen erfahrene Runner die Zeit bis zum Abflug (Einchecktermin ist 18 Uhr) für Recherchen via Kontakte oder Matrix nutzen. Dabei können sie - je nach geeigneten Connections, gutem Rollenspiel und erfolgreichen Gebräuche-Proben - Folgendes In Erfahrung bringen:

Fatboy ist gerade 17 geworden und tatsächlich der zukünftige Erbe des beachtlichen Groning-Vermögens. Auch die Beschreibung seiner Krankheit stimmt. Einer der Spezialisten hat sie als „Unidentifizierte Drüsen-Dysfunktionalität mit Pseudopsychotischen Anomalien“ (yo: bla bla bla) bezeichnet. Seine Eltern weilen gerade auf Urlaub in Neuseeland und sind dort nicht erreichbar

(Diese Information kann auch über einen geeigneten Spruchzauber verifiziert werden. Fatboys Willenskraft ist normalerweise 2. Sollte ein Schlaumeier allerdings auf den Gedanken kommen, ihm ein Papier Marke „Ich überschreibe hiermit mein gesamtes Hab und Gut Herrn/Frau ...“ vorzulegen, steigt sie schlagartig auf 8, abgesehen davon, daß es rechtlich keinerlei Gültigkeit hätte. Zur Not kann auch Johannes sich nochmals manifestieren und die Runner entsprechend einschüchtern.)

Der Vermittler, über den das Treffen vereinbart wurde, hat das am gestrigen Abend erfolgte Kontaktgespräch routinemäßig aufgezeichnet, wie üblich ohne Bild. Die Stimme, die sehr sachlich und kompetent, doch etwas gehetzt wirkt, ist als die Stimme Fatboys erkennbar. Der Sprecher erkundigt sich nach einem guten, schlagkräftigen Team (falls die Gruppe das Abenteuer „Trügerischer Frieden“ in WuWe 45 gut gemeistert hat, ergänzt er, „womöglich mit Erfahrung

auf dem Gebiet des Fremdenverkehrs und der High Society“). Nachdem der Schieber die Runner vorgeschlagen und ihre Anzahl genannt hat, wird das Treffen um 15 Uhr vereinbart.

Das Sanatorium Semmelweis in Kitzbühel besitzt europaweit einen guten Ruf als exklusive und sehr teure Privatklinik und ist (unter anderem) auf Grenzfälle der Cybertechnologie ebenso spezialisiert wie auf Eingriffe bei Magiern. Falls jemand den Namen Gram ins Spiel bringt: Mit den Forschungen des Wiener Professors, wie überhaupt mit der sogenannten „David Singer-Schule“ (siehe dazu das Quellenbuch „Walzer, Punks und Schwarzes Eis“), hat das Sanatorium definitiv nichts zu tun.

Über eine magische Wesenheit, die sich „**Johannes**“ nennt, ist in der hiesigen, aber auch in der österreichischen Schattenszene nichts bekannt.

Allerdings hat die Familie Groning in den ersten beiden Lebensjahren ihres einzigen Kindes Walter - lange vor dessen Goblinisierung und den ersten Anzeichen seiner Krankheit - ein Kindermädchen namens **Johanna Schmidt** beschäftigt, das unter tragischen Umständen ums Leben gekommen ist. Unbestätigten Gerüchten nach soll das bei einem Lawinenunglück in den Dolomiten passiert sein (diese Info sollten die Runner unbedingt bekommen).

Walter Groning ist normalerweise nie ohne seine „Gouvernante“, sprich **Leibwächterin**, Martha Budzinski unterwegs (sie wird um 17.22 in einer Toilette des Kongreßzentrums tot aufgefunden, an ihrer eigenen Zunge erstickt).

Falls die Runner auf die Idee kommen, von hier aus Zimmer in Kitzbühel zu reservieren, ist das technisch problemlos möglich. Im Sanatorium ist erst ab

morgen ein Bett für Walter Groning verfügbar, aber das über die Matrix sehr gut erreichbare Reisebüro „Eurotours“ in Kitzbühel ist äußerst fix, sogar, wie die Runner erstaunt herausfinden sollten, der drittgrößte Reiseveranstalter Europas! Allerdings ist Kitzbühel so gut wie ausgebucht. Alle im selben Haus unterzubringen, ist dem freundlichen Herrn Andreas bei „Eurotours“ deshalb unmöglich; schlußendlich gibt es ein Doppelzimmer im „Hotel Tiefenbrunner“ (Vorderstadt 3) und für den Rest entsprechend viele Zweier- bzw. Dreierzimmer in der „Pension Rosi“, etwas außerhalb (Oberaignweg 103).

Die Reservierung kann nur über Fatboys persönlichen Ebbie, also auf den Namen Groning, erfolgen. Wenn die Runner nicht daran denken, um so besser.

Ihr Kinderlein kommt

HINTER DEN KULISSEN

Wenn die Runner keine gröberen Blödheiten begehen, verläuft das Einchecken ereignislos. Das Schließfach am Flughafen enthält Fatboys Skiausrüstung und einen Kitzbüheler Fremdenverkehrsprospekt; er freut sich darüber wie ein Schneekönig. Die Sicherheitsvorkehrungen sind relativ locker, vercyberte Charaktere haben keine Probleme; handelsübliche Waffen oder Sprengstoff kommen freilich nicht in Frage.

Das Flugzeug der „Tyrolian“ ist in bester Verfassung, aber klein und eng. Fatboy schmökert begeistert in seinem Prospekt und schwärmt pausenlos wie ein seliges Riesenbaby vom „schönsten Weihnachtsgeschenk seit Jahren“. Unter den 16 Passagieren befinden sich, mit einer Intelligenz (3) Probe leicht identifizierbar, auch Gram und seine beiden Assistenten sowie (in den Sitzreihen zwischen dieser Gruppe und den Runnern) drei wie Kon-Anstellte gekleidete Gestalten, zwei bullige Männer mit Bürstenhaarschnitt und eine großgewachsene Japanerin, die nach einer Intelligenz (5) Probe aufgrund ihrer dezenten Anstecknadeln als Seraphim (der Geheimdienst des Cross-Konzerns, siehe WuWe 46) identifizierbar sind. Die beiden Männer schotten Gram, der in einem Magazin liest, höflich, aber bestimmt vor etwaigen Neugierigen

KEINE PANIK

Alle Informationen in diesem Abschnitt können die Runner auch später in Kitzbühel bekommen, und sei es über einen Anruf zuhause. Falls sie in den Stunden bis zum Abflug lieber Winterkleidung und Skiausrüstung (eventuell auch AktivSofts „Skifahren“ oder „Bergsteigen“) einkaufen wollen, zeigt sich der bestens gelaunte Fatboy durchaus generös.

Das Kitzbüheler RTG der Matrix ist opulent gestaltet und quillt in den öffentlich zugänglichen Bereichen geradezu über vor herrlichen Landschaftsskulpturen und alpinem Brauchtum. Dahinter jedoch lauert Eis, blanke und gefährlicher als auf der Olympia-Bobbahn.

Was immer die Runner sonst noch in ihrer Heimatstadt unternehmen - laß sie ruhig ein wenig brillieren dabei! An Bord der „Tyrolian“ sollte die Stimmung dann deutlich angespannter werden...

ab. Leif O'Brian dreht sich kurz nach dem Einsteigen zur Seite und schläft bis zur Landung durch.

Eine Intelligenz (8) Probe oder der erfolgreiche Einsatz eines Wanzenscanners (4) offenbart, daß der sehr gemütlich wirkende Geschäftsmann im Trachtenanzug unmittelbar in der Reihe vor den Runnern - er hat nichts mit Gram zu tun - die einzelnen Gespräche im Flugzeug, von allen anderen unbemerkt, mit einem winzigen Richtmikrofon abhört. Zwischendurch bestellt er immer wieder Enzianschnaps. Falls er bemerkt, daß ein Runner auf ihn aufmerksam wird, fragt er diesen freundlich in breitern Tirolerisch; „Trincken Sie einen mit, Herr Ckollege?“

Um zu erkennen, daß alle drei Wissenschaftler starke Magier sind, ist eine erfolgreiche Aura lesen (12) Probe notwendig. Jegliche astrale Betätigung erregt Grams Aufmerksamkeit. Er winkt kurz danach Sandra Yaoke, die weibliche Seraphim, zu sich und flüstert ihr etwas ins Ohr. Sie tritt mit sehr geschmeidigen Bewegungen zu den Runnern und fragt mit wohl modulierter Stimme: „Entschuldigen Sie, daß ich störe, aber ich fliege zum ersten Mal zum Skifahren nach Tirol. Können Sie mir eventuell ein paar Tips geben?“ Sandra will den Runnern nur ein wenig auf den Zahn fühlen, herausfinden, ob sie ein Sicherheitsrisiko dar-

stellen. Nach einer erfolgreichen Gebräuche Konzerte (5) Probe läßt sie „unter uns“ durchblicken, daß Sie und ihre beiden Kollegen von Cross als Eskorte für die berühmten Wissenschaftler abgestellt wurden; sie haben sie auch bereits in Wien abgeholt und zum Kongreß begleitet, eine bei Cross durchaus übliche Vorgangsweise. Natürlich will sie im Gegenzug wissen, warum die Runner nach Kitzbühel fliegen, und ob ihr Begleiter wirklich „der junge Groning“ ist (was immer die Runner darauf antworten, mach dir betont unauffällig Notizen hinter deinem Spielleiterschirm).

Immaculata Zimmermann geht nach dem Bordmenü - es gibt echten Tiroler Schinkenspeck - auf die Toilette und könnte in der Nische davor eventuell in ein kurzes Gespräch verwickelt werden. Gutes Rollenspiel und eine Charisma (6) Probe könnten sie zu folgenden Aussagen verleiten:

Erfolge Ergebnis

- 0 „Por favor, jque a mi no me molesten!“ (Bitte, belästigen Sie mich nicht!)
- 1 „Werden Sie Weihnachten auch in Kitz verbringen? Wir freuen uns schon sehr auf ein paar Tage Entspannung, die letzten Monate waren wirklich äußerst anstrengend.“
- 2 „Oh, Sie interessieren sich für die Forschungen von Professor Gram? Waren Sie auch auf dem Kongreß, haben Sie unseren Vortrag gehört? - Doch doch, wir sind Thaumaturgen, auch wenn man es uns nicht ansieht, aber das ist ja gerade das Besondere an der David Singer-Schule. Wir haben einen psychoanalytischen Zugang zur Magie, wir brauchen keine seltsamen Formeln, Amulette oder halbvergammelte Hasenpfoten. Das hören natürlich viele Kollegen nicht gern, Sie haben die Aufregung am Kongreß ja mitbekommen.“
- 3 „Durch diesen Ansatz sind natürlich auch Matrix und Astralraum theoretisch kompatibel. Schließlich sind beide letztlich Ausdruck des kollektiven Unterbewußten. Wenn Sie mir Ihre Adresse geben, maile ich Ihnen gern die neuesten Arbeiten des Herrn Professors.“

Jeden Versuch, sie magisch zu sondieren, wehrt Immaculata mit einem lächelnden „Aber ich bitte Sie, lieber Kollege!“ ab. Unmittelbar danach wird sie von Gram gerufen und setzt sich wieder zu ihm.

Nach etwa einer Stunde Flugzeit ertönt eine Durchsage: „Hier spricht ihr Kapitän. Wir überqueren in Kürze den Alpenhauptkamm. Wegen der in dieser Jahreszeit häufig auftretenden arkanen Phänomene ist mit starken Turbulenzen zu rechnen. Bitte bleiben Sie auf Ihren Plätzen und legen Sie die Sicherheitsgurte an. Aufgrund unserer ausreichenden Flughöhe besteht kein Grund zur Besorgnis. Ich danke für Ihr Verständnis.“ Tatsächlich wird die Maschine mehrmals so stark durchgeschüttelt, daß sich auch die Stewardes kaum auf den Beinen halten kann. Gelegentlich, wenn die Wolken aufreißen, können aus den Fenstern blickende Passagiere seltsame Phänomene beobachten: Felszinnen, die in blauviolette Flammen gehüllt sind, rotgoldene glühende Bergseen, schemenhafte Gestalten, die in wahnsinnigem Tempo über ein Hochplateau jagen, einmal eine riesige gespenstische Leuchterscheinung, die eine wie eine Hand geformte gewaltige Nebelfahne nach dem Flugzeug ausstreckt. Dabei ertönt ein kaum hörbares und dennoch durchdringendes Heulen. Charaktere, die eine Essenz (9) Probe nicht bestehen, erleiden für den Rest des Fluges Anfälle von Todesangst, Atemnot und Schüttelfrost. Auch etliche andere Passagiere sind offen bar davon betroffen, allerdings nicht Gram, Immaculata, Leif, die Seraphim, der bereits ziemlich betrunkene Tiroler Geschäftsmann und der selig schlafende Fatboy. Laß die Runner außerdem bei jedem Luftloch Konstitution (3) Proben machen (Dermalpanzerung o.a. zählt natürlich nicht). Falls ein Charakter einen Wurf nicht schafft, muß er sich übergeben; die Stewardes eilt dann zu ihm und bemuttert ihn röhrend, was ihm ordentlich peinlich sein darf.

KEINE PANIK

Mach die Runner mit dem Herumreiten auf Kleinigkeiten wie, wo das Handgepäck verstaut wird, daß Fatboy nur in den Sitz paßt, nachdem beide Lehnen abmontiert worden sind, wer sich auf die verbliebenen 15 Quadratzentimeter neben ihn quetschen muß etc., ein bißchen nervös. Gib acht, daß ihre Gespräche untereinander wirklich nur im Flüsterton ablaufen, wenn sie nicht die Aufmerksamkeit anderer Passagiere erregen wollen, und so weiter. Falls eine Auseinandersetzung mit den Seraphim oder dem spionierenden Geschäftsmann droht, kommen die Ansage des Kapitäns und die Mana-Phänome einfach etwas früher.

Laß dich auf keine Diskussionen bezüglich der Essenz-Probe ein - die Erwachten Alpen beherbergen eben

ganz spezielle magische Entitäten.

Vom Himmel hoch, da komm ich her

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Als die Maschine knatternd und bockend im Schneegestöber nieder geht, scheint es zuerst, als würdet ihr mitten in einen Berg hinein donnern. Im letzten Moment öffnet sich ein breites Tal, das von einem auf einem Hügel liegenden, von Millionen kleinen Lämpchen beleuchteten Städtchen dominiert wird. Auch die Skipisten an den links und rechts aufragenden Berghängen sind bunt beleuchtet. Ein winziger Flughafen, eine viel zu kurze Landebahn, das kann nie und nimmer gut ausgehen ...

Puh. Du wischst dir den Schweiß von der Stirn, blickst dich verstohlen um, ob auch niemand deine Panik bemerkt hat. Noch in der Ankunftshalle sind deine Knie wie aus Gummi. Verdammmt, warum sind hier nirgends Taxis angeschrieben? „Ckann ichch Ihnen behilflichch sein?“ Der Geschäftsmann im Trachtenanzug, der eine Reihe vor dir gesessen ist, grinst jovial, reibt sich die rote Schnapsnase und röhrt in seinem kehligen Dialekt, der sich anhört, als würde er bei jedem „k“ oder „ch“ Walnüsse in seinem Rachen zermalmen: „Ich dencke, Sie werden auchh so wie ichch in die Stadt müssen. Mein Schwager hat einige von seinen Pferdeschlittentacksis draußen stehn. Darf ichch sie mitnehmen?“

AUFHÄNGER

Das hier ist Mitteleuropa, und doch sollte Kitzbühel den Runnern fremd, aufregend exotisch, zugleich beunruhigend unvertraut erscheinen - und das liegt nicht nur am vielen Schnee. Spätestens seit (wie Fatboy seinem Prospekt entnehmen kann) Nord-, Ost- und Südtirol 2048 zum „Freiland Tyrol“ wiedervereinigt worden sind und weitgehende Autonomierechte erhalten haben, kochen die Tiroler ein sehr eigenes Süppchen. Kitzbühel wiederum ist einer der traditionsreichsten, berühmtesten und mondänsten Skiorthe der Welt. Einerseits betont es seinen dörflichen Charakter mit den uralten Bauern- und Bergknappenhäusern, andererseits ist das „Stadtel“ (Städtchen), dessen zwei Haupt-

straßen „Vorderstadt“ und „Hinterstadt“ genannt werden, durchaus mit der City einer Weltmetropole vergleichbar, was Geschäfte, Lokale und Publikum betrifft. Hey, in der „Zoe-Sportalm“-Boutique mit dem handgeschnittenen, vergoldeten Eingangstor kann man schon mal auf Maria Mercurial treffen (sie besitzt ein Chalet im Ortsteil Oundhabing, das früher einmal einem Fußballer gehört hat, einem gewissen Beckenbauer)! Da hier alle entweder Trachten- oder Skimode tragen, läßt sich für Neulinge wie die Runner praktisch nie mit Bestimmtheit sagen, wer der Weltstar, der Bodyguard, der Tir-Prinz oder der Zuhälter ist.

Nur die Skilehrer lassen sich an ihren knallroten Anoraks mit dem Abzeichen der „Roten Teufel“ einigermaßen deutlich erkennen. Alle Einheimischen sind hoch professionell und bemühen sich nach Kräften, urig und vertrauerweckend zu wirken. Aber auch in Kitz sind die Schatten finster, und deutlich kälter als anderswo ...

HINTER DEN KULISSEN

Das Flugzeug landet mit leichter Verspätung um 22.13 Uhr am Flughafen, der zwischen Kitzbühel und St. Johann liegt. Gram und seine Entourage werden von einem ganz in dunkelbraunes Leder gekleideten Rigger abgeholt und brausen in einem Luftkissenfahrzeug in die Nacht davon (Verfolgung unmöglich). Falls die Runner von ihrer Heimatstadt aus Hotelzimmer reserviert haben, wartet ein vollbärtiger Zwerg in Lederhosen mit einem großen, deutlich lesbaren „Groning“-Schild auf sie. Er schiebt den Geschäftsmann unsanft zur Seite. „Fahren S' ja nie mit den St. Johanner Pferdeschlitten“, grinst der muskulöse Zwerg, als er den Runnern hilft, Fatboy in einem großen, acht Personen fassenden Schneemobil zu verstauen, „dös sind olles Raubmörder!“ Er heißt Franz Katholner und fährt mit ihnen etwa zehn Minuten durch die dunkle, verschneite Winterlandschaft, bis sie vor sich ein abgestelltes, kleineres Schneemobil und dahinter zwei gestikulierende Gestalten sehen. Gehe zur Szene mit Wally

und Yeti in „Wer klopft an“.

Falls die Runner das Angebot des Tiroler Geschäftsmanns annehmen, gehe zu „**Jingle Bells**“. Falls nicht, verabschiedet er sich mit einem freundlichen: „Na, vielleicht lauft ma sichch ja wieder über'n Weg!“ und steigt in den Schlitten. Auf ein Zeichen von ihm fahren alle Pferdeschlitten weg.

letzt haben die Runner ein gewisses Problem, nämlich kein Quartier und kein Fahrzeug. Sie sind über 6 km vom Zentrum Kitzbühels entfernt, knapp 4 km von St. Johann. Telefon und öffentlichen Matrix-Zugang gibt es in der Halle, aber bei der Adresse des Sanatoriums Semmelweis läuft nur eine Aufzeichnung „Wir sind ab morgen 6 Uhr früh wieder für Sie erreichbar“, und die „Eurotours“-Touristeninformation (siehe „**Adeste, Fideles**“) kann nach 22 Uhr keine Zimmer mehr vermitteln, erst wieder ab morgen Mittag. Herr Andreas kann immerhin, falls die Runner ihn darauf ansprechen, ein Schneemobil schicken, das sie nach Kitz bringt; vielleicht finden sie ja irgendwo noch plötzlich frei gewordene Plätze (solche werden von den Hotels nicht mehr gemeldet, weil die Nachportiere hoffen, sie als „Stundenzimmer“ wesentlich teurer verkaufen zu können). Das Schneemobil muß per Ebbie (Lesegerät neben dem Matrix-Anschluß) im Voraus bezahlt werden, außerdem wird ein Nacht- und Gefahrenzuschlag verrechnet (falls die Runner das Fatboy erledigen lassen, mach dir „unauffällig“ Notizen).

Das Schneemobil, in dem mit einiger Mühe alle Platz finden, kommt nach einer halben Stunde. Die Fahrerin, eine gutgebauten, aber brummeligen, eher kurz angebundene Orkfrau, nennt sich Wally. Gehe weiter zu „Wer klopft an“.

KEINE PANIK

Matrix-Runs gegen den Flughafen, das Sanatorium, „Eurotours“ oder beliebige Hotels bringen nichts ein oder enden für den Decker böse. In dieser Gegend ist soviel Geld im Umlauf, die können es sich leisten, die ICes bei Novatech maßanfertigen zu lassen.

Falls die Runner zu doof sind, bei der Tourist Information anzurufen, können sie den Tip auch von den drei Zwergen erhalten, die das gesamte noch anwesende Flughafenpersonal darstellen. Es handelt sich um die Familie Sepp, Josefa und Pepperl Katholner, die im Flughafengebäude wohnen und sowohl tagsüber das Buffet als auch für den Nachtflug die Flugsicherheit betreiben. Falls die Runner im Flughafen übernachten wollen, sind die Katholners vehement dagegen („Das ist bitteschön gegen die Vorschrift“) und nicht einmal mit einem kleinen Vermögen bestechbar. Sie verfügen über ein Alarmsystem, das binnen weniger Minuten die Schützen Kompanie (siehe „**Laßt uns froh und munter sein**“) auf den Plan ruft, sowie über zwei Zweisitzer-Ski-Doos (eine Art Schnee-Mofa auf Kufen), die aber für Zwerge ausgelegt sind und Fatboy definitiv nicht transportieren können. Sollten die Runner sich zu Fuß auf den Weg machen, na dann viel Spaß! Schick ihnen unterwegs so viele alpine Critters (siehe SRII oder „Paranormale Tiere Europas“ bzw. „Critter“), wie dir einfallen! Wenn sie Richtung St. Johann unterwegs sind, warten nach etwa 2 km die (von den Katholners informierten) Schlittenkutscher auf sie; gehe zu „**Jingle Bells**“. Stapfen sie nach Kitzbühel, treffen sie nach etwa 3 km auf ein abgestelltes Schneemobil und die Szene mit Wally und Yeti in „Wer klopft an“.

Jingle Bells

SAG'S IHNEN INS GESICHT

„Laurenz Hörtnagel ist übrigens mein Name, angenehm!“ sagt der stark nach Schnaps riechende Geschäftsmann. „Ich arbeite für Swarovski, Sie wissen schon, Glassteine, Zielfernrohre und so. Haben sicher schon vom ‚Greifenauge‘ gehört, gell?“ Er zwinkert vielsagend, während er euch zu einem Seitenausgang führt, wo ihn drei Kutscher in dick wattierten Anoraks begrüßen. „Das ist mein Schwager Vitus. Der junge

Herr Groning fährt am besten mit ihm, er hat die geräumigste Kutsche. Wir anderen verteilen uns auf die Schlitten vom Ignaz und vom Hias.“

Mühsam hievte ihr Fatboy in die Kutsche, wo er von Vitus in dicke Decken eingepackt wird. Auch ihr deckt euch gut zu, und los geht's mit Peitschengeknall und Glöckchengeklirr. Einige hundert Meter nach dem Flughafen kommt ihr zu einer Abzweigung. Ein Wegweiser zeigt links St. Johann, rechts Kitzbühel. Vitus, der voranfährt, lenkt seinen Schlitten nach links.

HINTER DEN KULISSEN

Falls die Runner Einspruch erheben, beruhigt sie der leicht lallende Hörtnagel und meint, daß in Kitz um diese Zeit sowieso kein Quartier zu bekommen sei. Außerdem liegt St. Johann näher, und dort habe er Verwandte, die die Gruppe gerne aufnehmen. Falls sie fragen: Auch mit Waffen könne er sie dort versorgen.

Falls den Runnern auffällt, daß Hörtnagel Fatboys Namen kennt, meint er beiläufig, den habe er wohl im Flugzeug aufgeschnappt, nimmt einen tiefen Zug aus einem Flachmann und bietet auch den Runnern davon an. Ein Charakter mit den Fertigkeiten oder Wissenssofts „Gebräuche (Alpen)“ oder „Volkskunde (Alpen)“ (siehe das Quellenbuch „Walzer, Punks und schwarzes Eis“) könnte mit einer erfolgreichen Probe (4) feststellen, daß Hörtnagels Dialekt kein hiesiger ist, sondern nach Innsbruck oder in den Westen Tirols gehört. Die Kitzbüheler reden eher wie Salzburger. Darauf angeprochen, meint Hörtnagel, seine Familie sei „vor 15 Jahren zugereist“.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Nach einiger Zeit windet sich die tief verschneite Straße durch ein unbeleuchtetes Waldstück. Von fern ist Wolfsgeheul zu vernehmen. Die Kutscher zünden weitere zusätzliche Laternen an und vergrößern den Abstand zwischen den Schlitten. „Es gibt ein Wolfsrudel in der Gegend, das ein wahnsinniger Mauracher, das ist ein Ortsteil von da drüben, so halb und halb dressiert hat“, erklärt Hörtnagel und tippt sich an die Stirn. „Gemeingefährlicher Typ, nennt sich ‚Yeti‘. Das viele Geld hat bei nicht wenigen von den hochnässigen Kitzbühlern die Sicherungen durchbrennen lassen.“ Die Straße macht eine scharfe Linkskurve. Mitten in der Kurve hält euer Kutscher plötzlich die Pferde an. Von den Schlitten vor und hinter euch ist nichts zu sehen und zu hören.

Auf einmal hält Hörtnagel eine schwere Glock-Pistole in der Hand. Kein Funken Gemütlichkeit ist mehr in seinen Augen zu erkennen. „Sorry, Chummers“, sagt er völlig dialektfrei: „Hier ist für euch Endstation.“

Hinter den Schneewächten kommen zwei grimmige Gestalten mit Sturmgewehren zum Vorschein.

HINTER DEN KULISSEN

Hörtnagel und seine „Schwager“ sind typische Abgreifer, wobei Hörtnagel, der oft mit der „Tyrolian“ fliegt, mögliche Opfer abcheckt und seine Bande, offiziell alles brave Schlittenkutscher, dann via internes Funkgerät informiert. Er hat bereits unmittelbar nach der Landung Fatboys Identität und die der Runner überprüft und will diese jetzt von Fatboy trennen, um ihn dann ungestört ausnehmen zu können. Nach verschollenen Schattenläufern kräht in Tirol kein Hahn, und wenn er Fatboy leergemolken, aber unversehrt, seinen Eltern zurückbringt, springt wahrscheinlich sogar noch eine Belohnung heraus.

Falls sich doch ein Runner zu Fatboy in die erste Kutsche gezwängt hat, versucht Vitus ihn mit einem Betäubungsschlagstock auszuknocken und mit Fatboy davonzufahren. Du hast also mindestens zwei, eventuell sogar drei simultan ablaufende Gefechte, die sich erst am Ende, möglicherweise nach einer kurzem Verfolgungsjagd mit Pferdeschlitten, zu einem finalen Shootout vereinen. Have Fun! Die Bande hat keinen magisch Begabten dabei, aber außer Hörtnagel und den Kutschern waren noch insgesamt fünf weitere Kerle, darunter ein Troll, im Wald versteckt. Paß ihre Fertigkeiten und Bewaffnung deiner Runnergruppe und deren Ausrüstung an! Es sollte durchaus kein Spaziergang sein, die Banditen zu überwältigen, deine Charaktere sollten aber hinterher auch nicht allesamt im Koma liegen. Laß die Runner nach Ende des Kampfes eine Zeitlang überlegen, was sie nun tun sollen.

Vielleicht wollen sie ja mit den Pferdeschlitten weiterfahren (mindestens einer sollte jedoch im Kampf irreparabel beschädigt worden sein). Das kann aber nur mit den entsprechenden Fertigkeiten ohne Blessuren abgehen. Egal wie, und egal, welche Richtung sie einschlagen, stoßen sie nach einiger Zeit auf die Szene mit Wally und Yeti in „Wer klopft an“.

KEINE PANIK

Sollten die Runner zu unterliegen drohen, hast du zwei Möglichkeiten:

Einerseits kann Wally mit dem Schneemobil aus Richtung St. Johann kommen und mit ihren Fertigkeiten (und notfalls einem im Kofferraum montierten LMG) die Runner heraushauen. Die Kitzbüheler sind mit den St. Johannern seit je her spinnefeind, und auf die Ergreifung der Hörtnagel-Bande ist sogar eine Belohnung ausgesetzt. Falls die Runner nach

den schlechten Erfahrungen mit Hörnagel auch Wally gegenüber mißtrauisch sind, hat sie einen Ausweis der weltberühmten Skischule „Die Roten Teufel“ und, wenn's denn sein muß, ein Satelliten-Uplink, mit dem sie den netten Herrn Andreas bei „Eurotours“ erreichen kann, der für sie bürgt.

Sie macht sich - gegen den üblichen Fahrpreis -

erbötig, die Gruppe nach Kitzbühel zu bringen; gehe weiter zu „**Wer klopft an**“.

Andererseits könnte auch Johannes Besitz von Fatboy ergreifen. Wen immer Fatboy danach drei Sekunden lang anstarrt, der fällt würgend um und erstickt an seiner eigenen Zunge. Das würde ich mir aber besser für später aufheben.

Wer klopft an

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Das Schneemobil kommt wegen des vielen Neuschnees und zahlreicher Verwehungen nur langsam voran.

Immer wieder brüllt der Motor ohrenbetäubend auf, weil die Ketten durchdrehen. Plötzlich bleibt es ganz stehen, der Motor stirbt ab. Wally flucht leise. Die Straße ist durch zwei umgestürzte Baumstämme blockiert. Davor steht ein sehr großgewachsener Mann, der trotz der Eiseskälte nur eine kurze Lederhose und ein ärmelloses, vorne offenes Holzfällerhemd trägt. Seine breite Brust ist stark behaart, seine buschigen Augenbrauen sind über der Nase zusammen gewachsen.

„Scheißel“, stößt Wally zwischen den Hauern hervor. „Hört mir gut zu, ich sag's nur einmal. Das da ist persönlich, mischt euch ja nicht ein, kapiert? Bleibt schön brav hier drin im Warmen sitzen, dann kann euch nichts passieren!“ Sie stellt den Kragen ihres roten Anoraks hoch, atmet tief durch und steigt aus. Geht zu dem Mann. Redet mit ihm, gestikuliert heftig. Durch das Heulen des Sturms dringen nur Wortfetzen ins Fahrzeug: „.... mich in Ruhe, Yeti, ich hab dir gesagt, es ist aus ...“

Der Mann umfaßt ihre Schultern mit seinen behaarten Pranken. Sie windet sich los, schlägt ihm ins Gesicht.

Ihre Nagelmesser hinterlassen blutige Furchen auf seinen Wangen. Er lacht auf, zornig, grollend, wobei seine Stimme immer tiefer wird. Seine Nase tritt hervor, wird zu einer Schnauze mit Reißzähnen; der Stoff des Hemdes zerreißt, dann auch das Leder der Hose ... Wie hat Wally ihn vorhin genannt? „Yeti“ - ???

HINTER DEN KULISSEN

Tja, Rainhard „Yeti“ Messner ist ein Bären-Gestaltwandler (siehe „Critter“ oder „SR-Kompendium“), und er wird gerade zum Berserker. Er hat Wally schon lange umworben, anfangs mit einem gewissen Erfolg, aber schließlich sind seine Lebens- und vor allem Eßgewohnheiten sogar der wirklich taffen Bergführerin zu steil geworden. Sie hat ihm den Laufpaß gegeben, was Yeti aber nicht auf sich sitzen lassen will. Er hat sie nun einmal zum Fressen gern ... Wally wehrt sich nach Kräften, aber der Bär ist ihr über. Spätestens, wenn er ihr den Oberschenkel aufschlitzt, sollten die Runner eingreifen. Falls sie zu leicht mit ihm fertig würden, ruft Yeti ein von ihm halb dressiertes Rudel von 3W6 Wölfen zu Hilfe. Er kämpft bis zum Tod.

Nach ihrer Rettung kann Wally zu einer wichtigen Connection für die Runner werden, obwohl sie ihre Erleichterung hinter ihrer ruppigen Art zu verbergen versucht: „Was mischt ihr euch ein, Trotteln, ich wäre schon auch selbst mit ihm fertig geworden!“

Falls ein Runner ihre Wunden versorgen will, läßt sie das nur unter Protest zu; im Schneemobil befindet sich ein MedKit (3).

Wally setzt die Runner im „Stadtel“ ab - das war schließlich so vereinbart, und außerdem will sie auf schnellstem Weg nach Hause. Wenn du allerdings das Abenteuer ein wenig abkürzen willst, läßt sie vorher ihre Verbindungen spielen und bringt die Runner nach ein paar über den Funk des Schneemobils geführten Gesprächen zuerst, falls nötig, zu Dr. Jennewein und dann ins „Hotel Tiefenbrunner“ und zur „Pension Rosi“ (in diesen Fällen gleich weiter mit „**Laßt uns froh und munter sein**“) Die folgende Passage kannst du ihnen so oder so vorlesen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Das „Stadtel“ ist von unzähligen kleinen Glühbirnen erleuchtet, in Wirklichkeit noch kitschiger als im Prospekt, und pulsiert jetzt, kurz vor Mitternacht, vor Leben. In manchen schmalen Gassen schieben sich die einzelnen Touristengruppen nur mühsam aneinander vorbei. Wow! Schau einmal, Chummer - sieht der da, am Glühweinstand, nur so aus wie Joe Venski, oder ist er's wirklich? Und war das da hinten nicht Toni Gandler, der Olympiasieger? Stimmt, '46 hatten die hier ja die Winterspiele, jetzt weißt du, woher du den Namen Kitzbühel kennst!

Über einem scheinbar ganz aus Gold bestehenden Schindeldach leuchtet ein Schild „Casino“. Fatboy flippt fast aus, als er das sieht. Du hast plötzlich das Gefühl, zur genau richtigen Zeit am genau richtigen Ort zu sein. Wenn hier in Kitz nicht dicke Kohle zu holen ist, wo sonst?

HINTER DEN KULISSEN

Leider sind die Runner immer noch auf Herbergssuche und Fatboy ist schon ziemlich müde. Laß sie bei sovielen Hotels anklopfen, wie dir Spaß macht

(einige Namen im Zentrum: „Goldener Greif“, „Kitzbüheler Hof“, „Sporthotel Reisch“, „Schwarzer Adler“, „Weisses Rössl“). Alle sind voll belegt, da hilft kein noch so dicker Ebbie. Wenn die Runner bereits vor dem Flug angemessene Kleidung eingekauft haben, sind die Nachportiere deutlich freundlicher; wenn sie nach den vorangegangenen Kämpfen noch abgerissener als sonst daherkommen, sehen sie zwar nobel darüber hinweg, behandeln die Runner aber mit deutlich spürbarer Herablassung, ja geradezu Verachtung.

KEINE PANIK

Wenn du dem grausamen Spiel ein Ende machen willst, führe sie zu guter Letzt ins „Hotel Tiefenbrunner“, mitten im Zentrum. Dort ist tatsächlich ein Doppelzimmer frei, und der Nachportier kann weitere Schlafgelegenheiten in der „Pension Rosi“ organisieren.

Wenn die Runner, frustriert von den Hotels, ihr Glück in einem der vielen Lokale versuchen wollen - Fatboy, der jetzt schon ziemlich quengelt, ist schwer dagegen -, such dir im folgenden Kapitel ein hübsches aus.

Lasset uns froh und munter sein

AUFHÄNGER

Nach den bisherigen Aufregungen haben sich die Runner eine ruhige Nacht verdient. Die kriegen aber nur die zwei, die im „Tiafinger“ (wie das Hotel Tiefenbrunner von den Einheimischen genannt wird) untergebracht sind. Das ist ein traditionsreiches Viersternhotel, das vor weit über hundert Jahren in die Flanke des Hügels hinein gebaut wurde, auf dem das „Stadtel“ liegt. Deshalb gibt es neben dem Haupteingang, der direkt auf die „Vorderstadt“ führt, nicht nur drei Ober-, sondern auch drei Untergeschosse, in dem letzten sich der Nebeneingang am Fuß des Hügels („Im Gries“) befindet. Das Zimmer ist im ersten Obergeschoß, mit Blick in die „Vorderstadt“, aber dank der Schallschutzfenster ruhig und sehr komfortabel.

Etwas anders die „Pension Rosi“. Etwa zehn Fahrminuten vom Zentrum entfernt, in Oberaignen, gibt's hier Rustikalität pur. Und das heißt (leider) auch: Je-

den Abend Hüttaudi! Die Besitzerin, die natürlich (in sechster Generation) Rosi heißt, hält sich für eine begnadete Jodlerin und führt das bei jeder Gelegenheit vor. Wer hier vor drei Uhr morgens schlafen will, hat Pech gehabt, Freunde.

Am nächsten Tag scheint aber trotzdem die Sonne, und in der unwirklich klaren Luft zeichnen sich, wohin man auch blickt, prachtvolle Landschaftskulisse n ab. Die Schneekristalle funkeln trotz aktivierter Blitzkompensatoren derart gewaltig, daß man gar nicht anders kann als tief einzutauen und auszurufen: Ja, das ist ein Leben!

HINTER DEN KULISSEN

Im Sanatorium Semmelweis (unweit des Zentrums) werden Fatboy und seine Begleitung am nächsten Tag um 14 Uhr freundlich empfangen. „Der junge Herr Groning“ wird gründlich untersucht, anschlie-

ßend schlägt Oberarzt Dr. Diepold für 16 Uhr eine Operation vor, in der Fatboy mehrere kleine Cyberimplantate eingesetzt bekommt, deren Wirkungsweise am ehesten mit der eines Reflexverstärkers verglichen werden kann, nur daß eben seine Drüsenkrankheit damit unter Kontrolle gebracht werden soll. Fatboy ist dafür. Der an sich sehr teure Eingriff ist bereits im Voraus bezahlt worden (und zwar mit Fatboys Ebbie). Da die Heilung magisch unterstützt wird, sollte Fatboy in zwei Tagen, also am Abend des 24., voraussichtlich nach der Visite um 17 Uhr, wieder entlassen werden können.

Bis dahin geschieht (scheinbar) nichts Entscheidendes. Laß die Runner genießen, was sie für bezahlten Urlaub halten, und baue von den folgenden Ideen diejenigen zu größeren Episoden aus, die dir für deine Gruppe am geeignetsten erscheinen. Nach ungefähr der Hälfte der Begegnungen oder etwa ab Mittag des 23. beginne mit „**Still, still, still**“.

IM SANATORIUM

Wenn medizinisch versierte Runner bei der Operation oder den Nachbehandlungen dabei sein wollen, lehnt dies Dr. Diepold unter Hinweis auf Betriebsgeheimnisse kategorisch ab. No way, Chummer. Der OP ist aus demselben Grund mit einer undurchdringlichen magischen Barriere gegen Beobachter aus dem Astralraum abgesichert. Zur Not manifestiert sich Johannes und erklärt, das sei schon okay so. Falls die Runner eine Wache vor dem OP bzw. vor oder in Fatboys Einzelzimmer plazieren wollen, kein Problem.

Außer normalem Krankenhausalltag passiert bis zum Nachmittag des 24. („**Macht hoch die Tür**“) gar nichts, allenfalls könnte sich für einen Runner oder eine Runnerin ein Flirt mit einer Krankenschwester bzw. einem Jungarzt ergeben (wenn deine Gruppe das will, spiel zwischendurch ein bißchen „Klinik unter Tannen“). Die Operation verläuft plangemäß, danach ist Fatboy bis 22 Uhr narkotisiert und schlafst anschließend bis 10 Uhr morgens durch. In der Zeit bis zum Entlassungstermin ist er guter Dinge, klagt gelegentlich über leichte Bauchschmerzen, aber das ist normal, wie Dr. Diepold erklärt. In Fatboys Aura zeichnen sich nach der Operation „Verschmutzungen“, also Implantate, in seinem ausladenden Bauchbereich ab - na logo.

DR. JENNEWIN

Falls die Runner irgendwann einen Schattendoc brauchen, werden sie von Wally oder anderen, mit denen sie sich anfreunden konnten, an Dr. Anastasius Jennewein verwiesen. Er ist eigentlich schon im Ruhestand, kann aber wegen seiner Spielleidenschaft immer wieder etwas Geld brauchen. Seine (offiziell geschlossene) Ordination liegt „Im Gries“ auf Hausnummer 32, also nicht weit vom Hotel Tiefenbrunner. Da Dr. Jennewein ein gewisses Alkoholproblem hat, würfelst du bei jeder seiner medizinischen Handlungen 1W6. Bei einer 1 haut er fürchterlich daneben. Laß dir was Nettes für den jeweiligen Patienten einfallen!

FAITES VOTRE JEUX!

Das Casino liegt in der „Hinterstadt“ und ist täglich ab 19 Uhr voll von gutbetuchten Gästen. Außer an Automaten, Blackjack- und Roulettetischen Geld zu verlieren oder zu gewinnen können die Runner hier Dr. Jennewein antreffen. Hauptevent ist die Österreichische Meisterschaft im Poker, die am 22. und 23. ausgetragen wird. Das Publikum favorisiert den Vorjahrssieger, den Kitzbühler Gastronomen Peter Praxmaier II. (siehe unten „Beim Prax“).

Skifahren, Carven, Snowboarden, Cyboarden (für Leute mit Smartverbündungen oder Riggersteuerungen), „Figln“ (Firngleiten) oder was dir sonst einfällt - Kitz bietet alles, auch Langlaufloipen und die Möglichkeit zu Skitouren am Fuß des „Wilden Kaisers“. Die „Streif“, die weltberühmte Abfahrtsstrecke vom Hahnenkamm, ist allerdings nicht präpariert und deshalb gesperrt, aber die zahlreichen anderen Pisten am „Kitzbühler Hörn“, am „Steinbergkogel“ etc. warten begierig auf Flachländer ohne entsprechende Fertigkeiten. Selbst wenn die Runner diese besitzen (oder als AktivSofts noch in der Heimatstadt oder jetzt hier in Kitzbühel erworben haben), rede ihnen unbedingt einen Skilehrer ein (s. Walzer, Punks ...). Der Mann/die Frau ist sein/ihr Geld wert. Übrigens ist auch Wally bei den „Roten Teufeln“. Wenn die Runner sie aus unvorhersehbaren Gründen noch nicht kennengelernt haben sollten, wäre das eine gute Gelegenheit (auch, um eventuell die Szene mit Yeti nachzutragen). Mach die Abfahrten lustig und spannend (s. Walzer, Punks ...; die Regeln sind auch für alle anderen Wintersportarten adaptierbar), aber nicht allzu wild (das kommt noch). Wenn sich die Runner einigermaßen geschickt anstellen, schenk ihnen sofort wirksame Kar-

mapunkte für die entsprechende Fertigkeit. Hej, es ist Weihnachtszeit! Auch Flirts mit anderen Teilnehmerinnen des jeweiligen Kurses bzw. Skilehrerinnen, ja sogar mit Wally sollten durchaus drinnen sein.

DIE KELCHALM

Auch eine tolle Rodelstrecke gibt es, und zwar in etwa 6 km Entfernung vom Zentrum. Man läßt das Fahrzeug an einem Parkplatz stehen, an dem ungefähr 20 Einsitzer-Rodelschlitten aufgestapelt sind, nimmt sich je eine Rodel, steigt damit gute eineinhalb Stunden bis zur „Kelchalm“ auf, nimmt dort eine kräftige Jause und den einen oder anderen Zirbenschnaps zu sich und fahrt dann - hurra die Garns! - auf blankem Eis zurück hinab ins Tal. Auch dabei könnte Wally mit von der Partie sein.

Auf der Kelchalm können die Runner, wenn du willst, unerwartet auf einen alten Feind aus einem früheren Run treffen (schon langsam müßte klar sein: Hier kann JEDER auftauchen), dadurch wird die Abfahrt auf den Rodeln noch um einiges interessanter.

WEITERE EVENTS

Permanente Christkindlmärkte sowie Weihnachtsmänner und -engel an allen Ecken und Enden sind ja wohl selbstverständlich. Da könnten sich freilich auch Taschendiebe herumtreiben ...

Falls die Runner Hörtnagels Offert am Flugplatz abgewiesen haben, könnten sie an einem anderen Tag dennoch mit den Pferdeschlitten fahren wollen. Modifiziere in diesem Fall „**Jingle Bells**“ entsprechend, laß aber statt Wally im Notfall die Schützenkompanie (siehe weiter unten) eingreifen. Am Nachmittag des 22. oder 23. (deine Entscheidung) findet der von über hundert Fernsehstationen in der ganzen Welt live übertragene „Kitzbüheler Nachtlauf“ statt. Das ist ein Parallel-Sprintrennen mit Langlaufskiern nach dem K.O.-System auf einem Rundkurs durch die (von den „0815“-Druiden, siehe weiter unten, entsprechend präparierte) Vorder- und Hinterstadt.

Es gibt drei Kategorien: „Klassisch“ (ohne Cyberware und Adeptenfähigkeiten), „Erwacht“ (mit) und „Publikum“ (egal). Bei letzterem können auch übermüdige Runner teilnehmen. Falls ein Charakter eine Runde gewonnen hat, trifft er in der nächsten Runde auf Yuri (s.u.). Außerdem findet an einem der beiden Abende nach Einbruch der Dämmerung noch das auf

einen fast fünfhundert Jahre alten Brauch zurückgehende „Verbrennen der Schihexe“ im Zielhang der „Streif“ statt. Vor Tausenden von Schaulustigen (bei dieser Gelegenheit: Kitzbühel zählt etwa 7.000 Einwohner, dazu kommen 7.000 Inhaber von Zweitwohnsitzen sowie noch einmal eben so viele Gästebetten) wird nach einer sehenswerten Freestyle-Show die Hexenpuppe (aber ist es eigentlich wirklich eine Puppe?) von Olympiasieger Toni Gandler höchstpersönlich abgefackelt.

Danach gibt es ein spektakuläres Feuerwerk - in dessen akustischem und astralem Schlagschatten traditionell alle gerade anliegenden Konflikte zwischen Volksgruppen, verfeindeten Zauberern, Samurais etc. ausgetragen werden. Schließlich sollen die Gäste nichts davon merken. Apropos:

KNARREN!

Natürlich werden sich die Runner unweigerlich mit Waffen und dergleichen eindecken wollen. Offiziell gibt's nur das Geschäft „Jagdwaffen Katholner“, in dem, wie der Name schon sagt, vor allem diverse Bocksbüchsen und Schrotflinten nebst dem entsprechenden Zubehör erwerbbar sind (etwa um die Hälfte teurer als gewohnt). Allerdings kann Severin Katholner, der Juniorchef- falls sich die Runner nicht am Flugplatz mit seinen Verwandten angelegt haben - nach gutem Rollenspiel, entsprechenden Gebräuche-Proben und vielleicht ein wenig Bakschisch (Trinkgeld) einen Namen herausrücken: Petrus Rappenglück, offiziell ein „Sportartikelhändler“ aus München, der gewöhnlich ab etwa 23 Uhr abends im „Take Five“ anzu treffen ist, kann so gut wie alles liefern, auch gewisse Chips ... Das bringt uns zum Nachtleben.

TAKE FIVE. PAY SEVEN

Im ganzen deutschen Sprachraum (und darüber hinaus) gibt es Discos, die „Take Five“ heißen. Das älteste derartige Lokal liegt in Kitzbühel, Bichlstraße 4, etwa hundert Meter vom „Tiafinger“, links hinter dem Stadttor (im Heimatmuseum gleich gegenüber wäre übrigens die einzige erhaltene versteinerte Kuhflade der Welt zu besichtigen, aber das nur nebenbei). Hier verkehren Gott, Lofwyr und die Welt, und entsprechend schwierig ist es, am Türsteher vorbeizukommen. Innen ist das „T 5“ eine einzige Enttäuschung. Lustlos sich verrenkende Gogo-Girls gibt's

auch daheim in der ADL. Freilich sieht der verlebte Typ am besten Tisch gleich neben der Tanzfläche wie eine ältere Ausgabe von Thomas Reim, dem bekannten Schnulzenheini, aus, und der Gewaltblonde neben ihm wie sein Kollege Johnnie Hinterseer. Aber sonst ist hier praktisch nichts los ...

... außer Petrus Rappenglück lässt seine eigenen Puppen tanzen. Der harmlos wirkende, ein wenig untersetzte Bayer (er soll ursprünglich aus Garmisch stammen) kontrolliert Prostitution, Waffen- und Drogenhandel des Stadtels mit eiserner, pardon, verchromter Hand. Wenn sich die Runner mit ihm anlegen, gibt's entweder (zu überhöhten Preisen), was sie suchen, oder „gröbere Wickel“ (ernsthafte Schwierigkeiten).

Nichts Schwerwiegenderes geschieht im „T 5“, ohne daß Petrus höflichst um Erlaubnis gefragt wird.

Laß die Runner also, je nachdem, wie sie sich verhalten, kriegen, was sie begehrten, oder sich einen Feind eintreten, der sie weit über diesen Run hinaus gnadenlos verfolgen wird.

BEIM PRAX

Das klassische Wasserloch für alle, die etwas in der Birne haben (also zumindest eine Buchse), ist das „Cafe Praxmaier“, keine 30 Schritte neben dem „Tiafinger“ in der Vorderstadt. An und für sich wäre das ein ganz gewöhnliches Kaffeehaus mit hervorragenden Mehlspeisen. Doch hier trifft sich (neben Horden von Touristinnen, die nichts davon mitkriegen) in unregelmäßigen Abständen auch der „Club 0815“. eine Art Geheimloge von Skilehrern, Cybersportlern, Deckern, Magiern und Druiden. Apropos Druiden: Daß die Schneekanonen seit etwa 2012 eingemottet wurden, geht natürlich auf ihr Konto ... Auch Herr Andreas von „Eurotours“ ist Mitglied dieses Clubs, desgleichen der aus den Wiener Schatten bekannte gebürtige Kitzbühler Rudi De L'Eau, ein mit allen Wassern gewaschener (sic!) Waschbär-Schamane. Der Wirt, Peter Praxmaier II., ist ein magisches Naturtalent, dessen Kampfzauber „Toxische Welle“ (verbunden mit starkem Magenbittergeruch) schon ganze Busladungen von Schwedinnen dahingerafft hat. Auch Regina und Yuri (siehe weiter unten) verkehren hier. Laß deine Runner nur nach wirklich sehr, sehr gutem Rollenspiel (oder wenn sie es ganz, ganz bitter nötig haben) die Zuneigung dieser illustren Gesellschaft erringen. Zur Not könnte Wally sie hier einführen. Der Club „0815“ kann Jede

Art von Verstärkung bereitstellen, versichert sich aber späterer Gegenleistungen durch Zellproben aller Charaktere (und könnte infolgedessen, falls sich die Runner blöd benehmen, zum Ausgangspunkt einer ganz anderen Kampagne werden).

Für etwaige Familiennamen von weiteren „Club 0815“-NSCs verwende die an anderen Stellen im Abenteuer auftauchenden Namen.

Kitzbühel ist, trotz allem, ein Dorf.

NEUTRALER BODEN

Der „Londoner“, ein Pub in der Gänsbachgasse 1, also etwa zwischen „Tiafinger“ und dem Sanatorium, ist ein idealer Treffpunkt für alle übrigen Formen von Sozialkontakt. Beispielsweise könnten sich die Runner hier mit einer Gruppe von britischen Hooligans in die Haare kriegen, die die Niederlage ihrer Mannschaft bei der letzten Stadtkriegs-Meisterschaft in viel Alkohol ertränken will. Außerdem können sie hier - aber natürlich auch anderswo - auf einige der folgenden Typen treffen:

SANDRA YAOKE

Richtig, dieses Prunkstück der Seraphim kennen wir bereits. Inzwischen ist aber die Leiche von Fatboys Leibwächterin gefunden worden, und sowas ist Cross bei einem von ihnen veranstalteten Kongreß gar nicht recht. Sandra soll also investigieren, was da los war, und sucht deshalb den Kontakt zu Walter Gronings Begleitern. Sie wird vom ersten Wiedersehen an nicht mehr von den Fersen der Runner weichen und kann binnen kurzem ihre beiden Kollegen und den Rigger samt seinem mit einem Hard- und zwei Firmpoints sowie entsprechender Artillerie ausgestatteten Hovercraft zu Hilfe rufen. Viel Vergnügen! Zu Gram, Immaculata und Leif haben die Seraphim, seit sie sie am Abend des 21. an der Talstation der Hahnenkamm-bahn abgeliefert haben, keinen Kontakt mehr. Ihr Auftrag war damit ja erledigt - bis der Anruf von Cross kam ...

REGINA UND YURI

Diese beiden können die Runner so gut wie überall kennenlernen. Regina Tschurtschenthaler ist sehr hübsch und kontaktfreudig, strohblond, mit immer roten Wangen, dabei blitzgescheit und in bester körperlicher Verfassung (und selbstverständlich, obwohl

hauptberuflich Grundschullehrerin, bei den „Roten Teufeln“). Yuri Almog hingegen wirkt eher schlaksig und düster, jedoch nicht unsympathisch. Die beiden sind verlobt und haben eine zwei Jahre alte Tochter, die, wenn sie ausgehen, von den Großeltern beaufsichtigt wird. Ein ganz normales Paar.

Nur daß sie Spitzenagenten des Mossad sind, des Israelischen Geheimdienstes, und vor einigen Wochen erfahren haben, daß hier in Kitz in nächster Zeit etwas geschehen soll, das „das Messias-Experiment“ heißt.

Regina und Yuri sollten den Runnern irgendwann einmal in diesen Tagen über den Weg laufen und können für Verwirrung sorgen, falls sonst zu wenig los ist. Das schlagkräftige Pärchen kann von dir sowohl als „Gute“ als auch als „Böse“ eingesetzt werden.

DIE „KRENBEITLN“

So werden die St. Johanner von den Kitzbühlern genannt (wegen der Meerrettichsenf-Fabrik in St. Johann).

Egal, ob die Runner Hörtnagel & Co. am Flughafen die kalte Schulter gezeigt oder sie im Wald ausgeschaltet haben, irgendwann irgendwo, wie's dir halt in den Kram paßt, kommt eine angemessen kampfstarke Schlägertruppe aus St. Johann (je nachdem mit oder ohne Laurenz Hörtnagel), um sich entweder den jungen Groning oder wenigstens die Runner zu holen. Bedenke, daß Kitzbühel und sogar St. Johann nach außen hin idyllischen Frieden verkaufen. Die „Krenbeitln“ attackieren also sicher eher in einem dunklen Seitengäßchen oder, noch besser, auf dem Waldweg

von der oder zur „Pension Rosi“.

Als Hilfs- oder Feindverstärkungstruppen kannst du alle möglichen bisher Genannten einsetzen. Oder:

DIE SCHÜTZENKOMPANIE

Anders ausgedrückt: Die tirolerische Version von „Lone Star“. Obwohl altertümlich gewandet (jaja, Lederhosen) und sich gebärdend, sind die Kitzbühler Schützen absolut SOTA, verfügen also über Helikopter, ECM und ECCM, was immer du brauchst. Generell ist die Politik der Schützen: Was nicht nach außen dringt und die Nächtigungszahlen gefährden könnte, geht durch, so lang keine Einheimischen oder andere materielle Werte beschädigt werden. Das heißt, daß man sich mit ihnen durchaus verständigen kann (ihr Hauptmann ist übrigens ein Zwerg namens Karl Katholner). Die Seraphim, der Mossad, Rappenglück, die „Krenbeitln“ (na gut, letztere mit starken Einschränkungen) sollen herum tun, was sie wollen, solange obiger einziger Paragraph nicht verletzt wird.

Deshalb ist den Schützen auch völlig gleichgültig, daß seit dem Abend des 21. eine internationale Vermisstenmeldung bezüglich Walter Groning in der Matrix kursiert: Das „Freiland Tyrol“ hat mit keiner Macht der Welt einen Auslieferungsvertrag.

Sollte dir die ganze Situation tatsächlich noch immer zu wenig chaotisch sein, kannst du selbstverständlich gern auf besagte Suchmeldung hin den einen oder anderen Kopfgeldjäger nach Kitzbühel einfliegen. Wenn alles einigermaßen ausgestanden ist, geht's mit dem nächsten Kapitel weiter.

Still, still, still

HINTER DEN KULISSEN

Das ist kurz, aber sehr essenziell (!). Ab etwa der Hälfte der (von dir aus der obigen Auflistung ausgewählten oder freihändig dazu erfundenen) Begegnungen korrigierst du immer wieder einmal die gerade benötigten Werte derjenigen Runner, die in „Ihr Kinderlein kommt“ die Essenz-Probe nicht geschafft haben, um eins nach unten (also: „Ich habe Stärke 5.“ - „Nein, du hast Stärke 4.“) Oder „Manablit“ kann ich auf 6, ich nehme deshalb ...“ - „Nö, das geht momentan maximal

auf 5.“ Und so weiter, was immer gerade angesagt ist, wobei sich die Verluste von Begegnung zu Begegnung leicht steigern). Das wird die Spieler natürlich völlig kirre machen. Es gibt aber vorerst keine Erklärung dafür, da können sie Intelligenz- oder Magietheorie-Proben würfeln, bis sie schwarz werden.

Ausnahme, bei wirklich ungewöhnlich guten Erfolgen (oder ernst zunehmenden Drohungen gegen den Spielleiter): Erklär ihnen, daß die David-Singer-Schule für rituelle Magie keine materiellen Bindeglieder benötigt, sondern stattdessen sogenannte „Theoretische“

oder „Imaginäre Bindeglieder“ verwendet.

Dazu müssen allerdings Singer-Schüler zusammen mit den entsprechenden Opfern sehr starke emotionale Zustände erlebt haben, normalerweise für eine Anzahl von Stunden, die der Stärke des Spruches entspricht.

Im Flieger waren's gerade einmal 45 Minuten. Trotzdem verlieren die betroffenen Charaktere ständig schleichend Attributs-, Fertigkeits- und Magiepunkte, vor allem aber Essenz. Und gleichwohl läßt sich im Astralraum nicht das Geringste erkennen.

KEINE PANIK

Naja, das ist eine Schlüsselstelle. Aber ich meine, du kennst deine Spielerinnen besser als ich, also solltest du darüber hinwegkommen. Mir fällt im Übrigen auch beim besten Willen nicht ein, wer dir sonst helfen könnte. Wenn du genügend Begegnungen aus „Laß uns froh und munter sein“ gespielt hast, gehe zum nächsten Kapitel.

Macht hoch die Tür, das Tor macht weit

SAG'S IHNEN INS GESICHT

24. Dezember, 17 Uhr, das war der Termin für Fatboys Entlassung. Irgendwie hat euch das Riesenbaby schon fast gefehlt. Ihr trotzt gemütlich durch die „Vorderstadt“ Richtung Gänsbachgasse - und bleibt wie angewurzelt stehen. Dicker, schwefliger Qualm steigt vom Sanatorium Semmelweis auf. In der Seitenwand des alten Jugendstil-Gebäudes klafft ein gewaltiges, rußiges Loch. Fatboy - ?! Feuerwehr und Schützenkompanie haben die Gasse abgesperrt. Ihr drängt euch rücksichtslos durch die Menge der Schaulustigen vor bis zum rotweißrot gestreiften Sicherungsband.

HINTER DEN KULISSEN

Natürlich mußt du, falls die Runner eine Wache im Sanatorium abgestellt haben, diese rechtzeitig schockgefrieren. Das geht aber ganz einfach: Laß ihn/sie zuerst auf Reaktion würfeln, dann Konstitution, schließlich Willenskraft. Danach tust du so, als sähest du in irgendwelchen Tabellen nach, schüttelst stirnrunzelnd den Kopf und sagst mit traurigem Augenaufschlag: „Leider, du bist bewußtlos“.

Nachdem sich die Runner mit Hilfe inzwischen hoffentlich angesammelter Connections (am besten zur Familie Katholner) an den Schauplatz vorarbeiten konnten, können sie erfahren:

Erstens: Ihr Chummer, der/die gerade bei Fatboy Wache gehalten hat, liegt mit bis zum Anschlag vollgekreuzten „Betäubungs“-Feldern, aber ansonsten außer ein paar Hautabschürfungen unverletzt, in den Trümmern. Zweitens: Unweit davon findet sich Dr.

Diepolds Leiche. Er ist an seiner eigenen Zunge erstickt.

Drittens: Von Fatboy fehlt jede Spur. Die Schützenkompanie vermutet eine Entführung durch ein kleines Team von Kriminellen, höchstwahrscheinlich mit magischer Unterstützung.

Laß die Runner einige Zeit im Kreis laufen, dann kommt aus irgendeiner Ecke überraschend Fatboy, äußerlich völlig unversehrt, auf sie zu.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Der nach der Operation möglicherweise sogar noch dickere Ork produziert diese deutlich schärferen Gesichtszüge, die ihr von seiner Besessenheit durch Johannes schon kennt. Und richtig, auch seine abgehackte Sprechweise ist wieder die seines geheimnisvollen Mentors: „Ich bedaure, was vorgefallen ist, doch kann selbst ich es nicht ungeschehen machen. Wenn Sie die Kräfte, die Ihnen mein Widersacher entzogen hat, wieder zurückgewinnen und zugleich den jungen Herrn Groning erretten wollen, dann kommen sie zur ... (Keuchen) ... kommen Sie so schnell als möglich zur... (stärkeres Keuchen, Geräusche wie von einem Kampf) ... zur alten Kupfermine am ‚Brückenschuß‘, und bringen Sie unbedingt den jungen Herrn Groning mit, nur er kann ... und vergessen Sie keinesfalls (erstickendes Keuchen, undefinierbare Geräusche) ...“ Verwandlung.

Der gute alte Fatboy grinst euch an, unschuldig wie das sprichwörtliche Christkind!: „Hoi Freunde, geht's euch gut?“

HINTER DEN KULISSEN

Fatboy ist erst in diesem Augenblick zu sich gekommen und hat keine Erinnerung an die Vorkomnisse im Sanatorium und danach.

Selbst wenn nur ein einziger Spielercharakter unter dem mysteriösen „Würfelschwund“ leidet (und zumindest einen wirst du in „**Ihr Kinderlein kommt**“ doch wohl erwischt haben), sind sie nun wohl genügend motiviert, um sobald als möglich die Entscheidung, also die alte Kupfermine am „Brückenschuß“, zu suchen.

jede beliebige Connection weiß, was gemeint ist: Der Eingang zu einem ehemaligen Bergbaustollen hart am Rand der „Streif“, der berühmtesten und härtesten Abfahrtsstrecke der Welt.

Wo im Vorjahr ein Forschungslabor, das sogenannte „Nazarener-Hospiz“, in den Berg getrieben worden ist. Von der „David-Singer-Gesellschaft“.

Die Gondelbahn auf den Hahnenkamm (und anders als über die „Streif“ ist die alte Kupfermine nicht erreichbar, auch nicht mit Luftkissenfahrzeugen oder Helis, schon gar nicht zu Fuß) hat wie üblich um 17 Uhr ihren Betrieb eingestellt. Aber Wally weiß eine Lösung. Es gibt in Kitz nämlich den schönen alten Brauch der „Anklöpfler“. Eine von Wally geleitete Laienspielgruppe besucht am Heiligabend einige markante Orte und führt dort ein Krippenspiel auf. Einer dieser Orte ist das „Hotel Ehrenbachhöhe“, auf 1800 Meter am Hahnenkamm gelegen. Nur für die „Anklöpfler“ macht die Seilbahngesellschaft (ihr Präsident ist ein Zwerg namens Sigurd Katholner, Spitzname „Der Menschenfresser“, ansonsten aber harmlos) am Heiligabend eine Ausnahme und fährt um 22 Uhr noch einmal hinauf (und um 23 Uhr herunter). Wenn die

Runner noch in dieser Nacht zur Kupfermine wollen - worauf Johannes mit allen Mitteln drängt -, sind die „Anklöpfler“ Ihre einzige Chance.

Als Rollen noch frei sind Ochs, Esel und beliebig viele Schafe.

Laß die Runner, sooft es dir Spaß macht, an verschiedenen bereits bekannten Locations (unbedingt auch bei der beherzt dazwischen jodelnden Rosi) „Muh!“, „I - aaah!“ und „Mäh!“ schreien. Bei der letzten „Vorstellung“ im Tal schenkt Wally den Runnern kleine Packen (z.B. MagLights, falls sie sowas nicht schon haben). Danach fahr mit Wally, Fatboy -dessen Bauchschmerzen stärker geworden sind - und den Runnern mit der Gondel (und der hoffentlich zusammen gesammelten Ausrüstung) auf den Hahnenkamm zur wirklichen Bescherung („**Leise rieselt der Schnee**“).

KEINE PANIK

Hier kann nur schieflaufen, daß die Runner Fatboy aus naheliegenden Gründen nicht mitnehmen wollen. Er insistiert aber mit aller Kraft, daß der verstorbene Dr. Diepold ihm versichert hat, daß ihm eine gewisse körperliche Anstrengung aufgrund seiner magisch beschleunigten Heilung nichts ausmachen wird. Tatsächlich sind seine Nähte kaum mehr wahrnehmbar. Wally schlägt sich auf seine Seite, immerhin ist Fatboy ein Ork. Allerschlimmstenfalls kann sich Johannes noch einmal melden. Jedenfalls solltest du alle anderen zu diesem Zeitpunkt noch aktiven Verfolger vorläufig abschütteln.

Wenn die Runner trotzdem partout nicht auf den Hahnenkamm wollen, akzeptier das und geh zu „**Kratz die Krümel zusammen**“.

Leise rieselt der Schnee

SAG'S IHNEN INS GEISCHT

Es hat wieder zu schneien begonnen. Ihr habt euch von der Krippenspieltruppe abgesetzt, eure Skier, Snow- oder Cyboards angeschnallt und seid von der Bergstation und dem verwaisten Starthaus des Hahnenkammrennens ein paar Hundert Meter abgerutscht, wobei Fatboy, obwohl unverdrossen begeistert, schon ein halbes Dutzend kapitale Stürze hinge-

legt hat.. Die Piste war bis jetzt beleuchtet, doch nun gähnt vor euch ein scheinbar unendlich tiefes, schwarzes Loch: Die „Mausefalle“.

HINTER DEN KULISSEN

Mit der „Mausefalle“, einem, wenn mit Renngeschwindigkeit gefahren wird, Sprung über fast fünfzig

Meter ins Nichts, beginnt die klassische Hahnenkammbfahrt. Selbst wenn die Runner davor stehenbleiben, stellt die Weiterfahrt in das enge, unpräparierte, unübersichtliche Steilstück eine außerordentliche Mutprobe dar.

Die sollte aber nicht erwürfelt werden - laß jeden Einzelnen selbst entscheiden, ob er/sie weiterfahren will oder nicht. Das ist nämlich erst der Anfang. Setz die „Mausefalle“ (ob die Runner Skier oder Boards verwenden, tut im Wesentlichen nichts zur Sache) bei etwa 80 % dessen an, was du deinen Charakteren zutraust. Danach können sie auf der „Streifalm“ (40%) mit zwei, drei Schwüngen einmal ein bißchen Tempo wegnehmen, bevor es in den „Steilhang“ geht (Buckelpiste, 90%). Am Ende des Steilhangs, in dem Bremsen sinnlos ist und höchstens zu schmerhaften Stürzen führt, kommt eine unglaublich scharfe Rechtskurve, wo spätestens ein Teil der Gruppe in den Fangzäunen landen sollte (110%), und unmittelbar anschließend der „Brückenschuß“, in dessen Mitte hart am Hang sich das „Nazarener-Hospiz“ befindet. Rechtzeitig stehenbleiben erfordert noch einmal 50%.

KEINE PANIK

Wenn die Runner die einigermaßen richtige Ausrüstung (darunter unbedingt ein paar Laternen) mitnehmen, kann der folgende Höhepunkt dieses Runs (zumindest für dich) problemlos über die Bühne gehen. Falls die Spielercharaktere nicht an Skier (oder Boards) und Lampen denken sollten, hilft ihnen Wally auf die Sprünge. Einen ungefähren Plan der Anlage des „Nazarener-Hospiz“ könnten sie von Regina und Yuri bekommen.

Wer vor der „Mausefalle“ stehen bleiben will, bleibt dort stehen. Spiel das Abenteuer mit den anderen zu Ende, laß ihn/sie inzwischen mühsam zur Bergstation zurück staffeln, und bring ihn/sie mit den „Anklöpfern“ wieder ins Tal. Natürlich ist Fatboy ein furchtbarer Klotz am Bein der Truppe. Laß sie sich ordentlich mit ihm abquälen! Wenn es wirklich eng wird, übernimmt ihn Johannes, und von da an fährt Fatboy wie ein junger Gott.

Heidschi Bumm Heidschi Bumm Bumm

HINTER DEN KULISSEN

Das „Nazarener-Hospiz“ ist fast zur Gänze im Berg versteckt. Der Eingang ist eher unscheinbar, ein etwa 3 m hoher, gänzlich mit Moos überwachsener Betonklotz mit einer schweren, ebenso überwachsenen Stahltür. Sie ist mit einem Mag-Schloß und einer elektronischen Alarmanlage gesichert. Beide sind mit den entsprechenden Fertigkeiten aber relativ leicht zu knacken (Hej, diese Anlage ist streng geheim und praktisch unzugänglich!). Nach einem engen, etwa 25 m langen, nur von einem Notlicht spärlich beleuchteten Gang kommt man nach einer weiteren Stahltür in eine Art Foyer (5x5 m), von dem drei weitere Gänge abzweigen. Links geht es zu den Quartieren der Wissenschaftler (vier kleine Zimmer, davon eines zur Zeit unbewohnt; niemand hält sich in den Zimmern auf). Geradeaus liegt die Sicherheitszentrale (6 x 3 m), die von zwei Wachleuten besetzt ist; dahinter sind die Unterkünfte der Wachleute, ebenfalls vier Zimmer; zwei weitere Wachleute schlafen dort. Rechts ist der Labor-

trakt, drei hintereinander gelegene große Räume (9x7 m): Im ersten werden die Ergebnisse dokumentiert und in zahlreichen verbundenen Rechnern ausgewertet, im zweiten sind sowohl eine hermetische Bibliothek als auch eine Medizinhütte aufgebaut (obwohl Gram seinen eigenen Weg verfolgt, studiert er doch auch die anderen Magierichtungen) sowie eine kleine alchimistische Werkstatt (in der du die Runner, wenn du willst, auch einige Fetische oder Foki und vielleicht sogar etwas Orichalkum finden lassen kannst). Die eigentlichen Experimente finden im dritten Raum statt. Er ist zur Zeit fast völlig leer, bis auf drei bequeme Sessel, einen Couchtisch mit Aschenbecher und ein mit den Rechnern im ersten Raum verbundenes Cyberdeck. Gram, Immaculata und Leif sitzen einander im Dreieck gegenüber, die Augen geschlossen; Leif ist über seine Datenbuchse und ein Spiralkabel mit dem Cyberdeck und also auch mit den Rechnern im ersten Raum verbunden. Durch die Lage im Berg und den mit Moos überwachsenen Eingang ist das Hospiz vom Astralraum aus nicht erreichbar. Wer es dennoch ver-

suchen will, läuft Gefahr, sich in einem äußerst fiesen Barrierekonstrukt, das Gram ins Moos hineinverwoben hat, auf Nimmerwiedersehen zu verlieren (siehe auch Grams Barriere im Roman „Wiener Blei“). Um sich wieder befreien zu können, ist eine vergleichende Charisma-Probe gegen die Barrierenstufe (9) nötig. Für jede Minute, die der Charakter in der Barriere fest-hängt, sinkt seine Essenz (und damit die Magiestufe) um einen Punkt. Nach der Befreiung regeneriert sich die Essenz ebenfalls um einen Punkt pro Minute bis zum ursprünglichen Wert.

Die Opposition ist hier - bis auf die drei starken, aber momentan noch abgelenkten Magier - eher schwach, aber das wissen die Runner nicht, ebenso wenig wie, daß die größte Gefahr von ihnen selbst mitgebracht wird ...

Laß sie sich vorsichtig und auf alles gefaßt ins Foyer vorarbeiten und eventuell auch die Wachmannschaft überwältigen, dann lies das Folgende:

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Plötzlich kommt Fatboy hinter der Deckung hervor und geht schnurstracks, völlig schutzlos, in Richtung Labotrakt. Ist der Junge verrückt geworden? Du zischt ihm zu, sofort stehenzubleiben, aber er hört nicht. Du eilst ihm nach, willst ihn zurückhalten. Ohne stehenzubleiben, dreht er seinen Kopf in deine Richtung und sieht dich aus starren Augen an. Du verspürst mit einem Mal den unwiderstehlichen Drang, deine eigene Zunge zu verschlucken.

HINTER DEN KULISSEN

Keine Sorge, Fatboy dreht sich gleich wieder um und geht weiter. Aber laß die Runner nun eine Reihe von Proben machen: Reaktion, Schnelligkeit, Intelligenz, Magietheorie, Geistessonne (falls ein Runner diesen Spruch beherrscht), was ihnen einfällt. Gib ihnen das Gefühl, dies sei ein entscheidender, nein DER entscheidende Moment. So ist es ja auch: Wenn sie jetzt Fatboy nicht stoppen und wieder nach draußen schaffen, sondern ihn in Blickkontakt mit Gram kommen lassen, geht die Bombe hoch. Die Bombe in Fatboys dickem Bauch, die ihm der selige Dr. Diepold implantiert hat.

WAS WIRKLICH GESCHAH

So. Jetzt ist es soweit, jetzt muß ich wohl die Hintergründe dieser Geschichte aufdecken.

„Johannes“ ist Leif O'Brian. Gram benutzt den hochbegabten Magier seit über drei Jahren als Versuchskaninchen für seine Experimente mit Matrix-Magie, hat Leif deshalb auch eine Datenbuchse einbauen lassen, obwohl Leif das eigentlich zutiefst zu wider war. Doch Gram hat, seit er Leif vor vier Jahren wegen einer leichten Neurose einer ausgiebigen Psychoanalyse unterzogen hat, große Macht über ihn (über die David-Singer-Magieschule siehe „Walzer, Punks ...“), die er schamlos ausnutzt. Auch Immaculata hat er in ähnlicher Form in der Hand, doch die ist mit der Situation ganz zufrieden. Leif aber hat seit einigen Wochen gespürt, daß ihn Grams Experimente letztlich umbringen werden - und ganz besonders das für den Heiligen Abend geplante „Messias-Projekt“.

Gram will nämlich nichts weniger, als Leifs Astralkörper in die Matrix transferieren. Sein Bewußtsein soll in der Matrix quasi wiedergeboren werden, mit allen magischen Fähigkeiten, wodurch Leif natürlich zum Über-Otaku würde. Leif, der sich immer nur für kurze Zeit Grams Einfluß entziehen kann, glaubt nicht an den Erfolg des Experiments. Er lehnt die ganze Idee als obszön ab, kann aber nichts dagegen tun, da ihn Gram keine Sekunde unbeaufsichtigt herumlaufen läßt. Also sucht er seit einiger Zeit einen Menschen mit einer gewissen geistigen Affinität, den er quasi als verlängerten Arm gegen Gram einsetzen kann - und findet ihn unter dem Publikum des Kongresses in der Heimatstadt der Runner: Walter Groning.

Fatboy ist wie eine Wachspuppe in Leifs Händen. Er setzt ihm so gut wie keinen Widerstand entgegen. Problemlos kann ihn Leif alias „Johannes“ die Vorbereitungen für die Kitzbühel-Reise treffen und seine Gouvernante ausschalten lassen. Fatboy, „gesteuert“ von Leif, besticht auch Dr. Diepold, ihm eine Bombe mit hoher Sprengkraft zu implantieren, und tötet ihn anschließend. Schließlich nutzt Leif seine Fertigkeiten, um den Runnern über das „Imaginäre Bindeglied“ der Angstzustände im Flugzeug soviel Lebensenergie abzuziehen, daß sie (wahrscheinlich im Glauben, Gram sei der „Essenz-Vampir“) die lebende Bombe namens Fatboy ins Hospiz bringen. Die „Entführung“ Fatboys und der scheinbare Kampf in Johannes' letztem Auftritt waren nur Staffage, um die Runner zusätzlich zu motivieren. Leif will Grams Experimente beenden. Wenn er dabei mit draufgeht, ist ihm das völlig egal - in den letzten Jahren ist er durch die Hölle gegangen. Wenn die Runner allerdings Gram eliminieren, ohne daß Leif und Fatboy sterben müssen, um so besser.

Das ist freilich nicht so einfach, denn im momentanen Zustand bildet das Trio Gram-Leif-Immaculata eine (natürlich von Gram angeführte) Ritualgruppe mit gewaltigem Potential, einer „Gestalt“ von Aztlan-Blutmagieren durchaus vergleichbar. Keiner von ihnen beschwört Geister (das ist nicht Singer-Stil), aber ihre vereinte Magiestufe kann Spruchzauber von verheerender Wirkung hervorbringen. Paß ihre Kraft an die Verfassung deiner Gruppe an! Die Runner sollen bis ans Äußerste gehen müssen, aber es hat keinen Sinn (und macht keinen Spaß), wenn sie nach dem ersten Feuerball nur noch glühende Häufchen sind.

KEINE PANIK

Der Ausgang dieser Szene ist völlig offen. Wenn die Runner Fatboy nicht im letzten Moment wieder weg schaffen (oder du einfach auf die böse Pointe mit dem explodierenden Fatboy stehst), sprengt Fatboy, sobald er Gram erblickt, sich, die drei Wissenschaftler und das gesamte Labor in die Luft. Und aus.

Oder du setzt die Sprengkraft der Bombe doch

etwas niedriger an, so daß die Runner überleben können, aber natürlich auch Gram, Leif und Immaculata. In diesem Fall sollten die Runner nach der Explosion taub sein (Konstitution gegen 10): Wie hieß das Abenteuer doch gleich? Wenn Gram genügend geschwächt ist, wendet sich Leif gegen ihn, doch Immaculata hält ihrem Meister die Treue. Falls Fatboys Explosion verhindert wird und die Runner Gram attackieren, muß Leif ihm weiter seine magischen Fertigkeiten zur Verfügung stellen, es sei denn, ein Magier-Charakter kann den Block brechen oder Gram wird mindestens mittelschwer verwundet.

Leif kann jederzeit die Wirkung des Entzugs der Lebensenergie wieder aufheben. Mit seinem Tod tritt derselbe Effekt ein. Irgendwann sollte Leif, am besten sterbend, enthüllen, worum es gegangen ist. Vielleicht spricht er ja durch die Reste von Fatboys abgetrenntem Kopf... Falls Fatboy nicht explodiert und Leif stirbt, kann sich Fatboy plötzlich an alles erinnern, was er unter der Kontrolle von „Johannes“ getan hat. Dann wird er aber wahrscheinlich ein Fall für den Psychiater.

Kratz die Krümel zusammen

HINTER DEN KULISSEN

Wie auch immer das Finale ausgeht, die Überlebenden müssen entweder die Nacht im Hospiz verbringen oder die „Streif“ gleich weiter hinunter fahren, möglicherweise um lebensgefährlich Verletzte zu versorgen; 2 Akjas (Rettungsschlitten, mit Griffen vorne und hinten wie bei einer Bahre) sind in einem Schrank im Foyer zu finden, je zwei Personen müssen den Akja lenken; ihre Fertigkeitsproben erhalten den Modifikator +2. Nach dem „Brückenschuß“ kommt die „Alte Schneise“ (Hangschrägfahrt nach links, 60%), dann die „Seidlalm“ (ruhiger, 30%), der „Lärchenschuß“ (gerade, aber sehr steil, 60%), dann die berühmte „Hausbergkante“ (Sprung über einen Geländebruch, sehr steile Linskurve, die man nur auf dem Innenski fahren kann, 100%), von der aus man schon unter sich das Städtchen liegen sieht, dann der „Ganslernhang“ (50%), die „Kompression“, ein kurzer Gegenhang, wo man furchtbar zusammengestaucht wird (100%; das geht auf die Knie!) und der „Zielschuß“ (sehr steil, vie-

le Wellen, nochmals 100%), Bei Tageslicht ist es zwar schwierig, aber doch möglich, mit Pistenraupen zum Hospiz vorzudringen (so kamen ja schließlich auch die Wissenschaftler dorthin). Wenn sich die Runner Freunde bei den „Roten Teufeln“, den Schützen oder dem „Club 0815“ gemacht haben, könnten sie sich so die weitere Abfahrt ersparen. Freilich können sie dann hinterher nicht erzählen, sie seien die „Streif“ gefahren ... Wenn es nicht zur finalen Konfrontation im Hospiz kommt, schlägt das Experiment fehl und Leif stirbt dabei. Die Runner, die davon nichts mitbekommen, außer daß Fatboy plötzlich „Johannes!“ schreit und für kurze Zeit in Ohnmacht fällt, können, wenn sie wollen, noch ein paar Tage mit Fatboy in Kitz bleiben (der dann über immer stärkere Bauchschmerzen klagt).

Vielleicht kann Dr. Jennewein die Bombe entdecken und ihm wieder heraus operieren, vielleicht kommt aber auch in dieser Zeit einmal Gram zufällig vorbei, und - Bumm!

Wenn sowohl Fatboy als auch Leif sterben, bleibt

den Runnern nur, was sie am Leib und auf ihren Vorschuß-Ebbies haben. Allerdings müssen sie davon wahrscheinlich noch die Hotelrechnung bezahlen

...
Aber möglicherweise gibt's eine Belohnung für die Ergreifung der Hörnagel-Bande, oder sie konnten oder können sich anderweitig nützlich machen. Vielleicht will deine Gruppe ja auch noch andere Handlungsstränge aus „**Laßt uns froh und munter sein**“ weiter verfolgen.

Runner, die durch die Explosion ihr Gehör verloren haben, regenerieren sich in 10 Tagen wieder; diese Zeitspanne kann durch einen Heilzauber (wie gegen schwere Wunden) verkürzt werden.

Sollten Fatboy. und/oder Leif überleben, wird die vereinbarte Summe ausbezahlt, vielleicht sogar noch mit einem kleinen Bonus, ganz wie du willst. Falls beide überleben, war es für Fatboy und Leif (wegen ihrer

besonderen persönlichen Affinität) vielleicht trotz allem der Beginn einer wunderbaren Freundschaft...

KARMA

Überleben: 1
Wally vor Yeti gerettet: 1
Hörnagel-Bande ohne Wallys Hilfe überwältigt: 1
Seraphim ausgeschaltet: 1
„Krenbeuteln“ ohne fremde Hilfe besiegt: 1
Am „Nachtlauf“ erfolgreich teilgenommen: 1
andere sportliche Höchstleistungen: je 1
Hooligans verkloppt: 1
Zugang zu „Club 0815“ gefunden: 1
gutes Rollenspiel als Ochs, Esel und Schafe: 2
„Streif“ bis zum Hospiz bewältigt: 1
Gram und Immaculata besiegt: 1 Fatboy gerettet: 1
„Streif“ ganz hinunter gefahren: 1

Personen

(Da die Personen im Abenteuer schon ausgiebig beschrieben sind, hier nur ihre Spielstatistiken, die du natürlich an dein Runnertearn anpassen solltest.)

WALTER „FATBOY“ GRONLNG

K	S	St	C	I	W	R	Init
5	1	4	3	3	2	2	+1W6

Fertigkeiten: Magietheorie 2, Gebräuche(Konzern) 5

Bio/Cyberware: ursprünglich keine

Ausrüstung: schier unerschöpflicher persönlicher Ebbie (durch Daumenabdruck- und Retinascanner geschützt)

DR. PAUL ISAIA GRAM

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

Magiestufe: 6 + Initiation (David Singer-Schule) 8

Fertigkeiten und Zaubersprüche: wie es dem Spielleiter gefällt, jedenfalls Magische Barrierenfalle 8

Ausrüstung: Imaginärer Zauberspeicher (Initiative + 2W6)

IMMACULATA ZIMMERMANN

K	S	St	C	I	W	R	Init
3	4	2	4	6	6	5	+1W6

Magiestufe: 6 plus Initiation (David Singer-Schule) 4

Fertigkeiten u. Zaubersprüche: wie es dem Spielleiter gefällt

.....

Die stillste Nacht

24

LEIF O BRIAN

K	S	St	C	I	W	R	Init
3	4	2	4	6	6	5	+IW6

Magiestufe: 6 + Initiation (David Singer-Schule) 6

Fertigkeiten und Zaubersprüche: wie es dem Spielleiter gefällt, jedenfalls sinngemäß. Sonderfertigkeit „Fatboy beherrschen“ und „Lebensenergie entziehen“ sowie der Spruch „Handlungen beherrschen (Zunge verschlucken)“

DER NETTE HERR ANDREAS VON „EUROTOURS“

K	S	St	C	I	W	R	Init
4	4	2	6	6	5	5(9)	+3W6(Matrix)

Fertigkeiten: nimm einen beliebigen Decker-Archetyp, dazu Gebräuche(Tourismus) 7

SANDRA YAOKE

K	S	St	C	I	W	R	Init
5	6	6	3	6	4	6(12)	+4W6

Fertigkeiten: Nimm einen beliebigen Samurai-Archetyp, dazu Gebräuche(Konzern) 6, Heimlichkeit 6

Bio/Cyberware: Reflexbooster 3

SERAPHIM (2)

K	S	St	C	I	W	R	Init
5	5	6	2	4	4	5(7)	+2W6

Fertigkeiten: Nimm einen beliebigen Samurai-Archetyp, dazu Gebräuche(Konzern) 4

Bio/Cyberware: Reflexbooster 1

LAURENZ HÖRTNAGEL

Anmerkung: Hörtnagel ist ehemaliger Gewichtheber

K	S	St	C	I	W	R	Init
6(9)	4	6	4	4	6	4	+1W6

Fertigkeiten: Schauspielerei 6, Pistolen 6, waffenloser Kampf 6, Gebräuche(Tourismus) 4, Computer (2)

Bio/Cyberware: Headware-Funk, erhöhter Widerstand gegen Schnaps (+3)

Ausrüstung: Richtmikrofon, Handheld-Computer mit Satelliten-Uplink, Glock „Drachentöter“ (schwere Pistole, 10 M)

VITUS

K	S	St	C	I	W	R	Init
4	6	4	2	4	3	5(6)	+2W6

Fertigkeiten: Sturmgewehre 6, Knüppel 6, Heimlichkeit 4, Pferdeschlitten 4

Bio/Cyberware: Verstärkte Reflexe 1

Ausrüstung: Steyr AUG-SA als Sturmgewehr (8M), Knüppel (5M Bet.)

IGNAZ

K	S	St	C	I	W	R	Init
6	5	6	2	3	4	4	+1W6

Fertigkeiten: MPs 4, waffenloser Kampf 5, Pferdeschlitten 5**Ausrüstung:** Steyr AUG-SA als MP (6M)

HIAS

K	S	St	C	I	W	R	Init
5	5	5	3	5	6	5(6)	+2W6

Fertigkeiten: MPs 3, Klingenwaffen 6, Pferdeschlitten 6**Bio/Cyberware:** verstärkte Reflexe I**Ausrüstung:** Steyr AUG-SA als MP (6M), Säbel (7M)

WEITERE BANDITEN (5)

K	S	St	C	I	W	R	Init
4	4	4	3	3	3	3	+1W6

Fertigkeiten: Sturmgewehre bzw. Gewehre 3, waffenloser Kampf 3, Heimlichkeit 4**Ausrüstung:** Steyr AUG-SA als Sturmgewehr (8M), Walther 2100 Scharfschützengewehr (14S) mit Gasventil II-Dämpfung und „Greifenauge“ (siehe „Walzer, Punks und Schwarzes Eis“)

BELIEBIGER ZWERG NAMENS KATHOLNER

K	S	St	C	I	W	R	Init
5	3	5	3	3	5	3	+1W6

Fertigkeiten: Gewehre 4, Klingenwaffen 4, waffenloser Kampf 2**Ausrüstung:** Remington 950 Jagdgewehr (9S), Axt (5S)

WALTRAUD „WALLY“ RENOLDNER

Anmerkung: Wally ist die „Ork-Bergführerin“ aus „Walzer, Punks ...“

K	S	St	C	I	W	R	Init
8(10)	5	5	2	4	6	4	+1W6

Fertigkeiten: Gewehre 2, Cyberimplantatwaffen(Nagelmesser) 4, waffenloser Kampf 3, Bergsteigen 6, Tourenschilauf 5, Gebräuche (Alpen) 5, Biotech (Erste Hilfe) 3, Heimlichkeit 2**Bio/Cyberware:** Dermalpanzerung (2), Einziehbare Nagelmesser (modifiziert für Kletterei, 7L), Funkgerät/Telefon**Ausrüstung:** Schneemobil (modifizierter Puch Pinzgauer o.ä.)

RAINARD „YETI“ MESSNER

Anmerkung: Bären-Gestaltwandler; die 2. Werte stehen für die Tiergestalt)

K	S	St	C	I	W	R	Init
7/14	6/5	7/122	4	4/4	5/4	+1W6	

Fähigkeiten: Regeneration, (als Bär) Dermalpanzerung +2, Tiere dressieren 4**Schwächen/Verwundbarkeit:** Silberallergie (schwer)

DR. ANASTASIUS JENNEWINEIN

K	S	St	C	I	W	R	Init
2	2	2	5	6	4	4	+1W6

Fertigkeiten: Biotech (Sportverletzungen) 5 (7), Medizin 5

BioWare/Cyberware: SmartMed-Verbindung für Operationen

Ausrüstung: kleine medizinische Praxis, leicht veraltet

MÖGLICHER GEGNER BEIM „KTTZBÜHLER NACHTLAUF“

K	S	St	C	I	W	R	Init
4	6	6	3	4	3	5	+1W6

Fertigkeiten: Langlaufen (freier Stil) 5

PETRUS RAPPENGLÜCK

K	S	St	C	I	W	R	Init
5(7)	6	4(6)	4	6	6	6(10)	+3W6

Fertigkeiten: Sturmgewehre 4, MPs 4, Pistolen 5, Knüppel 6, Heimlichkeit 6, Führung 6

Bio/Cyberware: Reflexbooster (2), Dermalpanzerung (2), Kunstmuskeln (2), Cybераugen mit Blitzkompensation, Smartgunverbindung

Ausrüstung: Steyr AUG-SA als MP oder StG, Glock „Giftzwerg“ (leichte Pistole, 9L), Stahlrute (6M, +1 Reichw.), Schockhandschuh (7S Bet.), Luftkissenfahrzeug, KTM „Luchs“ LC-21 (schweres Motorrad)

RAPPENGLÜCKS „BUCKEL“ (4)

K	S	St	C	I	W	R	Init
6	6	6	2	4	4	5(6)	+2W6

Fertigkeiten: schwere Waffen 5, waffenloser Kampf 5, Heimlichkeit 3

Bio/Cyberware: Reflexverstärker (I), Cybераugen, Smartgunverbindung

Ausrüstung: Ingram Valiant LMG (7S), KTM „Wiesel“ LC-14 (Offroad-Motorrad)

PETER PRAXMAIER II.

K	S	St	C	I	W	R	Init
5	6	3	6	6	6	6	+1W6

Magiestufe: 6

Fertigkeiten: Hexerei 5, Beschwören 4, Gebräuche(Tourismus) 6, Führung(Gastronomie) 5, Kartenspiel (Poker) 7

Zaubersprüche: Toxische Welle 6, Betäubungsblitz 6, Überstimulation 4, Unterhaltung 6

TYPISCHER HOOLIGAN

Anmerkung: tritt nie allein auf, kann zusätzlich 1W6 Verstärkung herbei brüllen

K	S	St	C	I	W	R	Init
4	3	5	1	1	3	2	+1W6

Fertigkeiten: waffenloser Kampf 3, Knüppel 3, Gebräuche(Sport) 3,

SERAPHIM-RIGGER

K	S	St	C	I	W	R	Init
3	6	3	3	4	3	5(9)	+3W6 (geriggt)

Fertigkeiten: MPs 4, Hovercraft 6

Bio/Cyberware: Fahrzeug-Kontrollrig (2), Cyberaugen mit IR, Blitzkompenstation und Bildverbindung

Ausrüstung: Hovercraft mit Victory Rotary Sturmkanone (18T) und Vengeance MMG (10S)

REGINA TSCHURTSCHENTHALER (KI-ADEPTIN)

K	S	St	C	I	W	R	Init
6	6	6	4	6	6	6(10)	+3W6

Fertigkeiten: Pistolen 4, waffenloser Kampf 7(9), Heimlichkeit 6, Skifahren 6, Gebräuche(Geheimdienste) 5, Gebräuche(Alpin) 4

Adeptenfähigkeiten: Reflexe steigern 2, Killing Hands M, verstärkte Sinne (Gehör, Sicht usw. für 1 Punkt), Gesteigerte Fertigkeit waffenloser Kampf 2

Ausrüstung: Glock „Giftzwerge“ (Leichte Pistole, 9L), diverse Wanzen und Wanzenscanner

YURT ALMOG

K	S	St	C	I	W	R	Init
6	6(8)	6(8)	4	6	6	6(11)	+3W6

Fertigkeiten: Pistolen 4, MPs 5, Gewehre 4, Wurfwaffen(Shuriken) 5 (7), waffenloser Kampf 4, Heimlichkeit 6, Gebräuche(Geheimdienste) 6, Skilaufen 5

Bio/Cyberware: Reflexbooster (2), Kunstmuskeln (2), Cyberaugen mit Restlichtverstärkung und Infrarotsicht, Smartgunverbindung

Ausrüstung: Glock „Drachentöter“ (schwere Pistole, 10M), Uzi III (6M), Ranger Arrns SM-3 (14S), Schneemobil

TYPISCHES MITGLIED DER SCHÜTZENKOMPANIEN

K	S	St	C	I	W	R	Init
4	4	4	3	3	3	3	+1W6

Fertigkeiten: Sturmgewehre 3, Pistolen 3, Sprühwaffen(Sprühdosen) 2 (4)

Ausrüstung: Steyr AUG-SA als Sturmgewehr (8M), Altmayr White Star (schwere Pistole, 9M), Pepperpunch

WÄCHTER IM NAZARENER-HOSPIZ

K	S	St	C	I	W	R	Init
5	3	4	2	3	4	3(4)	+2W6

Fertigkeiten: MPs 5, Pistolen 4, Knüppel 5, waffenloser Kampf 3

Bio/Cyberware: Verstärkte Reflexe 1, Smartlinkverbindung

Ausrüstung: H&K 227 (7M), Altmayr SP (10 S), Schockschlagstock 3