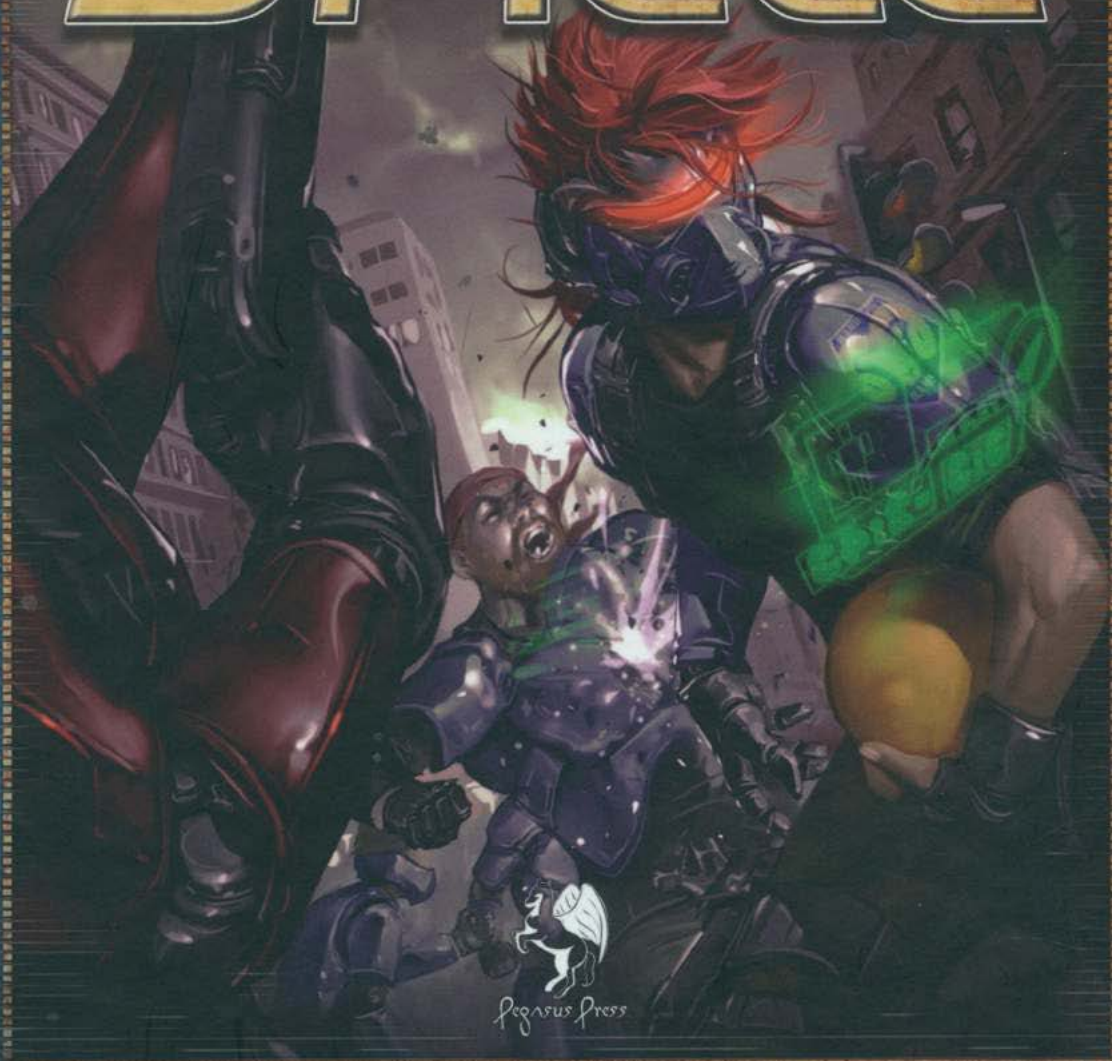




SHADOWRUN

BLUT & SPIELE




Pegasus Press



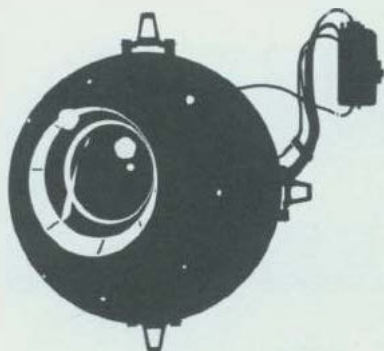
BLUT & SPIELE

INHALT

DATENEMPfang...

PANOPTIKUM	4	Kriegsberichte	69
VORWORT	5	Vorspiel	69
Neue Abenteuerstruktur	5	Infos	70
Beinarbeit	5	Daumenschrauben	71
		Keine Panik	72
MERCHANDISE	7	MAN SIEHT SICH IMMER ZWEIMAL	73
Das Abenteuer	7	Hintergrund	73
Das Spiel mit dem Unvermögen	7	Ablauf	73
Handlungsablauf	8	Anfakt in Berlin	75
Teil 1 – Die Fabrik	9	Das Treffen mit Schmidt	75
Der Auftrag	9	Meeting Daisy	77
Gut geplant ist halb gewonnen	11	Hausfriedensbruch in zwei Teilen	79
Krawall	14	Tempelhof	80
Ein Mord!	21	Das Heim des Vampirs	81
Teil 2 – Auf der Flucht	22	Wichtige NSC in diesem Abschnitt	83
Am Tatort	22	Ein glücklicher Klient	84
Pressestimmen	23	Wie geht es weiter?	84
Detectivarbeit	24	Der Deal mit Daisy	85
Teil 3 – Den Spless umdrehen	30	Ein Deal ist ein Deal – Leider	85
Bei Schmidts zu Hause	30	Nur ein kleiner Gefallen	86
Markus Streuner-Karloff	33	Wie geht es weiter?	87
Kämpfe	34	Wichtige NSC in diesem Abschnitt	88
OmniGameTech – die Garage	35	Untergetaucht	89
Fazit	38	Wie geht es weiter?	91
Karmavergabe	38	Der Ausweg	93
Schergen und bewegliche Ziele	38	Der Feind meines Feindes	93
		Licht am Ende des Tunnels?	93
SCHLUSSPFIFF	40	Die Schnitzeljagd, erster Teil	94
Hintergrund	40	Die Schnitzeljagd, zweiter Teil	95
Ablauf	40	Wichtige NSC in diesem Abschnitt	95
Die Anwerbung	41	Die Schnitzeljagd, Dritter Teil	96
Meines Bruders Hüter	43	Wichtige NSC in diesem Abschnitt	97
Wenzels Abstieg	43	Die Schnitzeljagd, Letzter Teil	97
Zwischenbericht	48	Der letzte Deal	98
Bereit sein ist alles	49	Der Erste Schritt: die fehlenden Beweise	99
Hinein ins Vergnügen!	50	Bummeln auf dem Markt	99
Durch die Barnkade	50	Wichtige NSC in diesem Abschnitt	102
Durch die Kanalisation	51	Der Zweite Schritt: Die Veröffentlichung	104
Im Kriegsgebiet	53	Lie auf Sendung	104
Die Andarta-Forschungsanlage	54	Wichtige NSC in diesem Abschnitt	107
Der Birkenkeller	55	Abspann	108
Block I – Vorhof zur Hölle	56	Epilog	108
Block II – Verlassene Hallen	58	Karmavergabe	109
Block III – Andartas Herz	62		
Block IV – Block der Lebenden Toten	65	FEITE BEUTE	110
Bewegliche Ziele	66	Geschichte einer Vendetta	110
Das Team der DeMeKo	66	Ein gewagter Plan	110
Rcn2-Versuchspersonen	67	Chaos	111
DSKL-Offizielle	68	Heute	111
Abspann	68	Ablauf	111
Karmavergabe	68	Sportskanonen gesucht	112





Ablauf	113
Das Treffen	113
Spurensuche	114
Auf Schritt und Tritt	117
Ablauf	117
Auf frischer Fährte	117
Auf der Überholspur durch die Innenstadt	120
An den Garagen	122
Den Anschluss bekommen	123
Ablauf	124
Den Kontrakt vertiefen	124
Im Schatten der Vergangenheit	125
Einen Vorteil bekommen	130
Ablauf	131
Plenk über die Runden bringen	131
No Risk, No Fun	131
Showdown	135
Ablauf	135
Schmutzige Ermittlungen	136
Showdown Moorfleet	136
Ein sauberer Schlussstrich	140
Ablauf	140
Karma, Kassensturz und Konsequenzen	141
Wichtige Personen	141
Konrad Letthauer, Schmidt	141
Werner Plenk	142
Andreas Meinke, der Techniker	142
Stefano Mantaluci, der Troubleshooter	143

STADTKRIEG AOL	144
Moderne Gladiatoren	144
Die Kunst des Krieges	144
Auf ins Gefecht	148
Der jährliche Krieg der DSKJ	153
Die Deutsche Stadtkriegsliga	154
Kriegsschauplätze	167
Der Knopf der Schlange – Ligabetrieb	167
Im Schatten des Schlangennestes –	
Die Wettmaße	169
Medienzirkus	170
Spieldinformationen	172
Rüstungsregeln	172
Perimeterabsicherung	172
Weisse Flecken	175
NSCs und Werte im Stadtkriegsumfeld	175
Teutonen Cup 2073	177



IMPRESSUM: BLUT UND SPIELE

Texte: Peer Bieher, Lars Blumenstein, Torben Föhrder, Tobias Hamelmann, Jan Helke, Michael Rösner, Martin Schmidt, Melanie Schulze, Stefan Unteregger

Redaktion: Tobias Hamelmann mit Unterstützung von Lars Blumenstein

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Innenlayout: Ralf Berszuck

Überarbeitetes Design: Ralf Berszuck, Rita Geers

Art Direction: Tobias Hamelmann

Coverbild: Karsten Schreurs

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Illustrationen: Klaus Scherwinski, Andreas „AAS“ Schroth, Lydia Schuchmann

Karten und Logos: Jan Helke, Jochen Hinderks, Andreas „AAS“ Schroth, Lydia Schuchmann, Melanie Schulze

Lektorat: Lars Blumenstein, Jan Helke, Benjamin Plaga, Roman Reiß, Lars Schiele, Stephanie von Treyer

Danksagung: Danke an alle Fans, die nach so langer Zeit immer noch wissen, was Stadtkrieg ist. Kaum war das Thema des Buches veröffentlicht, schon schallte es durch die Foren: Es ist wieder Krieg! Danke auch an die restlichen Autoren im Team, die an diesem Band zwar nicht mitgearbeitet haben, dafür aber mit Kommentierungen die Qualität der Texte und den Ideenreichtum des Buches gefördert haben. Und besonderen Dank an Jan, AAS und Benjamin – die diesmal bis an die Grenzen ihrer Belastbarkeit gegangen sind, damit alles rechtzeitig fertig wird und dann nochmal eine Schuppe drauf gelegt haben, wenn der Chefredakteur mal wieder Sonderwünsche hatte.

Spezieller Dank an: Chewie für Anregungen, Kritik und gute Ideen – und für die DeMeKo-Verbindung.

Pegasus Spiele GmbH,

Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc.

© 2011 Topps Company, Inc.

Alle Rechte vorbehalten.

Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc.

in den USA, in Deutschland

und/oder anderen Staaten.

Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

ISBN 978-3-941976-31-3

Druck und Bindung via
360 Grad Mediendesign

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.PEGASUS.DE



SPEICHERN

... VORWORT ...

DATENEMPFANG...

... zu diesem Live-Stream. Wir schalten uns direkt vor die Torzone der LabRats, auf einem alten Spielplatz mitten zwischen trostlosen Wohnblöcken. Der Jäger der Hellbounds kommt gerade um die Ecke gerannt Mit dem Ball in der Hand. Wie ist der so schnell hierhergekommen? Ganz alleine, weitab von der Schießerei in der Schulaula zwei Blöcke weiter? Er rennt wie eine Furie, stürzt sich in Richtung der Torzone, das wird ein sicherer Punkt für die ... NEIN, was ist das? Der Schütze der LabRats taucht wie aus dem Nichts aus dem Sand hinter der Torzone auf und feuert dem Jäger einen Stablregen aus seinem LMG entgegen. Der Jäger geht zu Boden! Der Jäger ist down! Kein Punkt für die Hellbounds, schön verteidigt vom Schützen, der immer noch nicht aufgehört hat, den Abzug seines LMGs ...“

Willkommen im Stahlregen auf den Straßen. Zwischen den Mediendrohnen und dem Blitzlichtgewitter, wenn die Spieler den Ring betreten. Auf den Public-Viewing-Plätzen, wenn der Star der Blue Helmets einen sicheren Punkt für sein Team macht und die Fans in nicht enden wollenden Jubel ausbrechen. Willkommen beim Stadtkrieg.

Dieses Buch ist ein Abenteuerband zu einer der populärsten Sportarten der Sechsten Welt. Die vier enthaltenen Abenteuer sind komplett ausgearbeitet und sollen ein möglichst großes Maß im Spielvergnügen bereiten. Bei Merchandise geht es um die Ränkespiele der Fanware-Produzenten und einige Probleme mit dem AR-Spiel zur neuesten Spielsaison. In Man sieht sich immer zweimal wird die Herkunft der Spieler dieser Sportart anhand eines Beispiels genauer unter die Lupe genommen – was manche Personen gar nicht so gerne sehen. In Fette Beute wird im Fahrwasser eines Auswärtsspiels um die Früchte eines großen Coups gesirrt. Und bei Schlusspfeiff gelangt man auf der Suche nach einer vermissten Person zuletzt mInnen in das Spielgeschehen.

Die Abenteuer sind so angelegt, dass zwar Stadtkrieg bei allen das verbindende Element bildet, sie aber ohne weiteres vollkommen entkoppelt von irgendwelchen Ligaereignissen oder ähnlichem spielbar sind. Das Thema Stadtkrieg wird zwar immer angeschnitten, letztlich aber nie so stark, dass Ihre Gruppe das Gefühl hat, man tobt in den nächsten Runden nur noch durch diesen Sport. Tatsächlich ist die Verknüpfung absichtlich lose. Aber Sie können es auch anders haben, wenn Sie wollen:

Das letzte Kapitel dieses Buches bildet eine Übersicht zur Sportart. Hier werden die Regeln und die allgemeinen Rahmenbedingungen aufgeführt. Ein Einblick in die Stadtkriegsszene der ADL gegeben, die Mannschaften vorgestellt. Auch hinter die Kulissen dieses spannenden Sportes wird ein Blick geworfen und letztlich Werte und Feldkarten präsentiert, damit Sie Ihr eigenes Spiel entwerfen können – sowohl in der Spielzone als auch drumherum.

Zudem wird ein Großereignis der aktuellen Saison vorgestellt. In diesem Setting und innerhalb einer darauf zugeschnittenen und skizzierten Kampagne können Sie die vier Abenteuer ansiedeln und sie so zu einem großen Ganzen miteinander verbinden. Galtz wie es Ihnen gefällt. Wir wünschen jetzt schon maximalen Spielspaß in den Schatten.

NEUE ABENTEUERSTRUKTUR

Die hier genutzte Abenteuerstruktur ist deutlich freier als das Baukastensystem, dessen sich *Shadowrun* bisher bediente. Das hat den Vorteil, dass Abenteuer nicht mehr nur zerhackt in einzelne Szenen präsentiert werden können, sondern ein wenig mehr Fluss in den Plot und die Präsentation kommt. Innerhalb der Abenteuer wird die Handlung direkt beschrieben. Vorlesekästen sind nur noch eingefügt, wo sie sich wirklich anbieten. Die beliebten und wichtigen Zusätze *Keine Panik* (für Tipps, falls etwas im Abenteuer schief geht) und *Daumenschrauben* (falls Sie das Abenteuer noch anspruchsvoller gestalten wollen) sind nun in Kästen an den Stellen zu finden, wo man sie benötigt.

Zudem gibt es ein immer wiederkehrendes Muster für die *Beinarbeit* – jene wichtige Rubrik, die in Abenteuern immer wieder auftaucht und in der die Runner auf Informationssuche gehen.

BEINARBEIT

Regeltechnisches zur Beinarbeit:

Die Ergebnisse in der Spalte „Connection“ in den Beinarbeit-Tabellen entsprechen den benötigten Erfolgen für Erkundigungen bei den Connections der Charaktere. Auf diese Weise erlangte Informationen entsprechen dem, was die Connections wussten, in Erfahrung bringen konnten und bereit sind, den Charakteren zu erzählen.



Regeltechnisch ist vorgesehen, dass die Connections Proben auf ihre Attribute und Fertigkeiten ablegen, um festzustellen, was sie wissen oder in Erfahrung bringen können. Um diesen Prozess zu vereinfachen, kann der Spielleiter für die Connection auch einfach eine Probe mit der doppelten Connectionstufe ablegen. Sollte eine Connection für die angefragten Informationen besonders geeignet sein – zum Beispiel weil sie ihr spezielles Fachgebiet oder ihren direkten Wirkungskreis betreffen – kann der Spielleiter positive Würfelpoolmodifikatoren vergeben. Wenn die Anfrage andererseits Themen betrifft, mit denen sich die Connection nur sehr bedingt auskennt, sind negative Würfelpoolmodifikatoren angebracht. Hat die Connection nach Maßgabe des Spielleiters von dem Thema keine Ahnung und keine Möglichkeiten, sich umzuhören, ist keine Probe erlaubt.

Bis zur Loyalitätsstufe der Connection ist dies berechtigt, die erlangten Informationen an den Charakter weiterzugeben – wobei manche Connections, die sich auf Informationshandel spezialisiert haben, diese auch nur gegen Bezahlung herausgeben. Der Charakter kann eine Probe auf Gebräuche + Charisma ablegen, um der Connection weitere vorhandene Informationen zu entlocken – allerdings nur die Informationen, die der Connection auch vorliegen.

Beachten Sie hierbei, dass der Connection nicht jede Information direkt zur Verfügung steht – möglicherweise muss sie selbst nachforschen oder nachfragen. Aus diesem Grund sollten Sie sorgfältig abwägen, wie viele Informationen eine Connection tatsächlich direkt liefern kann, und wie viele erst nach etwas Recherche zur Verfügung stehen.

Regeltechnisches zur Datensuche:

Die Ergebnisse in der Spalte „Datensuche“ in den Beinarbeit-Tabellen entsprechen den benötigten Erfolgen bei einer Datensuche in den verschiedenen Diskussionsforen, Datenbanken und Newsboards der Matrix.

Regeltechnisch entspricht dies einer Ausgedehnten Probe auf Datensuche + Schmökern. Im Hinblick auf die Fülle an Informationen, die in der Matrix bei verschiedenen Suchbegriffen auftauchen können, beträgt das Intervall für diese Probe 10 Minuten – bei Charakteren mit der Gabe Schnelles ist dieses Intervall entsprechend der Maßgabe des Spielleiters zu verringern. Um zu verhindern, dass diese Ausgedehnte Probe grundsätzlich dazu führt, dass früher oder später alle möglichen Informationen zur Verfügung stehen, sind bei dieser Probe maximal so viele Würfe erlaubt, wie der Fertigkeitswert des Charakters in Datensuche beträgt.



... MERCHANDISE ...

DATENEMPFANG...

Ein Abenteuer für eine nicht zu zierliche Gruppe Shadowrunner jeder Spezialisierung. Der Run wird von einem normalen Einbruch zu einem kleinen Detektivspiel, bei dem sich die Runner schnellstmöglich von den Gejagten in die Jagenden verwandeln sollten.

Der Schauplatz ist eine nicht namentlich beschriebene Großstadt irgendwo in der ADL oder den übrigen Teutonen-Cup-Austragsgebieten. Wir empfehlen Hantburg oder München, aber auch Stuttgart, Leipzigalle oder eine der Städte des Rhein-Ruhr-Plex (außer Essen) kommt in Betracht. Bitte ändern Sie mögliche Angaben ganz nach Ihrer gewählten Stadt (tauschen Sie zum Beispiel in Stuttgart die Polizei durch den dort täugen Sternschutz aus).

DAS ABENTEUER

Dieses Jahr findet mit dem Teutonen-Cup ein großes Spektakel in der Stadtkriegsliga statt. Mehr als in den Jahren zuvor lässt sich deshalb an Merchandise-Artikeln jeder Art verdienen. Ob RFID-Poster der Vereine, Sammelkarten der großen Stars oder Frühstücksflocken in Teamfarben – alles noch so Sinnlose wird mit der richtigen Werbestrategie von den Fans gekauft. Die Hersteller verdienen sich dabei eine goldene Nase.

Und wie jedes Jahr zum Start der Saison erscheint wieder das beliebte AR-Spiel „Stadtkrieg“ lizenziert von der Deutschen Stadtkriegsliga (DSKL) und entwickelt von einem ausgewählten Entwicklerteam, ist es eine wahre Gelddruckmaschine. Gerade die kaufkräftige Schicht der Zehn- bis Fünfzehnjährigen lässt sich mit dem Spiel und dem dazugehörigen Zubehörsortiment sehr gut versorgen. Die Anzahl an Fans ist groß, die Nachfrage enorm.

Dieses Jahr hat, wie die beiden Jahre zuvor, die Firma OmnisGameTech die Lizenz für das jährliche Spiel bekommen. Die Programmierung dafür ist nicht hoch kompliziert oder innovativ – viele Firmen wären dazu in der Lage und bewerben sich deshalb regelmäßig um den einträglichen Job. Die Liga entscheidet jedes Jahr neu, kleine Zuwendungen von allen Seiten sind dabei an der Tagesordnung. Das Geschäft ist einfach zu gut, um es nicht zu versuchen.

Um den ertragreichen Auftrag dieses Jahr nicht zu verlieren, hat OmnisGameTech bei seinem Proposal gelogen. Die Firma gab vor, ein neues Verfahren zur Unterstützung von SimSinn-Signalen entwickelt zu haben, das fast in den Stimulusbereich von BTis reicht. Dadurch sollen die Sinne noch besser angesprochen werden können, sofern man die richtige technische Ausstattung hat – und das alles ganz

ohne Abhängigkeiten oder sonstige Nebenwirkungen und deshalb besonders für Heranwachsende geeignet. Forschungen zu dieser Technik gibt es seit längerem, ein wirklicher Technologiesprung oder eine besondere Innovation ist aber nicht annähernd absehbar. Basis ist die Programmierung von AR-Illustrieren.

Diese neue Entwicklung war letztendlich der Grund, weshalb sich die DSKL dieses Jahr wieder für OmnisGameTech als Programmierer entschieden hat. Und mehr als das. Die Liga finanzierte ganz gegen ihre Gewohnheit einen Teil der Forschung und wartete mit einer nie dagewesenen Werbenoffensive auf. Mit dem Slogan „Stadtkrieg '73 – mit allen Sinnen dabei“ werden die hoffentlich baldigen Kunden seit mehreren Wochen auf allen Werbeplanformen beschallt. Die Fans sind gespannt, und die Medien erwarten ein wahres Spektakel am Verkaufsrag mit Sonderevents, Autogrammstunden und vielen weiteren Attraktionen. Zusätzlich zu den normalen Downloads und den als Box zu kaufenden Ausgaben gibt es wie jedes Jahr eine Special Edition mit allerlei Zusatzmaterial in einer eigens dafür angefertigten Hülle – dieses Jahr, wegen der erwarteten großen Nachfrage, mit 8000 statt 5000 Exemplaren. Die Fans kampieren vor den Verkaufsstellen und erwarten mit Spannung das Spiel.

DAS SPIEL MIT DEM UNVERMÖGEN

Leider hat es OmnisGameTech auch in den Monaten nach der Auftragsvergabe nicht einmal annähernd geschafft, seine Lügen in ein funktionierendes Programm umzusetzen. Und je näher die Veröffentlichung rückte und je mehr Werbe-ARS jeden Tag auf sie einprasselten, desto ängstlicher wurden die Entwickler. Könnten sie es sich leisten, das Ganze abzubrechen und ihr Versagen einzugestehen? Nein, natürlich nicht!

Zusätzlich zu den geflossenen und jetzt unnütz vergebenen Unterstützungsgeldern durch die DSKL kommt hinzu, dass OmnisGameTech kurz vor dem Verkauf an einen größeren Konzern steht. Jetzt die Lüge einzugestehen, wäre für den Wert der Firma fatal, und die Übernahme würde vermutlich platzen. Aus der Not heraus kanten die beiden Inhaber und Geschäftsführer der Firma, Hannes Molzahn und Harald Osten, auf eine Idee. Warum nicht dafür sorgen, dass die ganzen vermeintlichen Daten in die Luft fliegen? Die Versicherung würde zahlen, die Veröffentlichung könnte „aufgrund höherer Gewalt“ nicht eingehalten werden, womit keine Strafe an die DSKL gezahlt werden musste. Die beiden Firmengründer stecken bis zum Hals in Schulden und rechnen fest mit dem Geld. Natürlich, hinterher würden sie irgendwann ugendetwas nachliefern müssen, aber es wäre





zusätzlich erschlundene Zeit, und der größte Druck wäre von den Entwicklern genommen. Und damit niemand auf die Idee kommen würde, dass die Firma selbst damit etwas zu tun hat, bräuhete man einige passende Sündenböcke. Und wer wäre dafür besser geeignet als Shadowrunner?

Man müsste einige dieser Leute anheuern, um die Firmenanlage zu zerstören. Hinterher würde man ihnen ein Verbrechen in die Schuhe schieben, um sicherzugehen, dass sie auch verhaftet werden, und um sie dann auch als eindeutig Schuldige der Finnsache darstellen zu können. Damit niemand auf den Gedanken käme, doch noch weiter nachzuforschen...

Das schlimmste Verbrechen, das sich die Geschäftsführer vorstellen können, ist ein Mord. Glücklicherweise gibt es statt eines „richtigen“ Mordes durch eigene Hand eine einfachere Möglichkeit. Konrad Fuhrmann, der Schwager von Geschäftsführer Molzahn, ist sterbenskrank. Die Ärzte geben ihm nur wenige Monate zu leben. In der Hoffnung, dass ihm eine teure und aufwändige Operation in den UCAS das Leben retten könnte, ließ er sich von seiner Frau, Geschäftsführer Molzahns Schwester, davon überzeugen, für gutes Geld den Auftraggeber für seinen Schwager zu spielen. Hannah Fuhrmann weiß von ihrem Bruder, dass es ihren Mann dabei das Leben kosten soll, und nimmt es gerne in Kauf. Denn in Siegfried Konstanz, dem Kollegen und besten Freund ihres Mannes, hat sie schon längst einen neuen Bettgenossen gefunden. Gemeinsam überredete man den Ehemann, sich zur Verfügung zu stellen, und plante hinter dessen Rücken seinen Mord. Konstanz, der dem kranken Fuhrmann körperlich hoch überlegen ist, ist bereit, den schmutzigen Job zu übernehmen und seinen besten Freund für Geld und Geliebte eigenhändig zu töten.

Als Schnittstelle der Spielefirma mit den Lizenzgebern der DSKL dient, eingesetzt von der Liga, der Verwaltungsangestellte Markus Streuner-Katloff. Um auch von dieser Seite

jeden Verdacht in Richtung Entwickler im Keim zu ersticken, entschlossen sie die beiden Geschäftsführer schon in den ersten Tagen nach der Lizenzvergabe, den spielsüchtigen Streuner-Katloff durch Erpressung und Bestechung dazu zu bringen, in der Liga ihr Fürsprecher zu sein. Selbst tief in Schulden steckend, willigte Streuner-Katloff ein, habe aber gleichzeitig ein Auge darauf, wie er selbst am besten aus der Sache Gewinn schlagen kann.

Also werden Kontakte zu Shadowrunnern geknüpft, als für das spätere Ableben von Herrn Fuhrmann vorbereitet und die deutlichsten Spuren verwischt. Um wenigstens eine Ersatzspiel-Lösung präsentieren zu können, pflegen die beiden Geschäftsführer seit einiger Zeit die neuesten Liga-Daten in das letztjährige Spiel „Stadtkrieg 72“ ein. Und falls die angeheuertten Shadowrunner ihre Arbeit nicht gut genug erfüllen, wird eine manuelle Löschung der vorhandenen Spieldaten vorbereitet.

HANDLUNGSABLAUF

Die Charaktere werden von „Herrn Schmidt“, dem todkranken Herrn Fuhrmann, angeheuert, um eine Firmenanlage so weit zu zerstören, dass die dort gelagerten Waren und Daten vernichtet werden. Zusätzlich soll vorher aus dem Gebäude ein bestimmter Datenträger geborgen und später dem Auftraggeber übergeben werden.

Bei der Firma handelt es sich um den geheim gehaltenen Standort der Firma OmnisGameTech, die in drei Tagen das neue und von vielen Menschen sehnsüchtig erwartete Spiel „Stadtkrieg 73“ herausbringen soll. Die Runner sollen sicherstellen, dass durch die Zerstörung der Firma der Veröffentlichungstermin nicht eingehalten und auch in absehbarer Zeit nichts von den Daten restauriert werden kann.

Zeitleiste

Tag 1, Mittwoch, 17 Uhr

Die Charaktere bekommen den Auftrag, die Firma zu zerstören.

Nach Beendigung des Auftrags, spätestens Tag 3, Freitag

Herr Schmidt wird getötet und die Gruppe in die Falle gelockt.

Tag 1 nach der Tat

Medien berichten über die Zerstörung und spekulieren in alle Richtungen. Fans lagern vor den Gebäuden von OmnisGameTech und der DSKL.

OmnisGameTech schickt anonym eine Kopie des gefälschten Mordfilms an die Polizei.

Abends: Da die Polizei bisher noch keine Täter präsentiert hat, gibt OmnisGameTech die Fotos der Runner an Fansseiten.

Tag 2 nach der Tat

Es wird über den Mord an Fuhrmann berichtet (oder über sein Verschwinden, wenn die Runner die Leiche versteckt haben).

Tag 3 nach der Tat

Die Bilder der Runner werden von der Polizei mit der Angabe veröffentlicht, sie seien die Mörder und Komplizen von Fuhrmann. Der selbst wollte angeblich seinen Schwager erpressen und hätte, weil es nicht funktionierte, aus Wut darüber mit den Runnern die Fabrik zerstört.

Montag, Tag 6 (Tag 4 bis 6 nach der Tat)

Vertragsunterzeichnung der Übernahme in den Büros von „Flying Horse Inc.“

Herr Schmidt soll nach getaner Arbeit den gesuchten Datenträger in Empfang nehmen. Die Daten darauf sind völlig unerheblich: einige Auszüge aus den halb fertigen Programmen des neuen Spiels. Der Diebstahl dient nur dazu, dass die Runner hinterher wieder zu einem Treffen erscheinen müssen, um dann in die Falle gelockt zu werden. Und natürlich, um noch mehr den Eindruck zu erwecken, dass ein neidischer Konkurrent seine Finger im Spiel hat.

Kommen die Charaktere zurück zum Treffpunkt, liegt ihr Herr Schmidt tot in der verlassenen Wohnung, die als Übergabeort dienen sollte. Die Polizei ist verständigt, Beweise sind gestreut, und wenn die Runner nicht schnell handeln, landen sie sich bald unter Mordverdacht stehend in einer Gefängniszelle wieder.

Entkommen sie der drohenden Verhaftung, werden sie verurteilt: alles in die Wege leiten, um ihre Unschuld oder zumindest die Schuld der anderen zu beweisen und herauszufinden, was wirklich passiert ist.

Beweise für den Mord kann nur der wahre Täter Siegfried Konstanz liefern. Mit der fröhlichen Witwe Fuhrmanns sitzt er in deren Haus und wartet ab, wie sich die Dinge entwickeln. Beweise für den Versicherungsbetrug und die Funktionsuntüchtigkeit des neuen Spiels besitzen vor allem die Inhaber und Geschäftsführer der Firma, allerdings nicht in ihren Büros, sondern in der alten Garage, die einst die Keimzelle des Umernehmens war. Sie wissen, dass es ein Risiko ist, so etwas aufzubewahren, aber es dient als Schutz vor dem jeweils anderen. Denn die Beweise dort zeigen das wahre Bild der Planung – dass beide im gleichen Maße an

der Sache beteiligt sind. Sollte einer von beiden die jahrelange Freundschaft vergessen und dem Partner die Sache in die Schuhe schieben wollen, wären die Unterlagen eine letzte Sicherheit.

Streuner Katloff, der Verbindungsmann zur DSKL, hat einige Details seiner Gespräche mit den Leuten von OmnisGameTech aufgenommen, um sie vielleicht einmal damit unter Druck setzen zu können. Er bewahrt sie bei sich im Büro auf, traute sich bisher allerdings nicht an eine Erpressung heran.

Das letzte Stück an entlastendem Material kann ein in der Stadtkriegsszene berühmter Fan und Blogger bringen. Der Sohn des toten Auftraggebers (und Neffe des Chefs von OmnisGameTech) bat ihm einige Entwicklungsdateien überspielt, die ein ganz anderes Licht auf die Spiele-Programmierung werfen, als es in den offiziellen Büchern steht.

Eine Übersicht darüber, wo welche Beweise zu finden sind, finden Sie im Kasten auf Seite 37.

TEIL I – DIE FABRIK

Die Runner bekommen in einem leer stehenden Wohngebäude beim Treffen mit „Herrn Schmidt“ den Auftrag für die Zerstörung der Firma und den Diebstahl eines bestimmten Datenträgers. In den zwei zur Verfügung stehenden Tagen sollte es durchaus möglich sein, den Auftrag auf die eine oder andere Art durchzuführen. Vorgaben dazu werden nicht gemacht.

Kehren die Runner danach zur Übergabe zu ihrem Auftraggeber zurück, liegt dieser erschossen in der Wohnung.

DER AUFTRAG

Die Runner werden am frühen Nachmittag von einer ihrer Connections kontaktiert. Man habe etwas über einen kleinen Job gehört. Ein Herr Schmidt möchte etwas schnell und sauber erledigt haben und braucht dabei Hilfe von jemandem, der auch mal etwas härter durchgreifen kann. Und wer wäre dafür besser geeignet als die Runner?

Viel mehr Informationen gibt es nach nicht. Der Auftrag hat ein Zeitlimit. In zwei Tagen soll alles gelaufen sein, und bei besonders schneller Arbeit gibt es einen Bonus. Die Höhe ist unklar, mehr erfährt man erst bei wirklichem Interesse an der Übernahme des Auftrags.

Wer Interesse habe, der solle sich noch am selben Tag, gegen 17 Uhr, im ersten Stock des Hauses Am Alten Markt 23 einfinden. Das Haus steht schon länger leer, die Tür ist verschlossen, aber ein Code für das Schloss wird mitgeliefert.

Am Alten Markt 23

Das frühere Wohngebäude aus dem letzten Jahrhundert beherbergte bis vor einigen Jahren auf drei Stockwerken mehrere kleine Arztpraxen und ein Elektronik-Geschäft im Erdgeschoss. Nach einem Brand im Dachgeschoss wurde es geräumt und vom Eigentümer seitdem nicht wieder instand gesetzt.

Die Gegend um das Haus gehört zu den etwas ruhigeren Wohngebieten der Stadt. Viele niedrige Mehrfamilienhäuser, einige wenige Geschäfte und meist saubere Bürgersteige, die gegen 18 Uhr hochgeklappt werden. Hier wohnen kleine Angestellte, Freiberufler und besser verdienende Arbeiter mit ihren Familien. Es gibt keinen großen Luxus, aber immerhin etwas, wofür es sich zu arbeiten lohnt. Der Stadtteilverein sorgt mit gelegentlichen nächtlichen Patrouillen für das Gefühl von Sicherheit – was nicht

unbedingt nötig wäre, denn die Kriminalitätsrate ist für die Stadt eher niedrig zu weit außerhalb der Zentren, zu wenig Platz zum Herumbängen und zu viele Möglichkeiten, um schnell und günstig in die spannenderen Stadtteile zu kommen

Das gesuchte Haus steht am Ende der Straße, einer Sackgasse. Alle anderen Gebäude sind von gleicher Bauart, schließen direkt aneinander an und sind reine Wohngebäude. An der Straßenecke, 200 Meter entfernt, liegt eine kleine Kneipe ohne jede AR-Werbung vor dem Gebäude. Ein altartümliches Neon-Leuchtschild hängt über dem Eingang. Überwachungskameras sind weder an den Wohnhäusern noch an der Gaissraße zu sehen. Gegenüber der Einfahrt in die Straße steht eine 24-Stunden-Tankstelle.

Die Eingangstür von Nummer 23 liegt direkt an der Straße und ist mit einem Magschloss (Stufe 3) gesichert. Der erhaltene Code stimmt und öffnet ohne Probleme den Eingang ins Treppenhaus. Erwachte Charaktere können im Astralraum das Haus ungesehen durchsuchen und finden zwei Menschen in einer Wohnung im ersten Stock.

Die Türen der Wohnungen im Erdgeschoss sind mit Standardschlössern (Stufe 3) versehen, genau wie die Kellertür. Wer genauer nachsehen möchte und dort einbricht, findet nur leere Räume und viel Staub vor. Es gibt keine Zeichen, die auf eventuelle Bewohner hindeuten, ob ungebeten oder nicht. Die Stromanschlüsse funktionieren, es gibt Licht im Treppenhaus und im Keller. Der Dachboden ist verschlossen (neu aussiehendes Magschloss Stufe 3), es riecht nach nassem, verbranntem Holz. Innen sieht man die Spuren des vergangenen Brandes: kleine Löcher im Dachstuhl lassen Licht von außen herein.

Im ersten Stock steht eine der Wohnungstüren halb offen, sie geht nach innen auf. Dahinter brennt Licht. Wer näher herangeht, sieht durch die Öffnung in einen hellen Flur, in dem hinter einem vermutlich extra mitgebrachten Schreibtisch ein Mann im Anzug sitzt.

Herr Schmidt

Der Mann hinter dem Schreibtisch ist augenscheinlich Herr Schmidt. Sobald er die Runner bemerkt, ruft er sie zu sich in die Wohnung. Es gibt keine Stühle (bis auf den, auf dem er sitzt) und an sonstigem Mobiliar nur den großen Schreibtisch, der den gesamten Flur versperrt. Die Runner werden davor und in der Tür stehen müssen.

In einer der Türen, die vom Flur abgehen, steht ein groß gewachsener Mann. Er ist zu sehen, sobald die Wohnungstür ganz geöffnet wird. Mit seiner schwarzen Panzerweste, der dunklen Sonnenbrille und der Pistole in der Hand schreit alles an ihm: „Bodyguard!“. Allerdings hat er angesichts seines Auftretens offenbar kaum Routine im Umgang mit Shadowrunnern; eher sieht er aus wie einer Folge von Karl Kombattmagen entsprungen. Er ist nicht Erwacht und hat einen Haufen Metall im gesamten Körper.

Herr Schmidt ist Mitte 40, gekleidet in einen Anzug Marke „Bürotrottel“, der ihm zu groß zu sein scheint. Auch er ist nicht magisch aktiv, aber sichtlich nervös. Beim Askennen kann ein Zauberer an seiner Aura leicht herausfinden, dass Herr Schmidt todkrank ist. Spricht man ihn darauf an, reagiert er ängstlich und weicht den Fragen aus.

Er scheint keine große Erfahrung mit Shadowrunnern zu haben, ist aber bemüht, sich nichts anmerken zu lassen.

Der Job

Ohne die Runner genauer anzusehen, beschreibt Herr Schmidt, was er von ihnen verlangt: Eine kleine Fabrik-Büroanlage soll vollständig zerstört oder zumindest stark verwüstet werden, zusätzlich wird noch ein Objekt aus dem Büro benötigt. Nach einer kurzen Pause (und wenn niemand Einspruch erhebt) kommt er zu den Details, die er wie bei einer geschäftlichen Präsentation vorträgt:

- Das AR-Spiel „Stadt Krieg '73“ der Firma OmnisGame-Tech soll in drei Tagen auf den Markt kommen. Das Spiel erscheint jährlich und bezieht sich immer auf die jeweilige Saison.
- Bis zum Veröffentlichungstag wird größte Geheimhaltung über die neuesten Features bewahrt. Noch immer ist nichts Genaues bekannt, aber es soll wichtige Neuheiten geben.
- Der Standort der Produktionsanlage und Softwareentwicklung wird geheim gehalten und wechselt jedes Jahr, da es schon mehrmals Probleme mit aufdringlichen Fans gegeben hat.
- Die diesjährige Saison hat durch das Großevent des TeutonenCups eine besonders große Anhängerschaft, und das fast zeitgleich mit dem ersten Kampf erscheinende AR-Spiel soll in großer Stückzahl verkauft werden.
- Zusätzlich zum normalen Download-Kauf und den Box-Ausgaben gibt es 8000 Special Editions, die ab 0 Uhr ausgeliefert werden. Dafür holt ein Speditionsummernehmen die Exemplare gegen 18 Uhr ab.
- Ziel des Auftrags ist die Büroanlage der Firma Gerolder-TransAG, die seit neun Monaten von OmnisGame-Tech gemietet wurde und in der sich sowohl die Daten des Spiels als auch die 8000 Sonderausgaben befinden.
- Was genau die Runner anstellen, bleibt ihnen überlassen, es soll nur sichergestellt werden, dass die Daten des Spiels und die Prototypen vernichtet werden und nicht oder nicht so schnell wiederhergestellt werden können.
- Ganz wichtig: Im Bürotrakt des Gebäudes befindet sich ein Datenträger, beschriftet mit RD1173, der unversehrt geborgen werden soll.
- Als Bezahlung winken den Runnern 120.000 €, wird der Auftrag innerhalb eines Tages erledigt, gibt es noch 30.000 € zusätzlich.

Mit etwas Verhandlungsgeschick ist Herr Schmidt bereit, bis zu 50.000 € als Vorschuss zu zahlen. Auf Nachfragen stellt er noch zusätzliche Informationen bereit:

- Die Anlage besteht aus drei ineinander übergehenden Gebäuden und liegt in einem kleinen Gewerbegebiet am Rande der Stadt.
- Die Sicherheitsleute sind auf eindringende Fans eingestellt.
- Dieses Jahr scheint die Lage der Firmaden Fans noch unbekannt zu sein, zumindest gab es keine Angriffe, und auf den Fanseiten in der Matrix war noch nichts darüber zu lesen.
- Der gesuchte Datenträger wird sich einzeln finden lassen, nicht in Archiven oder in Benutzung. Vermutlich irgendwo im Büro der Geschäftsführer.
- Es arbeiten rund zehn Leute an dem Spiel, darunter die Geschäftsführer und Besitzer der Firma. Wer sich in dem Gebäude aufhält, ist unbekannt.

Die Firma vor dem Auftrag

Recherchen erfordern eine Ausgedehnte Probe auf Datensuche + Schmöker (Intervall 10 Minuten) oder entsprechende Connections.

Connection	Datensuche	Ergebnisse
0	0	Keine Ahnung, bei den ganzen Matrix-Seiten über Spiele und Stadtkrieg muss man ja den Überblick verlieren!
1	3	OmnisGameTech ist eine anscheinend recht erfolgreiche Firma für AR-Spiel-Programmierung, die dieses Jahr wieder das Spiel „Stadtkrieg“ herausbringt.
2	6	Sie sind die Entwickler von „MeinKriegZuhause“, einem AR-Egoshoooter für Kinder, das sich in die örtlichen AR-Netze einklinkt und so für jede Stadt ein einzigartiges nach den örtlichen Gegebenheiten ausgerichtetes Kampfgebiet erstellt. Für sechs Großstädte der ADL ist das Ganze schon angelaufen. Weitere Titel sind die Anime-Endzeit-Kampfstrategie „Chibi-KamikazeAR“ oder klassische Spiele wie EntenschussAR.
3	9	Die Firma hat mehrere Zweigstellen in anderen Städten (wegen des Egoshoooters), aber das Hauptbüro liegt hier in der Stadt, in einem Gewerbegebiet im Osten. Die Geschäftsführer und Besitzer sind Harald Osten und Hannes Molzahn, die noch selbst Hand anlegen.
4	12	Demnächst soll die Firma an den Konzern „Flying Horse Inc.“ verkauft werden. Wer dabei das bessere Geschäft macht, ist unklar. Über den Verkaufspreis ist nichts bekannt, aber gerade durch die „Stadtkrieg“-Spiele wird der sicher in die Höhe getrieben werden.
5	15	In letzter Zeit hat die Firma keine neuen Spiele herausgebracht. Vielleicht, weil sie sich ganz auf „Stadtkrieg“ konzentriert. Würde das Produkt nicht veröffentlicht werden, hätte OmnisGameTech einen ziemlich schlechten Stand.

Bei genauer Suche nach der Firma und der Vergabe der Spielelizenz

Recherchen erfordern eine Ausgedehnte Probe auf Datensuche + Schmöker (Intervall 10 Minuten) oder entsprechende Connections.

Connection	Datensuche	Ergebnisse
1	3	Die Entscheidung für die Firma als Entwickler von Seiten der Liga scheint sehr knapp gewesen zu sein.
2	6	OmnisGameTech hat bereits 2071 und 2072 das Saisonspiel programmiert und hätte aufgrund schlechter Kritiken an der letzten Ausgabe vermutlich ohne die neue SimSinn-Unterstützung den Auftrag an die Konkurrenz verloren. Die Lizenz ist bei Spielefirmen sehr begehrt, da sich die Stadtkriegsspiele relativ unabhängig von der Qualität gut verkaufen.
3	9	Großte Konkurrenten waren StallionGen (produziert AR-Spiele zu Filmen und Serien; keine überragenden Titel, aber eine große Bandbreite), YummyGames (AR- und VR-Szenerie-Spiele wie FarmingInc, OurWorldAR und ZombieTown) und NovisGame (AR-Adventures, größter Titel „Karl Kombattmage – A great bad world“)
4	12	Es gab Gerüchte, dass von mehreren Seiten Schmiergelder geflossen sind. Und OmnisGameTech scheint dabei nicht der größte Fisch gewesen zu sein.

Das Gelände

Der Standort des Zielobjektes lässt sich leicht ausfindig machen. Die Anlage von GerolderTransAG liegt etwas außerhalb in einem Randgebiet der Stadt mit Lagerhallen und kleinen Bürokomplexen. Der Besitzer GerolderTransAG ist laut eigener Homepage eine Agentur für die Untersuchung von Versicherungsschäden. Drei Immobilien in der Stadt gehören zu dem Unternehmen, u.a. anderem das Zielobjekt im Außenbezirk. Eine Verbindung von GerolderTransAG zur Spielefirma OmnisGameTech lässt sich auf die Schnelle nicht finden. Die Namen der Geschäftsführer sind unterschiedlich, sie scheinen nie zusammengearbeitet zu haben, und die Gebäude liegen weit voneinander entfernt.

Über Satellitenbilder, AR-Straßenansichten und Stadtpläne lässt sich die Gegend grob überblicken: ein gewöhnliches kleines Gewerbegebiet ohne große Hochsicherheits-Komplexe. Die Sicherheit im Stadtteil selbst ist ebenfalls nicht besonders hoch. Wird die Polizei verständigt, ist sie zwar recht schnell zur Stelle, aber Drohnen und Polizeiwagen auf den Straßen sind eine Seltenheit. Die dort ansässigen Firmen kümmern sich durch Wachpersonal oder mit Sicherheitsdiensten verbundene Anlagen selbst um ihren Schutz.

Die Straße, an der der Zielfort liegt, ist keine vielbefahrene Durchgangsstraße. Wer hier entlangfährt, hat auch etwas in der Gegend zu tun, ist Lieferant, Mitarbeiter oder Besu-

cher. Zur Rushhour herrscht viel Verkehr, außerhalb davon fährt nur alle paar Minuten ein Auto vorbei. Nachts ist hier höchstens mit etwas Reinigungspersonal oder Arbeitern in den Überstunden zu rechnen. Fußgänger sind nur wenige zu sehen, obwohl an der nächsten Straßenecke eine Bushaltestelle ist. Dort kommt alle halbe Stunde von 9:30 Uhr bis 22:30 Uhr ein Bus vorbei und fährt in Richtung Innenstadt, allerdings nicht an dem Zielobjekt vorbei. Fünf Minuten später kommt aus der Gegenrichtung ein Bus. Die Endhaltestelle ist in einer Kehre, nur drei Straßen und eine Haltestelle entfernt.

Die Nachbarschaft

Die Anlage von GerolderTransAG liegt nahe den Bahnanlagen.

Direkt hinter dem Gelände, parallel zur Straße, führt eine ältere Bahnstrecke entlang. Dort fahren in großen, unregelmäßigen Abständen kleinere Güterzüge, die die örtlichen Gewerbegebiete beliefern.

Zusätzlich zum sensorüberwachten Grundstückszaun ist um die Schienen ein kleiner Sicherheitszaun gelegt, der Strom führt. Der Zaun ist 1,30 m hoch und dient dazu, die in der Gegend befindlichen Bandits (Erwachte Waschbären, s. *Wildwechsel* S. 159) von den Schienen fernzuhalten. Zuvor hatte es mehrmals Probleme mit der Unterbühlung der

Fahrplan gefällig?

Ein Fahrplan für die hinter dem GerolderTrans-Gelände entlangführende Zulieferbahn befindet sich im geschlossenen Bereich des Stadtteilnetzes. Die Daten sind für die Gewerbetreibenden gedacht, nicht für Außenstehende. Mit einer einfachen Datensuche + Schmöker(2)-Probe lässt sich der passende Knoten ausfindig machen.

Stadtteil-Gewerbe-Netz

Firewall 3, Prozessor 4, Signal 6, System 3
Analyse 2

Schienen gegeben. Der fließende Strom dient nur zur Abschreckung, eine Vorgabe der Umweltschutzbehörde. Die Wäschbären sind vor einiger Zeit einem privaten Züchter entlaufen. Sie einzufangen war zu teuer, und so lebt die kleine Gruppe mehr oder weniger unbemerkt im Gewerbegebiet.

Wird der Sammelkreis unterbrochen, wird das im Überwachungssystem registriert. Das ist aber kein Grund für die Bahn, sofort jemanden vorbeizuschicken, schon gar nicht mitten in der Nacht.

Die Sojafabrik

Auf der anderen Seite der Bahnlinie liegen die Hintertöfe der Fabrikanlagen der Parallelstraße. Dort wird auf einem großflächigen Gelände Soja zur Herstellung von Kaffee- und Schokoladenprodukten gereinigt, geröstet und gemahlen. Die Anlagen der Firma NewSoy (eine indirekte Tochterfirma von Aztechnology) stehen auch in der Nacht nicht still, es wird im Schichtbetrieb 24 Stunden am Tag gearbeitet. Von der Bahnlinie wird das Gelände durch eine drei Meter hohe Steinmauer getrennt. Sie ist nicht überwacht, aber dem Hof zugewandt liegt am Fabrikgebäude das Büro des Sicherheitschefs mit freier Sicht auf die Grundstücksgrenze. Auf dem Hof selber stehen Lkw zum Be- und Entladen, Arbeiter rauchen und unterhalten sich, und Lieferanten melden sich bei der Sicherheit. Kameras an den Gebäuden haben stets die meisten Bereiche der Mauer im Visier. Um überhaupt den Hof betreten zu können, muss die Einlasskontrolle am Haupteingang passiert werden. Steht der Wind richtig, ist in der gesamten Gegend ein Geruch wie von verbrannter Sojasauce wahrzunehmen.

Da es in der letzten Zeit mehrmals Probleme mit Randalierern an der Straße gegeben hat, ist die Wachmannschaft angehalten worden, auf alles Ungewöhnliche zu achten. Beobachten die Runner die Fabrik zu auffällig oder treiben sich ohne auf Heimlichkeit zu achten am Bahngelände herum, werden die Sicherheitsleute auf sie aufmerksam. Je nach Aussehen der Charaktere kommen dann zwei oder mehr der Wachmannschaft (Werte wie Konzernsicherheitseinheit, SR 9, S. 326) auf sie zu, um sie zu überprüfen.

Das Umspannwerk

Links neben dem GerolderTrans-Gelände befindet sich ein kleines Umspannwerk der Bahn, das durch einen sensorüberwachten Zaun gesichert ist. Dort und an den Gebäuden sind auch Kameras befestigt, die den Zaun in Richtung Straße und den mit einem Mageschloss (Stufe 3) gesicherten Eingang überwachen. Personen befinden sich nicht auf dem Gelände, weder am Tag noch nachts. Lediglich alle paar Wochen kommen einige Mitarbeiter zur Wartung vorbei.

Elektrisches Summen liegt in der Luft und ist zu hören, sobald man sich dem Gelände bis auf wenige Meter nähert. Eine der Lampen am Weg von der Tür zu den Gebäuden hat einen Wackelkontakt und blinkt nachts in unregelmäßigen Abständen, statt durchgehend zu leuchten. Das wurde zwar vom System registriert, wird aber erst bei der nächsten Standardwartung behoben werden. Die drei kleinen Gebäude auf dem Werkgelände liegen zentral auf dem Grundstück und reichen nicht bis zum Grenzzaun zur GerolderTrans-Anlage. Auch gibt es keine Bäume oder andere Hindernisse, die Sichtschutz bieten könnten.

Wer versuchen will, auf das Gelände zu kommen, ohne einen Alarm auszulösen, muss die Vibrations-Sensoren am Zaun oder die Sicherung an der Tür überlisten. Ansonsten trifft kurze Zeit später ein Trupp der Bahnsicherheit mit drei Mitarbeitern ein (Werte wie Streifenpolizei, SR 9, S. 336). Bei größeren Problemen – wie etwa schlagkräftiger Gegenwehr – werden sie sich sofort zurückziehen, die Lage beobachten und die Polizei zur Hilfe rufen.

Die Kameras der Anlage (Firewall 3, Prozessor 3, Signal 1, System 2) sind vor allem zur Aufzeichnung da. Personen im Bild werden nur bei sehr viel Pech sofort entdeckt. Dann hatte zufällig einer der Mitarbeiter die Bilder dieser Kamera gerade überprüft: (Edge(2)-Teamworkprobe).

In so einem Fall wird auch die Bahnsicherheit eintreffen, sofern nicht durch die Kamerabilder schon deutlich wurde, dass man lieber schwere Bewaffnung zur Gegenwehr mitnehmen sollte. In letzterem Fall wird zuerst Unterstützung durch die Polizei angefordert.

Nachbar Hennrich

Rechts des GerolderTrans-Geländes liegt eine kleine Fabrikanlage (Hennrich COM), die Verpackungsanlagen herstellt. Von 7 bis 17 Uhr wird gearbeitet, danach ist nur ein älterer Wachmann im Gebäude. Er geht nicht vor die Tür und ruft bei Ärger eher die Polizei, als dass er sich selber in Gefahr bringt. Nur bei besonderem Lärm wird er überhaupt aus den Fenstern sehen. Er schaut während seiner gesunden Schicht alte Seifenopern über sein Kommlink.

Am Tag kommen in unregelmäßigen Abständen Mitarbeiter (insgesamt gibt es 35) vor die Lieferantentür an der dem Zielobjekt zugewandten Seite, wo sich die Rauchrecke befindet. Von dort aus hat man einen guten Blick über das Nachbargelände und den dortigen Eingang an der Straße. Nach 17 Uhr haben alle Mitarbeiter das Gebäude verlassen, haben ihre an der Straße geparkten Autos bestiegen und sind gefahren. Gegen 19 Uhr verlassen der Chef und seine junge Sekretärin das Gebäude, zum Rauchen gehen sie in der Zwischenzeit nicht mehr. Die Sekretärin geht an der Straße entlang zur Bushaltestelle an der Ecke, der Chef nimmt seinen auf dem Fabrikgelände geparkten Wagen und fährt davon. Gegen fünf Uhr morgens hält an der Straße ein Motorrad, und eine mächtige Trollfrau betritt das Gebäude. Es ist die Putzfrau, die etwa drei Stunden ihre Arbeit verrichtet und dann wieder fährt.

Der Orient-Großhandel

Gegenüber dem Zielobjekt liegt ein langgezogenes Gelände, auf dem sich mehrere zusammenstehende Lagerhallen befinden. In den Lagerhallen hat die Import- und Exportfirma FernArt ihre Büros und in der vordersten einen kleinen Lagerverkauf für orientalische Wohneinrichtungen. Die AR-Werbung erstreckt sich bis zum Anfang des GerolderTrans-Geländes und ist sehr aufdringlich (Würfelpoolmodifikator von -1 auf Wahrnehmungspunkten).

Die Aufmachung entspricht den gängigen Klischees des Orients und scheint teurer gewesen zu sein als die Hülle der Verkaufsstücke. Die Lagerhallen erscheinen wie durch

edle rot strahlende Seidenstoffe verhängt, wüstenähnliche Erde erstreckt sich bis über den Parkplatz. Und Papageien in allen Farben des Regenbogens tragen die neuesten Werbeanzeigen bis zum Zuschauer. Mit den richtigen technischen Unterstützungsmitteln hört der Besucher das Schreien der Vögel, exotisch klingenden Singsang und spürt die Wärme der Wüstensonne auf der Haut. Hier ist es immer heiß. Es riecht nach teuren Gewürzen, was sich bei stärkerem Wind mit den Sojagerüchen der Fabrik an der Bahnlinie mischt.

Direkt an der Straße ist ein Parkplatz, auf dem bis zu zehn normale Fahrzeuge abgestellt werden können. Für gutes Geld kann man dann in der Lagerhalle Motiv-Teppiche aus Rapsfasern, mit Goldlacken verziertes Teegeschirr und fernöstlich angehauchte Dekorationsobjekte aller Art kaufen. In den Öffnungszeiten von 10 bis 22 Uhr kommen im Durchschnitt alle 30 Minuten einige Kunden vorgefahren und stöbern in der Halle durch die vermeintlichen Kunstwerke. Kurz vor Öffnung kommen die drei Mitarbeiter auf ihren Motorrädern angefahren. Die beiden Chefs und bis zu zehn weitere Helfer sind nicht vor der Mittagssrunde anzutreffen. Dafür ist ab etwa nach 1 Uhr noch jemand im Büro und lässt bis auf die Straße sichtbar in der Lagerhalle Licht brennen.

Die Lagerhallen haben eine einfache Alarmanlage (auszuschalten mit einer Ausgedehnten Probe auf Hardware + Logik (3, 1 Minute)) und sind mit Magschlössern (Stufe 2) versehen. Auffällige Kameras sind außen und innen angebracht, allerdings nur Imitate. Lediglich die Bürohalle hat eine richtige Überwachung und ein starkes Magschloss (Stufe 5). Zusätzlich ist diese Halle mit Glühwürmern versehen, um eine billige magische Sicherheit zu gewährleisten.

Befindet sich keiner der Mitarbeiter auf dem Gelände, ist ein Bewegungssensor an der Einfahrt aktiv, der größere Bewegungen registriert und stillen Alarm auslöst. Dann kommt eine örtliche Sicherheitsagentur mit einem Einsatzwagen vorbei.

Das GerolderTrans-Gelände

Das Gelände, auf dem das Zielobjekt steht, ist von einem drei Meter hohen Sicherheitszaun umgeben. Das breite Tor an der Einfahrt ist geschlossen und kann von innen oder von außen durch einen Funkcode geöffnet werden. Der Zaun ist sensorüberwacht und besitzt am Tor zwei Kameras (Firewall 1, Prozessor 4, Signal 1, System 3).

Der Weg von der Straße aus über das Gelände – asphaltiert und auch von größeren Fahrzeugen gut befahrbar – führt zum rechten Teil des Komplexes, wo eine große Lagerhalle mit für Lkw passendem Rolltor liegt.

Direkt hinter dem Zaun ist eine asphaltierte Fläche, die von den Mitarbeitern als Parkplatz genutzt wird. Es passen fünf normale Fahrzeuge darauf, weitere könnten auf dem ungepflügten Rasen halten. Spuren dafür, dass das häufiger geschieht, gibt es allerdings nicht.

Normalerweise parken hier täglich vier Fahrzeuge, die der beiden Geschäftsführer und zwei der Mitarbeiter. Seitdem die Runner engagiert wurden, betreten die Chefs die Firma nicht mehr, aus Angst vor einem Überfall während ihrer Anwesenheit. Bei einer Observierung könnte auffallen, dass keiner der beiden Geschäftsführer die Gebäude besucht. Gegen 16 Uhr verlassen drei Mitarbeiter in den beiden übrigen Autos das Gelände (sie wurden angehalten, keine Überstunden mehr zu machen). Drei weitere Angestellte nehmen den Bus an der Straßenecke. Arbeitsbeginn ist gegen 7:30 Uhr am Morgen.

Die Nachschicht der Sicherheitsmannschaft fährt kurz vor 22 Uhr auf den kleinen Parkplatz und betritt das Hauptgebäude, um ihre Kollegen abzulösen. Diese verlassen weni-

ge Minuten später das Gelände in Richtung Bussstation. Um sechs Uhr morgens ist der nächste Schichtwechsel, die neuen Kollegen fahren ebenfalls mit dem Bus.

Das Gelände um die Gebäude von GerolderTrans ist bis auf die asphaltierten Wege von einem verwilderten Rasen bedeckt. Am hinteren Ende, direkt am Zaun zur Bahnlinie, stehen mehrere kleine Tannen, deren Spitzen knapp an die Zaunoberkante reichen. Unter dem hintersten Baum schläft häufig einer der hier wild lebenden Erwachten Waschbären. Um die Tannen herum wuchert das Unkraut kniehoch. Ein Gärtner ist länger nicht hier gewesen.

Von den Grenzzäunen bis zu den Gebäuden gibt es an keiner Stelle des Geländes irgendeinen Sichtschutz. Von der Parkfläche zum Eingang und direkt um die Gebäude herum führt ein schmaler Asphaltstreifen als Fußweg. In regelmäßigen Abständen sind kleine Kugellampen in den Boden eingelassen, um in der Nacht Licht zu haben. Sie schalten sich bei Einbruch der Dämmerung automatisch ein.

Der Gebäudekomplex besteht aus drei einzelnen, ineinander übergehenden Teilen. Das Hauptgebäude in der Mitte ist zweistöckig, ein hohes Erdgeschoss und eine kleinere Etage darüber – dort befindet sich der Eingang.

Vor der Tür steht ein historisch anmutender Betonschornstein, der voller Zigarettenstummel ist. Hier gibt es eine Kamera am Gebäude, die jedoch defekt ist. Kleine Leuchtstrahler beleuchten den Vorplatz und sind durch Bewegungsmelder gesteuert. Leider ist die Einstellung etwas zu fein, sodass auch kleinere Tiere – wie beispielsweise der Waschbär, der hinten am Zaun lebt – die Reaktion auslösen können. Die Wachmannschaft achtet deshalb kaum mehr darauf.

Das Erdgeschoss weist an dieser Seite deckenhohe Glasfenster auf, die vor Schmutz jedoch schlecht von fern zu durchblicken sind. Ist man nah genug, erkennt man dahinter einen Empfangsbereich mit Tresen und eine direkt hinter den Fenstern gelegene Sitzzecke mit kleinen Plüschsesseln.

Der rechte Gebäudeteil besteht aus einer großen Lagerhalle mit einem Rolltor. Die Tür ist mit einem Magschloss (Stufe 4) gesichert und mit einer Kamera (Firewall 4, Prozessor 3, Signal 1, System 3) versehen, die in Richtung Straße zeigt. Die Halle ist genauso hoch wie das zentrale Mittelgebäude und besitzt außer der nach vorne gelegenen Einfahrt nur schmale Fenster direkt unter dem Dach.

Links an die Gebäude anschließend befindet sich ein langgezogener Bürobereich, erkennbar durch die regelmäßigen Fenster mit unterschiedlichen Gardinen und Fensterbänkschmuck. Auch hier gibt es zwei Stockwerke, jedoch ist das Erdgeschoss nichts so hoch wie im Eingangsbereich. Deshalb schließt das Dach an dieser Stelle knapp unterhalb der Fenster des ersten Stockes an das Hauptgebäude an. Unter einem der Fenster des Bürotaktes steht eine leere Schüssel am Boden.

KRAWALL

Der Auftrag besagt, dass nach dem Diebstahl die Firma zerstört oder verwüstet werden soll. Das ist natürlich Auslegungssache. Wichtig ist nur, dass die Technik und die fertige Ware völlig zerstört werden. Ob dann später Teile des Computersystems durch Experten wiederhergestellt werden können, ist unerheblich. Die Chefs von OmnisGameTech wollen es gar nicht so weit kommen lassen. Sie spekulieren darauf, dass die DSKL, die zeitaufwendige Restaurierung der Daten nicht verlangen wird. Schließlich ist ein Spiel, das einen Monat nach Beginn des Teutonen-Cups herauskommt, nicht mehr so viel wert. Im Notfall könnte Markus Streuner-Katolik, ihr Mann bei der DSKL, ein wenig an den Meinungen und Anweisungen dort drehen.





Aber um ein Ass im Ärmel zu haben, arbeiten die beiden Geschäftsführer seit einigen Tagen an einer angepassten Version des letztjährigen Spiels „Stadtkrieg '72“, damit sie wenigstens ugendem Spiel zur Hand haben. Natürlich ohne die angeblich neuen Techniken, aber mit den aktuellen Daten aus der Liga. Und sollten die angeheuerten Shadowrunner ihre Aufgabe nicht gut genug erfüllen, werden die Daten mit der Hoffnung auf Verdeckung durch den Anschlag manuell gelöscht.

Die radikalste und gründlichste Methode zur Zerstörung ist der Einsatz von Sprengstoff. An mehreren Stellen des Komplexes angebracht, wäre die Zerstörung ganz klar ausreichend für den Auftrag. Wer die ganz grobe Taktik bevorzugt, nimmt genügend Sprengstoff mit, um großflächige Verwüstungen anzurichten, wird dann aber auch die umliegenden Grundstücke in Mitleidenschaft ziehen. Den Auftraggebern ist das zwar egal, es könnte aber später – genau wie das Töten der unbeteiligten Mitarbeiter – für einen schlechteren Ruf der Charaktere sorgen. Die Geschäftsführer würden es ungern sehen, haben allerdings den Verlust zumindest der Wacheleute schon geistig eingeplant. Schließlich sterben in den Shadowrunner-Trips immer auch meist die Sicherheitsleute.

Ebenfalls eine gute Wäbj ist Zerstörung durch Feuer. Bis auf die Lagerhalle besitzen zwar alle Etagen eine Sprinkleranlage, doch das sollte ehrgeizige Shadowrunner nicht vor allzu große Probleme stellen. Wasser, Elektrizität oder die Chemiekeule konnten genauso funktionieren. Es kommt ganz darauf an, was die Charaktere planen.

In die Firma hinein

Um den gesuchten Datenträger zu bekommen, ist es nötig, die Räume der Firma zu betreten. Dabei führen wieder verschiedene Wege zum Ziel. Am einfachsten ist sicherlich ein Einbruch in der Nacht, wenn die Gegend ruhig ist, wenig

Nachbarn zu fürchten sind und außer den beiden Sicherheitsleuten niemand in der Firma anzutreffen ist.

Tagsüber ist es schwierig, ungesehen auf das Gelände zu gelangen. Mit der richtigen Taktik ist es natürlich möglich, sich unter einem Vorwand einzuschleichen. Das ist sehr von der Findigkeit der Spielergruppe abhängig. Wichtig ist dabei, dass der Auftrag nicht besagt, dass die Zerstörung und der Einbruch zeitgleich stattfinden müssen – solange beides fristgerecht passiert. Also spricht nichts dagegen, beispielsweise tagsüber als Feuerschubeauftragte der Behörde den Datenträger aus dem Gebäude zu stehlen und nachts nur für eine Sprengung (der tagsüber gelegten Bomben?) wiederzukommen.

Die Mitarbeiter

Im Folgenden werden die im Gebäude anzutreffenden Mitarbeiter von OmnisGameTech beschrieben, damit der Spielleiter bei sozialen Interaktionen der Shadowrunner – besonders in Bezug auf das Verhalten unter Druck oder das jeweilige Wissen – genügend Informationen hat.

Tagsüber befinden sich neben den zwei Mitgliedern des Wachpersonals nur sechs Angestellte im Haus. Die beiden Besitzer und Geschäftsführer sind zu keinem Zeitpunkt anwesend.

Marianne Böttger ist die gute Fee des Hauses. Sie arbeitet eigentlich in der Verwaltung des Hauptsitzes der Firma, hat aber mit ihrem Mann, dem Programmierer Komellus Böttger, in diese abgelegene Zweigstelle gewechselt. Sie erledigt anfallenden Papierkram, räumt notdürftig im Büro auf und sorgt stets für frischen Kaffee und Knabberkram. Sie hat im Büro ihres Mannes im Erdgeschoss Gardinen aufgehängt, „pflegt“ dort ihren grünen Plastikstrauch und ist tagsüber ebenfalls dort anzutreffen, wenn sie nicht durch die Gänge des Hauses

läuft, um irgendwem zu helfen. Sie ist sehr vertrauensselig, leicht zu ängstigen und schreit die Nachbarschaft zusammen, wenn sie in Panik gerät. Den Wachhären aus dem Garten hat sie liebevoll „Dolly“ getauft. Abends stellt sie heimlich Katzenfutter unter dem Bürofenster ihres Mannes auf.

Was es mit dem Spiel für Probleme gibt, weiß sie nicht. Nur, dass angeordnet wurde, keine Überstunden mehr zu machen.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
2	3	1	2	3	2	2	2	1	6	6	1	9

Panzerung: 0/0

Aktionsfertigkeiten: Computer 2, Datensuche 1, Verhandlung 1, Wahrnehmung 4

Wissensfertigkeiten: Buchhaltung 3, Dekorieren 3, Gesunde Ernährung 2

Ausrüstung: Kommlink (Firewall 2, Prozessor 3, Signal 3, System 2) mit Basic+, AR-Kontaktlinsen

Ihr Mann Konradius Böttger programmiert an den Schnittstellen zur SimSinn-Unterstützung. Er arbeitet seit acht Jahren für die Firma und weiß genau, dass das Verfahren nicht so funktioniert, wie seine Chefs der DSKL vorgegaukelt haben. Ein wenig besorgt macht ihn die Tatsache, dass das Spiel in drei Tagen auf dem Markt sein soll, wofür seine Arbeit doch noch nicht einmal annähernd marktreif ist. Er vermutet ein Ass im Ärmel der Geschäftsführer, wenngleich er sich nicht vorstellen kann, was das sein mag. Abersolange sein Gehalt gezahlt wird, interessiert es ihn nicht, woher es kommt.

Böttger ist kein Held und möchte auch keiner sein. Er fährt morgens mit seiner Frau im Auto zur Arbeit und nach Feierabend wieder zurück.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
3	3	2	3	2	2	5	2	3	1,6	4	1	10

Panzerung: 0/0

Aktionsfertigkeiten: Computer 4, Datensuche 3, Software 5, Verhandlung 2, Wahrnehmung 2

Wissensfertigkeiten: AR-Spiele 3, Fastfood 2, Klassische Musik 2

Bodytech: Datenbuchse, Enzephalon 1, Kommlink (Firewall 4, Prozessor 4, Signal 4, System 3) mit Pro User, Mathematische SPU, SimModul

Mirabelle Schutze, eine junge Elfe, hat ihr Büro im Edgeschoss neben dem von Böttger. Auch sie arbeitet an den SimSinn-Problemen und macht sich Sorgen, was passieren wird, wenn das Spiel nicht ausgeliefert wird. Dass ihre Chefs sich dazu nicht äußern, missfällt ihr. Deshalb hat sie sich im letzten halben Jahr schon bei mehreren Firmen beworben, um im Notfall schnell einen neuen Job zu haben. In Bedrängnis geraten, erzählt sie gerne alles, was sie weiß.

Sie ist nicht übermäßig schön, wird aber aus Prinzip („Elfen sind halt geil“) von ihren männlichen Kollegen belästigt. Seit seine Frau dabei ist, hat Böttger damit aufgehört.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
2	5	1	2	4	3	4	4	1	5,35	7	1	10

Panzerung: 0/0

Aktionsfertigkeiten: Computer 4, Datensuche 3, Hardware 2, Software 5, Verhandlung 2

Wissensfertigkeiten: Feministische Schriften 4, Ork-Rock 2
Bodytech: Datenbuchse, Kommlink (Firewall 4, Prozessor 4, Signal 4, System 3) mit Pro User, Mathematische SPU, Sim-Modul

Heinrich von Kühlen und Leo Stoppler sind Programmierer und teilen sich eines der größeren Büros im ersten Stock. Sie wissen, dass es ein Problem mit dem Programm gibt; solange sie aber bezahlt werden, interessieren sie die Details nicht. Sie machen gemeinsam ihre Arbeit, gemeinsame Raucherpausen und pfeifen gemeinsam ihrer Kollegin hinterher. Die Tür ihres Büros halten sie geschlossen, ihre Kollegen könnten sonst ihre Lästereien hören. Beide fahren mit dem Bus zur Arbeit.

Bei Problemen oder drohender Gewalt werden sie versuchen, sich rauszureden und andere vorzuschieben.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
4	2	2	4	2	2	4	1	2	5,35	4	1	10

Panzerung: 0/0

Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 2, Computer 4, Datensuche 1, Software 1, Verhandlung 4, Waffenloser Kampf 2, Wahrnehmung 1

Wissensfertigkeiten: Pizza-Bringdienste 2, Pornoseiten 3, Tabaksorten 3

Bodytech: Datenbuchse, Kommlink (Firewall 5, Prozessor 4, Signal 4, System 4) mit Pro User, Mathematische SPU, SimModul

Kilian Worthman, 55, arbeitet in der Lagerhalle und ist für die Verpackung und den Versand der limitierten Boxen zuständig. Da momentan kaum etwas zu tun ist, sitzt er den Tag über in dem Verschlag der Lagerhalle und surft in der Matrix. Wenn ihm langweilig wird, geht er zum Rauchen vor die Tür und besucht danach die anderen Mitarbeiter in einer Runde durch die Büros. Von der Programmierung weiß er nichts, hat aber von den Kollegen gehört, dass das Spiel noch nicht fertig ist. Er wundert sich etwas, da die limitierten Boxen ja schon angeliefert wurden. Da ihm seine Chefs dazu nichts gesagt haben, hat er beschlossen, sich ganz nach Plan zurückzulehnen und auf die Abholung der Kartons zu warten.

Worthman hat eine Walther Secura in seinem Auto auf dem Parkplatz und würde sie im Notfall auch holen und benutzen. Er hat als Soldat in den Wüstenkriegen gekämpft und kann sich besser verteidigen, als man erwarten würde.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
5	2	3	5	1	3	3	3	3	5,5	6	1	11

Panzerung: 1/1

Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 3, Computer 1, Datensuche 1, Pistolen 4, Schnellfeuerwaffen 3, Verhandlung 2, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 1

Wissensfertigkeiten: AR-Spiele 2, Homosexuellen-Treffpunkte 3, Söldnermarkiken 2

Bodytech: Dermalpanzerung 1

Ausrüstung: Kommlink (Firewall 3, Prozessor 3, Signal 3, System 2) mit Basic+, AR-Kontaktlinsen

Waffen:

Walther Secura (im Auto) [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB -1, HM, RK 0, I2(s), Standard]

Das Sicherheitspersonal arbeitet in drei Schichten. Jedes Mitglied der Sicherheitsmannschaft trägt neben einer Walther Secura eine Codekarte bei sich, die jedes Schloss des Gebäudes öffnet, sofern nicht anders angegeben.

Von sechs Uhr morgens bis zwei Uhr nachmittags sind Ernie Paulsen und Manuel Iltzke auf dem Gelände anzutreffen. Die beiden Menschen sind knapp 50 Jahre alt und mögen ihren eher ruhigen Job. Sie verstehen sich gut mit den anderen Angestellten, helfen, wo immer sie können und sind immer für einen Scherz zu haben. Sie könnten

Brüder sein, so ähnlich sind sie sich im Verhalten. Probleme mit eindringenden Fans zu lösen trauen sie sich durchaus zu. Schlagkräftigere Gegner sind allerdings mehr, als sie mit ihren Lohenzöckeln vereinbaren können. Dann rufen sie die Polizei zur Verstärkung.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
4	4	3	5	2	3	3	3	3	6	6	1	10

Panzerung: 6/4

Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 3, Computer 1, Datensuche 1, Knüppel 2, Pistolen 3, Verhandlung 5, Waffenloser Kampf 2, Wahrnehmung 4

Wissensfertigkeiten: Cockrails 3, Psychologie 2, Sicherheitsprozeduren 2, Witze 4

Ausrüstung: Kommlink (Firewall 2, Prozessor 3, Signal 2, System 2) mit Basic+, AR-Kontaktlinsen, Panzerweste [B/S 6/4], Codekarte

Waffen:

Betäubungsschlagstock [Knüppel, Reichweite 1, Schaden 6G(e), PB -Hälfte]
Walther Secura [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB-1, HM, RK 0, 12(s), Standard]



Von 14 bis 22 Uhr arbeiten die Orkio Sabrina Detts und ihr junger menschlicher Kollege Tom Reinhold. Während Sabrina sich meist nach Feierabend der Mitarbeiter um die größten anstehenden Hausmeisterarbeiten kümmert, verlässt der engagierte Reinhold den Tresen die ganze Zeit über höchstens für eine kurze Raucherpause oder einen Besuch der sanitären Anlagen. Sein Traum ist es, ein großer Bodyguard zu werden, und in diesem kleinen Sicherheitsauftrag sieht er den Beginn seiner ruhmreichen Karriere. Dafür ist er bereit, sehr viel zu tun, schließlich sieht das in den Filmen immer so einfach aus. Heldenmütig würde er sich gegen jeden Angreifer stellen und auch in Unterzahl nicht gleich aufgeben. Mutig, aber dämlich. Seine Kollegin dagegen steht mit beiden Beinen fest im Leben und kann sehr gut umerscheiden, wann die Angreifer zu stark sind und ein Rückzug angebracht ist.

Von den Problemen mit dem Spiel hat nur Sabrina Detts etwas gehört, Genauer weiß sie aber nicht.

Sabrina Detts

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
7	2(3)	3	5(6)	1	3	3	3	3	5	6	1	12

Panzerung: 6/4

Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 3, Industriemechanik 1, Knüppel 2, Pistolen 3, Verhandlung 2, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 2

Wissensfertigkeiten: Liebesromane 3, Recht 2, Sicherheitsprozeduren 2, Sprinkleranlagen 2

Bodytech: Kunstmuskeln 1

Ausrüstung: Kommlink (Firewall 2, Prozessor 3, Signal 2, System 2) mit Basic+, AR-Brille, Panzerweste [B/S 6/4], Codekarte

Waffen:

Betäubungsschlagstock [Knüppel, Reichweite 1, Schaden 6G(e), PB -Hälfte]
Walther Secura [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB-1, HM, RK 0, 12(s), Standard]

Tom Reinhold

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
4	3	5(6)	5	3	2	2	3	3	3.8	7(8)	1(2)	10

Panzerung: 6/4

Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 4, Computer 2, Datensuche 1, Knüppel 2, Pistolen 4, Waffenloser Kampf 2, Wahrnehmung 4

Wissensfertigkeiten: Bodyguard-Taktiken 2, Karl Kombattage 2, Sicherheitsprozeduren 2

Bodytech: Cyberaugen (1), Infrarotsicht, Sichtverbesserung 2, Reflexbooster 1

Ausrüstung: Kommlink (Firewall 3, Prozessor 3, Signal 2, System 3) mit Basic+, Panzerweste [B/S 6/4], Codekarte

Waffen:

Betäubungsschlagstock [Knüppel, Reichweite 1, Schaden 6G(e), PB -Hälfte]
Walther Secura [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB-1, HM, RK 0, 12(s), Standard]

Das Nachteam besteht aus dem 23-jährigen Ork Vitali Netiko und seinem menschlichen Freund und Kollegen Sebastian „Deathbomber“ Schmidtke. Die beiden fahren zusammen in Netikos Wagen zur Arbeit und nutzen fast die gesamte Zeit ihrer Schicht, um das AR-Spiel „Shadowrun Extreme“ zu spielen. Dazu benutzen sie meist das gesamte Bürogebäude und den ersten Stock des Haupthauses, um sich besser und weiter bewegen zu können. Netikoha teilt ein kleines Programm geschrieben, das Bewegungen auf den Bildern der Kameras registriert und dann während des Spiels Alarm schlägt. Da der Waschbär aus dem Garteo regelmäßig für Unterbrechungen sorgt, basteln beide an einer mechanischen Falle und haben sie in der Eingangshalle ausgebreitet. Bei echten Angriffen, die gefährlich zu werden drohen, versuchen Netiko und Schmidtke sich zu verbarrikadieren und rufen Verstärkung. Von den Vorgängen um das Spiel wissen sie nichts.

Vitali Netiko

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
7	3(4)	3(4)	6(7)	1	2	4	2	1	3	5(6)	1(2)	12

Panzerung: 6/4

Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 2, Computer 4, Datensuche 1, Knüppel 2, Pistolen 3, Software 2, Verhandlung 2, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 4

Wissensfertigkeiten: AR-Spiele 3, OrkRock 2, Sicherheitsprozeduren 3, Sicherheitssysteme 2

Bodytech: Kunstmuskeln 1, Reflexbooster 1

Ausrüstung: Kommlink (Firewall 4, Prozessor 4, Signal 2, System 3) mit Basic+, AR-Kontaktlinsen, Panzerweste [B/S 6/4], Codekarte

Waffen:

Betäubungsschlagstock [Knüppel, Reichweite 1, Schaden 6G(e), PB -Hälfte]
Walther Secura [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB-1, HM, RK 0, 12(s), Standard]

Sebastian „Deathbomber“ Schmidtke

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
5	4(6)	4(5)	4(6)	3	4	3	3	2	6	8(9)	1(2)	11

Panzerung: 6/4

Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 3, Industriemechanik 2, Knüppel 3, Pistolen 3, Schlosser 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3



Sicherheitssysteme

Das Netzwerk der Firma besteht aus zwei Teilen: einem Bereich, der mit der Matrix verbunden ist, und einem geschlossenen Bereich für die Entwicklungsdaten. Die Daten zu den Sicherheitssystemen, zur Verwaltung und zu den Versorgungseinrichtungen liegen im offenen Bereich.

Die Überwachungskameras (Firewall 4, Prozessor 4, Signal 1, System 3) werden von der „Sicherheitszentrale“, dem Empfangstresen in der Eingangshalle, kontrolliert. Von 22 bis 6 Uhr ist ein Programm installiert, das bei Bewegungen auf den Kameras ein Signal an die Wacheute schickt. Zusätzlich fängt ein Alarmsignal in der Eingangshalle an zu blinken. Der Waschbär Dolly löst die Reaktion regelmäßig aus.

System Gerolderfrans

Firewall 6, Prozessor 6, Signal 2, System 5
Analyse 4, Aufspüren 3, Verschlüsselung 4

Wissensfertigkeiten: AR-Spiele 3, Modellbau 2, Polizeitaktiken 2, Sicherheitsprozeduren 2

Bodytech: Kunstmuskeln 2, Reflexbooster 1

Ausrüstung: Kommlink (Firewall 3, Prozessor 3, Signal 2, System 3) mit Basic, AR-Kontaktilinsen, Panzerweste [B/5 6/4], Codekarte

Waffen:

Betäubungsschlagstock [Knüppel, Reichweite 1, Schaden 6G(e), PB-Hälfte]

WaltherSecura [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB-1, H/M, RK 0, 12(s), Standard]

Das Hauptgebäude, Erdgeschoss

Der Haupteingang der Firma ist durch ein Magschloss (Stufe 3, Codeschloss) gesichert, das schon bessere Zeiten gesehen hat. Überhaupt wirkt der ganze Bereich sehr heruntergekommen. Farbe blättert von den Wänden, der überbraune Linoleumkacheln gebreltete Teppich ist an den Kanten zerissen und fleckig.

Die Einrichtung, allem voran die kleine Sofa-Sitzzecke direkt neben dem Eingang, wirkt wie aus einer Zeit, als Technik und Datenverarbeitung noch eine Besonderheit waren. Alles ist staubig und sieht nicht so aus, als wäre es in der letzten Zeit benutzt worden. Die Sessel sind aus Holz mit plüschigen Polsteranlagen, Troddeln hängen bis zum Boden.

Gegenüber der Eingangstür steht ein ausladender Empfangstresen, hinter dem die Sicherheitsleute ihr Lager aufgeschlagen haben. Zwischen dem Überwachungstechnik-Spielzeug kann man mit einer Wahrnehmung + Intuition(3)-Probe ein abgegriffenes Papp-Kartenspiel liegen sehen.

Die Toiletten sind eng und relativ sauber. Ein RFID-Tag in der Herrenkabine zeigt „Die nackte Nora“, eine Orkfrau, die dem Betrachter ihren Hintern entgegenstreckt – zusammen mit der passenden Kommlinkadresse: 25 € für einen Anruf.

Auf der Damen-Toilette riecht es sehr stark nach einem Blumen-Parfüm.

Die Treppe in den ersten Stock ist ausgetreten, man sieht an vielen Stellen durch den aufgeklebten Teppich auf den rohen Beton. Einen Fahrstuhl gibt es nicht.

Die beiden Abstellräume sind weitgehend leer geräumt. In dem kleineren findet man neben den üblichen im Alltag benötigten Technikersatzteilen den altertümlichen Sicherungskasten.

Der Waschbär und die Falle

Dolly, wie ihn Marianne Böttger getauft hat, ist ein männlicher Bandit, ein Erwachter Waschbär (s. *Wildweibsel*, S. 159), und schläft häufig in der hinteren Ecke des Gartens. Von Frau Böttger wird er abends mit Katzenfutter aus einer Schüssel unter dem Büfenster versorgt. Das neugierige Tier hatte sich auch schon Zugang zur Lagerhalle verschafft und dort für Chaos gesorgt. Nachts schleicht Dolly durch das Gelände bis auf die Nachbargrundstücke und kann dabei auf die Shadowrunner treffen. Die Bewegungsmelder werden regelmäßig von dem Tier ausgelöst, ebenso der Sensoralarm vom Zaun.

Die Nachtwächter Netiko und Schmidtke werden häufig von Dolly bei ihren AR-Spielen unterbrochen, da Netikos Überwachungsprogramm größere Bewegungen auf den Überwachungskameras registriert und meldet. Deshalb haben sich die beiden zum Bau einer Waschbären-Falle entschlossen, um wieder ungestört ihren nächtlichen Kämpfen nachgehen zu können.

Die Falle misst etwa zwei mal zwei Meter, bei etwa einem Meter Höhe. Kästen, Metallstangen, Draht und Umhängen an Panzertape wurden zu einem absonderlichen Gebilde geschichtet. Nur mit einer erfolgreichen Logik + Logik(4)-Probe lässt sich erraten, dass damit wohl etwas relativ Großes eingefangen werden soll. Noch ist die Falle in der Probezeit, weshalb sie in der Eingangshalle der Firma aufgebaut ist.

Wer die Falle berührt, löst den Fangmechanismus aus. Zwei Metallteile klappen nach oben und bilden einen losen Käfig, in den von der Seite ein Pfeil geschossen wird. Befindet sich nichts in der Falle, fliegt der Pfeil weiter und trifft einen der Runner, der keine Ausweichen + Reaktion(4)-Probe besteht. Der Fangmechanismus zählt als Mittlere Armbrust (5K Schaden) mit Injektionspfeilen. Die daran haftende Chemikalie zählt als Narcoject der Kraft 5 (SR4, S. 298).

Von 22 bis 6 Uhr liegt auf dem Boden der Eingangshalle die Do-it-Yourself-Waschbär-Falle der Nachtwächter ausgebreitet.

An der hohen Decke ist eine verdeckte Sprinkleranlage angebracht.

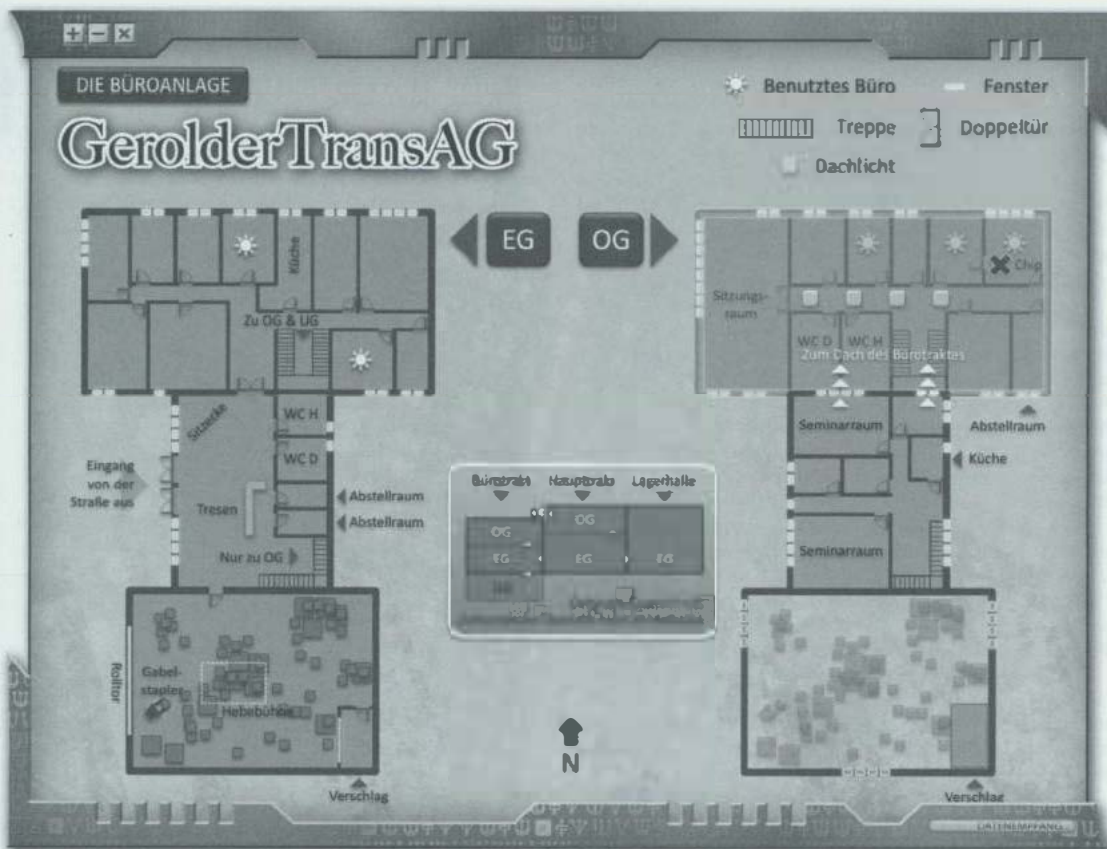
Das Hauptgebäude, erster Stock

Der gleiche fleckige Teppich aus dem Erdgeschoss ist auch im gesamten Obergeschoss verlegt. Die Luft riecht abgestanden, die Fenster sind schon lange nicht geöffnet worden. Seitdem OmnisGameTech das Gebäude gemietet hat, stehen die Räume hier leer. Für die wenigen Mitarbeiter reichen die Zimmer im Bürotrakt aus. Insgesamt gibt es hier zwei größere Seminarräume und drei kleinere Büros, in denen noch einige Möbel stehen.

Der letzte Raum ist die Kaffeeküche, die über eine kleine Spüle verfügt. Bis vor Kurzem war auch die Mikrowelle noch intakt, bis die Nachtwächter eine der Fallen Sprungfedern hineingelegt haben, um sie dehnbarer zu machen ...

In allen Räumen gibt es eine verdeckte Sprinkleranlage.

Wer es denn möchte, kann recht einfach aus den Fenstern auf das Flachdach des Bürotraktes klettern. Hier haben die beiden Nachtwächter auch schon ihr AR-Spiel gespielt, es dann aber wegen der Gefahr an den unsicheren Rand dem gelassen. Auf den ersten Metern des Daches lassen sich aber noch die Trittschritte im jahrelang angesammelten Dreck erkennen.



Die Lagerhalle

Die Lagerhalle der Firma dient dem eigentlichen Eigentümer normalerweise als Garage von Fahrzeugen mit Versicherungsschutz. OmnisGameTech lagert hier in Pappkartons von unterschiedlicher Größe die Rohlinge der limitierten Ausgabe von Stadtkrieg '73. Zusammengekehrte Berge aus Verpackungsmaterial liegen in den Ecken und an der hinteren Wand steht ein Stapel aus zusammengefalteten, leeren Kartons.

Das große Rolllor ist durch ein Magschloss (Stufe 4) gesichert und wird per Kamera (Firewall 4 Prozessor 4, Signal 1, System 3) auch von der Innenseite überwacht. Eine weitestbaugleiche Kamera hängt an der Wand mit der Verbindungstür zum Hauptgebäude. Sie ist auf die Mitte der Halle gerichtet, wo sich zurzeit die meisten Kartons stapeln.

Auf ihr steht eine große Sprühflasche „Katzen Schreck“, die dem Geruch nach großflächig an der Tür versprüht wurde.

An der hinteren Wand steht ein Verschlag mit verkauften Plastikfenstern, in dem sich ein Schreibtisch und einige mechanisch verschlossene Schränke befinden. Mehrere alte Sammelkarten von Stadtkriegsspielen sind an die Türen geklebt. Bricht man die Schränke auf, kann man mehrere Werkzeugsätze für kleine mechanische Arbeiten finden.

Neben dem Rolllor steht ein mit Kartons beladener Gabelstapler.

Die Kartons sind unterschiedlich groß und haben einen RFID-Tag zur Identifikation. Es ist eine fortlaufende Registrierungsnummer. Die meisten enthalten die limitierte Edition des Spiels „Stadtkrieg '73“, die aus einer Box von etwa 30 x 20 x 10 cm besteht.

Die Kartons lagern kreuz und quer auf mehreren Paletten oder sind daneben gestapelt.

In der Mitte der Halle, unter vielen Kartons versteckt, kann man bei genauerer Betrachtung eine eingelassene Hebelkammer erkennen. Ein Schalter an der Wand würde sie bewegen, nur ist das System gerade ausgeschaltet.

Stadtkrieg '73, Limitierte Ausgabe

Die limitierte Edition des Spiels ist in diesem Jahr auf 8000 Stück beschränkt. Neben zahlreichem Zusatzmaterial im Spiel selbst (ein noch geheim gehaltener Prominenter als Spieler, besondere Musik und ein zusätzliches Interview) ist auch eine besonders ausgestattete Box dabei. Die Hochglanzbox aus abbaubarem Soja-Plastik misst, wie jedes Jahr, 30 x 20 x 10 cm und enthält neben einem Chip mit den Spieldaten allerlei Kleinteile: ein Starterpack der beliebten Sammelkarten und zwei RFID-Poster von zufälligen Mannschaften, den Aufnäher einer Mannschaft und ein hochwertiges Wechselband, das sich in den verschiedenen Farben der Teams programmieren lässt.

Die Boxen werden von einer von der DSKL lizenzierten Fabrik vorgefertigt und dann nur noch mit beschriebenen Spiel-Chips versehen. Wer die Chips genauer betrachtet, merkt schnell, dass auf ihnen bisher nur das Zusatzmaterial gespeichert ist. Das sind neben den limitierten Zusätzen auch die Hintergrundinformationen zu allen Mannschaften, Interviews mit den Stars und Daten bekannter Spieler und Spielarenen.

Die Büros, Erdgeschoss

Der Bürotrakt ist nur im Erdgeschoss mit dem angrenzenden Haupthaus durch eine doppelte Glastür verbunden. Hier findet man den gleichen abgetretenen Teppichboden wie im Rest des Gebäudes; es ist aber wesentlich sauberer, und der Geruch von Putzmittel liegt in der Luft.

An einem langen Gang liegen die verschiedenen kleinen Büros, die jeweils mit einem Schreibtisch, zwei Stühlen und einigen Schränken ausgestattet sind. Nur zwei der Büros werden momentan genutzt. In die Decke ist eine Sprinkleranlage eingebaut.

Gegenüber der Treppe liegt eine kleine Kaffeeküche, die Frau Böttger strengsauberhält und nur unter Beobachtung von anderen nutzen lässt. Es gibt zwei Kaffeemaschinen und einen Teebereiter, dazu eine Mikrowelle, einen Kühlschrank und einen Schnellherd für Aufwärmgeräte. In den Schränken sind Geschirr unterschiedlichsten Dekors und drei Paletten Katzenfutter gestapelt. Die Spülmaschine ist leer geräumt und verbreitet beim Öffnen einen starken Zitronenduft.

Bis auf die beiden benutzten Zimmer steht zu keiner Zeit eine Tür offen. Alle sind durch einfache Magschlösser (Stufe 2) verriegelt.

Das erste Büro ist sauber und aufgeräumt, einige Wasserflaschen stehen unter dem Schreibtisch, und einige AP-Pflanzen zieren die Fensterbank.

Das zweite Büro riecht nach Blumen, der Lufterfrischer dazu hängt an der Heizung unter den Fenstern. Ein großer Plastikbaum ohne jeden Staub auf den Blättern steht in der Ecke neben einem Regal, in dem sich einige Gläser mit Süßigkeiten befinden.

Die Büros, erste Etage

Das erste Stockwerk passt von Möblierung und Erhaltungszustand zum Erdgeschoss. Allerdings ist die Raumaufteilung eine andere.

Die Seite in Richtung der Straße nimmt ein großer Sitzungsraum ein, der auch oft von der Firma genutzt wurde. Auf den Tischen liegen Süßigkeiten auf kleinen Tellerchen, und in der Ecke gibt es eine kleine Kaffeemaschine, die aber schon länger nicht mehr gereinigt wurde.

Drei größere Büros werden genutzt, zwei – sie haben eine Verbindungstür – gehören den Geschäftsführern, die aber schon seit einigen Tagen nicht mehr im Haus waren.

In den Verbindungsbüros stehen zusätzlich zum normalen Mobiliar noch weitere Stühle und einige Kartons aus dem Lagerhaus mit den limitierten Boxen. Eine Stellwand ist mit der gesamten Sammlung der Mannschaftspatches beangelt, und unter dem Schreibtisch steht eine kleine Box mit eben diesen Aufhängern. Im hinteren Büro liegt auf dem Schreibtisch der Chip mit der Aufschrift RD1173. Private Gegenstände sind nirgendwo zu finden.

Das Nachbarbüro ist von den beiden Programmierern Stoppler und von Kuhlen belegt. Öffnet man die Tür, schlägt einem der Geruch nach kaltem Zigarettenrauch entgegen. In den Ecken stapeln sich schmutziges Geschirr und leere Verpackungen von Mikrowellenmahlzeiten. Auf den Schreibtischen stehen Getränkedosen, leere wie volle.

Der Abstellraum ist verschlossen (Magschloss, Stufe 3), nicht mit der Karte zu öffnen und wird von OmnisGameTech nicht benutzt. Dort stapeln sich die Reste der Einrichtungsgegenstände der inhaberfirma. Wird die Tür aufgebrochen, fallen dem Öffner mehrere Pflanzentöpfe und Plastikhocker von ganz oben vor die Füße und machen einen ohrenbetäubenden Lärm, der bis in die Lagerhalle zu hören ist.

DAUMENSCHRAUBEN

Die Wachmannschaft im GerolderTrans-Gebäude ist recht schwach, was von den Auftraggebern aber auch so gewollt ist. Schließlich sollen die Shadowrunner ihren Auftrag auch ausführen. Wenn die ganze Angelegenheit für die Charaktere also nur eine Routineaufgabe zu sein scheint oder die Spieler es gerne etwas schlagkräftiger haben, kann man noch eine dritte Seite ins Geschehen bringen.

Wenn sich die Runner die Nacht für ihre Unternehmung ausgesucht haben:

Die Firma FernArt handelt nicht nur mit kitschigen, in Asien hergestellten Kunstwerken minderer Qualität, sondern schmuggelt auch echte Stücke in die ADL, um sie an zahlungskräftige Kunden zu verkaufen. Die Stücke werden in der Bürohalle in einem Panzerschrank gelagert, bis sie dem neuen Besitzer übergeben werden können. Da das Geschäft mit gestohlener Kunst gerade boomt, hat das in letzter Zeit einige Konkurrenten und Neider auf den Plan gerufen. Bestimmte Gruppen aus dem organisierten Verbrechen sehen in dem Nebengeschäft von FernArt ein Eindringen in ihren Hoheitsbereich und wollen das nicht länger hinnehmen. Da die beiden Chefs von FernArt Gespräche sowie Drohungen gegenüber bisher nicht aufgeschlossen genug waren, wird jetzt zu härteren Mitteln gegriffen. Genau heute soll die Halle des Lagerverkaufs in die Luft fliegen, um zu zeigen, wer in diesem Geschäft am längeren Hebel sitzt. Also treffen in der Nacht zwei gepanzerte Wagen ein, halten auf der Straße und stürmen das Gelände. Es handelt sich um sechs verummumte Menschen und zwei Orks, die Panzerwesten tragen und stark bewaffnet sind (Werte wie Lone-Star-Anführer, SR4, S. 326, bzw. Sprawl-Ganger, SR4, S. 134, zusätzliche Granaten). Die beiden Fahrer, Menschen, bleiben in den Wagen sitzen, während ihre Kumpanen durch die Einfahrt zielgerichtet zur Verkaufshalle rennen. Dort wird die Seitenwand aufgesprengt, der Innenbereich durch einige Handgranaten verwüstet und so viel zerstört, wie in der Kürze der Zeit möglich ist. Das sollte passend zu der Zeit passieren, wenn die Charaktere gerade nach getaner Arbeit flüchten wollen. Jedes Zeichen von Zeugen wird die sechs Leute der Einsatztruppe auf den Plan rufen, die in den Runnern Sicherheitsleute oder Schläger der FernArt-Konkurrenz vermuten.

Findet der Angriff der Runner am Tag statt, dann kommt eine Einheit eines örtlich eingesetzten Sicherheitsdienstes vorbei, sieht das Problem und will sich heldenhaft gegen die Eindringlinge stellen. Es sind drei Menschen und ein Ork, einer der Menschen arbeitet als Sicherheitsmagier (Werte wie Kampfmagier (SR4, S. 128), Sprawl-Ganger (SR4, S. 134) und Lone-Star-Anführer (SR4, S. 326)). Sie sind gegen die geballte Kraft eines Runnerteams zwar recht chancenlos, aber es reicht, um die Routine der Charaktere durcheinanderzubringen.

Die Toiletten hier oben sind wesentlich sauberer als die im Hauptgebäude. Es riecht nach einem Blumenduft-Spray, die Seifenspender sind mit gelben Zitronenmouss-Folien beklebt und frisch gefüllt. Auf der Damentoilette stehen auf der neu aussehenden Wickelablage eine Handcreme mit Lavendelgeruch und ein Paket Abschminktuch. Außerdem gibt es hier echte Handtücher, nicht nur den üblichen Handföhn. Dafür sorgt Frau Böttger.

Die Herrenräume müssen mit weniger Luxus auskommen. Dafür strahlt an der Innenseite der Kabine ein RFID-Tag „Hier nur im Sitzen pinkeln“ aus.

Die Büros, Keller

Geht man über die Treppe in den Keller, sieht man sofort eine eingedellte Stelle an der hölzernen Kellertür. Dort hat sich der Nachtwächter Vitali Netiko vor ein paar Wochen während seines ARSpiels den Kopf angeschlagen. Hinter der mechanisch verschlossenen Tür (Standardrschloss (Stufe 4), nicht mit Codekarte zu öffnen) liegen der kleine Herzungskeller und ein Abstellraum mit einigen ausrangierten Möbeln und leeren Pappkartons.

Der Datenträger

Der gesuchte Chip liegt gut sichtbar und einzeln auf dem Schreibtisch des Büros des Geschäftsführers. Die Seite mit der Beschriftung RD1173 ist oben und so ausgerichtet, dass man ihn von der Tür aus lesen kann.

Wird er genauer untersucht, muss erst der Sicherheitscode geknackt werden (Verschlüsselung Stufe 6). Dann findet man einige Teile der Spieledaten von Stadtkrieg 73. Wer sich gründlich und länger damit auseinandersetzt, merkt, dass es nur relativ kleine Teile des Quellcodes sind und nichts davon mit der SimSinn-Unterstützung zu tun hat. Unter anderem findet man das Startmenü (was als Grafik schon lange als Werbemittel herunterzuladen ist) und Teile eines Interviews mit DSKL-Funktionären. Wer sich mit Stadtkrieg auskennt, merkt: Das Interview stammt aus der Ausgabe von 72. Zusammengenommen kann man recht sicher sagen, dass die Daten auf dem Chip für die meisten Leute relativ wertlos sind.

Als Beweis, dass es die neue Technik nie gegeben hat, ist der Chip unbrauchbar. Die nötigen Daten könnten einfach woanders zu finden sein.



MERCHANDISE

EIN MORD!

Nach hoffentlich auftragsgemäßer Ausführung werden die Runner sicherlich über die angegebene Kommlinkadresse Herrn Schmidt kontaktieren.

Einige Zeit später kommt eine Textantwort mit der Bitte um ein Übergabetreffen in Kürze, wieder am alten Ort: das Haus Am Alten Markt 23. Die Nachricht wurde von Siegfried Konstanz geschrieben, der Auftraggeber Fuhrmann ist bereits tot.

Der Code zum Öffnen der Tür funktioniert noch, allerdings ist dieses Mal im Treppenhaus, auf der Treppe zum zweiten Stock, eine Kamera installiert. Jeder, der den ersten Stock betritt, wird aufgenommen. Wer sich nicht explizit danach umschaut (Wahrnehmung + Intuition(2)-Probe), wird sie nicht bemerken.

Die Tür zur Wohnung steht nur einen kleinen Spalt auf. Licht scheint dadurch aus der Wohnung. Zu hören ist nichts. Wird die Tür mehr als zur Hälfte geöffnet, wird ein dahinter installierter Schaltkreis geschlossen und per Kommlink ein Alarmsignal verschickt. In wenigen Minuten steht dann die Polizei vor dem Haus. Wer um die Tür herum schaut, sieht einen kleinen Kasten und kann mit einer kurzen Untersuchung (Hardware + Logik(2)-Probe oder Software + Logik(3)-Probe) zumindest ergründen, dass mit dem angeschlossenen Kommlink etwas gesendet wurde. Die genaue Adresse herauszufinden dauert länger, man muss sich dazu erst einmal in das System hacken (Firewall 3, Prozessor 4, Signal 0, System 3, Analyse 3).

Wie die Tür mit etwas Schwung ganz geöffnet, kann jemand mit guter Wahrnehmung (Wahrnehmung + Intuition(4)-



Probe) hören, dass sie gegen etwas schlägt. Versucht man die Tür an die Wand zu drücken, spürt man den Widerstand des kleinen Kastens.

Der Schreibtisch von der ersten Kontaktaufnahme steht noch im Flur und versperrt den Weg in die Zimmer. Dahinter liegt auf dem Boden und halbumher dem Tisch Herr Schmidt. Er ist tot, erschossen. Das Ganze scheint noch nicht lange her zu sein, der Körper ist noch warm. Auch mit medizinischen Kenntnissen ist das nicht viel genauer einzugrenzen. Weniger als eine Stunde. Waren die Charaktere sehr schnell vor Ort (weniger als 15 Minuten) ist klar, dass Herr Schmidt die Nachricht nicht mehr geschrieben haben kann.

KEINE PANIK

Es kann passieren, dass die Charaktere schon in der Wohnung sind, bevor sie Herrn Schmidt die Nachricht über ihren Erfolg schicken. Einfach, weil sie annehmen, dass die Übergabe dort stattfinden soll. In diesem Fall verlegt man den Treffpunkt einfach in ein weiteres leer stehendes Haus einen Stadtteil entfernt. Für den Verlauf des Abenteuers ist es wichtig, dass die Spieler bei dem Mord vor vollendete Tatsachen gestellt werden. Die weitere Beschreibung der Umgebung ist dann eben jene des neuen Tatortes.

Merken die Spieler vor Betreten der Wohnung oder gar des Hauses, dass etwas nicht stimmt, flüchten sie vielleicht, bevor sie Genaueres in Erfahrung bringen können. Das ist unproblematisch für den Spielleiter, erhöht aber den Druck auf die Charaktere, wenn sie am Abend aus den Nachrichten erfahren, dass sie wegen Mordes gesucht werden.

Und was ist, wenn sie einfach das Geld für den Job abschreiben, ihre Spuren verwischen und weitermachen wie zuvor? Tja, dann verpassen die Spieler das Ende des Abenteuers, und die Geschäftsführer von OmnisGameTech kommen ungeschoren davon. Sie sollten aber damit rechnen, in Bedrängnis zu geraten, denn es ist unwahrscheinlich, dass sie tatsächlich alle Spuren zu sich verwischen werden.

TEIL 2 – AUF DER FLUCHT

Die Gruppe steht im Haus und versteht vermutlich zuerst nicht ganz, was passiert ist. Ihr Auftraggeber ist tot, es gibt kein Geld, trotz des ausgeführten Auftrages. Vermutlich werden die Runner genauer nachschauen wollen, was passiert ist. Ist der Täter vielleicht noch irgendwo in der Wohnung? Und gibt es Hinweise auf einen Hintermann, der Interesse an dem Chip hätte, das das ausstehende Geld bezahlen würde? Mit einigem detektivischen Gespür kann man schnell den Hintermännern und Strippenziehern auf die Schliche kommen.

AM TATORT

Der Flur der Wohnung ist immer noch durch einen breiten Schreibtisch versperrt. Man kann ihn aus der Wohnung oder in einen anderen Raum räumen oder drübersteigen. Alle vier Türen des Flures (um die Wohnungstür) gehen nach innen auf, der Tisch blockiert also nicht das Durchsuchen der weiteren Räume.

Die Wohnung

Die vorderste Tür führt in ein kleines Badezimmer. Alles ist klinisch rein und riecht frisch geputzt. Nirgends findet sich eine Spur von Leben. Dusche, Waschbecken und WC strahlen in reinem Weiß, ebenso die Kacheln an Wand und Boden. Das Ganze scheint eher für schmale Personen gemacht zu sein, ein Troll könnte sich in dem Raum kaum umdrehen, ohne etwas anzustoßen.

Die Küche ist leer, die Anschlüsse für Wasser und Strom ragen aus der fleckig gestrichenen Wand.

Die beiden restlichen Zimmer sind ebenfalls ausgeräumt. Die Fenster zeigen zur Straße, und wenn die Zeit schon etwas fortgeschritten ist, kann man die anrückende Polizei um die Straßenecke biegen sehen. In der Tür des einen Zimmers stand beinahe erstens Besuch der vermeintliche Bodyguard von Herrn Schmidt, Siegfried Konstanz.

Herr Schmidt

Herr Schmidt ist tot, das ist eindeutig zu erkennen. Ihm wurde in den Kopf geschossen, und er war vermutlich sofort tot. Seine Kleidung ist dieselbe wie beim ersten Treffen: ein schlecht sitzender Anzug älteren Modells in einem schrecklichen Braun. Ganz und gar nicht die neueste Mode.

Wer die Leiche genauer begutachtet, kann noch einiges feststellen:

- Die Tatwaffe wird eine Pistole kleineren Kalibers gewesen sein, wie man sie überall finden kann.
- Die Lage der Leiche scheint nach dem Mord verändert worden zu sein. So, wie Herr Schmidt daliegt, kann er nicht gefallen sein. Die Beine liegen parallel zueinander und direkt unter dem Schreibtisch.
- Das Blut sickert in die Ritzen des Bodens. Das wird ein schwerer Fall für die Putzkräfte.
- Herr Schmidt hat keinerlei Dinge bei sich. Kein Kommlink, keine anderen technischen Spielzeuge, nicht einmal ein Kaugummi oder eine Zigarette. Seine Kleidung sieht allerdings nicht durchwühlt aus.

Wird die Leiche bewegt, finden sich darunter einige Datenchips. Darauf befinden sich Grundrisse verschiedener Wohnungen und Gebäude, inklusive groß eingezeichneten Hinweisen zu Sicherheit und Überwachung. Das Gebäude der GolderTrans ist ebenfalls dabei. Einer der Chips enthält die Aufnahme des ersten Treffens zwischen Shadowrunnern und Auftraggeber. Sie wurde von der Augenkamera des Bodyguards aufgenommen.

Der Kasten und die Kamera

Ohne die Datenchips könnte die Angelegenheit für die Runner einfach nur Pech sein. Der auf sie wartende Auftraggeber wurde vielleicht einfach von zufällig anwesenden Kriminellen erschossen und dann ausgeraubt. Doch der angebrachte Signalkasten hinter der Tür und die Kamera im Treppenhaus deuten auf etwas anderes hin, nämlich Verrat. Jemand wollte der Gruppe eine Falle stellen.

Der kleine Kasten hinter der Tür enthält ein Wegwerf-Kommlink und einige Schaltkreise. Öffnet sich die Tür zu stark, wird ein Alarmsignal an die Polizei versendet, ein automatischer Hilferuf. Die Installation ist nicht sehr schwierig und besteht aus jederzeit und überall erhältlichen Komponenten. Anleitungen dazu kann man in der Matrix finden.

DAUMENSCHRAUBEN

Das ist zu wenig Action? Die Spieler erwarten mehr schlagkräftige Szenen und große Feuergefechte? Kein Problem, die Polizei ist schneller als erwartet vor Ort. Selbst wenn der Alarmsender hinter der Tür ausgeschaltet wurde, trifft sie ein – gerufen von einem Unbekannten, der von mehreren gefährlichen und schwer bewaffneten Individuen sprach.

Je nach Vorlieben der Gruppe treffen die Beamten alleine, mit dem Sondereinsatzkommando oder der zufällig in der Nähe trainierenden magischen Kampfunterstützung ein.

Passende Werte dazu: Lone-Star-Einheit und Anführer (SR4, S. 326), Kampfmagier (SR4, S. 128), Abteilung der Roten Samurai (SR4, S. 327).

Hinter dem Schreibtisch stehend (auf der Seite des toten Herrn Schmidts) lässt sich der Kasten gut sehen, sofern die Tür nicht durch mindestens zwei Personen versperrt ist.

Die Kamera auf der Treppe in den zweiten Stock ist ein Billigprodukt. Sie ist auf den Eingang zur Wohnung gerichtet und zeichnet jeden auf, der den ersten Stock betritt. Der Film wird zeitgleich auf eine Matrixseite gestellt: Sicherheit für unsere Kinder. Dort kann jeder seine Überwachungskameras verlinken, und die Besucher kontrollieren gegenseitig, ob etwas passiert. Vor allem geht es dort um Kameras in Kinderzimmern, wenn die Eltern Angst vor Entführern haben. Die Seite verteilt Aufkleber und RFID-Tags mit dem „Sicherheit für Kinder“-Logo, das dann an Fenstern und Türen geklebt werden kann und eventuell potenzielle Täter abschreckt. Sind die Runner schnell genug, dann können sie sich in das System hacken und das Video löschen, bevor noch jemand darauf aufmerksam wird.

Angelegt wurde der Account zum Hochladen des Videos von einem Siegfried Schmidt. Wer die Datenspur des Anmeldens zurückverfolgt, landet bei einem Wegwerf-

Kommlink. Eine tote Spur. Zerstörung oder Ausschaltung der Kamera ruft nur die Mitglieder der Seite auf den Plan. Dort gibt es eine Sicherheitsprozedur, die Alarm schlägt, wenn das Video ohne vorherige Anmeldung durch den Benutzer gelöscht wird.

Sicherheit-für-unsere-Kinder-System
Firewall 4, Prozessor 4, Signal 6, System 3
Analyse 3, Aufspüren 3

PRESSESTIMMEN

Hat die Gruppe ihren Auftrag erledigt und die Spielertina verwüstet, wird kurze Zeit später in den Medien davon berichtet.

Die meisten Berichte geben die Tatsachen grob richtig wieder – was passiert ist und wann. Es ist bereits bekannt, dass die Gebäude im Gewerbegebiet von OmnisGameTech als Versteck für die Entwicklung von „Stadt Krieg ‘73“ gemietet wurden. Die Hintergründe sind mehr oder weniger spekulativ. Man vermutet einen Anschlag durch die unterschiedlichsten Gruppen: Stadtkriegsgegner, Konkurrenten der Firma, Umweltschützer, Antikriegsaktivisten oder militante Jugendschützer. Hinweise in irgendeine Richtung scheint es noch nicht zu geben – aber angeblich ein Bekennterschreiben, das zurzeit untersucht wurde.

In Interviews geben sich die Geschäftsführer der Firma und die Funktionäre der DSKL betroffen, verurteilen den Angriff auf „ihr Spiel“ auf das Schärfste und fordern von den Behörden schnellste Aufklärung. Der Verkauf des Spiels wird „nicht in den nächsten Wochen“ starten können, so die DSKL. Alles Weitere müssen die Untersuchungen der Retruksdatenspeicher zeigen. Was davon stimmt und was dazu dienen soll, die tobende Fangemeinde zu beruhigen, ist nicht so ganz klar.

Selbst wenn die Gruppe Hinweise auf sich am Alten Markt hinterlassen hat, liest man davon noch nichts in den Nachrichten.

Wer etwas mehr Zeit aufwendet, kann einige weitere Details herausfinden (s. Kasten).

Ausgedehnte Probe auf Datensuche + Schmücker (Intervall 10 Minuten) oder passende Connection:

Connection	Datensuche	Ergebnisse
0	0	Ein ganz schönes Chaos!
1	3	Einige Seiten vermuten einen Unfall, der nur von offizieller Seite hochgespielt wird, um den Stadtkriegsgegner etwas in die Schuhe zu schieben. Denn gerade in der letzten Zeit, kurz vor Beginn des Teutonen-Cups, geraten die Demonstrationen der Antistadtkriegsaktivisten der DSKL zu sehr in den Fokus der Öffentlichkeit.
2	6	Söldnermagazine begrüßen die Zerstörung, da das Spiel für sie in den letzten Jahren zu familienfreundlich gewesen sei und immer mehr in Richtung Kinderspiel geschoben wurde.
3	9	Das Spielmagazin „Loki“ berichtet über die vergangenen Spiele und schließt mit der Aussage, dass man mal wieder nach großen Versprechungen keine brauchbaren Ergebnisse bekommt, selbst wenn es diesmal nicht das Verschulden der DSKL gewesen ist.
4	12	Das Sportmagazin „Extreme&Fun“ hofft, dass sich die Aufmerksamkeit der DSKL jetzt wieder mehr auf den Teutonen-Cup als auf AR-Spiele richtet. Schließlich sei der Werbeetat fast ausschließlich dafür verwendet worden und nicht für eine ordentliche Präsentation des Sportes „Stadtkrieg“.

DETEKTIVARBEIT

Es gibt mehrere Ansätze für die Spieler, um mehr über die Hintergründe des angeblichen Mordes herauszufinden

Nicht alle Wege sind nötig, und es gibt keine zwingend festgelegte Reihenfolge. Jede Gruppe wird für sich entscheiden, welchen Hinweisen sie mehr Wert beimisst

Beinarbeit: Wer profitiert davon?

Die erste Frage, die gestellt wird, ist oft die nach dem „Warum“. In diesem Fall: Warum dieser Auftrag? Die Gruppe vermutet höchstwahrscheinlich, dass die Drahtzieher des Auftrags sie und den Handlanger Schmidt loswerden wollen.

Einige Antworten sollten durch etwas Matrixrecherche oder die Befragung passender Connections herauszufinden sein. Es kommt natürlich darauf an, nach welchen Schlagworten und unter welcher Voraussetzung die Gruppe sucht.

Unter der Annahme, dass das Spiel fertig gewesen wäre:

Ausgedehnte Probe auf Datensuche + Schmöker (Intervall 10 Minuten) oder passende Connection.

Connection	Datensuche	Ergebnisse
0	0	Was für ein Chaos, die Matrix ist plötzlich voller Verweise auf das Spiel.
1	3	Die Konkurrenten von OmnisGameTech profitieren nur insofern, als dass sie nächstes Jahr einen Mitbewerber weniger bei der Vergabe der Lizenz haben. Für dieses Jahr bringt die Zerstörung des Spiels niemandem von ihnen Vorteile.
2	6	Jugendschützer profitieren, da das ihnen verhasste Gewaltspiel nicht mehr erscheinen kann. Die DSKL hat viel Geld und ein großes Werbemittel verloren.
3	9	Die Übernahme von OmnisGameTech wird jetzt vermutlich nicht platzen, der Wert der Firma ist aber durch den Verlust dieses großen Geschäftes wesentlich geringer. Der Übernahmekonzern „Flying Horse Inc.“ müsste weniger zahlen, hätte aber das große Geschäft während des Teutonen-Cups verloren.
4	12	Private Feinde der Geschäftsführer von OmnisGameTech hätten mit dem großen Verlust für die Firma den Chiefs einen großen Schlag versetzt. Die Konkurrenten von „Flying Horse Inc.“ haben durch den Verlust des Spiels einen Vorteil dadurch, dass die Übernahme keinen großen Zuwachs für „Flying Horse Inc.“ bedeutet.
5	15	Stadtkriegsgegner haben keinen großen Vorteil, man steht ihnen in den Medien eher kritischer gegenüber. Teilweise werden sie hinter dem Anschlag vermutet. Stadtkriegsbefürworter haben ihre größte Werbung, das Spiel, verloren.

Unter der Annahme, dass das Spiel nicht fertig war:

Ausgedehnte Probe auf Datensuche + Schmöker (Intervall 10 Minuten) oder passende Connection.

Connection	Datensuche	Ergebnisse
0	0	Es wird doch überall geworben, das Spiel muss es geben.
3	9	OmnisGameTech profitiert, da man jetzt nicht mehr öffentlich das Versagen erklären muss.

Wird detailliert danach gesucht, ob jemand vor der Tat einmal geschrieben hat, dass es Probleme mit dem Spiel gibt:

Ausgedehnte Probe auf Datensuche + Schmöker (Intervall 10 Minuten) oder passende Connection.

Connection	Datensuche	Ergebnisse
2	6	Einige Seiten, die auch gerne Verschwörungstheorien aufgreifen, berichten, dass das Spiel nie rechtzeitig fertig werden sollte. Denn so könnte die DSKL während des Teutonen-Cups ihre anderen Merchandise-Sachen besser verkaufen, und nach dem Finale erscheint dann nachträglich das Spiel, um weitere Einnahmen verbuchen zu können.
3	9	Ein Blogschreiber der Stadtkriegsfans, genannt Kämpfa, hat vor zwei Monaten berichtet, dass die Technik des Spiels nicht fertig sein soll und deshalb die Veröffentlichung fraglich ist.
4	12	Das Sportmagazin „Extreme&Fun“ veröffentlichte kurz nach der Lizenzvergabe einen Artikel, in dem nicht namentlich genannte „Fachleute“ den Standpunkt vertraten, dass eine Technik, wie sie angeblich von OmnisGameTech entwickelt wurde, erst in einigen Jahren im Bereich des Möglichen und für die breite Masse Bezahlbaren liegen würde. neue SimSinn-Unterstützung den Auftrag an die Konkurrenz verloren. Die Lizenz ist bei Spielefirmen sehr begehrt, da sich die Stadtkriegsspiele relativ unabhängig von der Qualität gut verkaufen.
3	9	Größte Konkurrenten waren StallionGen (produziert AR-Spiele zu Filmen und Serien; keine überragenden Titel, aber eine große Bandbreite), YummyGames (AR- und VR-Szenarie-Spiele wie FarmingInc, OurWorldAR und ZombieTown) und NovisGame (AR-Adventures, größter Titel „Karl Kombattage – A great bad world“).
4	12	Es gab Gerüchte, dass von mehreren Seiten Schmiessgelder geflossen sind. Und OmnisGameTech scheint dabei nicht der größte Fisch gewesen zu sein.

Herr Schmidt

Die Identität von Herrn Schmidt herauszufinden ist eine der offensichtlichsten Aufgaben für die Runner. Die Leiche gibt dazu wenig Hinweis. Lediglich die Cyberaugen könnten mit ihrer internen Registriernummer über einen Arzt mit Zugang zu Krankenkassennetzen den Namen „Konrad Fuhrmann“ ausspucken. Dazu müssen die Augen allerdings mehr oder weniger fachmännisch entfernt werden.

In dem eingebauten Speicher befindet sich eine manipulierte Aufnahme des Mordes. Statt Konstanzt ist das Bild eines der Runner (der ant besten körperlich zu Konstanz passen würde) zu sehen, wie er die Waffe abfeuert. Das Video ist natürlich nachbearbeitet, aber sehr fachmännisch: So gut, dass die Runner natürlich erkennen, dass es eine Manipulation ist, man diese technisch aber nur sehr schwer nachweisen kann. Konstanz hat mit seiner Geliebten schon vor zwei Wochen Aufnahmen dafür vorbereitet, damit es nach dem Mord schnell fertig ist.

Eine schnelle und unkomplizierte Möglichkeit der Identifizierung ist, sie der Polizei zu überlassen. Plangemäß hat Hannah Fuhrmann ihren Mann als vermisst gemeldet, um ihn und seine vermeintlichen Mörder schneller finden zu können. Kontakte zur Polizei (oder das wahnwitzige Hacken in den Polizeirechnen) bringen fünf Stunden nach Abtransport der Leiche den Namen. Ansonsten berichten die Medien einen Tag später über den Mord und nennen dabei den vollen Namen. Dabei kann auch in Erfahrung gebracht werden, dass Fuhrmann rotkrank war. Nur mit einer sehr teuren Operation hatte er noch eine Überlebenschance gehabt.

Sollten die Runner Fuhrmanns Leiche oder zumindest dessen internen Speicher verschwinden lassen, spielen die Verantwortlichen von OmnisGameTech den gefälschten Film spät am ersten Tag nach der Tat der Polizei zu.

Die Gegend am Alten Markt

Die Eckkneipe

Die Eckkneipe „Trudis Eck“ am Alten Markt ist ein Treffpunkt der umliegenden Anwohner. Fremde verirren sich selten in die kleine Kaskemme ohne Matrixadresse, AR-Verbung oder deutliche Hinweisschilder. Nur eine alternimliche Neonreklame hängt über der Eingangstür. Trudi, die Namensgeberin, ist die Großmutter des jetzigen Besitzers Jan Körne gewesen. Innen sitzen je nach Tageszeit – geöffnet ist von 16 Uhr bis der letzte geht – mehrere gelangweilte Männer trinken Soybier und spielen AR-Kartenspiele. Im Dämmerlicht des großen Raums erkennt man eine uralte Holztafelung, Spiegel mit alten Werbeslogans und eine historische Flippermaschine (leider defekt). Die wenigen Lichter sind mit bunten Tüchern verhängt, und in der Luft hängt der sticki-

ge Geruch von Rauch, Schweiß und Alkohol. Fenster gibt es zwar, sie sind aber aus einem gelben, dunklen Glasmaterial und somit undurchsichtig.

Wenn die Runner nicht allzu gefährlich erscheinen und vielleicht das eine oder andere Bier ausgeben – oder zumindest mittrinken – wird man ihre Fragen gerne beantworten. Das ist zumindest etwas Abwechslung.

Sollte der Mord an Herrn Schmidt schon bekannt sein, ist man etwas vorsichtiger. Können die Runner einen plausiblen Grund geben, weshalb sie sich dafür interessieren, bekommen sie ihre Antworten. Der Gewaltweg ist natürlich ebensomöglich. Hier sitzen Familienväter, keine hartgesottenen Helden.

Informationen:

- In Haus 23 wohnt schon länger keiner mehr. Der Besitzer irgendeine alte Frau, kümmert sich nicht darum. Die letzten Mieter sind nach dem Brand in andere Stadtteile gezogen.
- Probleme mit Vandalen oder Hausbesetzern gibt es hier nicht. Dafür sorgt schon die Patrouille des Stadtteilvereins.
- Stadtkrieg ist ein toller Sport. Es gibt interne Wetten, welches Team den Cup gewinnt. Momentan liegen die Rans und Anarchie gleichauf.
- Eine Überwachungskamera gibt es hier nicht, wozu auch?
- Fremde sind hier schon manchmal. Handwerker, Wohnungssuchende, Gäste ... Wann die letzten kamen? Ja, jetzt gerade! *Gelächter*

Wird nach länger zurückliegenden Zeiten und besonders merkwürdigen Gestalten gefragt:

Vor ein oder zwei Wochen ist mal ein merkwürdiger großer Kerl im schwatzen Ledermantel hier herangestrichen. Er trug trotz des trüben Wetters eine Sonnenbrille. Wollte wohl cool wirken. Er ist mit einem Motorrad dagewesen und hat bei der Tankstelle gehalten. Haben die Runner Bilder dabei (von eigenen Kameraaufnahmen bei der Auftragsvergabe), erkennen die Anwesenden den Bodyguard als diesen Mann wieder.

Der Stadtteilverein hat sein Domizil zwei Straßen weiter in einer Kellerwohnung. Die gleich nebenan wohnende 67-jährige Jacqueline Pfändler kümmert sich um die Verwaltung, die Aktualisierung der Matrixseite (für Treffen, Vorträge, historische Rundgänge) und die kleine historische Sammlung. Einen Großteil der Wohnung nehmen diverse verschiedene Stühle, Sessel und Sofas ein sowie drei große Kühlschränke voller Soybier und AldiRealCola.

Gegen 20 Uhr am Abend treffen sich die Mitglieder der Nachbarschaftswache und laufen bei gutem Wetter anschließend durch die Straßen zur „Patrouille“. Wenn niemand Lust hat, werden Karten gespielt und Bier getrunken.

Zu jeder anderen Zeit erscheint beim Klingeln am Verein Frau Pfändler, um zu helfen.



Informationen:

- Die Kriminalitätsrate ist wegen der Patrouillen sehr niedrig.
- Während der belien Treffen mit Schmidt ist nichts Besonderes im Verein verzeichnet worden.
- Vor elf Tagen kam ein potenziell krimineller Motorradfahrer vorbei und beschaute sich die Straße. Er hat bei der Tankstelle geparkt und dort bunterher Alkohol gekauft. Seine Motorradnummer zeigt, dass er aus der Stadt ist. Die Runner können, wenn sie nett darum bitten oder vorgeben, helfen zu wollen, die Nummer bekommen. Es ist auf einen Siegfried Konstanz zugelassen.
- (Nur von Frau Pfändler) Es ist gut, dass dieses Stadtkrieg-Spiel vernichtet wurde. Dadurch wird die Jugend doch nur gewalttätig.

Die Tankstelle

Die Tankstelle an der Querstraße gehört zu einer großen Kette. Sie hat 24 Stunden geöffnet und wird nachts automatisch betrieben. Am Tag gibt es einen Verkäufer im dazugehörigen Shop. Laut knalliger AR-Werbung ist gerade Plastik-Politur 3 in 1 im Angebot („Poliert und versiegelt Ihr Auto sowie jedes Chromimplantat mit doppelt gestarkter Oberfläche“). Es gibt mehrere Überwachungskameras, außen an der Tankstelle sowie innen im Shop.

Der Verkäufer ist jung, gelangweilt und spielt nebenbei ohne Unterlass AR-Farm-Spiele.

Informationen:

- (Vom Verkäufer) Da war mal so ein Manteltyp, der aussah wie aus Karl Kombattmage. Er hat den „Hamburger Watschrecken“ aus dem Angebot gekauft, einen synthetischen Korn mit Meersalz. Aber das hat Frau Pfändler vom Stadtteilbüro auch schon gefragt.
- Die Kameras zeichnen nichts aus Richtung der Straße Am Alten Markt auf.
- Das System ist recht leicht zu hacken. Die Bilder der letzten Woche sind hier gespeichert, die drei Wochen davor finden sich nur noch in der Zentrale, und alles davor wurde gelöscht.
- System Tankstelle: Firewall 3, Prozessor 3, Signal 2, System 3, Analyse 2
- System Zentrale: Firewall 6, Prozessor 5, Signal 2, System 5, Analyse 4, Aufspüren 3
- (Im System, Kamera) Am Tag des ersten Treffens haben 65 Leute um die fragliche Zeit hier gehalten und eingekauft. Niemand davon sieht aus wie Schmidt oder der Bodyguard. Am Mordtag haben 32 Leute gehalten. Ein schlecht zu erkennender Mann im Mantel, es könnte der Bodyguard sein, hält kurz vor dem Eintreffen der Runner an der Tankstelle und kauft zwei Flaschen billigen Synthekorn. Die Kennzeichen des Autos sind gut zu erkennen und führen zu einer Leasingfirma.
- (Im System, Kaufdaten) Der Korn wurde von einem Siegfried Konstanz bezahlt.
- (Im System der Hauptkamera) Vor 11 Tagen stellte der Bodyguard für etwa 40 Minuten sein Motorrad an der Tankstelle ab. Danach kaufte er eine Flasche Korn und fuhr davon. Sein Nummernschild ist gut erkennbar und führt zu einem Siegfried Konstanz.

Die Leasingfirma

Dort gibt man natürlich keine Auskünfte über die Mieter der Wagen. Mit einer wirklich guten Begründung oder auch roher Gewalt bekommt man einen Namen: Konrad Fuhrmann. Der Name alleine reicht nicht ganz, es gibt laut Wohnregister vier Konrad Fuhrmanns in der Stadt.

Grenzt man das Alter ungefähr ein, passen noch zwei auf die Beschreibung. Der AR-Werbe-Programmierer Fuhrmann (Schmidt) und ein bekannter Stadtkriegshooligan, dessen Blog man auch mit der Eingabe „Konrad Fuhrmann“ in der Matrix recht schnell findet.

Mit dem Eindringen in das System der Finna (Firewall 4, Prozessor 3, Signal 2, System 3, Analyse 2) erhält man nicht nur den Namen sondern auch seine Adresse.

Das Haus des Tatorts

Besitzer des Hauses, wie sich mit einigen Recherchen herausfinden lässt, ist Karolina Jäschke, eine 86-jährige Rentnerin. Sie besitzt noch zwei weitere Mietshäuser in der Gegend und ein Einfamilienhaus in bester Wohngegend am Stadtrand.

Sie ist die Nachbarin der Familie Fuhrmann und Hannah, die Witwe von Herrn Schmidt, kümmert sich um sie. Dadurch konnte sie leicht an die Türcodes gelangen und ihrem Mann für die Treffen im Haus zur Verfügung stellen.

Besucht man Frau Jäschke, ist sie, sofern man nicht zu brüsk auftritt, sehr redselig, springt dabei durch viele Themen und kommt leicht durcheinander. Sie hat keine Ahnung von der Geschichte um das Spiel und weiß auch nicht, wer alles die Codes für die Häuser hat. Fragt man explizit nach Leuten, die Zugang zu ihren Unterlagen im Haus haben, erwähnt sie Frau Fuhrmann und ihren Notar Karl Gent. Spricht man sie auf Stadtkrieg an, beginnt sie von ihrem Jugendfreund Sophokles Pirensi zu schwärmen, der früher bei den Amateuren der Tostedt Chrom-Rangers gespielt hat.

Karl Gent, der Notar, ist letztes Jahr im Alter von 75 Jahren verstorben, was man durch eine Matrixrecherche leicht herausfinden kann.

Wer bereits das Bild oder gar das Nummernschild von Siegfried Konstanz' Motorrad kennt und sich umschaut, der sieht es vor dem Nachbarhaus der Fuhrmanns stehen.

Siegfried Konstanz

Siegfried Konstanz, der Mann im Mantel, der den Bodyguard gemimt hat, ist der engste Freund von Konrad Fuhrmann und arbeitete bis zu dessen Krankheit mit ihm in einer AR-Grafik-Werkstatt. Seine kleine Wohnung liegt in einem Arbeiter-Wohnblock und ist so gut wie leer. Seit drei Monaten lebt er bei den Fuhrmanns, vorgeblich um den todkranken Freund zu helfen. Das ist natürlich eine Lüge. Mit Hannab, Fuhrmanns Frau, hat er bereits seit zwei Jahren ein Verhältnis. Der elfjährige Sohn Linus weiß davon, findet den neuen Mann an der Seite der Mutter aber viel cooler als seinen langweiligen Vater.

Konstanz ist der wahre Mörder von Konrad Fuhrmann. Er erschoss seinen Freund in der Wohnung Am Alten Markt. Das war von Anfang an so geplant; alle Beteiligten mit Ausnahme Fuhrmanns, wussten davon.

Bricht man in Konstanz' Wohnung ein (Magschloss (Stufe 2)), findet man keinen Hinweis auf seinen Aufenthaltsort. Dafür weisen eine Schachtel Werbeflyer-RFIDs und eine Gebaltsabrechnung im Computer auf seinen Arbeitgeber hin. Dort ist er nicht anzutreffen (drei Wochen Urlaub, schon länger angekündigt), hier kann man aber den Hinweis auf seine engen Kontakte zu Fuhrmann bekommen – mit etwas Überzeugungskraft, Hacking (Firewall 4, Prozessor 3, Signal 2, System 4, Analyse 3) oder roher Gewalt auch dessen Adresse. Wohlwollende Nachbarn der Wohnung können bei Bedarf auch den besten Freund oder zumindest die Arbeitsstelle erwähnen.

Um den Mordverdacht gegen sie zu entkräften, brauchen die Runner Konstanz oder zumindest die Original-Auf-

Die Geschäftsführer

Ausgedehnte Probe auf Datensuche + Schmöker (Intervall 10 Minuten) oder passende Connection.

Connection	Datensuche	Ergebnisse
0	0	Die haben jetzt ganz schön viel um die Ohren.
1	3	Besitzer und Geschäftsführer sind Hannes Molzahn und Harald Osten, beide knapp 40 Jahre alt und ledig. Sie haben die Firma gemeinsam gegründet.
2	6	Sie sind bekennende Stadtkriegsfans (was natürlich auch vorgetäuscht sein könnte, etwas anderes wäre schlecht für das Geschäft) und scheinen fast ihre gesamte Freizeit in den Firmengebäuden zu verbringen.
3	9	Osten ist wegen Betrugs verurteilt. Vor acht Jahren hat er, als die Firma noch nicht bestand, ein altes Programm leicht überarbeitet als neue Idee verkauft.
4	12	Molzahn ist auf mehreren Pressfotos während Stadtkrieg-Spielführungen mit seinem Neffen Linus Fuhrmann zu sehen.
5	15	Beide Geschäftsführer scheinen Schulden zu haben – und zwar nicht wenige.

MERCHANDISE

nahmen seiner Augenkamera. Er besitzt die Aufzeichnungen des ersten Treffens, aber nicht mehr den Originalfilm des Mordes – den hat er wohlweislich gelöscht. Allerdings gibt es eine Kopie davon in der Garage der Geschäftsführer von OmnisGameTech: Osten und Molzahn haben Konstanz überredet, sie ihnen zu überlassen, um vielleicht daraus noch ein zweites, manipuliertes Video-File zu machen (ähnlich wie die Manipulation der Aufnahme von Fuhrmanns Augenkamera).

Konstanz verfügt ansonsten noch über eine Kopie des gefälschten Mordvideos aus der Sicht von Fuhrmann.

Die Spielefirma

Informationen über die Firma OmnisGameTech einholen zu wollen erweist sich nach der Tat als schwieriger als zu Beginn des Auftrags. Die Medien und zahlreiche Privatleute in Foren und auf Blogs schreiben über das Spiel und die Zerstörung der Lieferung und der Programmdateien. Sehr viele Gerüchte und Fehlinformationen in alle Richtungen sind im Umlauf. Die Büros der Firma werden von Reportern und wütenden Fans belagert, ungesehen in die Gebäude zu gelangen ist momentan unmöglich.

Wer nach den Kontakten zur DSKL sucht, findet Markus Streuner-Katloffs.

Besuchen die Charaktere noch einmal den Schauplatz ihres Auftrags, erwarten sie dort mehrere Polizeisperrungen. Es ist noch nicht einmal möglich, in die Straße zu kommen, ohne eine Kontrolle zu passieren. Die Polizei versucht, die Fäus des Spiels von dem Fabrikgelände fernzuhalten, denn viele hatten die Idee, sich in den Ruinen (oder wie auch immer die Spieler das Gebäude hinterlassen haben) Souvenirs zu suchen und mit viel Glück vielleicht noch ein intaktes Exemplar der limitierten Boxen zu finden.

Wer an der Kontrolle glaubwürdig einen Anlieger spielen kann (Reporter sind hier auch nicht erwünscht), darf die Straße betreten. Auf dem Grundstück der Firma arbeiten noch einige Spurensucher, solange die Tat nicht mehr als 24 Stunden zurückliegt. Eine Polizeistreife steht direkt vor dem Eingangstor und kontrolliert, dass niemand in die Nähe gelangt.

Längeres Verweilen in der Nähe ruft die Polizei ebenfalls auf den Plan, und man wird des Ortes verwiesen.

Die Deutsche Stadtkriegsliga (DSKL)

Das kleine ördliche Büro der DSKL liegt am Rand einer Einkaufsmeile in einem alten, einstöckigen Gebäude mit Flachdach. Es sieht nach abgestandenem Fen aus der Filiale von MacDöner direkt gegenüber ARSpam kommt von allen Seiten, die nahe Einkaufsmeile wirbt mit ihren Angeboten. MacDöner hat Zombiewochen, und das Büro selber strahlt noch immer die jetzt veraltete „Stadtkrieg 73“ Werbung aus.

Im Haus gibt es nur drei große Räume, in denen gelegentlich Informationsveranstaltungen oder Autogrammstunden stattfinden. Ein grober Grundriss dazu ist auf der Homepage zu finden.

Es gibt nur die eine Tür an der Vorderseite, die hintere Wand, ohne Fenster, grenzt an ein dreistöckiges Sportgeschäft. Die Fenster an der Hauptseite sind mit automatischen Jalousien verschlossen. Die Eingangstür ist geschloßen und durch ein einfaches Magschloß (Stufe 2) gesichert.

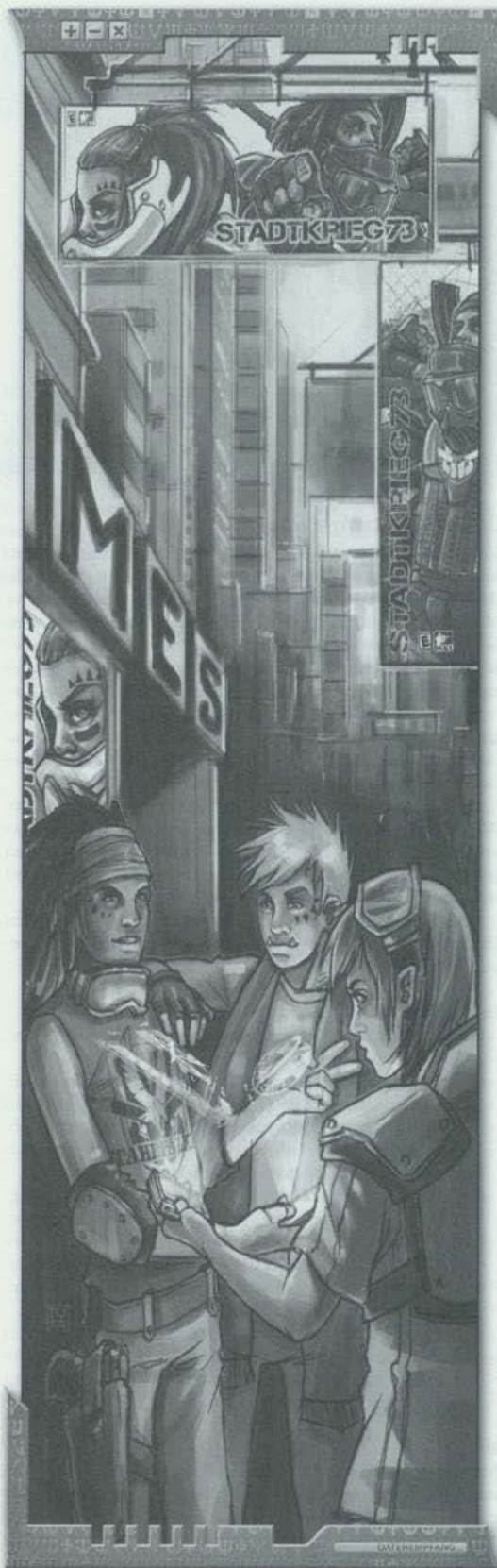
Zurück lagern einige kleine Gruppen von jugendlichen Fans vor der Tür und warten, dass sich irgendjemand Interessantes zeigt.

Informationen:

- Der Matrixaufruf des Büros zeigt auch einen groben Grundriss des Gebäudes.
- Hier arbeiten Streuner-Katloff und seine Kollegin Karoline Lays. Beide sind im Gebäude, verlassen es gegen 18 Uhr und kommen morgens um 8 Uhr wieder dort an. Beide kommen zu Fuß, beeilen sich und schauen sich ängstlich nach Reportern und aufdringlichen Fans um.
- Streuner-Katloff ist laut Homepage „Medienbeauftragter“. Wer die Nachrichten verfolgt, ist sich allerdings sicher, dass er dort nie in Erscheinung getreten ist. Etwas Recherche in der Matrix (Datensuche + Schmöker(3)-Probe) zeigt, dass er für die Kontakte mit OmnisGameTech zuständig war.
- Lays ist eine ängstliche Frau Mitte 40 und fürchtet sich vor den Fangruppen vor der Tür. Von dem Spiel hat sie keine Ahnung, sie betreut die örtlichen FanClubs und Amateurreine und kümmert sich um die Spielorte.

Boris

Streuner-Katloff ist spielsüchtig und hat hohe Schulden. Vor dem MacDöner wartet den Tag über ein Auto mit „Boris“, einem Ork, der eigentlich Lysander Huch heißt. Er soll im Auftrag eines bekannten örtlichen Kreditheils Streuner-Katloff im Auge behalten und ihn an die seit Tagen fliegenden Ra-



ten erinnern. Gerne auch schlagkräftig, nur dazu sind bisher zu viele Fans als Zeugen vor Ort. Runners fällt der Wagen mit einer einfachen Wahrnehmung + Intuition(2) Probe auf Wer Kontakte zur örtlichen Unterwelt hat, kennt vermutlich auch, zumindest vom Namen her, den Kredithai Mark „Goldfinger“ Upnietzki, auf den der Wagen zugelassen ist.

Boris ist nicht sehr gesprächig. Bezahlte man ihn oder setzt genug Gewalt ein, erzählt er, dass Streuner-Katloft angeblich heute eine größere Geldsumme bekommen würde und dann gleich seine Schulden bezahlen möchte.

Die Fans

Vor den Büros von OmnisGameTech, an der Absperrung zum Tatort an der Fabrik und vor der örtlichen Zweigstelle der DSKL lagern die Fans.

Die meisten der Fans sind Jugendliche und saßen bis zur Absage der Veröffentlichung vor den großen Spielmärkten der Stadt. Dort sollten die Boxen des Spiels „Stadtkrieg '73“ verkauft werden. Die Reservierung der limitierten Boxen erfolgte schon vor zwei Wochen, dann wurden die „Gewinner“ ausgelost und dürfen eine der begehrten Boxen kaufen. Das, worauf die Fans hier warten, sind die „normativen“ Boxen mit dem üblichen Zusatz für die, die nicht nur das einfache Download-Spiel haben wollen. Also ein paar Sammelkarten und ein Aufnäher zusätzlich, natürlich nicht so schön wie die limitierten Exemplare, aber dafür auch zwei Drittel billiger.

Außerdem waren beide Geschäfte mit einer Sonderveranstaltung zur Veröffentlichung, mit Autogrammstunden, der Möglichkeit, sich in einer echten Stadtkriegsuniform fotografieren zu lassen, und vielen kostenlosen Proben und Werbematerialien.

Viele Fans sind jetzt nach Hause gegangen, aber eine große Menge hat sich an andere Stellen verlagert, um ihrer Wut Luft zu machen und zu schauen, was noch passiert.

Wer sich unter die kleinen Gruppen mischt, kann einiges erfahren. Sind auf den Fanseiten schon Bilder des Mordes und der Shadowrunner aufgetaucht, hilft nur eine gute Verkleidung, ansonsten ist den Charakteren sofort der wütende Mob auf den Fersen.

Informationen:

- Die Fans vor den Absperrungen der Firmenstandorte sind wütend und enttäuscht. Die meisten hoffen noch auf ein Wunder, etwa dass irgendjemand die Daten des Spiels noch in seiner Schreibtischschublade hat und der Erscheinungstermin nur einige Tage verzögert wird.
- Die Fans vor dem Büro der DSKL hoffen, dass die Spieler, die die Autogame bei den Läden geben sollten, vielleicht stattdessen hier eintreffen.
- Befragt man die Fans, ob sie etwas zu den Hintergründen wüssten, dann bekommt man viele verschiedene Theorien als Antwort. Von sinnigeren Thesen wie „Das waren die Mutter von der Jugendschutzmanschafft“ bis zum absurden „Außerirdische waren hier!“ Geld, sonstige Bestechung oder Einschüchterung helfen nicht viel weiter, die meist jugendlichen Fans wissen es einfach nicht besser.

Gibt sich einer der Runner selber als Fan aus und freut sich mit einer Gruppe vor Ort, an kann er ein paar besondere Gerüchte hören:

- Eigentlich war das letzte Spiel ziemlich langweilig. Darum waren dieses Jahr die Hoffnungen der Fans wegen der beworbenen neuen Technik umso größer.
- Der Kämpfer, ein in der Szene sehr bekannter Blogschreiber, hat schon vor einigen Monaten berichtet, dass das Spiel nichts werden würde, da die Technik nicht funktioniert.

Wütende Fans

Am Tag nach der Tat hat die Polizei noch immer keine Verdächtigen präsentiert. Die Verantwortlichen bei OmnisGameTech beginnen sich zu sorgen, ob etwas bei den untergeschobenen Beweisen falsch gelaufen sein könnte. Sollten die Runner Fuhrmanns Leiche oder alle Beweise aus dem Haus Am Alten Markt vernichtet haben, stimmt das sogar. Aber auch mit den Hinweisen überstürzen die Ermittler der Polizei nichts. Die Sache ist zu groß, als dass sie sich voreilige Schlüsse leisten könnten. Erst am zweiten Tag nach der Tat machen sie den Stand ihrer Untersuchungen öffentlich.

So lange will OmnisGameTech nicht warten. Die Aufnahme des Mordes an Fuhrmann, der gefälschte Teil mit einem der Shadowrunner und die Aufnahmen vom ersten Treffen werden anonym an mehrere Stadtkriegsfansseiten gesendet. Da die Polizei dies unkommentiert lässt, bekommt sie einen Tag später ebenfalls anonym die Aufnahme und zusätzlich die Originaldaten der Tat aus Konstanz' Kamera geschickt – mit dem Hinweis, dass die Mörder auch die Täter an der Sabotage des Stadtkrieg-Spiels seien.

Bei den Fans fallen die Hinweise zu mutmaßlichen Tätern auf fruchtbaren Boden. Durch die Matrix vernetzt und aufgeheizt durch die Diskussionen und Hetzreden in den Foren, versuchen sie selbst Rache zu nehmen. Der Polizei wird nicht viel zugeutraut und das erwartete Strafmaß aus Prinzip für zu niedrig gehalten.

Die einzelnen Fans sind keine Gefahr für die Gruppe, große wütende Mobs aber könnten ungemütlicher werden. Und schließlich ist es für hartgesottene Runner auch recht peinlich, vor einer Menge von höchstens leicht bewaffneten Arbeitern und Angestellten aus der Bar flüchten zu müssen. Dabei ein großes Blutbad anzurichten ist für die eigene Reputation nicht ganz förderlich. Sollten die Charaktere doch härter durchgreifen und jemanden töten, kann aus der Fan-Verfolgung schnell eine Mediensuche mit großem Ausmaß werden.

Sind die Daten in der Matrix, stürzen sich die Fans darauf und verbreiten sie weiter. Ein Löschen ist unmöglich. Bewegungen sich die Runner ohne Verkleidung und auch nicht großartig umgezogen durch die Öffentlichkeit, werden Fans sie womöglich erkennen und Alarm schlagen. Der Aufenthaltsort wird in den Foren gepostet, Verstärkung rückt an, und der Mob favorisiert die Lynchjustiz. An Hintergründen ist die breite Masse nicht interessiert.

Möglicherweise befinden sich Stadtkriegsfans unter den direkten Connections der Runner – was zu echten Komplikationen führen könnte. Niemand hat es gerne, wenn sein Schieber ihm plötzlich die kalte Schulter zeigt oder sein Waffenlieferant die Standardmunition für ausverkauft erklärt ... ein weiterer Grund, die Sache schnell aus der Welt zu schaffen, selbst wenn die Polizei die Runner bisher noch nicht unter Druck setzen konnte.

- Die anderen Spiele der Firma OmnisGameTech sind nicht besonders beliebt. Der Schwierigkeitsgrad ist zu niedrig und das Blut meist grün eingefärbt. Also eigentlich nur für Kleinkinder.
- Die Sammelkarten-RFIDs sind dieses Jahr nicht mehr überschreibbar. Jetzt muss man wieder ganz althergebrachte Karten tauschen.

So wütend die Fans auch sind, sie werden von sich aus niemanden angreifen (außer die Shadowrunner wenn sie in ihnen die Täter sehen und genügend Verstärkung dabei ist) oder ein Gebäude stürmen.

Übernehmen die Charaktere allerdings die Vorreiterrolle und schwingen einige eindrucksvolle Reden, können sie die Fans als ungeordneten Haufen zu taktungsfähigen Aktionen

bringen. Das konnte in einigen Fällen den Charakteren helfen, unbeachtet in die belagerten Gebäude zu gelangen. Natürlich kann auch einer der Shadowrunner als vermeintlicher Täter und Lockvogel die Massen ablenken und seinen Kollegen dadurch freies Feld verschaffen.

Polizei

Früherodesspieler bekommen auch die Freunde und Helfer der Polizei die Hinweise zur Täterschaft der Shadowrunner in die Hande. Spätestens am Abend des zweiten Tages nach der Tat übermittelt OmnisGameTech ihnen anonym den falschen Film aus den Augen Fuhrmanns und den echten Film von Konstanz' Seite aus. Am dritten Tag, in einer großen Pressekonferenz, werden Ausschütte davon der Öffent-

Fansseiten und der anonyme Film

Nachdem die ersten Matrix-Foren von Konstanz im Auftrag von OmnisGameTech die Filme des Mordes zugespielt bekommen haben – zusammen mit dem Hinweis, wer weshalb dort ermordet wird –, verbreiten sich die Informationen rasch durch die Netze. Ausgedehnte Probe auf Datensuche + Schmökern (Intervall 10 Minuten) oder passende Connection.

Connection	Datensuche	Ergebnisse
0	0	Die Fans wissen auch nicht, was sie wollen – außer die Täter.
1	3	Jemand hat den Foren die Filme zugespielt. Vermutlich derselbe, der die Chips am Tatort hinterlegt hat.
2	6	Der Ursprung scheint an drei Stellen zu liegen. Zwei der großen Foren – „AR-GamerWorld“ und „Stadtkriegsrigga“ – zeigten die Filme als erstes. Und der bekannte Stadtkrieg-Blogger „Kämpfa“ hat wenige Minuten vorher auf seinem Blog die Filme hochgestellt.
3	9	Der erste, der die Filme in den Foren hochgeladen hat, nennt sich in beiden GoodGuy. Er war danach noch mehrmals online.
4	12	GoodGuy hat sich erst Minuten vor den Beiträgen angemeldet, seitdem nichts geschrieben, und die hinterlassenen Kontaktadressen im Profil (unterschiedlich) sind falsch.

Wer wartet, dass sich GoodGuy wieder anmeldet, hat nach einiger Zeit Glück. Ein Hacker kann so die Spur aufnehmen und eventuell zurückverfolgen. Der Benutzer (Konstanz mit einem Wegwerf-Kommlink) befindet sich in einem Wohngebiet in der Stadt (Fuhrmanns Haus).

lichkeit zeigt und so die Shadowrunner als mutmaßliche Täter präsentiert.

Zuvor gehen die Zerstörung der Firma und der Mord als zwei eigenständige Verbrechen. Fünf Stunden nach Auffindung der Leiche können die Runner bei Kontakten zur Polizei so den Namen des Töten erfahren. Sind die am Taton deponierten Chips nicht vernichtet, sind die Runner von Anfang an die Hauptverdächtigen im Mordfall.

Die Zerstörung der Firma und der Spieledaten bei der Polizei aufgrund des großen öffentlichen Interesses vorrangig. Haben die Charaktere dort keine zu offensichtlichen Spuren hinterlassen, tappen die Beamten erst mal im Dunkeln. Die Veröffentlichung der Filmdaten in den Fanforen wird misstrauisch bezeugt.

Haben die Shadowrunner Kontakte zur Polizei, kann es im Laufe des Abenteuers passieren, dass diese sich wegen der erdrückenden Beweislast von ihnen abwenden. Andererseits könnten sie dann aber auch als Erste gewillt sein, die angebrachten Endastrungshinweise ernst zu nehmen und im Nachhinein die restlichen Daten aus den Akten zu löschen.

Die Übernahme

Die Firma „Flying Horse Inc.“ hat ein mehrstöckiges Bürogebäude in der besten Gewerbezone der Stadt. Die Übernahme von OmnisGameTech ist nicht das einzige Projekt, das momentan läuft. Man ist offiziell zu keiner Stellungnahme bereit, intern wird jedoch versucht, den Preis für die Übernahme zu drücken. Der Verlust durch die abgeblasene Veröffentlichung des Stadtkrieg-Spiels ist recht hoch, aber man möchte weiterhin den Kauf festhalten. Denn die neue Technik, von der man immer noch ausgeht, ist für „Flying Horse Inc.“ sehr begehrenswert. Auf die Idee, die Technik würde nicht funktionieren, ist noch niemand in der Chefetage gekommen. Man glaubt der DSKL und dem zuständigen Streuner-Katloß, denn durch die Übernahme der laufenden Lizenz wurden auch mit ihnen Gespräche geführt.

Können die Runner Beweise oder glaubwürdige Hinweise vorlegen, dass es das Spiel nie gegeben hat, dann werden die Zuständigen zunächst bis zur offiziellen Klärung alle Vermögensgespräche auf Eis legen. Dazu müssen die Runner aber erst einmal bis zur Chefetage des gesicherten Gebäudes vordringen.

DIE ZEIT LÄUFT DAVON

Wie von den Leuten von OmnisGameTech geplant, werden die Runner ab dem dritten Tag auch offiziell als potenzielle Täter für Mord und Zerstörung präsentiert. Für die wütenden Fans steht das natürlich schon länger fest (siehe Zeitreise auf Seite 29).

Es gibt einige Ungereimtheiten, auf die auch von einigen Wenigen hingewiesen wird, aber die Medien haben erst einmal ihre Schuldigen gefunden. Frau Fuhrmann, die Witwe, gibt sich bei einem Interview verstört und erklärt, dass ihr Mann schon eine ganze Zeit große Wut auf ihren finanziell wesentlich erfolgreicherer Bruder gehabt habe. Vor allem dessen Kontakt zu Sohn Linus und deren gutes Verhältnis zueinander seien ihm verhasst gewesen. Fuhrmanns bester Freund Konstanz und der Sohn erzählen dieselbe Geschichte (wobei die Runner spätestens jetzt den Bodyguard aus dem ersten Treffen mit dem noch lebenden Schmidt wiedererkennen könnten). Wer könnte da widersprechen?

TEIL 3 – DEN SPIESS UMDREHEN

BEI SCHMIDTS ZU HAUSE

Herr Schmidt und sein vermeintlicher Bodyguard sind zunächst die einzigen, die eindeutig etwas mit der Sache zu tun haben. Es liegt nahe, ihnen einen Besuch abzustatten.

Sind die Namen bekannt, lässt sich die Adresse mit etwas Suchen herausfinden. Von den vier Konrad Fuhrmanns der Stadt passen nur zwei zu dem Alter des Auftraggebers: der „Richtige“, der AR Werbe-Programmierer Fuhrmann, und der bekannte Stadtkriegshooligan Konrad „Boom“ Fuhrmann. Letzterer hat einen Blog in der Matrix mit einem Bild von sich.

Haben die Runner den GoodGuy verfolgt, führt die Spur bis an das Haus der Fuhrmanns, bis dann das Kommlink abgeschaltet wird.

Die Gegend

Fuhrmanns leben in einem kleinen Einfamilienhaus in bester Wohngegend. Das Haus gehörte den Eltern von Hannah und Hannes Molzahn, die Fuhrmanns bezogen es nach dem Tod der (Schwieger-)Eltern zusammen mit Sohn Linus.

Wird hier ein Alarm ausgelöst, ist in wenigen Minuten die Polizei vor Ort. Einige wenige Häuser leisten sich eigene Sicherheitsleute oder einen privaten Sicherheitsdienst, die Fuhrmanns und ihre direkten Nachbarn gehören allerdings nicht dazu.

Gefährlich aussehende Fremde, Metamenschen (ja, hier lebt es sich konservativ) und heruntergekommenen Personen sind in der Gegend nicht gerne gesehen. Die Anwohner kümmern sich zwar nicht sehr um die Mitbewohner, eventuelle Räuber (die auch sie selbst treffen könnten) werden aber schnell bei der Polizei gemeldet. Also sollten sich die Runner überlegen, wie sie hier aufpassen, wenn sie kein großes Aufsehen erregen wollen.

Fuhrmanns sind bei den Nachbarn, mit Ausnahme der alten Frau Jäschke, nicht sehr beliebt. Als eher gering verdienende Zugezogene geht man ihnen aus dem Weg. Frau Fuhrmann wird für die schlechte Wahl ihres Ehemannes sogar bemitleidet.

Etwas Krach aus dem Haus wird erst einmal übersehen werden. Warum sollte man sich in die Privatangelegenheiten dieser Personen mischen? Sind dort eindeutig Verbrechen im Gange, rufen die Nachbarn aber die Polizei.

Das Haus

Das Grundstück der Fuhrmanns liegt, von einem kleinen Zaun umgeben, direkt neben zwei baugleichen Häusern. Außer dem zweistöckigen Gebäude im modernen Chrom-Baustil gibt es noch eine an das Haus angeschlossene Garage und einen kleinen Schuppen an der Rückseite des Hauses. Hinter den Gebäuden kann man über den Zaun direkt in den Garten des Hauses an der Parallelstraße sehen.

Würde die Leiche von Fuhrmann gefunden, stehen die nächsten beiden Tage über Fahrzeuge vor dem Haus. Es sind neugierige Reporter und am ersten Tag auch der Wagen einer verdeckten Einheit der Polizei, um sicherzustellen, dass der Witwe nicht auch noch Gefahr droht. Neben dem Haus steht das Motorrad von Konstanz.

Einige Tannen wachsen neben dem geschlossenen Eingangstor, mickrige Frühjahrs-Blumenbeete säumen den Gehweg, und hinter den Fenstern sieht man Blumen auf der Fensterbank stehen. Die Garage ist geschlossen, und alles sieht verlassen aus. Wenn es dunkel ist, brennt im Vorgarten

eine einsame Stablampe, die dringend einen neuen Anstrich vertragen könnte. Dann erkennt man auch durch die Fenster ein Licht im Haus.

Außer der Haustür gibt es noch eine Tür von der Garage in das Haus und, zum hinteren Garten ausgerichtet, auf der Terrasse, noch einen Eingang. Alle sind mit Maßgeschlössern (Stufe 5) verschlossen. Die zusätzliche Alarmanlage ist nur angeschaltet, wenn sich niemand im Haus befindet. Die nächsten Tage über wird das nicht der Fall sein.

Das Eingangstor durch den Zaun besitzt keine Sicherung. Der Bewegungsmelder an Eingang und Terrasse ist gut sichtbar angehängt, allerdings – was die Runner nicht wissen – schon seit drei Monaten defekt. Fuhrmann hatte andere Probleme als kaputte Technik.

Wer sich astral umblickt, erkennt im Inneren des Hauses drei Personen, eine davon magisch aktiv (Hannah Fuhrmann). Das hintere Nachbargrundstück ist durch einen Hüttersicherung, was man, wenn man das Fuhrmannsche Grundstück genauer in Augenschein nimmt, schnell bemerkt. Dort wohnt Professor Franklin Imbahambo, der an der magischen Fakultät der Hamburger Universität gearbeitet hat und jetzt seinen Ruhestand genießt.

In der Garage steht Fuhrmanns Leasingwagen – genauer, mit dem Konstanz an der Tankstelle bei der Straße Am Alten Markt gehalten hat.

Die Witwe Hannah Fuhrmann und der Mörder Siegfried Konstanz sitzen die meiste Zeit des Tages über im vorderen Wohnzimmer, von dem aus sie die Straße beobachten können. Dort wird vor dem AR-Heiz-Kamin auch gegessen. Ein großer Trideo-Schirm mit Heimkino-Anlage nimmt die ganze Breite der Wand ein.

Das wenig benutzte hintere Wohnzimmer reicht bis zur Terrasse und ist von vorne nicht einsehbar. Die Nächte ver-

bringt das Paar, natürlich gemeinsam, im Elterschlafzimmer im Erdgeschoss.

Essen und Nahrungsmittel lassen sie sich in unregelmäßigen Abständen liefern. Deshalb ist in der nach hinten gelegenen Küche mit angeschlossener Abstellkammer kaum jemand zu finden. Ein Wasserspender steht im Flur, auch für Getränke muss man nicht so weit laufen.

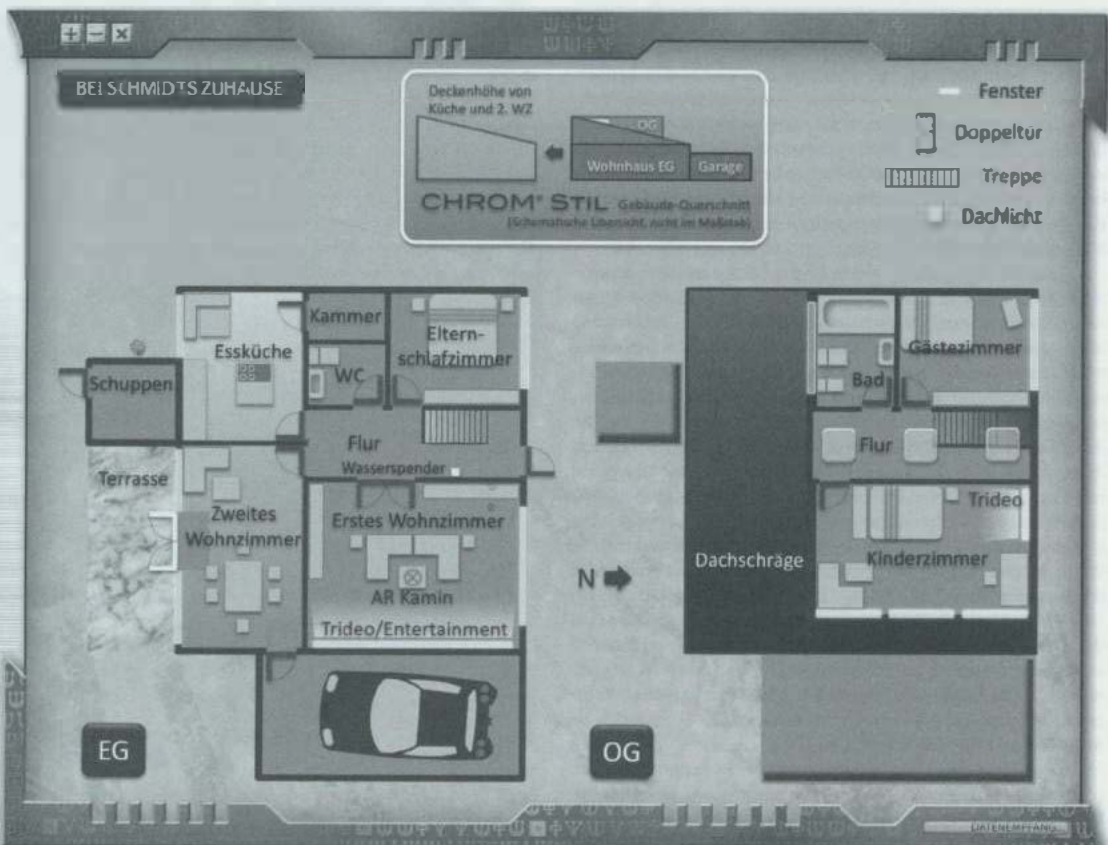
Das Gästezimmer im ersten Stock war bis zum Tod von Fuhrmann die Schlafstätte für Konstanz. Dort liegen seine Kleidungsstücke unordentlich verteilt auf dem Boden, auch der lange Mantel von der Auftragsvergabe.

Linus Fuhrmann, der Sohn des Hauses, sitzt in seinem Kinderzimmer im ersten Stock, spielt AR-Spiele und surft in der Matrix. Er hat wegen des Verschwindens/Todes seines Vaters schulfrei und will das ausnutzen, indem er so lange aufbleibt, wie es geht. Seine Mutter und Konstanz kümmern sich kaum um ihn, sorgen nur dafür, dass er auch mal etwas Ordentliches zwischen durch isst.

Das durchtriebene Paar

Hannah Fuhrmann und Siegfried Konstanz haben große Angst, dass man ihnen auf die Schliche kommt. Schließlich haben sie mit Hannahs Bruder zusammen einen Versicherungsbezug begangen, den Mord an Konrad geplant und auch durchgeführt. Noch haben sie nichts von dem Geld gesehen, das Molzahn und sein Geschäftspartner ihnen versprochen haben. Im Gegenteil – die Geschäftsführer von OnusGameTech haben ganz entgegen der Absprache sogar die Rohdaten des nachgestellten Mordfilms und die Originaldaten behalten und könnten dem Paar damit noch gefährlich werden.

Aber Fuhrmann und Konstanz wissen auch, dass sie momentan noch recht sicher sind. OnusGameTech kümmert



sich um das Geld und darum, dass die Presse sich eher um die vermeintlichen Täter und weniger um die Tat kümmert. Sie selbst müssen nur ruhig bleiben und abwarten. Konstanz hat sich für die nächsten Wochen bei seiner Firma für seinen Urlaub abgemeldet, um bei Hannah und Linus bleiben zu können. Nur die Filme mussten noch in die Matrix gestellt werden, weil die Polizei sich nicht rührt. Aber die Resonanz der Fans ist überragend. Konstanz kontrolliert immer wieder, was in den Foren dazu geschrieben wird. Zusätzlich hat er die Filme dem Blogger „Kiupfa“ zugespielt, da er dessen Namen durch Linus kannte und wusste, dass der immer schnell reagiert wird.

Den Runnern bleibt wenig anderes übrig, als Konstanz als Mörder zu enttarnen, um sich selbst zu retten. Er hat in seinem internen Datenspeicher noch immer die Bilder der Auftragsvergabe gespeichert. Zusammen mit Hannah hat er die Fälschung des Films vorbereitet und am Tatort alles planmäßig durchgeführt und aufgenommen. OmnisGameTech hat noch Kopien von den Daten, ansonsten niemand. Wenn es Konstanz hilft, wird er diese Zusagen vor den Runnern aber geheim halten.

Je nachdem, wie sehr sie ihn unter Druck setzen, wird er zuerst versuchen, die Charaktere von seiner Unschuld zu überzeugen, und ihnen im Zweifelsfall auch Geld anbieten. Da er momentan noch keines hat, müssen die Runner ihm glauben, dass sie es irgendwann bekommen. Sieht er eine reelle Chance darin, die Runner zu überwältigen, wird er das versuchen, besonders dann, wenn Hannah oder Linus direkt bedroht werden. Konstanz ist stark verärgert und sehr sportlich, kann sich also durchaus seiner Haut erwehren. Außerdem liegt im Wohnzimmer im Schrank eine Walther Secura, die er versucht zu erreichen.

Wenn er merkt, dass man mit den Runnern nicht verhandeln kann, und auch Gewalt nicht zu einer für ihn vorteilhaften Lösung beiträgt, wird er über sein internes Kommlink den Panikbutton des Hauses betätigen und so die Polizei rufen. Er hat dabei wenig zu befürchten, da bisher alle Hinweise auf die Shadowrunner hindeuten und diese der Polizei gegenüber als Eindringlinge und Geiselnnehmer in der deutlich schlechteren Position sind. Konstanz versucht es zuvor noch mit anderen Mitteln, da er Angst hat, irgendwann bei der Polizei könnte vielleicht den Geschichten doch noch Glauben schenken oder es zumindest für spätere Zeiten im Hinterkopf behalten.

Hannah ist Adeptin und kräftiger, als man es von ihrer zierlichen Statur erwarten mag. Auch sie ergreift Gegenwehr, wenn es eine Aussicht auf Erfolg gibt. Zusätzlich wird sie versuchen, die Runner, wenn sie sich im Haus befinden, zu trennen, damit sie und Konstanz sich besser wehren können. Bis man sie durchschaut hat, gibt sie sich als kleine, schwache Hausfrau und erfüllt dabei alle Klischees, die sie aus den gängigen Tridserien kennt. Sie wird nicht verbandeln, da sie es nicht einsieht, dahergelaufenen Shadowrunnern etwas von ihrem hart verdienten Geld abzugeben. Vor der Polizei hat sie weniger Angst, als ihr Geliebter, sie weiß sich dort tränenreich als arme, unschuldige Witwe zu geben. Wenn sie die Möglichkeit hat, wird sie mit ihrem Kommlink die Polizei rufen.

Weder Hannah Fuhrmann noch Konstanz sehen, wenn ihr Leben akut bedroht wird, einen Sinn darin, Molzahn und seinen Partner zu schützen, und werden, wenn es ihnen dann hilft, gerne alles erzählen, was sie wissen. Wenn es irgendwie geht, lassen sie dabei aus, dass Konstanz der Mörder von Fuhrmann ist.

Von den Zusammenhängen um den Auftrag wissen sie nicht viel. Sie haben von Molzahn gehört, dass es ein Problem mit dem Spiel gab und dass dadurch das Geld von der Übernahme der Firma nicht gezahlt werden würde. Molzahn

trat mit dem Mordplan an seine Schwester heran, da er von Sohn Linus von dem Verhältnis zwischen ihr und Konstanz erfahren hatte. Er wusste, wie berechnend seine Schwester sein kann, und erwartungsgemäß ging sie auf den Vorschlag ein. Die Auftragsvergabe und der Mord waren Sache von Fuhrmann und Konstanz, die Verschleierungen hinterher und das Ablenken Plan der Geschäftsführer.

Informationen:

- Hannah Fuhrmann ist froh darüber, ihren todkranken und langweiligen Mann loszusein. Sie hat ein Verhältnis mit Konstanz.
- Es gab ein Problem mit dem Spiel, darum sollte durch die Zerstörung das Versagen verdeckt werden.
- Die Geschäftsführer von OmnisGameTech haben das geplant.
- Jemand von der DSKL sorgt dafür, dass von dieser Seite aus niemand Verdacht schöpft. Er wird wohl auch bezahlt und arbeitet hier in der Stadt.
- Linus, der Sohn, mag seinen Onkel Molzahn und hat viel mit ihm zusammen gemacht.
- Für die Mitarbeit von Fuhrmann sollte Geld gezahlt werden. Es ist aber noch keines angekommen.
- Dadurch, dass Fuhrmann tot ist, bekommt Hannah noch etwas mehr Geld. Was natürlich nur für den Sohn angelegt werden soll und der Zukunft der Familie dient (hier drückt Hannah wieder auf die Tränenrüse).
- Wer fragt, ob es noch irgendwelche weiteren Standorte von OmnisGameTech gibt, der bekommt die Adresse der alten Garagenfirma der beiden Chefs.

Linus

Der elfjährige Sohn der Familie ist ein richtiger Stadtkriegsfan. Er hat sich auf das AR-Spiel gebeugt und ist jetzt wie die anderen traurig, dass es nicht erscheinen soll – trauriger, als er über den Tod seines Vaters ist. Den neuen Mann im Haus, Konstanz, findet er wesentlich cooler. Nur leider ist der kein Stadtkriegsfan, aber dafür gibt es ja den neuen Onkel Hannes.

Das Zimmer, in dem er sich den ganzen Tag über aufhält, ist mit Stadtkriegsmerchandise gepflastert. RFID-Poster hängen an den Wänden, Bettdecke und Kopfkissen zeigen das Logo der Cybears Berlin (siehe S. 156). Das dreckige Essgeschirr, das sich auf seinem Schreibstisch stapelt, trägt die Aufschriften unterschiedlicher anderer Vereine. In einer

Wie geht es weiter?

Was passiert mit dem Paar und ihrem Sohn, nachdem die Runner bei ihnen waren? Wird einer von ihnen getötet, dann schwört der andere Rache und wird die Runner so gut er kann verfolgen, ihnen Killer auf den Hals hetzen und ihnen jeden Stein in den Weg werfen, den es gibt. Wenn die Charaktere schon töten, dann wäre es besser für sie, wenn es beide Partner wären. Aber was wird dann mit dem Sohn Linus? Mit seinen Kontakten zum Blogger Kämpfa könnte er eine Matrix-Hetzkampagne gegen die Shadowrunner führen. Aber einen Elfjährigen zu töten ist nicht besonders ruhmreich.

Versucht die Gruppe, Konstanz zur Polizei zu bringen (schließlich ist er der wahre Mörder), gibt es Probleme, sofern sie nicht schon genug Beweise haben. Konstanz' Daten reichen nicht aus, zudem wird er in Anwesenheit der Polizei dafür Sorge tragen, dass er wie das arme entführte Opfer aussieht.

halbleeren Schüssel erkennt man noch die Reste von Frühstücksflocken in den Farben der Hamburg Rammis.

Linus hat vor einiger Zeit mit seinem Onkel dessen Firma besucht und dort Probestücke von „Stadtkrieg '73“ gesehen und ausprobieren können. Schon da war klar, dass die versprochene Technik so nicht funktionieren würde. Molkzahn dachte nicht, dass der kleine Junge das in der kurzen Zeit in der Firma merken würde. Linus tat aber noch mehr – er kopierte heimlich Teile des Programmcodes und schickte sie seinem Maxixfreund und großen Vorbild „Kämpfa“.

Wird er nicht bedroht, findet Linus die Runner ganz cool und erzählt ihnen gerne, was er alles mit dem Kämpfa über das Spiel gesprochen hat. Findet er aber heraus, dass die Shadowrunner nicht so toll und uneigennützig sind wie die in Karl Kombattage Reloaded, dann bricht er in Tränen aus und lässt sich kaum mehr beruhigen.

DAUMENSCHRAUBEN

Wer sich mit sozialen Interaktionen oder Prügeleien mit Ehebrechern unterfordert fühlt, der baue eine kleine Party ein. Professor Franklin Imbahambo, Nachbar der Fuhrmanns, hat seine ehemaligen Studenten von der Hamburger Universität zu sich nach Hause eingeladen. Man sitzt und redet bei viel gutem Essen und dem einen oder anderen alkoholischen Getränk. Je nachdem, wann die Gruppe das Haus der Fuhrmanns betritt, ist man schon mehr oder weniger angetrunken und spielt kleine Spiele, macht Scherze über die Nachbarn und schaut sich im Astralraum ein wenig um.

Wenn klar ist, dass bei den Nachbarn gerade jemand bedroht wird, dann macht sich der studentisch-betrunkene Haufen Zauberer unterschiedlicher Traditionen auf, um heldenhaft zu helfen. Die Polizei wird nicht gerufen, solchem „bewaffnetem Gesindel“ gegenüber fühlen die meist jungen Leute sich weit genug überlegen. Die Runner bekommen dann die geballte magische Kraft der Versammlung zu spüren, inklusive Geister und obskurer Zauberkombinationen. Vielleicht müssen am Ende sogar die Fuhrmanns oder Konstanz vor den Nachbarn gerettet werden?

KEINE PANIK

Wenn die Gruppe mit dem Paar gar nicht zurechtkommt und als Konsequenz die Einsatzkräfte der Polizei das Haus umstellen, kann es zu einem spannenden Kampf kommen. Für mögliche Werte können Sie auf den Standardpolizisten auf Seite 39 zurückgreifen – spezielle Einsatzkommandos, die später die Bühne betreten, sollten deutlich gefährlichere Gegner sein (nehmen Sie für entsprechende Werte die Roten Samurai, SR4, S. 327, und für die magische Unterstützung den Kampfmagier, SR4, S. 128). Als kleine Fluchthilfe kann hier wieder Professor Imbahambos Studentenparty dienen. Denn die betrunkenen Zauberer merken gar nicht mehr, dass sie statt der Polizei zu helfen nur noch Chaos verbreiten, in dem die Shadowrunner leichter flüchten können.

MARKUS STREUNER-KATLOFF

Der Verantwortliche der Deutschen Stadtkriegsliga Markus Streuner-Katloff wird von den Geschäftsführern von OmnisGameTech gleichzeitig bestochen und erpresst. Sie zahlen ihm Geld für sein Schweigen und seine Überzeugungsarbeit bei der Liga, dafür muss er allerdings den Mund halten. Andernfalls würden sie seinem Arbeitgeber und seiner Frau erzählen, wie viel Geld er unterschlagen hat, um seine Spielsucht zu befriedigen.

Streuner-Katloff hat Schulden, bohe Schulden. Er hat sich bei den unterschiedlichsten Kreditiharen Geld geliehen, nachdem die Banken ihm schon länger keines mehr geben wollten. Zusätzlich zweigt er Geld von dem Etat des DSKL-Büros in der Stadt ab. Handwerkerrechnungen, Materialgeld – alles ist getürkt, damit er weiter in den VR-Casinos spielen kann. Der größte Gläubiger, und auch der gefährlichste, ist die Unterweggröße Mark „Goldfinger“ Upnetski. Für diesen arbeitet der Ork Lysander „Boris“ Hueb. Der soll Streuner-Katloff ein wenig unter Druck setzen, was auch Beulen und blaue Flecke einschließt. Streuner-Katloff erwartet seit Tagen eine größere Summe Bestechungsgeld. Bisher ist aber noch nichts eingetroffen, womit Boris bezahlt werden könnte.

Droht man ihm mit Gewalt, wird er sehr schnell in Tränen ausbrechen, um sein Leben betteln und alles gestehen, was man hören möchte. Ja, er würde auch den Mord an Fuhrmann zugeben. „Boris“, der Schuldeneintreiber, hilft im Zweifelsfall gerne bei der Befragung. Ihm wäre es allerdings lieber, wenn man die Angelegenheit, wie sie auch sein mag, auf sich beruhen lässt, da ansonsten Streuner-Katloff seine Schulden wohl nicht würde abbezahlen können. Fühlt er sich in der überlegenen Position, wird er auch nicht zögern, die Runner mit der Anwendung von Gewalt von Streuner-Katloff abzuhalten, sollten sie ihm etwas antun wollen.

Informationen:

- Das Spiel „Stadtkrieg '73“ hätte nie erscheinen können, da irgendetwas mit der Technik nicht funktioniert.
- Die Geschäftsführer von OmnisGameTech wussten das, wollen es aber wegen der drohenden Verluste und der platzenden Übernahme der Firma nicht zugeben.
- Streuner-Katloff sollte dafür bezahlt werden, dass er dafür sorgt, dass das Augenmerk der DSKL nicht zu sehr auf die Rekonstruktion der Daten gelegt wird. Und natürlich dafür, dass er zuvor regelmäßige berichtet, dass alles mit dem Spiel nach Plan läuft.
- Bisher ist jeden Monat ein wenig Geld geflossen, die letzten Wochen allerdings nicht.
- Getroffen hat er sich für die „komplizierteren“ Absprachen immer in der alten Garagenfabrik von OmnisGameTech.
- Eigentlich wird er ja erpresst. OmnisGameTech will seiner Familie dunkle Geheimnisse aus seiner Vergangenheit erzählen (erwas mehr Druck und Streuner-Katloff gesteht: Ok, so sehr vergangen ist das nicht, gemeint ist die Spielsucht).

Streuner-Katloff hat eines der Gespräche mit dem Geschäftsführern von OmnisGameTech mitgeschnitten. Es ist für ihn das letzte Druckmittel gegen die Firma, da er Angst hat, von ihnen irgendwann ausgeschaltet zu werden. Sieht er dann eine Chance zu entkommen, wird er den Runnern diese Daten übergeben.

Auf der Aufzeichnung wird über die Rekonstruktion der zerstörten Spieldaten geredet. Es wird nicht klar erwähnt, dass man selbst für die Zerstörung zuständig war oder sie auch nur gut und hilfreich findet. Aber Streuner-Katloff wird deutlich angewiesen zu verhindern, dass die DSKL sich um die Wiederherstellung bemüht oder sie gar in Auftrag gibt. Dafür wird für die nächsten sechs Monate eine „Zuwen-

derung“ von 6000 € pro Monat versprochen. Von einer eindeutigen Drohung hört man nichts, allerdings ist die Stimme von Streuner-Katloff ausgesprochen zittrig, und er gibt wenig von sich außer zustimmendem Gemurmel.

KÄMPFA

Ein bekannter Blogschreiber in der Stadtkriegsfanszene nennt sich Kämpfa. Er berichtet auf seiner gut geführten Matrixseite über die Hintergründe zu den Liga-Spielen, die neuesten Fanartikel und natürlich die dazugehörigen AR-Spiele. Vor zwei Monaten erschien dort ein Bericht über angebliche Probleme mit der Programntechnik bei „Stadtkrieg 73“. Quellen werden nicht genannt. Das Ganze wurde zwar häufig angeklickt, erhielt aber wenig Resonanz. Denn von offizieller Seite aus schien mit dem Spiel alles in Ordnung zu sein, das neu designte Menü war gerade auf die Matrixseite zum Herunterladen gestellt worden, und die große Werbekampagne lief an.

Die wenigen sinnvollen Kommentare zu dem Bericht bringen meist ihre Zweifel über den Wahrheitsgehalt zum Ausdruck. Die wenigen, die sich verunsichern lassen, verlinken den Bericht in ihren sozialen Netzwerken. Das war dann aber auch schon alles.

Die folgenden Einträge von Kämpfa gehen nicht weiter auf den Bericht ein. Die nächsten Themen sind vor allem Rezensionen zu den neuen Fan-Artikeln, die im Vorfeld des Teutonen-Cups aus dem Boden schießen. Es gibt Einträge über die Tubennahrung Marke „Teamfitter“ („schmeckt wie Kaugummi“), die neuen Sammelkarten („lässt nicht mehr überschreibbar, man muss altertümlich tauschen“) und einige gut recherchierte Hintergrundberichte wie zum Beispiel über den derzeitigen kalten Krieg zwischen den Stahlfalken Mannheim und den Berliner Cybears.

Die Filme des Mordes an Fuhrmann und die Verbindung mit dem Stadtkriegsspiel hat Kämpfa als einer der ersten veröffentlicht. Konstanz hat ihm mit seinem Wegwerf-Kommlink die Dateien geschickt, und da sie echt aussahen, wanderten sie gleich auf den Blog.

Da er neugierig war, hat er die Datenspur zurückverfolgt und ist so an der ihm durch Linus bekannten Adresse angekommen. Noch ist er sich nicht sicher, was er jetzt machen soll und wie er das einzuordnen hat.

Linus Fuhrmann möchte auch so viele Stadtkriegssachen wissen wie Kämpfa. Und um sich bei ihm beliebt zu machen, hat er ihm die Programmdateien überspielt, die er von seinem Onkel gezeigt bekommen hat. Eigentlich wollte er auch den Standort der geheimen Anlage von OmnisGameTech verraten, aber dazu müsste ihn Kämpfa zu dem Vor-Ort-Event eines Spiels der Hamburg Rams mitnehmen, so seine Forderung. Und das hat der bisher abgelehnt.

Das Mutterstöhnchen

Der Kämpfa heißt eigentlich Johannes Ferdinand Rudolfsen, ist Technomancer und 16 Jahre alt. Er wohnt in einem Internat für Hochbegabte etwas außerhalb der Stadtgrenzen. Als Stadtkriegsfan mit reichen Eltern hat er fast das gesamte Sortiment an Zubehör und liebt es, auf seinem Blog darüber zu berichten.

Seit zwei Jahren verfasst er mehrmals pro Woche Beiträge. Er nennt nirgends sein Alter, weil er befürchtet, dass ihn die „richtigen“ Fans dann nicht mehr beachten. Und er möchte auf keinen Fall so ein kindischer Pseudo-Fan sein, der in Latexkostümen mit Schaumstoff-Waffen die letzten Spielzüge nachspielt. In der Szene ist Kämpfa oder besser sein Blog und seine Kommentare gttt bekannt. Dass ihn niemand persönlich kennt, ist nicht wichtig, weder den anderen Fans noch ihm selbst. Rudolfsen lebt mehr in der Matrix als in der echten Welt.

Kontakt

Versucht man ihn über seine Matrixseite zu kontaktieren, antwortet er schon kurze Zeit später. Seine Sprache ist gespickt mit Modewörtern und übelstem Szeneslang. Wer sich in den Bereichen nicht auskennt, benötigt eine Logik + Logik(3)Probe, um alles zu verstehen.

Der Kämpfa ist gerne bereit zu helfen und beantwortet alle Fragen zu seinem Artikel – bis auf die nach der Herkunft seiner Informationen. Die Beweise – den Programmcode den er von Linus Fuhrmann bekommen hat – gibt er nicht heraus, es sei denn, es würde ihm auch etwas einbringen. Bestechen lässt er sich nicht, ist einem „Tausch“ aber nicht abgeneigt. Wenn die Runner exklusive Stadtkriegsartefakte haben, wäre das für ihn schon einen Handel wert. Für „Ruhm und Ehre“ würde er auch arbeiten. Also dann, wenn sein Name in einer möglichst großen Öffentlichkeit erscheint.

Bisher hat er den Code nicht veröffentlicht, weil er Angst hatte, dass ihm niemand glaubt, aber ihn dafür enttarnt. Und gerade jetzt, wo seine Seite durch den nahen Teutonen Cup mehr Besucher hat als je zuvor, wollte er das auf keinen Fall.

Die Filme des Mordes hält er für echt. Aber er vermutet, dass Linus' Eltern oder der frische Stiefvater etwas damit zu tun haben. Wenn er merkt, dass man Linus nichts Böses will und das gleiche vermutet, lässt er sich überreden, seine Quellen preiszugeben.

Versucht man, seine Seite zu hacken und seinen Standort herauszufinden, muss man schon sehr geübt sein. Ansonsten wird der Angriff bemerkt und zurückgeschlagen.

Das Programmfragment

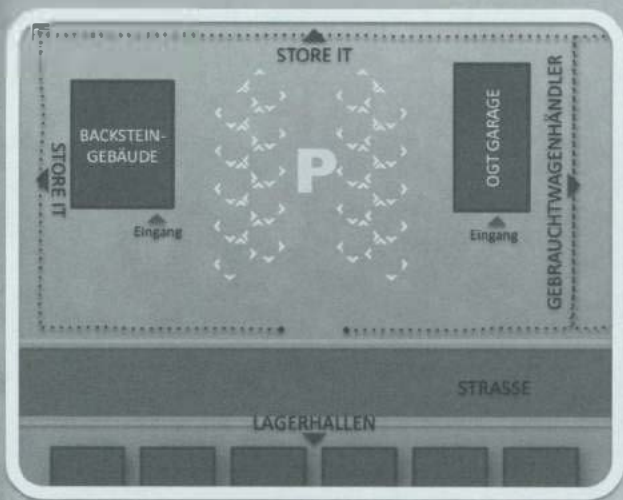
Die Teile des Spiels, die Linus seinem Freund und Idol überspielt hat, tragen einen Datumssiegel. Der Quelltext war zwar codiert, ist von Kämpfa aber schon gehackt und gelöscht worden. Das Spiel ist so nicht funktionstüchtig, dazu fehlt zu viel.

Ein kundiger Hacker oder Programmierer kann mit einer Hacking-Software + Logik(4)-Probe erkennen, dass nicht ein Anzeichen für ungewöhnliche oder neue SimSinn-Unterstützung zu finden ist. Kommentare der Programmierer, die an manchen Stellen noch eingefügt sind, zeigen, dass in diese Richtung auch nicht stark geforscht wurde. Es gibt keine Platzhalter für die Daten zur neuen SimSinn-Technik, man könnte nicht einfach die an einem anderen Ort programmierten Teile dafür einfügen.

Insgesamt werfen die Fragmente die Frage auf: Wo ist denn diese neue Technik? Als alleiniger Beweis für das Nicht-Vorhandensein ist der Code schwierig zu nutzen. Aber er sollte stutzig machen.

OMNISGAMETECH – DIE GARAGE

Als Hannes Molzahn und Harald Osten ihre Firma frisch gegründet hatten und noch nicht über ein großes Kapital verfügten, mieteten sie sich eine alte Garage in einem alten Gewerbegebiet im Innenstadtbereich. Nicht groß oder schön, noch nicht einmal mit einer guten Netzverbindung – aber es war ein bezahlbarer Büroraum. Schon wenige Jahre später konnten größere Räume in besserer Lage bezogen werden, aber diese alte Halle wurde weiter als Lager und für den nostalgischen Touch angemietet. Als dann das Geld floss, entschieden die beiden Chefs sich, die Garage und das Grundstück zu kaufen. Einfach so, der Erinnerungen wegen.



Das war zu einer Zeit, als sich keiner von beiden um das Geld Gedanken machen musste. Das Grundstück ist nicht auf die Firma eingetragen, darüber können die Runner also keinen Hinweis finden, dass es noch einen Nebenstandort gibt. Lediglich Streuner-Katioff, die Fuhrmanns und Siegfried Konstanz wissen, dass es die Räume noch gibt und dass sie auch genutzt werden. Wer sich die privaten Vermögensverhältnisse der Besitzer ansieht, kann auch den Eintrag der Garage finden, allerdings neben unzähligen kleinen, meist ertraglosen Investitionen.

Der Ort

Die Garage liegt mitten in der Stadt in einem alten Gewerbegebiet. Früher gab es hier Autohändler und die dazugehörigen Werkstätten, Werkzeughersteller und einige große Schneidereien. Viele davon mussten mit der Zeit Konkurs anmelden oder zogen weg. Übrig blieben einige kleine Fabriken, Werkstätten für den kleinen Preis und Hallen, deren Mieter monatlich wechseln. Dazwischen, um die Station der U-Bahn herum, haben in den Jahren einige Table-Bars, Fast-Food-Läden und ein Stundenhotel ihre Tore geöffnet.

Umgebung

Das geteilte Grundstück, auf dem die Garage liegt, ist nur zwei Straßen von der Bahnstation entfernt. Die eine Seite der Straße ist von Lagerhallen gesäumt, die als Speicher für unterschiedliche Betriebe dienen. Hier kommt nur jemand vorbei, wenn etwas geliefert oder geholt werden muss. Im Normalfall arbeitet in den Hallen niemand. Die Sicherung ist unterschiedlich, aber kaum eine der Überwachungskameras filmt Teile der Straße oder gar bis zum Grundstück der Garage.

Direkter Nachbar ist ein Gebrauchtwagenhändler, dessen Ware so aussieht, als hätte sie schon eine zweistellige Anzahl an Händen durchlaufen. Laulkundschaft ist selten, aber wer öfter frische Wagen braucht, zahlt und nicht zu viele Fragen stellt, ist hier durchaus richtig. In der großen Werkstatthalle, die nur durch einen schmalen Zaun von der Garage getrennt ist, wird vermutlich auch das eine oder andere schattige Geschäft abgewickelt.

Der Händler besitzt mehrere Kameras an seinem Haus, die hintere zeigt auch den Zugang zum Garagengelände. Gearbeitet wird tagsüber bis spät in die Nacht, lediglich am Vormittag trifft man niemanden an. Wer sich das Gebäude auf astralem Weg ansieht, zählt drei recht stark vercyberte Personen (einen Troll und zwei Menschen) und einen elfischen Magier. Letzterer ist Mad Booboo, Freund des Besitzers Kalle Brömsberg und ein Hobby-Autoschrauber. Er arbeitet ab und zu als Shadowrunner und übernimmt dann kleinere Diebstahlaufträge. Wenn die Runner sich nicht allzu bedrohlich oder auffällig verhalten, wird sich aber keiner der hier Anwesenden um sie kümmern.

Auf der anderen Seite, eigentlich auf demselben Grundstück (es wurde aufgeteilt, die eine Hälfte mit der Garage gehört jetzt Molzahn und Osten), steht ein alter Backsteinbau aus dem letzten Jahrhundert. Momentan hat ihn eine aufstrebende Rockgruppe für ihre Hobby-Autoschrauber. Im Erdgeschoss befand sich bis vor drei Monaten noch eine Musikbar, die aber vom Gesundheitsamt geschlossen wurde. Die ARWerbung – knallige Farben und die angepriesenen Auftritte von nie gehörten Bands – ist immer noch zu sehen. Die verrammelten Fenster zeigen aber recht deutlich, dass der Club nicht mehr geöffnet hat. Wer auf das Grundstück zugeht kann mit einer Wahrnehmung + Intuition(4)-Probe Schlagzeugklänge aus den oberen Stockwerken hören. Be-



tritt man das Gelände, benötigt man nur eine Wahrnehmung + Intuition(2)-Probe.

Die fünfköpfige Ork-Metal-Band, die gerade probt, möchte eigentlich nichts mit den Nachbarn zu tun haben. Sie könnte sich im Notfall aber gut ihrer Haut erwehren, alle Mitglieder sind schlagkräftig und mehr oder weniger vercyber. So böse sie aussehen (Image ist eben alles), so gutmütig und gesetzestreu sind sie. Geschieht ein Verbrechen, werden sie die Polizei rufen und bei großer Lebensgefahr auch selber zur Tat schreiten.

Das geteilte Grundstück besitzt immer noch einen gemeinsamen Zaun, der weder elektrisch noch sonstwie gesichert ist. Die Seite zur Straße hat eine breite Einfahrt ohne Zaun. Auf dem Gelände zwischen Garage und Backsteinbau auf einem fleckig betonierten Freiplatz, sind mit verblissenen Farben die Umrisse von Parkplätzen aufgemalt.

Hinter den Grundrücken liegt das weitläufige, dreistöckige Gebäude der Firma „Storeit“, die Lagerflächen in unterschiedlichen Größen vermietet. Das Gebäude hat nach hinten, zur Garagenseite, keine Fenster, Türen oder Kameras. Der Grenzzaun ist drei Meter hoch und an der Spitze mit einem Elektrodraht versehen.

Die Garage

Die Garage ist ein kleines Gebäude mit Flachdach, ähnlich einer Lagerhalle. Allerdings sind die Wände bis zur Höhe von zwei Metern gemauert, erst darüber schließt sich für die restlichen zwei Meter bis zum Dach das typische Wellblech an. An der Vorderseite, dem Backsteinbau zugewandt, ist der Eingang in Form eines großen Rolltors, das fast die gesamte Seite einnimmt. Das Tor ist zugeschweißt und lässt sich nicht mehr öffnen. Im Tor selbst wurde eine normalgroße Tür eingelassen. Dem Türrahmen nach, an dessen Seiten der Bauschaum herausquillt, ist das Ganze mit ungeübter

Hand eingesetzt worden. Der Eingang ist mit einem Mag Schloss (Stufe 5) gesichert.

Innen

Der Innenraum ist in drei Teile getrennt. Der vordere, größere, ist bis auf einige Kartons und fünf an der Wand stehende Feldbetten leer. Eine Lampe baumelt von der Decke, der Sicherungskasten neben der Tür steht offen, und Kabel sind hängen daraus hervor. Das Licht brennt. In den Kartons befinden sich alte Exemplare des Spiels „Inferno 2055“, des ersten Produktes der Firma OmnisGameTech (ein VR-Shooter mit dem Hintergrund eines endzeitlichen Bürgerkrieges von Zombies gegen Menschen in der ADL). Die Datenträger, mit einer groben Plastikbox und am heimischen Deck gebündelt, sehen genauso billig aus wie das Spiel selbst. Aber schon damals setzte die Firma auf Spiele, die auch als Hardware-Version zu bekommen sind. Heute mit mehr Erfolg als damals. Unter den Feldbetten stehen kleine Koffer mit Kleidung.

Der hintere Bereich der Garage ist mit Gipswänden abgetrennt. Da Osten und Molzahn sich damals keine Handwerker leisten konnten und selbst wenig interessiert in solchen Sachen sind, reicht die Wand nur bis in eine Höhe von etwa drei Metern und endet dort.

Der linke Raum, die Tür steht offen, führt in ein kleines Bad mit Toilette und Waschbecken. Das ganze riecht, wie so was eben riecht, wenn man es seit Wochen nicht geputzt hat. Neben der Klopapierrolle hängt ein neongelber Luftfrischer an der Wand, der schon seit Jahren nicht mehr befüllt wurde.

Die Tür zum Nachbarraum ist geschlossen, aber nicht verschlossen. Innen sitzen an zwei klapprigen Schreibtischen, die beiden Geschäftsführer von OmnisGameTech und beraten sich mit ihren drei Bodyguards. Diese Straßenmuskel wurden vor einer Woche angeheuert, um in dieser heißen

Ph:184 des Betrugs mehr gefühlte Sicherheit vor Reportern, Fans und den hereingelegten Runnern zu haben.

An der Wand steht ein geschlossener Metallschrank. Molzahn hat unter seinem Tisch eine geladene Schrotflinte liegen, als Absicherung in dieser heruntergekommenen Gegend und damals gekauft für ihre ersten Spiele als Requisite für die hier gedrehten Werbefilme.

Die Tür des Raums geht nach außen in den Nebenraum auf. Wenn die Runner so laut waren, dass die Gruppe sie bemerkt hat, dann schießt einer der Bodyguards auf sie, sobald sich die Tür zum Nebenraum öffnet.

In den Schränken finden sich einige Kassetten mit Datenchips. Durch die enthaltenen Berichte über Finanzen und Arbeiten der Firma lässt sich der ganze Fall aufklären. Geflossene Bestechungsgelder, geplante Gelder und abgeschriebene Posten (Fuhrmann) sind ebenso verzeichnet wie die Fortschritte am SimSinn-Projekt, das demnach immer noch in den Kinderschuhen steckt. Außerdem befinden sich dort die Daten aus Fuhrmanns Speicher, die wahren Aufnahmen vom Mord sowie die gegensätzliche Blickrichtung von Konstanz. Die Schränke sind bedingt feuerfest.

Die Bösen

Osten und Molzahn haben wenig zu verlieren. Sie haben sich in ihre Garage zurückgezogen, um über ihr weiteres Vorgehen zu beraten und den Reportern aus dem Weg zu gehen. Ihr geplantes und durchgezogenes Verbrechen war gut, ihre Nerven leider nicht. Während jedes Gesprächs und jedes Interviews meinten sie, den Zweifel an ihrer Geschichte in den Augen des Gegenübers zu lesen. Jeder Artikel über ihre Firma scheint zwischen den Zeilen etwas über ihr Versagen zu schreiben.

Hier, in ihrer alten Zuluftsstätte, hoffen sie sich wieder sammeln und beraten zu können. Es wird auch Zeit – Verträge müssen unterschrieben werden, Geld an die Mitwisser gezahlt und vorher von der Versicherung eingetrieben werden. Seit dem Tag nach der Tat schlafen die beiden hier. Sie sind mit der Bahn gekommen und essen in den Kneipen und Restaurants in der Nähe „Die Drillinge“, ihre frisch angeheuerten Bodyguards, sind mit dabei und zum schlagkräftigen Einsatz bereit. Bisher war das aber noch nicht nötig.

Auf Klopfen an der Tür der Halle reagiert niemand. Sie werden sich danach aber so lange ganz ruhig verhalten, bis sie sichersind, dass niemand mehr da ist. Bricht man die Eingangstür mit Gewalt auf oder verhält sich im Vorraum nicht ganz leise, greift Molzahn zu seiner Waffe und man wartet, bis jemand die Tür öffnet.

Werden sie überwältigt und befragt, werden beide versuchen, sich gegenseitig die Schuld in die Schuhe zu schieben. Dazu muss man allerdings erst die Drillinge ausschalten, und die nehmen ihren Job sehr ernst. Wenn sie merken, dass sie schlecht dastehen, dann rufen sie ihre vier Freunde herbei, die sich im Imbiss um die Ecke vergnügen.

Osten will sich von Molzahn zu allem gedrängt gefühlt haben. Später habe Molzahn ihm richtig Angst gemacht, so dass er sich nicht getraut habe, zur Polizei zu gehen.

Molzahn gibt an, dass er von Osten in die Situation gedrängt worden sei und nur mitgemacht habe, weil er seiner Familie und den Angestellten nicht das Leben zerstören wollte.

Das Ganze gipfelt im laustarken gegenseitigen Anschreien, wenn die Runner das nicht vorher unterbinden und für Ruhe sorgen. Molzahn ist wesentlich kräftiger als sein Partner. Wenn man ihn nicht aufhält, wird er sich spätestens dann auf Osten stürzen und ihn mit seinen Unterarm-Schnappklingen erstechen, nur um danach mit den Runnern über die Höhe des Schweigegebotes zu verhandeln und wie man Osten am besten als Täter für alles, was die Runner wollen, bezichtigen könnte.

Gehen die Runner darauf ein, verspricht er ihnen 30.000 € pro Person und, wenn er merkt, dass es etwas nützen könnte, Karten für das Event zum Finale des Teutonen-Cups. Wird er sehr unter Druck gesetzt und mit dem Tode bedroht, erhöht er das Angebot noch. Momentan zahlen kann er allerdings insgesamt höchstens 150.000 €, alles Weitere müsste er den Runnern schuldig bleiben.

Ostens größte Angst ist es zu sterben. Da ist ihm das Gefängnis noch lieber. Setzt man ihm so weit zu, dass er glaubt, sterben zu müssen, wird er zusammenbrechen und alles gestehen. Er käme gar nicht auf den Gedanken, die Runner

Beweise

Was die Runner mit den erhaltenen Beweisen machen, ist ihnen überlassen. Um sicherzugehen, dass kein Verdacht mehr auf sie fällt, müssen sie Konstanz und die Chef von OmniGameTech daran hindern, sie weiter als Sündenbock zu missbrauchen.

Ist in den Medien bereits großflächig von ihnen berichtet worden, sieht es schlechter aus. Es braucht jetzt einen Beweis dafür, dass nicht sie, sondern jemand anders der Bösewicht war. Die Medien sind sehr an der Geschichte interessiert. Stimmen die Beweise, werden sie veröffentlicht werden. So eine Geschichte lässt sich kein Magazin und kein Sender entgehen. Auch Kämpfä würde dabei helfen. Das wäre endlich mal etwas, das wirklich die Welt bewegt, und sein Name würde mittendrin stehen.

Beweise und wo sie zu finden sind

- Kameraaufzeichnung des Mordes an Fuhrmann aus Konstanz' Perspektive: Metallschrank in der Garage von Molzahn und Osten
- Kameraaufzeichnung des Mordes an Fuhrmann aus Fuhrmanns Perspektive: Metallschrank in der Garage von Molzahn und Osten
- Datierter Programmfragmente von Stadtkrieg '73: im Besitz von Kämpfä
- Mitschnitt des Gesprächs über die Verhinderung der Restaurierung der Daten: im Besitz von Streuner-Katloff
- Firmenprotokolle und Finanzdaten: Metallschrank in der Garage von Molzahn und Osten

Was wäre wenn

Was auch immer vorher passiert – am Montag, spätestens am sechsten Tag nach der Tat, ist die Unterzeichnung der Übernahmeverträge, wenn die Runner sich nichts einfallen lassen. Dazu fahren Osten und Molzahn am Morgen aus der Garage los in ihre Hauptbüros, ziehen sich dort um und fahren dann im Firmenwagen zur Zentrale von „Flying Horse Inc.“. Dort werden alle Verträge plangemäß abgeschlossen.

Gemeinsam verlassen die beiden frischgebackenen Millionäre die Büros, fahren zum Flughafen und fliegen in die Karibik. Zwei Wochen später kommt von dort die Meldung, dass sie bei einem Tauchausflug ermordet wurden. Nur die Leiche von Osten konnte gefunden werden. Das Geld ist, wie Molzahns Leiche, von den Konten verschwunden. Man vermutet einen Raubmord.

bestechen zu wollen. Fängt sein Geschäftspartner damit an, wird er auch darauf eingehen und mit ihm versuchen, die Gruppe zu überzeugen. Als Schuldigen bieten die beiden dann Konstanz und seine Geliebte an.

Wurde bei dem Feuergefecht mit den Drillingen einer der Geschäftsführer getötet, hat der übriggebliebene ein leichtes Spiel und wird jegliche Verantwortung für das Geschehene auf den toten Partner abwälzen.

FAZIT

Geht alles gut, dann haben die Runner ihren Kopf noch einmal aus der Schlinge gezogen. Sie haben die Beweise gefunden und der Polizei und den Medien zugespielt – die wahren Täter werden überführt (oder wurden von den Charakteren schon dingfest gemacht), die Runner nicht weiter verfolgt, und nach ein paar Tagen ist bereits Gras über die Sache gewachsen. Die Welt der Medien ist schnelllebig.

Die Runner haben vielleicht sogar etwas Geld bekommen und neue Freunde gefunden. Ihre alten Connections werden aber einige Zeit die Vorwürfe im Kopf behalten und sich eventuell zurückziehen, bis etwas mehr Gras über die Sache gewachsen ist.

KARMAVERGABE

Nach Beendigung des Abenteuers erhalten die Charaktere Kannapunkte als Belohnung für das Erreichen bestimmter Ziele im Abenteuer (aber auch für simples Überleben). Kannapunkte erhält das Team, aber auch jeder Charakter für sich (siehe *Karmabelohnung*, SR4, S. 313). Mögliche Karmabelohnungen sind in den Tabellen *Team-Karma* und *Individuelles Karma* aufgelistet.

Team-Karma

Situation	Karma
Die Firma ohne Tote zerstört	2
Verhindert, dass die Bilder von sich in der Presse landen	2
Die Bilddaten gelöscht	1
Die Gesprächsaufzeichnungen bekommen	1
Das Programmfragment gefunden	1
Die Daten aus dem Schrank gefunden	1
Die Machenschaften der Firma aufgedeckt	2
Linus getötet	-1
Fuhrmann und Konstanz getötet	-1
Unbeteiligte getötet	-1

Individuelles Karma

Situation	Karma
Überlebt	1
Gutes Rollenspiel	2
Mut oder Cleverness	1
Humor	1
Die Geschichte vorangetrieben	1
Richtige Fertigkeit zur richtigen Zeit am richtigen Ort	1

SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

Hannes Molzahn,

Inhaber und Geschäftsführer von OmnisGameTech

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
2	3	4	3	6	5	4	4	3	5,7	9	1	10

Panzerung: 2/2

Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 3, Computer 2, Datensuche 4, Gewehre 2, Klingenwaffen 2, Software 5, Überreden 5, Verhandlung 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 2

Wissensfertigkeiten: Matrixspiele 5, Mordfälle 3, Psychologie 2, Stadtkrieg 4

Bodytech: Datenbuchse, Kommlink (Firewall 5, Prozessor 5, Signal 3, System 2) mit ProUser

Ausrüstung: AR-Kontaktlinsen, Lederjacke [BS 2/2]

Waffen:

Unterarm-Schnappklingen [Klingenwaffe, Reichweite -, Schaden 4K, PB -]

Remington 990 (in der Garage) [Schrotflinte, Schaden 7K, PB -1, HM, RK (1), 8(m), Standard]

Harald Osten,

Inhaber und Geschäftsführer von OmnisGameTech

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
3	4	3	2	5	5	5	2	3	5,4	8	1	10

Panzerung: 2/2

Aktionsfertigkeiten: Computer 3, Datensuche 3, Gebräuche 2, Software 5, Überreden 3, Verhandlung 3, Wahrnehmung 2

Wissensfertigkeiten: Kanibik 2, Marketing 3, Matrixspiele 4

Bodytech: Cyberaugen (2, mit Mikroskopsicht, Restlichtverstärkung, Sichtvergrößerung), Datenbuchse, Sim Modul

Ausrüstung: Kommlink (Firewall 5, Prozessor 5, Signal 3, System 4) mit ProUser Lederjacke [BS 2/2]

Siegfried Konstanz, Mörder und Ehebrecher

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
4	4	1(5)	5	3	3	2	2	2	2,95	7(8)	1(2)	10

Panzerung: 0/0

Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 3, Bodenfahrzeuge (Motorrad) 1, Computer 2, Datensuche 2, Pistolen 3, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 3

Wissensfertigkeiten: Kriminalfilme 3, Motorräder 2, Werbung 3

Bodytech: Cyberaugen (3, mit Augenlidsystem, Restlichtverstärkung, Smartlink, Sichtverbesserung 2, Sichtvergrößerung), Datenbuchse, Reflexbooster 1, Schockband, Knochenverstärkung 2

Ausrüstung: Kommlink (Firewall 3, Prozessor 3, Signal 3, System 2) mit Basic+, Wegwerfkommlink (Firewall 2, Prozessor 2, Signal 1, System 2) mit Basic

Waffen:

Walther Secura (im Haus der Fuhrmanns) [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB -1, HM, RK 0, 12(s), Standard]

Schaden 5K, PB -1, HM, RK 0, 12(s), Standard]

Hannah Fuhrmann, fröhliche Witwe

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID	ZM
4	5	5(7)	3	4	3	3	2	2	6	5	8(10)	1(3)	10

Panzerung: 0/0

Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 4, Führung 4, Überreden 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 4, Wurfaffen 4

Wissensfertigkeiten: Intrigen 3, Magische Wesen 3, Seitenopern 3

Adeptenkräfte: Befehlsstimme, Geschossmeisterschaft, Ge-
steigerte Reflexe 2, Schnellziehen, Wurfkraft 2
Ausrüstung: Kommlink (Firewall 3, Prozessor 3, Signal 3,
System 2) mit Basic, AR-Kontaktlinsen
Waffen:
3 Wurfmesser [Wurfwaffe, Schaden 6K, PB -]

Markus Streuner-Katluft, spielsüchtiger DSKL-Funktionär

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
2	5	3	2	4	4	5	2	3	5,9	7	1	9

Panzerung: 6/4
Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 2, Computer 3, Datensu-
che 2, Gebräuche 3, Überreden 5, Verhandlung 3, Wahrneh-
mung 1
Wissensfertigkeiten: Buchhaltung 3, Spielhallen 4, Stadt-
krieg 5
Bodytech: Datenbuchse
Ausrüstung: Kommlink (Firewall 3, Prozessor 3, Signal 3,
System 2) mit Basic, AR-Kontaktlinsen, Gefütterter Mantel
[B/S 6/4]

Boris (Lysander Much), Schuldeneintreiber

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
3	4(5)	6	3	3	3	4	2	3,35	7(8)	1(2)	12	

Panzerung: 6/4
Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 2, Beschatten 2, Ein-
schüchtern 4, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 3, Pistolen 4,
Wahrnehmung 5
Wissensfertigkeiten: Automarken 2, Foliertaktiken 3, Hor-
rorfilme 3
Bodytech: Reflexbooster 1, Schockhand, Sporn
Ausrüstung: Kommlink (Firewall 3, Prozessor 3, Signal 3,
System 2) mit Basic+, AR-Kontaktlinsen, Gefütterter Mantel
[B/S 6/4]
Waffen:
Schockhand [Waffenlos, Reichweite -, Schaden 5G(e),
PB -Hälfte]
Sporn [Klingenwaffe, Reichweite -, Schaden 6K, PB -]
Betäubungsschlagstock [Knüppel, Reichweite 1, Schaden
6G(e), PB -Hälfte]
Ares Predator IV [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB -1, HM,
RK 0, 15(s), Standard]

Kämpfer

Lebende Persona: Firewall 6, Prozessor 6, Signal 3, System 5
Komplexe Formen: Analyse 4, Aufspüren 5, Ausnutzen 3,
Editieren 3

Die Drillinge, Bodyguards

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
5	4(6)	4(5)	6(8)	2	4	2	3	2	0,5	8(9)	1(2)	11

Panzerung: 8/6
Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 3, Beschatten 2, Einschüch-
tern 4, Pistolen 5, Schnellfeuerwaffen (Ingram Smartgun) 3,
Verhandeln 3, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 3
Wissensfertigkeiten: AR-Kartenspiele (Munchkin) 1, Karl
Kombatmage 3, Schattenrisseffekte 2
Bodytech: Cyberaugen (2, mit Smartlink, Sichtverbesserung
2), Dermalpanzerung 2, Kunstnaskeln 2, Reflexbooster 1,
Sporn
Ausrüstung: Kommlink (Firewall 3, Prozessor 4, Signal 3,
System 2) mit Basic, Panzerjacke [B/S 8/6]

Waffen:

Sporn [Klingenwaffe, Reichweite -, Schaden 7K, PB -]
Ares Predator [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB -1, HM, RK
0, 15(s), Standard]
Ingram Smartgun X [Maschinenpistole, Schaden 5K, PB -,
SM/AM, RK 2(3), 32(s), Standard]

Koriander, schamanischer Freund der Drillinge

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID	ZM
3	3	2	2	6	4	3	5	3	6	5	6	1	11

Panzerung: 6/4
Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 2, Askennen 3, Ausweichen
3, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 4, Spruchzauberei 5, Wahr-
nehmung 3, Wurfwaffen 3
Wissensfertigkeiten: Grausamkeiten 3, Kochen 2, Liebes-
romane 3
Zauber: Beeinflussen, Betäubungsblitz, Entzünden, Flam-
menwerfer, Manaball, Reflexe Steigern, Verwirrung
Ausrüstung: Kommlink (Firewall 2, Prozessor 3, Signal 2,
System 2) mit Basic, Gefütterter Mantel [B/S 6/4], Mage-
Sight-Brille
Waffen:
Wurfmesser [Wurfwaffe, Schaden 2K, PB -]

Hotz, Platz und Klotz, trollische Freunde der Drillinge

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
9	4	4(6)	9	2	3	2	3	2	2,7	7(9)	1(3)	13

Panzerung: 6/4
Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 3, Einschüchtern 3, Feuer-
waffen-Fertigkeitsgruppe 4, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 4
Wissensfertigkeiten: Fastfood 2, Foliertaktiken 3, Stadtkrieg 3
Bodytech: Datenbuchse, Reflexbooster 2, Sim-Modul
Ausrüstung: Kommlink (Firewall 2, Prozessor 3, Signal 2,
System 2) mit Basic, Gefütterter Mantel [B/S 6/4], Smartlink-
Brille
Waffen:
Schockhandschuh [Waffenlos, Reichweite -, Schaden 5G(e),
PB -Hälfte]
Totschläger [Knüppel, Reichweite -, Schaden 6G, PB -]
Ares Predator [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB -1, HM, RK
0, 15(s), Standard]
Ingram Smartgun X [Maschinenpistole, Schaden 5K, PB -,
SM/AM, RK 2(3), 32(s), Standard]
Remington 990 [Schrotflinte, Schaden 7K, PB -1, HM, RK
(1), 8(m), Standard]

Polizisten, für zwischendurch

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
3	3	4	4	2	4	2	3	2	6	7	4	10

Panzerung: 6/4
Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 2, Einschüchtern 2,
Knüppel 3, Pistolen 4, Verhandlung 2, Waffenloser Kampf 3,
Wahrnehmung 3
Wissensfertigkeiten: DonutVerkäufer 2, Lokale Gangs 3,
Recht 3
Ausrüstung: Kommlink (Firewall 3, Prozessor 3, Signal 3,
System 2) mit Basic+, AR-Kontaktlinsen, Panzerweste [B/S
6/4]
Waffen:
Betäubungsschlagstock [Knüppel, Reichweite 1, Schaden
6G(e), PB -Hälfte]
Walther Secura [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB -1, HM, RK
0, 12(s), Standard]



... SCHLUSSPFIFF ...

DATENEMPfang...

HINTERGRUND

Seit drei Jahren nutzt die AG Chemie eine unterirdische Forschungsstation in Offenbach, denn der Ort bietet viel Platz, gute Infrastruktur und durch das darüberliegende miese Viertel eine stetige Versorgung mit Versuchsobjekten, deren Verschwinden niemandem auffällt. Die AGC hat die Nosferatu (*Wildwechsel*, S. 75) Dank in ihre Gewalt gebracht und experimentiert mit ihrem abgezapften Blut. Ziel von „Projekt Andarna“ ist es, die Effekte der vampirisch-magischen Droge *Renfield* (*Wildwechsel*, S. 76) in einer synthetischen Form, „Ren2“ genannt, zu duplizieren und so preiswerte und loyale Superkrieger zu züchten. Oberflächlich betreibt der Chemiekonzern unter dem Deckmantel einer Privatisierung das *Birkenheim*, eine Suppenküche und Schlafstätte für Obdachlose, und hält dort Ausschau nach geeigneten Versuchsobjekten – jungen und kräftigen Orks. Den Auserwählten wird die Droge regelmäßig verabreicht, sie verbleiben aber „in freier Wildbahn“, da man untersuchen will, ob sie innerhalb ihres sozialen Umfelds funktionsfähig bleiben.

Leider läuft die letzte Versuchsreihe nicht optimal. Die Probanden entwickeln aggressive Schübe, neigen zu Wahnvorstellungen, bei manchen kommt es sogar zu körperlichen Veränderungen. Es stellt sich heraus, dass der verwendete MMV-Strang zu mutieren beginnt. Der Projektleiter befürchtet außerdem, dass die Nosferatu trotz ihrer Isolation im Hochsicherheitsstrakt des Labors irgendwie in mystischer Verbindung zu ihren Renfields steht, denn diese werden zunehmend aufsässig und wenden sich gegen die Wissenschaftler. Schließlich fällt die Entscheidung, die Versuchsreihe zu beenden: Man hat genug Daten und Zellkulturen gesammelt, ab jetzt wird das Risiko zu groß. Da die AGC in einem Aufwasch auch gleich verhindern will, dass Spuren des Virus vor Ort verbleiben, soll die Forschungsstation mitsamt allen Beweisen vollständig vernichtet werden. Über mehrere Tage hinweg fängt man die Versuchspersonen ein, sperrt sie in die geräumte Anlage und bereitet die Sprengung des Komplexes vor.

Matthias Oberrainer, ein Reporter der DeMeKo, hat jedoch Wind davon bekommen, dass in der Umgebung der Suppenküche etwas nicht in Ordnung ist. Als Obdachloser getarnt konnte er sich einschleichen und ein paar Beobachtungen machen. Er wurde neugieriger, sodass ihm auch die Arbeiten bei der Räumung der Anlage auffielen. In seinem letzten Statusbericht an seinen Chef schickte er ein paar ziemlich interessante Aufnahmen und meldete, dass hier jemand gerade dabei sei, massiv Spuren zu verwischen. Kurz darauf schnappte ihn allerdings die AGC-

Konzernsicherheit. Die DeMeKo weiß also, dass ihr Mann an einer heißen Story dran war, als er verschwand, und dass die Zeit drängt. Glücklicherweise ist gerade Samstag, und Offenbach ist eines der möglichen Stadtkrieg-Spielgebiete. Oberrainers Boss ist mit einem hohen Funktionär der DSKI gut befreundet, und die DeMeKo verwahrt ohnehin die Liste der Stadtkrieg-Areale. Kurzerhand wird die Gegend, in der der Reporter verschwand, als Spielfeld für das sonnigliche Match aktiviert, sodass man es räumen und mit dem Spiel als Ablenkung untersuchen kann. Der AGC-Trupp, der eben mit dem Verminen der Bunker fertig war, wird bei der Räumung aus der Zone geworfen. Bis die Sprengmeister sich von ihrer Überraschung erholt haben, ist das Gelände abgeriegelt. Das Aktivieren der Funkzylinder scheitert an dem bereits aufgebauten Störsendergürtel der DeMeKo (der eigentlich verhindern soll, dass von außen Nachrichten an die Stadtkrieg-Spieler gesendet werden). Der Konzern beschließt, das Spiel abzuwarten – mit dem Schlusspfeiff werden die Störsender abgeschaltet, und im selben Moment verwandelt sich das Labor mitsamt allen Insassen in eine ausgeglühte, eingestürzte Ruine. Was machen ein paar Stunden schon aus?

ABLAUF

Die Runner werden von Buffalo, dem Chef des Frankfurter Chapters des Capitol MC, angeheuert, bei seinem kleinen Bruder Wenzel nach dem Rechten zu sehen, da dieser sich in letzter Zeit kaum mehr blicken ließ und seit einigen Tagen gar nichts mehr von sich hören lässt. Derzeit ist Buffalo noch nicht wirklich besorgt, da er meint, sein Bruder könne schon auf sich aufpassen. Die Gruppe soll vorerst nur diskret nachforschen und in zwei Tagen einen Zwischenbericht erstellen. Falls dann Handlungsbedarf besteht, werden weitere Schritte besprochen und die Bezahlung neu verhandelt.

Die Runner stellen in der Gegend, in der sich Wenzel normalerweise herumtreibt, Nachforschungen an. Nach und nach bekommen sie heraus, dass der Gesuchte in letzter Zeit größere finanzielle Schwierigkeiten hatte, die er vor seiner Familie verheimlichen wollte. Statt seinen großen Bruder um Hilfe zu bitten, besuchte er regelmäßig das Birkenheim, wo er auch öfter übernachtete (und natürlich ist er ein junger, kräftiger Ork, der den Wissenschaftlern des Andarna-Projektes ins Netz ging). Noch während der Nachforschungen wird das Stadtkrieg-Areal für das sonnigliche Spiel bekannt gegeben, und die ganze Umgebung der Suppenküche wird geräumt und abgesperrt. Da die Runner hier vorerst nicht

viel ausrichten können, ist der nächste Schritt wohl der Zwischenbericht an Buffalo am nächsten Vormittag.

Während die Runner unterwegs waren, lief ein Mitglied des AGC-Sprengtrupps Bikern des Capitol MC in die Arme. Leider wurde er ziemlich unsachgemäß befragt, sodass nicht viel aus ihm rauszubekommen war, aber zusammen mit den Informationen der Runner und dem seltsamen Zufall des Stadtkrieg-Spiels ist Buffalo jetzt ziemlich beunruhigt. Er will, dass etwas unternommen wird, und zwar sofort. Die Gruppe soll noch während des Spiels nach dem Rechten sehen. Für Vorbereitung und Planung bleibt nur wenig Zeit, dann heißt es: Ab in den Krieg!

Ab diesem Zeitpunkt wird aus einer eher gemächlichen Suche ein eiliger Run in ein Gelände, über dem zahlreiche Kameradrohnen kreisen. Die Runner müssen einen Weg

ausknobeln, entweder über die Kanalisation oder durch die Absperrungen an der Oberfläche in das Zielgebiet hineinzugelangen. Schließlich entdecken sie die Forschungsanlage und erkennen, wie groß ihr Problem ist: Das Areal ist vermint und nur die Störsender der DSK1 verhindern, dass die Ladungen über Funk gezündet werden – bis zum Schlusspiff müssen sie den Run erledigt haben, danach ist alles tot, was sich noch in der Anlage befindet.

Innerhalb der Forschungsanlage müssen sich die Runner mit den vorhandenen Sicherungen auseinandersetzen, rekonstruieren, was überhaupt geschehen ist, und den Gesuchten finden – und das alles, während die Uhr tickt. Dabei haben sie mit den im Komplex eingeschlossenen Ren2-Versuchspersonen zu kämpfen, können sich mit dem von der DeMeKo auf das Gelände geschickten Team verbunden oder sich mit ihm wilde Gefechte liefern – und im Hochsicherheitsareal ist noch immer eine ziemlich verlängerte Nosferatu eingeschlossen. Handouts in Form von Ausschnitten aus der Spielberichtserstattung liefern den Runnern Informationen, die sie taktisch nutzen können, und ermöglichen ihnen, das Spannungsniveau zu variieren.

Der zeitliche Ablauf

Dieser Run ist an kein bestimmtes Datum gebunden. Die wichtigsten Ereignisse im Vorfeld finden innerhalb jener Woche statt, die mit dem Sonntag des Stadtkrieg-Spiels Frankfurt Fireraisers gegen Anarchie Wien endet:

Montag: Eine außer Kontrolle geratene Versuchsperson tötet die Wissenschaftlerin Dr. Petrova. Dieser Vorfall bewegt die AGC zu der Entscheidung, das Projekt Andarta einzustellen. Die Räumung der Anlage und das Einsammeln der frei herumlaufenden Probanden beginnen.

Dienstag: Wenzel wird von den Andarta-Leuten geschnappt und mit etlichen anderen Versuchspersonen in den Komplex gesperrt.

Freitag: Die Anlage ist weitgehend evakuiert und wird für die Sprengung vorbereitet. Der Reporter Oberrainer schnüffelt im Birkenheim herum. Die Runner werden angeheuert und verfolgen erste Spuren von Wenzel.

Samstag:

06:00: Kurz nachdem Oberrainer Aufnahmen vom Abtransport einer kompletten Operationssaal-Einrichtung an seinen Chef gesendet hat, erwischen ihn AGC-Sicherheitsleute und sperren ihn kurzerhand auch in die Anlage.

15:00: Die Räumung des Spielgeländes beginnt. Irregulärerweise wird der Spielort erst um ca. 18:00 Uhr bekanntgegeben. Zu diesem Zeitpunkt stehen die Störsender der DSK1 bereits.

19:00: Der Sprengtrupp hat seine Arbeit beendet, verlässt die Anlage, wird von DSK1-Offiziellen entdeckt und höflich, aber bestimmt vom Gelände entfernt.

Tagsüber: Die Runner stoßen auf das Birkenheim, aber die Räumung des Geländes verhindert eine genauere Untersuchung.

Nacht von Samstag auf Sonntag: Das Team der DeMeKo erkundet das abgesperrte Spielfeld und stößt auf die unterirdische Anlage. Um besser vorbereitet zu sein, verschiebt man das Eindringen auf den Spieltag. Ein Mitglied des AGC-Sprengtrupps fällt Mitgliedern des Capitol MC in die Hände.

Sonntag:

12:00: Die Runner erstatten Bericht und werden beauftragt, in das gesperrte Gebiet einzudringen.

15:00: Das Stadtkrieg-Spiel wird angepiffen.

16:00: Das Team der DeMeKo kommt auf das Spielfeld und verschafft sich Zutritt zur Anlage.

Ca. 20:30: Schlusspiff! Mit dem Abschalten der Störsender zünden die Sprengladungen.

DIE ANWERBUNG

Dieses Kapitel geht davon aus, dass die Runner sich derzeit nicht zwingend in Groß-Frankfurt aufhalten. Sollte sich Ihre Gruppe jedoch dort befinden und in den Frankfurter Schatzen über einen gewissen Ruf verfügen, können Sie Buffalo auch direkt mit den Runnern Kontakt aufnehmen lassen.

Die Runner erhalten über ihren Schieber (oder einen vergleichbaren Kontakt) eine Anfrage, ob sie an einem kurzen Job im Großraum Frankfurt Interesse hätten. Der Schieber weist darauf hin, dass es sich um eine ziemlich kleine Sache handelt und die Bezahlung auch nicht besonders sein dürfte. Der Schmidt sei aber jemand mit einigem Einfluss in der Szene (je nachdem, was für Ihre Gruppe interessanter ist, können Sie hier Unterwelt-, Gangmilieu- oder Schanenkontakte andeuten), und es könnte nützlich sein, ihm mal posiuu aufzufallen. Außerdem sei möglicherweise ein Folgeauftrag drin, bei dem dann die Bezahlung besser (und nach Klärung der näheren Details extra zu verhandeln) wäre. Treffpunkt mit dem Schmidt ist am nächsten Freitag, 17:00 Uhr, in der Autobahnraststätte Weiskirchen-Nord (an der A3, südöstlich von Frankfurt-Offenbach). Die Runner erhalten einen AR-Code, mit dem sie sich ausweisen können, sie sollen einfach nach Schmidt fragen – wie immer. Ach, und apropos wie immer: Auf Discretion wird natürlich Wert gelegt.

Auf dem Weg zum Treffpunkt lernen die Runner die Segnungen des Autofahrerleit- und Informationssystems ALL kennen, ohne das an einem Freitagnachmittag die vollkommen überlasteten Autobahnen des Molochs Groß-Frankfurt vollkommen zusammenbrechen. Dank ALL herrscht jedoch halbwegs fließender Verkehr, sodass ein pünktliches Eintreffen bei der Raststation Weiskirchen-Nord kein Problem darstellt. Diese hat – wie die ganze Umgebung – schon bessere Tage gesehen, ist aber immerhin geöffnet und bietet teure Snacks, voller Kooservierungsstoffe, ungenießbaren Kaffee und sanitäre Anlagen, die nur im allereltesten Sinn als sauber bezeichnet werden könnten. Auffällig ist das halbe Dutzend schwerer Motorräder, das auf dem Parkplatz steht und von einem jungen Ork in Lederklammern bewacht wird. Falls sich einer der Runner besonders gut mit Ganzzeichen auskennt: Auf der Lederjacke des Orks ist ein Emblem angebracht, das ihn als Anwärter des Capitol MC kennzeichnet (nähere Informationen siehe Kasten auf Seite 42).

In der Raststation befinden sich nur wenige Gäste. Die meisten von ihnen sind damit beschäftigt, den vier Bikern am Tresen – zwei Orkfrauen, ein Mensch, ein Troli – nicht mehr als nötig aufzufallen. Die vier tragen ein Emblem auf ihren Lederjacken, das dem des Orks auf dem Parkplatz ähnelt, aber den Schriftzug „Capitol MC“ prominent in der Mitte zeigt (sie sind Vollmitglieder). Die vier scheinen nicht auf Ärger aus zu sein, obwohl sie so aussehen, als könnten sie eine Menge davon vertragen. Sie sind bester Laune, trinken Kaffee und reagieren auch auf die Gruppe nur mit einem kurzen neugierigen Blick. Wenn die Runner die Bedienung am Tresen nach „Herrn Schmidt“ fragen, horcht eine der Orkinnen allerdings auf, verlangt den ARCode, den der Schieber zur Identifizierung übermittelt hatte, und führt die Gruppe dann in den ersten Stock in ein karg eingerichtetes „Extrazimmer“. Dort sitzt ein bullig gebauter Ork Anfang dreißig, dessen Jacke ebenfalls das Zeichen des Capitol MC trägt. Auf einer alten Trideo-Anlage läuft der Sportkanal. Die Bikerin macht sich nach einem kurzen „Dein Besuch, Präsi!“ wieder nach unten auf, und der Ork bittet die Runner, Platz zu nehmen.

„Danke, dass ihr hergekommen seid. Die ganze Schmidt-Schleife können wir uns sparen – ich bin Buffalo. Das da unten sind meine Leute, und von denen gib's noch eine Menge mehr. Aber ich hab was zu erledigen, von dem ich nicht will, dass meine Leute damit beauftragt werden, weil es sie nichts angeht. Deshalb ist erst mal wichtig, dass wir uns über eins einig sind: Ihr wisst, für wen ihr arbeitet, und ihr könnt auch später gern rumrechnen, dass ihr mal für mich gearbeitet habt. Aber was genau ihr für mich erledigen sollt, bleibt auf jeden Fall unter uns, sonst müsstet ihr leugnen, euch zu erkennen – und zwar so gründlich, dass eure Mütter euch auch nicht mehr erkennen würden. So weit klar?“



Wenn die Runner ihm Diskretion zusichern und sich von seiner ruppigen Art nicht allzu sehr einschüchtern oder kränken lassen, wird Buffalo deutlich freundlicher und erklärt, worum es geht. Sein kleiner Bruder Wenzel hat schon länger nichts von sich hören lassen, und langsam macht der Ork sich Sorgen um ihn. Im Gespräch vermittelt er der Gruppe folgende Informationen:

Herr Schmidt: Nähere Informationen

Schon mit dem, was die Runner von ihrem Auftraggeber bisher gesehen haben, können sie ein paar Dinge über ihn wissen oder über eine schnelle Matrixrecherche herausfinden. Auch spätere, detailliertere Nachforschungen liefern ein paar brauchbare Ergebnisse. Erlauben Sie während des Gesprächs eine einzelne Probe auf Datensuche + Schmöker (wahlweise auch eine passende Wissensfertigkeit wie Straßengangs + Intuition). Wenn die Runner nach der Unterredung in Ruhe weiterforschen, können sie weitere Erfolge mit einer Ausgedehnten Probe (Intervall 30 Minuten) oder über Connections in der Frankfurter Ganger-Szene sammeln.

Connection	Datensuche	Ergebnisse
1	3	Capitol MC ist einer der größeren Motorradclubs – gängliche, überregionale Vereinigungen, die meist in allerlei zwielichtige Aktivitäten verwickelt sind. Er ist, wie viele andere MCs, illegal (er gilt als kriminelle Vereinigung). Innerhalb der ADL bestehen mehrere Chapters, und Groß-Frankfurt ist eines der wichtigeren. Ein „Präsi“ ist der Vorsteher eines Chapters.
2	6	Als Präsi des Frankfurter Chapters dürfte Buffalo etwa 50 Gefolgsleute haben und müsste im örtlichen Machtgeflecht zumindest ein gewisses Gewicht haben.
3	9	Die Frankfurter Yakuza, aber auch andere Syndikate greifen bisweilen auf den MC zurück, wenn sie Leute fürs Grobe brauchen. Er hat Verbindungen in die Runnerszene und vermittelt hier und da auch Jobs, vor allem in Richtung Schmuggel.
4	12	Jaromir „Buffalo“ Przeval, der Präsi des Frankfurter Chapters, hat in der Szene einen guten Ruf. Er gilt als zuverlässig und geradlinig. Wenn man ihm jedoch dumm kommt, kann er sehr unangenehm werden. Man kann über ihn auch öfter günstig Spezialmunition erwerben.

Eine astrale Untersuchung von Buffalo zeigt, dass der Ork körperlich in gutem Zustand ist. Er ist ziemlich gründlich aufgerüstet (hauptsächlich Bodyware) und magisch völlig inaktiv. Bis auf eine leichte Anspannung (die Sorge um seinen Bruder) sind keine auffälligen Emotionen in seiner Aura zu entdecken.

- Vor zehn Tagen hat sich Wenzel das letzte Mal gemeldet – einer der typischen, kurzen und einsilbigen Anrufe. Er klang generell wie immer, nichts Auffälliges. Am Montag hat Buffalo versucht, ihn zu erreichen, aber sein Kommlink ist offenbar abgeschaltet. Seitdem ist der Kontakt zu ihm abgerissen.
- An der letzten Adresse, die Buffalo von ihm hatte, wohnt Wenzel schon seit Monaten nicht mehr. Er hat es aber nie für nötig befunden, seinen großen Bruder über wichtigere Veränderungen in seinem Leben zu informieren. Über die Jahre haben die Brüder sich ziemlich auseinandergelebt.
- Wenzel hatte bisher keinen großen Erfolg im Leben und stand irgendwie immer im Schatten seines großen Bruders, was ihn ziemlich frustrierte. Er wollte nie Hilfe von Buffalo und würde sich auch nie von sich aus an ihn wenden, wenn er in Schwierigkeiten wäre. Aus genau diesem Grund will Buffalo auch nicht selbst nach Wenzel sehen, weil dieser dann schon aus Prinzip alles ablehnen würde, was er für ihn tun könnte.
- Buffalos Angebote, ihn in den Capitol MC aufzunehmen, hat Wenzel bisher ebenfalls abgelehnt, weil er „es selber schaffen“ will. Der Präsi hofft aber immer noch, seinen kleinen Bruder eines Tages in den MC zu bekommen und vielleicht sogar für den Führungskreis des Clubs aufbauen zu können. Dazu ist es aber unbedingt notwendig, dass die anderen Biker nicht erfahren, dass Wenzel Babysitter braucht. Aus diesem Grund ist Buffalo so auf Diskretion gegenüber seinen eigenen Leuten bedacht.
- Noch ist Buffalo nicht ernstlich beunruhigt, da er davon ausgeht, dass Wenzel schon halbwegs auf sich aufpassen kann. Wenn es in Offenbach ernstlich Ärger gegeben hätte oder die Leiche des Verschwundenen irgendwo aufgetaucht wäre, hätte der Präsi davon erfahren.

Der Auftrag, den Buffalo vorerst vergeben will, ist einfach: Die Runner sollen sich ein, zwei Tage in Offenbach umhören, herausfinden, wie es Wenzel in der letzten Zeit so ergangen ist und wo er jetzt sein könnte. Übermorgen, am Sonntag um 12 Uhr mittags, sollen sie dann wieder hier bei der Raststation vorbeischauen und berichten, was sie herausfinden konnten; mehr will der Ork vorerst nicht von ihnen. Dementsprechend ist auch die Bezahlung eher bescheiden: 500 Euro pro Person, und dabei ist der „Diskretionszuschlag“ schon eingerechnet. Buffalo betont aber, dass er es als persönlichen Gefallen beachten würde, wenn sich Leute vom Kaliber der Gruppe für so eine Kleinigkeit hergeben. Die Frage, warum er dafür überhaupt ein ganzes Runnerteam anheuert, beantwortet er wie folgt:

„Wahrscheinlich mach' ich mir nur zu viele Gedanken, und mit Wenzel ist alles in Ordnung. Vielleicht sitzt er in einer AR-Spielhalle und ballert sich den Schädel weg, oder versucht gerade, eine Werkstatt zu kaufen, oder was weiß ich. Dann lachen wir am Sonntag alle drüber, sehen uns am Nachmittag das Spiel an, trinken ein Bier und ihr habt was bei mir gut. Aber irgendwie hab' ich ein mieses Gefühl, und wenn mein kleiner Bruder ernstlich in der Scheiße sitzt, will ich Leute an der Hand haben, die sich drum kümmern können. Die ihn aufspüren können, wenn er abgetaucht ist. Die ihn rausbauen können, wenn er in der Klemme steckt. Die mir den Namen des Bastards rauskriegen können, der ihm was angetan hat. Oder was auch immer. Und nach denen will ich dann nicht lange suchen müssen. Wir sehen

unsam Sonntagen, was ihr ausgefallen habt. Und wenn Wenzel dann wirklich Hilfe braucht, reden wir darüber, was ihr tun könnt und wie viel Knete dabei für euch rausspringt. Und an der Summe ist dann zumindest eine Null mehr dran. Kommen wir ins Geschäft.“

Wenn Buffalo und die Runner sich einig werden, übergibt er ihnen noch ein halbwegs aktuelles Foto seines Bruders (ein kräftig gebauter, neunzehnjähriger Ork mit leicht schief stehendem linkem Hauer). Wenzels Kommlink-Nummer (leider nutzlos, da das Kommlink abgeschaltet bei einem Offenbacher Pfandleiher liegt), den Namen seiner Stammkneipe (Ivory Tusk, eine Orkbar in Offenbach) und die Adresse seiner Freundin (Julia Dregner, wohnt in einer Plattenbausiedlung im Osten der Stadt).

MEINES BRUDERS HÜTER

Mit diesen Informationen haben die Runner erste Anhaltspunkte für die Suche nach Wenzel. Legen Sie diese Sequenz so an, dass mit dem Abklappen der verschiedenen Stationen – in welcher Reihenfolge dies geschieht, hängt vom Vorgehen der Gruppe ab – der Freigang und der Großteil des Samstags vergehen (bedenken Sie, dass man allein zwischen den einzelnen Adressen durchaus mal eine Stunde unterwegs sein kann). Die Runner sollten vor Samstagabend auf das Birkenheim aufmerksam werden, sodass sie dort noch ein paar Nachforschungen anstellen können, bevor die Räumung des Spielgeländes stattfindet. Außerdem wirft das kommende Sackkriegsmatch seine Schatten voraus (siehe *Vorspiel* auf S. 69): Den *Spielbericht #1* erhalten die Runner in dieser Phase.

WENZELS ABSTIEG

Der junge Ork, der nie damit klarkam, für alle „Buffalos kleiner Bruder“ zu sein, begann vor etwa einem halben Jahr in die Drogenszene von Offenbach abzurutschen. Was harmlos begann, führte über Novacoke und schließlich Tempo in eine Abwärtsspirale, die Wenzels Leben auseinanderfallen ließ. Er verlor seine Wohnung, seine Freundin und schließlich alles andere, sodass er schließlich in der Gosse endete. Aus Stolz verheimlichte er Buffalo seine Lage und behauptete bei seinen seltenen Anrufen immer, alles sei bestens. Seit zwei Monaten war das Birkenheim der einzige Fixpunkt in seinem Leben, doch dort wurde er aufgrund seines passenden Alters und Metatyps schnell in die Reihe der Andarta-Versuchspersonen aufgenommen.

Ivory Tusk – Die Sackgasse

Diese für Offenbacher Verhältnisse gehobene Orkbar im Stadtzentrum (AR-Dekor im Ork-Exploration-Stil, wirklich guter Retro-Trollechno, hübsche Bedienung, wenn man Hauer mag) ist eine kalte Spur, die vor allem zeigt, wie wenig Buffalo über seinen Bruder weiß. Wenzel war schon seit einem halben Jahr nicht mehr hier, man erinnert sich nur mehr verschwommen an ihn. Wenigstens ist das Hausbier, das als *Weißer Tod* verkauft wird, einen Besuch wert (Werte wie Hurlg, s. *Arsenal*, S. 81).

Julia – Die Ex

Wenzels ehemalige Freundin Julia Dregnet (19, Orkin, blaugrüne Nanotattoos, kaur Kaugummi) lebt noch immer in dem heruntergekommenen Mattenbau, dessen Adresse Buffalo den Runnern gab. Anfangs ist sie nüchtern und will nicht über Wenzel sprechen. Mit ein paar Euros, einer guten Geschichte oder etwas Nachdruck lässt sie sich aber überreden. Sie verfügt über folgende Informationen:

- Julia und Wenzel waren über ein Jahr lang zusammen. Er klagte oft, dass er nichts aus seinem Leben machen könne, und schwankte häufig zwischen Selbstmitleid (das ihr auf die Nerven ging) und hochtrabenden Plänen, aus denen nichts wurde (was sie noch mehr nervte). Er wollte sich aber nie an seinen Bruder wenden, dazu war er zu stolz.
- Vor einem halben Jahr kam er beim Versuch, auf eigene Faust gefälschte BTL-Chips zu verkaufen, der türkischen Maffiya in die Quere und wurde zur Warnung gründlich verprügelt. Danach begann er zu trinken und wurde immer depressiver. Er flog aus seiner Wohnung und zog bei Julia ein. Da es mit ihm aber immer schlimmer wurde, schmiss sie ihn schließlich vor drei Monaten raus.
- Julia macht unter anderem Wenzels Kumpel Barracuda (22, Mensch, altemodisch verchromte Cyberaugen) für die ganze Misere verantwortlich. Je länger Wenzel mit diesem Keil herumhing, desto mehr war er drauf. Julia kann Barracuda brauchbar beschreiben.
- Als Wenzel später noch mal vorbeikam, um seine Sachen zu holen, sah er aus als wohnte er auf der Straße. Als sie ihn darauf ansprach, meinte er aber, er habe da schon was gefunden, wo er manchmal schlafen könne, auch wenn die ganzen anderen Penner dort ihm ziemlich auf die Nerven gingen.

Die Maffiya

Falls die Runner vermuten, die Türken könnten Wenzel endgültig abserviert haben, erweist sich dies als Sackgasse. Mit entsprechenden Kontakten oder ein wenig Recherche in den

türkisch dominierten Vierteln bringt man in Erfahrung, dass der Ork zwar tatsächlich mal eine kleine Warnung erhielt, es aber seitdem keine Probleme mehr mit ihm gab. Wenzel hielt sich nach seinem kleinen „Unfall“ von den Revieren der Maffiya fern, sodass es keinen Grund mehr gab, sich mit ihm – und damit vielleicht Buffalo – anzulegen.

Barracuda – Der Dealer

Barracuda ist ein kleiner Straßendealer, der in Offenbach für einen unter Yakuza-Einfluss stehenden Verteiler den Drogen verkauft. Seine Freundschaft zu Wenzel hinderte ihn nicht daran, seinen Kumpel mit allerlei Stimmungsmachern zu versorgen. Um ihn zu finden, kann man in der *Giftbrühe* (S. 47) auf ihn warten oder ihn über Kontakte in der Drogenszene beziehungsweise eine Ausgedehnte Probe auf Gebiäude (Straße) + Charisma (10, 1 Stunde, passende Wissensfertigkeiten ebenfalls möglich) aufspüren. Wenn man weiß, dass sein Revier in Offenbach-Bieber liegt, reduziert sich die Anzahl der benötigten Erfolge auf 6. Barracuda versucht, so wenig wie möglich über Wenzel preiszugeben, und schiebt zunächst ab, ihn in den letzten Monaten überhaupt gesehen zu haben. Wenn man ihm Geld bietet, wird er gierig und verlangt immer mehr, er reagiert aber recht gut auf die Androhung körperlicher Gewalt.

- Er hat Wenzel früher „bei kleineren Besorgungen beraten“. Mit genügend Überzeugungskraft nennt er zumindest ein paar der Drogen, die er an den jungen Ork verkaufte.
- Leider vertrat Wenzel das Zeug nicht besonders, außerdem konnte er sich mit der Zeit die wirklich guten Sachen kaum noch leisten. Schade drum, aber so läuft das Geschäft halt. In den letzten Wochen hat er ihm nichts mehr verkauft (das ist ausnahmsweise die Wahrheit).
- Barracuda weiß, dass Wenzel im Birkenheim untergekommen war, hat aber keine Ahnung, dass (und wohin) der junge Ork verschwunden ist.

Zwischenspiel: Gute Absichten

Diese Szene dient zur Auflockerung der Nachforschungen und kann jederzeit eingebaut werden. Ein paar junge Biker des Capitol MC hemerken, dass jemand hinter ihrem Freund Wenzel her ist, und sie beschließen, den Schmüllem eine Lektion zu erteilen. Ihre Taktik dabei lautet „Erst schlagen, dann fragen“, sie verwenden aber erst mal nur Fäuste und Schlagringe – schwächen Sie die Werte des Sprawl-Gangers (SR4, S. 134) leicht ab. Die Biker werden gesprächsbereiter, wenn sie auf überzeugende Gegenwehr stoßen oder die Runner sie überzeugen können, dass sie Wenzel nichts tun wollen – was natürlich nicht ganz einfach ist, wenn die von Buffalo so dringend eingeforderte Diskretion gewahrt werden soll.

- Wenzel ging es ziemlich mies, seit er bei Julia rausgeflogen war. Er war völlig blank und schlief oft auf der Straße. Meistens trieb er sich eher im Süden Offenbachs herum. Seine Stammkneipe heißt *Giftbrühe* und liegt im Südosten der Stadt.
- Er wollte nie, dass sein Bruder von seiner Lage erfährt, und verlor allen, mit Buffalo über ihn zu sprechen. Er meinte, er könne allein klar und hätte auch schon einen Platz zum Unterkrichen gefunden.
- In den letzten drei Wochen ging es ihm besser, er hatte wieder mehr Energie (zu diesem Zeitpunkt bekommt er bereits regelmäßige RenZ verabreicht), war aber auch reizbarer als sonst. Seit zehn Tagen haben sie ihn nicht mehr gesehen.

DAUMENSCHRAUBEN

Wenn Sie Ihre Gruppe an dieser Stelle ein wenig ins Schwitzen bringen wollen, können Sie den Maffiya-Schieber Dursun (41, Mensch, sehr mager, humorlos) ins Spiel bringen, der mit Wenzel noch eine Rechnung offen hat: Der junge Ork hatte Dursun weismachen wollen, dass er eine gute Quelle für koreanische Chips auf tun könne. Der Schieber vertraute Wenzel und setzte ein paar Tausend Euro in den Sand, als sich die Ware seines neuen Geschäftspartners als billige Imitate entpuppte. Die Prügel, die Wenzel damals bezog, waren ein guter Anfang, aber was Dursun vor allem will, ist sein Geld – und er hält die Runner für Freunde des Mochtgern-Chipverkäufers. Der Schieber trommelt ein paar Maffiya-Schläger (Werte wie Triadenbande, SR4, S. 328) zusammen und konfrontiert die Gruppe in einem unübersichtlichen Hinterhof. Wo Wenzel abgeblieben ist, kümmert ihn wenig; er versucht, die mutmaßlichen Kumpel des Orks dazu zu bringen, ihm einen Teil seines Verlustes (mindestens 1.500 Euro) abzugelten.

Um Dursun zu entkommen, bieten sich deutliche Stärkedemonstrationen, geschicktes Verhandeln, rasche Flucht oder simple Gewalt an. In letzterem Fall könnten Runner, die allzu brutal gegen die Maffiya-Leute vorgehen, in Zukunft Schwierigkeiten mit dem Syndikat bekommen.



Das Birkenheim

Sobald die Runner herausbekommen haben, dass Wenzel derzeit vermutlich obdachlos ist, aber anscheinend eine Art Bleibe aufgetrieben hat, liegt es auf der Hand, Orte abzuklappen, an denen man Pechvögel wie ihn häufiger antreffen kann. Glücklicherweise ist die Anzahl von Obdachlosenheimen in Offenbach recht überschaubar; mit einer Ausgedehnten Probe auf Datensuche + Schmöker (4, 1 Minute) lässt sich eine Liste von möglichen Orten zusammenstellen: Die St.-Jakobs-Mission (sehrauf Sauberkeit bedacht, Deutsch-Katholische Kirche), das von der Stadt geführte Notasyl Offenbach-West (Bruchbude, schräglinige Wände), der Theresenhof (von Freiwilligen betreut, kommunenartig) und das Birkenheim südlich des Offenbacher Bahnhofs. Ein systematisches Abarbeiten ist eine gute Möglichkeit, ein paar Stunden in bester Gesellschaft zu verbringen, dabei aber unerfreulich wenige Spuren von Wenzel zu finden. Die einzige Adresse, bei der die Runner Glück haben, ist das Birkenheim.

Nach außen hin wahrt die AG Chemie hier den Anschein einer getoewohnützigen Einrichtung. Die Suppenküche in der Birkenlohrstraße kümmert sich mit bescheidenen Mitteln um die grundlegendsten Bedürfnisse von mittellosen Offenbachern. Man kann hier eine warme (und schmeußlich schmeckende) Brühe aus Nahrungskonzentrat bekommen. Handet ein freundliches Ohr, wenn man Trost braucht und gerade nichts Wichtigeres ansteht, und im Keller des Heims befindet sich eine Notunterkunft, die wärmer und bequemer ist als der Beton in einem Hinterhof.

Das Birkenheim nimmt das Erdgeschoss eines Altbaus mit rissiger Fassade ein. Den Besuchern stehen vor allem der große Speiseraum, ein Aufenthaltsraum mit einem wackeligen Tischtennistisch und ein kleines Zimmer für Gespräche mit einem Sozialarbeiter offen. Daneben gibt es noch zwei kleine Büros, in denen Verwaltungsarbeit geleistet wird (hier findet sich allerdings nichts von Interesse, nur sterbenslangweilige Abrechnungen über billige Lebensmittel

und genützte Spendenbescheinigungen), und den improvisierten Behandlungsraum, in dem die „Impfungen“ und Untersuchungen der Ren2 Probanden durchgeführt wurden. Eine Treppe führt in den Keller, wo sich das Notquartier des Heims befindet. Der Keller (von dem aus man in die Andarta-Forschungsanlage gelangt) ist im Kapitel *Der Birkenkeller* auf Seite 55 beschrieben.

Astrale Aufklärung

Ein Runner, der den Astralraum im Bereich des Birkenheims untersucht, könnte auf Hinweise stoßen, dass sich unter dem Gebäude eine ungewöhnlich große Kelleranlage befindet. Ein Eindringen in die Andarta-Anlage wird durch beim Umbau der Anlage eingebaute Biofaser-Platten erschwert, aber immerhin lässt sich so leicht herausfinden, dass unter dem Heim und in der weiteren Umgebung ein größerer Bereich astral abgeschirmt wurde. Zu Detailinformationen über die astrale Sicherheit der Anlage siehe Seite 56.

Das gesamte Personal der Suppenküche steht im Sold der AGC, auch wenn die Helfer Paula (25, Elf, Burstenhaarschnitt, idealistisch), Mark (45, Mensch, schielt, workaholic) und Lutz (31, Ork, freundlich, ehemaliger Obdachloser) keine Ahnung haben, wozu die Schärade diem. Die Leiterin Tina (38, Mensch, mütterlich-zuvorkommend, AR-Brille) und ihr Stellvertreter Tobias (52, Mensch, kräftig gebaut, ausweichend) hingegen wissen genau, was sich unter dem Heim befindet. Tina (verwenden Sie die Werte des Chamäleons (SR, S 123) und ersetzen Sie dessen Wissensfertigkeiten durch Psychologie 5 und Soziologie 5) ist eine dem Andarta-Projekt zugeordnete Wissenschaftlerin. Tobias gehört der AGC-Kernsicherheit an (verwenden Sie für ihn

Follow the money!

Wenn die Runner versuchen, der Finanzierung des Birkenheims auf den Grund zu gehen, stellt sich dies als überraschend komplizierte Angelegenheit heraus. Mit etwas Hartnäckigkeit lassen sich jedoch ein paar Informationen erlangen. Eine Ausgedehnte Probe auf Datensuche + Schmöker (5 Minuten) erbringt folgende Ergebnisse:

Connection Datensuche Ergebnisse

1	3	Das Heim hat auf ein paar öffentlichen Knoten von sozialen Einrichtungen Spendenaufrufe online gestellt, diese wirken aber recht halbherzig und bringen sicher nicht viel ein.
3	9	Im Zusammenhang mit dem Birkenheim wird immer wieder die Privatstiftung Gruner und Bergheim genannt, die den Großteil der Finanzierung übernehmen dürfte.

Über die Stiftung sind keine weiteren Daten öffentlich zugänglich, sodass weitere Datensuchen ohne Ergebnis bleiben. Um mehr herauszufinden, muss man sich in den Knoten der Offenbacher Kreisverwaltung hacken (Firewall 3, System 4, Alarmhandlung Verbindung unterbrechen). Innerhalb des Knotens kann dann eine erneute Datensuche + Schmöker(3)-Probe abgelegt werden. Wenn die Runner ein paar Abrechnungen aus dem Büro des Heims an sich bringen konnten und so über Kontodaten verfügen, bringt das einen Bonus von +3 auf die Probe. Bei Erfolg findet man heraus, dass die Stiftung Gruner und Bergheim von der Terio Beteiligungsverwaltungs GmbH gegründet wurde, die ihrerseits der PharmaFinanz AG gehört – und diese wiederum ist eine Tochter der AG Chemie.

die Werte des LoneStar-Anführers (SR2 S. 326f.) Während Tina stets im Haus unterwegs ist, nach ihren Schützlingen sieht und neugierige Besucher abzuwimmeln versucht, hat Tobias mithilfe diskreter AR-Kontaktilinsen ein Auge auf die Sicherheitssysteme des Heims (vor allem auf die Kamera, die den Keller überwacht, siehe Seite 36)

Gespräche mit dem Personal des Heims erbringen kaum sinnvolle Informationen. Alle schützen die Ausrede vor, es kämen hier immer wieder neue Gesichter her, sodass man sich kaum an jeden Gast des Heims erinnern könne. Möglich, dass Wenzel hier war, sein Name löst jedenfalls kein Wiedererkennen aus. Wenn die Runner zu beharrlich nachbohren, bittet Tina sie zu gehen (wenn das nicht hilft oder die Besucher aggressiv werden, ruft Tobias den Sternschutz, zu dem er gute Kontakte hat).

Sinnvoller ist es, sich auf die Obdachlosen zu konzentrieren, die das Heim besuchen und von denen zu jeder Tages- und Nachtzeit ein paar anzutreffen sind. Von ihnen lassen sich die folgenden Dinge erfahren:

- Das Heim ist schon in Ordnung. Tina und ihre Leute haben zwar keine großartigen Mittel zur Verfügung, aber sie bemühen sich, das Beste daraus zu machen. Jetzt steht sogar eine Renovierung an, deshalb wird die Suppenküche dieses Wochenende auch geschlossen (das ist die vorgeschobene Begründung, um den offiziellen Teil des Heims vor der Spiegung leer zu bekommen).
- Der eine oder andere erinnert sich an Wenzel. Der Ork war in den letzten zwei Monaten immer wieder hier, um zu essen oder zu übermachten. Schien ihm auch gutzutun, er kam dann immer öfter. Seit einer Woche hat er sich aber nicht mehr hier blicken lassen. Vielleicht weiß man in der *Giftkiste*, seiner alten Stammkneipe, was.
- Wenzel hatte mehrere engere Bekannte unter den „Kunden“ des Heims. Die sind aber auch alle in den letzten Tagen nicht hier gewesen.
- Überhaupt ist in letzter Zeit mehr Platz hier. Ein zwergischer Penner raunt einem nicht-orkischen Runner zu, dass „Izmirs Kumpel“ sich scheinbar endlich eine andere Bleibe gesucht haben.
- Mit Izmirs Kumpeln gab es vorher ohnehin immer wieder Ärger – sie stänkerten herum, fingen aus nichigen Gründen Streit an. Einer hat sogar mal den Mond angeheult (die fortgesetzten Ren2-Nebenwirkungen machten die orkischen Probanden immer unberechenbarer).

- Nach und nach sollten die Runner erkennen, um welche Personengruppe es hier geht: Wenzels Freundeskreis bestand ausschließlich aus Orks; „Izmirs Kumpel“ bezieht sich natürlich auch auf diesen Metatyp (der orkische Sozialarbeiter kümmerte sich immer besonders um seine Mitorks). Hier und da kann ein Penner auch ein abfälliges „Haue!“ einstreuen, wenn er über einen der Verschwundenen spricht.
- Bei den Orks wusste man auch nie, wo die sich rumtreiben, gesund war es jedenfalls nicht. Manche hatten nichtig eklige Beulen im Gesicht, mussten auch immer wieder zum Arzt deswegen (auch das sind natürlich Ren2Auswirkungen, und die ärztlichen Untersuchungen waren Teil der Andanta-Forschungen).
- Wenn man Tina darauf anspricht, behauptet sie, dass die Orks wahrscheinlich irgendwo mit einer giftigen Substanz, womöglich Krebszerregend, in Berührung gekommen sind – in Offenbach gibt es leider einige illegale Deponien. Die Leiterin des Heims könnte die Runer sogar zu einer solchen Deponie schicken, um die lästigen Schnüffler zu beschäftigen. Die mit giftigen Abfällen durchsetzte Müllkippe am Rand der Stadt ist nicht nur eine vollkommen tote Spur, sondern auch ein recht gefährliches Terrain (orientieren Sie sich an den auf Seite 51 für die Kanalisation genannten Crittern und Giftstoffen).
- Die Suche nach „erkrankten“ Orks erfordert ein wenig Beinarbeit in Offenbach und ist eine gute Möglichkeit, die Zeit bis zur Evakuierung des Spielgeländes verstreichen zu lassen. Ein paar beispielhafte Szenen auf der Suche finden Sie im untenstehenden Kasten; in jedem Fall stellt man fest, dass sie alle wie vom Erdboden verschluckt sind. Seit Anfang der Woche wurde keiner von ihnen irgendwo gesehen.
- Schon früher ist es hier und da vorgekommen, dass einzelne Obdachlose von einem Tag auf den anderen verschwanden – aber das passiert nun mal. Mit genauerem Nachfragen und dem Zusammenfügen der Berichte mehrerer Stammgäste lässt sich aber herausarbeiten, dass die Fälle plötzlichen Verschwindens in den letzten drei Jahren häufiger wurden und dass der Großteil der Betroffenen junge Orks waren.

Je nachdem, wann die Runner das Heim besuchen, befindet sich dort möglicherweise auch noch der als Penner verkleidete Reporter Obetraines. Er beobachtet die unge-

Auf der Spur der Orks

Dieter, ein 16-jähriger Schulabbrecher, trieb sich öfter auf der Suche nach brauchbaren Abfällen am Mainufer herum. Ein paar der dortigen Anwohner kennen ihn, haben ihn aber schon seit sechs Tagen nicht mehr gesehen.

Der 20-jährige Pavel verlor vor einem Jahr seinen Job und war seitdem regelmäßig im Birkenheim. Seine Schwester Dunja lässt sich im Süden Offenbachs aufstöbern. Sie hatte sichtlich Angst vor ihrem Bruder, der in den letzten Monaten immer aggressiver wurde und ihr einmal die halbe Wohnung zerlegte. Sie ist froh, dass er sich seit drei Wochen nicht mehr bei ihr blicken ließ.

Als die Runner versuchen, auf dem Parkplatz einer Aldi-Real-Filiale Spuren des 23-jährigen Knarze zu finden, der hier gern Kunden anschnorrte, erregen sie die Aufmerksamkeit einer Sternschutz-Streife. Wenn die Gruppe die eher oberflächliche Prüfung ihrer SINS übersteht, lässt sich von den Polizisten erfahren, dass Knarze gesucht wird, seit er letzte Woche versuchte, einer Passantin ein Ohr abzubeißen. Seitdem scheint er untergetaucht zu sein.

wöhnlichen Besucher und hält sich eher im Hintergrund. Wenn seine Neugier jedoch geweckt wird, stellt er vielleicht doch ein paar Fragen. Sollten die Runner ihn einwarren, bietet er ihnen an, weiter undercover im Heim zu ermeln und seine Erkenntnisse mit ihnen zu teilen. Am Samstag gegen 6:00 Uhr morgens wird er beim Herumschnüffeln im Keller des Heims ertwischt und von der AGC-Sicherheit im Andarta-Labor festgesetzt.

Giftbrühe – Die Stammkneipe

Das heruntergekommene Kellerlokal (Unterschicht-Publikum, grell gefärbte, billige Drinks) liegt zwischen hässlichen Wohnklötzen für die Arbeiter, die in den nahegelegenen Werken der AG Chemie ihre Gesundheit riskieren. Hinter dem Tresen steht die zerbrechlich wirkende Rosie (65, Zwergin, fleckige Hände). Von ihr oder den Stammgästen kann man (gegen Bezahlung oder Freibier) folgendes erfahren:

- Wenzel schuldet einigen hier noch Geld, auch bei Rosie hat er anschreiben lassen. Es geht nur um kleinere Summen, aber er war schon seit Monaten knapp bei Kasse.
- In letzter Zeit ließ er sich hier kaum mehr blicken. Bei seinem letzten Besuch vor knapp einem Monat machte er einen ziemlich heruntergekommenen Eindruck und stank derart, dass es sogar hier drin unangenehm aufblies. Als man ihn darauf ansprach, knurrte er, dass seine neue Bude halt keine Dusche habe, aber wenigstens sei sie warm und trocken.
- Barracuda ist einigen Leuten bekannt und kommt immer noch regelmäßig hierher. Wenn man nachmittags oder abends ein paar Stunden in der Kneipe verbringt, stehen die Chancen gut, ihn zu treffen. Er stammt aus dem südwestlich gelegenen Stadteil Bieber.

Die Räumung des Spielgeländes

Samstag ab 15:00 Uhr beginnt die DSKL mit ersten Vorbereitungen zur Evakuierung der Stadtkriegszone: Mannschaftstransporter und Lastwagen bringen Technik und Offizielle auf das Areal. Absperungen, Aufnahmeaktionen und Störsender werden aufgebaut. Ab 17:30 Uhr – kurz bevor die offizielle Bekanntgabe des Austragungsortes – in den Medien

erfolgt (s. *Spielbericht #2*) – fordern Lautsprecherdurchsagen freundlich, aber bestimmt zum Verlassen des Geländes auf. DSKL-Offizielle sind innerhalb des Areals unterwegs und bemühen sich, alle Anwesenden, die nicht der DSKL oder der DeMeKo angehören, zum freiwilligen Abzug zu bewegen. Als Hilfsmittel zur Überzeugung steht ihnen eine breite Palette von schönen Worten, Gratis-Goodies (Stadtkrieg-Fanartikel, Premiumzugang zum DeMeKo-Sportkanal, Biergutscheine), kleinen Bestechungssummen, Ausweichquartieren (Mittelklasse-Hotel im Großraum Frankfurt, natürlich mit Liveübertragung des Spiels) bis hin zum VIP-Ticket für eine PublicViewing-Zone zur Verfügung. Für hartnäckige Fälle sind sie auch mit Betäubungsschlagstöcken ausgerüstet. Der Sternschutz verstärkt seine (von der DeMeKo bezahlte) Präsenz in der Umgebung, um eingreifen zu können, falls es Schwierigkeiten gibt.

Im Birkenheim ist man von der Räumung des Geländes überrascht, kann aber kaum etwas dagegen tun. Die Suppenküche wird geschlossen. Die Obdachlosen nehmen das recht gleichmütig hin, da ihnen ohnehin erzählt worden war, dass das Heim wegen „Renovierungsarbeiten“ für ein paar Tage schließen würde. Außerdem werden sie von den DSKL-Leuten mit Biergutscheinen getörselt und machen sich begeistert auf, um ein paar davon einzulösen. Tina und Tobias melden, sobald sie vom Gelände sind, dass jetzt die Sprengung erfolgen könne, nur um zu erwähnen, dass das ECM der DSKL die Zündung blockiert. Die DeMeKo postiert eines ihrer Technikteams wie zufällig direkt in der Birkenlohrstraße, um das Heim unauffällig im Auge behalten zu können.

Falls die Runner zum Zeitpunkt der Räumung auf dem Gelände sind, wäre es vorteilhaft, wenn sie sich wieder an anderen zum Verlassen des Areals überreden ließen (vielleicht wollen sie ja auch das Gespräch mit den abziehenden Obdachlosen fortsetzen). Immerhin sollte die Gruppe zu diesem Zeitpunkt höchstens einen vagen Verdacht haben, dass irgendwas mit dem Birkenheim faul sein dürfte. Anzeichen für besondere zeitliche Dringlichkeit gibt es auch keine, und das Risiko, dass man einget, wenn man sich auf dem gesperrten Gelände herumtreibt, steht in keinem Verhältnis zur bisher vereinbarten Bezahlung. Bieten Sie Stadtkriegsbegeisterten Runnern ruhig auch ein paar der oben genannten Bestechungen an (vor allem der Premium-Zugang zum Sportkanal für die Dauer des Spiels wäre im weiteren Verlauf des Runs nützlich). So sollten sich die Runner überzeugen lassen, dass es vor dem Zwischenbericht an Buffalo kaum sinnvoll ist, sich mit der DSKL anzulegen. Falls Sie eine notorisch neugierige oder unberechenbare Gruppe haben, ist es besser, sie während des Beginns der Räumung mit einer anderen Spur irgendwo in Offenbach zu beschäftigen und so vor vollendete Tatsachen zu stellen.

Nach der Räumung

Auch nach der Abriegelung des Areals können die Runner ihre Nachforschungen fortsetzen – mit Ausnahme des Birkenheims sind alle oben genannten Orte von der Räumung unbeeinträchtigt. Auch die Informationen der Obdachlosen aus dem Birkenheim lassen sich nachträglich erhalten, indem man ein paar Stammgäste vom Heim aus begleitet oder sie später in den Kneipen der weiteren Umgebung aufspürt. Da sie aufgrund der erhaltenen Biergutscheine in bester Laune sind, ist es nun sogar einfacher, mit ihnen ins Gespräch zu kommen.

Insgesamt sollten die Runner bis Sonntag 12:00 Uhr genügend Informationen zusammengetragen haben, um damit den Gefallen, den sie Buffalo tun sollten, zu erfüllen. Falls sie bereits genügend Puzzlesteine erlangt haben, um das Ver-





schwinden von Wenzel mit der größeren Zahl von vernünftigen jungen Orks im Umkreis des Birkenheims in Zusammenhang bringen zu können, umso besser, denn das verschafft ihnen eine gute Verhandlungsposition, wenn das Honorar für eventuelle weitere Schritte besprochen werden soll.

ZWISCHENBERICHT

Übergeben Sie den Runnern den Spielbericht #3 entweder auf dem Weg zum Treffen mit Buffalo oder warten Sie damit, bis das Gespräch zwischen ihm und der Gruppe ins Laufen gekommen ist – im Extrazimmer läuft natürlich wieder das Trideo. Am Sonntagvormittag bietet die Raststation Weiskirchen-Nord keinen viel erfreulicheren Anblick als vor zwei Tagen, aber es herrscht deutlich weniger Betrieb. An der Theke wartet die Orkin, die die Gruppe am Freitag zu Buffalo geführt hatte. Diesmal deutet sie aber einfach auf die Treppe und meint „Ihr könnt gleich raufgehen“.

Der Präsi erwartet die Gruppe wieder im Extrazimmer, wo er als alter Stadtkrieg-Fan auf dem Sportkanal die Vorerichterstattung der heutigen Spiele verfolgt. Er hält sich nicht mit langen Höflichkeitsskizzen auf und fordert die Runner auf, zu berichten. Buffalo hört aufmerksam zu. Je mehr die Gruppe über Wenzels Abstieg in die Gosse erzählt, desto mehr verfinstert sich seine Miene. Sobald das Birkenheim erwähnt wird, steigert sich seine Anspannung sichtlich, denn das, was die Runner berichten, passt zu einer zufälligen Beobachtung, die ein paar MC-Mitglieder gestern Abend machten:

Verdammt Mist! Da ist irgendeine Riesensauerei im Gange. Ein paar meiner Leute haben gestern die Umgebung der Stadtkriegszone ausgekundschaftet, weil sie sich da zusammen das Spiel anhören wollten, und nachher sind sie noch in eine Bar in

der Nähe. Da stand so ein verirrtes Spitzohr an der libeke Passie eindeutig nicht in die Landschaft, also haben sie ihn angequatscht, was er hier sucht. Der Typ hat rumgedrückt, dann haben sie ihn ein bisschen rumgeschubst, er hat immer mehr Schweiß erzählt und von der Art, wie er geredet hat, war er ein Konzernbeint. Also wurden sie mal ruppiger, und dann hat er rausgerückt, dass er beim Birkenheim was erledigen musste. Wollte aber nicht sagen, was Sie haben ihm dann eine auf die Nuss gegeben und ihn in den Matsch geschmissen. Und das hier hat er in seiner Tasche! Buffalo knallt einen kleinen Zünder auf den Tisch – einer von der Sorte, die man verwendet, um Plastiksprengstoff per Funksignal zu zünden.

Der Unglücksrabe, der gestern dem Troll Theo und seinen Kumpels vom MC in die Hände lief, war ein elbischer Sprengmeister der AGC, der, nachdem die Sprengung der Andarta-Anlage nicht wie geplant ablaufen konnte, auf die dumme Idee kam, noch schnell ein Bier trinken zu gehen. Da die Biker nicht ahnten, was es mit ihm und dem Birkenheim auf sich hat, schlugen sie ihn einfach zusammen und machten unabsichtlich alle weiteren Befragungen unmöglich, indem sie ihn in den Fluss warfen, meldeten den komischen Kerl aber immerhin ihrem Präsi. Falls die Runner bei ihren Nachforschungen ein paar wichtige Informationen verpasst haben (etwa, weil sie es vor der Räumung nicht geschafft haben, das Birkenheim aufzusuchen), können Sie festlegen, dass Theo aus dem AGC-Mann noch ein paar deutlichere Hinweise herausholen konnte.

Mit den Informationen der Gruppe und der Tatsache, dass ein Konzernangestellter in der Nähe des Birkenheims mit Sprengstoff herumspielen wollte, hat Buffalo nun ganz eindeutig das Gefühl, dass Wenzel in großen Schwierigkeiten

ren steckt und dass das Birkenheim wohl der Schlüssel zu der ganzen Sache ist. Dazu kommt eine weitere Merkwürdigkeit: Die Unregelmäßigkeiten um die Bekanntgabe des Spielgebiets für die heutige Begegnung Fireräusers gegen Anarchie, die in den *Spielberichten* #2 und #3 angesprochen werden (siehe Seite 69f); der Präsi verfolgt die Berichterstattung genau und ~~kennt~~ den Runnern die beiden Meldungen überspielen, falls von ihnen keiner DeMeKo Eins Spon einschalten wollte. Alles zusammen sind das für Buffalo Geschmack viel zu viele Zufälle. Er will, dass etwas unternommen wird, und zwar sofort – und genau für so einen Fall hat er die Runner angeheuert. Es wird Zeit, über den Folgeauftrag zu verhandeln.

Buffalo will, dass so schnell wie möglich jemand beim Birkenheim nach dem Rechten sieht. Dass die Stadtkriegszone gesperrt ist, ist ihm egal, deshalb heuert er ja Profis an. Dem Präsi ist klar, dass dieser Auftrag ein deutlich größeres Kaliber darstellt, und daher lautet sein erstes Angebot 7.500 Euro pro Person. Er lässt sich aus Sorge um seinen Bruder aber bis auf 10.000 Euro hinaufhandeln (der Capitol MC ist zwar kein großer Fisch in der Unterwelt der ADI, betreibt aber gerade im

Großraum Frankfurt ein paar ziemlich eintägliche Geschäfte). Dafür erwartet er aber auch, dass nicht getödeln wird – die Gruppe sollte höchstens bis zum Anpfiff mit Vorbereitungen für den Run verbringen, spätestens mit Spielbeginn, wenn der allgemeine Trübel ohnehin eine ganz gute Ablenkung darstellen sollte, will er sie im Einsatz sehen. Buffalo empfiehlt den Runnern, die Zone unterirdisch zu betreten (falls die Gruppe bereits Hinweise auf Seltsamkeiten in den Kellern des Birkenheims hat, bietet sich dies ohnehin an).

BEREIT SEIN IST ALLES

Auch wenn die Zeit drängt, sollten die Runner nicht ohne ein Mindestmaß an Planung und Vorbereitung losströmen. Buffalo unterstützt die Anliegen der Gruppe, soweit sie ihm sinnvoll erscheinen. Wenn er jedoch den Eindruck gewinnt, dass sie trödeln, treibt er sie nachdrücklich zur Eile an. Behalten Sie ab jetzt die verstreichende Zeit im Auge – auch wenn die Runner es noch nicht wissen, operieren sie doch unter einem engen und potenziell tödlichen Zeitlimit.

Beinarbeit

Ein paar gezielte Nachforschungen sind auch in diesem Fall Gold wert. Die folgenden Themen könnten sich als interessant erweisen: Das Zielgebiet: Recherchen erfordern einen Ausgedehnte Probe auf Datensuche + Schmöker (Intervall 5 Minuten) oder die Dienste eines Infobrokers (Erfolge x 100 Euro je einzelner Information) und erbringen folgende Ergebnisse:

Connection	Datensuche	Ergebnisse
1	3	Ein Plan des Spielgeländes.
2	6	Ein Plan der Kanalisation unter dem Spielgelände (händigen Sie der Gruppe ab diesem Ergebnis die <i>Karte für die Spieler</i> aus), aus dem man erkennen kann, dass die Keller des Birkenheims ziemlich nahe am benachbarten Kanal liegen. Es müsste möglich sein, aus dem Kanal der Birkenlohrstraße in den Keller durchzubrechen.
3	9	Die Erkenntnis, dass sich unter dem Spielgelände zwei alte Bunkeranlagen aus dem vorigen Jahrhundert befinden.
4	12	Die ungefähre Lage der Bunker (zeichnen Sie Bunker B und D auf <i>Handout, Seite 60</i> ein). Die Aufgänge liegen bei Bunkern dieser Bauart üblicherweise an den Ecken. Jeder Bunker sollte einen bis zwei Aufgänge haben, die heutzutage wahrscheinlich verrammelt, aber nicht komplett zugeschüttet sind. Mit dieser Information ist es einfacher, auf dem Spielfeld einen Zugang zu den Bunkeranlagen zu lokalisieren.
5	15	Bunker B ist mit dem Hauptkanal unter dem Friedrichsring verbunden (siehe S. 53). In den Dienstprotokollen der Kanalreinigung gibt es genau in diesem Teil des Kanals eine Lücke; unter dem Friedrichsring sind offenbar noch weniger Reinigungstrupps unterwegs als im Rest der Kanalisation (die AGC sorgt dafür, damit die von ihr angelegte Verbindung zwischen Bunker B und Labortrakt A ungestört bleibt).

Die Sicherheitsvorkehrungen beim Stadtkrieg: Eine Probe auf Stadtkrieg (oder Sicherheitstaktiken) + Logik oder eine passende Connection liefern folgende Infos:

Connection	Datensuche	Ergebnisse
1	3	Die ungefähre Stärke der DSKI-Patrouillen (siehe S. 175) und der Hinweis auf die fliegenden Kameradrohnen.
2	6	Die magische Überwachung durch die Psi-Aid-Magier (S. 175) sowie die Tatsache, dass das Spielfeld durch eine ECM-Glocke abgeschirmt wird, um Funksignale zu stören. Das Wissen, dass die Sicherheitsvorkehrungen unterirdisch schwächer sind als an der Oberfläche.
3	9	Existenz und ungefähre Position der Bewegungsmelder, Sicherheitskameras und Luftraumüberwachungsdrohnen an der Spielfeldgrenze.

Kriegsberichte

Falls die Runner nicht von selbst darauf kommen, weist Buffalo sie darauf hin, dass es äußerst nützlich für sie wäre, die Übertragung des StadtkriegsMatches zu verfolgen, das während des Runs über ihren Köpfen toben wird. Wenn es die Gruppe schafft, trotz der ECM-Abschirmung des Spielgeländes eine Möglichkeit auszuknobeln und umzusetzen, ist das wunderbar, wichtig ist aber vor allem, dass die Run-

ner grundsätzlich Interesse an den Übertragungen haben. Für den Fall, dass es ihnen nicht gelingt, die Berichterstattung von außen empfangen zu können, gibt es innerhalb der Anlage mit der Trideoanlage in Laborkomplex A eine Stelle, an der dies ohne besondere technische Kenntnisse möglich ist.

Honorieren Sie kreative Ideen der Gruppe bei der Lösung dieses Problems. Mögliche Varianten sind:

- Die DSKL-Innenkommunikation abhören. Der am schwächsten gesicherte Teil des geschlossenen DSKL-Netzes innerhalb des Spielgebiets (siehe DSKL-Netzwerk auf S. 176) ist der Nexus-Cluster für Innenkommunikation. Hier wird das Spielgeschehen zwar ohne Videofeed übertragen, aber die für die Runner interessanten Informationen sind verfügbar. Alternativ können die Runner das Kommlink eines DSKL-Offiziellen an sich bringen.
- Ein VIP sein. Es kommt manchmal vor, dass VIP-Fans oder Sponsoren einen exklusiven Auszug auf das Spielfeld machen dürfen (natürlich fernab der Action und in ständiger Begleitung). Daher gewährt der Media-Nexus des DSKL-Netzes jedem Inhaber eines Premium-Zugangs zum DeMeKo-Sportkino auch innerhalb der abgesicherten Zone Zugang zur Spielberichterstattung (Premium-Kunden, die sich innerhalb der Zone befinden, können eigentlich nur eingeladene VIPs sein). Einen solchen Zugang könnten die Runner bei der Räumung des Spielgeländes als Bestechung erhalten haben (siehe S. 47). Alternativ kann man einen Premium-Zugang legal erwerben (150 Euro, Dreimonatsabo, hinterlässt eine SIN-Spur), ihn von einem Hackerkontakt fälschen lassen (200 Euro) oder den Media-Nexus hacken (Werte auf Seite 176).
- Ein Kabel legen. Wenn die Gruppe einen Empfänger außerhalb des Störsender-Gürtels platziert, kann sie von diesem ins am Glasfaserkabel in die Zone hinein verlegen. Dies klappt auch wunderbar, wenn man durch die Kanalisation einsteigt, hat aber den Nachteil, dass man eine Spur hinter sich her zieht. Neugierige Ghule können sich am Kabel entlang in die Forschungsanlage tasten, und falls die Aktivität der Gruppe die Aufmerksamkeit einer anderen Partei (siehe *Bewegliche Ziele* ab S. 66) auf sie lenken, fällt das Kabel rasch auf. Der Vorteil dieser Methode ist, dass sie den Runnern auch Kommunikation nach außen ermöglicht.
- Ein DeMeKo-Kabel anzapfen. Da der Media-Nexus physisch außerhalb des abgesicherten Spielgebiets liegt, verwendet die DeMeKo in der Zone Relaisstationen, von denen aus Kabel nach draußen führen. Diese Kabelstränge verlaufen aus Kostengründen oberirdisch, sodass man sich mit einem optischen Anzapfer (s. *Vernetzt*, S. 214) in die Übertragung einklinken kann. Diese Methode hat den Nachteil, dass man sich zum Anbringen des Anzapfers kurz auf das Spielgelände begeben muss, aber den Vorteil, dass man keine besonderen technischen Kenntnisse braucht. Hier könnte auch ein Runner mit einer Mikrowanze (*Vernetzt*, S. 213) glücken.

Ausrüstung

Je nachdem, wie viel die Gruppe bei der Beinarbeit herausgefunden hat, werden die Runner möglicherweise alle möglichen Ausrüstungswünsche äußern wollen. Sinnvoll wären neben Hilfsmitteln zur Orientierung und Beleuchtung vor allem Dinge, die helfen, in eine unterirdische Anlage einzudringen – also eine Palette vom Nachschlüsselssatz über Stemmeisen bis hin zu gerichteten Sprengladungen. Leider hat das Team nicht viel Zeit, um sich gründlich auszurüsten. Als grobe Vorgaben können Sie von Folgendem ausgehen:

- Normales Werkzeug, das man in einem Laden legal kaufen kann (Vorschlaghammer, Stemmeisen), lässt sich innerhalb von 20-30 Minuten aufreiben.
- Alles, wozu man einen Schieber einschalten muss, dauert länger. Veranschlagen Sie mindestens eine Stunde, wenn die Gruppe über einen guten Kontakt in der Nähe

verfügt. Ausrüstung von weiter entfernten Orten abzuholen verbietet sich von selbst. Mössen die Runner aus Zeitmangel auf einen ihnen unheimlich bekannten Offenbacher Schieber zurückgreifen, den ihnen Buffalo nennen kann, verlangt dieser verdoppelte Preise – zuzüglich allen normalen Regeln zur Verfügbarkeit.

- Gewisse Dinge, die Sie der Gruppe zur Verfügung stellen möchten, kann Buffalo besorgen. Dies sollte sich aber auf einzelne Gegenstände (z.B. einen optischen Anzapfer) beschränken. Der Stadtkriegsbegeisterte Ork hat übrigens natürlich auch einen Premium-Zugang zum Sportkanal, ihm den jedoch während eines Spiels seiner Heimmannschaft aus den Rippen zu leihen, braucht einiges an Überzeugungskraft.

HINEIN INS VERGNÜGEN!

Die Anreise in die Nähe des Spielgebiets dauert ungefähr eine Dreiviertelstunde – länger, wenn die Gruppe im Zuge der Vorbereitungen Offenbach verlassen hat, kürzer, wenn sie über einen draußängeristeten und fähigen Fahrer verfügt (Minimum 25 Minuten). Je näher man dem Kriegsgebiet kommt, desto stärker wird der Verkehr, denn zahlreiche Schlachthauswunder pilgern in die Nähe der abgesperrten Zone.

An mehreren Plätzen im Umfeld wurden Großbildschirme aufgestellt, die von einer ständig wachsenden Fangemeinde belagert werden. Schlechtes Bier, fragwürdige Hotdogs aus „naturähnlichen Materialien“, AR-Sticker mit Teamlogos und Schals in den Mannschaftsfarben sind an jeder Ecke zu überzogenen Preisen erhältlich. Gruppen von Stadtkriegs-Enthusiasten haben kleine Wagenburgen errichtet und versorgen sich aus Kühlboxen, Kofferraumen und improvisierten Grillherden. Diese Public-Viewing-Zonen stellen ein immenses Ärgernis dar, wenn man es eilig hat, da an ein schnelles Durchqueren nicht zu denken ist. Sie bieten aber auch mehr als genug Gelegenheiten, im Schutz der Menge umzuzumachen und dabei recht nahe an die Absperrenungen zu kommen: Da die Fans hoffen, durch lautstarken Jubel ihr Team jenseits der Barikaden zu Höchstleistungen anzuspornen, legen die begehrtesten Versammlungsorte so dicht an der Grenze zum Spielfeld, wie es möglich ist, ohne vom Sternschutz oder der DSKL beschossen zu werden.

Wie den Runnern klar sein dürfte, ist nicht daran zu denken, einfach auf das Spielgelände zu spazieren. Alle Zufahrtstraßen wurden mit zwei Reihen von Zäunen und Toren, deren Überwachung von Einheiten des Sternschutzes übernommen wird, abgesiegt. Das eigentliche Spielfeld ist von einem Sicherheitsgürtel aus DSKL-Posten, Drohnen und Sensoren umgeben. Parallel zu dieser physischen Abschirmung sichern zwei Magier von Psi-Aid den Astralraum über dem Gelände, die ab einer Stunde vor Spielbeginn zusätzlich durch vier Elementare (zwei Luftgeister, ein Feuergeist, ein Erdgeist, jeweils Kraftstufe 5) verstärkt werden.

DURCH DIE BARRIKADE

Ein Team, das es dennoch oberirdisch versuchen möchte, sollte sich etwas einfallen lassen – am vielversprechendsten dürfte ein Bluff sein, bei dem sich die Runner als DSKL- oder DeMeKo-Angehörige ausgeben, um quasi offiziell auf das Gelände gekassiert zu werden. Dabei ist eine gute und überzeugend vorgelegte Geschichte nötig (Überreden + Charisma (3); berücksichtigen Sie soziale Modifikatoren (SR4, S. 158)). Die Wachen an den Kontrollpunkten, die an jeder Straßeneinkreuzung um das Spielgelände eingerichtet wurden, sind in jedem Fall *vornherein beauftragt* (-2, eigentlich sollte niemand



ohne Anweisung von höherer Stelle auf das Spielfeld gelassen werden). Wenn sich die Runner keine Oudits und Ausrüstung beschafft haben, die ihre Geschichte stützen, kommt der Modifikator für *falsche Kleidung* (-2) hinzu.

Eine zusätzliche Möglichkeit können Runner nutzen, die über sehr gute Beziehungen zur DSKL und/oder zur DeMeKo verfügen. Mit entsprechenden Kontakten lässt sich möglicherweise ein einfacher Weg auf das Spielgelände arrangieren. Wenn die Gruppe über wirklich gute Verbindungen verfügt, können sie schon in diesem Stadium mit dem DeMeKo-Team (siehe Kapitel *Bewegliche Ziele* auf S. 66) in Verbindung kommen und die Medienleute von vornherein als Verbündete auf ihrer Seite haben.

Die Alternative beim oberirdischen Eindringen, ein heimliches Hineinschleichen, ist eine ziemlich fordernde Aufgabe – immerhin gilt es, am helllichten Tag in ein gut abgesichertes und mit moderner Technik überwacht Gelände einzudringen. Gehen Sie davon aus, dass die Runner mindestens eine Patrouille ausschalten oder umgehen müssen (Werte für DSKL-Wachen finden sich auf Seite 175), dazu kommt das Überwinden eines durch Bewegungsmelder (SR2, S. 304) und Überwachungskameras (SR4, S. 305) gesicherten Streifens. Nimmt die Gruppe diese Hürde, gilt es nur noch, den wachsamsten Sensoren einer rigide gesteuerten Cyberspace Design Dalmatian (SR2, S. 398) zu entkommen, denn der Luftraum über dem Kriegsgebiet wird durch drei dieser schwebenden Aufklärungsdrohnen überwacht. Danach sollten sich die Runner so schnell wie möglich in den Schutz eines Gebäudes hegeben, um auf dem Spielfeld zumindest vorerst in Sicherheit zu sein.

Wenn es das Team oberirdisch auf das Feld geschafft hat, bleibt nur noch das Problem, wie die Runner sich dem unbemerkt fortbewegen wollen. Wahrscheinlich werden sie früher oder später in die Kanalisation oder einen der Keller abtauchen, um den ständig wachsamsten Kameradrohnen zu entgehen – orientieren Sie sich in diesem Fall an den Angaben des entsprechenden Kapitels. Falls die Runner weiter auf dem Spielgelände agieren möchten, finden Sie die dazu notwendigen Informationen im Kapitel *Im Kriegsgebiet* (S. 53).

DURCH DIE KANALISATION

Wie jeder weiß, der sich bereits einmal mit den Sicherheitsmaßnahmen im Rahmen von Stadtkriegsspielen beschäftigt hat, wird ein Spielgelände in aller Regel unterirdisch weniger gut abgesichert als oberhalb der Erdoberfläche, denn was sich unter dem Asphalt, kümmern die Kameras – und damit die zahlenden Zuschauer – nicht. Die Kanaldeckel innerhalb des Spielfeldes werden allerdings zugeschweißt, um zu verhindern, dass jemand diesen besonders einfachen Weg auf das Spielgelände nimmt.

Falls sich unter den Runnern kein einschlägiger Experte findet, kann auch Buffalo als Stadtkrieg-Fan anmerken, dass ein unterirdisches Eindringen in das Spielgelände weitaus einfacher sein dürfte als die oberirdische Alternative. Dazu kommt, dass die Gruppe möglicherweise aus ihren Nachforschungen Hinweise darauf erlangt hat, dass in den Kellern der Suppenküche etwas faul sein könnte – ein weiterer Grund, der für den Weg durch die Kanalisation spricht.

Die gleichermaßen gute wie schlechte Nachricht in diesem Zusammenhang ist, dass sich die Kanalisation von Ofenbach in einem denkbar schlechten Erhaltungszustand befindet. Der Verfall fehlt die erforderlichen Mittel, da diese in höher priorisierte Gebiete umgeleitet wurden, und deshalb sind viele Kanäle verstopft, baufällig und zum Teil von unangenehmen Zeitgenossen wie Ghulen und Riesenratten bevollk.

Riesenratte

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID	ZM
2	5	5	1	5	5	2	3	2	6	3	10	1	10

Bewegung: 2/10

Fertigkeiten: Ausweichen 3, Infiltration 4, Klettern 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 2

Kräfte: Immunität (Toxine), Natürliche Waffe (Blss: Schaden 1K, PB 0, -1 Reichweite), Tierbeherrschung (gewöhnliche Ratten), Verschleierung (nur selbst)

Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht)

Ghul

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID	ZM
7	3	5	6	1	4	2	5	3	5	1	9	1	12

Bewegung: 10/25

Fertigkeiten: Askennen 2, Initiierung 1, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3

Kräfte: Bewusstsein, Dualwesen, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch), Natürliche Waffe (Klauen: Schaden 4K, PB 0)

Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht), Nahrungsbedarf (metamenschliches Fleisch), Reduzierte Sinne (blind)

Weitere Möglichkeiten, der Gruppe im Umergrund das Leben schwer zu machen, sind E-Ranen (Wildwechsel, S. 200) oder Chemieabfälle der AGC, die in manchen Kanälen ungeklärt fließen und deren Auswirkungen von leichten Verätzungen (Schaden 3K) bis hin zu schweren Vergiftungen (Toxin mit Vektor Kontakt, Geschwindigkeit 3 Kampfrunden, Durchdringung 0, Kraft 8, Wirkung Übelkeit, Körperlicher Schaden: s. SR2, S. 296) reichen können.

Die Runner sollten eine ausreichend weit vom Spielgelände entfernte Einstiegsstelle wählen, um Aufsehen zu vermeiden. Die Kanaldeckel sind schwer, aber nicht extra versperrt, und abseits des von der DSKL geräumten Gebietes gibt es keine besonderen Sicherheitsmaßnahmen, sodass der Einsieg höchstens für empfindliche Nasen ein Problem darstellt.

Die Kanäle folgen grob dem Verlauf der oberirdischen Straßen. In dem Viertel, in dem sich das Spielfeld befindet, liegen die Hauptkanäle und damit die einfachsten Wege zur Annäherung um den Friedensring (führt durch den Nordrand der Stadtkriegszone) und dem Odenwaldring (begrenzt das Spielfeld im Süden). Diese Kanäle sind vier bis fünf Meter breit und verfügen über Gehwege an den Seiten.

DAUMENSCHRAUBEN

Schon seit dem Morgen des Spielabends regnet es leicht. In der Kanalisation fällt den Runnern auf, dass der Wasserspiegel offenbar langsam, aber stetig steigt. Noch ist das kein Problem, aber falls der Regen stärker wird, füllen sich die schmalen Seitenkanäle rasch so stark mit Wasser, dass sie nahezu unpassierbar werden (Stärke-Proben mit von 1 bis auf 3 steigendem Mindestwurf, um nicht umgerissen und bis zur nächsten Kreuzung gespült zu werden). Nach nicht einmal 15 Minuten starken Regens werden auch die Gehwege der Hauptkanäle überspült, und die Strömung wird lebensgefährlich (Schwimmen + Stärke(3)-Probe, um nicht hilflos mitgerissen zu werden). Sie können den starken Regen schon während des ersten Eindringens einsetzen lassen oder ihn für später aufheben, um eine Verschärfung der Bewegungsbedingungen für die Runner zu erzeugen und den Zeitdruck zu erhöhen. Der Spielbericht #9 liefert die passende Vorankündigung.

Sie sind ohne Probleme passierbar, bieten aber nur wenige Versteckmöglichkeiten (von einem Abtauchen in der träge fließenden Brüche abgesehen). Die Nebenkanäle, die unter den kleineren Straßen verlaufen, sind schmaler und nur selten trockenen Fußes begehbar. Immer wieder türmen sich Unrat und angeschwemmter Müll zu knie- oder gar hüfthohen Barrieren, die aber wenigstens auch Deckung bieten.

Sicherheit unter Tage

Abgesehen von den Unannehmlichkeiten, die Gestank, Wetter und die örtliche Tierwelt für die Runner bereithalten, sind auch noch die Sicherheitsmaßnahmen der DSKL in der Kanalisation im Auge zu behalten. Menschliche Wachposten werden hier unten nicht eingesetzt, da die Erfahrung zeigt, dass die miserablen Zulagen den moralbedingten Mangel an Wachsamkeit nicht ausgleichen. Stattdessen setzt man auf billige und geruchsunempfindliche Drohnen des Typs Aztecknology Crawler (SR, S. 398), die mit Infrarotsensoren ausgestattet sind und in einem unregelmäßigen Muster durch die Kanäle unterhalb des Spielfeldes patrouillieren. Sie können Hindernisse einigermaßen gut überwinden, dennoch stellen die stärker verstopften Nebenkanäle ein Problem für die Drohnen dar und eignen sich daher gut als Versteck, um einen Crawler vorbeizichen zu lassen.

An den Punkten, an denen Kanäle die Spielfeldgrenzen überschreiten, wurden als zusätzliche Sicherheitsmaßnahme Infrarot-Lichtschranken montiert (in Knie- und Brusthöhe eines Menschen, um ständige Fehlalarme durch Ratten zu vermeiden). Wenn nicht ausdrücklich und mit geeigneter Ausrüstung nach ihnen gesucht wird, ist eine Wahrnehmung + Intuition(3)-Probe erforderlich, um die Lichtschranken rechtzeitig zu bemerken. Um sich an ihnen vorbeizudrücken,

ohne sie auszulösen, braucht es eine Akrobatik + Geschicklichkeit(2)-Probe. In den Hauptkanälen sind knapp hinter den Lichtschranken zusätzlich Selbstschussanlagen angebracht, die jedes Ziel, das die Schranke unterbricht, mit einem Pool von 6 Würfeln unter Feuer nehmen (Schaden 5K). Aus rechtlichen Gründen sind etwa 10 Meter vor diesen Sicherheitseinrichtungen neongelbe Schilder mit der Aufschrift „Achtung Spielfeld – Betreten verboten – Lebensgefahr!“ und dem Logo der DSKL an den Wänden befestigt, sodass die Runner eine gewisse Vorwarnung erhalten.

Sobald eine Drohne einen Eindringling meldet oder eine Lichtschranke ausgelöst wird, springt der Sicherheitsrigger der DSKL (siehe S. 177) in das System und versucht, die Lage in der Kanalisation mithilfe der Crawler-Drohnen zu beurteilen. Wenn er Hinweise auf ein unbefugtes Eindringen findet, alarmiert er zwei Sicherheitsteams, die innerhalb weniger Minuten an verschiedenen Stellen in die Kanäle absteigen und sich um den Sicherheitsvorfall kümmern (Werte für DSKL-Wachen finden sich auf S. 175).

Einstiege aus dem Untergrund

Für Runner, die sich über die Kanalisation nähern, gibt es zwei gute Möglichkeiten, in die unterirdische Forschungsanlage einzudringen. Die eine ist der Kanal unter der Schopenhauerstraße, der auf Höhe des Birkenheims nahe genug am Keller der Suppenküche vorbeiführt, sodass an dieser Stelle ein Durchbruch möglich ist. Um die Stelle zu finden, ist gutes Kartenmaterial (aus der Vorbereitung des Einstiegs, siehe S. 39) oder eine Navigation + Intuition(2)-Probe erforderlich. Die Wand besteht aus alten Ziegeln (Panzerungsstufe 12, Strukturstufe 11). Durch den Durchbruch gelangt man in das Notschlafquartier des Birkenheims (siehe S. 55).



Von Kanälen und Kellern

Die Keller der Gebäude in diesem Viertel liegen auf derselben Höhe wie die Kanalisation, sodass es an manchen Punkten einigermaßen leicht möglich ist, von einem Keller in den naheliegenden Kanal zu gelangen und umgekehrt. Wenn die Runner gezielt nach einer solchen Stelle suchen, würfeln sie einen W6 – bei 1-2 wird die Gruppe im Keller des Hauses, in dem sie sich befindet, fündig. Von der Kanalisation aus ist alle 25 Meter ein Wurf fällig: Bei 1 auf W6 gibt es in diesem Kanalstück einen passenden Durchgang.

Die Verbindungsstellen zwischen Unterkellern und Kanalisation sind mit alten Ziegeln vermauert (Panzerungsstufe 12, Strukturstufe 11) und lassen sich – passendes Werkzeug und die entsprechende Kraft vorausgesetzt – innerhalb weniger Minuten durchstoßen. Mit einer Sprengladung geht es wesentlich schneller, man läuft dann aber Gefahr, die Aufmerksamkeit eines oberirdischen Beobachters zu erregen (siehe dazu auch die Angaben auf S. 175).

Manche Kellieranlagen innerhalb des Spielgeländes wurden durch nachträglich hinzugefügte Tunnel mit der Forschungseinrichtung der AGC verbunden. Gehen Sie davon aus, dass mit Ausnahme der unterirdischen Notschlafstelle des Birkenheims keiner dieser Keller nahe genug an einem Kanal liegt, um direkt über die Kanalisation in den Forschungskomplex einsteigen zu können, es sei denn, Sie wollen Ihrer Gruppe eine besondere Abkürzung ermöglichen.

Die andere günstige Einstiegsstelle liegt unter dem Friedrichsring. Ein kurzes Stück östlich der Kreuzung Friedrichsring/Schopenhauerstraße kreuzt ein Verbindungsgang zwischen Labortrakt A und Bunker B den Hauptkanal. An gegenüberliegenden Punkten in der Kanalwand befinden sich Stahlschöne, die mit Magschlössern gesichert sind. Ein Betonsteg zwischen den Schotten ermöglicht das Überqueren der fließenden Abwässer. Auch eine Gruppe, die in der Bearbeitungsphase vor dem Run den Hmwels auf die Verbindung zwischen dem alten Bunker und der Kanalisation nicht entdeckt hat, kann mit einer einfachen Probe auf Wahrnehmung + Intuition zufällig auf die Schöne stoßen, wenn sie sich den Friedrichsring-Kanal entlangbewegt. Die Schlösser sind mit Kartenlesern ausgestattet und können auf die übliche Weise geknackt werden (Gerätestufe 3, siehe S. 306). Die ID-Karte von Dr. Petrova (S. 56) öffnet die Schlösser. Im Notfall lassen sich die Schotten natürlich auch gewaltsam öffnen (Panzerungsstufe 8, Strukturstufe 9).

IM KRIEGSGEBIET

Falls sich die Runner schon bei der ersten Annäherung oder im Verlauf der Mission auf das Spielfeld begeben, haben sie das Vergnügen, unter den Augen von Dutzenden Kameradrohnen zu agieren, die jede interessante Entwicklung – und unbefugte Eindringlinge – sind eine besonders interessante Entwicklung – an ein Millionenpublikum weitersenden. Daher ist hier äußerste Vorsicht geboten. Es gelten die folgenden Regeln:

- Im Freien (also auf Straßen, Plätzen oder Grünflächen) muss man eine Infiltration + Geschicklichkeit (Distanz 50 m)-Probe bestehen, um nicht entdeckt zu werden. Ganz kurze Bewegungen (über eine Straße zum gegenüberliegenden Hauseingang huschen) gewähren einen Bonus von +3. Wenn man sich eine Minute Zeit lässt, um in einer Deckung auf eine günstige Gelegenheit zu warten, erhält man einen weiteren Würfelpoolmodifikator von +2.

- Innerhalb von Gebäuden ist man sicher, solange sich dann weder DSKL-Offizielle noch Stadtkriegspieler aufhalten. Offizielle betreten Gebäude nur, wenn sie Meldungen über verdächtige Beobachtungen nachgehen wollen oder wenn sich das Spielgeschehen hinein verlagert. Will ein Runner einen Innenhof durchqueren, einen Balkon betreten oder sich aus einem Fenster lehnen, zählt das als kurze Bewegung im Freien (siehe oben).
- Auf den Dächern ist man zwar vor den meisten DSKL-Posten in Sicherheit, bietet aber dafür ein besonders interessantes Ziel für die fliegenden Kameradrohnen. Um ihrer Aufmerksamkeit zu entgehen, wird alle 10 Meter (oder pro Minute, wenn man sich nicht bewegt) eine Infiltration + Geschicklichkeit(3)-Probe fällig.
- Der Einsatz von Magie auf dem Spielfeld sollte wegen der patrouillierenden Psi-Aid-Magier und ihrer Elementargeister (siehe S. 175) sorgsam überlegt werden.

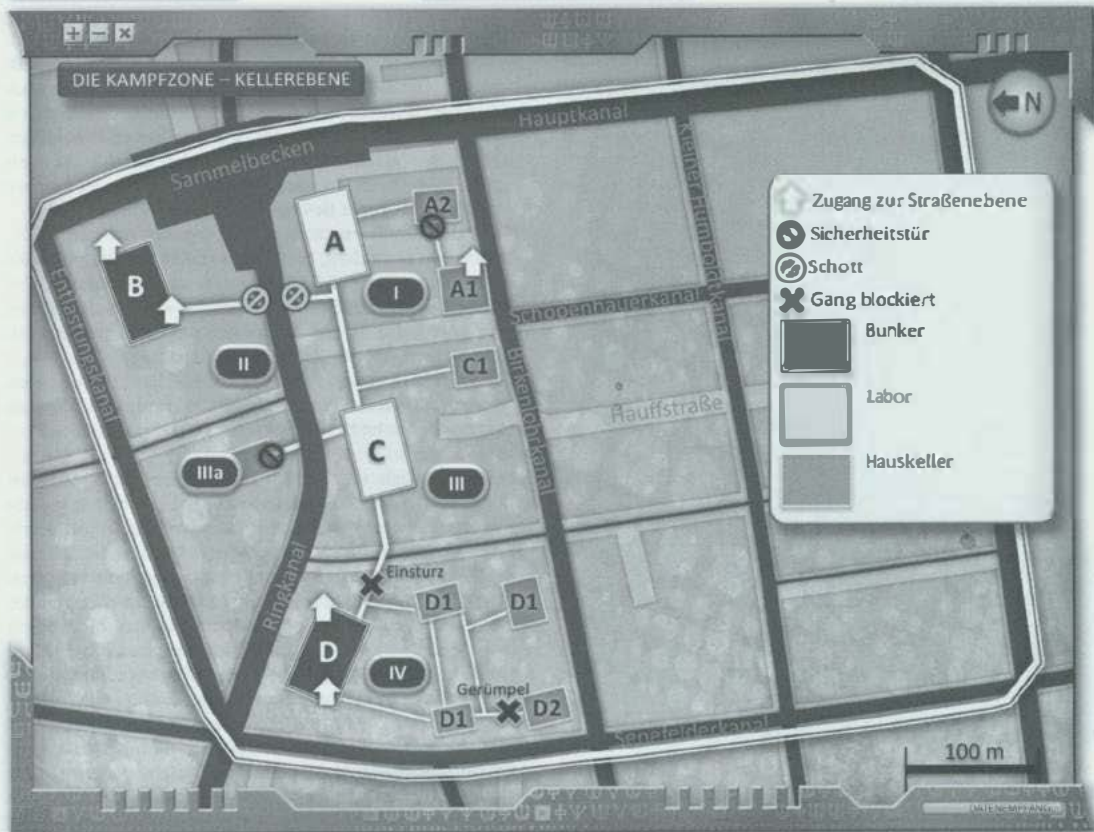
Grundsätzlich sollten sich die Runner auf dem Spielgelände immer nur an Stellen aufhalten, an denen gerade keine interessanten Spielzüge stattfinden, die die Aufmerksamkeit der Stadtkrieger, Kameras und DSKL-Offiziellen auf sich ziehen. Die Regeln in diesem Kapitel gehen davon aus, dass die Eindringlinge sich nicht mit dem Spielgeschehen fernhalten. Im Fokus der Aufmerksamkeit wird es deutlich schwieriger, unentdeckt zu bleiben: Solange sich die Gruppe in dem Block aufhält, in dem gerade der Stadtkrieg tobt, erhalten alle Infiltrations-Proben einen Würfelpoolmodifikator von -2. Dazu kommt die Gefahr, dass die Runner von einem der Spieler bemerkt werden, der dann – ganz nach Ihrer Entscheidung – entweder im Zweifel das Feuer eröffnet, einen Funkspruch an die DSKL-Offiziellen absetzt oder aber den Runner einfach zuwinkt und sich dann wieder um seine eigenen Angelegenheiten kümmert. Falls es die Gruppe schafft, noch vor dem Anpfiff auf das Gelände zu kommen, ist die Bewegung an der Oberfläche deutlich einfacher: Bis 14:30 Uhr (Beginn der Kamertestes) werden die Infiltrations-Proben mit einem Bonus von +3 abgelegt.

Die Liveübertragung des Spielgeschehens stellt für alle Aktivitäten in der Kriegszone natürlich eine deutliche Unterstützung dar. Wenn jemand in der Gruppe es geschafft hat, die Berichte zu empfangen, und seine Gefährten auf dem Laufenden hält, verschafft er ihnen dadurch einen Würfelpoolmodifikator von +1 auf alle Infiltrations-Proben. Für einen Runner, der sich die Übertragung selbst live anhört, steigt dieser Modifikator auf +2.

DAUMENSCHRAUBEN

Da Stadtkrieg ein äußerst rasantes Spiel ist, kann sich der Fokus des Geschehens von einem Moment auf den anderen verschieben, sodass sich die Runner plötzlich einem auf sie zu rasenden Stürmer gegenübersehen, der von drei Kameradrohnen umschwirrt wird. Eine Gruppe, die ständig ein Ohr auf die Berichterstattung zum Match hat, sollte aber zumindest 30 Sekunden Vorwarnzeit bekommen, bevor sich der Ball in ihren Block bewegt oder ein angreifendes Team an ihrem Versteck vorbeibraust.

Werden die Runner entdeckt, hängen die Konsequenzen in erster Linie davon ab, wer sie bemerkt und wie auffällig sie sich zu diesem Zeitpunkt gebärden. Die DSKL will in erster Linie Aufsehen vermeiden. Solange Eindringlinge also noch nicht von den Kameras erfasst und einem Millionenpublikum vorgestellt wurden, versucht man, unerwünsch-



te Besucher eher diskret (sprich: mit kleineren Teams von DSKL-Posten) einzufangen oder auszuschalten. Einer der diensthabenden Magier wird für die Verfolgung abkommandiert, der andere bleibt auf Abruf. Daneben läuft das Match wie gehabt weiter – die Mannschaften werden über Funk über die ungebeten Gäste informiert und aufgefordert, das Spielgeschehen in einen anderen Teil des Geländes zu verlegen, um für Ablenkung zu sorgen.

Wenn jedoch ohnehin schon offensichtlich ist, dass Eindringlinge auf dem Spielfeld sind, zieht man alle Register, um dem Publikum eine gute Show zu liefern und so von den offenbar mangelhaften Sicherheitsmaßnahmen abzulenken. Dazu gehört neben größeren Trupps mit schwerer Bewaffnung (bevorzugt mit Leuchtspur- und Explosivmunition, um den Showfaktor zu erhöhen) auch der Einsatz von bewaffneten Drohnen und beiden DSKL-Magiern. In einem derartigen Fall wird das Spiel unterbrochen, bis die Störung beseitigt ist.

Runner, die innerhalb der Kriegszone größeres Aufsehen erregen, haben somit ein ernsthaftes Problem. Wenn es ihnen nicht gelingt, komplett von der Bildfläche zu verschwinden (am besten durch Abtauchen in unterirdische Teile des Geländes), werden sie früher oder später eingekreist und entweder verhaftet (was bedeutet: erst entwaffnet, dann „in Notwehr“ zusammengeschlagen, dann dem Sternschutz übergeben) oder mit Waffengewalt neutralisiert. Ein Team, das sich an dieser Stelle zu ungeschickt anstellt, muss den Run wohl aufgeben (wenn es dazu noch in der Lage ist). Wenn die Runner in den Untergrund verschwinden, haben sie vorläufig Ruhe, da die DSKL lieber die Verfolgung als das Match abbricht. Ab sofort herrscht auf dem Spielfeld jedoch erhöhte Alarmbereitschaft, sodass alle weiteren Infiltrations-Proben einen Würfelpoolmodifikator von -2 erhalten. Außerdem besteht die Gefahr, dass Offizielle auf der Suche nach den Runnern auf die Andarta-Anlage stoßen (siehe *Bewegliche Ziele*, S. 66).

DIE ANDARTA-FORSCHUNGSANLAGE

Die Nähe zum Offenbacher Bahnhof verlieh dem Areal schon im vorigen Jahrhundert strategische Bedeutung. Deshalb wurden hier bereits während des Zweiten Weltkriegs zwei unterirdische Bunkeranlagen errichtet, die später mehrmals umgebaut wurden und verschiedenen Zwecken dienten. Dabei verband man bestehende Kellerräume durch Gänge mit den Bunkern, um sie als zusätzliche, abgesetzte Lager nutzen zu können.

In den 2040ern erwarb die AG Chemie während der Entstehung Großfrankfurts weite Teile des Stadtviertels, ebnete ein paar Blocks ein und errichtete billige Wohnanlagen für Arbeiter. Dabei nutzte man die Gelegenheit, unterirdische Laboranlagen für Experimente zu errichten, die einer gewissen Diskretion bedurften. Die alten Bunker wurden mit den Labors verbunden, da man so ohne große Ausschachtungsarbeiten zusätzliche Nutzfläche gewinnen konnte. Die 60er brachten herbe Rückschläge für den Chemiekonzern, die dazu führten, dass die Labors aufgegeben wurden und die Viertel an der Oberfläche mehr und mehr verwahrlosten, weil Schließungen und Einsparungen Offenbach hart trafen. Erst vor wenigen Jahren erinnerte man sich der alten Laboranlage und reaktivierte sie für das Projekt „Andarta“. So bekam das Projektteam mit relativ geringem Aufwand einen weitläufigen Forschungskomplex in unmittelbarer Nähe der Konzernzentrale – dass die Gegend an der Oberfläche inzwischen derart verelendet war, dass sie sich als Stadtkriegs-Areal qualifizierte, störte bis vor Kurzem niemanden, da dadurch der Nachschub an Versuchspersonen gesichert war.

Projekt Andarta

Das Projekt trägt den Namen einer keltischen Kriegsgöttin, was bereits auf sein Ziel hindeutet: die Schaffung von robusten, preiswerten und zuverlässigen Kampfmaschinen. Unter diesem Aspekt wird Andarta auch innerhalb der AGC vermarktet, um dem Management die nötigen Mittel zu entlocken. Die wissenschaftlichen Aspekte des Projektes decken jedoch ein breites Feld ab, wobei die Forschungen am Bruckner-Langer-Stamm des MMVV I den Großteil der Arbeit ausmachen.

MMVV I, die in der populärwissenschaftlichen Kultur bekannteste Abart des Menschlich-Metamenschlichen Vampirischen Virus, verwandelt die Infizierten in Vampire. Aufgrund seiner Erwachten Natur stellt das Virus Forscher in der ganzen Welt vor Rätsel, und alle Versuche, seine genaue Funktionsweise zu verstehen, endeten bislang in Sackgassen. Dies gilt umso mehr für den seltenen Bruckner-Langer-Stamm, der nur in einem von 10.000 Trägern des MMVV I gefunden wird und seine Opfer zu Nosferatu macht, einer besonders gefährlichen und unmenschlichen Art von Vampir. Das Team um den hermetischen Magier Dr. Joachim Treiber arbeitete jahrelang daran, den Stamm zu isolieren und zu erforschen, musste aber einen Rückschlag nach dem anderen einstecken. Ein Wendepunkt in ihrer Arbeit ergab sich, als die Forschungsgruppe vor eineinhalb Jahren das Interesse von Danka Velikova, einer Nosferatu aus Prag, erregte. Danka plante, Treiber eine Zeit lang gewähren zu lassen und sich dann seine Forschungsergebnisse unter den Nagel zu reißen, hatte allerdings nicht mit der Gerissenheit des Wissenschaftlers und den Ressourcen der AGC gerechnet: Es gelang den Forschern, die Vampirin in ihre Gewalt zu bringen und sie als lebendes – oder vielmehr untotes – Versuchskaninchen zu benutzen. Um Danka unter Kontrolle halten zu können, wurde der Forschungskomplex eigens um einen neu errichteten Hochsicherheitstrakt erweitert, in dem die Nosferatu seitdem gefangen gehalten wird.

Die Anwesenheit der Vampirin und damit die Möglichkeit, stets auf Zell- und Blutproben zurückgreifen zu können, versetzte Team Andarta in die Lage, seine Forschungen weitaus konzentrierter als zuvor durchzuführen. Dr. Treiber hatte von der vampirischen Fähigkeit gehört, aus dem eigenen Blut mittels gewisser Rituale eine magische Droge zu erzeugen, die den Empfänger zu einem willigen Sklaven macht und zugleich seine körperlichen Fähigkeiten erheblich steigert. Eines der Ziele von Andarta wurde es, diese „Renfield“ genannte Droge zu replizieren und in einer Form herzustellen, die gewisse unerwünschte Nebenwirkungen (vor allem das Risiko der MMVV-Übertragung sowie die psychische Abhängigkeit von dem Vampir, dessen Blut zur Herstellung verwendet wurde) nicht mehr aufweist.

Zu den bisher bedeutendsten Erfolgen von Dr. Treiber und seinen Leuten zählt die Züchtung eines Bruckner-Langer-Stammes, dessen Übertragbarkeit deutlich geringer ist als bei herkömmlichen MMVV-I-Varianten. Dieser sogenannte Treiber-Stamm des MMVV I befällt ebenso wie der bisher bekannte Bruckner-Langer-Stamm ausschließlich Menschen, weshalb als Versuchspersonen im Projekt Andarta nur Orks verwendet werden. An ihnen konnten die Wirkungen des synthetischen Renfield, für das sich innerhalb des Teams der Name „Ren2“ etabliert

hat, erprobt werden, ohne eine Ausbreitung von MMVV-I-Fällen befürchten zu müssen.

Nachdem die ersten Versuchsreihen mit Ren2 unter Laborbedingungen stattgefunden und zufriedenstellende Ergebnisse gezeigt hatten, wurde vor drei Monaten mit einem größer angelegten Feldversuch begonnen. Bisher hatte das Andarta-Team die „Freiwilligen“ für seine Experimente unter den besonders heruntergekommenen Kunden des Birkenheims ausgesucht, da niemand diese Leute vermisste, wenn sie für immer in den Kellern unterhalb der Suppenküche verschwanden. Nun aber weitete man die Experimente auf alle geeigneten Stammgäste des Birkenheims aus – also auf alle Orks im Alter zwischen 12 und 25 Jahren. Den Probanden wurden ein „kostenloses Impfprogramm“ und „medizinische Basisbetreuung“ versprochen, und man machte ihnen weis, dass die Mittel dafür aus einer Privatstiftung stammten. Ohne ihr Wissen injizierte man ihnen ab nun wöchentlich kleine Dosen Ren2. Alle zwei Wochen gab es „Routineuntersuchungen“, bei denen die Forscher die körperlichen Auswirkungen der Droge maßen, und dazu einmal im Monat „Beratung durch Sozialarbeiter“, bei denen nach psychischen Veränderungen Ausschau gehalten wurde. Über „Kleiderspenden“ konnten die Forscher ihre Versuchskaninchen bequem mit RFID-Tags markieren und so sicherstellen, dass ihnen niemand verloren ging, denn in dieser Serie wurden die Ren2-Empfänger in ihrem natürlichen Lebensraum belassen. Treiber und seine Leute wollten herausfinden, ob auch unter langfristigem Einfluss der Droge ein Minimum an sozialer Verträglichkeit erhalten bleibt. Das Risiko, dass ein Proband unter Ren2 Einfluss seine Verwandtschaft niedermetzelt, schien angesichts der Familienverhältnisse der Zielpersonen akzeptabel. Tatsächlich zeigten die ersten Wochen der Feldstudie durchaus ermutigende Ergebnisse. Die suchterzeugende Wirkung von Ren2 stellte sicher, dass praktisch alle Teilnehmer regelmäßig zur Suppenküche zurückkehrten, um sich unwissentlich die nächste Dosis abzuholen.

In letzter Zeit häuften sich allerdings besorgniserregende Beobachtungen: Die Versuchspersonen neigten nicht nur zu Gewaltausbrüchen und psychotischen Schüben (was im Rahmen der Studie durchaus einkalkuliert worden war), es schien auch bisweilen, als würde ein fremder Wille sie lenken. Die Forscher hatten Schwierigkeiten, die Sicherheit innerhalb des Komplexes zu gewährleisten, und befürchteten auch zunehmende Komplikationen mit den frei herumlaufenden Probanden. Der Tod von Dr. Petrova gab schließlich den Ausschlag: Dr. Treiber beschloss, dass weitere Arbeiten mit zu großem Risiko verbunden wären, zumal das Projekt Andarta ohnehin bereits eine Menge wertbarer Ergebnisse – vom eingeschränkt übertragbaren MMVV-Stamm über Zellkulturen von Infizierten in verschiedenen Stadien bis hin zu den ersten Entwicklungsphasen von Ren2 – vorweisen konnte. Er verfasste einen Abschlussbericht, legte ihn seinen Vorgesetzten vor und beantragte die Einstellung des Betriebs in der Anlage. Um alle Spuren zu verwischen, die die AGC mit den hier durchgeführten Experimenten in Verbindung bringen könnten, wurde entschieden, den Komplex permanent unbrauchbar zu machen und im selben Arbeitsgang auch alle Versuchspersonen zu beseitigen.

DER BIRKENKELLER

Der Haupteingang zur Forschungsanlage liegt im Keller des Birkenheims, der über das Treppnhaus der Suppenküche erreicht werden kann (siehe S. 45). Der relativ geräumige Keller dient größtenteils als Notschlafquartier für die obdachlosen „Kunden“ des Heims, weshalb mehr als die Hälfte der Grundfläche mit müßigen Schaumstoffmatratzen und Schlafsäcken bedeckt ist. Der Geruch zeigt deutlich, dass die sanitären Angewohnheiten der Stammkunden zu wünschen übrig lassen. Vor der Räumung des Spielgeländes ist

die Kellertür unverschlössen, allerdings halten sich hier tagsüber meist drei bis fünf Obdachlose auf, während nachts das Schanzen von etwa zwei Dutzend Bewohnern die stickige Luft erfüllt.

Nach der Evaluierung der Kriegszone ist das Gebäude verlassen. Das einfache Mageschloss (Stufe 1) an der Syntholz-Kellertür sollte kein großes Hindernis für ein Runner-Team darstellen. Die Kellertreppe endet direkt im großen Schlafbereich, an dessen rückwärtiger Wand eine Tür (Mageschloss Stufe 1) in einen Lagerraum führt. Hier werden Vor-

Astrale Sicherheit

Die Forschungsanlage wurde zum Schutz vor astraler Spionage nach außen mit Biofasern abgeschirmt. Durch die Weiträumigkeit des Komplexes ist die Abschirmung nicht lückenlos, erschwert aber ein astrales Erkunden der Anlage von außen deutlich. Gehen Sie davon aus, dass die Wände der vier Hauptbereiche (A-D) durch die Biofaser-Schicht als Astralbarrieren der Stufe 3 gelten. Der Haupteingang, das arkane Labor in Komplex C sowie Wände und Tür des Hochsicherheitstrakts sind stärker geschützt (Barriestufe 6). Von außen eine Lücke in der Abschirmung zu finden, ohne die Grundrisse der Anlage zu kennen, ist möglich, aber recht zeitintensiv, und erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Askennen + Intuition (12, 30 Minuten). Ein Ausfall des Notstromaggregats schwächt die astralen Barrieren, da die Biofasern abzusterben beginnen (siehe *Den Stecker ziehen* auf Seite 6-4).

Innerhalb der Anlage wird die Sicherheit seit Beginn der Evakuierung vor allem durch eine Handvoll Wächter aufrechterhalten, die von Dr. Treiber und seinem Team beschworen wurden. Wenn sich Störungen im Astralraum wahrnehmen, benachrichtigen sie ihren Beschwörer. Das löst bei der AG Chemie Alarm aus. Bis man allerdings einen Eingreiftrupp in das Kriegsgebiet schicken kann, wird das Spiel vorbei sein. Allerdings werden zwei Lohnmagier des Konzerns ausgesandt, um astral nach dem Rechten zu sehen; verwenden Sie für diese die Werte des Konzernsicherheits-Anführers (SR4, S. 326). Ein weiteres Problem bei der astralen Erforschung stellen diejenigen Ren2-Probanden dar, in denen das vampirische Virus mutierte, denn sie gelten als duale Wesen und greifen Ziele im Astralraum mit derselben Wut an wie solche in der physischen Welt (Werte auf S. 67).

räte (vor allem billiges Nahrungskonzentrat), Decken und alte Kleider aufbewahrt. Ein Gang in der Ostwand führt an einigen vergitterten Kellerabteilen vorbei, die mit Gerümpel vollgestopft sind, und endet schließlich an einer Tür (Magschloss Stufe 1). Hinter der ein kleiner Heizungsraum liegt. Alle Türen im Keller verfügen über Panzerungsstufe 2 und Strukturstufe 3.

Solange das Gelände nicht evakuiert wurde, wird der Heizungsraum durch eine gut verborgene Sicherheitskamera beobachtet, sodass Eindringlinge hier sehr schnell „zufällig“ von einem Mitarbeiter des Birkenhelms überrascht und hinauskomplimentiert werden. Nach der Räumung wird die Kamera nicht mehr überwacht, sodass die Runner ihn in aller Ruhe untersuchen können. Dabei stellt sich schnell heraus, dass die Ostwand des Heizraums falsch ist und sich mit etwas Herumprobieren zur Seite schieben lässt. Dahinter kommt eine moderne Sicherheitstür zum Vorschein, die mit einem besseren Magschloss (Stufe 5) und einem Kartenleser ausgestattet ist. Die ID-Karte von Dr. Petrova (siehe unten) öffnet sie, ansonsten muss das Schloss geknackt oder die Tür mit Gewalt aufgebrochen werden (Panzerungsstufe 8, Strukturstufe 9).

Bereits beim Eintreten bemerkt man, dass die Anlage nicht im Vollbetrieb ist: Zwar versorgt das Notstromaggregat die Magschlösser mit Strom, aber die bläuliche Notbeleuchtung lässt gerade einmal das Notwendigste erkennen

BLOCK I – VORHOF ZUR HÖLLE

Hinter der Sicherheitstür liegt der Keller eines Hauses in der Birkenlohrstraße, der von den Forschern als Vorräum genutzt wurde. An den Wänden stehen Spinde, in denen Schutzanzüge versaut waren (bis auf zweifelhaft beschädigte Anzüge; mit „Biohazard“-Warnsymbolen wurden allerdings alle mitgenommen, als die AGC die Anlage räumte). Alle Zugänge, die früher von oben hier hinunter führten, wurden sorgfältig abgedichtet und zugemauert, dafür verbindet ein neu angelegter, weiß gefliester Gang diesen Keller (A1) mit dem ersten Laborkomplex (A) der Forschungsstation.

Laborkomplex A

Dieser Teil der Forschungsstation ist über einen Gang erreichbar, der in der südöstlichen Ecke in den Komplex einmündet. Die No-Bleuchtung raucht die Räume in ein schwaches, blaues Licht, und es ist vollkommen still in diesem Bereich der Anlage. Er diente vornehmlich weniger wichtigen medizinischen Untersuchungen, sodass die Runner hier Räumlichkeiten vorfinden, die an Behandlungszimmer oder Operationsäle erinnern. Alle wertvollen Einrichtungsgegenstände wurden entfernt, genauso wie Medikamente und medizinische Instrumente. Spuren (Verpackungsmaterial von Betäubungsmitteln, Einwegspritzen etc.) lassen sich jedoch noch finden. Eine rasche Untersuchung von Komplex A dauert etwa 10 Minuten in Anspruch und erbringt die Erkenntnis, dass sich hier niemand aufhielt und zumindest auf den ersten Blick auch keine wertvollen Dinge herumliegen. Folgende Räumlichkeiten stechen schon bei der oberflächlichen Suche ins Auge:

- Im Zentrum des Komplexes erinnert ein Saal mit sterilen, weiß gekachelten Wänden an eine Leichenhalle. An einer Seite befindet sich eine Reihe von menschengroßen Kühlfächern mit Rollauszug, von denen zwei etwa einen halben Meter weit geöffnet sind. In der Mitte stehen zwei breite Metalltische mit Ablauftrinnen, und im Betonfußboden ist ein Abfluss eingebaut. In der Tat wurden hier Obduktionen an den im Zuge der Forschungsreihen verstorbenen Versuchspersonen vorgenommen. Es riecht noch immer unangenehm nach Desinfektionsmitteln, was darauf hinweist, dass der Komplex erst vor wenigen Tagen verlassen wurde.
- In einem der offen stehenden Kühlfächer des Obduktionsraums liegt die mit einem Kunststoffuch sorgfältig verhüllte Leiche einer 36-jährigen, hellhäutigen Elfe. Sie ist ungewöhnlicherweise vollständig bekleidet (Hose und Bluse unter einem blutbesudelten Laborkittel) und weist dank Kühlung noch keine Verwesungsspuren auf. Ihr Schädel wurde offenbar mit einem stumpfen Gegenstand eingeschlagen, darüber hinaus sind kleinere Verletzungen (Kratzer, Abschürfungen, Rissquerschwunden, die von einem Biss herrühren könnten) an Gesicht und Armen erkennbar. Es handelt sich um Dr. Maria Petrova, die am Montag in Komplex C von einer außer Kontrolle geratenen Ren2-Versuchsperson angegriffen und getötet wurde. Mari lagerte sie hier, obduzierte die Leiche aber nicht (die Todesursache war ohnehin klar). In der Tasche ihres Labormantels steckt immer noch ihre vergessene Zugangskarte (silbergrau mit dem grünen Schriftzug „Andarta – Stufe 2“), die die meisten Magschlösser der Anlage öffnet (bei der jeweiligen Tür vermerkt). Beim Räumen der Anlage nahm Dr. Treiber Petrovas Kommunikator mit, entschied aber aus Kostengründen, die allein stehende Tote einfach hierzulassen, um so gleich noch ein paar Spuren zu beseitigen. Dies ist auch der Grund,



Böse Minen zum guten Spiel

Ab hier ist der gesamte Bereich der Anlage zur Sprengung vorbereitet. Da gerade die alten Bunker durch herkömmlichen Sprengstoff praktisch nicht anzukratzen sind und außerdem sichergestellt werden soll, dass keine Spuren des Virus überleben, verwendete das AGC-Team in erster Linie eine große Anzahl von Aerosol-Brandsätzen. Diese setzen bei der Zündung einen feinen Nebel aus entflammenden und hochentzündlichen Stoffen frei, der Millisekunden nach seiner Verteilung zur Explosion gebracht wird. Dadurch verwandelt sich das Innere des Komplexes in eine extrem heiße Flammenhöhle, die alle Spuren (darunter vor allem die Versuchspersonen, aber auch alles andere, was vielleicht durch den Virus kontaminiert wurde) vernichtet. Zusätzlich wurden an strategisch günstigen Punkten auch herkömmliche Sprengladungen in Bohrlöcher in den Wänden eingelassen, um die Struktur der Anlage zu schwächen und die weniger robusten Räume zum Einsturz zu bringen. Die Sprengtechniker der AG Chemie haben saubere Arbeit geleistet – wenn die Zündung erfolgt, wird von der Forschungsanlage kaum etwas übrig bleiben.

Um den Runnern klarzumachen, in was für einer Situation sie sich befinden und dass der Schlussspiff des Stadtkrieg-Matches ihr Ende besiegelt, falls sie sich zu diesem Zeitpunkt noch innerhalb des Komplexes befinden, sind zwei Informationen nötig: einerseits das Entdecken der mit Funkzündern ausgestatteten Sprengsätze, andererseits die Erkenntnis, dass jemand versucht, von außen ein Funksignal in die Stadtkrieg-Zone zu senden und bisher nur an den ECM-Systemen der DSKL scheitert – die aber mit Spielende abgeschaltet werden.

Die Sprengladungen können ab diesem Raum in jedem Teil der Anlage entdeckt werden, wenn man sich gründlich genug umsieht. In den Kellerräumen ist es etwas schwieriger (Wahrnehmung + Intuition (3)), da hier nur wenige Ladungen nötig sind, um einen völligen Einsturz zu bewirken. In den Laborkomplexen und den Bunkern hingegen sind die Brandsätze aufgrund ihrer großen Anzahl kaum zu übersehen. Für eine zufällige Entdeckung, falls die Runner die Räume nicht untersuchen, die die Mindestwürfe um 2 erhöht. Ein Sprengmeister innerhalb der Gruppe erkennt mit einer Probe auf Sprengstoffe + Logik leicht den Funkzünder; zumindest zwei Erfolge erlauben die Identifizierung der Brand- bzw. Sprengsätze sowie das Erkennen der an den Brandsätzen angebrachten Anti-Demontag Vorrichtungen (Stufe 2), die die einzelnen Ladungen vorzeitig auslösen, wenn man sie bewegt. Von den Sprengladungen verfügt nur die Hälfte (1-3 auf W6) über solche Sicherungen, die die AGC-Sprengmeister für den Fall anbrachten, dass einzelne Ren2-Probanden sich befreien und an den Ladungen herumspielen.

Der Hinweis auf die versuchte Funkzündung durch das AGC-Team und das Zeitlimit zum Spielende ist im *Spielbericht #5* enthalten. Entscheiden Sie, wann diese Information dramatisch gut passt – bei einer aufmerksamen Gruppe mag es reichen, diesen Kommentar schon vor dem Betreten der Anlage auszugeben, damit sich die Spieler beim Finden der Funkzünder daran erinnern. Alternativ können Sie die Runner nach Entdeckung der Sprengsätze zunächst im Ungewissen lassen und ihnen

erst, wenn sie schon tiefer in die Anlage vorgedrungen sind (und damit auch schon ein guter Teil des Matches vorüber ist), klarmachen, wie wenig Zeit sie noch haben. Die „dramaturgische“ Variante (die aber ein wenig aufgesetzt wirken könnte) wäre es, den Kommentar zufällig in dem Moment zu senden, in dem die Runner die Sprengsätze entdeckt haben und sich gerade fragen, wodurch sie wohl gezündet werden.

Die Lage entschärfen

Falls sich ein Gruppenmitglied gut mit Sprengstoffen auskennt, könnte die Idee aufkommen, die Bomben „einfach“ zu entschärfen, um so den Zeitdruck aus der Mission zu nehmen. Die Idee ist grundsätzlich gut, stößt aber in der Praxis auf ein Problem: In der Anlage sind über hundert Brand- und Sprengsätze angebracht worden, die sich zum Teil in halbmeter tiefen Bohrlöchern in Betonwänden verbergen und zum Großteil gegen unbefugte Manipulation gesichert wurden. Immerhin hat hier ein Team von Sprengmeistern einen ganzen Tag lang sorgfältig und gründlich gearbeitet – an ein Entfernen der Ladungen innerhalb der wenigen Stunden, die den Runnern im besten Fall bleiben, ist nicht zu denken. Es ist jedoch machbar, einen kleinen Bereich von Sprengsätzen zu befreien und sich so einen Rückzugsort für den Notfall zu schaffen: Eine einzelne Ladung abzubauen erfordert eine Sprengstoffe + Logik(4)-Probe, um die Anti-Demontag-Vorrichtung zu umgehen. Wenn man sich genug Zeit lässt, kann dies als Ausgedehnte Probe abgelegt werden, um die Erfolge anzusammeln (Intervall 3 Minuten). In einem Keller befinden sich drei bis fünf Ladungen, in jedem der größeren Komplexe etwa 20 bis 25, im Hochsicherheitstrakt 16. Eine einzelne Sprengladung hat einen Schadenscode von 6K (Schrapnellwirkung durch Wandsplitter, der Schadenscode sinkt pro Meter um 1), ein Brandsatz einen Schadenscode von 12K (PB – Hälfte) im Umkreis von 8 Metern (wegen der Aerosol-Wirkung). Und natürlich könnten durch eine Explosion auch die benachbarten Ladungen gezündet werden...

Einzelne Sprengladungen können von den Runnern durchaus kreativ genutzt werden – wie oben angedeutet, ist die Hälfte von ihnen nicht gegen Manipulation gesichert und lässt sich entschärfen, indem man einfach den Zünder herauszieht. Danach spricht nichts dagegen, die Ladung selbst zu verwenden, indem man eine eigene Zündvorrichtung anbringt oder mit Sprengstoffe + Logik (2) den vorhandenen Funkzünder auf ein neues Signal umstellt. Der Einfachheit halber können Sie davon ausgehen, dass eine der Sprengladungen eine beliebige normale Wand, ein Schott oder eine Tür (Panzerungs- und Strukturstufe je höchstens 8) ausreichend demoliert, sodass ein Runner durch die entstandene Öffnung kriechen kann; für die stabileren Sicherheitstüren sollte man zwei bis drei Ladungen zusammenschlagen. Wenn die Gruppe den Spielkommentar verfolgt und einen Moment abwartet (1W6 Minuten), in dem im Kriegsgebiet gerade die Hölle los ist, bleibt die Sprengung unbemerkt, ansonsten werden die DSKL-Offiziellen aufmerksam und beginnen, sich in der Gegend umzusehen.

warum die „belegten“ Kühlflächer offen sind. So können die Aerosol-Bomben an den Leichen ihre volle Wirkung entfalten

- Im benachbarten, ebenfalls offen stehenden Kühlfläch liegt Petrovas Mörder: die nackte Leiche eines 17-jährigen männlichen Orks von kräftiger Statur. Seine Hände und sein Mund sind mit verkrustetem Blut bedeckt, er hat mehrere Schusswunden. Dazu kommen die unübersehbaren Spuren einer Autopsie. Brustkorb und Schädel wurden geöffnet, Hirn und innere Organe fehlen. Nach dem Angriff an Dr. Petrova sezierte man die Versuchsperson in der Hoffnung, ei-

nen Hinweis auf die Ursache seiner Raserei zu finden, allerdings ohne Erfolg.

- Im Südwesten des Komplexes befinden sich drei Räume, die als Büros genutzt wurden. Schreibtische, Stühle und leere Schränke sind noch vorhanden, aber natürlich wurden alle Datenträger und Aufzeichnungen entfernt. Im mittleren der drei Räume steht die Hardware des Verwaltungsknotens der Anlage.
- Ein Evakuierungsplan an der Wand eines Büroraums erlaubt es den Runnern, den ungelährten Aufbau der Andarta-Anlage nachzuvollziehen: Zeichnen Sie die vier Hauptbereiche A-D auf dem Plan der Gruppe ein.

KEINE PANIK

Falls die Gruppe sich bisher nicht für die Stadtkrieg-Berichterstattung interessiert hat oder es den Runnern nicht gelang, die Liveübertragung innerhalb der Zone zu empfangen, können Sie an dieser Stelle eingreifen: Ein kleiner Aufenthaltsraum nahe dem Verwaltungstrakt ist mit einer billigen Trideo-Anlage ausgestattet, die man beim Räumen der Anlage einfach stehen ließ. Wider Erwarten funktioniert sie und hat guten Empfang, denn sie ist mit einem oberirdischen Relais verbunden, das sich innerhalb der ECM-Kuppel befindet. Da Dr. Treiber seinem Team einen Premium-Zugang zum Sportkanal spendiert hat, um die Moral der Truppe zu heben, erhält das Relais quasi unabsichtlich Zugriff auf den Medien-Nexus der DSKL (siehe *Ein VIP sein* auf Seite 50). Die Runner können sie also dazu nutzen, den Sportkanal einzuschalten und die Spielberichte zu verfolgen. Bis auf den Spielbericht lassen sich wegen der ECM-Abschirmung keine Kanäle empfangen.

Eine gründliche Durchsuchung von Komplex A dauert 30 Minuten und stellt sich als Zeitverschwendung heraus; Das einzige, was sich hier finden lässt, sind ein paar Ausdrucke in einem Papierkorb des Verwaltungstraktes, aus denen man die Namen einiger Andarta-Projektmitarbeiter ableiten kann. Immerhin findet man so auch heraus, dass Dr. Treiber einen Hang zur Kontrolle seiner Projektmitarbeiter hatte und sich regelmäßige Auswertungen über die Überstundenleistung der einzelnen Arbeitsgruppen machen ließ.

An der Westseite von Laborkomplex A führt ein langer, gerader Gang weiter ins Zentrum der Anlage. Seine Wände bestehen aus raum Beton. Eine Abzweigung rechter Hand endet nach 30 Metern an einem Stahlstott (Panzerungsstufe 8, Strukturstufe 9), das mit einem Magschloss (Stufe 3) mit Kartenleser gesichert ist und in den Kanal unter dem Friedrichsring führt (siehe Seite 53).

BLOCK II – VERLASSENE HALLEN

Der langgestreckte Block zwischen der Gabelsbergerstraße und dem Friedrichsring ist an der Oberfläche nur dünn bebaut, weshalb es hier auch keine Kelleranlagen gibt, die mit der Forschungseinrichtung oder der Kanalisation in Verbindung stehen. Der Hauptkanal unter dem Friedrichsring trennt diesen Bereich vom Rest der Anlage ab.

Da sich am Anfang des Stadtkriegs Spielfelds die T3-Zone von Anarchie Wien in diesem Block (um genau zu sein: ungefähr über der südwestlichen Ecke von Bunker B) befindet, sind hier an der Oberfläche die Kameradrohnen besonders aktiv, was zusammen mit der geringen Gebäudedichte ein überordentliches Manövrieren der Runner fast unmöglich macht. Das ändert sich erst, wenn die Mannschaft ihre T3-Zone verlässt – ein Zeitpunkt, den Sie mit dem *Spielbericht* #9 steuern können.

Da der Hochsicherheitstrakt (H1a) der Andarta-Anlage ausschließlich über den Gang an der Nordseite von Komplex C betreten werden kann, wird er nicht in diesem Kapitel, sondern ab Seite 63 beschrieben.

Bunker B

Dieser Bunker aus dem vorigen Jahrhundert ist über einen alten Gang mit betonierten Wänden erreichbar, der im Friedrichskanal beginnt. Rostige Wegweiser aus dem vorigen Jahrhundert teilen dem Besucher mit, dass er sich dem „Luftschutzbereich b5“ nähert. Die Stelle, an der der Gang

Erkenntnisse in der Matrix

Der Verwaltungsknoten ist mit dem wissenschaftlichen Knoten in Komplex C über Glasfaserkabel verbunden und stellt ein recht gutes „Einfallstor“ für einen Hacker dar, da er eher schwach abgesichert ist (Firewall 4, Prozessor 3, Signal 2, System 3).

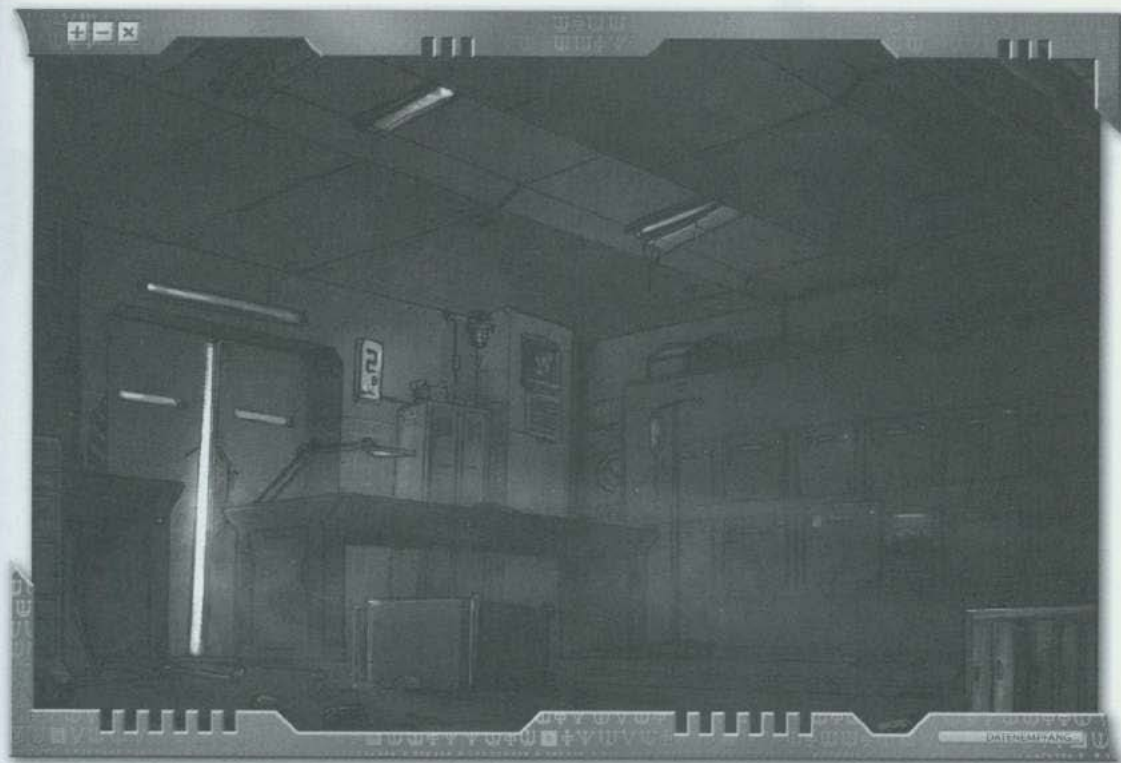
Im Gegensatz zum wissenschaftlichen Knoten wurden hier die Daten nur halbherzig gelöscht, da sich das Verwaltungspersonal selbst darum kümmerte und keine Werkzeuge zur sicheren Datenvernichtung einsetzte. Mit einer Computer + Editieren(2)-Probe lassen sich die Daten wiederherstellen und liefern die folgenden Informationen:

- Namen, Adressen und Fotos aller Projektmitarbeiter, darunter auch des Projektleiters Dr. Joachim Treiber (kann an Mitbewerber der AG Chemie verkauft werden oder als Grundlage für einen Folgerun dienen). Mit diesen Informationen ist auch Dr. Petrova identifizierbar, ihre Personalakte wurde am Montag dieser Woche geschlossen. Als Grund ist die „unvorhergesehene Beendigung des Dienstverhältnisses mit sofortiger Wirkung“ eingetragen.
- Eine Vielzahl von Verwaltungsaktivitäten wie Urlaubs-genehmigungen, Überstundenverrechnungen und dergleichen zeigt, dass hier bereits seit drei Jahren intensiv gearbeitet wurde. Vor wenigen Tagen, genauer gesagt am Dienstag dieser Woche, endete offenbar der normale Betrieb. An diesem Tag wurden sämtliche Abrechnungen erledigt und die internen Konten geschlossen. Alle wichtigen Inventarposten (medizinisches Gerät und Laboreinrichtungen) wurden auf andere Kostenstellen übertragen, der Rest abgeschrieben. Für alles, was sich noch in der Anlage befindet, wurde der Wert in der Buchhaltung auf null gesetzt.

in den Friedrichskanal mündet, ist durch ein Stahlstott (Panzerungsstufe 6, Strukturstufe 7) verschlossen. Das Magschloss (Stufe 3) mit Kartenleser kann (abgesehen von elektronischen Kenntnissen oder roher Gewalt) mit der Karte von Dr. Petrova (S. 56) geöffnet werden. Auf der gegenüberliegenden Seite des Kanals verschließt ein weiteres Schloss den Gang zum Laborkomplex A: ein schmaler Betonsteg erlaubt zwischen den Stöten die trockene Überquerung des Hauptkanals.

Unmittelbar neben der Stelle, an der der Gang mündet, befindet sich einer der ursprünglichen Aufgänge an die Oberfläche. Die alte, zum Teil mit Schutt bedeckte Beton-treppe nach oben endet an einer rostigen, zugeschweißten Eisenluke (Panzerungsstufe 8, Strukturstufe 9), hinter der eine verlassene Lagerhalle liegt. In der nordöstlichen Ecke des Bunkers führt ein ähnlicher Aufgang, ebenfalls mit einer zugeschweißten Luke verschlossen, unmittelbar ins Freie.

Auch der Bunker wird durch schwache, bläuliche Notbeleuchtung erhellt. Da er nicht versiegelt wurde und seine Luftschicht an der Oberfläche relativ frei zugänglich sind, hört man hier die lauten Vorkommnisse auf dem Spielfeld wie aus weiter Ferne – untermalt von den Schlachtgesängen der Anhänger von Anarchie Wien, die sich an dieser Seite nahe der Kriegszone zusammengerottet haben. Bunker B war für die Aufenthaltsräume und befehlsmäßigen Unterkünfte der Projektmitarbeiter vorgesehen. Daher wurde er vollkommen entkernt und renoviert, als das Projekt Andarta hier einzog. Die Zwischenwände bestehen aus schallisolierten Verbundplatten und sind in freundlich-langlebigen Farben gestrichen. Neben mehreren größeren Sozialräumen



wurden fünf kleine „Ruhezimmer“, eine bescheiden ausgestattete Küche sowie spartanische Sanitärräume eingerichtet. Die billigen Kunststoffmöbel wurden nicht abgebaut, als die Anlage aufgegeben wurde. Die Getränkeautomaten stehen zwar ebenfalls noch, sind aber nicht an die Notstromversorgung angeschlossen. Bis auf ein paar Poster an den Wänden haben die Andarta-Mitarbeiter alle persönlichen Besitztümer mitgenommen.

Eine oberflächliche Untersuchung von Bunker B dauert etwa 15 Minuten, während derer die Genieschkulisse des Smidkneg-Spiels den Runnern den einen oder anderen Fehltrick beschreiben könnte. Sie bringt die folgenden Ergebnisse:

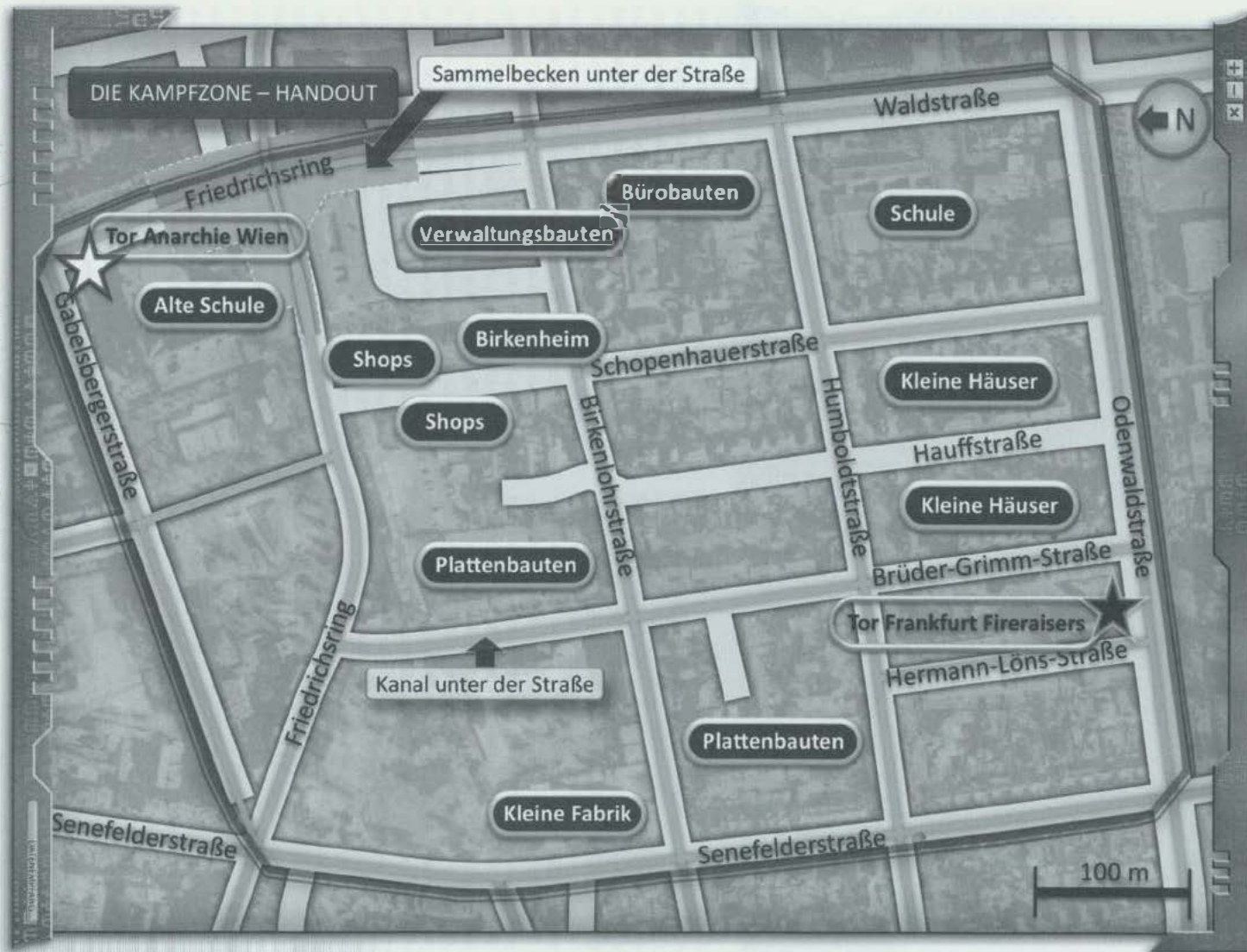
- Eines der Ruhezimmer wurde weniger gründlich ausgeräumt als die anderen. Auf dem Tisch steht eine Kaffeetasche mit dem Logo der Berliner Verwaltungs-AG (BERVAG), und an einem Haken an der Wand hängt eine modische Frauenjacke. Diese Dinge gehörten Dr. Petrova (S. 56) und wurden von ihren Kollegen hier vergessen, da jeder davon ausging, ein anderer würde sich darum kümmern. In der Innentasche der Jacke steckt ein Speicherchip. Er enthält gesicherte Daten aus Petrovas Forschungen sowie ihr privates Tagebuch, in dem die Wissenschaftlerin Aufzeichnungen und Beobachtungen festhielt, die sie nicht mit anderen Andarta-Mitarbeitern teilen wollte. Wenn die Runner die Daten oberflächlich sichten, können sie ein paar nützliche Informationen aus den Aufzeichnungen gewinnen: Händigen Sie den Spielern nach einer Ausgedehnten Probe auf Datensuche + Schmökern (4, 2 Minuten) das Handout (S. 61) aus. Falls sich die Runner eingehender mit dem Chip beschäftigen, entsprechend Zeit opfern und eventuell gar über passende Wissensfertigkeiten (Medizin, Parabiologie oder dergleichen) verfügen, können Sie ihnen weitere Informationen über das Projekt Andarta (siehe S. 55) zugänglich machen. Die auf dem Chip gespeicherten Daten haben für Konkurrenten der AGC einen Wert von ca. 7.500 €.

- Die Tür eines Abstellraums wurde von außen verrammelt, indem jemand ein schweres Metallregal davor schob. Wenn die Runner in der Nähe dieses Raums Lärm machen oder an dem Regal rütteln, hören sie aus dem Abstellraum Klopfzeichen und Hilferufe. Im Raum sind die obdachlosen Jugendlichen Biggy und Tim (Menschen, 16 Jahre alt, verwaist, halb verrückt vor Angst) eingeschlossen. Die beiden hatten das Pech, im Birkenheim vorbeischaun zu wollen, als die Räumung der Forschungsanlage bereits fast abgeschlossen war. Sie schlüpfen sich mit ein paar Dosen Bier in den Keller, weil sie hofften, dort ein bisschen ungestörte Zweisamkeit genießen zu können. Dabei liefen sie den AGC-Leuten in die Arme und wurden als zu großes Risiko einfach in den Komplex gesperrt, um der allgemeinen Spurenbehebung mit zum Opfer zu fallen. Da zu diesem Zeitpunkt der Gang zum Isolationsstrakt (Bunker D) bereits blockiert war, improvisierte die Konzernsicherheit dieses Gefängnis für sie. Biggy und Tim waren nie Teil der Andarta-Versuche. Sie haben, während man sie hierher schleppte, noch ein wenig von der Räumung des Komplexes mitbekommen und können davon erzählen. Außerdem wissen sie von der bevorstehenden Sprengung, nicht aber, wodurch diese derzeit verzögert wird. Sie gehen davon aus, dass es jeden Moment krachen müsste und versuchen daher, so schnell wie möglich an die Oberfläche zu fliehen (wodurch sie natürlich einiges Aufsehen erregen würden). Falls die Runner im Kapitel Meines Bruders Hüter nicht allzu viel über das Birkenheim herausgefunden haben, können Biggy und Tim nach ihrem Eressen einige der Informationen, die auf Seite 45 zusammengefasst sind, weitergeben.





SCHLUSSPIFF



DIE KAMPFZONE – HANDOUT

Sammelbecken unter der Straße

Waldstraße



Tor Anarchie Wien

Alte Schule

Verwaltungsbauten

Bürobauten

Schule

Shops

Birkenheim

Shops

Schopenhauerstraße

Kleine Häuser

Hauffstraße

Kleine Häuser

Plattenbauten

Birkenlohnstraße

Brüder-Grimm-Straße

Tor Frankfurt Fireraisers

Hermann-Löns-Straße

Kanal unter der Straße

Plattenbauten

Kleine Fabrik

Senefelderstraße

100 m

Senefelderstraße

Friedrichsring

Gebelbergerstraße

BLUT UND SPIELE



HANDOUTS

DR. PETROVAS TAGEBUCH

Beginn des persönlichen Lab-Journals –
Dr. Maria Petrova

Dieses Journal dient als persönliche Notiz und als Backup meiner wichtigsten Andarta-Daten. Es muss ja nicht alles auf Treibers Knoten landen, was ich mir denke.

Ich hasse diese BlainstormingSitzungen! Aber natürlich braucht das Zeug einen Namen, damit man es den Chefs verkaufen kann. Ich finde „Ren2“ zwar doof, aber „Power of the Night“ wäre wirklich noch schwachsinniger gewesen. Wir stellen hier ja keine Energy-Drinks her!

Danka ist in keinem guten Zustand. Kein Wunder, aber irgendwie tut sie mir Leid. Kann nicht mal mit ihr reden.

... Blutsenkung normal, Antikörperbildung normal, Leukozyten-Veränderung wie erwartet. Es scheint gelungen zu sein, die Infektionsrate deutlich abzusenken. Trotzdem soll mich der Teufel holen, wenn ich meinen Schutzanzug deswegen ablege. Soll Joachim sich doch zu Treibers Deppen machen, wenn er will!

Ich weiß wirklich nicht, wie wir früher ohne Danka klargekommen sind. Seit sie hier ist, haben sich Möglichkeiten eröffnet, von denen wir vorher nur träumen konnten. Schlimm, dass sie die einzige ist, die nichts von unserem Erfolg hat, wo sie doch das eigentliche Herz von Andarta ist!

Es wird besser: Erhöhung der physischen Kraft um 22,7%, verbesserte Auge-Hand-Koordination, Reaktionszeit um 31,6 % gesenkt. Nebenwirkungen liegen im erwarteten Bereich. Schön müssen die Tregs ja nicht sein. Muss Lisa wegen des psychologischen Profils fragen.

Wenn ich am Whiteboard stehe, sollte Joachim mir weniger auf den Hintern starren, sondern mehr auf meine Vortragstechnik achten! Seine Präsentation der hermetischen Analyse heute war zum Einschlafen. Kurz nach den Ausführungen über die Auraveränderung durch Ren2 bin ich weggedämmert – ganz schön ironisch, wenn es um ein Erwachtes Pharmazeutikum geht! Und dann tut auch er immer so, als wären die Magier die einzig wichtigen im Team...

Konnte mich heute endlich mal zu Danka reinschleichen. Sie will mich kaum ansehen, und ich kann es ihr nicht verdenken – ich bin froh, dass ich ihr nicht in die Augen sehen musste. Sie ist eine unglaublich starke Persönlichkeit, aber wer würde das hier schon lange durchhalten?

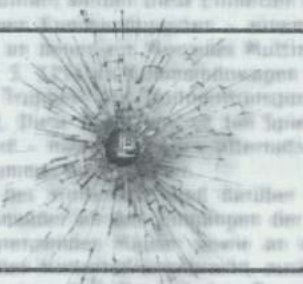
Schusswaffentraining können wir mit den Burschen vorerst vergessen. Das wird ein ziemlicher Schlag für das Marketing. Aber wenn die Stabilisierung klappt, können wir es ja noch mal versuchen. Die physiologischen Auswirkungen von Ren2 sind jedenfalls recht zufriedenstellend – ich denke, es ist mindestens ebenso gut wie das Original. Wer sagt, man könnte finstere Rituale nicht durch saubere Wissenschaft ersetzen?

Die Ren2-Reihe 17 lässt sich weniger gut an als die 16er. Das gestiegene Aggressionspotenzial muss besser unter Kontrolle gebracht werden, sonst kauft keiner das Zeug. Lisa meint, das läge an den Schmerzen, die die Probanden haben. Aber was sollen wir tun, Morphine verabreichen? Schlafwandelnde Rennies, das wäre ja mal was.

Danka wird immer lethargischer. Ich habe das Gefühl, dass sie sich ganz in ihren Kopf zurückzieht, sie hat mich heute nicht mal wahrgenommen. Da war mir das Knurren beim letzten Mal noch lieber. Sie sah aus, als würde sie Stimmen in ihrem Kopf lauschen.

Mist, verdammt! Drei Analysen, drei unterschiedliche Ergebnisse, und keines davon aussagekräftig! Entweder sind die Proben zu alt, oder der Stamm mutiert tatsächlich. Ich brauche einen neuen Abstrich von einem der frischeren Probanden. 18/04 müsste sich gut eignen; muss ihn nur aus der Isolationszelle rausholen lassen. Gleich mal Tom anrufen, ob er Zeit hat.

#nicht lesbar#



SCHLUSSEIFFE

Erkenntnisse in der Matrix

Der Knoten des Aufenthaltsbereichs ist nicht mit den anderen Knoten der Anlage verbunden, da er ausschließlich der privaten Matrixnutzung der Andarta-Mitarbeiter diente: Aus Sicherheitsgründen durften sie innerhalb der Anlage nur über diesen Knoten Verbindung nach draußen aufnehmen. Seine Sicherung ist dementsprechend relativ schwach (Firewall 3, Prozessor 3, Signal 1, System 4).

Hier finden sich keine sinnvoll verwertbaren Informationen, wenn man von Erkenntnissen über die bevorzugte Freizeitgestaltung einzelner Mitarbeiter absieht (Dr. Treiber buchte öfter Karten für die Frankfurter Oper). Da sich seine oberirdische Relaisstation innerhalb der ECM-Abschirmung der DSKL befindet, hat der Knoten derzeit keine Verbindung in die Matrix.

Eine gründliche Durchsuchung des Bunkers dauert 20 Minuten und erbringt keine weiteren Erkenntnisse (abgesehen vielleicht von der Frage, ob pastellgrüne Wände die Runner entspannen oder nervös machen). Unter einer Couch findet sich aber immerhin ein verstaubter Speicherchip, der ältere Messdaten aus der Andarta-Relhe enthält. Wenn man ihn zusammen mit anderen Andarta-Ergebnissen verkauft, hat er einen Wert von ca. 1.000 €, für sich allein ist er uninteressant.

BLOCK III – ANDARTAS HERZ

Unter dem Häuserblock, der oberirdisch von Brüder Grimm-Straße, Birkenlohrstraße, Schopenhauerstraße und Friedrichsring begrenzt wird, befindet sich das Herz der Andarta-Forschungseinrichtung. Dementsprechend ist der Zugang hier nochmals extra abgesichert. Der Gang wird durch zwei nicht eigens versteckte Kameras (eine in der Mitte des Ganges, eine am westlichen Ende vor dem Eingang in Komplex C) überwacht. Dies könnte die Runner nervös machen und sie Zelt kosten: In Wahrheit gibt es hier unten natürlich niemanden mehr, der die Kameras beobachtet. Sie sind als Slaves mit dem Sicherheitsnoten des Komplexes (siehe Laborkomplex C, unten) verbunden.

25 Meter vor dem Eingang in Komplex C zweigt ein schmalerer Gang nach links ab, der einen etwas behelfsmäßigen Eindruck macht. Er wurde nachträglich angelegt, um den Keller des Hauses Birkenlohrstraße/Ecke Schopenhauerstraße (C1) mit der Anlage zu verbinden. Damals wurde die Kellertreppe weggerissen und der Abgang in den Keller zugemauert, aber mit etwas brutaler Gewalt kann man sich hier einen Aufgang auf das Spielgelände schaffen (Panzerungsstufe 8, Strukturstufe 7). Der Keller diente als Lageraum – einige Kisten mit billigen Gütern wie Papierbanduchern, chirurgischen Einwegmasken und Altland-Hochland-Kaffeekonzentrat (ein ADL-Qualitätsprodukt!) stehen noch herum, alles Wertvolle wurde abtransportiert.

Laborkomplex C

Der zentrale Komplex der Anlage beherbergte die wichtigsten Forschungseinrichtungen. Die Notbeleuchtung ist hier heller als in den anderen Teilen der Anlage und sticht teilweise unangenehm in die Augen (vor allem bei Runnern mit Resdichtverstärkung). Ein leises Surren liegt in der Luft, das von dem hier befindlichen Generator herrührt, der die gesamte Anlage mit Notstrom versorgt.

In der Mitte von Komplex C befinden sich drei große Labors mit eigens abgedichteten Türen, die alle mit dem Biohazard-Zeichen markiert sind. Es riecht nach Krankenbau und Tod. Der Astralraum ist durch die unmenschlichen Experimente, die hier vorgenommen wurden, leicht verzerrt, und man vernimmt verzweifelte Schreie zu hören.

Eine oberflächliche Untersuchung von Komplex C dauerte etwa 10 Minuten. Folgende Räume und Besonderheiten lassen sich dabei rasch entdecken:

- Dr. Treibers Büro befand sich in der nordöstlichen Ecke. Man sieht noch immer, dass hier einst der Chef der Anlage residiert hat, denn der Raum ist mit eigener Beheizung, Holzimitat-Deckenverkleidung, Nanotapeten und einem unanständig großen Schreibtisch ausgestattet. Natürlich hat Treiber all seine Aufzeichnungen und seine persönliche Habe mitgenommen, als er den Komplex räumte.
- An der Westseite des Komplexes befinden sich fünf Isolationszellen, in denen Versuchspersonen verwahrt werden konnten, an denen man weiterführende Experimente plante. Bei der Räumung der Anlage waren drei dieser Zellen besetzt. Um Zeit zu sparen, ließ man die Insassen einfach in ihnen eingesperrt und brachte die Sprengladungen an den Außenwänden der Zellen an. Durch kleine Panzerglasfenster in den Türen sieht man die Eingesperrten – allesamt junge, männliche Orts-zusammengesunken und endkräftig auf einfachen Pritschen hocken; kleine Waschbecken stellen die einzige weitere Einrichtung dar. Durch das kleine Fenster kann man kaum feststellen, ob einer der Insassen vielleicht der Gesuchte ist. Die Türen sind mit massiven Riegeln verschlossen, die sich von außen leicht öffnen lassen. Die drei Probanden waren über Monate hinweg Ren2 ausgesetzt, sind nun schon seit Tagen auf Entzug und völlig ausgehungert. Wenn man die Türen öffnet, erscheinen sie zunächst apathisch und gebrochen, warten aber in Wahrheit nur auf eine günstige Gelegenheit. Zwei von ihnen sind von raubtierhaftem Hunger erfüllt und greifen den nächstbesten Runner an, der als leichte Beute erscheint, während der Dritte, der noch etwas klarer bei Verstand ist, versucht, aus dem Komplex zu fliehen (die Beschreibung und Werte der Ren2-Abhängigen finden Sie auf Seite 67).
- Das westlichste der drei Labors war offensichtlich nicht für mundane Zwecke eingerichtet, sondern diente der arkanen Forschung. An den Wänden sind Reste von Symbolen der hermetischen Zaubereinduktion zu erkennen, die für die magische Reinigung und Absicherung des Ortes sorgten. Auch hier wurden alle wertvollen Einrichtungsgegenstände sorgfältig ausgebaut, man kann aber noch erkennen, dass hier sowohl alchemistische Versuche als auch rituelle Magie durchgeführt wurden. Auffällig ist, dass auch dieser Raum mit dem Biohazard-Zeichen versehen ist und über dieselben Abklüppungen verfügt wie die beiden mundanen Labors. Biofaserplatten in den Wänden umgeben den Raum mit einer Mana-Barriere der Stufe 6. Der Astralraum ist im arkanen Frakt stabil und ruhiger als im Rest dieses Komplexes, da hier keine schmerzhaften und traumatisierenden Experimente vorgenommen wurden. Stattdessen fanden hier die magischen Handlungen und Riten statt, die zur Verarbeitung des Nosferatu-Blutes bei der Entwicklung von Ren2 notwendig waren.
- An der Nordseite des Komplexes wurde vor nicht allzu langer Zeit gründlich umgebaut. Man durchstieß die Außenmauer und baute eine 5 Meter nach unten führende Treppe mit Metallstufen. Am unteren Ende der Treppe

führt ein ebenfalls neu errichteter Gang mit Wänden aus hochverdichteten Keramikplatten schnurgerade nach Norden. Treppe und Gang sind selbst unter Notstrom auffallend gut beleuchtet, und die hier angebrachten Kameras und Bewegungsmelder deuten auf ein hohes Sicherheitsniveau hin. Der Gang führt zum Hochsicherheitstrakt der Anlage (siehe unten).

- In einem kleinen Raum neben den Laboranlagen stehen die Hardwarekomponenten des hiestigen wissenschaftlichen Knotens. Die Bestandteile des Sicherheitsknotens befinden sich in einem angrenzenden Zimmer, in dem auch Monitore aufgestellt sind, mit denen die Kameras der Forschungsstation überwacht werden konnten. Die Sicherheitszentrale ist inzwischen unbesetzt.

Erkenntnisse in der Matrix

Der wissenschaftliche Knoten dieses Bereichs ist mit dem Verwaltungsknoten und dem Sicherheitsknoten über Glasfaserkabel verbunden. Er ist besser abgesichert als der Verwaltungsknoten (Firewall 6, Prozessor 5, Signal 2, System 4).

Dieser Knoten wurde besonders gründlich gelöscht. Bei der Untersuchung findet man überall die Spuren von Datenbomben; korruptierte Dateien und Fragmente von verschlüsselten Informationen liegen wild durcheinander. Um hier noch ein paar verwertbare Bruchstücke zu finden, braucht man eine Menge Zeit, sodass der umsichtige Hacker den Müll wohl besser liegen lässt oder ihn sich einfach kopiert, um ihn später in aller Ruhe analysieren zu können. Die genaue Untersuchung erfordert Ausgedehnte Proben auf Computer + Analyse (10, 1 Minute), Computer + Editieren (15, 10 Minuten) sowie Elektronische Kriegsführung + Entschlüsseln (12, 1 Minute). Bei Erfolg erlangt man die folgenden Informationen:

- Den Namen von Treibers Vorgesetzter (Melissa Carlton) und den Bereich, den sie leitet (Forschung Parapharmazie).
- Aus den Datenfetzen lassen sich genug Aufzeichnungen über die Arbeit des Andarta-Teams rekonstruieren, dass man zwar einen Experten für Biotechnologie und Virologie braucht, um sie zu verstehen, aber sie genauso gut einfach auf dem freien Schwarzmarkt verkaufen kann. Die rekonstruierten Dateien haben für einschlägig interessierte Unternehmen einen Wert von ca. 10.000 €, der genaue Erlös hängt von den Verbindungen und dem Verhandlungsgeschick der Runner ab.

Der Sicherheitsknoten der Anlage überwacht die lokalen Kameras, Sensoren und sonstigen Schutzeinrichtungen (vor allem die des Hochsicherheitstrakts). Er ist naturgemäß gut abgesichert (Firewall 5, Prozessor 4, Signal 2, System 4) und wird durch IC (Stufe 4, Analyse, Aufspüren, Blackout) verteidigt.

Wenn es gelingt, den Sicherheitsknoten unter Kontrolle zu bringen, kann der Hacker sämtliche Kameras der Anlage nutzen, was vor allem für den Einblick in den Hochsicherheitstrakt von Interesse ist. Über die Kamera (die mit der schwachen Notbeleuchtung in Dankas Zelle nicht besonders gute Bilder liefert) ist dort eine schmächtige Gestalt, wahrscheinlich eine Frau, erkennbar, die in einer Ecke kauert. Über den Sicherheitsknoten kann man alle Kameras, die Bewegungssensoren, die Selbstschussanlagen und die Starkstromsicherung im Hochsicherheitstrakt außer Betrieb setzen (und damit eventuell Danko zur vorzeitigen Flucht verhelfen, ohne es zu ahnen).

Eine gründliche Durchsuchung von Komplex C dauert 25 Minuten und erbringt die folgenden weiteren Ergebnisse:

- Ein verschlossener Raum (Magschloss Stufe 3, Tür mit Panzerungsstufe 6, Strukturstufe 7) entpuppt sich als die Quelle des Surrens. In ihm befindet sich ein Biomasse-Generator, der den Notstrom für die Anlage erzeugt. Das Aggregat lässt sich mit Hardware + Logik (oder wahlweise durch Beschuss) abschalten, was die gesamte Station in Dunkelheit taucht. Zu den Konsequenzen des Stromausfalls siehe Den Stecker ziehen auf Seite 64.
- In einem der Gänge muss ein Kampf stattgefunden haben: Blutspritzer an den Wänden sowie die Spuren einer größeren Blutlache auf dem Boden wurden nur halbherzig entfernt. Mehrere Einschusslöcher in der Umgebung zeigen, dass großkalibrige Munition zum Einsatz kam. Eine Kunststoff-Wandverkleidung ist in Hüfthöhe eingedrückt, als hätte ein Fußtritt oder Keulenhieb sie getroffen. Hier gelang es in den letzten Forschungsstagen einem Renzschüchtigen, sich auf dem Weg zum Labor loszureißen, die elbische Parabiologin Dr. Petrova zu töten und einen Wächter schwer zu verletzen, bevor er niedergeschossen werden konnte. Der Vorfall war einer der letzten Gründe für die Entscheidung, das Projekt einzustellen.

Der Hochsicherheitstrakt (Hta)

Dieser spezielle Sicherheitsbereich wurde eigens angebaut, um die gefangene Nosferatu verwahren zu können. Er liegt, ebenso wie der Gang, der ihn mit Komplex C verbindet, fünf Meter tiefer als der Rest der Anlage. Auch hier wurden Brandsätze und Sprengladungen angebracht, um neben den Spuren auch die Gefangenen, für die der Konzern keine weitere Verwendung mehr hat, zu vernichten.

Im Gegensatz zu den übrigen Bereichen, deren Sicherheitssysteme nicht mehr überwacht werden, sind manche Einrichtungen des Hochsicherheitstrakts noch immer funktionstüchtig. Dies konnte für Runner, die sich durch die bisherigen Erfahrungen in Sicherheit wahren, zu einer bösen Überraschung führen. Insgesamt stehen Eindringlinge vor den folgenden Herausforderungen:

- Alle Wände des Sicherheitsbereichs sind mit verdichteten Keramikplatten (Panzerungsstufe 24, Strukturstufe 15) ausgekleidet, hinter denen eine Schicht Biofasern eine Abschirmung gegen den Astralraum bildet (entspricht einer Manabarriere der Stufe 6).
- Die Treppe, die von Bunker C zum Verbindungsgang hinunterführt, sowie der Gang selbst sind mit Kameras und Bewegungsmeldern (SR4, S. 301) ausgestattet. Auf ihre Tarnung wurde kaum Wert gelegt, da man eher einen Ausbruch der Nosferatu als ein Eindringen von außen fürchtete. Daher reicht eine einfache Probe auf Wahrnehmung + Intuition aus, um rechtzeitig auf die Systeme aufmerksam zu werden. Die Kameras stellen kein Problem mehr dar, da sie normalerweise nur durch die lokale Sicherheit überwacht werden, die nicht mehr auf ihrem Posten ist. Die Bewegungsmelder jedoch lösen neben dem internen (und ungehörten) Alarm zusätzlich eine Notsperrung des Korridors aus, bei der an beiden Enden des Ganges massive Gitterstäbe (Panzerungsstufe 16, Strukturstufe 13) aus den Wänden hervorschnellen. Falls jemand gerade genau an einem der Gangenden steht, sollte ihm lieber eine Ausweichen + Reaktion(3)-Probe gelingen, sonst erwischen ihn die Stäbe (Schaden 7K).



- Am Ende des Gangs befindet sich eine massive Sicherheitstür (Panzerungsstufe 9, Strukturstufe 10). Um sie zu öffnen, muss man entweder das Magschloss (Stufe 5) knacken oder alle notwendigen Autorisierungen besetzen. Die Zugangskarte von Dr. Petrova (S. 56) allein reicht nicht aus, da die Tür zusätzlich mit einem Fingerabdruckscanner ausgestattet ist (allerdings legt Dr. Petrovas Finger natürlich im Kühlfach des Sezierraums im Bunker A). Eine dritte Möglichkeit ist brutale Gewalt: Wenn man genügend Sprengladungen an der Tür anbringt, kann man sie aufbrechen.

Den Stecker ziehen

Auch wenn sich unter den Runnern kein Einbruchsexperte befinden sollte, kann ein klug handelndes Team es trotzdem schaffen, in den Sicherheitsbereich zu gelangen. Ein wesentlicher Schritt dazu ist das Abschalten der Notstromversorgung (S. unten), was die folgenden Auswirkungen hat:

- Alle Magschlösser bleiben in ihrer momentanen Position (verschlossen bleibt verschlossen) und können nur mehr mit brutaler Gewalt geöffnet werden.
- Die Manabarrieren der Anlage werden geschwächt: Da die Biofasern laufend mit Nährstoffen versorgt werden müssen, ist ihre Funktionstüchtigkeit vom Notstrom abhängig. Fällt er aus, reduziert sich die Barrierestufe sofort um 1 und sinkt alle 30 Minuten um einen weiteren Punkt.
- Der Sicherheitsknoten geht genauso wie alle anderen Knoten der Anlage offline. Die Kameras und Bewegungsmelder sind tot.
- Im Inneren von Dankas Zelle fallen die Selbstschussanlagen und die Starkstromsicherungen aus. Die Nosferatu reißt sich sofort die Elektroden ab und wartet, dass jemand die Tür öffnet.
- Die in der Anlage verteilten Spreng- und Brandsätze sowie ihre Zünder sind durch den Stromausfall nicht beeinträchtigt, da sie und die Übertragungsrelais mit Batterien funktionieren.

Hinter der Sicherheitstür befindet sich ein einzelner, großer Raum: die Zelle, in der Dr. Treiber und seine Leute die Nosferatu Dankagefangen hielten. Die Zelle ist genauso wie der Gang mit Panzerplatten verstärkt und mit Biofasern gegen astrale Eindringlinge abgeschirmt. Darüber hinaus sind an der Decke zwei Selbstschussanlagen angebracht, die eigentlich die Vampirin unter Feuer nehmen sollten, falls sie sich von ihren Fesseln befreit. Falls die Runner die Tür mit den Autorisierungen von Dr. Petrova geöffnet oder den Sicherheitsknoten gehackt haben, sind sie vor den Anlagen sicher; ansonsten eröffnen die Systeme das Feuer auf die unbefugten Eindringlinge (Würfelpool 8, Schaden 5K).

Um Danka besser unter Kontrolle halten zu können, wurden die Elektroden in die Schädeldecke der Vampirin gebohrt, die über Kabel mit der Wand der Zelle verbunden sind. Jede unsachgemäße Bewegung an den Elektroden und jede Hirnaktivität Dankas, die auf die Anwendung magischer Fähigkeiten hindeutet, führt dazu, dass die Nosferatu einen äußerst schmerzhaften (6G) Stromstoß erhält. Die Starkstromsicherung kann durch Abschalten des Notstromgenerators, Kontrollieren des Sicherheitsknotens oder eine Hardware + Logik(3)-Probe außer Gefecht gesetzt werden. Wenn die Vampirin eine günstige Gelegenheit zur Flucht wahrnimmt (etwa, weil die Tür offen steht und die Runner gerade mit den Selbstschuss-

Danka (Nosferatu)

K G R S C I L W EDG ESS M INI ID ZM
4 4 4 4 5 5 5 3 7 4 9 2 11

Bewegung: 10/25

Gaben: Zauberer

Fertigkeiten: Beschatten 4, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 3, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 3, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 4, Infiltration 3, Waffeloser Kampf 3, Wahrnehmung 4
Kräfte: Bewusstsein, Einfluss, Essenzentzug, Gesteigerte Sinne (Gehör, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung), Grauen, Immunität (Alter, Pathogene, Toxine), Infektion, Natürliche Waffe (Biss: Schaden (Sta+2)+1K, PB 0, -1 Reichweite), Regeneration, Zwang. Außerdem kann die Nosferatu maximal das Dreifache ihres natürlichen Essenzmaximums entziehen.

Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, Schwer), Essenverlust (alle 6 Monate), Nahrungsbedarf (metamenschliches Blut). Die Nosferatu hat eine schwache geistige Verbindung zu den Ren2-Versuchspersonen und spürt ihre ungefähre Gegenwart. Diejenigen Probanden, die ihren Verstand unter dem Einfluss der Droge noch nicht völlig verloren haben (ca. die Hälfte, also 1-3 auf W6), gehorchen ihren Befehlen, wenn sie ihnen direkt gegenübertritt. Auch jene, die Danka nicht mehr kontrollieren kann, greifen sie unter keinen Umständen an (sehr wohl aber Runner in ihrer Begleitung).

anlagen beschäftigt sind), reißt sie sich die Elektroden brutal aus dem Kopf und nimmt die damit verbundenen Schmerzen (Schaden 6G durch Strom und 4K durch das Ausreißen) in Kauf, um aus ihrer Zelle zu entkommen.

Dankas Verhalten gegenüber den Runnern hängt stark von den Umständen ab, unter denen sie ihnen begegnet. Die Nosferatu ist durch die lange Gefangenschaft von Hass, Hunger und Rachedurst erfüllt – falls sie die Gelegenheit dazu bekommt, wird sie nicht zögern, ihre „Retter“ zu attackieren. Falls die Starkstromsicherung und die Selbstschussanlagen (wodurch auch immer) deaktiviert werden, lauert sie an der Decke oberhalb ihrer Zellentür auf jeden, der unvorsichtigerweise die Tür öffnet. Dankas erstes Ziel ist die Flucht aus ihrem Kerker. Wenn ihr dies gelingt, macht sie in den Gängen, die ihr eingemessen vertraut sind, Jagd auf die Runner und holt sich zu diesem Zweck Verstärkung in Form der Ren2-Abhängigen im Bunker D – ein rasch beschworener Erdgeist kann den eingestürzten Gang in kurzer Zeit freilegen.

Falls Danka jedoch nicht entkommen kann, weil die Gruppe zu vorsichtig vorgeht oder sie noch sicher verwahrt ist, wenn die Runner zu ihr vordringen, ändert sie notgedrungen ihre Taktik. Sie versucht, die Gruppe – sobald sie erkannt hat, dass es sich nicht um Andarta-Mitarbeiter handelt – dazu zu überreden, sie freizulassen. Sie kann zu diesem Zweck die folgenden Dinge anbieten:

- **Informationen:** Danka kennt den ungefähren Aufbau der Anlage, den Zweck des Andarta-Projektes sowie die Namen von Dr. Treiber und einigen seiner Mitarbeiter. Sie weiß, was es mit Ren2 auf sich hat, da sie selbst das vampirische Äquivalent Renfield herstellen kann.
- **Unterstützung:** Danka hat ein gewisses Maß an Kontrolle über die Ren2-Probanden. Sie kann den Runnern mitteilen, wo ungefähr in der Anlage sich Ren2-Konsumenten aufhalten, und ihre Anzahl grob schätzen. Wenn die Gruppe das Risiko eingehen will, die Nosferatu in die Nähe der Ren2-Abhängigen zu bringen, könnte Danka eine wertvolle Hilfe darstellen – oder die Chance nutzen, ihre willigen Diener auf die Runner zu hetzen.

- **Geld, Macht, Einfluss:** Wenn die Vampirin den Eindruck gewinnt, irgend ein anderes Angebot könnte die Runner locken, wird sie es machen und sich später überlegen, ob sie ihr Versprechen einhalten oder sich der lästigen Verpflichtung lieber anderweitig entledigen will.

Bei den Verhandlungen mit Danka ist in jedem Fall Vorsicht geboten: Wenn die Nosferatu die Gelegenheit erhält, die Oberhand über ihre Befreier zu erlangen, vergisst sie alle Versprechen und trachtet danach, die unliebsamen Mitwisser loszuwerden oder aus der Anlage zu fliehen.

BLOCK IV – BLOCK DER LEBENDEN TOTEN

Der Block, unter dem der verzweigteste Teil der Andarta-Anlage liegt, erstreckt sich bis zur nordwestlichen Ecke des Stadtkriegs-Areals. Neben einer alten Bunkeranlage befinden sich unter diesem Block auch mehrere Hauskeller, die bereits vor der Errichtung der AGC-Forschungsanlage durch Gänge miteinander und mit dem Bunker verbunden wurden.

Bunker D

Dieser Bunker diente im Andarta-Projekt hauptsächlich zur Unterbringung jener Versuchspersonen, an denen langzeitwirkungen von Ren2 im Detail erforscht werden sollten und bei denen nicht vorgesehen war, sie jemals wieder in Freiheit zu entlassen. Als die AG Chemie daranging, die Anlage aufzubauen, wurden die Ren2-Probanden, die man nach und nach einliegend, hier notdürftig eingesperrt, nachdem man den Bunker besonders gründlich vermint hatte. Da es nicht genug Isolationszellen gab, um alle Gefangenen bis zur Sprengung sicher einzuschließen, sperrte man manche von ihnen einfach in Räume, deren Türen provisorisch verriegelt wurden. Den Rest, der noch kurz vor der Evaluierung eingewammelt wurde, trieb man mit Waffengewalt in den Bunker und brachte dann den Gang, der Komplex C und Bunker D verbindet, zum Einsturz. So war man zuversichtlich, die Versuchspersonen lange genug festzusetzen, bis die Brandsätze das Problem lösen würden.

Da inzwischen schon deutlich mehr Zeit vergangen ist als geplant, konnten sich manche der Eingeschlossenen aus den provisorischen Zellen befreien und machen nun diesen Teil der Anlage unsicher. Da viele von ihnen durch die Ren2-Nebenwirkungen halb wahnsinnig und überaus aggressiv sind, konnten sie bislang aber noch keinen sinnvoll koordinierten Ausbruchversuch unternehmen: Manche fielen übereinander her, andere zogen sich in die alten Keller zurück, und einige wenige, die Dankas Präsenz zu spüren glauben, versuchten, sich durch den Schutz im eingesetzten Gangstück zu wühlen – bislang ohne Erfolg, es sei denn, dass Sie Ihre Gruppe mit wandernden Ren2-Abhängigen im Rest der Anlage überraschen möchten (siehe *Bewegliche Ziele* auf S. 66).

Die Einsturzstelle blockiert den Verbindungsgang zwischen Komplex C und Bunker D. Um diesen Schutthaufen so weit wegzuräumen, dass man sich hindurchzwängen kann, benötigte eine Gruppe kräftiger Runner gut zwei Stunden (die Ren2-Probanden sind geistig zu instabil für ein koordiniertes und gezieltes Graben). Ein schnellerer, wenn auch riskanterer Weg führt über das Spielfeld, denn auch Bunker D hat Aufgänge an die Oberfläche. Sie befinden sich an den Schmalseiten des Bunkers, wo alte Betontreppen an versperrten (mechanisches Schloss, Stufe 5, SR4, S. 305), mit Eisenblech beschlagenen Türen (Panzerungsstufe 6, Strukturstufe 7) enden. Wenn man entsprechendes Kartenmaterial über die alten Bunker hat, ist es recht einfach, die Häuser zu identifizieren, in deren Erdgeschoss diese Türen führen. Ansonsten hilft nur suchen.

Für das oberirdische Umgehen der Einsturzstelle sollten die Runner einen Moment abwarten, an dem das Match gerade in einem anderen Teil des Spielfeldes tobt. Der *Spielbericht #13* bietet eine solche Gelegenheit, während *Spielbericht #6* eine Phase kennzeichnet, in der die Aufmerksamkeit eines Millionenpublikums genau auf diesen Bereich gerichtet ist.

Das Innere des Bunkers ist durch Zwischenwände in zahlreiche, kleine Räume unterteilt und dadurch recht verwinkelt. Die Notbeleuchtung ist an manchen Stellen ausgefallen, weil die frei herumlaufenden Versuchspersonen die Lampen beschädigten. Es stinkt nach Blut und Exkrementen, und immer wieder hört man huschende Schritte, leises Kratzen oder mitunter einen wütenden Schrei.

Bieten Sie den Runnern hier eine düstere, spannungsgeladene Atmosphäre. Die Uhr tickt noch immer, aber in diesem Bereich ist es nicht angeraten, auszuschwärmen, um sich einen raschen Überblick zu verschaffen. Jederzeit kann ein rasender Ren2-Proband aus einer dunklen Ecke springen und ohne Rücksicht auf Verluste angreifen; andere, etwas besonnenere Exemplare, versuchen eher, sich zusammenzurufen, die Eindringlinge in den Verbindungsgängen zwischen den Kellern zu umgehen und ihnen dann in den Rücken zu fallen. Da die Versuchspersonen sich teilweise auch gegenseitig attackieren, können Sie die Runner auch jederzeit über eine grässlich zugewucherte Leiche stolpern lassen – oder ihnen einen vermeintlich Toten präsentieren, der nur darauf wartet, dass sich jemand über ihn beugt. Die Werte der Ren2-Konsumenten finden Sie auf Seite 67.

Ein gefechtsmäßiges, rasches Erkunden von Bunker D dauert ca. 10 Minuten; länger, wenn man sich ausgedehntere Gefechte liefert. Abgesehen von einer Horde mordgieriger Bestien gibt es hier noch Folgendes zu entdecken:

- Sechs Isolierzellen, in denen jeweils ein toter Ren2-Proband liegt. Diese Unglücklichen waren hier schon länger eingeschlossen und wurden immer wieder mit Experimenten gequält. Seit man mit der Evakuierung begonnen hatte, kümmerte man sich nicht mehr um sie, sodass sie inzwischen in ihren Zellen verdursteten. Die Türen sind verriegelt und lassen sich von außen leicht öffnen.
- Zwei Zimmer mit provisorisch verrammelten Türen, in denen jeweils vier Versuchspersonen eingesperrt sind. Sie greifen jeden an, der sie befreit. Bei zwei weiteren derartigen Räumen gelang es den Probanden, die Türen aufzubrechen – diese Zimmer sind leer.
- Enge Korridore mit bröckeligen Betonwänden verbinden den Bunker mit alten Kellern, die vom Andarta-Projekt kaum genutzt wurden. Alle Aufgänge in die dazugehörigen Häuser sind gründlich zugemauert (Panzerungsstufe 8, Strukturstufe 10). In dreien dieser Keller (D1) streifen entkommene Ren2-Abhängige herum und lauern auf Beute.
- Das Ziel des Runs, der so dinglich gesuchte Wenzel, befindet sich im Keller D2. Hier haben sich diejenigen Insassen verschanzt, die noch bei ausreichend klarem Verstand waren und fürchteten, dass ihre weniger rationalen Kollegen früher oder später über sie herfallen würden. Neben Wenzel und drei weiteren Versuchspersonen, die noch nicht stark an den Ren2-Wirkungen leiden, befindet sich hier auch der DeMeKo-Reporter Matthias Oberrainer. Die fünf schaffen es, den Gang, der zu ihrem Versteck führt, mit Gerümpel aus den Kellern so weit zu blockieren, dass sie bislang in Ruhe gelassen wurden. Sie konnten ein paar zurückgelassene Vorräte aus dem Bunker D zusammenkratzen, sind aber insgesamt in eher schlechtem Zustand (und dementsprechend froh, wenn Hilfe kommt).

Erkenntnisse in der Matrix

Die Verbindung zu den Knoten der Anlage ist in diesem Bunker recht schwach, da die randalierenden Versuchspersonen auch die Relaisknoten beschädigten. Der wissenschaftliche Knoten und der Sicherheitsknoten sind halbwegs erreichbar, der Verwaltungsknoten kaum. Die Verbindung zum Knoten des Aufenthaltsbereichs reißt immer wieder ab, sodass Runner, die die Spielberichte über diesen Weg verfolgen, immer wieder mit Lücken und Aussetzern zu kämpfen haben.

Bunker D verfügt über keinen eigenen Knoten, und es gibt hier daher auch keine nennenswerten Entdeckungen in der Matrix zu machen.

Eine gründliche Durchsuchung von Bunker D dauert 25 Minuten, birgt das ständige Risiko, noch über einen versteckten und hungrigen Ren2-Probanden zu stolpern, und bleibt ergebnislos. Hier ist nichts von Wert zurückgelassen worden.



BEWEGLICHE ZIELE

Die Runner sind nicht die Einzigen, die sich in der Andarta-Anlage herumtreiben. Die nachfolgend beschriebenen Parteien verleihen dem Run ein zusätzliches Dynamik, da die Gruppe unter den verschiedensten Bedingungen auf sie treffen kann. Die meisten von ihnen sind den Runnern freundlich gesonnen, aber mit den Leuten der DeMeKo kann man auch zu einer friedlichen und für beide Seiten nützlichen Kooperation kommen.

DAS TEAM DER DEMEKO

Schon vor Spielbeginn kundschaftet diese Gruppe die Kriegszone aus und sucht nach Hinweisen auf die heiße Story, die der verschwundene Reporter Oberrainer verfolgen hatte. Als die DeMeKo-Leute erkennen, dass sich unter dem Areal ausgedehnte unterirdische Anlagen befinden, holen sie nochmals Instruktionen ihrer Vorgesetzten ein, rüsten sich ordentlich aus und kehren dann gegen 16:00 Uhr auf das Gelände zurück – nicht ganz unbemerkt (*Spielbericht #7*). Die Anführerin Sabrina Takashari hat Erfahrung als Kriegsberichterstatterin. Mit dem, was sie in der Andarta-Stadion erwartet, ist sie trotzdem überfordert, was die Runner nutzen können, um die lästige Konkurrenz auszuschalten oder aber sich mit den DeMeKo-Leuten zu verbünden.

Das Team steht in Kontakt mit der Übertragungsregie und kann sich nach Belieben auf dem Spielgelände bewegen, ohne Aufsehen zu erregen. Als Verbündete der Runner können die DeMeKo-Leute ihnen das Leben (vor allem an der Oberfläche) deutlich erleichtern; als Gegner sind sie weniger aufgrund ihrer Feuerkraft ein Problem, sondern eher durch die Drohung, die Runner live auf Sendung zu bringen.

Sabrina Takashari, DeMeKo-Krisenreporterin

Die 31-jährige Halbjapanerin (Mensch, lange Haare mit Farbwechsel-Strähnen, helles Lachen, freundlich-spöttisch) ist bekannt für Berichte direkt aus dem Zentrum des Geschehens. Sabrina geht es vor allem um eine gute Story, außerdem will sie Oberrainer mit dem Sie gut befreundet ist.

det ist, lebend aufspüren. Wenn sie diese beiden Ziele erreichen kann, ist sie gegenüber den Runnern zu allerlei Zugeständnissen (Wahrung ihrer Anonymität, Hilfe beim Verlassen des Spitzgeländes) bereit. Sollte die Gruppe mit ihr besonders gut klarkommen, stellt sie auch in Zukunft eine nützliche Connection dar (Connectionstufe 3, Loyalitätsstufe 2-3).

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
3	3	4(5)	2	5	+	3	3	2	4,9(5)	8(9)	1(2)	10

Panzerung: 4/1
Aktionsfertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 2, Ausweichen 3, Computer 3, Datensuche 4, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 4, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 2, Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 3, Pistolen 3, Wahrnehmung 3
Wissensfertigkeiten: Deutsch M, Japanisch M, Konzernpolitik (DeMeKo) 5, Medienszene 5, Promigerüchte 4, Yakuza-Politik 3
Gaben und Handicaps: Zwischsprachig, Lokale Berührungssinn, Medienjunkie (mittel)
Bodytech: Cyberaugen (Stufe 2, nur Augenlasermikrofon, Augen-Rekorder, Blickkompensation, Restlichtverstärkung und Sichtverbesserung 2), Kommlink, Stimmenmodulator, Frequenzanpassung, Seidenhaut, Synapsenbeschleuniger 1, Verstärkte Pheromonrezeptoren
Ausrüstung: Formangepasste Halbkörperpanzerung [B/S 4/1], Traxsys Avalon Kommlink mit Novatech Navi Betriebssystem, Professionelle Kamera mit Steadicam und Teleobjektiv, Nautilencreme-Verkleidung
Waffen:
 Morrissey Alta mit Lasermarkierer [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB-1, HM, RK0, 12(s), Standard]

Marcus Thelejev, DeMeKo-Lohnmagier

Marcus (27, Elf, nachtblaue Augen, auf die er seine Outfits abstimmt) hat noch nicht oft mit Sabrina zusammengearbeitet. Unter Stress neigt er zu Panik- oder Überreaktionen. Der unerfahrene Magier unterschätzt die Bedrohung durch die Ren2-Probanden und könnte ihnen leicht zum Opfer fallen, während er im Astralraum unterwegs ist.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID	ZM
2	4	3	2	5	3	3	+	5	6	2	6	1	10

Panzerung: 4/0
Aktionsfertigkeiten: Askennen 3, Astralkampf 2, Ausweichen 3, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 3, Erste Hilfe 3, Gebrauche 2, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 4, Wahrnehmung 3
Wissensfertigkeiten: Deutsch M, Geschichte 3, Konzernpolitik (DeMeKo) 5, Magietheorie 4, Politik (ADL) 4
Gaben und Handicaps: Natürliche Restlichtverstärkung, Kampfbähmung
Zauber: Gefühle Beherrschen, Hellen, Leben Aufspüren, Manablitze, Physische Barriere, Physische Maske, Wahrheit Analysieren
Ausrüstung: Brille mit Bildverbindung, Infrarot und Sichtverbesserung 2, Forensisches Thaumaturgieset, Medkit 6, Panzerkleidung [B/S 4/0], Renraku Sensei Kommlink mit Renraku Ichi Betriebssystem, 1 Stimulanz-Patches 4, Trauma-Patch

Für den Fall, dass es Probleme gibt, wird Sabrina von den DeMeKo-Sicherheitsmännern Manfred und Piotr begleitet. Die beiden Orks sind vom Zustand der Ren2-Probanden stark erschüttert und gehen mit besonderer Entschlossenheit gegen jeden vor, von dem sie meinen, dass er für die Experimente in der Anlage verantwortlich sein könnte.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
6	3	4	6	2	3	2	3	2	6	7	1	11

Panzerung: 8/6
Aktionsfertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 3, Ausweichen 3, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 3, Schnellfeuerwaffen 4, Wahrnehmung 2, Sprengstoffe 3 (Manfred) bzw. Hardware 3 (Piotr)
Wissensfertigkeiten: Stadtkrieg 3
Gaben und Handicaps: Natürliche Restlichtverstärkung
Ausrüstung: Panzerjacke [B/S 8/6], Renraku Sensei Kommlink mit Renraku Ichi Betriebssystem, Brechelsen, Minischweißgerät, Magschlossknacker 4 (Heremann) bzw. Sprengschaum 8 und 6 Sprengkapseln (Piotr)
Waffen:
 Ares Alpha-Sturmgewehr, Schaden 6K, PB -1, HM/S/M/AM, RK 2, 42(s), Standard]
 Unterlauf-Granatwerfer [Granatwerfer, Schaden wie Granate, EM, RK-, 6(s)]
 Schlagstock [Knüppel, Reichweite 1, Schaden 4K, PB -]

Das letzte Teammitglied ist der Kameramann Herbert (34, Mensch, keinerlei Kampferfahrung), dessen ganzes Bestreben darauf ausgerichtet ist, möglichst gute Aufnahmen zu bekommen, ohne selbst in die Schusslinie zu geraten.

REN2-VERSUCHSPERSONEN

Die meisten Probanden des Andarta-Projekts wurden in Bunker D eingesperrt und machen nun diesen und die angrenzenden Keller unsicher. Falls Sie die Andarta-Anlage jedoch um ein paar „wandernde Monster“ anreichern möchten, um den Runnern mehr Action zu gönnen und eine gefährlichere Atmosphäre zu schaffen, können Sie auch ein paar Ren2-Abhängige durch die übrigen Teile des Komplexes schleichen lassen. Diese haben es dann eben geschafft, sich durch die Einsturzstelle im Verbindungsgang zwischen Komplex C und Bunker D zu quetschen, und suchen nun in der gesamten Anlage nach Beute.

Ren2-Probanden, frühes Stadium

Jene Versuchspersonen, die erst seit Kurzem Ren2 erhalten, sind durch die Droge zwar bereits beeinträchtigt, aber noch einigermaßen Herren ihrer Sinne. Mit solchen Fällen kann man mit viel gutem Willen eventuell sogar kommunizieren. Grundsätzlich beobachten sie aber jeden Fremden im Zweifel als Feind oder Beute. Sie sind abgemagert und ungepflegt, unterscheiden sich ansonsten aber nicht von gewöhnlichen Orks.

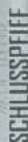
K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
6	5	+	7	2	1	3	3	3	6	8	2	11

Bewegung: 10/25
Fertigkeiten: Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 3, Wahrnehmung 3
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Restlichtverstärkung)
Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, Leicht)

Ren2-Probanden, mutierter Virus

Die Mutation des für die Andarta-Experimente verwendeten Virusstammes macht jene Versuchspersonen, die der Droge schon länger ausgesetzt sind, zu blutigen Bestien. Ihre Vernunft ist einer raubtierhaften Gerissenheit gewichen, und an ihren Körpern zeigen sich blutige Geschwüre, aus denen gezackte Knochenauswüchse hervorstehen. Der mutierte Virus macht sie ähnlich wie Ghule zu Dualwesen, weshalb sie eine besondere Gefahr für astral projizierende Runner darstellen.





BLUT UND SPIELE



KRIEGSBERICHTE

In diesem Kapitel werden Ausschnitte aus der Spielbericht-erstattung des laufenden Matches in einer Form präsentiert, die Sie Ihrer Gruppe unmittelbar übergeben können. Diese Sammlung von Handouts dient einem doppelten Zweck: Zum einen finden sich in einzelnen Berichtspassagen nützliche Informationen, zum anderen sind die Spielberichte aber auch ein Instrument, mit dem Sie den Druck innerhalb des Runs erhöhen oder vermindern können, da manche Geschehnisse auf dem Spielfeld unmittelbare Konsequenzen für die Runner und ihre Lage haben können.

Zu welchem Zeitpunkt Sie ein bestimmtes Berichtsfragment herausgeben, liegt in Ihrem Ermessen. Um Ihnen die Orientierung hinsichtlich des Zwecks der einzelnen Teile zu erleichtern, sind sie in Kategorien angeordnet:

- **Vorspiel** sind Meldungen, die noch vor Spielbeginn gesendet werden. Sie enthalten ein paar Informationen, dienen aber auch dazu, die Audiokommunikate vorzustellen und die Spieler schon früh an die Berichte zu gewöhnen.
- **Infos** enthalten Details, die den Runnern einen taktischen Vorteil geben oder sie über bestimmte Entwicklungen in Kenotais setzen.
- **Daumenschrauben** tun das, was sie immer tun: Sie sind ein Werkzeug für Sie, um den Druck zu erhöhen. Diese Meldungen beinhalten Entwicklungen auf dem Spielfeld, die den Runnern das Leben schwer machen, indem sie etwa das Zeitlimit verkürzen.
- **Keine Panik** ist das gewohnte Gegenstück zu den Daumenschrauben. Diese Berichtsschnipsel nehmen ein wenig Druck aus der Handlung.

Bis auf die Vorspiel-Meldungen sind die Berichte nicht auf einen bestimmten Zeitpunkt fixiert. Auch die Reihenfolge, in der die Handouts angeordnet sind, sagt nichts über die Reihenfolge aus, in der Sie sie ins Spiel bringen sollen. Nach jeder Meldung gibt aber ein kurzer Text Hinweise über mögliche Einsatzzwecke und -zeitpunkte für das jeweilige Handout.

VORSPIEL

Die Meldungen vor Spielbeginn sind nicht nur reine Stimmungsmacher, sondern enthalten bereits ein paar Hinweise für die Runners. Bufo lo deutet die hier enthaltenen Informationen durchaus richtig und legt deshalb so großen Wert darauf, dass die Gruppe unbedingt noch während des Spiels handelt.



Spielbericht #1

DeMeKo Eins – Sport

[...] Und nun zum Stadtkrieg. Uns siebt ein heißes Wochenende bevor – am Sonntag treffen die Frankfurter Firerakers zum ersten Mal in dieser Saison auf ihren alten Erzrivalen Anarchie Wien. Und die Wiener sollten sich warm anziehen, denn wie wir exklusiv erfahren haben, werden sie diesmal fern der Heimat spielen: Gewöhnlich gilt informierte Kretze nemten den Großraum Hamburg als den Austragungsort dieser Partie. Sobald das Areal feststeht – also morgen um 15:00 Uhr, pünktlich 24 Stunden vor Spielbeginn –, werden sich die Horden auf den Weg machen, um ihre Mannschaft aus der nicht allzu großen Ferne anzufeuern. Der Wetterbericht klingt gut, es sollte also eine richtigstarke Party werden. Bleibt dran, Freunde – in zwei Tagen herrscht KRIITIEG!

Diese Meldung wird irgendwann am Freitag gesendet – ein stadtkriegbegeisterter Runner bekommt sie automatisch über seinen Agenten auf das Kommlink, ansonsten läuft sie an irgendeinem Ort, an dem die Gruppe gerade nach Kenzel sucht. Die Gruppe sollte auf das Spiel aufmerksam werden und beschließt vielleicht von sich aus, den Sportkanal im Auge zu behalten.

Spielbericht #2

DeMeKo Eins – Sport

[...] Stadtkrieg-Update: Mit einer fast dreistündigen Verspätung wurde heute der Austragungsort für das morgige Match der Firerakers gegen Anarchie Wien bekannt gegeben. Die beiden Mannschaften werden südlich des Bahnhofs von Offenbach aufsehendertreffen. Das Areal, eine Sanierungszone, die von Gabelsbergerstraße, Senefelder Straße, Waldstraße und Odenwaldring begrenzt wird, stellt die Teams vor nahezu amerikanischen Verhältnisse: Schöne gerade Straßenseit und amüßend gleichmäßige Blocks versprechen eine schnelle und brutale Partie. Man darf gespannt sein, ob die Wiener, die eher eng bebaute Kriegszonen gewöhnt sind, mit diesem Handicap fertig werden. Ein Sprecher der DSKL strich die besondere Eignung des ausgewählten Gebiets heraus und erklärte, mit der Evakuierung der Zone sei bereits begonnen worden. Zur Verzögerung der Bekämpfung gegen die beide Mannschaften formal Protest eingelegt haben, äußerte sich der Sprecher nicht weiter, Grund dafür seien „technische Probleme in der Internen Kommunikation“.

Dieser Bericht erscheint am Samstagnachmittag zwischen 18:00 Uhr und 18:30 Uhr und stellt die einzige (und sehr knappe) Vorwarnung für die Runner in Bezug auf die Räumung des Geländes dar. Zu dem Zeitpunkt, als die Meldung rausgeht, hat die Evakuierung bereits begonnen; die Nachricht wurde absichtlich zurückgehalten, um die Abriegelung überraschender durchführen zu können. Dies ist ein erstes Zeichen, dass mit dem Spiel bzw. dem Austragungsort etwas nicht stimmen könnte.

DeMeKo Eins – LIVE AUS DER KRIEGSZONE!

[Tom:] Heiloooooooo Frankfurt – es herrscht wie der KRIEG! Mein Name ist Thomas Sören, und meine holde Stimme wird auch an diesem Spieltag auf dem Laufenden halten. Ich melde mich live aus der Übertragungskabine in Offenbach, wo heute die Finerisers den Schnurichen, pardon, Anarchen aus Wien zeigen werden, wo der Hammer hängt. Das heutige Spiel wurde im Vorfeld von Protesten beider Teams wegen der verspäteten Bekanntgabe der Zone überschattet, vor allem Anarchie Wien ist ganz schön ruher deswegen. Und auch die Buchmacher scheinen heute mit dem falschen Fuß aufgestanden zu sein. Bei den üblichen Nebenwetten im Vorfeld, bei denen es darum ging, den Austragungsort zu erraten, haben sie, wie es aussieht, ziemlich ins Klo gegriffen. Favorit war natürlich Hamburg – ja, falsch getippt ist bald verloren. Stattdessen können sich diejenigen die sich von den 50:1-Quoten für Offenbach begeistern ließen, über einen schönen Gewinn freuen.

Aber Schwamm drüber, es gibt Wichtigeres – nur noch ein paar Stunden, dann erfolgt der Anpfiff! Eine gute Gelegenheit, uns jetzt mal die besten Momente der letzten Begegnung der beiden Mannschaften reinzuzeihen! /

[Franz:] Hawedere, es zuaa – leuauand, dass t bei da setn derf. I glaub es ittd a baafse Partie, und de Frankfurter Waschbl kenma st sebo amol an Panpfiebra bsteiln?

[Tom:] Abbb... Ja, Moment, ich höre gerade, wir können insoren Hörern mit einer Liveübertragung für unseren Gast dienen. Noch einmal auf Anfang?

[Franz:] >>> BEGINNE ÜBERSETZUNG >>> Einen schönen guten Tag Euch beiden – hier sein zu dürfen ist mir eine besondere Freude. Wir sehen meiner Meinung nach einem heißen Spiel entgegen, und die Finerisers waren gut beraten, sich der Dienste eines Bestallungsunternehmers zu verschern! <<< EIN SERVICE DER DeMeKo <<<

[Jenny:] Starke Worte von einem starken Tioll. Aber in diesem Moment ertönt das Signal – ANPFIFF! Es herrscht KRIEG!

Der Spielbeginn ist die wesentliche Information dieser Meldung. Der Anpfiff erfolgt pünktlich um 15:00 Uhr, und damit läuft, auch wenn die Runner es noch nicht wissen, das Zeitlimit für die Mission. Sollte die Gruppe noch in der Nähe von Buffalo sein, schmeißt er sie spätestens jetzt hinaus.

INFOS

Spielbericht #5

DeMeKo Eins – LIVE AUS DER KRIEGSZONE!

[Jenny:] /.../ Ja, Tom, das kann man wohl sagen! Eine interessante Information ist übrigens eben reingekommen – die Unregelmäßigkeiten bei dieser Partie setzen nicht ab. Wie mir die Jungs aus der Technik geflüstert haben, versucht schon seit gestern Abend jemand, von außen in die Zone zu senden. Es war zwar nur ein kurzes Signal, wie ein Steinercode oder so was, aber unser unbekannter Funkfreund war ziemlich bartnackig und hat es ein paar Mal aus verschiedenen Richtungen versucht. Wenn das mal kein Sabotageversuch ist, unsere Techniker meinen, so ein Signal könnte von einem Garagentor bis zu einem Funktender so ziemlich alles aktivieren! Naja, inzwischen scheint er langsam zu kaputten, dass unsere Abschirmung zu gut ist. Solange das Spiel läuft, funkt uns keiner dazwischen!

[Tom:] Vielleicht bin auch einfach jemand vergessen, seine Waschmaschine einzuschalten? Na, mach dir nichts draus, mein geblockter Antennenfinkler da draußen – beim Schlusspfeif geben unsere Störsender offline, dann kannst du wieder senden, was du willst. So lange wirst du dich halt noch gedulden müssen...

Diese Meldung führt den Runnern gemeinsam mit dem Auffinden der Sprengsätze ihre Situation vor Augen. Sobald das Spiel endet und das ECM der DSKL abgeschaltet wird, kann das Steuersignal für die Funkzylinder in das Areal gesendet werden, und die gesamte Andarta-Station verwandelt sich in eine Hölle aus Flammen und Betonsplittern. Je früher Sie diese Information herausgeben, desto früher kennt die Gruppe ihr Zeitlimit.

Die Meldung wird am Sonntag gesendet, kurz bevor oder während die Gruppe ihren Zwischenbericht ablieft. Die Information über die Wetten alarmiert Buffalo und sollte auch jedem Runner auffallen, der sich für Sportwetten interessiert. Die Wettbüros verfügen allesamt über ziemlich gute Kanäle, um Insiderinformationen über wahrscheinliche Austragungsorte zu erhalten. Wenn Offenbach darauf hohe Quoten hatte, stellt sich die Frage, ob das dortige Areal nicht erst sehr spät für das heutige Spiel ausgewählt wurde. Gemeinsam mit der verspäteten Bekanntgabe des Gebiets klingt das schon recht verdächtig.

Spielbericht #4

DeMeKo Eins – LIVE AUS DER KRIEGSZONE!

[Tom:] Kurz vor 15:00 Uhr steigt die Spannung hier in Offenbach. Die Stimmung unter den Fans ist gut, ich kann die Schlachtrufe von jenseits des Odenuwalds bis in die Übertragungskabine hören, und bislang wurden vom Sternschutz nur wenige Schwerverletzte gemeldet. An meiner Seite ist wie immer die heizende Jenny Wegener, die mit mir gemeinsam das heutige Spiel kommentieren wird – hallo Jenny, und willkommen im Krieg!

[Jenny:] Danke, Tom! Ich bin aber heute nicht alleine, sondern habe Verstärkung mitgebracht, und das im wahrsten Sinne des Wortes. Als Gastkommentator begrüßen wir heute im Studio Franz „Steinmeisen“ Sindelar, den legendären Brecher von Anarchie Wien, der in der 61er Saison als erster Spieler in der AFL-Liga im Alleingang einen Wipeout verursachte. Hallo und grüß Gott, Franz!

DeMeKo Eins – LIVE AUS DER KRIEGSZONE!

[Tom:] Jetzt kriegt die Sache Schauung! Während der Angriff der Firealers die Brüder-Grimm-Straße entlangzieht, haben sich zwei der Anarchen am Nordende der Straße verschanzt und eröffnen das Feuer. Ob ja, da fliegen die Kugeln! Aber was ist das? Eine zweite Front tut sich auf, als der Scout der Österreicher überraschend in der Senefelder Straße auftaucht! Er biegt in die Birkenlohrstraße ein, will wohl den Firealers in den Rücken fallen!

[Franz:] Siebst des net? Des is a Flutn. Deppta >>>BEGINNE ÜBERSETZUNG>>> Ich glaube, dir ist ein Detail entgangen. Der Scout dient nur der Ablenkung, während sich der Rest der Anarchen über die Dächer des Blocks nach Süden arbeitet. Der Ball ist in der Luft gut gespielt! Ab! Jetzt haben die Frankfurter die Gefahr erkannt. <<<EIN SERVICE DER DeMeKo<<< san de aa endlich aufwach!

[Tom:] Gut beobachtet, Franz – ja, jetzt ist hier im nordöstlichen Block die Hölle los! Unsere Kameras fangen jedes Detail ein – habt ihr da eben den Zahn fliegen sehen, Leute?

Das Spielgeschehen konzentriert sich auf das Areal über Bunker D. Fast alle Kameras sind dort im Einsatz, sodass in dieser Phase des Matches ein Umgehen des blockierten Tunnels zwischen Bunker D und Komplex C an der Oberfläche fast unmöglich ist. An anderen Stellen kann man hingegen derzeit recht gut auftauchen, ohne bemerkt zu werden.

Spielbericht #7

DeMeKo Eins – LIVE AUS DER KRIEGSZONE!

[Tom:] Solange die Pause zwischen erstem und zweitem Viertel andauert, können wir ja ein wenig über die Spieler des heutigen Matches plaudern. So wissen beispielsweise nur wenige, dass der Bräuer der Firealers in seiner Freizeit im Kirchenhof von –

[Franz:] Hoi! Was is des? Auf da Zuaarer-Kamara >>>BEGINNE ÜBERSETZUNG>>> Wartet einen Moment – was ist denn das auf Kamera Zwei? Diese Gruppe von >>>STÖRUNG... WIR BITTEN UM GEDULD>>> des san oba kane Offiziell! Und de rennen genau üba die Wildstrossn aufs Spi! >>>BEGINNE ÜBERSETZUNG>>> Ach, nein, ich muss mich getäuscht haben. Egal – ja, das mit dem Chor finde ich auch überaus amüsant. Erzähl doch mehr darüber! <<<EIN SERVICE DER DeMeKo<<< sans da in des Haus elne! Und kaana schaut bi!

[Tom:] Ahem. Gern, Franz. Also, seine Sängerkarriere begann angeblich schon im Alter von drei Jahren...

Gegen 16 00 Uhr betreten die Leute der DeMeKo das Spielgelände. Obwohl man daraufachtet, sie aus der Übertragung zu halten, fallen sie dem nicht eingeweihten Gastkommentator auf. Die Regie versucht, durch Manipulation seiner Live-Übersetzung das Schlimmste zu verhindern. Trotzdem können die Runner aus dieser Meldung ableiten, dass sie mehr die Einzigen sind, die auf dem Areal herum-schleichen, und dass die andere Partei von der DeMeKo gedeckt wird.

Spielbericht #8

DeMeKo Eins – LIVE AUS DER KRIEGSZONE!

[Jenny:] Noch fünf Minuten bis das nächste Viertel beginnt. Anarchie Wien hat sich während der Pause entschlossen, die Torzone zu verlegen. Franz, war das vielleicht ein Fehler? Damit geben die Wiener eine vertraute Position auf.

[Franz:] Madl, scholt del Hirn ein >>>BEGINNE ÜBERSETZUNG>>> Du solltest deine Einschätzung überdenken, Jenny. Das offene Gelände an der Gabelsbergerstraße erschwerte bislang die Verteidigung. Durch die Verlegung eines Block nach Süden haben die Anarchen viel bessere Möglichkeiten in der Defensive und werden ihre Gegner damit ziemlich überraschen. <<<EIN SERVICE DER DeMeKo<<< weiden de Frankfurtia sehee deppat schau!

Die Verlegung der Torzone von Anarchie Wien in den Block, der über Komplex A liegt, macht ab jetzt das Verlassen der Anlage über das Birkenheim zu einer ziemlich kitzligen Angelegenheit (alle Infiltrationsproben in diesem Block erhalten einen Würfelpoolmodifikator von -3). Die Runner sollten sich nach alternativen Ausgängen umsehen.

DAUMENSCHRAUBEN

Spielbericht #9

DeMeKo Eins – LIVE AUS DER KRIEGSZONE!

[Tom:] Sieht so aus, als würden wir heute noch nasse Füße kriegen! Das leichte Nieseln das bisher die Partie begleitete, wächst sich langsam zu einem richtigen Regenguss aus.

[Franz:] Jo, jetzt schließt >>>BEGINNE ÜBERSETZUNG>>> In der Tat, der Regen ist ziemlich stark. Aber zum Glück sind die Spieler ja nicht aus Zucker und in manchen Fällen, wie bei der Kinndschasterin der Firealers, hat die Nässe durchaus erfreuliche optische Aspekte. <<<EIN SERVICE DER DeMeKo<<< dera des Reklarleiberl (un Buns) pickt, utachs no Miss Wei T-Shirt!

Starker Regen über Offenbach erleichtert zwar unbemerkte Bewegungen auf dem Spielfeld (+1 für alle Infiltrations-Proben), macht aber innerhalb kürzester Zeit die Kanalisation nahezu unpassierbar (siehe Seite 51 für die genauen Auswirkungen).



DeMeKo Eins – LIVE AUS DER KRIEGSZONE!
[Jenny:] Und damit ist auch der zweite Brecher draußen! Was ist mit den Wienern los? Nach den Ausfällen am Beginn des Zuges und der unglücklichen, aber verständlichen Aufgabe von Novacek – ich meine, immerhin saß ein Ork auf seinem Gesicht – ist die offensive Kraft von Anarchie fast gebrochen!

[Franz:] A so a Schaa >>>BEGINNE ÜBERSETZUNG>>> Ich bin damit auch nicht glücklich. Sayant und Wibelberger haben sich in der Sackgasse an der Nordseite der Birkenlobrstraße verschanzt, aber die Frankfurter fahren einen massiven Angriff und setzen ihnen mächtig zu.<<<EIN SERVICE DER DeMeKo<<< reißen earna sowas von den Masch auf!

[Tom:] Ja, Freunde. Daumen drücken! Wenn dieser Angriff durchgeht – und das wird er wohl, wenn kein Wunder geschieht – stehen wir wenige Minuten vor einem Wipeout der Österreicher!

Wenn alle Offensivspieler der Wiener Mannschaft ausgeschaltet werden, endet das Spiel vorzeitig durch Wipeout, und dieses Wort beschreibt dann kurze Zeit später auch den Zustand der gespannten Anlage höchst treffend. Die Runner müssen entweder auf ein Wunder hoffen oder selbst eines arrangieren – aber das bedeutet, einen Weg zu finden, das Spiel zu manipulieren, ohne entdeckt zu werden. Wenigstens kommt man vom Birkenheim aus rasch in die Nähe der Stelle, wo die letzten beiden Offensivpositionen von Anarchie Wien immer einem ausgebrannten Autowrack einen massiven Angriff der Frankfurter erwarten.

Spielbericht #11

DeMeKo Eins – LIVE AUS DER KRIEGSZONE!

[Tom:] Es geht Schlag auf Schlag, eine wirklich flüssige Partie! Die Jungs und Mädels sind wirklich hart im Nehmen, in diesem Viertel hatten wir erst eine einzige Spielunterbrechung – denn wer lässt sich schon von einer kleinen Fleischwunde aufhalten?

[Jenny:] Stimmt, Tom – das würde eines der kürzesten Viertel in der Geschichte des Stadtkriegs werden! Der bisherige Rekord liegt bei 35 Minuten aus der Begegnung [...]

Normalerweise dauert ein Viertel wegen mehrerer Unterbrechungen eine gute Stunde, aber derzeit läuft das Spiel ungewöhnlich schnell. Das Zeitlimit der Runner verkürzt sich um 20-30 Minuten.

Spielbericht #12

DeMeKo Eins – LIVE AUS DER KRIEGSZONE!

[Jenny:] Das war ein ordentlicher Rummel! Das Spiel ist unterbrochen, der Staub legt sich langsam. Und jetzt signalisieren beide Trainer den Offiziellen, dass sie die Triageaufzeichnungen einsehen wollen, um die letzte Entscheidung nachzuvollziehen. Das kann ein wenig dauern, Sportsfreunde – und dazu passt eine kleine Meldung unserer Sponsoren!

WENN'S MAL WIEDER LÄNGER DAUERT, GÖNN DIR DIE UNENDLICHE POWER! NUTRIZOOL, EIN BIO-PRODUKT DER EXTRAKLASSE, VERMEIDT AUCH DEN SPIELERN F. J.

Eine strittige Schiedsrichterentscheidung hat eine längere Spielunterbrechung zur Folge. Das Zeitlimit der Runner verlängert sich um ein gutes Stück (nach ihrem Ermessen 10 bis 30 Minuten).

Spielbericht #13

DeMeKo Eins – LIVE AUS DER KRIEGSZONE!

[Jenny:] Die Wiener stürmen die Humboldtstraße in östlicher Richtung entlang, aber die Firerarsers haben sich an der Ecke Schöpfenbaurstraße verschanzt und eröffnen das Feuer. Weiter so, Jungs! Ich will Blut sehen!

[Tom:] Ja, jetzt tobt der Kampf um die Torzone der Firerarsers. Na, Freunde, sind das Bilder? Eine herrliche Partie! Wird der Angriff der Wiener durchkommen?

[Franz:] JAAAA! BURSCHN, REISSTS EANA DIE EI >>>BEGINNE ÜBERSETZUNG>>> Ich bin außer mir vor Freude. Betraße wäre mir danach, den traditionellen Schlachtgesang von Anarchie anzustimmen, aber aus Rücksicht auf die minderjährigen Zuhörer verzichte ich wohl lieber <<<EIN SERVICE DER DeMeKo<<< UND NOCHA SAUF MA IA BLUT!

Die Action – und somit die Aufmerksamkeit der Kameras – konzentriert sich völlig auf den Südosten der Kriegszone. Im nördlichen Teil erhalten derzeit alle Infiltrations-Proben an der Oberfläche einen Würfelpoolmodulator von +2.



... MAN SIEHT SICH IMMER ZWEIMAL ...

DATENEMPfang...

HINTERGRUND

Ilija Sadowski, genannt „der Vampir“, ist eine der positiven Überraschungen der aktuellen Stadtkriegssaison. Der weißrussische Söldner ist in der vergangenen Saison als Ersatzmann bei den Berlin Cybears angeworben worden. In der laufenden Saison jedoch nutzte Sadowski nach einigen Ausfällen seine Chance, als Schütze zu einer wichtigen Stütze des Teams zu werden. Seine Fähigkeiten, sein Auge für Spielsituationen und seine skrupellose, aber auch unorthodoxe Spielweise haben den Cybears in der laufenden Spielzeit schon einige Siege eingebracht.

Allerdings ist die Vergangenheit Sadowskis ein Rätsel. Man weiß, dass er in den letzten Jahren als Söldner in den meisten Höllenlöchern der Erde gewesen ist – Westafrika, Sudamerica, Balkan, Wustenkriege und so weiter –, aber mehr ist von der neuen Größe der Cybears nicht bekannt. In der laufenden Saison bahnt sich ein Entscheidungsspiel gegen den Erzrivalen der Cybears, die Stahlfalken Mannheim an. In der Hoffnung, dass sich hinter dem Geheimnis Sadowskis etwas verbirgt, was sich gegen ihn oder die Cybears verwenden lässt, beschließt das Management der Stahlfalken, dem auf den Grund zu gehen – und wirbt die Charaktere an, um etwas herumzuspüffeln.

ABLAUF

Die Runner werden von einem Mitglied des Managements der Stahlfalken Mannheim angeworben, das für die Schattenkontakte zuständig ist. Das Treffen findet in Berlin-Kreuzberg statt, wo die Runner beauftragt werden, in die Wohnung des Stadtkriegsspielers Ilija Sadowski einzudringen und nach Hinweisen auf seine Vergangenheit vor 2066 zu suchen – Dokumente, Souvenirs, Fotos, Andenken, etwas in der Art. Sadowski hat eine Wohnung in den Randbezirken von Tempelhof, dem extraterritorialen SK-Viertel, mit erheblicher Sicherheit. Bei ihren Vorbereitungen stoßen die Runner auf Daisy Fix, eine bekannte Schieberin der Stadt, die die nötigen Kontakte hat, um bei den Jobs in Tempelhof hilfreich zu sein.

Daisy Fix ist verhandlungsbereit – sie bietet den Runnern an, sie nach Tempelhof in die Nähe ihres Ziels und wieder hinauszubringen, im Gegenzug will sie die Unterstützung der Runner bei einem Deal am Tag darauf als Rückendeckung. Das Eindringen in das SK-Territorium verläuft dank Daisys Hilfe einwandfrei, und die Durchsuchung der Wohnung bringt einige, wenn auch eher vage, Hinweise auf die Ver-

gangenheit Sadowskis. Schmidt genügen diese, er bezahlt die Runner und verlässt sie.

Der Run bleibt jedoch nicht ohne Folgen: Sadowski bemerkt den Einbruch und dass jemand in seiner Vergangenheit herumgeschnüffelt hat. Er aktiviert die zuständigen Leute bei Messerschmitt-Kawasaki, Eigentümer seines Teams, die sein Geheimnis kennen. Insbesondere ist dies Armin Kretschmar, der auf Seiten des Kons die Schadensprävention übernimmt. Nicht nur der Spieler ist in Gefahr, sondern mit ihm auch der Erfolg des Teams. Sollte herauskommen, dass Messerschmitt-Kawasaki von Sadowskis Vergangenheit wusste, wäre das ein heftiger Imageverlust der Marke, nicht nur auf dem Stadtkriegssektor. Und Imageverlust bedeutet immer Geldverlust.

Kretschmar engagiert sich besonders, weil er die Konzernlandschaft kennt. Sollte er versagen, wird er vermutlich als Sündenbock seinen Kopf hinhalten müssen. Da weder Sadowski noch Kretschmar genau wissen, wie schlimm die Lage ist, gehen sie vom schlimmsten Fall aus – und das bedeutet, die Einbrecher müssen so schnell wie möglich gefunden werden, auch wenn die Runner zu diesem Zeitpunkt eigentlich noch gar keine stichhaltigen Beweise für Sadowskis Verbrechen, geschweige denn Messerschmitts Mitwissen, in den Händen halten.

Der Konzern und die Schattenkontakte von Kretschmar und Sadowski ergreifen also Maßnahmen, um Sadowski vor den Enthüllungen zu schützen. Von einem Informanten in Daisy Fix' Organisation erfahren sie von den Runnern und dass diese als Rückendeckung bei einem Deal am kommenden Tag agieren werden. Sie heuern eigene Runner an, die bei dieser Gelegenheit die Runner entführen oder ausschalten sollen, um zu verhindern, dass diese das Geheimnis laufen und publik machen.

Bei diesem Hinterhalt wird den Runner klar, dass sie selber das Ziel sind, nicht Daisy oder ihr Deal. Möglicherweise wird sogar der Verdacht laut, dass Daisy persönlich sie verraten hat. Was die Runner jetzt tun, ist ihnen überlassen – auf jeden Fall heftet sich Messerschmitt-Kawasaki an ihre Fersen. Sollte deren Runnersteam noch existieren, wird dieses nach den Runnern suchen, parallel jedoch werden der Konzern und Sadowski bei anderen Größen in Berlin nach ihnen fahnden. Kopfgelder werden auf sie ausgesetzt, und verschiedene Syndikate suchen nach ihnen. Die Grauen Wölfe und die Gargari-Organisation werden von Messerschmitt-Kawasaki auf den Plan gerufen, während Sadowski über alte Verbindungen in St. Petersburg die Roten Vory dazu bringt, nach den Runnern zu suchen. Eine Flucht in einen anderen Plex wird die Suche nur verlegen, da Messerschmitt sie auch dort jagen wird.

Möglicher Zeitlicher Ablauf im Überblick

Zeit	Handlung
Freitag	Kontaktaufnahme / Iobanackot
Sonntag, 18:30 Uhr	Treffen mit Herrn Schmidt in Berlin-Kreuzberg
Montag-Dienstag	Benutzen, Kontaktaufnahme mit Daisy Fix
Dienstagnacht	Eindringen in Tempelhof und bei Sadowski
Mittwoch	Zweites Treffen mit Schmidt
Mittwoch 16:00 Uhr	Treffen mit Daisy Fix
Mittwoch 17:00 Uhr	Hinterhalt des Messerschmitt-Kawasaki-Teams
Mittwochabend – Freitag	Flucht und Untersuchen vor Messerschmitt
Freitagabend	Kontaktaufnahme von Ostze
Freitagnacht	Deal mit Ostze über weitere Rums
Samstagsmorgen	Besprechung des Diebstahls der Beweise
Samstagsnachmittag	Diebstahl des Kommissars mit den Beweisen
Sonntagabend	Besprechung für den Run gegen die Sendezentrale
Sonntag	Run gegen die Sendezentrale

Kapitel

*Das Treffen mit Schmidt
Meeting Daisy
Hansfriedensbruch in zwei Teilen
Ein glücklicher Mann
Ein Deal ist ein Deal – Leider
Nur ein kleiner Gefallen
Untergang
Der Feind meines Feindes
Der letzte Deal
Der erste Schritt: fehlende Beweise
Bummeln auf dem Markt
Der zweite Schritt: Verfolgungsbühne
Live auf Sonntag*

MAN SIEHT SICH IMMER ZWEIMAL

Runner von außerhalb

Wenn Ihre Runde generell in Berlin spielt, werden einige Wendungen des Plots besser zu den Charakteren und ihren Hintergründen passen. Doch auch wenn die Charaktere ihrer Kunde nicht aus Berlin oder darauf beschränkt sind, ist das Abenteuer für Sie interessant.

Der Auftraggeber dieses Runs, die Stahlblaken Mannheim, sind in den Berliner Schatten nicht stark verwurzelt, sodass es für sie Sinn ergibt, Shadowrunner von außerhalb Berlins anzuwerben. Als Vermittler der Shadowrunner sind die Schieber der Elitedealer in Hamburg (Klas), dem Ruhrplex (Cosmic) oder Stuttgart (Marsmann) gut geeignet, die eigene Kontakte zu Daisy Fix nach Berlin haben.

Für die Runner ist der Aufenthalt in Berlin jedoch eine Herausforderung der besonderen Art. Dank der starken Konzernpräsenz ist man bei einem Aufenthalt als Tourist mit einer regulären SIN starker Überwachung ausgesetzt. Außerdem sind die meisten Zonen, in denen sich Touristen herumtreiben, Norm- und einige sind sogar Teile der Konzernbezirke – hier ihre Ausrüstung unterzubringen, dürfte für die Runner schwierig werden. Die Hilfe eines Insiders vor Ort, möglicherweise ein Kontakt ihres Schiebers, könnte also bei Spielen, die nicht auf die richtigen Ideen kommen, um die Überwachung auszurufen, sehr sinnvoll sein.

Das Angebot von Daisy Fix dient zum einen dazu, die Charaktere noch ein paar Tage nach dem Einbruch in Berlin zu halten, selbst wenn sie nicht von hier sind. Nach dem Hinterhalt besteht jedoch bei auswärtigen Charakteren die Möglichkeit, dass diese sich durch eine Flucht in ihren Heimatplex den Verfolgern entziehen möchten. In diesem Fall verfügen Sie die Nachforschungen von Messerschmitt-Kawasaki nach ein paar Tagen einfach dortin. Dank der Informationen der Grauen Wolfe und der Informationen in Daisy Fix' Organisation sowie der hinterlassenen Datenspur und möglicherweise weiteren Beweisen wird der Konzern seine Leute auch nach dort senden, und das Angebot von Ostze kann über den ursprünglichen Schmidt der Charaktere auch dort zustande kommen.

Berlin für Nicht-Berliner

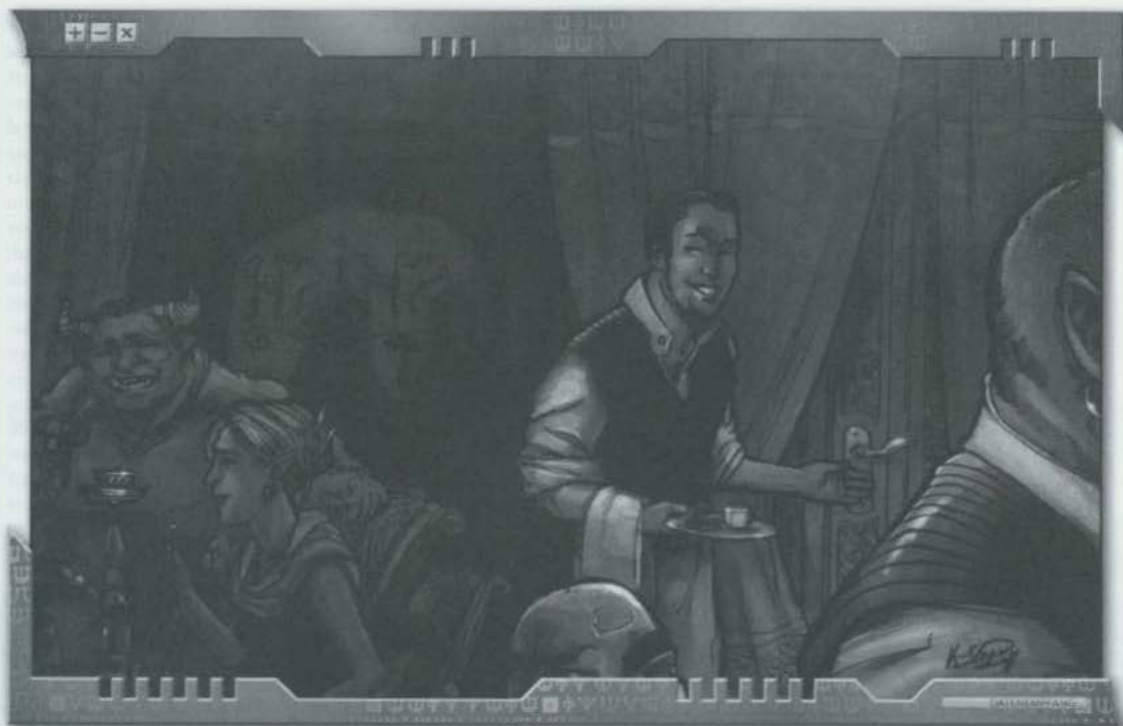
Berlin ist keine gestrichelte Stadt mehr, zumindest nicht auf dem Stadtplan. Die Konzerne haben mittlerweile alle Bezirke vereint, wenn auch manche Bezirke eher auf dem Papier als in den Herzen der Einwohner. Die neue Grenze verläuft dementsprechend hauptsächlich durch die Mentalität der Berliner. Auf der einen Seite stehen die Konzerne und ihre **Konzernbezirke** – extranationale Gebiete, in denen sie das Sagen haben und das Leben ihrer Konzernbewohner bestimmen: hohe Sicherheit, hoher Überwachungsgrad, hoher Lebensstandard – fragt man einen Konzernbürger. Die **Normbezirke** werden ebenfalls von den Konzernen kontrolliert, allerdings nicht direkt. Hier lebt das öffentliche Leben, der Mitterstand und die Konzerne bleiben auf, und neue Infrastrukturen entstehen.

Auf der anderen Seite gibt es die **alternativen Bezirke**. Offiziell verwaltet von Berliner Rat, lebt in den verfallenen Altbauern und Kommunen der Liferinner, ehemals Marxist, heute Überlebenskünstler. Je tiefer man in diese Gebiete eindringt, desto mehr stößt man auf alternative Gruppen oder organisierte Verbrechen, die die eigentlichen Machthaber sind. Krieze bestimmen das Leben, in dem man für den Nachbarn da ist und sich quasi interessensähnlich gebildet haben, die sich nicht nach den Konzernen richten, sondern ein „rites“ Leben führen – selbstwerg oder per Versorgungsbetrieb bei den großen Nachbarn. Hier schaut der Sternschutz, der mittlerweile für die Sicherheit in Berlin zuständig ist, nur sehr selten oder gar nicht vorbei. Dafür schützt man sich gegenseitig, besitzt die Roms, die Russenmärkte, und trifft sich in den familiären Eckkeipen.

Mit der politischen Zusammenführung von Berlin wurde in einer großen Aktion an die Leute im „verwilderten Ostert“ – ohne SIN und Identität – die sogenannte VollesIN herausgegeben, gespeichert auf VolksKOMM: Kommissar, die für die breite Masse der neu eingeplanten Berliner frei verfügbar gemacht wurden, für Menschen, die sich selbst als die eigentlichen Berliner sehen.

Genaue Informationen und Beschreibungen der Schauspielze finden sich im Quellenbuch *Berlin*, das für dieses Abenteuer nicht nötig ist, aber als Informationsverweiterung sicherlich den Spielspaß maximiert.





In der Zwischenzeit hat der Schmidt der Runners Sadowskis Geheimnis gelüftet: Ilja Sadowskis wahre Identität ist Bartosz Kowalczyk, im polnischen Bürgerkrieg Mitglied einer Spezialeinheit der Inneren Sicherheit der Nationalrepublik Polen, der eine Reihe von Kriegsverbrechen wie kaltblütiger Mord und Folter an Zivilisten, auch Kindern, sowie Vergewaltigungen und Weiteres zur Last gelegt werden. Der Name Kowalczyk war gefürchtet. Man sagte ihm Kontakte zu den Tamasous, der Organhändler-Mafia, nach „Effizienter Verbrauch menschlichen Abschaums“ – so nannte Kowalczyk damals seine Gewaltprojekte und seinen selbstorganisierten Organ-Menschenhandel.

Während die Stahlfalken den Hinweisen der Charaktere nachgehen, kommen sie in Kontakt mit Ostrze, dem Sovietnik der Gargari-Organisation in Berlin und einem ehemaligen Terroristen der Armia Krajowa (AK) im polnischen Bürgerkrieg. Dieser erklärt sich nach einer Aufwandsentschädigung bereit, den Stahlfalken dabei zu helfen, die noch fehlenden Beweise zu besorgen, um die Story wasserdicht zu machen.

Zu seiner Unterstützung haben ihm die Falken Kontakt zu den Charakteren verschafft. Diese sind aufgrund der auf sie eröffneten Jagd in einer Notlage, aus der Ostrze ihnen raus helfen will. Nach einer Schnitzeljagd durch die alternativen Bezirke bringt er sie in Sicherheit und verschafft ihnen die Möglichkeit, die fehlenden Beweise zu besorgen. Um die Jagd durch Messerschmitt zu beenden, müssen diese Informationen publik gemacht werden. Ostrze fordert die Charaktere auf, diese Daten während der Liveübertragung des kommenden Spiels in der mobilen Übertragungszentrale einzuspielen. Ist das geschehen, wird Messerschmitt seine Jagd einstellen. Neben einer Bezahlung wird Ostrze dafür sorgen, dass das Kopfgeld auch in der Unterwelt gestrichen wird.

AUFTAKT IN BERLIN

Dieses Kapitel behandelt den Auftakt des Abenteuers: das Treffen mit dem Schmidt der Stahlfalken, die Nachforschungen und die Beinarbeit über das Ziel, den ersten Kontakt und den Deal mit Daisy Fix, den Run gegen die Wohnung von Sadowski und anschließend das letzte Treffen mit Schmidt. Das ganze Kapitel soll die Atmosphäre eines ganz normalen Runs in Berlin haben. Wichtig hierbei ist, dass die Charaktere, sollten sie sich zum ersten Mal in Berlin befinden, einen Einblick in die Besonderheiten der Stadt bekommen: den deutlichen Unterschied zwischen den Konzern- bzw. Normalbezirken und den alternativen Bezirken und die damit verbundenen Einzelheiten, wie die Überwachung durch die Konzerne auf der einen Seite und die Armut, aber auch die Macht verschiedener Gangs und Untergrundgruppen auf der anderen.

DAS TREFFEN MIT SCHMIDT

Das Abenteuer beginnt für die Charaktere mit einem unheimlichen Wochenende. In den Medien wird es beherrscht von der sich hochschaukelnden Stadtkriegssaison und einem sich anbahnenden Nervenknag zwischen den Stahlfalken Mannheim und den Berlin Cybears, der einen neben-sächlichen Skandal um die Bestechlichkeit eines parlamentarischen Staatssekretärs im Ernährungsministerium fast spielerisch verdrängt. Noch am Freitagabend erhalten die Charaktere eine Anfrage, ob sie am kommenden Sonntagabend für einen Auftrag in Berlin zur Verfügung stehen. Diese Anfrage wird über übliche Kontakte übermittelt, seien es Schieber Schmidts oder vergleichbare Connections, die sie sonst mit Aufträgen versorgen. Der aktuelle Job umfasst einen Einbruch in eine gut gesicherte Anlage in Berlin und ist mit einer niedrigen fünfstelligen Summe dotiert. Der Treffpunkt ist das Café Mameluk, ein angesagtes arabisches Shisha Café in Kreuzberg, am Sonntag um 18:30 Uhr. Ihr Tisch ist auf den Namen „Konrad Duden“ reserviert.

KEINE PANIK

Sollten die Charaktere sich nicht in Berlin aufhalten, bleibt es Ihnen überlassen, wie sie dorthin kommen. Eine Übersicht über die verschiedenen Möglichkeiten finden Sie im *Berlin-Quellenbuch*, jeweils auf den Seiten 4-6 des Konzern- bzw. alternativen Teils.

Generell gibt es zwei Möglichkeiten: Wenn die Charaktere über eine gute, gültige SIN verfügen, ist es legal möglich, die zugänglichen Teile von Berlin zu betreten – und für Touristen ist das sogar durchaus üblich. Allerdings werden Touristen von der Überwachung in Berlin genauer im Auge behalten als die vielen VolksKOMM-Benutzer. Darüber hinaus werden die für Touristen üblichen Stadtteile – die Normbezirke und die öffentlich zugänglichen Teile der Konzernbezirke – generell durch den Sternschutz oder die verantwortlichen Konzerne stark überwacht, besonders über die Matrix und über Drohnen.

Alternativ können sich die Charaktere über ihre Connections einen illegalen Zugang nach Berlin verschaffen, eventuell in den alternativen Bezirken unterkommen oder sich sogar VolksSINs besorgen. Hier ist ein Blick in den Abschnitt *Wir ziehen nach Berlin*, Berlin, S. 11 des alternativen Teils, hilfreich – besonders im Hinblick auf das später folgende Kapitel *Untergetaucht*.

Das zwitzigeschossige Café Mameluk im angesagten Stadtteil Kreuzberg liegt in einer stark frequentierten Fußgängerzone, in der es eine Menge Bars, Cafés und Restaurants gibt. An einem orkischen Straßenkünstler vorbei, der gerade ein bildgewaltiges AR-Kunstwerk vor Publikum erschafft, geht es in das orientalisch eingerichtete Café. Ein junger Norm arabischer Herkunft begrüßt die Charaktere. Bei einem Verweis auf Konrad Duden werden sie in ein Sepatee im Obergeschoss geführt. Hier werden sie bereits von zwei Personen erwartet: einem bulligen Ork Mitte zwanzig in Anzug, der ziemlich angefressen wirkt, sowie einem gepflegten Norm von vielleicht 30 Jahren, teuer gekleidet, solariumsgebräunt, ziemlich herausgeputzt und miteinander breiten, aufgesetzten Lächeln. Das Gespräch führt der Norm, der sich als Schmidt vorstellt. Der Ork bleibt ruhig und wird auch nicht vorgestellt, solange niemand nachfragt. Sollte jemand nachfragen, stellt Schmidt ihn als Herrn Meyer vor, seinen persönlichen Sicherheitsfachmann.

Herr Schmidt führt die Unterhaltung freundlich und verbindlich. Sein Anliegen ist ein Einbruch in eine gut gesicherte Wohnung einer prominenten Person hier in Berlin. Das Ziel ist in einem extraterritorialen Bereich, für diese Verhältnisse aber eher schwach gesichert. Der Job muss Dienstagabend erledigt werden, dann steht die Wohnung leer. Das Ziel des Einbruchs ist die Suche nach nicht genauer definierten Gegenständen, als Bezahlung bietet Schmidt 15.000 EUR pro Person an, davon je 5.000 EUR vorab, um etwaige Ausgaben zu decken. Aufspesen lässt Schmidt sich nicht ein. Sein Höchstlimit liegt bei 20.000 EUR pro Person, davon die Hälfte vorab.

Sollten die Charaktere und Schmidt eine Einigung erzielen, rückt dieser mit den Details raus. Das Ziel ist die Wohnung eines Stadtkriegsspielers, des Weißrussen Ilja Sadowski, genannt „der Vampir“. Sadowski ist Schütze bei den Berlin Cybears, letzte Saison noch Ersatzmann, in dieser Saison jedoch dank einiger hervorragender Spiele zum Stammspieler und Leistungsträger avanciert. Er wohnt in der Rößingstraße 11 im Randgebiet von Berlin-Tempelhof, d.h. dem S-K-Stadtteil. Auch wenn Tempelhof begrenzt öffentlich zu-

gänglich ist, ist es de facto unmöglich, in dieses Wohngebiet zu gelangen. Herr Schmidt hat jedoch herausgefunden, dass es in Berlin eine SchieberIn gibt, die Wege in die gesperrten Bezirke kennt: Daisy Fix. Er schlägt vor, dass die Charaktere versuchen, Kontakt mit ihr aufzunehmen und einen Deal über einen Weg zum Zielobjekt auszuhandeln. Ein gewisser Evan O'Riley, Besitzer des Pubs „Red Leprechaun“, soll den Kontakt zu ihr vermitteln können.

Bei dem Einbruch in die Wohnung sollen die Charaktere nach Hinweisen auf Sadowskis Vergangenheit suchen, genauer gesagt auf seine Zeit vor 2066. Hierbei ist Schmidt alles recht, was weiterhilft – Urkunden, Fotos, Dokumente, Andenken, alles, was nicht zu Sadowskis bekanntem Hintergrund passt. Falls Fragen zu Sadowskis Hintergrund aufkommen, wird der Auftraggeber mühe-los das rezipieren, was in der Beinarbeitstabelle für bis zu zwei Erfolge bei den Connections angegeben ist. Herr Schmidt erwähnt, dass seine Auftraggeber davon überzeugt sind, dass Sadowski in seiner Vergangenheit etwas zu verbergen hat, und dass es niemand wirklich schafft, seine Vergangenheit vollkommen hinter sich zu lassen. Der Einbruch muss in der Nacht von Dienstag auf Mittwoch stattfinden, dann ist Sadowski nicht im Haus.

AB JETZT IN BERLIN – SPUREN IN DER STADT

Wie bereits erwähnt, wird im Laufe des Abenteuers Messerschmitt-Kawasakis auf die Jagd nach den Charakteren gehen. Bei dieser Jagd wird der Konzern versuchen, alle möglichen Spuren der Charaktere zu verfolgen – und die Suche nach Spuren wird spätestens an diesem Zeitpunkt einsetzen.

Achten Sie aus diesem Grund auf die Details, wie die Charaktere für ihre Sicherheit sorgen. Wichtig sind hier unter anderem folgende Punkte:

- **Die Datenspur der Charaktere:** In vielen Norm- und Konzernbezirken sind versteckte PANs nicht erlaubt und die WiFi-Netze gut ausgebaut. Das bedeutet, dass Datenspuren in diesen Bezirken sehr deutlich sind und sich leicht zurückverfolgen lassen. So lassen sich Bewegungsmuster und Aufenthaltsorte der Charaktere feststellen und möglicherweise kann man an diesen Orten durch übliche Beinarbeit mehr über die Charaktere herauszufinden.
- **Das Vorgehen der Charaktere an den Aufenthaltsorten:** Berlin ist eine pulsierende Stadt voller Leute, dennoch ist es nicht unmöglich, dass die Charaktere auf sich aufmerksam machen. Auffälliges Äußeres oder Auftreten der Charaktere können leicht dafür sorgen, dass sich doch jemand an sie erinnert. Darüber hinaus sind die besseren Bezirke vergleichsweise stark kameraüberwacht – möglicherweise existieren sogar Aufnahmen der Charaktere durch Sicherheitskameras an überwachten Orten. Erwähnen Sie beiläufig Sicherheitskameras, die die Charaktere eventuell aufzeichnen konnten, wenn sich die Charaktere in den besseren Bezirken an belebten oder stark überwachten Orten aufhalten.
- **Benutzte SINs:** Übergänge in Norm- und Konzernbezirke sind in der Regel überwacht. Ohne eine gute SIN kommt man aufgrund der Drohnenüberwachung (vor allem in den Konzernbezirken) nicht weit. Schildern Sie beim Überschreiten einige SIN-Kontrollen an der Grenze und vermerken Sie, welche SINs die Charaktere wann nutzen.

Nachdem Schmidt alle Fragen beantwortet hat, überweist er die Vorauszahlung, hinterlässt den Charakteren eine Kontaktnummer und empfiehlt sich.

Achten Sie auf alles, was die Spieler zu ihrem eigenen Schutz oder zur Verschleierung ihrer Identität oder Aktivitäten unternehmen – Sie kennen Ihre Gruppe und wissen sicherlich, welche Standardprozeduren sie hat. Dies zusammen mit den Aktionen ab jetzt ist wichtig für den weiteren Verlauf des Abenteuers. Das Treffen der Charaktere mit ihrem Auftraggeber wird vom Personal in dem Café beobachtet, das gute Kontakte zu den Grauen Wölfen hat. Jede Unachtsamkeit der Charaktere kann eventuell dazu führen, dass Sadowski und Messerschmitt-Kawasaki schneller an Informationen über sie kommen.

Wie geht es weiter?

Die Charaktere müssen sich nun Informationen über ihr Ziel und die zu erwartende Sicherheit besorgen. Neben der Matrix dürften Kontakte in Berlin die vielversprechendste Möglichkeit sein.

MEETING DAISY

Die Charaktere haben nach dem Treffen mit Schmidt mehr als zwei Tage Zeit, sich auf ihren Einbruch vorzubereiten. Der Bezirk Tempelhof – auf den Straßen auch als „Drachenberg“ bezeichnet – ist zwar teilweise öffentlich zugänglich, aber komplett im Besitz und unter Kontrolle von S-K. Die Rößlingstraße in Tempelhof ist eine Gegend, in der die wenigen Nicht-S-K-Angestellten oder deren Familienangehörige wohnen. Der gesamte Bezirk ist stark überwacht, nicht nur an den Übergängen, sondern auch innerhalb des Viertels. Die Übergänge, die der Rößlingstraße am nächsten sind, sind die zum Sektor Charlottenburg-Wilmersdorf und dem Osten von Zehlendorf – zur nahen Gropiusstadt hin wird der Bezirk streng abgesichert.

DER AUFTRAGGEBER

Mit bürgerlichem Namen heißt Herr Schmidt Karsten Hoffmann und arbeitet für die Stahlfalken Mannheim. Dort ist er im Management für die Dinge zuständig, die in einem ordentlichen, legalen Geschäftsgehehen nicht vorkommen. Das Anwerben von Shadowrunnern, um die Wohnung eines gegnerischen Spielers zu durchsuchen, gehört daher in sein Metier. Er reagiert in diesem Gespräch freundlich, aber professionell auf die Charaktere. Er benutzt eine Linguasoft, die den Berliner Akzent simuliert – kundigen Charakteren kann das durchaus auffallen. Für seinen Besuch hier verwendet er eine gefälschte SIN (Stufe 5) auf den Namen Volker Schmidt, ein Rechtsanwalt. Darüber hinaus hat er sein Äußeres mit Nanitencreme so weit geändert, dass zum Erkennen der Person eine Wahrnehmung + Charisma(5)-Probe nötig ist – wenn man ihn denn kennt. Für die Verhandlungs- oder ähnliche Proben verwenden Sie die folgenden Werte:

CHA 4	WIL 4	Einschüchtern 3
Führung 4	Überreden 4	Verhandlung 5

Der orkische Leibwächter heißt Bruno Stüssle. Er ist schwer verchromt und wachsam. Seine gefälschte SIN (Stufe 5) läuft auf den Namen Walter Meyer, einen freischaffenden Personenschutz, und verfügt über gefälschte Lizenzen (Stufe 5) für Feuerwaffen, Cyberware und Bioware. Er ist sehr erfahren und kennt sich auch mit den Auswirkungen von magischer Manipulation aus – falls er welche erkennt, wird er versuchen, durch Überreden die Beeinflussung aufzuheben, oder im Zweifelsfall direkt agieren.

MAN SIEHT SICH IMMER ZWEIMAL

BEINARBEIT

Sicherheit in Tempelhof – Rößlingstraße

Quellen: Datensuche, Konzernconnections in Berlin, Connections beim Sternschutz in Berlin, Connections bei Saeder-Krupp, Connections bei Messerschmitt-Kawasaki, Sprawlguerilla und andere Linksaktivisten

Connection	Datensuche	Ergebnisse
1	3	Das Gebiet ist nicht öffentlich zugänglich, der nächste Durchgang zum Bezirk von Proteus und Evo in Wilmersdorf ist jedoch in der Nähe und führt zu einigen öffentlichen Malls. Dennoch ist ein Eintritt ohne eine gültige SIN nicht möglich, aktive PANs sind Pflicht. Die Drohndichte ist besonders zu den Stoßzeiten sehr hoch, und die Häuser sind gut gesichert. Außerdem ist der Übergang mit Sicherheitskräften gesichert, die sich auf Prävention spezialisiert haben, zur Abwehr von befürchteten Sprawlguerilla-Kräften. Verdächtige Personen werden aus der Menge geholt und befragt. Erwachte sollen durch Geister und Astralpatrouillen besonders im Auge behalten werden.
2	6	Die Häuser in der Rößlingstraße sind mit enorm teurer Sicherheit ausgerüstet – Patrouillengeister auf der Straße, starke Matrixsicherheit mit Spinne im System, gut ausgebildete und ausgerüstete Sicherheitsteams vor Ort. Darüber hinaus ist das Haus mit einer hochwertigen Alarmanlage und einigen besonderen Überwachungsanlagen ausgerüstet. Die Straßen werden von Drohnen überwacht, und im Falle eines Alarms ist binnen Minuten eine in der Nähe stationierte Spezialeinheit inklusive magischer Unterstützung vor Ort.
4	9	Die Abfahrt in die Rößlingstraße ist für alle ohne die nötige S-K-Sicherheitsfreigabe gesperrt und mit ausfahrbaren Krallen in der Fahrbahn sowie einem weiteren starken Sicherheitsteam mit Drohnen- und Geisterunterstützung gesichert. Die Kontrollen sind hundertprozentig, die Personen und Fahrzeuge mit der nötigen Freigabe sind bekannt. Da an diese Codes in der verbleibenden Zeit nicht heranzukommen ist, wäre eine andere Möglichkeit die nahe Bahnlinie Richtung Schönefeld. Man vermutet, dass Daisy Fix diese Linie für Transporte von und nach Tempelhof benutzt. Man schätzt allerdings, dass dieser Weg mit Schlössern einer höheren Stufe gesichert und für Eindringlinge wie Orks oder Trolle eng werden könnte.

(Fortsetzung auf Seite 78)



Ilja „der Vampir“ Sadowski

Quellen: Datensuche, Sportconnections, Medienconnections, Soldner- und Militärconnections

Connection Datensuche Ergebnisse

- | Connection | Datensuche | Ergebnisse |
|------------|------------|--|
| 1 | 3 | Sadowski war ein weißrussischer Söldner, der in der letzten Saison zu den Cybears gekommen ist. Er ist ein Norm, 34 Jahre alt, und hat sich in dieser Saison in die Stamminformation spielen können. Er hat in einer Reihe von Krisenregionen gekämpft. In der Liga ist er als sicherer Schütze sowie kühler und unorthodoxer Taktiker bekannt, der meistens extrem kaltblütig und skrupellos agiert. Diese Kaltblütigkeit und Effizienz und der vollkommene Mangel an Emotionen haben ihm den Beinamen „der Vampir“ eingebracht. |
| 2 | 6 | Zuletzt war er in Bogotá für die MET2000, aber auch in Lagos, Nairobi, Sarajevo und verschiedenen Städten im Kaukasus und dem Baltikum tätig, in letzter Zeit vermehrt im Auftrag von Saeder-Krupp. |
| 4 | 9 | Seine Vergangenheit vor 2066 ist bruchstückhaft, offiziell wegen des Crashes 2.0. Er soll bei der weißrussischen Armee gedient haben und von dort zu einem privaten, hochklassigen Sicherheitsdienst des Landes gewechselt sein, der mittlerweile nicht mehr existiert. In seiner Söldnerzeit war er meistens Mitglied von Spezialeinheiten. Sein Spezialgebiet sollen Zugriffsaktionen und Einsätze gegen Aufständische gewesen sein. Für seine Skrupellosigkeit war er bereits zu dieser Zeit bekannt – er soll sogar auf eigene Rechnung Aufständische an die Tamarous, die Organmafia, verkauft haben. Er hat eine Menge Kontakte nach Osteuropa, besonders nach Polen und Russland. |

MAN SIEHT SICH IMMER ZWEIMAL

Der rothaarige O'Riley ist ein zwergischer Infobroker, der ein traditionelles Insh Pub betreibt, in dem sich häufig atemgeessene Berliner einfinden. Er ist in seinem gut besuchten Etablissement zu treffen, dessen Wände mit Bildern und Zeugnissen der vergangenen 30 Jahre quasi tapeziert sind. Als professioneller infobroker hat O'Riley einige stärker aufgemotzte und erfahrene Schlager im Laden, die bei Ärger eingreifen. Neuen Gesichtern vertraut O'Riley kaum, auch wenn er das Gespräch mit den Charakteren freundlich und verbindlich, wie mit alten Kumpels führt. Eine Gebräuche + Charisma(3)-Probe ist erforderlich, um ihn davon zu überzeugen, dass die Charaktere keine Konzernspione sind. Für einen Betrag von 1.500 EUR ist er bereit, noch am selben Abend einen Kontakt zu Daisy Fix zu vermitteln – mit einer vergleichenden Probe auf Überreden + Charisma oder Verhandlung + Charisma lässt sich diese Summe weiter reduzieren. Verwenden Sie für O'Riley CIA 5, WIL 6, Verhandlung 5 und Überreden 5, Einschüchtern 4 sowie Führung 3. Sollte die Probe scheitern, ist O'Riley nicht davon überzeugt, dass es clever ist, das Treffen für die Charaktere zu arrangieren – damit er ihnen trotzdem hilft, erhöht sich seine Forderung auf stolze 6.000 EUR – und die Sicherheit bei dem Treffen wird deutlich erhöht.

Sollten die Charaktere und O'Riley handelseinig werden, verschwindet er im Hinterzimmer und erledigt einige Telefonate, und nur wenige Stunden später ist ein Treffen mit Daisy Fix im Red Icepubcafé möglich. Daisy Fix wird begleitet von einer Gruppe von vier Personen, die Daisy und die Charaktere zu einem großen Tisch begleiten. Ein breitschultriger, erfahrener wirkender Norm in Bikerkluft mit einer Datenbuchse und sichtbarer Dermalpanzerung namens „Onkel P“ sowie ein kräftiger Norm kaukasischer Herkunft mit offensichtlich, verspiegelten Cybraugen, Bomberjacke und Stadtranhose namens „Main“ bleiben zwei Schritte entfernt von dem Tisch stehen, um die Charaktere und den Rest der Bar im Auge zu behalten. Ein schlanker Norm Ende 30 mit Stetson, langem schwarzem Duster und dunklem Vollbart, der „Joker“ genannt wird, nimmt zusammen mit Daisy und einer etwa 30 Jahre alten, gut aussehenden Norm türkischer Herkunft, die als „Chill“ vorgestellt wird, mit den Charakteren an einem Eckstisch Platz. Daisy Fix bestätigt, dass sie Zugang zu der Bahnlinie hat, die die Charaktere nahe an ihr Ziel bringen kann. Neuanrückenden

ILJA SADOWSKI



gewährt sie allerdings normalerweise keinen Zugang hierzu, und ein Team von der Größe der Charaktere nach Tempelhof zu schmuggeln ist ein ernstes Risiko für sie. Auch hier ist eine Gebräuche + Charisma(3)-Probe nötig, um sie davon zu überzeugen, ernsthafte Verhandlungen aufzunehmen.

Ist das geschafft, macht Daisy den Charakteren ein überraschendes Gegenangebot. Sie hat in den kommenden Tagen ein Geschäft mit neuen Partnern geplant, für das sie noch Hilfe, aber hier unbekannte Leute als Rückendeckung benötigt. Für die stolze Summe von 10.000 EUR bietet sie den Charakteren an, sie in die Bahn in Schönefeld zu setzen,

sie bis an ihr Ziel in Tempelhof zu bringen und dafür zu sorgen, dass die Charaktere dort nach einem Zeitfenster von exakt zwei Stunden wieder abgeholt werden. Für den Ein- und Ausstieg aus dem Zug wurde dessen Geschwindigkeit verringert, aber nicht gestoppt – das wäre zu auffällig –, und die Charaktere erhalten einen Hinweis auf einen von Sensoren kaum überwachten Abwasserkanal, der von den Gleisen aus erreichbar ist und nach Tempelhof hineinführt. Im Gegenzug erklären sich die Charaktere bereit, am Tag nach ihrem Einbruch als zusätzliche Sicherheit bei Daisys Deal zuzuhelfen und sich so 5.000 € wieder zurückzuerhalten. Auch hier ist Daisy Fix verhandlungsbereit, für Proben benutzen Sie für die Schieberin CHA 5, Verhandlung 5, Führung 5 und Einschüchtern 5 sowie Überreden 3 plus eine Emotionssoftware 4 auf ihrem Kommlink, über die Augenlinsen eines ihrer Begleiter gefüttert – niemand hat gesagt, dass es einfach ist, eine von Berlins berühmtesten Schieberinnen über den Tisch zu ziehen.

HAUSFRIEDENSBRUCH IN ZWEI TEILEN

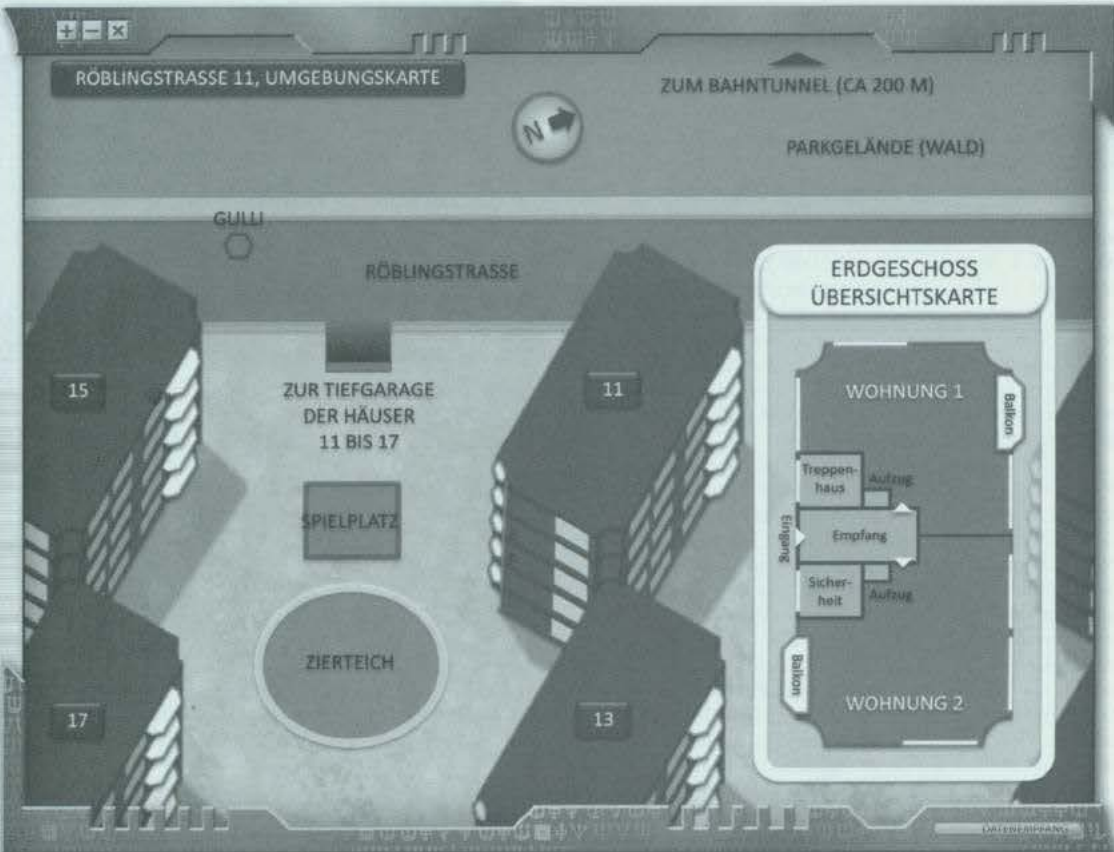
In den beiden folgenden Kapiteln steigt der Run gegen die Wohnung Sadowskis. Er beginnt mit dem Treffen mit Daisy Fix und ihrem Team, die den Transfer bis in die Nähe der Wohnanlage stellt, von wo aus die Charaktere dann eigenständig vorgehen. Beim Rückweg greift wieder planmäßig das Arrangement mit Daisy Fix.

KEINE PANIK

In diesem Kapitel liegen viele Risiken für Ihre Spieler. Generell ist es nötig, dass die Charaktere sich mit der nötigen Vorsicht und sozialen Kompetenz bewegen. Sollten Ihre Spieler daran scheitern, O'Riley oder Daisy Fix von ihren redlichen Absichten zu überzeugen, verwandeln Sie die Gebrauche + Charisma(3)-Probe in eine Teamprobe, an der sich auch andere an der Diskussion teilnehmende Charaktere beteiligen dürfen, um die Alt-Berliner zu überzeugen. Alternativ werden O'Riley und Daisy ihre Forderungen – wie am Beispiel O'Riley beschrieben – deutlich erhöhen, um ihr Risiko auszugleichen. Es sei denn, die Charaktere haben die Verhandlungen und Unterhaltungen mit den beiden eh durch Rollenspiel und weniger durch soziale Fertigkeitssproben gelöst.

Sollten die Charaktere von den Forderungen der beiden Schieber, besonders von Daisy Fix, abgeschreckt werden, lassen Sie Daisy auf die Ablehnung der Charaktere nachgiebig reagieren, unter dem Vorwand, dass sie wirklich ein Team als zusätzliche Sicherheit benötigt. Das Zeitfenster ist jedoch fix – Daisy hat hier keine anderen Optionen. Daisy wird in diesem Fall den Charakteren nur klarmachen, dass zwei Stunden besser als nichts sind. Machen Sie den Charakteren durch Daisy Fix ruhig noch mal verständlich, dass der Zugang in die nicht-öffentlichen Bereiche in Tempelhof sonst ohne die nötige Vorlaufzeit und Arbeit deutlich umständlicher und gefährlicher ist.

MAN SIEHT SICH IMMER ZWEIMAL



TEMPELHOF

Das erste Hindernis für die Charaktere ist das Eindringen in den Bezirk Tempelhof, bei dem ihnen Daisy-Fix helfen will. Der Treffpunkt mit Daisy-Fix ist die Lagerhalle eines Lieferbetriebes in Schönefeld, wo Daisy sie zusammen mit der Hackerin Chill, dem Ork Onkei P und dem Magier Joker erwartet. In der Lagerhalle herrscht einiger Betrieb; eine Hand voll Leute und Drohnen sind dabei, Waren zu verladen. Die Fahrzeuge der Charaktere werden in der Lagerhalle versteckt, während die Charaktere und Daisys Team in einen Metallcontainer für Luftfrachtverladungen steigen, der von innen speziell verkleidet ist, um Scanner abzuwehren. Was genau Daisys Team dort zu suchen hat, verraten sie nicht. Der Container lässt sich jederzeit von innen öffnen, und Chill kann sich in die Zug-Systeme hacken und die Fahrt überwachen. Sobald die Runner abgesetzt sind, sollten sie sich nach dem Einstieg in den Abwasserkanal umschauen. Dieser dient bei starken Regenfällen dazu, das Wasser von der Bahnstrecke und den Bezirken wegzuführen, weshalb das Sensornetz zu seinem Schutz stark eingeschränkt ist. Über diesen Kanal gelangt man in den Untergrund von Tempelhof und sehr leicht in die Nähe der Rößlingstraße 11. Exakt zwei Stunden, nachdem sie abgesetzt worden sind, ist ein Zug auf dem gleichen Gleis in Gegenrichtung unterwegs, der seine Geschwindigkeit verringern wird – Daisys Team wird im vorletzten Waggon auf die Charaktere warten.

Der Container wird auf einen Lkw verladen, der nach einer Fahrt von etwa zehn Minuten in einer großen Umschlagshalle am Frachtbahnhof hält, wo der Container weiter verladen und auf den Weg nach Tempelhof gebracht wird. Chill beginnt sich bei geöffnetem Luftfrachtcontainer in VR in das Zugsystem einzuloggen. Bis zum Verlassen des Frachtbahnhofs ist absolute Stille erforderlich, um eine Entdeckung zu verhindern. Erst nach Verlassen des Bahnhofs beginnen die übrigen Runner von Daisy-Fix, leise miteinander zu flachsen. An dieser entspannten Atmosphäre beteiligt Chill sich auch für ein paar Minuten, nachdem sie die Zugkontrollen übernommen hat und bevor sie den Ausstieg der Charaktere vorbereitet. Pünktlich nach 23 Minuten wird der Zug langsamer, und Chill gibt dem Team das Zeichen zum Aussteigen. Der Zug fährt zu diesem Zeitpunkt noch immer etwas mehr als 30 km/h – um auszustiegen, ohne Schaden zu erleiden, ist eine Akrobatik + Reaktion(3)-Probe nötig. Scheitern die Charaktere, wird eine Schadenswiderstandsprobe mit Konstitution + halber Stoßpanzerung fällig – für jeden fehlenden Erfolg bei der Akrobatik-Probe müssen je 2G widerstanden werden. Die Charaktere finden sich dann auf dem Betonboden eines Eisenbahntunnels wieder, der errichtet wurde, um die Lärmbelastung der Anwohner in Tempelhof und dem daran angrenzenden Stadtteil Steglitz zu senken.

Ein Gitter, das mit einem herkömmlichen Schloss (Stufe 5) mit Transponderschlüssel verschlossen ist, versperrt den senkrechten Zugang zum Abwasserkanal. Zusätzlich ist das Gitter gegen Manipulation durch eine Alarmanlage (Stufe 5) gesichert, die über Kabel mit einer Sicherheitszentrale in Tempelhof verbunden ist und dort anzeigt, wenn das Gitter geöffnet oder die Verbindung gekappt wird. Der Zugang ist etwas breiter als 1,20 Meter, was heißt, dass es für Ork und Trolle mit einer Konstitution von 8 oder mehr oder für Runner mit sperriger Ausrüstung eng wird. Eine zwei Meter lange Leiter führt in den Kanal, der vielleicht 1,50 Meter hoch und breit ist. Der Geruch von Abwasser und Abfällen beherrscht den Kanal, in dem das schmutzige Wasser etwa knöcheltief ist und nur langsam an den Charakteren vorbeifließt.

In Richtung Osten zweigt nach etwa 150 Metern ein Kanal nach Norden in die Rößlingstraße ab, wo nach etwa 200 Metern ein Aufgang existiert, der jedoch wiederum nur 1.20

Meter eng ist. Der Kanaldeckel auf der Straße ist genauso gesichert wie der Zugang im Tunnel. Dort befinden sich die Charaktere im fast ausgestorbenen nächtlichen Tempelhof, etwa 50 Meter vom Eingang zu Haus Nr. 11 entfernt – einem fünfgeschossigen Apartmentblock, in dem zehn Parteien geräumige Apartments mit Terrassen bewohnen. Zu dem Haus gehört eine Tiefgarage, die an die Sicherheitssysteme des Hauses angeschlossen ist. Die Fenster und Türen – auch der Haupteingang – sind mit Alarmanlagen (Stufe 5) gesichert. Die für Fenster und Wohnungstüren vorgesehenen Systeme werden durch das Matrix-System der Wohnung gesteuert und sind mit dem Haussystem verbunden. Das Öffnen einer Tür durch jemanden mit Zugriffserlaubnis verhindert natürlich einen Alarm. Die Gegend um die Rößlingstraße wird von MCT-Fly-Spy-Drohnen mit Radiosignalscannern (Stufe 6) patrouilliert, die jede Person auf den Straßen scannen, ihren PAN auf Zugangsberechtigungen

KEINE PANIK

Wenn Ihre Spieler mit der Sicherheit der Abwasserkanäle oder des Hauses Probleme bekommen, können hier kleine Nachlässigkeiten in der Sicherheit den Tag für die Charaktere retten: Eines der Schlösser könnte durch den letzten sauren Regen beschädigt worden sein und keinen Alarm mehr schlagen, oder einer der Nachbarn von Sadowski – oder gar Sadowski selbst – hat die Terrassentür zur Straße hin offen gelassen, und mit einer kleinen Kletterei sind die Charaktere bereits im Haus, ohne sich mit dem System auseinanderzusetzen zu müssen. Es kann auch gerade in diesem Moment ein Anwohner ins Haus zurückkommen, auf dessen PAN die Charaktere zugreifen können, um so Zugriffserlaubnisse zu fälschen.

Sollten die Spieler – ohne die Unterstützung von Daisy-Fix – auf eigene Faust losschlagen wollen, können Sie Details dieser Sicherheitsanlagen bereits bei der Bearbeitung im Vorfeld einstreuen.

Falls die Charaktere bei dem Einsatz in üble Bedrängnis geraten, können Sie das Schicksal noch einmal im großen Stil zu deren Gunsten eingreifen lassen – ein Matrixübergriff der Sprawlguerilla beschäftigt an diesem Abend einen großen Teil der Tempelhofer Sicherheit, und selbst bei ein paar ausgelösten Alarmsignalen bleiben die Charaktere erstmal unbehelligt.

DAUMENSCHRAUBEN

Sollten Sie den Charakteren ein paar zusätzliche Steine in den Weg legen wollen, bieten sich verschiedene Möglichkeiten: Durch kürzliche Regenfälle sind die Gitter und Leitern in den Kanälen verdreckt und verstopft, sodass die Charaktere nur schwer vorankommen – oder es setzt gar erst in dieser Nacht starker Regen ein, sodass sich die Kanäle beim Rückweg in reißende Flüsse verwandeln.

Durch die astralen und Drohnen-Patrouillen haben Sie genügend Möglichkeiten, um den Grad der Herausforderung zu steuern. Zusätzliche Patrouillenfahrten der Sicherheit können die Sache noch komplizierter machen. Genauso könnte ein gleichzeitig stattfindender Einsatz in der Rößlingstraße – von einem Wohnungsbrand bis hin zu einem Sprawlguerilla-Anschlag – erhebliche Schwierigkeiten verursachen.

überprüfen und illegale Signale aufspüren. Darüber hinaus wird das Viertel von zwei Luftgeistern (Kraft 4) patrouilliert, die nach magischen Aktivitäten suchen und gegebenenfalls einen Magier in der Nähe alarmieren. Die Apartments sind jeweils mit Hüttern (Kraft 4) abgesichert, und das Matrixsystem des Hauses (Firewall 6, Prozessor 6, Signal 3, System 6, Analyse 5, Verschlüsseln 5) wird von einer Spinne überwacht. Darüber hinaus befindet sich in jedem Haus ein vierköpfiges Sicherheitsteam am Empfang direkt hinter dem Hauseingang. Diese Sicherheitskräfte sind mit Vitalmonitoren ausgestattet, die Verletzungen direkt an die örtliche Sicherheitszentrale melden.

DAS HEIM DES VAMPIRS

Wie bereits beschrieben sind vier Sicherheitsleute vor Ort anwesend, zuzüglich der Spinne, die im System sitzt. Im Haus selbst sind die Treppenhäuser, der Eingang, die Tiefgarage samt Einfahrt und die Fahrstühle kameraüberwacht, darüber hinaus sind Alarmanlagen an allen Türen und Fenstern installiert. Eine Überwachung der Wohnungen ist nicht vorgesehen, kann aber von den Mietern beantragt werden – zum Beispiel im Falle einer längeren Abwesenheit. Die Wohnungstüren sind mit einem Magschloss (Stufe 5) und Anti-Manipulationssystem (Stufe 2) ausgestattet.

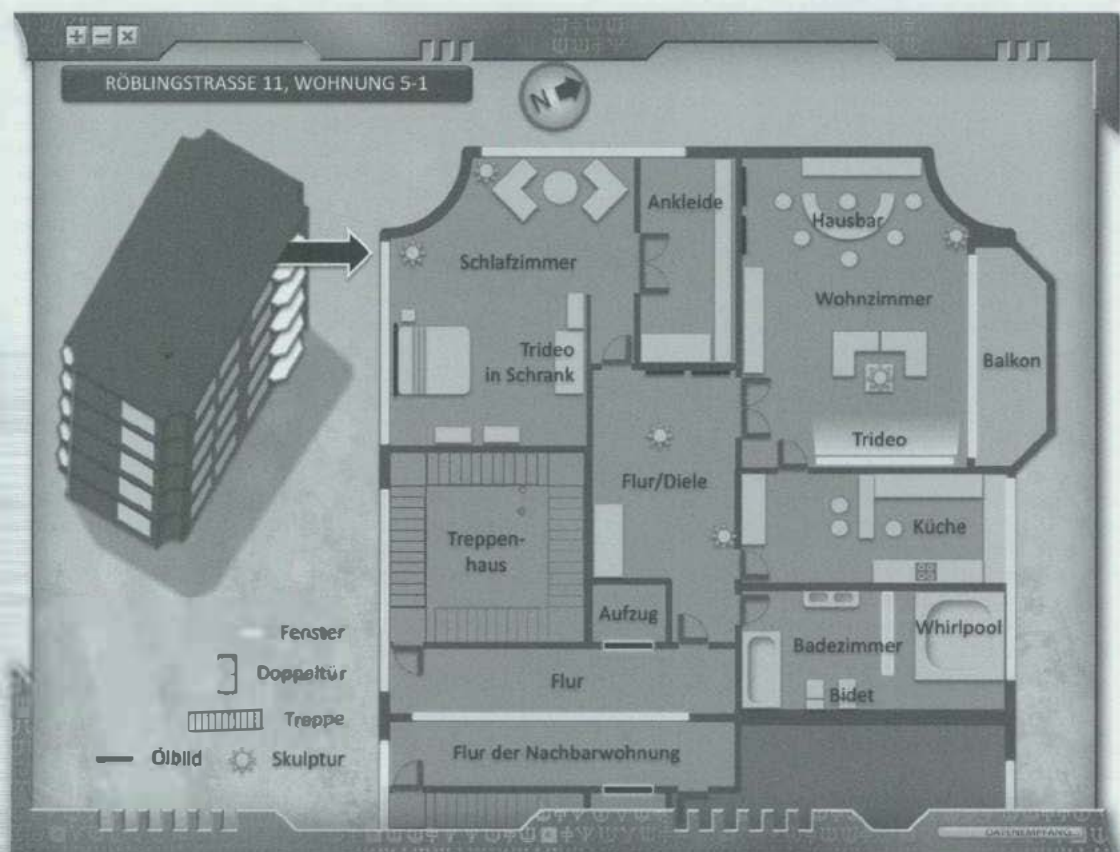
Sadowskis Apartment befindet sich in der obersten Etage. Er wohnt hier allein, mit Ausnahme seiner dort noch herumstreunenden Kätzchen. Die Wohnung mit einer Wohnfläche von etwa 300 m² ist extrem hochwertig und stilvoll eingerichtet – Designermöbel, echte Holzvertäfelungen an den Wänden, einige teuer ausschende Skulpturen und andere Kunstwerke in Flur und Wohnzimmer sowie teure Armaturen im Badezimmer, in dem sogar ein Whirlpool installiert

ist. In Kühlschrank und Küche sind echte Lebensmittel zu finden, und auch in der Hausbar im Wohnzimmer lagern teure, echte Spirituosen.

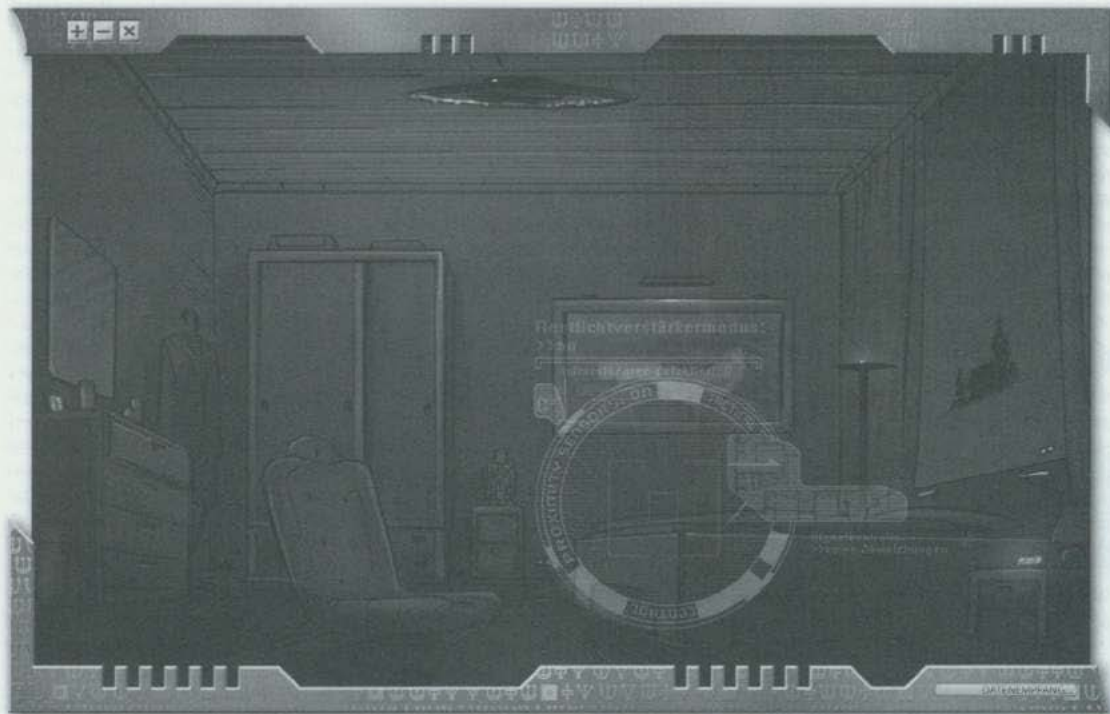
Einige der Kunstwerke in Flur und Wohnzimmer zeugen von Sadowskis Reisen – einige der Skulpturen sowie Souvenirs wie Speere oder Schilde sind afrikanischen Ursprungs, gleichzeitig hängt an der Wand eine Vielzahl von Bildern, die Landschaften und Städte in Afrika, Südamerika, auf dem Balkan und im Baltikum zeigen. Auscheinend ist Sadowski ein Hobbyfotograf – aufgrund seiner Tätigkeit sind jedoch einige seiner Bilder nicht nur schöne Panoramen, sondern zeigen auch Zeichen des Krieges: zerstörte Gebäude, verbrannte Landschaften und Fahrzeugwracks. Hin und wieder sind einige seiner Kameraden auf den Bildern zu sehen, allerdings sieht man kein Gesicht auf mehr als zwei Fotos gleichzeitig. Die Bilder werden als AR-Wanddekos dargestellt und sind über das Telekom der Wohnung zu steuern – dort ist auch markiert, welches Bild wann und wo gemacht wurde; keines ist von vor 2066. Beim Durchsuchen der einzelnen Schränke im Wohnzimmer fällt eine professionelle Kameraausrüstung samt verschiedensten Objektiven – darunter Makro-, Tele- und Superteleobjektive, ein Stativ, ein Steadycam-Aufsatz und weitere Zusätze – auf.

Im Flur fällt ein schwerer Schrank ins Auge, der mit einem herkömmlichen Transponderschloss (Stufe 6) gesichert ist. Der dazugehörige Schlüssel ist im Safe im Schlafzimmer zu finden. In diesem Schrank lagern ein FN HAR, eine Remington 950, eine Franti SPAS-22 und eine Browning Ultra Power – alles Waffen, für die Sadowski eine Lizenz hat.

An einer Wand im Schlafzimmer sieht man einige vereinzelte christliche Symbole – ein Kreuz über der Tür und einen etwa 40 x 30 cm großen Holzschnitt über dem Bett, der eine kleine, alte Kirche zeigt. Ein sorgfältiger Beobachter entdeckt



MAN SIEHT SICH IMMER ZWEIMAL



min einer Wahrnehmung + Intuition(3)-Probe auf der Rückseite des Holzschnitts ein Bild von einigen Soldaten – aufgrund ihres Alters und ihrer formellen Uniform vermutlich Rekruten oder Ähnliches –, die vor einer Festungsanlage aus offenbar napoleonischer Zeit stehen. Wenn man das Bild genau genug betrachtet (Wahrnehmung + Intuition(4)-Probe oder darauf spezialisierte Gesichtserkennungs-Software), entdeckt man einen Soldaten auf dem Bild, der offenbar Sadowski ist – allerdings im Alter von etwa Anfang zwanzig. Die Uniform der Soldaten ist nicht genau zu identifizieren, jedenfalls nicht auf Anhieb.

An einer anderen Wand hängt das Ölgemälde einer nackten Schönheit, hinter dem mit einer Wahrnehmung + Intuition(3)-Probe ein Wandsafe ausgemacht werden kann. Dieser Safe ist mit zwei separaten Magschlössern (Stufe 4) gesichert: eines mit Daumenabdruckscanner, das andere mit einem Stimmerkennungssystem. Beide Schlösser verfügen über ein Ami-Manipulationssystem (Stufe 3), im Falle eines Alarms verriegeln sie den Safe aber nur komplett und geben keine Nachricht an andere Systeme weiter (aus diesem Grund sind diese Schlösser nicht mit dem Wohnungstelekom verbunden). Im Safe befinden sich einige Verträge und Dokumente, die von einigen größeren Investments Sadowskis in verschiedenen Aktienfonds berichten, ein beglaubigter Credslink mit 8000 EUR, ein Transponder-schlüssel und dazu ein Mustervertrag als Sicherheitsberater bei dem Unternehmen Awakened World Research für eine Expedition in die Ukraine im kommenden Jahr – aber keine Hinweise auf Sadowskis Herkunft.

Eine genauere Betrachtung des Kleiderschranks (Wahrnehmung + Intuition(3)-Probe) zeigt, dass die Bodenleiste des Schrankes an der linken Seite locker ist. Wird diese entfernt, sind dort eine leichte Pistole und ein kleines Päckchen zu finden. Bei der leichten Pistole handelt es sich um eine Fabryka Broni wz. 53 PK – ein älterer und ziemlich unbekannter Lizenznachbau der Ceska vz120. Diese Variante wurde von einer polnischen Firma in kleiner Stückzahl pro-

duziert und verfügt über einen integrierten Schalldämpfer und eine interne Induktionsfeld-Smartgunverbindung, wie sie vor dem Crash 2.0 üblich war. In dem Päckchen befinden sich drei Munitionsstreifen für diese Waffe mit APDSMunition und ein Abzeichen: ein weißes Kreuz auf rotem Grund mit einem schwarzen Adler in der Mitte und in Schwarz die Buchstaben „OSSK“ – jeweils ein Buchstabe je Ende des Kreuzes (siehe Abbildung). Das Einheitsabzeichen könnte dem entsprechen, das bei den Soldaten auf dem Foto auf der Rückseite des Holzschnitts zu sehen ist. Darüber hinaus befindet sich im Kleiderschrank eine mit einem Keypad-Magschloss (Stufe 5) verschlossene Munitionskiste, in der mehrere Schacheln mit Standardmunition unterschiedlichen Kalibers verborgen sind, zusammen mit einigen Munitionsstreifen für das



FN HAR und die Browning Ultra Power.

Mehr Interessantes gibt es in der Wohnung nicht zu finden. Falls die Charaktere bei der Suche nicht den nötigen Erfolg haben, können Sie – als allerletzten Ausweg – Kriminalist Zufall zu Hilfe rufen. Einer der Charaktere tritt aus Versehen die lose Fußleiste des Schrankes ein oder holt den Holzsebnitt von der Wand. Solange die Charaktere sich ruhig verhalten und nicht zu viel Aufmerksamkeit erregen, werden sie hierbei nicht gestört. Die Hauskatze, die in der Wohnung herumstreunt, macht ihnen keinen Ärger. Sie schaut neugierig, was die Charaktere machen, und verzichtet sich immer wieder, wenn sie verjagt wird. Hin und wieder gibt sie einige Laute von sich, aber ansonsten hält sie sich zurück, wechselt die Zimmer und verbringt die Zeit mit ihren Spielsachen oder Dingen, die die Charaktere bei ihren Suchaktionen im Raum verteilen. Tatsächlich ist die Kleine eine Hauskatze Mk2, eine sogenannte Biodrohne (Wildwechsel, S. 39), an deren Kommlink (Firewall 6, Prozessor 5, Signal 1, System 5, Attayse 5, Verschlüssel 5) das WiFi ausgeschaltet ist. Es aktiviert sich nur bei physischem Kontakt und schaltet dann in den versteckten Modus. Mit ihrem Augenrekorder nimmt sie die Charaktere auf, wenn sie nicht aufmerksam sind. Die

Aufnahmen der Kamera werden dabei direkt verschlüsselt. Behalten Sie bei den Tätigkeiten der Charaktere auf jeden Fall die Zeit im Auge – die Runner haben einen festen Zeitplan, den sie nicht verpassen sollten.

DAUMENSCHRAUBEN

Es ist eigentlich nicht erforderlich, diese Suchaktion noch weiter zu erschweren. Natürlich können die Wächler im Haus oder auch andere Hausbewohner auf etwaige Spuren der Charaktere im Haus aufmerksam werden – immerhin haben sie einen unerfreulichen Ausflug durch die Abwasserkanäle Tempelhof hinter sich. Sie können auch die Erfolgsproben für die verschiedenen Verstecke und Schlösser erhöhen oder von den Spielern aufgrund der Zeitknappheit genauere Beschreibungen für ihre Suchaktionen einfordern.

Andere kleine Ablenkungen könnten die Aktion für die Charaktere interessanter gestalten – wie zum Beispiel die neu eintreffende Lieferung einer Zustelldrohne, die den Kühlschrank Sadowskis neu auffüllt, oder ein Nachbar, der die Sicherheitsleute wegen eines Notfalls mit der Technik im Haus hinzuruft.

ECHTE PROFIS HINTERLASSEN KEINE SPUREN ...

Bei diesem Einbruch werden sich die Charaktere bemühen, keine Spuren zu hinterlassen – was die in den späteren Abschnitten aufkommende Jagd durch Messerschmitt-Kawasaki erschweren und verzögern würde. Hierbei sollten Sie jedoch Folgendes beachten:

- Das Zeitfenster der Charaktere umfasst zwei Stunden ab dem Ausstieg aus dem Zug, bis der Zug für die Rückfahrt die Einstiegsstelle passiert. Der Weg durch die Kanalisation zum Haus und zurück dürfte in der Enge etwa zehn Minuten dauern, zusätzlich der Schlösser. Das schmälert die Zeit für eine ordentliche Suche deutlich. Darüber hinaus kosten weitere Aktionen – zum Beispiel ein WiFi-Scan nach Drohnen oder eine astrale Suche nach Geistern vor dem Ausstieg – ebenfalls Zeit, genauso wie das Abwarten auf eine günstige Gelegenheit.
- Um die nötigen Beweise zu finden, ist schon eine mehr als gründliche Suche notwendig. Lassen Sie die Spieler ruhig erklären, was ihre Charaktere in den einzelnen Räumen durchsuchen und wie sie es tun. Beschreiben Sie, was die Charaktere alles an unwichtigen Gegenständen finden oder aus dem Weg räumen müssen, um ihnen klarzumachen, wie viel sie eigentlich tatsächlich durchsuchen. Vermutlich werden die Charaktere die Wohnung unordentlich hinterlassen müssen, um an die Informationen zu kommen – alles wieder so ordentlich anzuordnen, wie es war, dürfte vermutlich zu viel Zeit kosten.
- Die Katze ist nicht ans Hausssystem angeschlossen und verhält sich vollkommen natürlich. Möglich, dass manche Charaktere paranoid genug sind, um die hamlose Katze auf Verdacht zu entsorgen – falls sie es nicht sind oder es nicht sorgfältig tun, werden die Augenkameras Bilder der Einbrecher aufzeichnen. Selbst wenn diese nicht identifiziert werden können, reichen die Aufnahmen, um den Einbruch zu dokumentieren. Sogar wenn die Katze eliminiert wird, wird das bekannt. Einzig das Aufspüren des Biodrohnen-Signals,

Wie geht es weiter?

Auch wenn sie auf den ersten Blick dürtig erscheinen, sind das Einheitsabzeichen, das Foto und die Waffe Hinweise, die auf Sadowskis Vergangenheit hindeuten – genau das, was Schmidt wollte. Jetzt heißt es nur noch, rechtzeitig wieder an den Patrouillen im Bezirk vorbei zum Zug zu kommen, wo sich Daisys Team hoffentlich an sein Wort hält.

WICHTIGE NSC IN DIESEM ABSCHNITT

S-K-Sicherheitsgardisten (4 je Apartmentblock)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INN	ID	ZM
4	4	4	3	3	4	3	4	3	4.8	8	1	10

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 10/6

Gaben: Vertrautes Terrain (Hausblock Roblingsstraße 11)

Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 2, Beschatten 2, Bodenfahrzeuge (Auto) 1 (+2), Einschüßtern 4, Erste Hilfe 2, Führung 3, Gebrauche 3, Knüppel (Schlagstock) 4 (+2), Laufen 3, Pistolen 4, Schnellfeuerwaffen 4, Schwimmen 1, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 4

Bodytech: Cyberaugen (3, mit Blutkompensation, Infrarotsicht, Sichtvergrößerung, Smartlink), Injektionssystem (wiederverwendbar: 3 Dosen Jazz), Kommlink mit Sim-Modul, Vitalmonitor

das Hacken der Drohne und das Manipulieren des Systems können die Hinweise wirklich löschen – vorausgesetzt, die Manipulation hinterlässt keine weiteren Spuren, zum Beispiel wenn Sadowski am folgenden Morgen die Aufnahmen der letzten Nacht kurz überprüft.

- Der bereits erwähnte Trip durch die Kanalisation ist nicht ohne Folgen – zu verhindern, dass die Runner Spuren wie Fußabdrücke oder stehenden Geruch in der Wohnung hinterlassen, ist quasi ausgeschlossen.
- Sadowski ist – wie bereits eingangs erwähnt – ein gesuchter Kriegsverbrecher und ehemaliges Mitglied einer Spezialeinheit, erfahren in Bezug auf Fahndungen und Spurensuche, und dazu seit fast einem Jahrzehnt untergetaucht. In Bezug auf seine eigene Sicherheit ist er tatsächlich paranoid, und selbst kleinste Hinweise und Verdachtsmomente bringen ihn dazu, seine versteckten Andenken an die Vergangenheit zu überprüfen und eine hundertprozentige Kontrolle seiner Wohnung durch ein Spurensicherungsteam von Messerschmitt in der Wohnung und durch S-K außerhalb durchzusetzen.
- Falls die Charaktere ein anderes Verbrechen vortäuschen – Vandalismus, versuchtes Attentat, Brandstiftung etc. – bleibt Sadowski dennoch kritisch und paranoid und wird sein Möglichstes tun, um Messerschmitt zur Aufklärung dieser Ereignisse zu bewegen. Wenn ihre Spuren gut genug verwischt sind, werden die Gegenmaßnahmen von Messerschmitt jedoch weniger aufwendig ausfallen und vielleicht auch erst später eskalieren.
- Sollten Ihre Spieler es dennoch irgendwie vermeiden haben, Spuren zu hinterlassen, gratulieren Sie ihnen. In diesem Fall können Sie beim Kapitel *Der Feind meines Feindes* wieder einsetzen. Ostrze wird, anstatt die Charaktere mit einem Ausweg aus der Verfolgung zu locken, direkt als neuer, potenzieller Auftraggeber auftreten, der allerdings seine eigenen Sicherheitsmaßnahmen hat – die dort beschriebene Schnitzeljagd. Allerdings wird Ostrze in diesem Fall die Bezahlung aufstocken müssen – etwa 10.000 bis 15.000 EUR pro Charakter sollten nötig sein.

Ausrüstung: Kommlink (4, mit Analyse 4, Verschlüsseln 4), Formangepasste Halbkörperpanzerung [B/S 4/1], Panzerweste [B/S 6/4], Securetech-PSB-System (Unterarmschützer) [B/S +0/+1], Schnellziehholster, Medkit 6 (eines je Team am Empfang hinterlegt)

Waffen:

Walther Secura [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB-1, Modus HM, RS 0, 12(s), Smartlink, Skinlink, Standard- und Schocker-Munition]

FN P93 Praetor [Maschinenpistole, Schaden 5K, PB 0, HM, SM/AM, RK 3(+), Smartlink, Schulterstütze, Skinlink, Elektronisches Feuern, Vordergriff, Triegcgurt]

AZ-150 Betäubungsschlagstock [Knüppel, Reichweite 1, Schaden 7G(e), PB-Hälfte, 8 Anwendungen]

S-K-Sicherheitsmagier (nur bei Alarm astral hinzugezogen)

K G R S C I L W EDG ESS M INI ID ZM
+ + 4 3 + + 5 5 1 6 5 8 1 11

Astrale Initiative/INI-Durchgänge: 8/3

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 10/6

Gaben: Zauberer

Aktionsfertigkeiten: Askennen 1, Astralimpf 4, Ausweichen 2, Beschatten 2, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 5, Bodenfahrzeuge (Auto) 1 (+2), Einschüchtern 4, Führung 3, Gebihruche 3, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 5, Knüppel 2, Laufen 2, Pistolen 3, Waffenloser Kampf 1, Wahrnehmung 3

Zauber: Betäubungsbliß, Energieblitz, Feinde Erkennen (erw.), Heilen, Individuum Erkennen (erw.), levitieren, Manaball, Reflexe Steigern

Ausrüstung: Kommlink (4, mit Analyse 4, Verschlüsseln 4), Formangepasste Halbkörperpanzerung [B/S +11, Panzerweste [B/S 6/4], Securetech-PSB-System (Unterarmschützer) [B/S +0/+1], Schnellziehholster Vitalmonitor, bei Bedarf Zugriff auf weitere gehednete Elementare

Waffen:

Walther Secura [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB-1, HM, RK 0, 12(s), Smartlink, Skinlink]

S-K-Sicherheitsspinne (im System)

K G R S C I L W EDG ESS INI ID ZM
3 2 3 2 3 4 4 3 3 18 7 1 10

Matrixinitiative/Initiativdurchgänge: 11/3

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 0/0

Aktionsfertigkeiten: Bodenfahrzeuge 3, Computer 4, Datensuche 3, Elektronische Kriegsführung 3, Flugzeuge 2, Gebrauche 3, Geschütze 2, Hacking 3, Hardware 3, Knüppel 1, Matrkampf 4, Pistolen 1, Software 3, Überreden 1, Wahrnehmung 3

Bodytech: Kommlink mit Sim-Modul (heißes Sim), Riggerkomrulle, Vitalmonitor

Ausrüstung: Kommlink (6, Analyse 5, Angriff 5, Aufspüren 4, Befehl 4, Biofeedbackfilter 4, Blackout 4, ECCM 4, Editieren 3, Medic 3, Panzerung 5, Schmoker 1, Verschlüsselung 4, Wi-Fi-Scan 4, Agent 4)

Waffen:

Walther Secura [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB-1, HM, RK 0, 12(s), Smartlink, Skinlink]

AZ-150 Betäubungsschlagstock [Knüppel, Reichweite 1, Schaden 7G(e), PB-Hälfte, 8 Anwendungen]

EIN GLÜCKLICHER KIENT

Sollte der Rückweg aus der Wohnung ebenfalls über die Mithilfe von Daisy Fix erfolgen, verläuft alles wie bereits auf dem Hinweg. Tatsächlich genau zwei Stunden nach dem Absitzen rauscht auf demselben Gleis ein Zug heran, der seine Geschwindigkeit auf etwa 30 km/h verringert. Der vorletzte Waggon ist wie versprochen geöffnet, und es gibt verschiedene Möglichkeiten, dort hineinzugelangen: Ein Sprint mit einer Laufen + Stärke(3)-Probe reicht, um sich ohne Probleme in den Waggon hineinzuziehen. Sollte das nicht klappen, ist ein beherzter Sprung mit einer Probe auf Akrobauk + Geschicklichkeit gegen die fehlende Anzahl an Erfolgen aus der vorherigen Probe nötig. Sollte es immer noch nicht reichen, zieht eine schnelle und starke Hand aus dem Inneren des Waggons sie herein – hier ist dann eine Probe des helfenden Charakters auf Reaktion + Stärke nötig: es werden doppelt so viele Erfolge benötigt, wie bislang gekkelt haben.

Wichtig hierbei ist, dass immer nur ein Charakter nach dem anderen in den Waggon hinein kann und der Zug währenddessen weiter Richtung Tunnelende fährt. Je länger also die ersten Charaktere brauchen, um in den Zug zu kommen, umso weniger Zeit bleibt den übrigen. Legen Sie von vornherein eine Gesamtzahl an Proben fest, die dem Team zur Verfügung stehen.

Im Waggon warten Daisys Leute auf die Charaktere, sie leisten den ersten Ankommenden nötigenfalls auch Hilfe, indem sie sie hineinziehen. Sie haben wieder einen Luftfrachtcontainer als Versteck vorbereitet, in dem sie bis zum Umschlagbahnhof am Flughafen gebracht werden. Von dort geht die Reise wie gehabt weiter per Lkw zum Lager des Zulieferers, wo sich die Wege von Daisys Team und den Charakteren trennen.

Wenn die Charaktere Schmidt informieren, schlägt er ihnen ein Treffen im Café Mameluk vor, sobald es den Charakteren passt. Er erscheint zusammen mit seinem immer noch mies gelaunten Bodyguard. Sollten die Charaktere das Abziehen, die Waffe und das Foto gefunden haben und Schmidt übergeben, ist dieser zwar nachdenklich, aber glücklich. Selbst wenn nur entweder das Abzeichen oder das Foto gefunden wird, wird Schmidt die vereinbarte Restsumme zahlen und sich verabschieden.

KEINE PANIK

Sollte sich das Einsteigen für unsportliche Charaktere zu einem Desaster entwickeln, kann Chill, die im Waggon weilte, den Zug noch weiter verlangsamen und die Proben für die Charaktere vereinfachen. Gerne können Sie das im Umschlagbahnhof am Flughafen mit einer Überprüfung des Zugs quittieren, die die Charaktere in ihrer Box mitbekommen.

WIE GEHT ES WEITER?

Die Charaktere haben ihren Run erledigt, jedoch noch einen Deal mit Daisy Fix, für den sie in der Stadt bleiben müssen. Sie haben daher etwas Zeit für sich, bevor Daisy Fix ihren Teil des Deals einfordern wird. Es ist möglich, dass die Charaktere die freie Zeit nutzen, um selbst zu ermitteln, was sie da jetzt eigentlich herausgefunden haben. Welche Details sie hierzu aufdecken können, finden Sie am Ende des Kapitels *Untergetaucht*.



DER DEAL MIT DAISY

Die folgenden Kapitel behandeln den Deal mit Daisy Fix – den Kontakt mit den Charakteren, den für die Charaktere aufgestellten Hinterhalt und die Flucht der Charaktere in den Untergrund. Hier ist es wichtig, dass Sie Ihre Notizen über die Spuren, die die Charaktere hinterlassen haben, gründlich gemacht haben: Je mehr Spuren Sadowski und Messerschmitt-Kawasaki aufnehmen können, desto schneller können die angeheuerten Runner des Konzerns die Charaktere aufspüren. In diesem Kapitel sollen die Charaktere merken, dass der vorherige Job doch nicht so glatt gelaufen ist wie geplant, und den Druck der Verfolgung durch eines der größeren Tochterunternehmen des größten Megakonzerns der Welt fürchten.

EIN DEAL IST EIN DEAL – LEIDER

Nach dem letzten Treffen mit Schmidt haben die Charaktere ein wenig Freizeit – am Mittwochmittag erhalten sie einen Anruf von Daisy Fix mit der Bitte, sich um 16:00 Uhr vor dem Red Leprechaun in Köpenick zu treffen. Der Deal wird direkt im Anschluss daran in Gropiusstadt stattfinden.

Wieder ist neben Daisy auch ihr Team anwesend – die Straßensamurai Onkel P und Valn, der Magler Joker und die Hackern Chili. Vor dem Pub wartet ein Ares Roadmaster, mit dem Daisy und ihr Team vorgefahren sind.

Daisy erklärt, dass sie heute einen Deal bei einem Supermarkt in Gropiusstadt durchziehen wird. Die beiden Samurai und Joker begleiten sie zum Lieferanteneingang, wo die Übergabe stattfindet. Chili begleitet das Team bis zu ihrer Position an der Einfahrt zum Lieferanteneingang, um von

KEINE PANIK

Wenn Ihre Spieler sich gegen ein Bündnis mit Daisy Fix entschieden haben, sind für Sie erst die Abschnitte ab *Untergetaucht* wieder interessant. In so einem Fall prüfen Sie, welche Spuren die Charaktere hinterlassen haben: Sadowski wird den Einbruch bemerken und Messerschmitt-Kawasaki bzw. Kretschmar, den Verbindungsmann zu den Schattenoperationen im Konzern, einschalten – und Messerschmitt ist ein A-Konzern, der zu S-K gehört. Der Konzern interveniert, da Sadowski in der laufenden Saison für das Team enorm wichtig ist und Einnahmen in Millionenhöhe sichern könnte. Außerdem besteht die Gefahr eines Imageschadens, wenn Beweise offenkundig werden sollten, dass Messerschmitt von der Vergangenheit seines Starspielers wusste.

Egal wo in der ADL sich die Charaktere aufhalten, der Konzern und Kretschmar werden Verbindungen dorthin haben, und die von ihnen eingeschalteten Runner werden sie dorthin verfolgen und versuchen, sie zu entführen. Die NSC des von Messerschmitt-Kawasaki angeworbenen Runnerteams können Ihnen hier als Grundlage für das Team gelten, mit dem die Charaktere als Erstes Kontakt bekommen werden.

dort aus nach verdächtigen WiFi-Signalen zu suchen und das eigene Netzwerk zu schützen. Die Charaktere sollen den Rückweg freigehalten und bei Bedarf Unterstützung aus der Ferne geben. Nachdem das Treffen erledigt ist, treffen sich beide Gruppen vor dem Pub in Köpenick, wo die Charaktere dann ausbezahlt werden.

NUR EIN KLEINER GEFALLEN

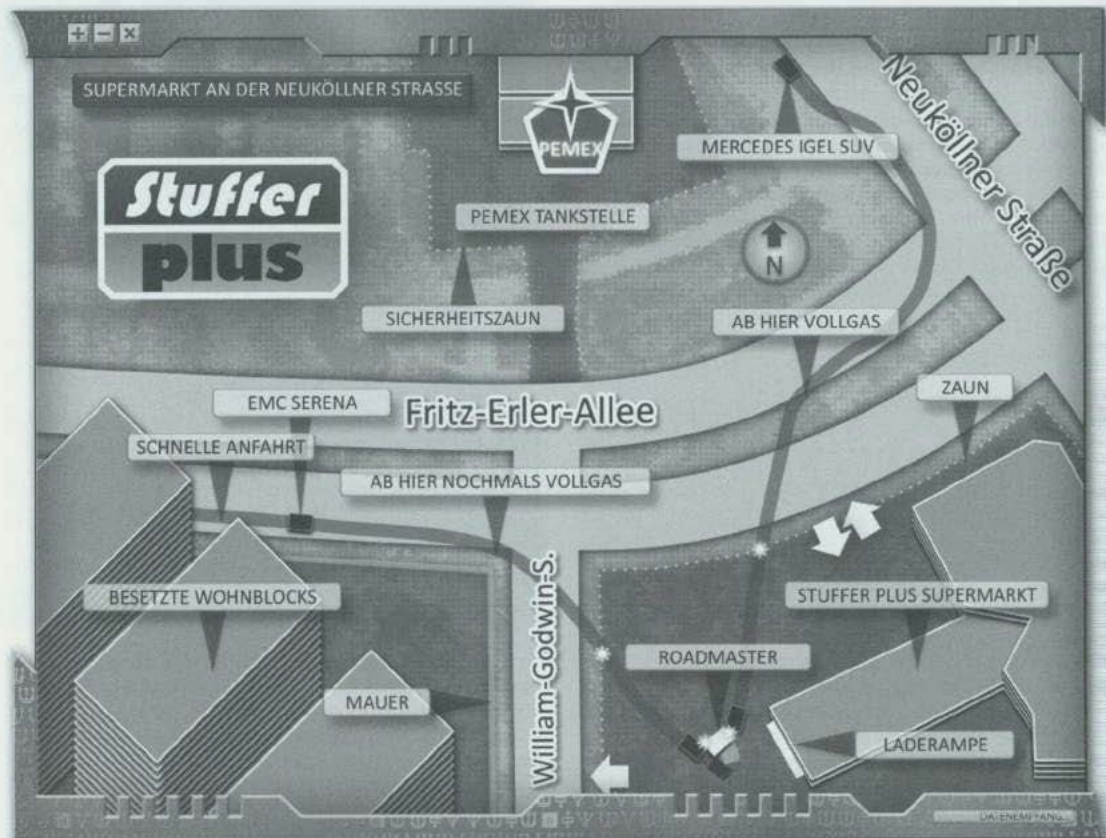
Gropiusstadt ist der vermutlich gewalttätigste Bezirk in Berlin, was schon bei der ersten Durchfahrt an der offensichtlich hohen Gangkriminalität zu sehen ist. Das Ziel ist ein Supermarkt in der Neuköllner Straße, wo Daisys Geschäftspartner um 17:00 Uhr warten. Chill bittet die Charaktere, sie mitzunehmen, wenn diese ein eigenes Fahrzeug haben. Die Fahrt ist so geplant, dass die Charaktere zehn Minuten früher vor Ort sind, um die Gegend zu überwachen, bevor Daisy mit dem Rest ihres Teams vorfährt. Die neue Mitfahrerin der Charaktere ist am heutigen Tag recht wortkarg und verschlossen. Ein Erfolg bei einer vergleichenden Probe auf Menschenkenntnis (s. SR4, S. 167) gegen Chills Selbstbeherrschung (s. SR4, S. 167) kann bei den Charakteren den Verdacht wecken, dass Chill heute nervös ist.

Sobald das Team vorfährt und Position bezieht, legen sich die Straße recht schnell, auch wenn noch immer Passanten und einige wenige Anwohner des örtlichen Kiezes zu sehen sind, die die Angelegenheit neugierig und vorsichtig von der Straße vor ihrer Haustür oder den Dächern ihrer Häuser beobachten. Auf der Straße sind keine offenen Waffen zu sehen, aber einige der Passanten und besonders eine Reihe der Anwohner haben Pistolen oder kleinere Nahkampfaffen verborgen bei sich, die einem aufmerksamen Beobachter nicht entgehen. Die einzige Ausnahme sind zwei Norms mit roten bzw. blauen Cyberaugen und AK-97 sowie ein Zwerg mit einer AK-97 Karabine, allesamt mit osteuropäischen Gesichtszügen und in abgetrissenen Panzerjacken, die an der Laderampe Wache schieben. Verglichen mit dem, was man bisher in Gropiusstadt gesehen hat, wirkt die Szenerie weniger provokativ und bedrohlich. Chill ist in der VR versunken und behält die Gegend so im Überblick.

Es bleibt entsprechend ruhig, bis Daisy Fix aufschlägt und mit dem Rest des Teams im Roadmaster zur Laderampe des Supermarkts hinunterfährt. Es bleibt den Charakteren überlassen, wie genau sie sich positionieren wollen. Wenn sie versuchen, sich in anliegenden Häusern in Position zu bringen, begegnen ihnen die Einwohner vorsichtig und zurückhaltend, verteidigen aber ihre Privatsphäre, falls die Charaktere eine gerade besetzte Wohnung als Ausguck benutzen wollen. Die Bewohner des Kiez haben von Daisys Kunden, einem Vory der Gargari-Organisation, die Anweisung bekommen, sich ruhig zu verhalten, und werden keinen Streit anfangen, solange niemand in ihren Wohnungen rumstochert oder sie angreift. In diesem Fall jedoch wird ein Großteil der Bewohner zusammen gegen den Aggressor handeln – besonders die bewaffneten Wachen im Haus. Verwenden Sie für die Leute vom Kiez die Werte des orkischen Kiez schlägers (Berlin, alternativer Teil, S. 93) oder der Hallo-weener-Straßengang (SR4, S. 325).

Merken Sie sich, ob die Charaktere Meldung machen, wo sie Position beziehen – denn Chill ist nicht nur mit der Überwachung der Gegend beschäftigt. Messerschmitt hat seit dem Einbruch einiges unternommen, um die Informationen zu kommen – unter anderem auch einige Gespräche mit den Grauen Wölfen. Diese wissen von Chills Verbindung zu Daisy Fix und dass Daisy Fix die meisten Aktionen in Tempelhof unternimmt. Nach kurzem Gespräch mit Chill hat diese ausgepackt und von den Runnern erzählt – vermutlich sogar Bilder von ihnen weitergegeben. Daraufhin haben die Wölfe Chills kleine Schwester entführt und zwingen sie nun, mit einem von Messerschmitt-Kawasaki angeheuertem Team zusammenzuarbeiten. Sie bleibt in VR, um keine Gefühlsregungen zu verraten, und hält die Messerschmitt-Runner auf dem Laufenden.

MAN SIEHT SICH IMMER ZWEIMAL



In die Gruppe an der Laderampe kommt beim Anblick von Daisys Roadmaster Bewegung. Einer der Nortns brüllt etwas die Laderampe hinauf, und ein Troll tritt heraus, ebenfalls Osteuropäer, allerdings in einen besseren, gefütterten Mantel gekleidet und mit verschiedenen goldenen Halsketten und Ringen behängt. Während Daisy und ihre Leute aus dem Roadmaster aussteigen, macht sich der Troll auf den Weg zu ihnen, um das Grüppchen zu begrüßen.

Sobald der Handel beginnt, wechselt Chill in AR und beginnt, sich auch in der physischen Welt aufmerksam und nervös umzugesucken und in Deckung zu gehen – gerade, wenn die Shadowrunner von Messerschmitt-Kawasaki zuschlagen. Das Ziel des gegnerischen Teams ist, die Charaktere gefangen zu nehmen und nachher zu ermitteln, was diese herausgefunden haben und wo diese Informationen gelandet sind.

Das Team beginnt seinen Angriff mit einem ferngesteuerten EMC Surcra (Werte wie Renault/Fiat Fiorina, *Arsenal*, S. 117), der versucht, das Fahrzeug der Charaktere von vorne zu rammen, während sich das Team mit einem Mercedes Igel (*Arsenal*, S. 116) von der anderen Seite nähert und versucht, das Fahrzeug einzuklemmen. Anschließend werden die beiden Kämpfer und der Magier des Teams versuchen, die Charaktere im Fahrzeug zu betäuben. Sollten einige der Charaktere das Fahrzeug vorher verlassen und Chill das mitbekommen haben, wird das Team zuvor einzelne Leute zu Fuß losschicken, um auch diese Charaktere zu stoppen – etwa den orkischen Magier unter Unsichtbarkeitszauber Chill oder die anderen Mitglieder von Daisys Team werden hierbei komplett ignorieren. Allerdings hat dieses angreifende Runner-Team – egal ob Fußgänger oder im Auto – dasselbe Problem wie die Charaktere, wenn sie sich nähern: Sie sind hier im Kiez unbekannt, und die Leute reagieren angewidert auf sie. Chill wird versuchen, das Auto zu verlassen, sobald der Angriff beginnt. Sie wird versuchen, durch die Häuser und Hinterhöfe von Gropiusstadt zu entkommen. Die Flucht zum Lieferantenemgang, wo Daisy und ihr Team sie auflesen können, ist nur zweite Option.

An der Laderampe herrscht zunächst Überraschung, dann allerdings beginnt dort ein Schusswechsel durch Daisy Fix' Team. Im Laufe des Schusswechsels wird Joker, der Magier aus Daisys Team, schwer verletzt und die beiden

menschlichen Wachen des Laders umgebracht, bevor Daisy und ihre Leute versuchen, mit dem Roadmaster wieder zu fliehen. Während ihres Rückzugs tauchen nach wenigen Augenblicken mehrere weitere Shestorka aus dem Supennark auf, die mit Maschinenpistolen und Sturmgewehren versuchen, den Lieferantenemgang und ihren Boss zu sichern. Sollten Daisy und die Charaktere nicht das Weiße suchen, werden in den kommenden Minuten weitere Schläger der Vory oder für die Vory arbeitende Gangs hier eintreffen und den Kampf gegen Daisy wieder aufnehmen. Die Kiezbewohner werden die Charaktere und Daisy ebenfalls auffordern, zu verschwinden, und auch selbst gegen sie vorgehen, wenn Daisy oder die Charaktere dort länger warten und die Schieberei mit den Vory in ihren Takt ziehen.

WIE GEHT ES WEITER?

Daisy Fix ist davon überzeugt, dass die Charaktere das Ziel waren. Das Gefecht mit den Vory begann erst, als der Schusswechsel vor der Einfahrt losging. Sollten die Charaktere Chill aufgehalten haben, ist sie sichtlich nervös und eingeschüchtert. Falls die Charaktere sie verdächtigen, von dem Hinterhalt gewusst oder sie sogar verraten zu haben, wird Chill sich nach Kräften wehren und versuchen zu fliehen. Sie wird versuchen, nichts zuzugeben, und sofort Daisy alarmieren, dass die Charaktere gegen sie vorgehen. Sobald das geschieht, werden Daisy und ihr Team versuchen, die Charaktere zu stellen und die Angelegenheit zu klären. Sie werden Gewalt nur in äußersten Fällen einsetzen, sind aber ihrerseits ebenfalls äußerst wütend und aufgeregt – immerhin hat das Ganze ihren Deal versaut und um ein Haar einen ihrer Leute umgebracht. Aus diesem Grund will Daisy auch herausfinden, was da tatsächlich geschehen ist. Wenn sie die Schilderungen der Charaktere hört, will sie persönlich mit Chill sprechen.

Chill wird nach ausreichendem Druck – oder wenn Daisy dabei ist und sich einschaltet – zusammenbrechen und unter Tränen erzählen, dass ihre kleine Schwester heute entführt wurde und die Entführer sie gezwungen haben, Informationen über die Charaktere und das heutige Treffen herauszugeben. Außerdem sollte sie ständig aktualisierte Infos an eine bestimmte Kommlink-Adresse weiterschicken – die, wenn sie schnell genug zurückverfolgt wird, zum Messerschmitt-Kawasaki-11Q in Schönefeld führt. Von dem Entführer weiß sie nur, dass er für die Grauen Wölfe arbeitet und dass es eine Auftragsarbeit war. Das Team wurde von dem Kunden der Wölfe angeworben, einem Typen, der Sadr genannt wird (Informationen, die die Charaktere zu Sadr durch eigene Recherchen herausfinden können, finden Sie im Kasten *Beinarbeit* im Kapitel *Untergetaucht*). Des Weiteren wird sie die Charaktere und Daisy Fix vorwarnen, dass der Treffpunkt vor dem Red Leprechaun ebenfalls verraten wurde. Falls Daisy Fix bei der Vernehmung anwesend ist, besteht sie darauf, ab diesem Zeitpunkt Chili zu überhören, und wünscht den Charakteren viel Glück bei der Klärung ihrer Probleme. Für die Rückendeckung bei dem Deal wird wie geplant bezahlt.

Sollte Chill tot- oder umgekommen sein, geht die Reise ohne sie weiter. Der planmäßige Rückzugspunkt wäre wieder das Red Leprechaun im Köperuck, doch auch dieser ist verraten worden. Dort hat Messerschmitt-Kawasaki einen Hinterhalt mit eigenen Konzentrationstruppen improvisiert, die nach dem unklaren Ausgang des Versuchs über das Runner-Team mit Transporthelikoptern samt Drohnenunterstützung eingeflogen worden sind. Diese Einsatzkräfte sollen die Charaktere nach Möglichkeit festsetzen und entführen. Ein Teil der Kräfte ist jedoch mit letalen Waffen ausgestattet, um etwaige weitere Opposition oder Fluchtfahrzeuge aus-

KEINE PANIK

Sie können den Hinterhalt entschärfen, indem Sie die Kiezwachen bereits auf das anrückende Runnerteam reagieren lassen – es können auch manche der Kiezwachen zugunsten der Charaktere angreifen, um die Aggressoren in ihrem Kiez zurückzuschlagen. Außerdem sichern die Charaktere Daisys Rückzug – das heißt, dass auch die fliehende Daisy Fix und ihre Leute die Charaktere noch unterstützen können.

Sollten Ihre Spieler zu gut sein und die Runner ausschalten – oder sogar kidnappen, um sie nachher auszuhorchen –, werden diese nur wenig Auskunft geben können. Sie werden einen Herrn Schmidt beschreiben können, mit dem sie häufiger zusammengearbeitet haben, eine Kommlink-Nummer von diesem weitergeben (unter der zurzeit niemand erreichbar ist – das Gerät ist abgeschaltet) und mitteilen, dass sie die Charaktere entführen sollten. Jeder der Runner hat alle Informationen, die über die Charaktere geliefert worden sind, parat, und weiß auch von einem Verräter, der das Treffen und die Positionen der Charaktere verraten hat.

zuschalten. Je nachdem, wie die Charaktere motorisiert sind und wie der Aufbruch in Gropiusstadt vonstärting, ist es möglich, dass Daisy Fix die Falle eventuell vor den Charakteren auslöst oder dass sie erst nachträglich eintrifft und den Charakteren einen Fluchweg freischießt.

Damit liegt es an den Spielern, wie es weitergeht. Es ist möglich, dass sie nach einem Unterschlupf in den alternativen Smduellen suchen oder eventuell sogar außerhalb Berlins untertauchen wollen. So oder so: Halten Sie nach, welche Daten- oder anderen Spuren die Charaktere hinterlassen, um so auszumachen, wie schnell die Konzernhascher ihnen auf den Zahn fühlen können.

DAUMENSCHRAUBEN

An dieser Stelle bietet es sich an, keine Informationen an die Charaktere zu geben. Daisy Fix kann diese Infos auch einfach nur nicht weitergeben und sich nicht am Treffpunkt sehen lassen, oder sie wird gar nicht informiert, ist aber selber dann auch vor Ort. Am vereinbarten Treffpunkt vor dem Pub haben konzenneigene Sicherheitsleute einen weiteren Hinterhalt aufgestellt, um auf Nummer sicher zu gehen. Verwenden Sie je nach gewünschter Intensität die Werte für Konzerngardisten (SR4, S. 326), Rote Samurai (SR4, S. 327) oder Mitglieder der Sonderschutzgruppe (Berlin Konzernteil, S. 93).

WICHTIGE NSC IN DIESEM ABSCHNITT

Jörg „Dschabo“ Zoltau
(Mensch, Chamäleon/Messerklau,
Messerschmitt-Kawasaki-Runnerteam)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
4	4(7)	4(6)	3(5)	4	4	3	3	3	2(5)	8(10)	1(3)	10

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 10/8

Aktionsfertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 2, Bodenfahrzeuge 1, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 1, Einschüchtern 5, Gewehre (Schrotflinten) 3 (+2), Heimlichkeits-Fertigkeitsgruppe 3, Pistolen 4, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 3
Bodytech: Cyberaugen (2, mit Blitzkompensation, Infrarotsicht, Smartlink), Keramik Kompositknochen: Maßgeschneiderte Pheromone 3, Muskelstraffung 3, Muskelverstärkung 2, Synapsenbeschleuniger 2

Ausrüstung: Kommlink (5, mit Analyse 5, Verschlüsseln 5), Formangepasste Halbkörperpanzerung [B/S +1], Panzerweste [B/S 6/4], Securetech-PSB-System (Unterarmschützer) [B/S +0/+1], Tarnholster

Waffen:

Walther Secura [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB -1, HM, RK 0, 12(s), Smartlink, Skinlink, Standard- und Schocker-Munition]

Franchi SPAS22 [Schrotflinte, Schaden 6G, PB +1, HM/SM, RK 3(4), Smartlink, Schulterstütze, Skinlink, Vordergriff, angepasster Griff, Gelmunition, bei Bedarf Explosivmunition]

>UNAUTORISierter ZUGRIFF

Christoph „Reptil“ Wegmann

(Mensch, Söldner, Messerschmitt-Kawasaki-Runnerteam)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
5	5(8)	5(8)	4(7)	2	4	3	5	3	0(6)	9(12)	1(3)	11

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 14/9

Aktionsfertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 2, Ausweichen (Fernkampf) 2 (+2), Bodenfahrzeuge 1, Einschüchtern 3, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 5, Führung 2, Gebrauche 3, Heimlichkeits-Fertigkeitsgruppe 3, Navigation 2, Survival 2, Verhandlung 1, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 3
Bodytech: Cyberaugen (2 mit Blitzkompensation, Infrarotsicht, Sichtvergrößerung, Smartlink), Datenbuchse, Reflexbooster 2, Reaktionsverbesserung 1, Dämpfer 1, Dermaipanzerung 2, Muskelstraffung 3, Muskelverstärkung 3
Ausrüstung: Kommlink (4, mit Analyse 4, Verschlüsseln 4), Formangepasste Halbkörperpanzerung [B/S +1/1], Panzerjacke [B/S 8/6], Tarnholster

Waffen:

Walther Secura [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB -1, HM, RK 0, 12(s), Smartlink, Skinlink, Standard- und Schocker-Munition]

HK G12A3z [Sturmgewehr, Schaden 5G, PB +1, HM/SM/AM, RK 4 (5), Smartlink, Gasventil 2, Skinlink, Vordergriff, angepasster Griff, Teleskop-Schulterstütze, Gelmunition, bei Bedarf Explosivmunition]

Martin „Dupek“ Nowakowski

(Ork, Straßenmagier, Messerschmitt-Kawasaki-Runnerteam)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID	ZM
4	3	4	3	4	4	4	5	3	6	5	8	1	11

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 10/6

Gaben: Zauberer

Aktionsfertigkeiten: Askennen 3, Astralkampf 2, Ausweichen 2, Beschatten 2, Binden 3, Einschüchtern 1, Fingerfertigkeit 2, Gebrauche 3, Herbeirufen 4, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 5, Infiltration 3, Pistolen 1, Überreden 2, Wahrnehmung 2

Zauber: Betäubungsbomben, Blitzschlag, Heilen, Manabarnere, Manablit, Physische Maske, Verbesserte Unsichtbarkeit, Verwirrung, Wahrheit Analysieren

Ausrüstung: Kommlink (4, mit Analyse 4, Verschlüsseln 4), Formangepasste Halbkörperpanzerung [B/S 4/1], Gefütterter Mantel [B/S 6/4], Securetech-PSB-System (Unterarmschützer) [B/S +0/+1], Tarnholster, Brille (mit Bildverbundung, Blitzkompensation, Smartlink), 2 gebundene Luftfeimentare 4 (je 2 Dienste)

Waffen:

Remington Roomsweeper [Schwere Pistole, Schaden 6G(e), PB -Hälfte, HM, RK 0, 8(m), Smartlink, Skinlink, Schocker-Munition]

Jassir „Jäy Kay“ Kerimoglu

(Zwerg, Rigger, Messerschmitt-Kawasaki-Runnerteam)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
4	4	4(6)	3	2	5	4	3	3	4(1)	8(10)	1	10

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 8/6

Aktionsfertigkeiten: Beschatten 3, Bodenfahrzeuge 4, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 4, Elektronische Kriegsführung 3, Fahrzeugmechanik 2, Flugzeuge 4, Gebrauche 2, Geschütze 3, Hacking 1, Infiltration 2, Luftfahrtmechanik 2, Matrix-

kampf 1, Schlosser 2, Schnellfeuerwaffen 3, Verhandlung 4, Wahrnehmung 2

Bodytech: Cyberaugen (2, mit Blitzkompensation, Infrarotsicht, Smartlink), Datenbuchse, Kommlink mit Sim-Modul, Reaktionsverbesserung 2, Riggerkontrolle
Ausrüstung: Kommlink 5, Panzerjacke [B/S 8/6], Werkzeugkisten (Fahrzeuge, Elektronik), Automatischer Dietrich 1, Magschlossknacker 4, EMC Serena (genügt), Mercedes IG310 Igel (genügt)

Programme: Analyse 5, Angriff 5, Aufspüren 1, Ausnutzen 4, Befehl 4, Biofeedbackfilter 1, Blackout 3, ECCM 4, Editieren 2, Medic 3, Panzerung 5, Schmökern 3, Verschlüsselung 1, Wi-Fi-Scan 1, Agent 1, Autosoft Steuerung (Bodenfahrzeuge) 1
Waffen:

Beretta Model 70 [Maschinenpistole, Schaden 5K, PB 0, SM AM, RK 2, 35(s), Smartlink, Skinlink, Vordergriff, Schulterstütze, Schallunterdrücker, Standard- und Gelmunition]
Arcs Crusader [Automatpistole, Schaden 3G, PB +2, HM/SM, RK 2, 40(s), Smartlink, Skinlink, Gasventil 2, Gelmunition]

Ilkay „Chill“ Terizioglu
(Mensch, Hackerin, Berliner Likedeeler)

K	G	R	S	C	I	L	W	E	D	G	E	S	S	I	N	I	D	Z	M
2	3	1	2	5	5	4	4	2	5	12	8	1	10						

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 6,1
Handicap: Verpflichtungen (kleine Schwester)
Aktionsfertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 3, Ausweichen 2, Bodenfahrzeuge 1, Cracken-Fertigkeitsgruppe 5, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 1, Flugzeuge 2, Gebrauche 3, Geschütze 2, Pistolen 3, Überreden 4, Waffenloser Kampf (Blocken) 2 (+2), Wahrnehmung 2
Bodytech: Kommlink mit Sim-Modul, Riggerkontrolle, Schlafregulator
Ausrüstung: Kommlink 5, Elektronik-Werkzeugkiste, Gefütterter Mantel [B S 6, 4], 2 Tarnholster, Brille (mit Bildverbildung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Sichtverbesserung 3, Smartlink)
Programme: Analyse 5, Angriff 4, Aufspüren 1, Ausnutzen 5, Befehl 5, Biofeedbackfilter 1, Blackout 3, ECCM 3, Editieren 5, Medic 2, Emschärfen 3, Panzerung 5, Schmökern 1, Verschlüsselung 1, Wi-Fi-Scan 1
Waffen:
Walther Secura [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB -1, HM, RK 0, 12(s), Smartlink, Skinlink]
Fichetti Tiffani Sglt Defender [Holdout, Schaden 6G(e), PB -Hilfte, EM, RK 0, 1(s), Smartlink, Skinlink, Schocker-Munition]



UNTERGETAUCHT

Wo und wie die Charaktere untertauchen, bleibt ihnen überlassen – die Jagd auf sie wird dadurch jedoch bestenfalls verlagert. Über Chill hat Messerschmitt viele Informationen erlangen können: Namen, Beschreibung und eventuell Herkunft der Charaktere – möglicherweise auch ihre Datenspur, ihren Akzent, ihre ID, die ihres Fahrzeuges usw. Sollte ihre Herkunft bekannt sein, wird binnen der beiden folgenden Tage im Limkreis der Charaktere – und bei ihren Bekannten und Connections – von einem weiteren angeworbenen Runnerteam nach ihnen gefahndet. Beachten Sie hierbei die Loyalitätswerte der Connections – manche werden einfach nur abtauchen und die Charaktere meiden, manche werden die Charaktere warnen. Einige reagieren möglicherweise ziemlich ungehalten, da die Nachforschungen ihre Geschäfte stören. Andere werden sie vielleicht sogar in die Falle locken – besonders, wenn es sich um Connections bei S-K, Messerschmitt oder anderen damit zusammenhängenden Firmen handelt.

Sollten die Charaktere in Berlin bleiben, werden sie Zeuge der Anstrengungen des Konzerns, sie zu finden. Messerschmitt hat Kontakt mit der Gargari-Organisation und den Grauen Wölfen aufgenommen und ein Kopfgeld für sie ausgelobt – lebend. Für den Konzern geht es hier darum, das eigene Investment in einen wichtigen Spieler seiner Stadtkriegsmannschaft zu schützen und seinen Ruf nicht zu schädigen – für Sadowski wiederum geht es um wesentlich mehr. Wenn seine Vergangenheit aufgedeckt wird, ist er auf der Flucht und verliert womöglich vieles von dem, was er sich in den vergangenen Jahren aufgebaut hat – aus diesem Grund unterstützt er die Aktion auch mit seinen eigenen Mitteln.

Für Charaktere, die sich in den alternativen Stadtteilen von Berlin verbergen, ist die Wahl ihres Unterschlupfs ausschlaggebend dafür, wie leicht die Verfolger an sie herankommen. Anregungen hierzu finden Sie unter anderem im Kapitel *Wir ziehen nach Berlin* im alternativen Teil des *Berlin* Quellenbuches auf S. 11 oder im unten stehenden Kasten. Sobald der Kiez Unterwelt-Kontakte hat (siehe unten), ist die Gefahr hoch, dass die Runner irgendwann verraten werden. Andererseits wird man ihnen loyaler entgegenreten, wenn sie sich in der Gemeinschaft des Kiezes in dem sie untergetaucht sind durch kleinere „Hilfsjobs“ unentbehrlich machen – zum Beispiel die Nachbargang in ihre Schranken weisen oder in einer Nachtaktion eine längst notwendige Stromquelle für den Block organisieren.

Bereits im Laufe des Donnerstags können sie miterleben, wie Lauburschen der Vory oder der Grauen Wölfe sich in den verschiedenen Kiezen diskret nach ihnen umhören und Aufnahmen von ihnen zeigen und verteilen. Als Neulinge in der Gegend müssen die Charaktere dafür sorgen, bei Leuten unterzukommen, die keinen Grund haben, sie zu verkaufen – zum Beispiel weil sie ihnen dringende Gefallen erweisen oder anderes.

Die Gargari-Organisation ist die vorherrschende Macht in den Bezirken Marzahn-Hellersdorf, Gropiusstadt, Pankow, Lichtenberg und Falkensee. Hier sind gelegentlich Lauburschen von Gargari unterwegs, häufig benutzt er jedoch auch andere Gruppierungen wie Gangs oder MCs für so etwas. Da viele Kieze von der Grundversorgung durch Gargari abhängig sind, haben diese auch direkte Kontakte zur Organisation. Die Grauen Wölfe haben Kreuzberg unter Kontrolle, aber auch in Teilen von Pankow und Lichtenberg Fuß gefasst. Ihr Informationsnetzwerk reicht noch deutlich weiter – zu den verschiedenen Verwandten, Freunden und Bekannten ihrer Leute und der Leute in ihren Gebieten, die über ganz Berlin verteilt sind.

MAN SIEHT SICH IMMER ZWEIMAL

Es gibt jedoch auch Gruppierungen in Berlin, die mit den Syndikaten nichts zu tun haben – die **Anarchisten**. Allerdings hat Sadowski persönliche Kontakte zu den Roten Vory in St. Petersburg, die er nutzt, falls sich im Laufe des Donnerstags noch Hinweise darauf ergeben, dass die Charaktere in Berlin sind. Er wird diese Kontakte nutzen, um am Freitag bei den Roten Vory in Berlin nach den Charakteren nachzusehen. Da die Roten Vory in Berlin mit der **Sprawlverrilla** und verschiedenen Anarchistenfraktionen Geschäfte machen, werden sich ab Freitag auch einige dieser Gruppen nach den Charakteren umsehen und nach Informationen über die Charaktere suchen lassen. Daher werden auch in manchen alternativen Kreisen die Augen nach ihnen offen gehalten.

Die Charaktere können so auf vielfältige Weise mitkommen, welchen Aufwand der Konzern und Kretschmar auf der Jagd nach ihnen betreiben, und werden versuchen müssen, einem Konflikt mit den nach ihnen suchenden Parteien auszuweichen. Die folgenden Vorschläge können ihnen bei der Umsetzung dieser Szenen helfen:

- Wenn dank der Daten- und ID-Spuren das Hotel der Charaktere bekannt ist, wird dort schon nach wenigen Stunden ein Lindercoreteam von Messerschmitt-Sicherheitsleuten vor Ort sein. Dieses Team wird die Charaktere beschatten und bei einer passenden Gelegenheit versuchen, sie zu entführen. Falls sich keine Gelegenheit ergibt, wird das Team die Charaktere so lange beschatten, bis sich eine Gelegenheit bietet. Zur Not werden für diesen Zugriff in einem alternativen Sektor zusätzliche Konzerntrupps aktiviert.
- Messerschmitt-Kawasaki kann genauere Beschreibungen oder Bilder der Charaktere bekommen haben – zum Beispiel von Chill, von den Grauen Wölfen, die das Treffen der Charaktere im Café Mameluk aufgezeichnet haben, oder über Kameraaufzeichnungen, die der Konzern beim Nachverfolgen der Datenspuren gefunden hat. Wenn die Charaktere in einem der alternativen Bezirke Unterschlupf gefunden haben – zum Beispiel indem sie in einem der dortigen Kieze eingezogen sind –, werden sie Zeuge, wie Shestiorka der Gargari oder für diese arbeitende Gangmitglieder verschiedene Ansprechpartner der Kieze aufsuchen und Steckbriefe der Charaktere verteilen. Wenn sich die Charaktere ihren Platz im Kiez mit Geld erkaufte haben, wird sich recht schnell jemand finden, der mit dem Finger in ihre Richtung zeigt. Der Schläger der Vory zieht ab, gibt seinen Vorgesetzten Bescheid und beobachtet den Kiez, bis eine Gruppe von Shestiorka auftaucht, die die Charaktere angreift und ausschalten will.
- Selbst so stark frequentierte Orte wie kleinere Läden, Destillen oder Rynaks wissen, dass die Charaktere gesucht werden. Bei einem Einkauf oder gar Kneipenbesuch wird mindestens einer der Charaktere erkannt. Der Besitzer informiert einen Kontakt bei den Vory und versucht, die Charaktere etwas länger zu beschäufeln. Bereits nach wenigen Minuten ist jemand von der örtlichen Sicherheit da – eine Wache des Rynaks oder ein Mitglied der Gang, die die Gegend um den Laden oder die Kneipe kontrolliert – und behält die Charaktere unauffällig im Auge. Einige Minuten später trifft Verstärkung in Form von einigen Gangmitgliedern ein, die versuchen, die Charaktere zu stellen und auszuschalten.
- Ein Nachbar in dem Kiez, in dem die Charaktere Unterschlupf gefunden haben, hat von dem Kopfgeld gehört und bemüht sich, den Kontakt zu ihnen zu halten, da

mit er sie nicht aus den Augen verliert. Er informiert einen Kontakt bei den Vory, die ein Überfallkommando schicken. Gerissen wie alternative Berliner nun mal sind, lädt der Nachbar sie noch zu einem kleinen Imbiss ein, der mit etwas Dope oder Schlimmerem versetzt ist – passend zu dem Zeitpunkt, zu dem die Vory-Truppe anrückt.

- Über Chill hat Messerschmitt-Kawasaki die Straßennamen der Charaktere und eventuell noch weitere Details wie Herkunft und Tätigkeitsbereiche erfahren. Die Schattenkontakte von Messerschmitt und Saeder-Krupp strecken ihre Fühler nach ihnen aus. Bekannte Kontakte zu S-K oder ihren Tochterfirmen erhalten bald Besuch von Sicherheitsbeauftragten des Konzerns. Als nächstes werden die Connections der Charaktere bekannt, die für sie den Kontakt zum Schattenbusiness aufrechterhalten, das heißt, die sie mit Informationen, Ausrüstung oder Jobs versorgen. Neue Teams aus Shadowrunnern werden engagiert um diesen Connections auf die Füße zu treten, damit sie die Charaktere entweder gegen Druck oder Bezahlung verraten oder direkt in die Falle locken.

KEINE PANIK

Hier genauer festzulegen, wie dieser Abschnitt verläuft, ist nicht möglich. Generell sollten die Charaktere mitbekommen, dass sich verschiedene Personen nach ihnen erkundigen und versuchen, ihnen nachzustellen. Diese Arbeit wird zumeist von rangniederen Schlägern von Gangs oder Syndikaten erledigt, die schnell die Informationen an ihre Vorgesetzten weitertragen und dann versuchen, in Deckung zu gehen und die Situation weiter zu beobachten. Eine Konfrontation werden diese Leute unbedingt vermeiden wollen.

Wenn ihr Unterschlupf bekannt wird, wird das betreffende Syndikat in Berlin einige Leute sammeln, die versuchen, die Charaktere auszuschalten und zu kidnappen. Hier werden erfahrene, oft auch modifizierte Soldaten der Syndikate eingesetzt, die in Überzahl anrücken. Wie beschrieben sind außerhalb Berlins Aktionen durch von Messerschmitt angeworbene Runner wahrscheinlicher. Hier bieten sich die Archetypen (SR4, S. 124-139) als Wertgrundlagen an. Deren Zugriff sollte verständlicherweise sorgfältiger geplant und durchgeführt werden als durch Gang- oder Syndikatskräfte.

Die Qualität der Suchaktionen wie auch des Zugriffs können deutlich variieren – sei es durch die Fähigkeiten der Spieler, die sich nach den Charakteren erkundigen, durch die Art der Connections, die unter Druck gesetzt werden, und deren Verhältnis zu den Charakteren oder durch die Fähigkeiten beziehungsweise Nachlässigkeiten der beim Zugriff eingesetzten NSC. Dadurch haben Sie gute Möglichkeiten, Ihren Spielern den Druck durch die Verfolger und den Ernst der Lage klarzumachen, ohne sie zu überfordern.

Falls ihre Charaktere sich trennen wollen, machen Sie ihnen klar, dass sie ihre Kräfte splitten. Für größere Organisationen oder einen Megakonzern macht es keinen Unterschied, ob man einen oder fünf Leute jagt. Die Runner dagegen haben ohne ihre Kameraden ein paar Vertraute weniger, die ihnen den Rücken decken. Spätestens wenn die Jäger die Connections der Gruppe angreifen, sollte klar sein: Man kann sich nur noch aufeinander verlassen.

DAUMENSCHRAUBEN

Wenn Sie Ihren Spielern noch ein wenig Action und Stress gönnen wollen, ist diese Situation wie gemacht dafür: die Jagd nach Informanten, bevor diese ihre Informationen weitergeben können, panische Fluchtaktionen vor Syndikatsoldaten in Überzahl, wilde Verfolgungsjagden und das erneute Verstecken in einem Gebiet, in dem die Charaktere niemandem trauen können. Bei Aktionen der Gangs oder Syndikate bietet sich auch ein taktisches Vorgehen an, wenn diese erst mal die Charaktere ausgemacht haben – auch der Einsatz von Drogen oder Toxinen, die den Charakteren untergemischt werden, sind Möglichkeiten, um das Abenteuer interessanter zu gestalten.

Und warum der riesige Aufwand? Messerschmitt-Kawasaki und Sadowski haben eine Art Kettenreaktion ausgelöst. Natürlich suchen sie mit ihren nicht unbeträchtlichen Mitteln nach den Runnern, was an sich schon eine Gefahr birgt. Durch die Kontakte in alle möglichen kriminellen Organisationen gibt es aber einen solchen Haufen an Jägern, dass an vielen verschiedenen Seiten angesetzt werden kann. Jede der Gruppen will den Fang zuerst, um dem Konzern (oder Sadowski mit seinen einflussreichen Beziehungen) damit einen Gefallen zu tun. So wäre es auch vorstellbar, dass sich zwei dieser Gruppen gegenseitig ins Gehege kommen – und sich bei einem Kampf zwei gegnerische Teams auch untereinander beharken, weil sie dem jeweils anderen nicht den Erfolg gönnen.

WIE GEHT ES WEITER?

Das Hauptaugenmerk der Charaktere dürfte sein, den Kopf unten zu halten – allerdings ist das zum einen sehr demotivierend für die Spieler, zum anderen löst das nicht das Problem der Charaktere.

Für diese bieten sich verschiedene Möglichkeiten, selbst aktiv nach einer Lösung für ihr Dilemma zu suchen. Eine naheliegende Möglichkeit wäre, den Schmidt zu kontaktieren, der sie in diese Situation gebracht hat – allerdings ist die Kommlink-Nummer, die die Charaktere haben, nicht mehr gültig. Es ist natürlich möglich, über die Kontakteleute, die den Charakteren den Auftrag vermittelt haben, dem Auftraggeber eine Nachricht zukommen zu lassen. Die Antwort ist jedoch wenig erfreulich – Schmidt sieht diese Probleme nicht als seine Baustelle; er ist damit beschäftigt, den Hinweisen nachzugehen und weitere Schritte zu planen. Er erklärt sich zwar bereit, nach einer Lösung für die Charaktere zu suchen, verspricht jedoch nichts.

Eine weitere Möglichkeit wäre es, direkt nach denjenigen zu suchen, die Jagdaufsie machen. Auch wenn die Leute, die hinter ihnen her sind, keine genauen Informationen liefern können – die Runner wissen nur von einem Herrn Schmidt, die Syndikate wissen nur, dass das Kopfgeld in ihren Reiben ausgelobt worden ist –, dürften die Charaktere die Quelle ihrer Probleme als jemanden ausmachen, dem sie durch ihren letzten Run geschadet haben. Und das ist hauptsächlich Sadowskis Team, die Berlin Cybears, gehört – wie allgemein bekannt ist – Messerschmitt-Kawasaki. Die dezidierte Suche nach den Leuten, die die Jagd auf sie eröffnen – den Hintermännern von Sadowski bei Messerschmitt-Kawasaki –, dürfte dagegen deutlich

MAN SIEHT SICH IMMER ZWEIMAL

schwieriger sein. Eine Spur zu einem gewissen Sadr lässt sich durchaus finden (an ihn selbst sollte aber vorerst nicht herankommen sein). Für weitere Einzelheiten sind allerdings gute Verbindungen zu Messerschmitt bzw. zum Stadtkriegsbusiness notwendig.

Eine weitere Variante besteht darin, zu ermitteln, was sie nun wirklich herausgefunden haben, das eine solche Verfolgungsjagd rechtfertigt. Allerdings sind auch hier besonders versierte Connections nötig, da sehr spezielles Fachwissen

gefragt ist. Die Übersicht über die zu erlangenden Informationen finden Sie im untenstehenden Kasten. Bei den Informationen zu den gefundenen Hinweisen ist anzumerken, dass die Hinweise der Charaktere immer noch äußerst dünn sind – kein Medienvertreter würde es aufgrund ihrer Beweise riskieren, eine Story zu bringen. Außerdem ließe sich derzeit noch alles von Messerschmitt/Kawasaki abstreiten: der Konzern würde einfach behaupten, dass er nichts über die ominöse Vergangenheit seines neuen Stars wusste.

BEINARBEIT

Hintermänner von Ilja Sadowski/Berlin Cybears

Quellen: Datensuche, Konzernconnections bei Saeder-Krupp oder Messerschmitt-Kawasaki, Connections im Stadtkriegsbusiness

Connection	Datensuche	Ergebnisse
1	3	Die Berlin Cybears sind eine relativ junge Berliner Stadtkriegsmannschaft. Sie gehören Messerschmitt-Kawasaki. Kapitänin der Mannschaft ist die Seattleer Stürmerin Zoe „Black Cat“ Nedra, die sich ihr Team aus den besten verfügbaren Spielern zusammengekauft hat.
2	6	Der bei Messerschmitt-Kawasaki offiziell verantwortliche Manager des Teams ist Erik Jordan, ein menschlicher Deutsch-Amerikaner. Aus irgendeinem Grund sollen die Sicherheitsmaßnahmen rund um das Team abseits ihrer Auftritte gesteigert worden sein.
4	-	Die inoffiziellen Dinge bei den Cybears soll ein Elf namens Masoud Sadr in den Händen haben, der aus Kreuzberg stammen und vor den großen Umstrukturierungen bei Saeder-Krupp in Tempelhof für die hiesige PR-Abteilung von S-K tätig gewesen sein soll. Er soll ebenfalls noch in Tempelhof wohnen und seit einigen Tagen enormen Stress mit einem seiner Leute haben. Er schiebt momentan eine Menge Überstunden und ist viel auf Achse.

Fabryka Broni wz. 53 PK

Quellen: Datensuche, Connections mit Hintergrundwissen zur staatlichen Sicherheit Polens vor dem Bürgerkrieg (2061-2064), Waffensammler mit Spezialisierung auf osteuropäische Fabrikate

Connection	Datensuche	Ergebnisse
1	3	Ein Hersteller für Handfeuerwaffen in Südpolen mit langer Tradition, hauptsächlich Lizenzproduktionen ausländischer Waffen, die nicht den höchsten technischen Standards entsprechen.
2	6	Der größte Teil der Auftragsnehmer sollen staatliche Institutionen gewesen sein, Armee, Polizei, und andere. Leider wurden die meisten Daten darüber, welche Waffen von wem bestellt wurden, Opfer des Crashes 2.0.
4	-	Nicht alle Produkte sind einfach nur Lizenz-Nachbauten. Manche werden technisch verändert und aufgewertet, um besonderen Anforderungen der Auftraggeber zu entsprechen. Die wz. 53 PK ist eine Pistole für Kommandoeinheiten (PK – Pistolet Komandosów).

OSSK

Quellen: Datensuche, Connections mit Hintergrundwissen zur staatlichen Sicherheit Polens vor dem Bürgerkrieg (2061-2064), Veteranen des polnischen Bürgerkrieges

Connection	Datensuche	Ergebnisse
1	3	Während des Rybinski-Regimes gab es in Polen eine Art internen Sicherheitsdienst, der mit dem russischen Geheimdienst UGB zusammengearbeitet hat.
2	6	Aufgrund des Zustands und der Nutzung der Festung auf dem Foto handelt es sich vermutlich um eine Festung in Warschau. Es heißt, in dieser Festung hätten sich Ausbildungskasernen für Spezialeinheiten dieses Dienstes befunden. Es gibt eine Reihe von Berichten über Kriegsverbrechen gegen Zivilisten durch diese Einheiten.
4	-	Das OSSK war ein Sonderkommando der polnischen internen Sicherheit, die während der Ausbildung bei der Festung stationiert war. Es war eine kleine Einheit für Zugriffsaktionen, denen einige Kriegsverbrechen zur Last gelegt werden. Die Mitglieder dieser Spezialeinheit waren geheim – was an Akten und Unterlagen nicht während des Kriegsendes vernichtet worden ist, hat den Crash 2.0 nicht überlebt. Angeblich haben einige von ihnen in eigener Rechnung der Organmafia zugespielt – eine außerordentlich widerliche Angelegenheit, viele, besonders junge Leute sind für ein Kopfgeld an Tamarous verkauft worden.

DER AUSWEG

In den letzten beiden Kapiteln geht es um eine weitere Partei, die sich in die Geschehnisse einschaltet und die aussichtsreiche Lage der Charaktere für sich nutzen will. Ostrze, der polnische Sowjetnik der Gargari-Organizatsi und Veteran des polnischen Bürgerkriegs, wird von Karsten Hoffmann, dem für die Stahlfalken Mannheim arbeitenden Schmidt der Charaktere, auf den Plan gerufen. Ostrze nimmt Kontakt mit den Charakteren auf und offeriert seine Hilfe bei einem Plan, mit dem Sadowski zur Strecke gebracht werden soll und die Jagd nach den Charakteren beendet wird. Der neue Freund der Charaktere will seine Identität jedoch nicht offenlegen – er will nicht, dass bekannt wird, dass er sich für die Aktionen einer anderen Partei einschalten lässt, um seine Rache zu bekommen. Wichtig ist, dass die Charaktere weiterhin das Gefühl haben, unter dem Druck der Verfolgung zu stehen, aber aus eigenem Antrieb zurück schlagen können.

DER NEUE VERBÜNDETE

Ostrze ist ein Mensch von etwa Mitte dreißig und gebürtiger Pole. Sein genaues Aussehen ist unbekannt – die einzigen Fotos von ihm sind mehr als zehn Jahre alt, unscharf und stammen von Fahndungsplakaten. Seit dieser Zeit hat ihn niemand zu Gesicht bekommen, dem er nicht vertraut oder der davon redet, und das wird auch weiter so bleiben. Während des polnischen Bürgerkriegs von 2061 bis 2064 war er ein Terrorist, eines der meistgesuchten Mitglieder der Armia Krajowa – und überlebte im Herzen von Warschau die Jagd durch Regierungskräfte. Nach dem Krieg begann er, für den Vorkerkzev in Polen zu arbeiten – erst vor wenigen Jahren wurde er von diesem nach Krieg geschickt, wo er jetzt als Gargari-Sowjetnik mit einem handverlesenen Team dafür zuständig ist, die hiesigen Roten Vory unter Karwitsch aus der Berliner Unterwelt zu tilgen.

Seit dem Bürgerkrieg ist er krankhaft paranoid und extrem vorsichtig, in seinen Aktionen allerdings unheimlich konsequent. Meistens sind Ostrzes Aktionen in der Durchführung oder Vorbereitung nicht zu entdecken, das Ergebnis ist aber im typischen Stil eines Terroristen: Irgendetwas wird gestohlen, zerstört oder getötet. Kollateralschäden stören ihn nur selten, eigentlich sind sie eher die Regel.

Seit dem Bürgerkrieg hat Ostrze seinen Hass auf die Russen, die damals die Regierung gestützt haben, sowie auf jene Polen, die für die Regierung und deren Verbündete gekämpft haben, nicht überwunden. Als nach dem Krieg Saeder-Krupp eine neue Machtposition aufbaute, nahm er dies nur widerwillig zur Kenntnis – genau wie eine Reihe seiner damaligen Mitstreiter, von denen viele wie er ins Ausland gewechselt sind. Aus diesem Grund hegt er S-K und deren Tochterfirmen gegenüber ebenfalls eine gründliche Abneigung.

Dass die Gargari-Organizatsi immer mehr in Geschäfte mit den Konzernen, besonders S-K, verstrickt ist, sieht er mit Abscheu und Furcht. Als Karsten Hoffmann daher bei den Recherchen bezüglich Sadowskis kleinen Geheimnisses bei ihm landete, war er gerne behilflich. Durch Ostrze konnte Hoffmann sich aus den Hinweisen einen Reim machen, und Ostrze hat sich auch bereit erklärt, bei der Lösung des Problems Sadowski zu helfen – allerdings zu seinen Bedingungen. Neben einer Aufwandsentschädigung des Vereins hat er den Kontakt zu den Charakteren von Hoffmann erhalten und die Zusage von ihm bekommen, diese Beweise zu vervollständigen und an die Öffentlichkeit bringen zu können.

DER FEIND MEINES FEINDES

Karsten Hoffmann, alias Herr Schmidt, hat mittlerweile das Geheimnis von Ilja Sadowski entschlüsselt. Sadowskis echter Name ist Bartosz Kowalczyk, ein in Krakau geborener Pole, der während des polnischen Bürgerkriegs als Mitglied des OSSK schwere Kriegsverbrechen begangen und Dutzende Menschen in die Hände der Organisationsia gespielt hat. Allerdings sieht Hoffmann dieselben Probleme, denen auch die Charaktere begegnen, wenn diese mit ihren Informationen an die Öffentlichkeit wollen – sie sind möglicherweise etwas dünn, um Sadowski wirklich zu verurteilen, und die Berlin Cybers können relativ glimpflich davon. Hier kommt Ostrze, der Sowjetnik der Gargari-Organizatsi, ins Spiel. Den Hoffmann im Laufe seiner Nachforschungen kennengelernt hat: Für eine gewisse Summe in Euros und die Zusage, auf eigene Faust agieren zu dürfen, solange er Sadowskis Verbrechen deutlich beweist und mit dem Verein oder Messerschmitt-Kawasaki in Verbindung bringt, nimmt er Kontakt zu den Charakteren auf und unternimmt alles, um diese Angelegenheit zu beenden.

LICHT AM ENDE DES TUNNELS?

Es dauert bis zum Freitagabend, bis sich für die Charaktere das Blatt zum Besseren wendet. Hoffmann hat Ostrze die Kontaktadresse der Charaktere geschickt – sollten diese ihre Kommlink-Nummern bereits geändert haben, wird Ostrze einen der Kontakteute der Charaktere kontaktieren, die ursprünglich den Auftrag von Hoffmann vermittelt haben. Entweder direkt oder auf besagtem Umweg, jedenfalls wird dem Charakter folgende Nachricht zugesendet:

Von: Cwaniak <Cwaniak@ARtack!-Community!>
An: undisclosed recipient
Betreff: Angebot

Ich habe von einem gemeinsamen Freund gehört, dass ihr in einer komplizierten Lage steckt – Messerschmitt Sadowski Ansehensdrehen nehmen ein paar Leute einen Einbruch in ihre Privatsphäre ziemlich persönlich.

Unser gemeinsamer Freund erwähnt, dass ihr ein wenig Hilfe gebrauchen könntet, um die Sache beizulegen. Da unser Freund einräumen muss, euch irgendwie in diese Lage gebracht zu haben, hat er mich um den Gefallen gebeten, für euch das Problem aus der Welt zu schaffen.

Stimmt das? Ich kann euch die Chance geben, aus der Scheiße wieder rauszukommen. Es wird nicht einfach für euch, aber definitiv besser, als sich weiter vor einer Tochter des Drachen verstecken zu müssen. Wenn ihr Interesse habt, versucht mich, mich unter dieser Adresse zu erreichen. Begebt euch lieber zum Getrankemarkt an der Fünflingerstraße in Lichtenberg. Besorgt euch drei Sixpacks von dem Dawai-Drek und lasst eine davon als Dankeschön bei Kasja – sie wartet dort noch eine Stunde. Folgt dann den Anweisungen, dann Sorge ich für ein sicheres Versteck für euch, wo ihr erfahrt, wie ihr die Sache abschließen könnt.

Lasst euch aber nur nicht zu viel Zeit, Kulegas – die Zeit läuft gegen euch. Euer Fenster, um das Ganze hinter euch zu lassen, schließt sich schnell.

MAN SIEHT SICH IMMER ZWEIMAL

KEINE PANIK

Falls die Spieler außerhalb Berlins Unterschlupf bekommen haben, sollte die Zeit hoffentlich ausreichen, damit ein neues Team sie bereits aufschrecken konnte. Damit die Charaktere genug Zeit haben, den Kiosk in Berlin zu erreichen, sollten Sie die Nachricht von Ostze auf Donnerstagabend vorverlegen – Kasia wartet dann natürlich bis Freitagabend auf die Charaktere. Für die bedeutet das zwar enormen Stress, dafür sollte der weitere Ablauf aber ohne weitere Probleme zu bewältigen sein. Das Handout bekommen sie dann an der Stadtgrenze zugespielt, vorher geht bis Berlin der Kontakt über den alten Schmidt.

DAUMENSCHRAUBEN

Ostze veranstaltet diese kleine Schnitzeljagd, um sicherzustellen, dass die Charaktere nicht verfolgt werden, aber auch um zu verhindern, dass die Charaktere etwas gegen ihn unternehmen. Einen Grund für diese Annahme hat er eigentlich nicht – seine ausgeprägte Paranoia reicht ihm aus.

Wenn Sie diese Hatz herausfordernder und interessanter gestalten wollen, können Sie ein kleines Team im Auftrag eines Syndikates oder gar von Messerschmitt-Kawasaki auf die Fersen der Charaktere setzen. Die Charaktere können auf die Verfolger aufmerksam werden, ansonsten werden Ostzes Leute eingreifen und die Verfolger in einem alternativen Stadtteil brutal ausschalten.

Eine andere Möglichkeit ist, die Leute, die sie an den Zielorten treffen, aggressiver reagieren zu lassen. Viel Zeit haben die Charaktere nicht an den Stationen, und jede Verzögerung – besonders durch unnötigen Stress – kostet wertvolle Minuten.

DIE SCHNITZELJAGD. ERSTER TEIL

Es ist abends, als die Charaktere „Abduls GetränkeBasar“ an der Fanningstraße erreichen. Die Straßen sind mäßig frequentiert von Leuten, die zu verschiedenen Kneipen, Bars und Destillen unterwegs sind, um das Wochenende zu feiern, und von einigen Obdachlosen, von denen zwei oder drei auch in der Nähe des Getränkemarkts rumhängen. Der Laden ist für einen Getränkemarkt eher übersichtlich, das komplette Sortiment ist in einer kleinen Halle zugänglich und wirkt so, als sei es von verschiedenen Lasten geladen – oder zumindest aus verschiedensten Restbeständen zusammenakquiriert. Zu dieser späten Stunde ist im Laden relativ wenig los, nur drei ältere Orks sind gerade dabei, einige Kästen Soybier für einen gemütlichen Abend zu erstehen. Einer der Orks ist gerade dabei, sein Werkzeug, das um einen Kühlschrank herum verstreut liegt, einzusammeln – offensichtlich war die Reparatur eine Gegenleistung für das Bier. Eine Trollin mit mitteleuropäischen Zügen und mürrischer Miene arbeitet in einer Ecke des Ladens daran, einige Getränkekisten neu zu stapeln.

In einer Ecke des Ladens türmen sich diverse Paletten „Dawal“-Energydrinks – entweder ist kürzlich eine große Lieferung gekommen oder das sind ziemlich Ladenhüter. Sie sind zum Sportpreis zu bekommen. Dem Verkäufer – Abdul persönlich – ist kein(e) Kasia oder so bekannt. Wenn die Charaktere die schlecht gelaunte Trollin fragen, stellt sie

sich mit einem dicken osteuropäischen Akzent als „Katarina“ vor. Wird sie nach Kasia gefragt, sagt sie rindheraus, dass das ihr Spitzname sei. Auf das geschenkte Sixpack reagiert sie ausgesprochen verdutzt, bedankt sich aber nach einer überlangen Schrecksekunde artig, wenn auch verwirrt, und wartet ab. Wenn die Charaktere erwähnen, dass sie noch Anweisungen von ihr erwarten, ist sie zunächst ubertumpelt, bevor ihr aufgeht, was diese meinen. Umständlich kramt sie einen Datenchip heraus, auf dem eine weitere Nachricht für die Runner abgelegt ist.

Kotegast

Wenn ihr das hier lest, habt ihr euch also für eine Zusammenarbeit entschieden. Die richtige Entscheidung, wenn ihr mich fragt. Doch bevor ich euch den Weg ins Versteck weise, werde ich sicherstellen, dass ihr niemanden mitschleppt, der zu einem Problem werden könnte. Sicherheitsvorkehrungen, ihr versteht sicher.

Sobald ihr diese Nachricht in den Händen haltet, habt ihr 20 Minuten, um nach Pankow zum Rohbau an der Bahnhofstraße Ecke Blankenburger Chaussee zu kommen, obere Etage, und schaltet dort den PA1N auf aktiv.

DieZeit läuft

Wie geht es weiter?

Wenn die Spieler beschließen, die etwas unerblichere Kasia auszufragen, wird es ihnen nur wenig bringen. Ein Bekannter, den sie ein paar Mal auf dem Markt getroffen hat, hat ihr 50 Euro gegeben, wenn sie diesen Chip an einen Freund gibt, der heute im Laden auftaucht. Er schuldet ihr noch das Sixpack Dawal-Energydrinks, das sie als Dankeschön noch behalten hat. Sie kann ihn beschreiben – ein Norm um die 30, Pole, herumgekommen, schwarze Haare, vielleicht etwa 1,80 Meter groß.

Tatsächlich ist der einzige Beobachtungsposten Ostzes als einer der Squatter verkleidet, der vor dem Laden in einer Ecke herumlungert. Sobald die Charaktere den Laden betreten, gibt er über ein implantiertes Kommlink eine Nachricht an Ostze weiter, eine weitere folgt, wenn die Charaktere sich aufgemacht haben. Seine Aufgabe ist, zu prüfen, ob irgendjemand den Charakteren folgt oder diese irgendwas Besonderes geplant haben. Erst nach diesem Anruf läuft die Zeit der Charaktere. Wird er angesprochen, versucht er sich

KEINE PANIK

Scheitern die Charaktere, wird die Zeit vor Ort knapp, um in die oberste Etage des Hauses zu kommen – hier dürften von den Sprintenden einige Laufen + Stärke-Proben nötig sein, um die fehlenden Sekunden wieder aufzuholen.

Selbst wenn die Charaktere sich etwas verspäten – Ostze ist ein Krimineller, kein Bürokrat. Ein paar Minuten werden er und seine Leute ihnen noch einräumen. Wenn die Verspätung jedoch zu deutlich wird, bricht er die Aktion ab, entfernt die weiteren Nachrichten und lässt die Charaktere zurück.

als bewerkener Obdachloser auszugeben, der keinen Arger will. Werden die Charaktere aggressiv oder klappt das mit dem Rausreden nicht, tritt er die Flucht quer durch die Flurhöfe und Gassen Lichtenhofs an.

Der Weg zur Ecke Bahnhofstraße/Blankenburger Chaussee beträgt rund 15 km quer durch Lichtenberg und Pankow, laut Autopilot beträgt die Fahrtdauer 25 Minuten. Damit die Charaktere rechtzeitig ankommen, muss der Fahrer eine erfolgreiche Bodenfahrzeuge + Reaktion(3)-Probe ablegen.

DIE SCHNITZELJAGD, ZWEITER TEIL

Der Bezirk Pankow befindet sich derzeit in einem Umbruch – eine Vielzahl von Investoren hat Immobilien aufgekauft und saniert lassen, die Suche nach Interessenten für diese Grundstücke und Gebäude läuft jedoch schleppend. Aus diesem Grund ist der autonome Bezirk mit seinem hohen Leerstand derzeit ein willkommener Unterschlupf für viele Anarchisten und Alternative aller Art. Am Freitagabend sind in Pankow die Einheimischen auf dem Weg in die örtlichen Clubs oder zu Parties in der Umgebung. Manche dieser Parties sind tatsächlich sehr alternativ – zwei anrückende Fahrzeuge der Feuerwehr und des Stemschutzes, die den Weg der Charaktere kreuzen und in Richtung des Industriegebietes im Nordosten fahren, sowie der Geruch von brennendem Plastik in der Luft machen deutlich, dass mindestens eine Party außer Kontrolle geraten ist.

An der besagten Ecke steht der vierstöckige Rohbau eines Bürogebäudes, bei dessen Bau den Investoren das Geld ausgegangen ist – die Baustelle ist schon seit einigen Monaten aufgegeben. Wenn sich die Charaktere jedoch nähern, wird klar, dass das Gebäude noch bewohnt wird. Neben einer Reihe von Graffiti – dominiert von einem mächtigen **VERPISST EUCH KONSCHLIPSE** an der Eingangstür – hört man Musik und einige Stimmen bis hinaus auf die Straße, offensichtlich aus den mittleren beiden Etagen.

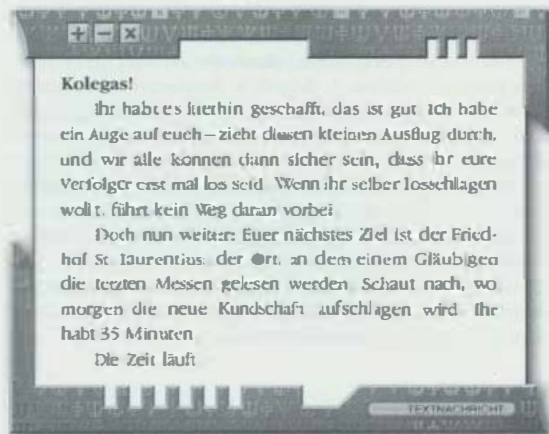
Im Gebäude nimmt die Oichte der meist politischen Graffiti noch zu, zusammen mit dem Geruch nach Abfall und Urin. Das Treppenhaus, das nach oben führt, befindet sich direkt gegenüber vom Eingang, allerdings begegnet man hier schon den ersten der insgesamt 13 Bewohner – halbstarke Punks verschiedener Metatypen im Alter von Anfang bis Mitte zwanzig. Die Gruppe, zu der nur vier Frauen gehören, scheint sich hier eingerichtet zu haben. Man sieht eine Reihe von Schlafsäcken oder verwanzten Matratzen, ein paar alte zusammengesuchte Tische und Stühle, dazu einen Trümpflinger und einen Gettoblaster. Heute hat die Gruppe etwas zu feiern – ein paar Flaschen billiger Fusel gehen rum, und einige Kästen Bier stehen bereit. Der Grund für diese Feier ist eine der ersten erfolgreichen Aktionen – der kleine Brandanschlag in einem Lagerhaus im Industriegebiet ging auf ihr Konto.

Unangekündigten Besuchern stellen sich die Mitglieder der Gruppe, die sich „Alternative Front Pankows“ nennt, in den Weg. Allerdings sind sie durch ihre Feier, den Alkohol und die Musik abgelenkt und über die erste und zweite Etage verteilt. Sie erleiden bei einer Vergleichenden Probe auf Infiltration + Geschicklichkeit der Charaktere gegen Wahrnehmung + Intuition Würfelpoolmodifikatoren von -2 bis -3, je nach Entfernung zur Treppe und den Charakteren. Beachten Sie hierbei, dass die Zeit gegen die Charaktere läuft – und je weniger Zeit bleibt, desto unwahrscheinlicher ist es, dass die Charaktere die Muße besitzen, wirklich vorsichtig zu schleichen. Die Gruppenmitglieder werden vermutlich nur nach und nach auf die Charaktere aufmerksam. Sie reagieren aggressiv, besonders die Anführer unter den Kerlen, die beweisen wollen, dass sie sich in ihrem Turf von niemandem etwas sagen lassen – von einem entschlosse-

nen und offensichtlich bewaffneten Runner lassen sie sich jedoch weit genug einschüchtern, um nicht gewalttätig zu werden.

Ostrze hat auch hier einen Späher vor Ort – einen Scharfschützen in einem Versteck auf dem Dach eines verlassenem Hauses etwa 300 Meter weiter die Straße hoch. Dieser behält, unterstützt durch zwei FlySpy-Überwachungsdrohnen, die Charaktere im Auge und achtet auf etwaige Verfolger. Diese Verfolger schaltet er entweder selbst aus oder alarmiert ein paar Leute von Ostrze auf Motorrädern in der Nähe, die sie abhängen.

Oben im Robbitt in der dritten Etage ist ein Spionage-RFID-Marker versteckt, der auf das PAN der Charaktere reagiert, die Ostrze in seiner ersten Nachricht erreichen konnte. Sobald oben eines dieser PANs auf aktiv geschaltet wird, reagiert der Spionage-RFID-Marker darauf und sendet dem PAN eine weitere Nachricht.



Wie geht es weiter?

Für die Strecke von gut 28 km sind normalerweise 40 Minuten einzuplanen – die Charaktere müssen sich beeilen. Viel Zeit, bestehende Missverständnisse mit den Bewohnern zu klären, gibt es nicht mehr. Wenn sie sofort aufbrechen, benötigt der Charakter, der den Wagen fährt, eine erfolgreiche Bodenfahrzeuge + Reaktion(3)-Probe.

Aus den Bewohnern ist nicht viel herauszuholen. Wer den RFID dort hinterlegt hat, wissen sie auch nicht – vermutlich nimmt die Gruppe den RFID in ihrem Haus zum Anlass, umzuziehen.

WICHTIGE NSC IN DIESEM ABSCHNITT

Müchtegern-Sprawlguerilla „Alternative Front Pankows“

Beispielwerte – Metatypen und Fertigkeitswerte können variieren

Menschlicher Anfänger

K	G	R	S	C	I	L	W	ED	G	ESS	INI	ID	ZM
3	4	4	3	2	4	3	3	2	55	8	1	10	

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 7/5

Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 2, Einschüchtern 3, Fingerfertigkeit 3, Gebrauche 3, Infiltration 3, Klettern 2, Laufen 2, Pistolen 2, Schnellfeuerwaffen 1, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 1

Bodytech: Dermalpanzerung 1

Ausrüstung: Kommlink 2, Panzerweste [B/S 6/4], Tarnholster

Waffen:

Ceska vz/210 [Leichte Pistole, Schaden 4K, PB 0, HM, RK 0, 18(s)]

Ingiam Warrior-10 [Maschinenpistole, Schaden 5K, PB 0, HM/SM, RK 0, 30(s)]

Schlagring [Waffenlos, Schaden 3K, PB 0]

Elfishes Script-Kid

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
3	4	5	2	4	3	3	4	2	6	8	1	10

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 6/4

Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 3, Cracken-Fertigkeitsgruppe 2, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 3, Exotische Fernkampfaffen (Sprühwaffen) 2, Fingerfertigkeit 3, Gebräuche 3, Infiltration 2, Klettern 1, Laufen 2, Pistolen 1, Überreden 2, Waffenloser Kampf 1, Wahrnehmung 3

Ausrüstung: Kommlink 3, Panzerweste [B/S 6/4], Tarnholster, Sim-Modul (beiß), Elektrodennew

Programme: Analyse 3, Angriff 3, Ausnutzen 3, Befehl 2, Editieren 2, Panzerung 2, Schmöker 3, Verschlüsselung 3, WiFi-Scan 3

Waffen:

Streelinc Special [Holdout, Schaden 4K, PB 0, EM, RK 0, 6(s)]

Defiance EX Schocker [Taser, Schaden 8G(e), PB -Hälfte, EM, RK 0, 1(m), Lasermarkierer]

CS-Gas-Spray [Toxin, Vektor Kontakt/Inhalation, Geschwindigkeit 1 Kampfrunde, Durchdringung 0, Kraft 5, Desorientierung, Geistiger Schaden, Übelkeit, 3 Dosen]

Orkischer Schläger

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
7	1(6)	5	7(9)	2	4	4	3	4	3,7	9	1	12

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 8/6

Aktionsfertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 3, Ausweichen 2, Einschüchtern 4, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 3, Fingerfertigkeit 2, Gebräuche 4, Infiltration 4, Knüppel 3, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 3

Bodytech: Cyberaugen (2, mit Restlichtverstärkung, Smartlink), Kunstmuskeln 2

Ausrüstung: Kommlink 2, Panzerjacke [B/S 8/6], Tarnholster

Waffen:

Ares Predator IV [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB -1, HM, RK 0, 15(s), Smartlink]

AK-97 Karabiner [Maschinenpistole, Schaden 5K, PB 0, HM/SM/AM, RK (1), 30(s), Lasermarkierer]

Remington 990 [Schrotflinte, Schaden 7K, PB -1, HM, RS (1), 8(m), Smartlink]

Teleskopschlagstock [Knüppel, Schaden 7K, Reichweite 1, PB 0]

Zwergischer Bastler

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
5	4	3	6	3	5	5	5	3	5,6	8	1	11

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 8/6

Aktionsfertigkeiten: Cracken-Fertigkeitsgruppe 3, Einschüchtern 1, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 4, Fingerfertigkeit 3, Gebräuche 3, Gewehre 3, Infiltration 3, Mechanik-Fertigkeitsgruppe 4, Pistolen 3, Sprengstoffe 3, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 3, Wurfaffen 2

Bodytech: Kommlink mit Sim-Modul

Ausrüstung: Kommlink 4, Panzerlacke [B/S 8/6], Tarnholster, Brille (mit Bildverbundung, Smartlink)

Programme: Analyse 4, Angriff 3, Ausnutzen 3, Befehl 3, Editieren 3, Panzerung 4, Schmöker 4, Verschlüsselung 3, WiFi-Scan 3

Waffen:

Zastava CZ19 [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB -1, HM, RK 0, 10(s), Smartlink]

Ahmajr SP [Schrotflinte, Schaden 7K, PB -1, EM, RS, 7(m), Smartlink]

einzelne vorbereitete Molotow-Cocktails [Improvisierte Wurfaffe, Schaden 5K(1-teuer), PB -Hälfte]

DIE SCHNITZELJAGD, DRITTER TEIL

Die Fahrt führt durch Pankow, Lichtenberg und Köpenick. Köpenick selbst ist ein recht natürlicher Bezirk mit vielen Grünflächen, in dem zu dieser Zeit nicht mehr viel los ist – einige Autos, die unterwegs sind, in den bebauten Teilen einige Passanten auf dem Weg von oder in die nächste Kneipe, ansonsten sind die Straßen ziemlich ausgestorben.

Am Friedhof St. Laurentius ist natürlich keine Menschenseele zu sehen, das Tor ist tatsächlich aufgebrochen und der Friedhof damit zugänglich. Das Ziel der Charaktere ist die Friedhofskapelle an der Nordseite. Die Kapelle selbst ist mit einer schweren Tür, einem Schloss (Stufe 5) und einer Alarmanlage (Stufe 3) gesichert. Beim Betreten der Kapelle jedoch stellen Erwachte Charaktere fest, dass es sich bei dieser um einen Ort handelt, in dem regelmäßig Christen ihren Glauben ausüben, was sie zu einer Domäne der Stufe 1 für christliche Magieanwender macht. Alle anderen leiden hier unter einer Himergrundstrahlung der Stufe 1. In einem Nebenraum der Kapelle – der ebenfalls durch eine stabile Schlüter, ein Schloss (Stufe 5) und eine Alarmanlage (Stufe 3) versperrt ist – werden die Särge mit den Toten aufgebahrt. Dort findet sich in der Vorrichtung für die Särge ein Datenchip. Auf diesem Datenchip ist folgende Nachricht zu lesen:

Kollegist

Ihr habt eine weitere Etappe hinter euch gebracht. Es wird Zeit, diesen kleinen Trip zu beenden. Ihr habt noch eine letzte Reise vor euch.

Euer nächstes Ziel ist Mannis Schrauberstube an der Zossener Straße in Marzahn. Dort wartet eine Freundin von mir, die euch in ein sicheres Versteck bringen wird. Ihr habt 25 Minuten.

Die Zeit läuft.

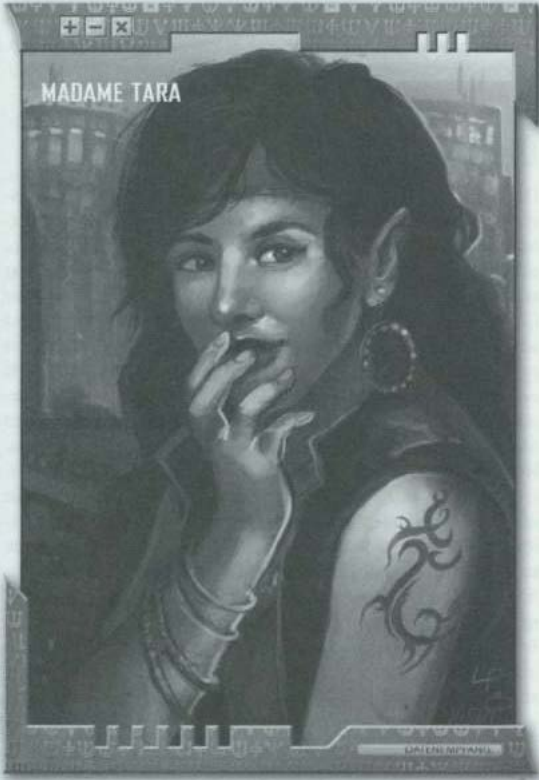
An diesem Ort werden die Charaktere nur astral überwacht. Eine aus Tschechien stammende Zigeunerin namens „Madame Lara“ der mit Ostrze verbündeten Doanescu-Familie wartet versteckt neben der Kapelle astral auf die Charaktere und jeden, der ihnen folgen sollte. Sie wird jeden potenziellen Verfolger askennen und auch die Charaktere astral im Auge behalten. Falls nötig, bat sie Zugriff auf vier gebundene Geister (zwei Erdgeister (Kraft 4), zwei Helfer-geister (Kraft 4)), die astrale Gegner angreifen oder versuchen, mündane Personen zu besetzen, um Gegner aufzuhalten. Die Zigeunerin wird sich keinem Gespräch mit den Charakteren stellen, sondern sich verbergen und im Zweifelsfall fliehen. Allerdings ist die Zigeunerin nicht das einzige Wesen, das auf die Charaktere wartet. Eine Gruppe von fünf Ghulen hat das Eindringen der Charaktere bemerkt und be-

schließt, herauszufinden, ob es heute Nacht ein kleines Dinner für sie gehen wird. Madame Tara wird sich bei diesem Gefeuer so lange zurückhalten, wie die Charaktere nicht in Bedrängnis kommen, und hofft, sich so unbemerkt an ihre Spuren heften zu können. Allerdings wird sie die Ghule vom Astralraum angreifen, um die Charaktere zu retten, sollte das notwendig werden.

Wie geht es weiter?

Die nächste Strecke beträgt gut 15 km, und man braucht laut Autopilot 28 Minuten. Hier ist eine Bodenfahrzeuge + Reaktion(2)-Probe des Fahrers nötig, um die Strecke rechtzeitig zu schaffen. Andererseits gibt es vor Ort auch nichts mehr, was sie aufhalten könnte. Auf dem Weg nach Marzahn werden sie weiterhin astral von Madame Tara, der Hexe, beschattet, die sich allerdings im Falle eines Konfliktes oder einer Entdeckung zurückzieht.

WICHTIGE NSC IN DIESEM ABSCHNITT



Madame Tara (alias Teresa, elfische traditionelle Hexe, Mitglied v. Ostrzes Crew)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID	ZM
3	4	3	2	5	5	5	5	2	6	1	8	1	11

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 6+
Gaben: Zauberer
Aktionsfertigkeiten: Arcana 3, Askennen 3, Astralkampf 3, Ausweichen 3, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 3, Gebräuche 3, Heimlichkeits-Fertigkeitsgruppe 3, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 4, Überreden 3, Verzaubern 3, Waffenloser Kampf 1, Wahrnehmung 3
Zauber: Betäubungsball, Falsche Erinnerungen, Feinde

Erkennen (erw.): Geistessonde, Levitieren, Manablitz, Physische Maske, Verbesserte Unsichtbarkeit, Verwirrung, Zaubertlinger
Ausrüstung: Kommlink (4, mit Analyse 4, Verschlüsseln 4), Gefütterter Mantel [B/S 6/4], Tarnholster, Brille (mit Bildverbindung, Blitzkompensation, Smartlink), 2 gebundene Erdgeister 4 (je 2 Dienste), 2 gebundene Helfergeister 4 (je 2 Dienste)
Waffen:
 Cesma vz.120 [Leichte Pistole, Schaden 4K, PB 0, HM, RK 0, 18(s)]

Ghule (fünf hungrige MMV-Infizierte auf der Suche nach Frischfleisch, einer davon ist Adept)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID	ZM
6	3	5(6)	5	1	3	2	4	3	5	3	8(9)	1(2)	11

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 6/
Gaben: Adept
Kräfte: Bewusstsein, Dualwesen, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch), Natürliche Waffe (Klauen: Schaden 4K)
Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht), Nahrungsbedarf (metallisches Fleisch), Reduzierte Sinne (blind)
Aktionsfertigkeiten: Askennen 2, Infiltration 4, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3
Adeptenkräfte: Gesteigerte Reflexe 1, Magiersistenz 3
Ausrüstung: Kommlink (4, mit Analyse 4, Verschlüsseln 4), Gefütterter Mantel [B/S 6/4], Tarnholster, Brille (mit Bildverbindung, Blitzkompensation, Smartlink)

DIE SCHNITZELJAGD, LETZTER TEIL

Marzahn bei Nacht ist ein heißes Pflaster. Heruntergekommene Typen sind noch auf der Straße unterwegs, sei es, um das Wochenende zu genießen, oder weil gerade Hochkonjunktur für ihre Geschäfte ist – Prostitution, Gangkriminalität, Drogenhandel und so weiter. Die Charaktere werden auf ihrer Fahrt durch den Bezirk auch Zeuge der einen oder anderen Schießerei oder Schlägerei am Straßenrand oder in näherer Umgebung.

An der Zossener Straße haben die Charaktere Ausblick auf ein knappes Dutzend Prostituierte, die an der Straße auf Kundschaft lauern. Ein schweres, mit diversen Einschusslöchern versehenes stählernes Rolltor mit der Aufschrift „Manns Schraubenstube“ versperrt den Charakteren die Einfahrt. Während sie sich dem Tor langsam nähern, treten die ersten Bordstemschwalben näher ans Auto und versuchen durchaus aggressiv, die Charaktere für eine schnelle Nummer gewinnen.

Das Rolltor ist verschlossen, es gibt aber eine Klingel und eine sichtlich mitgenommene Gegensprechanlage sowie in sicherer Höhe eine Kamera, die das Tor überwacht. Durch die Anlage hindurch ist eine Kommunikation schwierig, da auch die Prostituierten durch Schreien und Gekreische in direkter Nähe auf sich aufmerksam machen. Nach wenigen Augenblicken wird das Tor von einem kräftig gebauten Menschen in Bikerkleidung geöffnet, der die Charaktere hineinlässt und mit ein paar deftigen osteuropäischen Worten die Belagerung durch die Frauen beendet. Hinter den Charakteren schließt der Mann das Tor wieder. Bei einem Blick auf den Rücken des Mannes erkennt man das Logo und den Schriftzug des Berliner Chapters des Wroclawscy Ulani MC.

Hinter dem Tor befinden sich die Charaktere im kleinen Innenhof der Werkstatt, wo man zwei Garageneinfahrten sowie zwei teilweise ausgeschlachtete Autos inklusive einer Reihe von Ersatzteilen an den Seiten erkennt. Vor einem weiteren Tor in ein Gebäude hinein stehen drei schwere Motorräder

MAN SIEHT SICH IMMER ZWEIMAL

und ein Saederkrupp LT-21 Lieferwagen (Werte wie GMC Hermes Van, s. *Arsenal*, S. 117). Der Mann, der sie hineingelassen hat, bedeutet ihnen, in eine der Garagen hineinzufahren. Wenn die Charaktere die Garage verlassen, warten dort insgesamt drei Biker der Wrocławscy Ulani auf sie, begleitet von einer jungen Elfe südlicher Herkunft von etwa 20 Jahren – Madame Tara, die sie bislang astral überwacht hat. Die Biker sind offensichtlich nur als Rückendeckung hier und stehen daher ein paar Meter voneinander verteilt und warten entspannt auf die Charaktere. Die beiden neu Hinzugekommenen sind mit einer Schrotflinte bzw. einer MP bewaffnet, haben diese jedoch nur locker, nicht bedrohlich, in der Hand. Die junge Elfe ist in einen grauen, dreckigen Mantel gekleidet, den sie über einer mehrfarbigen Bluse und einer grünen Hose trägt, wartet ebenfalls auf die Charaktere und begrüßt sie knapp. Sie stellt sich nicht vor, sondern sagt mit deutlich osteuropäischem Akzent, dass sie gebeten worden ist, die Charaktere hier abzuholen und in Sicherheit zu bringen. Wenn sie nach ihrem Namen gefragt wird, nennt sie sich nur „Teresa“. Sie weist die Charaktere an, aus Sicherheitsgründen ihre Kommunikator und sonstigen Wi-Fi-Geräte zu deaktivieren. Während einer der Biker das Tor schließt, scannt ein anderer die Charaktere mit einem Radiosignalscanner (Stufe 6) nach Wi-Fi-Quellen sowie mit einem nichtionisierenden Gerätedetektor (Stufe 6) nach weiterer Fledermaus wie Mikrotroversoren oder Wanzen. Geräte, die gefunden werden, sollen die Charaktere in einer isolierten Tasche abstellen – Sicherheitsvorkehrungen, wie es von der Elfe nur heißt.

Ist das erledigt, schlägt die Elfe vor, schnellstmöglich zum Versteck zu fahren. Sie bittet einen der Charaktere, den Wagen zu lenken, die anderen bittet sie, hinten einzusteigen. Der Autopilot des Fahrzeugs wurde entfernt, daher nimmt sie selbst auf dem Beifahrersitz Platz und dirigiert den Fahrer aus Marzahn heraus bis nach Brandenburg in ein längst aufgegebenes Bauernhaus, wo der Lieferwagen etwa 45 Minuten nach der Abfahrt in einer Scheune abgestellt werden soll. Teresa bzw. Madame Tara ist während dieser Fahrt angespannt und wortkarg. Wenn die Charaktere ein Gespräch beginnen, wird sie sich beteiligen, aber möglichst wenig von sich oder ihrem geheimnisvollen Freund preisgeben. Sie sagt, dass ihr Unterschlupf sicher sei und dass ihr Freund gesagt habe, dass er sie dort kontaktieren werde. Sie erwähnt auch, dass die Charaktere sich bis morgen erst mal erholen können und dass sie morgen die Chance haben werden, ihren Job zu erledigen. Was das für ein Job ist, weiß sie nicht – tatsächlich hat Ostrze sie grob darüber in Kenntnis gesetzt. In Schönefeld etwas zu erledigen haben. Über Ostrze gibt sie nichts preis; sie sagt, darüber will sie nicht reden. Sollten die Charaktere zudringlich werden, wird sie sich mit allen Mitteln dagegen zur Wehr setzen.

KEINE PANIK

Wenn die Charaktere mit der Geheimniskrämerei von Teresa alias Madame Tara ein Problem haben, sagt sie, dass sie auch nichts von den Charakteren weiß, außer, dass sie Hilfe bei einem Problem brauchen. Weder ihr noch ihrem Freund liegt etwas daran, den Charakteren Leid zuzufügen – und wenn sie sie in eine Falle führen wollten, hätte es dazu bereits genug Gelegenheiten auf dem Weg hierhin gegeben.

Ansonsten haben sie hier und jetzt noch einmal die Gelegenheit, zu verschwinden und ihr Glück ohne sie zu versuchen – das würde sie in keiner Weise stören.

Wie geht es weiter?

Das Team kommt in dem Bauernhaus unter, das zu einem improvisierten Camp umfunktioniert wurde. Hier liegen chemische Heizungen, Feldbetten und Fettignahrung herum, dazu eine Reihe von Kisten mit verschiedenen Sachen in einem Nebenraum. Die Betten sind in verschiedenen Räumen untergebracht, auch ein Badezimmer existiert noch, das benutzt werden kann.

Im Camp wartet auf die Charaktere noch eine andere Person – ein Norm Mitte dreißig, osteuropäischer Herkunft, in einem gefütterten Mantel sowie Stadtarmhose, grauem Winterpullover und einer umgehängten AK-97, der den Charakteren bereits als Squatter vor dem Getränkemarkt begegnet ist. Er stellt sich als „Rob“ vor und hilft den Charakteren, sich im Bauernhof zurechtzufinden. Wird er für den geheimnisvollen Kontakt gehalten, stellt er klar, dass er nur ein guter Bekannter von Teresa ist, mehr nicht. Er wirkt freundlich, hält sich aber nach dem kleinen Gespräch von den Charakteren fern. Wenn die Charaktere sich vollständig eingerichtet haben, bittet Teresa sie zu einem provisorisch aufgebauten Telekom, das offensichtlich über Satellitenverbindung funktioniert. Dort verbindet sie die Charaktere mit ihrem geheimnisvollen Freund, der sie aufklärt, wie es weitergehen soll.

DER LETZTE DEAL

Das Komm Gespräch der Charaktere mit ihrem geheimnisvollen Verbündeten, Ostrze, verläuft nur über einen verzerrten Audiokanal. Ostrze entschuldigt sich für die Umstände, aber er geht bei seinen Geschäften immer sehr vorsichtig vor, das hat sich bewährt. Er wurde vom Auftraggeber der Charaktere über die ganze Angelegenheit aufgeklärt, und nun erweist er diesem Auftraggeber einen Gefallen, indem er den Charakteren hilft. Zu seiner genauen Identität wird er keine Auskunft geben, nur dass er eine Reihe von Geschäften in Berlin durchführt und daher Kontakte in der Stadt hat, die diese Aktion möglich machen. Wenn sie einen Namen benötigen, ist Kowalski gut genug.

Ostrze erklärt – so weit wie nötig – die Hintergründe von Sadowski. Er erzählt, dass Ilja Sadowski tatsächlich Bartosz Kowalczyk ist, ein ehemaliges Mitglied des OSSK, einer besonderen Zugriffseinheit der polnischen inneren Sicherheit, und wegen einer ganzen Reihe von Kriegsverbrechen gesucht wird. Und vor allem habe er Männer, Kinder und Frauen der Freiheitsbewegung und andere Leute, die ihm einfach nicht gepasst hätten, ganz privat verschwinden lassen – und für Kopfgeld an die Organmafia verschubelt.

Leider, so erklärt er, sind die Beweise im Moment nicht stichhaltig genug. Die Reaktion von Messerschmitt-Kawasaki und Sadowski beweist jedoch, dass sie durchaus Angst haben, dass es tatsächlich ausreichend Beweise gibt, um nicht nur Sadowski schwer genug zu belasten, sondern auch Messerschmitt-Kawasaki als Mitwisser darzustellen. Wenn die Charaktere diese Beweise in ihren Besitz bekommen, müssen diese nur noch veröffentlicht werden, und Messerschmitt-Kawasaki dürfte seine Jagd beenden. Die Kopfgelder in der Unterwelt wären davon zwar nicht direkt betroffen, aber wenn die Charaktere die Veröffentlichung des Materials nach Ostrzes Anweisungen durchführen, wären sie nicht nur etwas reicher, sondern dank Ostrzes Hilfe auch dieses Problem los – zumal Messerschmitt vermutlich auch nicht mehr für das Kopfgeld aufkommen würde, wenn er schon alles herausgekommen ist.

Ostrze hat bereits Möglichkeiten gefunden, beide Operationen durchzuziehen. Er hat eine Person im Auge, die

KEINE PANIK

An dieser Stelle werden von den Spielern vermutlich Einwände laut, ohne zusätzliche Bezahlung weitere Jobs zu erledigen – tatsächlich ist das ganze ihr Problem, auch wenn sowohl Ostrze als auch ihr Schmidt daran Interesse haben, dass die Charaktere diese Extra-Jobs erledigen. Für den zweiten Job wird Ostrze als Gegenleistung eine kleine Bezahlung bieten, aber gleichzeitig dafür Sorge tragen, dass das Kopfgeld auf sie binnen 24 Stunden aufgehoben wird.

Falls das nicht reicht, wird Ostrze die Charaktere an ihren Schmidt verweisen. Er hat sie in die Lage gebracht, er kann dafür auch finanziell geradestehen – Ostrze erklärt, dass er Schmidt nur einen Gefallen tut, indem er den Charakteren die Möglichkeit verschafft, ihre Probleme hinter sich zu lassen. Ostrze kann ihre Forderungen auch an Schmidt weiterleiten, aber derzeit keinen direkten Kontakt herstellen – er hat sie nicht in Sicherheit geschafft, damit sie jetzt wieder von sich hören lassen und alles riskieren.

über die nötigen Beweise verfügen müsste. Diese müssten die Charaktere möglichst unauffällig am Samstagabend besorgen, bevor sie sie am Sonntagnachmittag in eine laufende Sendung einspielen.

DER ERSTE SCHRITT: DIE FEHLENDEN BEWEISE

Nach dem Gespräch herrscht erst mal Nachtruhe. Am kommenden Morgen wird Teresa den Charakteren die Einzelheiten darüber weitergeben, wie und wo die fehlenden Beweise besorgt werden können – früher liegen die Informationen nicht vor ihr Begleiter – Rob – ist bereits wieder verschwunden.

Früh morgens beginnt Teresa bei einem improvisierten Frühstück aus Fertiggerichten und Soykaffee den Charakteren dazulegen, wie die fehlenden Beweise zu beschaffen sind.

In der Berliner Abteilung für Gegenspionage des Messerschmitt-Kawasaki Sicherheitsdienstes arbeitet ein gewisser Armin Kretschmar, ein erfahrener Agent, der für Masoud Sadr, dem für die Schamen beauftragten Manager der Berlin Cybears, als Kontaktmann und Ansprechpartner zuständig ist. Dieser Armin Kretschmar war während des polnischen Bürgerkriegs als Nachrichtendienstoffizier der ARGLIS im Auftrag der Blauhelm-Mission in Polen und wechselte anschließend zu Sader Krupp. Von dort aus ging er vor einigen Jahren zur Gegenspionage von Messerschmitt-Kawasaki. Von daher hat Kretschmar Zugang zum Hintergrundwissen um die Vergangenheit von Sadowski.

Im Moment ist Kretschmar immer noch für Sadr unterwegs, und zwar um in der Umerwelt Hinweise auf die Charaktere zu finden. Heute Nachmittag wird er in Reinickendorf einen Rynak besuchen, einen der örtlichen Russenmärkte, um sich dort mit einem Vertreter der hiesigen Umerwelt zu unterhalten. Kretschmar wird mit professionellem Personenschutz vor Ort sein, und die Sicherheit auf dem Rynak ist auch dementsprechend hoch. Die Charaktere müssen dort Kretschmars Hauptkommink besorgen. Diese Aktion sollte ohne Gewalt vonstattengehen – wenn sie die Sicherheit bei diesem Rynak stören, würden sie sich weitere Feinde schaffen. Des Weiteren dürfen sie dabei auf keinen Fall identifiziert werden – das würde die Suche nach ihnen intensivieren und möglicherweise die Frage aufwerfen, wie sie davon wussten, dass Kretschmar dort ist – und den Verdacht auf ihren neuen Freund lenken.

Das eigentliche Problem ist allerdings, dass die gesuchten Daten nicht direkt auf dem Kommink von Kretschmar sind. Allerdings hat das Gerät eine direkte Zugangsberechtigung für

die geheimen Archive von Messerschmitt-Kawasaki. Das heißt, das Kommink muss besorgt, direkt ausgelesen und der Kontakt zu den Archiven geöffnet werden. Dann müssen die Dateien gefunden und heruntergeladen werden. Und das alles bevor Messerschmitt-Kawasaki Kretschmars Zugang sperrt – was bedeutet, dass den Runnern, sobald Kretschmar den Verlust seines Komminks bemerkt, höchstens fünf Minuten bleiben.

UND WAS, WENN DOCH?

Tatsächlich hat Ostrze etwas mehr Hintergedanken, als er den Charakteren gegenüber äußert. Die Gefahr, wenn die Charaktere entdeckt werden, ist durchaus real.

Wenn die Vory, die den Markt kontrollieren, sie entdecken, werden sie sich fragen, wie die Charaktere erfahren haben, dass hier gerade ein Kon-Vertreter mit ihnen über das Kopfgeld verhandelt. Die Vory könnten darauf kommen, dass jemand aus ihren Reihen mit den Charakteren zusammenarbeitet, möglicherweise jemand mit linksradikalischen Ansichten, der ihre Kooperation mit den Kons ungern sieht und publik machen würde. Ostrze wäre bei diesen Verdächtigungen schnell dabei, was bedeutet, dass seine Machtposition in der Organizatsi geschwächt werden würde.

Wenn Messerschmitt davon erfährt, könnte es an der Vertrauenswürdigkeit seiner neuen Partner zweifeln, und böses Blut zwischen beiden Parteien könnte geschaffen werden. Möglicherweise könnte die Situation weiter eskalieren. So oder so, die Jäger des Konzerns würden in diesem Fall recht schnell Ostrze als ihren Helfer vermuten, was ihnen schnell weitere Teams von Kopfgeldjägern – entweder von Gargari oder Messerschmitt finanziert – auf den Hals hetzen würde.

Die Gefahr eines neuen Feindes bei Gewaltanwendung ist eher eine Drohung: Der Rynak ist eine Institution der Gargari-Organizatsi, und wenn dort ein Kampf mit mehreren Todesfällen stattfindet, würde das den Ruf des Rynaks ruinieren, möglicherweise Racheaktionen des Konzerns hervorrufen und das Geschäft Gargaris stören. Selbst wenn die Organizatsi sie nicht identifiziert – Ostrze weiß, dass sie es sind, und er würde es ihnen nicht vergessen. In diesem Fall würde ein Kopfgeld der Gargari-Organizatsi bestehen bleiben.

BUMMELN AUF DEM MARKT

Teresa stellt den Charakteren den EL-21 Lieferwagen zur Verfügung, unterstützt sie beim Verkleiden mit ihren Fähigkeiten und versorgt sie mit improvisierten gefälschten SINs. Des Weiteren liefert sie Bilder von Armin Kretschmar sowie Bild und Identität seines Gesprächspartners, Pavel „Die Pranke“ Kowalenko, ein Troll ukrainischer Herkunft und ein wichtiger Lidi der Gargari-Organizatsi – die Person, mit der Daisy Fix vor wenigen Tagen einen Deal durchziehen wollte.

KEINE PANIK

Wenn Sie „die Pranke“ ersetzen, könnte das die Chance, dass die Charaktere erkannt werden, reduzieren. Falls Kowalenko bei den Schießereien im Kapitel *Nur ein kleiner Gefallen* umgekommen ist, können Sie ihn ohne Probleme durch einen anderen Lidi eigener Kreation austauschen.

MAN SIEHT SICH IMMER ZWEIMAL

Auf der Hinbrut begleitet Teresa die Charaktere und geleitet sie auf einen Weg zu dem Kiez im Süden des Bezirks Reinholdsdorf, an dem die Kontrollen für die improvisierten StNs der Charaktere durchlässig genug sind. In der Nähe des Rynaks angekommen, sagt sie den Charakteren, dass sie ab hier selber klaukloppen müssen: Treffpunkt ist Mannis Schrauberstube in Marzahn.

Der Rynak ist ein größerer lokaler Russenmarkt, auf dem eine Vielzahl von Waren angeboten wird. Die Stände wirken meistens improvisiert, von der Ladefläche kleiner Lasten, aus Lieferwagen oder von Anhängern werden die meisten Verkäufe getätigt. Diese Stände sind an der Einfahrt in eine Stichstraße aufgebaut und blockieren die ganze Fahrbahn, doch einige Leute der Marktaufsicht – ein paar russische Schläger – regeln die Einfahrten für Fahrzeuge ab, ohne dass es zu Problemen oder Aufständen kommt. Die Ware ist vielfältig: Kleidung – von Billigware und Arbeitskleidung bis hin zu Luxusmarken, die allesamt für Peanuts angeboten werden –, Elektronik – von diversen Einzelteilen und Unterhaltungselektronik bis hin zu vollständigen Kommlinks –, verschiedene Medikamente, meistens entweder vom Laster gefüllt oder gefälscht, verschiedene Haushaltswaren wie Geschirr, Werkzeuge, Spirituosen und verschiedenste andere Kleinigkeiten bis hin zu einigen Ständen, die Raubkopien von einigen Programmen anbieten – neueste Versionen von Spielen wie Sahara Soldier oder Dunkelzahn Quest, Trid-Clips und aktuelle SimSinn-Streifen sowie legale, aber raubkopierte Matrixprogramme, Talent-, Lehr- oder Linguasofts. Die einzigen wirklich illegalen Waren, die man auf diesem Markt erhalten kann, gibt es an einzelnen Ständen, die unter der Theke neben der üblichen Ware Bills oder Straßen drogen verstecken. Um an solche Angebote zu kommen, sind Gebräuche + Charisma(3)Proben erforderlich.

Auf dem Markt herrscht großer Andrang. Die Kunden und Besucher stammen größtenteils aus dem hiesigen Bezirk und sind „VolksKommBerliner“ oder Johnsklaven, die versuchen, hier einige Schnäppchen zu machen. Offenkundig haben Vory die Kontrolle über den Markt – eine ganze Reihe ihrer Schläger patrouillieren und halten die Augen offen. Ein großer Troll – die Pranke – dient sowohl ihnen wie auch den Standbesitzern als Vorgesetzter bzw. Ansprechpartner und organisiert den Ablauf auf dem Markt. Dabei wird die Pranke immer von einem kräftigen und mussgelauten Zwerg begleitet, der ebenfalls beim versuchen Handel mit Daisy Fix anwesend war, sowie von einer vielleicht 16 Jahre alten, drahtigen und durchtrainierten Orkin. Beide sind ständig in der Nähe der Pranke und behalten die Umgebung und alle Leute, die sich der Pranke nähern, genau im Auge – zusätzlich zu den in der Nähe befindlichen Schlägern der Marktaufsicht, die ihrem Chef besonders bei der Besprechung mit Kretschmar Rückendeckung geben.

Nach kurzer Zeit ist auch Kretschmar auf dem Rynak zu sehen. Er ist in Zivil gekleidet, mit einer Panzerjacke und einer schwarzen Cargohose, dazu Kampfschuhe. Um ihn herum sind vier ebenfalls unauffällig gekleidete, kräftig gebaute Norms, die recht offensichtlich als Sicherheit fungieren und die Umgebung Kretschmars im Auge behalten. Einer der Männer ist ein Magier, der für solche Einsätze ausgebildet wurde und mit dem bloßen Auge nur schwer von den anderen zu unterscheiden ist.

Die Pranke trifft Kretschmar bei einem Stand mit raubkopierten SimSinn-Streifen. Die Unterhaltung wird auf Russisch geführt und beginnt mit Small Talk über die Angebote auf dem Markt. Kretschmar bemerkt, dass einige interessante Waren fehlen, die er hoffte, hier kaufen zu können, und stellt die Frage, ob die Lieferung am Mittwoch (der Tag des geschietten Deals mit Daisy Fix) ausgefallen ist, worauf die Pranke unsicher und unwirsch reagiert. Danach lenkt er die Unterhaltung direkt auf das Thema des Treffens: die Jagd nach den Charakteren. Kretschmar ist enttäuscht, dass es bis dato noch zu keinem Erfolg gekommen ist, und fragt nach den Ursachen,

worauf die Pranke meint, dass Berlin ein recht großer Plex sei, um eine Handvoll Shadowwunner zu finden. Kretschmar beginnt, der Pranke Angebote zu machen, wenn dieser die Suche intensiviert – das Geschacher dauert etwas an, es geht um Informationen über Warenlieferungen aus Russland oder über Lieferungen selbst. Während des Gesprächs schlendern beide über den Markt, ihre Leibwächter weichen ihnen nur so weit vom Leib, um beim Gespräch nicht zu stören, und sorgen dafür, dass ihnen niemand zu nahe rückt – was bei den Besuchermassen nicht immer gelingt.

Die Verhandlungen dauern etwa 10 Minuten – ihr Spazergang endet nach einem Abklappen aller Stände an einer etwas freieren Fläche nach ungefähr 30 Minuten. Das ist das Zeitfenster der Charaktere, nahe genug an Kretschmar heranzukommen, um sein Hauptkommink zu stehlen. Das Kommink ist in einer speziellen Innentasche der Jacke verborgen – um es zu entdecken, ist eine Wahrnehmung + Intuition(1)Probe erforderlich. Es läuft im versteckten Modus mit Signalfunktion. Es dient allerdings als Hub für die damit verbundenen Systeme – das Zweikommink dient nur für die Kommunikation mit der Außenwelt. Das bedeutet, dass Kretschmar den Diebstahl des Komminks bemerken wird, wenn der Dieb sich weiter als drei Meter von ihm entfernt. Das Überraschungsmoment dauert nur kurz, bevor er seine Leibwächter alarmieren wird, die dann mitteilen, nach dem Dieb zu suchen. Danach bleiben oben erwähnte fünf Minuten, in denen der Zugang geöffnet und in den Archiven des Konzerns nach Beweisdaten gesucht werden kann. Mit den Charakteren zusammen wird eine ordentliche Hackerin polnischer Herkunft namens Wühlmaus auf den Markt gehen. Sie braucht das Kommink und dann irgendwie fünf Minuten (vermutlich kurzer), um per Programm das Archiv zu durchsuchen. Gut wäre es also, wenn Kretschmar den Verlust seines Komminks so spät wie möglich bemerkt. Ansonsten braucht es ein Ablenkungsmanöver oder einen anderen guten Plan, der den Runnern und Wühlmaus die nötige Zeit verschafft – oder einen guten Fluchweg, auf dem Wühlmaus direkt mit der Archivdurchforstung starten kann.

KEINE PANIK

Um Ihren Spielern gegen diese Sicherheit eine bessere Chance zu geben, können Sie verschiedene Ablenkungen einbauen – von einer Remperei mit Kretschmar bis zu einer Gruppe Kids, die bei einem Stand Querelen verursachen. Auch das Auftauchen des Sternschutzes – vielleicht eine der seltenen Razzien oder einer der häufigeren Versuche, Bestechungsgelder von den Marktbetreibern abzugreifen – könnte Ablenkung genug sein, um den Charakteren ihren Fischzug zu erleichtern. Sie können natürlich auch einen Bombenanschlag oder ein Attentat durch die Karewitsch-Vory auf die Pranke und ihren prominenten Gesprächspartner durchführen – die Roten Vory in Berlin sind in Sprawlguerilla-Taktiken und in ihrer Informationsbeschaffung sehr gut aufgestellt. So ein Attentat könnte den Charakteren auch Gelegenheit für etwas Action bieten, wenn ihre Runde so etwas einer sozialeren und diskreteren Herausforderung vorzieht.

Notfalls können Sie auch die Signalstufe des Komminks hochsetzen – dann kann es den Runnern gelingen, das Gerät heimlich zu stehlen und unentdeckt in Ruhe die Daten abzurufen. Sie sollten aber aufpassen, dass die Charaktere dann nicht plötzlich sämtliche Informationen aus geheimen Netzwerken von Messerschmitt-Kawasaki kopieren können – irgendeine Zeitgrenze sollte dann stattdessen eingebaut werden. Im Zweifelsfall will Kretschmar telefonieren, merkt den Verlust und l

DAUMENSCHRAUBEN

Auch wenn die Leibwachen sowie die beiden Gesprächspartner schon herausfordernd genug sein sollten, gibt es weitere Möglichkeiten, diesen Job dynamischer zu gestalten. Eine Idee ist zum Beispiel, dass jemand die Aufmerksamkeit auf die Charaktere lenkt – etwa ein Duo von Taschendiebstählen. Eine junge, charismatische Diebin beschuldigt einen der Charaktere, sobald er in der Nähe einer Marktaufsicht ist, lauthals des Diebstahls und fordert Hilfe. Während der Wächter einschreitet und der Partner der Diebin seinen kleinen Fischzug beginnt, befindet sich der Charakter im Brennpunkt des Interesses – und wird hierbei von der Pranke oder seinem zwergischen Bodyguard als einer der Kombattanten von dem gescheiterten Deal identifiziert.

Sie können natürlich auch dafür sorgen, dass die Runner weniger als fünf Minuten Zeit haben und die Orkin besondere Ruhe für die Datendurchsuchung benötigt. Noch anspruchsvoller, aber auch interessanter: Das Kommlink öffnet einen Zugang mithilfe eines Kommlinks der Wachen mit deutlich größerer Reichweite (auf dem Rynak könnte die Netzverbindung nicht besonders gut sein). Das bedeutet allerdings, dass die Runner nicht nur das Kommlink erbeuten und dann ein paar Minuten haben – sondern auch noch in der Funkreichweite der beiden Kommlinks bleiben müssen ... die je nach Ihrer Wahl zwischen ein paar bis zu hundert Meter betragen kann.



Sobald die Charaktere erfolgreich zu ihrem Lieferwagen zurückkehren, sollten sie zur Werkstatt nach Marzahn zurückfahren – die provisorischen SIDs halten erzwungen Kontrollen noch stand. Mit einem EMC-Serenz geht es dann zum Bauernhof zurück. Dort zeigt Wühlmaus, was sie auf die Schnelle aus dem Archiv herausgefiltert hat – aus dem Wust an Daten können die Runner die relevanten Daten entweder selbst mit einer Datensuche + Schmöcker(2)-Probe ausgraben oder dies ebenfalls Wühlmaus überlassen. Folgendes werden sie finden:

Von: Kretschmar, Armin <Armin.Kretschmar@Messerschmitt-Kawasaki_Berlin.de>
An: Sadr, Masoud <Masoud.Sadr@Messerschmitt-Kawasaki_Berlin.de>
cc: Lukow, Matthias <Matthias.Lukow@Messerschmitt-Kawasaki_Berlin.de>
Datum: 21. Juni 2012
Betreff: RE: Hintergrund-Check von potentiellen Kandidaten für Cybears

Hallo Herr Sadr,

ich habe nochmals meine Quellen angezapft und kann meine in unserer Triad-Konferenz gestellte Vermutung jetzt bestätigen.

Die Identität des Soldners Ilja Sadowski, den Sie derzeit als Ergänzung für die Cybears-Stadtkriegsmannschaft in Betracht ziehen, ist eine Fälschung, die in den Jahren 2065-2066 vermutlich von städtischen Stellen in Russland erstellt wurde.

Die tatsächliche Identität der Person ist Bartosz Kowalczyk, Unteroffizier im Sondereinsatzkommando „OSK“ der internen Sicherheit der polnischen Republik von 2061-2064. Nach dem Zusammenbruch des Rybinski-Regimes verlieren sich seine Spuren. Seine Einheit ist während des Krieges in eine Reihe von Verbrechen gegen die Zivilbevölkerung verstrickt gewesen. Kowalczyk wird wegen verschiedener Kriegsverbrechen durch die neue polnische Regierung gesucht. Schlimmer noch – er hat auf eigene Rechnung mit den Tamarous zusammengearbeitet und nach unserem Wissen und den vorliegenden Beweisen mehrere Dutzend Personen (darunter auch Unbeteiligte) für Kopfgeld an die Organmafia verkauft.

Über das OSK und Kowalczyk hat damals auch die UNIFOP Daten zusammengetragen. In der angehängten Datei sehen Sie einen Teil der Informationen, an die ich hierzu herankommen bin. Seien Sie versichert, dass das nur die Spitze des Eisbergs ist. Das OSK war für das Aufspüren von Terroristen und politischen Kriminellen zuständig und hat in dieser Position immer wieder recht eigenständig gegen Zivilisten agiert, mit äußerster Brutalität Informationen erpresst und vermeintliche Verdächtige liquidiert. Schätzungen zufolge werden der Einheit mehrere hundert Morde und ein Vielfaches an Folterungen zur Last gelegt – ganz unabhängig davon, was Kowalczyk noch mit seiner eigenen Gruppe und den Tamarous betreiben hat.

Die Informationen, die unter der Identität ermittelt werden konnten, scheinen aber korrekt zu sein. Kowalczyk verfügt über eine weitreichende Ausbildung, sehr viel Kampferfahrung, hervorragende Upgrades und die nötige Professionalität für Teamaufgaben. Er ist definitiv ein sehr fähiger Kandidat, auch wenn seine Eignung für den Spion von anderen beurteilt werden muss. Wenn seine Vergangenheit allerdings aufgedeckt wird, droht sowohl dem Stadtkriegsteam als auch dem Konzern ein Imageverlust – und wir wissen, was das bedeutet. Von einer Nutzung Sadowskis in der PR ist abzusehen. Ich rate dringend dazu, ihn möglichst immer mit sich verschließendem Visierhelmen spielen zu lassen. Nur sicherheitshalber.

Jedliche Informationen über Sadowskis Vergangenheit sind höchste Verschuss-Sache und dürfen auf keinen Fall nach außen dringen!

Mit freundlichen Grüßen

IA Armin Kretschmar
Messerschmitt-Kawasaki Sicherheitsdienst Berlin
Abteilung Gegenspionage und Prävention

Anhang: Gröjce 2063-09-12.clp

MAN SIEHT SICH IMMER ZWEIMAL





Die Datei im Anhang ist ein Trideo-Mitschnitt, die das OSSK und Tamasius bei der Arbeit zeigt. In einem Keller- raum sind insgesamt vier Orks und drei Menschen zu sehen, gefesselt, geknebelt und misshandelt vor einer Wand kniend. Bewacht werden sie von einer Reihe schwer bewaff- neter und teilweise blutbesudelter Soldaten in dunklen Un- formen mit OSSK-Abzeichen. Sadowski bzw. Kowalczyk tritt vor die Kamera und beginnt einen Monolog in Polnisch, der in einem Untertitel ins Englische übersetzt wird. Er erklärt emotionslos, dass die Verdächtigen wohl nichts mehr an Informationen beibringen könnten – offensichtlich sind die Aufständischen schon seit mehreren Monaten nicht mehr in diesem Ort gewesen. Er dreht sich zu den Gefangenen her- um, lädt sein Sturmgewehr durch und erklärt ebenfalls emo- tionslos, dass er hiermit das Todesurteil gegen die Unterstüt- zler der Vaterlandsverräter verkündet und vollstreckt. Dann tötet er drei Männer mit mehreren Schüssen. Anschließend übertönt er das Geschrei der übrigen Geiseln mit etwas, was in dem Untertitel mit „deutliche Nachricht hinterlassen“ übersetzt wird.

Anstatt weiterzuschießen, erklärt er seinen Untergebe- nen, dass nun die Regierung ihren Frieden hatte und man auch ein bisschen an seine eigenen Taschen denken könne – es wird gelacht. Mehrere Leute werden hereingebeten, einige von ihnen tragen medizinisches Gerät herein. Ko- walczyk lehnt sich zurück und schaut in aller Ruhe dabei zu, wie die Neuankommlinge systematisch die anderen Geiseln festbinden und sie wortwörtlich ausschlagen – zwei auf sein Geheiß sogar bei lebendigem Leib. Der Film endet damit, dass drei der OSSK-Truppler anfangen, sich zu übergeben.

Egal, wer diese Daten findet, Teresa und Wühlmaus stel- len sicher, dass sie sowohl den Charakteren als auch Osuzu zugänglich gemacht werden. Dann arrangieren sie ein neues Kommgespräch mit Osuzu, der die weiteren Schritte schild- ern wird.

WICHTIGE NSC IN DIESEM ABSCHNITT

Vasily „Shuhm“ Karpow

(Zwerg, Shestiorka, Leibwächter von Kowalenko)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
6	4(5)	3	6(7)	2	4	2	4	3	3,5	7	1	11

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 11/9

Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 3, Bodenfahrzeuge (Auto) 1 (+2), Einschüchtern 4, Führung 2, Gebrauche 3, Heimlichkeits-Fertigkeitsgruppe 3, Pistolen 3, Schnellfeuer- waffen (Maschinenpistolen) 4 (+2), Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 2

Bodyteb: Dermalpanzerung 3, Kunstmuskeln 1

Ausrüstung: Kommiink (3, mit Analyse 3, Verschlüsseln 3), Panzerjacke [B/S 8/6], Tarnholster, Brille (mit Bildverbün- dung, Blitzkompensation, Smartlink)

Waffen:

Coit Manhumer [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB -1, HM, RK 0, 16(s), Smartlink, Skmlink]

AK 97 Karabiner [Maschinenpistole, Schaden 5K, PB 0, HM/ SM/AM, RK 3(4), 30(s), Smartlink, Skmlink, Gasventil 3, Schulterstütze]

Keja „Mungu“ Ivanov

(Orkin, Shestiorka, Leibwächterin von Kowalenko)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID	ZM
4	5	5(6)	4	2	4	3	3	2	6	3	9(10)	1(2)	10

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 6/4

Gabe: Adeptin

Aktionsfertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 3, Auswei- chen 3, Einschüchtern 1, Gebrauche 2, Heimlichkeits-Fertig-

keitsgruppe 3, Knuppel 3, Pistolen 2, Waffenloser Kampf 3, Wähnehmung 3
Adeptenkräfte: Gesteigerte Reflexe 1, Kampfsinn 2, Gesteigerte Wähnehmung 2
Ausrüstung: Kommlink (3, mit Analyse 1, Verschlüsseln 3), Gefütterter Mantel [B/S 6/4], Tarnholster, Brille (mit Bildverb.bindung, Blitzkompensation, Sichtverbesserung 3)
Waffen:
 Zastava CZ49 [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB-1, HM, RK 0, 10(s), Lasermarkierer]
 Teleskopschlagstock [Knuppel, Schaden 3K, PB-0, Reichweite 1]

Vory-Marktaufsicht
 (mehrere Norm-Shestiorkas, Sicherheit auf dem gesamten Markt)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
4	4(5)	4	4(5)	2	3	2	3	3	4,5	7	1	10

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 9-7
Aktionsfertigkeiten: Bodenfahrzeuge 1, Einschüchtern 3, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 3, Gebrauche 3, Heimlichkeits-Fertigkeitsgruppe 2, Laufen 2, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 4, Wähnehmung 2
Bodytech: Dermalpanzerung 1, Kimstmuskeln 1
Ausrüstung: Kommlink (3, mit Analyse 3, Verschlüsseln 3), Panzerjacke [B/S 8/6], Tarnholster, Brille (mit Bildverb.bindung, Smartlink)
Waffen:
 Zastava CZ49 [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB-1, HM, RK 0, 10(s), Smartlink, Skinlink]
 oder Walther Secura [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB-1, HM, RK 0, 12(s), Smartlink, Skinlink]
 oder AK-97 [Sturmgewehr, Schaden 6K, PB-1, HM/SM/AM, RK 0, 35(s), Smartlink, Skinlink]
 oder AK-97 Karabiner [Maschinenpistole, Schaden 5K, PB 0, HM/SM/AM, RK 1, 30(s), Smartlink, Skinlink, Schulterstütze]
 oder Defiance T250 [Schrotflinte, Schaden 7K, PB-1, HM, RK 0, 5(m), Smartlink, Skinlink]
Messer: [Klingewaffe, Schaden 4K, PB 0, Reichweite 0]
 oder Totschläger [Knuppel, Schaden 4G, PB 0, Reichweite 0]
 oder Hardliner-Handschuhe [Waffenlos, Schaden 4K, PB 0, Reichweite 0]

Pavel „die Pranke“ Kowalenko (Troll, Lideri)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
10	3(6)	4	10(13)	3	4	3	5	4	1,5	8	1	13

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 13-9
Aktionsfertigkeiten: Einschüchtern 4, Führung 3, Gebrauche 4, Gewehre (Schrotflinten) 3 (+2), Heimlichkeits-Fertigkeitsgruppe 3, Pistolen (Revolver) 5 (+2), Verhandlung 4, Waffenloser Kampf (Boxen) 5 (+2), Wähnehmung 3
Bodytech: Dermalpanzerung 3, Kunstmuskeln 3
Ausrüstung: Kommlink (4, mit Analyse 4, Verschlüsseln 3), Gefütterter Mantel [B/S 6/4], Formangepasste Halbkörperpanzerung [B/S 4/1], Tarnholster, Brille (mit Bildverb.bindung, Blitzkompensation, Sichtverbesserung 3, Smartlink), Securetech PSB-System (Unterarmschoner) [B/S +0 +1]
Waffen:
 Ruger Supcr Warhawk [Schwere Pistole, Schaden 7K, PB-2, EM, RK 0, 6(tr), Smartlink, Skinlink, Explosiv-Munition]
 Altmayr SP [Schrotflinte, Schaden 7K, PB-1, EM, RK 0, 7(m), Smartlink, Skinlink]
 Hardliner-Handschuhe [Waffenlos, 8K, PB 0]

Messerschmitt-Kawasaki-Sicherheitsmagier (Mensch. Personenschützer)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID	ZM
4	4	4	3	4	4	5	5	4	6	4	8	1	11

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 10/6
Aktionsfertigkeiten: Askennen 3, Astrallampf 4, Ausweichen 2, Beschatten 3, Beschworen-Fertigkeitsgruppe 4, Bodenfahrzeuge 1, Einschüchtern 4, Führung 3, Gebrauche 3, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 4, Knuppel 2, Pistolen 2, Wähnehmung 3
Zauber: Betäubungsblitz, Energieblitz, Feinde Erkennen (erw.), Heilen, Katalog, Munaball, Panzerung, Physische Barriere, Reflexe Steigern
Ausrüstung: Kommlink (5, mit Analyse 5, Verschlüsseln 5), Zweitkommlink (3, mit Analyse 3, Verschlüsseln 3), Gefütterter Mantel [B/S 6/4], Formangepasste Halbkörperpanzerung [B/S 4/1], 2 Tarnholster, Securetech-PSB-System (Unterarm schützer) [B/S +0 +1], Vitalmonitor
Waffen:
 Walther Palm Pistol [Holdout, Schaden 4K, PB 0, EM SM, RK 0, 2(k), Smartlink, Skinlink]
 Walther Secura [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB-1, HM, RK 0, 12(s), Smartlink, Skinlink]

Messerschmitt-Kawasaki-Personenschützer (drei menschliche Personenschützer)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
4	4(6)	5(7)	3(5)	2	4	3	4	3	1,2	9(11)	1(3)	10

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 13/10
Aktionsfertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 3, Ausweichen 2, Bodenfahrzeuge (Auto) 3 (+2), Einschüchtern (Mental) 4 (+2), Führung 3, Gebrauche 4, Heimlichkeits-Fertigkeitsgruppe 3, Klingewaffen 3, Knuppel 3, Pistolen 5, Schnellfeuerwaffen 4, Waffenloser Kampf (Festhalten) 5 (+2), Wähnehmung 5
Bodytech: Kommlink mit Sin-Modul, Reflexbooster 2, Cyberaugen (3, mit Blitzkompensation, Infrarotsicht, Sichtverbesserung 3, Sichtvergrößerung, Smartlink), Cyberohren (2, mit Audioverbesserung 3, Dämpfer, Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter 2), Ultraschallsensor: Muskelschwächung 2, Muskelerstärkung 2, Orthuskus 3, Traumatdämpfer 3, 4 + 1,75
Ausrüstung: Kommlink (5, mit Analyse 5, Verschlüsseln 5), Zweitkommlink (3, mit Analyse 3, Verschlüsseln 3), Gefütterter Mantel [B/S 6/4], Formangepasste Halbkörperpanzerung [B/S 4/1], 2 Tarnholster, Securetech-PSB-System (Unterarm schützer, Schienbeinschützer) [B/S +0/+2], Vitalmonitor
Waffen:
 Walther Secura Kompakt [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB-1, HM, RK 0, 9(s), Smartlink, Skinlink]
 Ingram Smartgun X [M]: Schaden 5K, PB-, SM/AM, KK 2(3), 32(s), Smartlink, Skinlink]

Armin Kretschmar (Mensch. Nachrichtendienstler, Messerschmitt-Kawasaki Gegenspionage)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID	ZM
4	4	4	4	4	4	4	5	2	6	6	8	1	11

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 8/8
Gabe: Adept
Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 3, Bodenfahrzeuge 3, Computer 3, Datensuche 3, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 5,



Einschühtern 5, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 4, Hardwarc 3, Heimlichkeitsfertigkeitgruppe 5, Knüppel 3, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 4, Wahrnehmung 5
Adeptenkräfte: Befehlsstimme, Eiserner Wille 1, Gesichtsbildung 2, Kalte Entschlossenheit 2, Kampfsinn 2, Körpersprache 3, Sprachtalent, Stimmkontrolle, Verbesserte Wahrnehmung 3, Wahre Sicht 2

Ausrüstung: Kommlink (5, mit Analyse 5, Verschlüsseln 5), Zweikommlink (3, mit Analyse 3, Verschlüsseln 3), Panzerjacke [B/S 8/6], 2 Tarnholster, Securetech PSB System (Unterarmsschützer, Schienbeinschützer) [B/S +0/+2], Brille (mit Bildverbindung, Sichtverbesserung 3, Smartlink), Vitalmonitor

Waffen:

Wahler Secura Kompakt [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB -1, HM, RK0, 9(s), Smartlink, Skinlink]

DER ZWEITE SCHRITT: DIE VERÖFFENTLICHUNG

Ostrze alias Kowalski erklärt nachher, dass diese Beweise zweifelsohne ausreichen, um Messerschmitt und Sadowski zu belassen. Sobald sie veröffentlicht sind, wird der Konzern seine Jagd einstellen – bis allerdings alle Rädchen auf den Straßen die Suche einstellen, kann noch Zeit vergehen.

Ostrzes Plan für die Veröffentlichung sieht den kommenden Sonntag vor, und zwar im Rahmen der Liveübertragung des aktuellen Heimspiels der Cybears in Falkensee. Als Gegenleistung für das zusätzliche Risiko, das die Charaktere eingehen, erklärt er, binnen 24 Stunden das Kopfgeld auf die Charaktere in den Straßen aufzuheben, und verspricht jedem der Charaktere noch eine Aufwandsentschädigung von 5.000 EUR pro Person sowie die Unterstützung seiner Helfer bei der Vorbereitung. Zusätzlich dazu hat Ostrze die Möglichkeit über die Veröffentlichung während des Spiels dafür zu sorgen, dass es offiziell andere Sündenböcke für diese Aktion gibt – das bedeutet: keine weiteren Nachforschungen mehr in Richtung der Charaktere aufgrund des Runs auf die Sendezentrale.

Das Ziel der Charaktere ist die mobile Sendezentrale in der Nähe der Kriegszone. Die Sendezentrale ist für die Liveübertragung perfekt geeignet – besonders, da Ostrzes Leute die Charaktere in direkter Nähe der Zentrale bringen können.

LIVE AUF SENDUNG

Am Sonntag beginnen die Vorbereitungen. Bereits morgens kehrt Rob mit gestohlenen VolksKomm-SINs für die Charaktere zurück und beginnt zusammen mit Teresa das Aussehen der Charaktere mittels Nanitencreme entsprechend anzupassen (verwenden Sie für beide die Werte für Verkleiden und Imultion von Madame Tara alias Teresa). Für die Nanitencreme-Verkleidung verwenden Sie jeweils Stufe 3 – es sind biometrische Scans der ursprünglichen VolksSIN-Besitzer. Darüber hinaus gibt Teresa den Charakteren einen Datenchip mit der zum Upload vorbereiteten Datei sowie einen älteren Mittelklasse Kombi für die Infahrt. Die Datei auf dem Chip ist eine Art kleiner Clip über Sadowski alias Kowalczyk, beginnend mit dem Einheitsfoto, dem OSSK Symbol, der Dienstwaffe und der E-Mail, anschließend das Video, das an die E-Mail von Kretschmar angehängt war. Zum Schluss werden verschiedene Aufnahmen von den Triumpfen Sadowskis als Schütze der Berlin Cybears gezeigt, in denen noch mal im direkten Vergleich zu den Aufnahmen aus seiner Vergangenheit gezeigt wird, dass die beiden Personen ein und dieselbe sind (mit dabei einige der wenigen Momente, in denen Sadowski auch ohne Helm im Trid zu sehen war). Moderiert wird das Ganze von dem Text, den Sie weiter unten als Handout sehen.

Keine Amnestie für die Verbrecher am polnischen Volk

In den Jahren 2039 bis 2064 haben viele das kriminelle Regime Wojciech Rybinskis über unsere Heimat genutzt, um sich persönlich oder ihre Unternehmen und Organisationen zu bereichern, auf Kosten des polnischen Volkes. Auf unser aller Rücken, mit dem Schweiß und Blut unseres Volkes haben diese Personen sich nie geschert, zu nehmen, was sie bekommen konnten. Mit brutaler Gewalt gingen die Verantwortlichen und ihre Mitverschwörer und Händlanger nicht nur gegen Freiheitskämpfer und Patrioten, sondern auch gegen unschuldige Bürgerinnen und Bürger Polens vor, um die Machtverhältnisse zu sichern, das Volk weiterhin zu knechten und auszubeuten und die korrupte Regierung, ihre Verbündeten und Unterstützer zu Wohlstand und Reichtum zu führen.

Nach 20 Jahren des Widerstandes und vier Jahren des Krieges hat sich das Volk unter einem hohen Blutopfer von den Tyrannen befreit. Allerdings genießen viele dieser Verbrecher noch immer die Früchte ihrer Verbrechen und leben von den Mitteln, die sie dem polnischen Volk geraubt haben. Noch immer finden sich die Freunde und Verbündeten aus den früheren Verbrechen, die bis heute gemeinsame Sache machen und weiterleben, als wäre nichts gewesen.

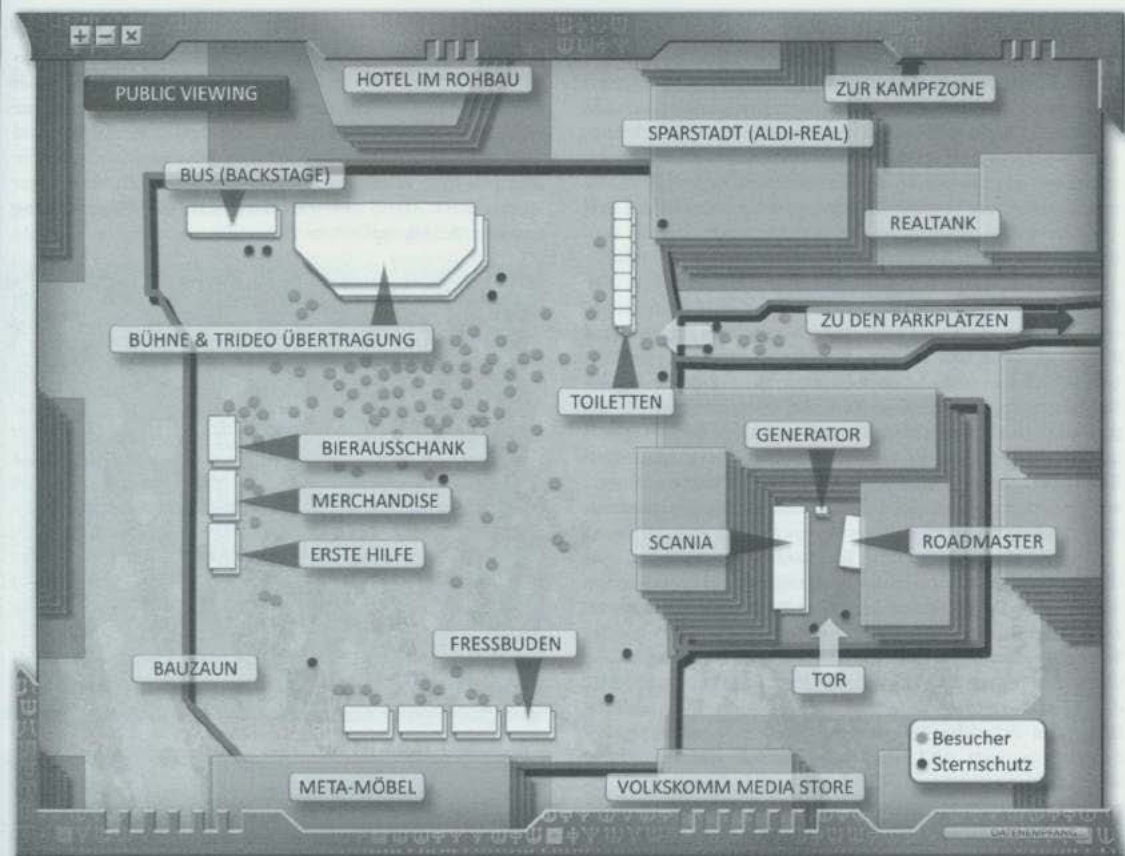
Auf diesen Bildern sehen Sie die Taten einiger dieser Verbrecher, ein Kommando von brutalen Mördern und Vergewaltigern des OSSK, einer Einheit der nationalpolnischen Regierung und ihrer Geheimpolizei. Dieser Mann hier, Bartosz Kowalczyk, hat unzählige Morde auf dem Gewissen, ist aber immer noch auf freiem Fuß, gedeckt von neuen Verbündeten, die ihn vor der Verfolgung durch internationale Behörden schützen. Dieser Mann ist Ihnen als Ija Sadowski bekannt, umjubelter Held des Stadtkriegs – doch die Funktionäre des Vereins und seiner Sponsoren wissen um seine Sünden.

Hiermit senden wir der Welt eine Nachricht: die Nachricht, dass Polen niemandem vergeben wird, der sich an seinem Volk vergangen hat. Mörder und Räuber wie Bartosz Kowalczyk – beziehungsweise Ija Sadowski – die sich an den Unschuldigen unseres Landes vergangen haben und bis jetzt ihrer gerechten Strafe entkommen sind, sollen wissen, dass wir sie nicht vergessen haben und sie für ihre Verbrechen noch ihre Strafe erdulden werden. Und jenen, wie den Funktionären von Messerschmitt-Kawasaki, die den Ruf nach Gerechtigkeit des polnischen Volkes leichtfertig abtun und mit diesen Mördern gemeinsame Sache machen, sich bereichern, um sich im Glanz des öffentlichen Ruhms zu sonnen, sei gesagt, dass das Volk für Kollaboration: wie sie keine Gnade kennen wird.

Gezeichnet

Volksarmee Freies Polen

GEBLOCKTE WERBUNG



MAN SIEHT SICH IMMER ZWEIMAL

Homezone

Mit ihren neuen VolksKomm-SiNs gehören die Charaktere zu den Glücklichen, die das heutige Heimspiel der Cybears nicht vor dem Tnd, sondern vor einer Leinwand in direkter Nähe zur Kriegszone genießen dürfen – quasi in direktem Kontakt mit den Stars, direkt vor Ort, wo man die Atmosphäre der Kriegszone in Falkensee direkt aufnehmen kann. Das Ganze ist die Aktion „Frontschweine“ des DeMcKo-Stadtkriegsmagazins „Abzug“, das ein Public Viewing für 100 Leute direkt an der Kriegszone veranstaltet, wobei die Fans in den Pausen durch Interviews usw. direkt vor Ort eingebunden werden. Für diese Sonderaktion wurde zusätzliche Sicherheit des Sternschutzes angeworben, die auch die Umgebung der Kriegszone sichert, während die DSKL-Sicherheitsmannschaften die Kriegszone an sich sichern.

Die Warmonger, die die Karten für den Besuch vor Ort bekommen, werden von der DeMcKo ausgesucht und auf dem Weg zur Kriegszone noch mehrfach kontrolliert. Die erste Kontrolle ist die Perimetersicherheit durch den Sternschutz, wo reguläre Sternschutz-Polizisten die SiNs kontrollieren und noch mal die Personen und ihre Fahrzeuge nach Waffen durchsuchen. Die zweite, gründlichere Kontrolle findet durch DSKL-Sicherheitspersonal beim Erreichen des Sperrgebietes statt. Hier werden sie zuerst durch AR-Signale und Sicherheitsleute zu ihrem Parkplatz dirigiert, nach dem Aussteigen aber noch mal nach Waffen oder anderen verbotenen Gerätschaften durchsucht.

Anschließend werden sie durch einen extra mit Bauzäunen abgesperrten Weg zur Public-Viewing-Area eskortiert – einen Marktplatz, der durch zwölf Sternschutz-Sicherheitskräfte sowie mehrere Kameras überwacht wird. Astral bewacht ein Luftgeist (Kraft3) das Gelände, um jede magische Aktivität direkt einem Sicherheitsmagier zu mel-

den, der astral herbeigerufen wird. Dort finden sich auch die anderen Warmonger, natürlich Cybears-Fans – hauptsächlich Konzernangestellte verschiedener Ebenen, die hier alles finden, was das Herz begehrt: Bier- bzw. Getrankstände und zwei Fressbuden verteilen Kalorien und Promille, auch ein Toilettenwagen für die sanitären Bedürfnisse steht bereit. Ebenfalls anwesend ist ein Kamerateam der DeMcKo, das die Warmonger filmt, interviewt und immer wieder Aufnahmen von der Stimmung und der Atmosphäre macht.

Während zahlreiche Kameras und Sicherheitsleute Gebäude abriegeln, die von der DSKL beansprucht werden, befindet sich in einer kleinen Seitengasse ein durch einen Zaun abgeteilter Hinterhof, der durch ein kleines Tor im Zaun zugänglich ist. An diesem Zaun sind Warnschilder angebracht, dass das dahinter liegende Gelände der DeMcKo gehört – diese Warnungen werden als AR-Signale an jedes PAN gesendet, das hier aufgespürt wird und keine Zugangs-ID der DeMcKo oder des Sternschutzes aufweist.

Abgeschildert wird dieses Tor durch zwei Wächler des Sternschutzes. Hinter diesem Tor befindet sich die mobile Sendezentrale der DeMcKo – zwei Übertragungswagen: ein Scania VM 42 als Regiewagen, wo verschiedene Techniker und Regisseure die Live-Übertragung aus den verschiedenen Kamera- und Drohneninputs zusammenstellen und mit weiteren Programmpunkten kombinieren, sowie ein Ares Roadmaster als Satelliten-Sendewagen. Die Seitengasse – die einzige Zufahrt zu dem Hinterhof – dürfte gerade eben groß genug für den Scania gewesen sein, und beide Fahrzeuge nehmen den größten Teil des Hinterhofes ein. Auf diesem ist eine leistungsstarke Satellitenverbindung montiert, im Fahrzeug ist die Sendeausrüstung untergebracht, zusammen mit diversen technischen Ersatzteilen. Ein Generator, der den

nötigen Strom liefert, steht zwischen den beiden Fahrzeugen. An Personal sind im Roadmaster nur ein Techniker, der den technischen Ablauf überwacht, sowie zwei Kameraleute postiert, die bei Bedarf von hier aus zur Kriegszone geschickt werden. Im Regiewagen sind insgesamt 13 Leute beschäftigt – der Regisseur und mehrere Assistenten und Übertragungstechniker, zwei Reporter, die für Interviewfragen in Pausen zu Offiziellen der Vereine schalten, eine Spinne, die das System überwacht, noch dazu der Kommentator und ein ihm zur Seite gestellter Staukriegs-Experte in der Fahrerkabine.

Die Live-Feeds der Kameras und Drohnen von der Kriegszone, die gerade mal 120 Meter Luftlinie entfernt ist, werden über ein Kabel vom DSL-Server zum Regiewagen übertragen, die Übertragung zum Sendewagen wird ebenfalls durch ein Kabel gewährleistet. Grund dafür ist die Nähe zum Störsender-Riegel um die Kriegszone, der nicht genehmigte Kommunikation in die und aus der Kriegszone unterbindet. Für die Kommunikation in dem gesamten Bereich – sowohl beim Public Viewing als auch im Hinterhof – sind aufgrund der Störsignale die Signale um zwei reduziert.

Neben dem bewachten Tor kann man auch zu Fuß durch die angrenzenden Gebäude auf den Hinterhof gelangen, allerdings gibt es hier eine Reihe von Problemen. Zum einen ist den Charakteren nicht gestattet, das Public-Viewing-Gelände zu verlassen – und die Wächter vor Ort sowie hinter den Monitoren der Kameras achten aktiv darauf, dass niemand die Bauzäune passiert. Die dahinter liegenden Bereiche gehören zur Perimetersicherung des Stadtkriegsareals und werden gründlich von Perimeterüberwachungsdrohnen, Watchern und Luftgeistern überwacht. An Überwachungsdrohnen sind am Boden Drohnen des Typs Ferret RPD-IX (s. *Arsenal*, S. 127) aktiv, in der Luft sind Renziku Stormcloud (s. *SR4*, S. 398) und Ford LEBD-1 Rotordrohnen (s. *Arsenal*, S. 130) im Einsatz. Aufgrund der nahen Störsender ist ihre Signalstufe auf 5 erhöht worden, dazu besitzt jede Drohne eine ClearSight Autosoft (Stufe 3). Die LEBD-1-Drohnen sind darüber hinaus mit einer Zielerfassungs-Autosoft (Stufe 3) und einem Armtech MGL-6 mit Tränengasgranaten ausgestattet. Die Wächter haben – genau wie die Luftgeister – die Aufgabe, jedes (meta)menschliche Leben in der Sperrzone an die Sicherheitsmagier zu melden. Im Falle eines Alarms steht neben einem 30 Mann starken Aufrührerunterdrückungskommando auch ein zwölfköpfiges Zugrückkommando für schwierige Fälle parat. Koordiniert werden diese Einheiten von zwei verschiedenen Kommandoposten – einem je Spielfeldseite – an denen ein Mercedes Multimog Greif (s. *Arsenal*, S. 125) als Kommandowagen sowie jeweils zwei Truppen- und Drohnentransporter positioniert sind. Diese Sicherung ist bei Spielen in Berlin Standard – man will in den alternativen Bereichen auf Nummer sicher gehen.

In der Nähe des Hinterhofs sind darüber hinaus Bewegungsmelder an den Eingängen der an den Hinterhof grenzenden Häuser sowie an den Durchgängen in den Hinterhof angebracht, zusätzlich umgibt ein etwa drei Meter hoher Bauzaun das Übertragungsgelände. Im Innenhof warten vor jedem der Fahrzeuge zwei weitere Wächter des Sternschutzes, die die Wagen und den Hinterhof im Auge behalten. Im Falle eines Alarms wird die Sendezentrale binnen 30 Sekunden durch Überwachungsdrohnen untersucht, die Sicherheitsleute sind nach zwei Minuten vor Ort.

Ziel der Aktion

Das Ziel der Charaktere ist die DeMeKo-Sendezentrale im Hinterhof. Dort müssen sie sich Zugang zum Matrixsystem verschaffen, in einem der beiden Knoten die von Ostze vorbereitete Datei in die Live-Übertragung einspielen und sich anschließend wieder auf den Rückweg machen. Die ungeplante Sendungsunterbrechung löst nach etwa einer Minute auch Alarm aus – so lange wird die Überraschung den Sternschutz aufhalten.

KEINE PANIK

Das Drohnennetz der Perimetersicherheit, durch das die Charaktere müssen, um den Hinterhof zu erreichen, ist zwar sehr eng, aber nicht lückenlos. Hier besteht die Herausforderung darin, durch das Netz zu schlüpfen, ohne entdeckt zu werden – für fähige Charaktere durchaus machbar. Ansonsten sind hier auch verschiedene andere Optionen möglich, z.B. das Hacken der Drohnen oder des Sternschutz-Kommandopostens. Um die Charaktere zu unterstützen, können Sie einen Verstoß der Sicherheitszonen durch örtliche Anwohner oder Gangs stattfinden lassen. Unter Umständen initiieren die Runner oder ihre Verbündeten so etwas von sich aus als Ablenkung.

MATRIXSYSTEM DER DEMEKOSENDEZENTRALE

Das Matrixsystem der Sendezentrale entspricht dem Medianexus des DSL-Netzwerkes (siehe Seite 176, DSL-Netzwerk).

Matrixsystem der Sternschutz-Kommandoposten

Gestaltung: Der Knoten des Kommandopostens ist wie ein Wachturm aufgebaut – die einzelnen mit dem System verbundenen Knoten wie Drohnen, Sensoren oder Sicherheitskräfte sind fast schon aus der Adressperspektive als Icons im Gelände vor dem Turm zu sehen. Das Gelände selbst ist schematisch an die Umgebung der Kriegszone in Falkensee angepasst und in Sektoren unterteilt.

Hardware: MCT Mobile Sentinel (Personallimit 10, Prozessorslimit 30)

Authentifizierung: Zugangsschlüssel

Privilegien: Standard

Attribute: Firewall 5, Prozessor 5, Signal 5, System 5

Spinnen: Je eine Sicherheitsspinne (Werte s.u.), in VR eingeloggt

IC: MCT Bloodhound 5 (patrouillierend), Rumpelstilzchen 5 (geladen)

Speicherresidente Programme: Analyse 5, Verschlüsseln 3
ARK: Sicherheitshacker hinzuziehen

Topologie: Einzelner verschlüsselter Knoten. Es sind viele Drohnen, Sensoren und Inputs der Sicherheitskräfte mit dem Knoten verknüpft, die von der Spinne kontrolliert werden – falls eine Drohne jedoch Alarm schlägt, baut sie selbstständig eine Subskription mit dem Knoten auf.

WICHTIGE NSC IN DIESEM ABSCHNITT

Sternschutz-Sicherheitskräfte

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
+	+	+	3	3	3	3	3	3	52	7	1	10

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 10/7

Aktionsfertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 2, Ausweichen 2, Beschatten 2, Bodenfahrzeuge 1, Einschüchtern 3, Führung 3, Gebrauche 3, Infiltration 2, Knüppel (Schlagstock) 3 (+2), Pistolen 3, Schnellfeuerwaffen 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3

Bodytech: Cyberaugen (3, mit Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtvergrößerung, Sichtverbesserung 3, Smartlink), Injektionssystem (wiederverwendbar, 3 Dosen Jazz), Vitalmonitor

Ausrüstung: Kommlink (-1, mit Analyse 4, Verschlüsseln 4), Panzerweste [B/S 6/4], Formangepasste Halbkörperpanzerung [B/S +1], 2 Schnellzielholster, Securetech-PSB-System (Helm mit Bildverhindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Sichtvergrößerung, Smartlink) [B/S +0/+2], Handschellen

Waffen:
Walther Secura [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB-1, HM, RK 0, 12(s), Smartlink, Skinlink, Standard- und Gelmunition]
HK MP5 TX [Maschinenpistole, Schaden 5K, PB 0, HM/SM, AM, RK 2(3), 20(s), Smartlink, Skinlink]
Besaubungsschlagstock [Knüppel, Reichweite 1, Schaden 6G(e), PB-Hälfte, 10 Anwendungen]

Anmerkung: Aufbruchunterdrückungskommamios sind mit Aufbruchbekämpfungspanzerung inkl. Helm und chemischer Isolierung [B/S 7/11] ausgerüstet und verfügen darüber hinaus über Talentleistungen 3 sowie über entweder über Remington 950 [Schrotflinte, Schaden 6G, PB +1, HM, RK (1), Smartlink, Skinlink, Gelmunition] oder über Armitech MGL-12 [Granatwerfer, Schaden wie Granate, HM, RK 0, Smartlink, Skinlink, Tränengasgranaten] inkl. dazugehöriger Talentsofi 3

Zugriffskommando (12 Sternschutz-Sondereinsatzkräfte)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
5	+	6	5(8)	6(6)	2	4	4	3	3	0,55	9(12)	3(3) 11

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 16/14

Aktionsfertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 5, Ausweichen 4, Bodenfahrzeuge 3, Einschüchtern 3, Erste Hilfe 2, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 5, Führung 2, Gebrauche 3, Heimlichkeits-Fertigkeitsgruppe 4, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 5, Wahrnehmung 4

Bodytech (alles Alphaware): Injektionssystem (wiederverwendbar, 3 Dosen Jazz), Dermalpanzerung 2, Kompositknochen Plastik, Reaktionsverbesserung 1, Reflexboxer 2, Vitalmonitor, Zeiss SenseSaion Livestarc-Edition (Cyberaugen 3 mit Augentischsystem, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 3, Sichtvergrößerung, Cyberohren 2 mit Audioverbesserung 2, Dämpfer, Selektiver Geräuschfilter 3; Simrig, Radarsensor 3), Muskelstraffung 2, Muskelverstärkung 2, Thrombozytenfabrik, Traumadämpfer

Ausrüstung: Kommlink (4, mit Analyse 4, Verschlüsseln 4), Schnellzielholster, SWAT-Panzerung mit Helm und chemischer Isolierung [B/S 14/12]

Waffen:
Walther Secura [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB-1, HM, RK 0, 12(s), Smartlink, Skinlink, Standard- und Gelmunition]
HK MP5 TX [Maschinenpistole, Schaden 5K, PB 0, HM/SM, AM, RK 2(3), 20(s), Smartlink, Skinlink]

oder Remington 950 [Schrotflinte, Schaden 6G, PB +1, HM, RK (1), Smartlink, Skinlink, Standard- und Gelmunition] oder HK G12A3z [Sturmgeehr, Schaden 6K, PB-1, HM/SM, AM, RK 3, Unterlaufgewicht, Gasenil 2, Smartlink, Skinlink]

Sternschutz-Sicherheitsmagier
(bei Alarm astral hinzugezogen)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID	ZM
3	3	+	3	+	+	5	5	+	6	5	8	1	11

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 10/6

Gaben: Zauberer

Aktionsfertigkeiten: Askennen 4, Astralkampf 4, Ausweichen 2, Beschatten 2, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 4, Bodenfahrzeuge (Auto) 1 (+2), Einschüchtern 4, Führung 3, Gebrauche 3, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 5, Knüppel 1, Laufen 1, Pistolen 3, Waffenloser Kampf 1, Wahrnehmung 3
Zauber: Betäubungsblitz, Energieblitz, Fernde Erkennen (erw.), Heilen, Individuum Erkennen (erw.), Levitieren, Manaball, Reflexe steigern

Ausrüstung: Kommlink (4, mit Analyse 4, Verschlüsseln 4), Panzerweste [B/S 6/4], Formangepasste Halbkörperpanzerung [B/S +1], Schnellzielholster, Securetech-PSB-System (Unterarmsschützer) [B/S +0/+1], Vitalmonitor, bei Bedarf Zugriff auf weitere gebundene Elementare

Waffen:

Walther Secura [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB-1, HM, RK 0, 12(s), Smartlink, Skinlink]

Sternschutz-Sicherheitsspinne (einer je Kommandoposten)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
3	2	3	2	3	4	4	3	3	48	7	1	10

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 6/4

Aktionsfertigkeiten: Bodenfahrzeuge 3, Computer 4, Datensuche 3, Elektronische Kriegsführung 3, Flugzeuge 3, Gebrauche 3, Geschütze 3, Hacking 3, Hardware 3, Knüppel 1, Mattixkampf 4, Pistolen 1, Software 3, Wahrnehmung 3

Bodytech: Kommlink mit Sim-Modul, Riggerkontrolle, Vitalmonitor

Ausrüstung: Kommlink 4

Programme: Analyse 4, Angriff 4, Aufspüren 4, Befehl 4, Biofeedbackfilter 4, Blackout 3, ECCM 3, Editieren 3, Mediz 3, Panzerung 4, Schmökern 3, Verschlüsselung 4, WiFiScan 4

Waffen:

Walther Secura [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB-1, HM, RK 0, 12(s), Smartlink, Skinlink]
Besaubungsschlagstock [Knüppel, Reichweite 1, Schaden 6G(e), PB-Hälfte, 10 Anwendungen]

DeMaKo-Risiko-Management-Techniker (im Regiewagen)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
3	2	3	2	3	4	4	3	3	39	7	1	10

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 6/4

Aktionsfertigkeiten: Bodenfahrzeuge 3, Computer 4, Datensuche 3, Elektronische Kriegsführung 3, Flugzeuge 2, Gebrauche 3, Geschütze 2, Hacking 3, Hardware 3, Knüppel 1, Mattixkampf 4, Pistolen 1, Software 3, Überreden 1, Wahrnehmung 3

Ausrüstung: Kommlink 5

Waffen: --

MAN SIEHT SICH IMMER ZWEIMAL

Bodytech: Kommlink mit Sim-Modul (heiß) Enzephalon 1, Mathematische SPL, Riggerkontrolle, Vitalmonitor
Programme: Analyse 5, Angriff 4, Aufspüren 5, Befehl 5, Biofeedbackfilter 5, Blackout 3, ECCM 3, Editieren 5, Medizin 3, Panzerung 4, Realitätsfilter 5, Schmöcker 5, Schwarzer Hantler 3, Verschlüsslung 1, WiFiScan 5

ABSPANN

Die Herausforderung dürfte werden, wieder ungesehen vom Gelände zu entkommen. Eine Möglichkeit wäre es, sich wieder unter das Volk beim Public Viewing zu mischen. Der Sternschutz wird natürlich unter diesen zu erst nach den Schuldigen suchen – hier allerdings wird es sich schnell als Risiko herausstellen, eine solche Menge von Wannongern so nah in die Kriegszone zu lassen. Die Situation wird schnell brenzlig, und nur wenige Tropfen fehlen, um das Fass zum Überlaufen zu bringen – Tropfen, die ein paar geschickte Charaktere durchaus hervorrufen können. Sollte hier ein Aufstand entstehen, werden schnell die Aukrunderdrückungskommandos ihre Arbeit aufnehmen und die Menge unter Kontrolle halten, auch wenn es hierbei zu Auseinandersetzungen kommt. Die Auseinandersetzungen enden in der folgenden Pause sehr radikal: Die Cybears nehmen auf direkte Anordnung von Messerschmitt-Kawasaki Sadowski aus dem Spiel und stellen ihn unter vorläufigen Arrest.

Allerdings nicht dieser den Braten und entschließt sich zur Flucht vom Gelände. Er läuft eine Weile entlang der Störsenderbarriere bis zu einem dort abgestellten Mercedes IG310 Igel – der beim Anlassen direkt in Flammen aufgeht. Die Sicherheitsleute, die Sadowski beim Auto mit der Kamera aufgenommen haben, können nur noch seine sterblichen Überreste sicherstellen. Während Sadowskis Flucht und seines Todes – die sich durch die Kametdrohnen auch schnell in den Medien verbreiten – beschließt die Sternschutz-Einsatzleitung, die Wannonger nach Feststellung der Personalien ziehen zu lassen.

Die Alternative wäre entweder eine Flucht durch die Perimetersicherung oder ein Rückzug, zum Beispiel in die Kanalisation, um dem Sternschutz zu entgehen. Hierzu müssen die Charaktere das Fahrzeug opfern, mit dem sie hier sind – das hätten aber von Ostrze bzw. Teresa überlassen worden ist. Die Flucht durch die Kanalisation ist anstrengend und endet vermutlich irgendwo in Falkensee, von wo aus ein weiterer Rückzug ohne Verfolgung durch den Sternschutz möglich ist.

DAUMENSCHRAUBEN

Wenn Sie die Flucht noch etwas nervenaufreibender gestalten wollen, ist können Sie auf dem Fluchtweg der Charaktere noch weitere Stolpersteine einzubauen: Criteriebegrenzungen in der Kanalisation, Probleme mit Bewohnern alternativer Bezirke bei der Beschaffung eines Fluchtwagens usw. Natürlich besteht hier auch die Chance, das Ganze in eine Hetzjagd mit dem Sternschutz auszuweiten – aufgrund der Stärke der Sternschutz-Sicherheit in der Umgebung der Kriegszone ist jedoch die Chance relativ hoch, dass die Charaktere hierbei identifiziert oder gefasst werden. Wir empfehlen stattdessen, nach Sadowskis Tod wie bei einem guten Film in den Abspann des Runs überzugehen ... und die Runner nach kurzer Flucht ihrer Wege ziehen zu lassen.

EPILOG

Sollten es die Charaktere erfolgreich und unbeheilt bis nach Marzahn schaffen, sind sie in Sicherheit. Dort werden sie von Teresa mit einem Van zum bekannten Brandenburger Bauernhof gefahren, wo sie noch eine Nacht untertauchen können, wenn sie wollen – oder direkt zu ihrem Fahrzeug, das sie vor wenigen Tagen in Mannis Schrauberstube zurückgelassen haben. Es wird schnell offensichtlich, dass nicht nur die Aufdeckung der Geschehnisse, sondern auch der Mord an Sadowski auf das Konto der bis dato unbekannten Sprawlguerrilla-Gruppe geht. Aufgrund ihrer Verkleidung ist eine Identifikation – außer durch besondere zurückgelassene Beweise – quasi ausgeschlossen, und die Fahndungen laufen in eine vollkommen andere Richtung.

Von dem ungewöhnlichen Verbündeten der Charaktere, Ostrze – den Charakteren als Kowalski bekannt – und seinen Gefolgsleuten wie z.B. Madame Tara alias Teresa, fehlt jede Spur – nicht nur den Charakteren, sondern auch der Polizei. Desgleichen führen überhaupt keine Spuren zu der neuen Sprawlguerrilla-Gruppe.

Messerschmitt-Kawasaki und das Cybears-Management stehen nach den Vorkommnissen stark unter Druck. Eine ganze Reihe von Vorgesetzten und Managern der Mannschaft muss ihren Hut nehmen und wird zum Ziel von Ermittlungen und Medienschlammschlachten. Die Cybears selbst sind nach dem Tod eines so wichtigen Mannes wie Sadowski – aber auch durch die ständige Belagerung und Betätigung durch die Medien, die noch weitere Skandale wittern – deutlich geschwächt und brauchen einige Wochen, um sich wieder zu fangen. Zwar interveniert die DeMcKo nach kurzer Zeit, alle anderen stürzen sich aber auf das neue Feindbild im Stadtkrieg. Zeit genug für Karsten Hoffmann, den ursprünglichen Schmidt der Charaktere, und seine Stahlfalken.

Armin Kretschmar ist das einzige Opfer in den Reihen von Messerschmitt-Kawasaki. Als Sündenbock wird ihm seine Mitwisserschaft vorgeworfen, sämtliche Schuld auf seine Schultern geladen und vom Konzern demontiert, dass ansonsten irgendwer irgendwas darüber gewusst hatte. Kretschmar wird fallen gelassen, genau wie er es befürchtet hatte – und mit ihm wird auch Sadr in den Schatten Berlins untergehen.

ADL – ONLINE NEWS

<<<< IMMERAKTUELL – FÜR SIE >>>>

STADTKRIEG: STAHLFALKEN TRIUMPHIEREN ÜBER ANGESCHLAGENE CYBEARS

Die Auswirkungen des Skandals um den Stadtkriegsstar und gesuchten Kriegerverbüchler Ilja Sadowski auf die Berlin Cybears sind nach wie vor unüberschaubar. Am vergangenen Sonntag hat im Rahmen der deutschen Stadtkriegsliga der Erzfeind der Berliner, die Stahlfalken Mannheim, einen deutlichen Sieg errungen. Bei dieser Niederlage erlitten einige Stammspieler der Cybears schlimme Verletzungen, zu denen die neue Vereinsführung sich nicht weiter äußern wollte.

Es scheint, dass die Mannschaft durch die enorme Unruhe im Verein immer noch unter starkem Druck steht – eine Situation, die durch den neuen Punktverlust und den möglichen Ausfall weiterer wichtiger Spieler noch verschlimmert wird. In den kommenden Wochen wird es sehr denn je auf die Führungsqualitäten von Stürmern und Mannschaftskapitänin Zoe „Black Cat“ Nedra ankommen, um das Team allen Gegenständen zum Trotz wieder auf die Siegersstraße zurückzuführen.

KARMAVERGABE

Nach Beendigung des Abenteuers erhalten die Charaktere Karpunkte als Belohnung für das Erreichen bestimmter Ziele im Abenteuer (aberauch für simples Überleben). Karpunkte erhält das Team, aber auch jeder Charakter für sich (siehe *Karmabelohnung*, SR4, S. 313). Mögliche Karmabelohnungen sind in den Tabellen *Team-Karma* und *Individuelles Karma* aufgelistet

Team-Karma

Situation	Karma
Sadowskis Wohnung durchsucht und alle Hinweise gefunden	1
Hinterhalt in Groplusstadt überlebt	1
Erfolgreich untergetraucht	1
Konmlink von Kretschmar gestohlen	1
Schnitzeljagd bestanden	1
Beweise in Live-Übertragung eingeschmuggelt	2
Flucht aus Falkensee erfolgreich	1

Individuelles Karma

Situation	Karma
Überlebt	1
Gutes Rollenspiel	1
Mut oder Cleverness	1
Humor	1
Die Geschichte vorangetrieben	1
Richtige Fertigkeit zur richtigen Zeit am richtigen Ort	1

Je nachdem, wie die Charaktere mit den einzelnen NSC umgesprungen sind, können sie mit diesen auf mehr oder weniger gutem Fuß stehen oder sie sogar als Connection gewinnen. Vergeben Sie in solchen Fällen die Loyalitätsstufe entsprechend dem Verhalten der Charaktere und ihren Verdiensten. Folgende NSC könnten als Connection zur Verfügung stehen:

Name	Funktion	Connectionstufe
Karsten Hoffmann	Herr Schmidt, Stahlfalken Mannheim	4
Onkel P	Ork-Straßensimurii, Likedeeler Berlin	3
Vain	Messerklaue, Likedeeler Berlin	3
Joker	Straßenmagier, Likedeeler Berlin	3
Chill	Häckerin, Likedeeler Berlin	2
Daisy Fox	Schieberin, Likedeeler Berlin	5
Alternative Front Pankows	aufstrebende Sprawlguerilla-Gruppe	2
Madame Tara alias Teresa	Hexe, Doanescu-Familie, Ostrzes Crew	3



MAN SIEHT SICH IMMER ZWEIMAL



GESCHICHTE EINER VENDETTA

Als vor 2001 in der AOL noch andere Machtverhältnisse herrschten als heutzutage, war der verschlagene Geschäftsmann Werner Plenk ein hochrangiges Mitglied der italienischen Mafia. Da man ihm seine südlandischen Wurzeln nicht anmerkte, war Plenk ein wertvoller Aktivposten der Familie Gasperi, um dem steigenden Druck der Vory im Norden der Allianz etwas entgegensetzen zu können. Seine skrupellosen Geschäftstaktiken ermöglichten der Mafia unter Plenks Leitung im Norddeutschen Bund und sogar in Hamburg, verdeckt einige Nischengeschäfte zu halten.

Die erfolgreichen und rücksichtslosen Methoden Plenks verliehen ihm Ansehen und Respekt. Neben den üblichen Einkünften wie Betrug und Erpressung waren ausgedehnte finanzielle Machenschaften Plenks krimineller Schwerpunkt. So kombinierte er seine Unerbundenheit schließlich mit einer umfangreichen Geldwäsche für das Syndikat. Zu diesem Zweck engagierte er eine Reihe von talentierten jungen Deckern, die sich in den Scheinfirmen um die elektronische Verschleierung der Finanzen kümmerten. Plenk führte seine Organisation gänzlich nach den Traditionen der italienischen Mafia. Als väterlicher Gönner kümmerte er sich um seine Vertrauten und sorgte bei ihnen für einen kontrollierten Wohlstand. Tatsächlich allerdings war er darauf bedacht, seine Ressourcen anzuhäufen und sich abzusichern, um jeden Kontakt zu seinen Geschäften im Notfall fallen zu lassen. Mit eiserner Berechnung war Plenk niemand anderem als sich selbst loyal und bestahl letztlich sogar seine italienischen Oberhäupter.

EIN GEWAGTER PLAN

Im Laufe der Jahre gelang es dem verschlagenen Mafioso, unbemerkt eine Menge Geld zur Seite zu legen. Doch seine Finanztaktiken waren derart undurchsichtig, dass die Gasperis misstrauisch wurden. Auch das BKA ermittelte inzwischen seit einiger Zeit gegen Plenk, wovon dieser jedoch noch nichts ahnte. Er plante, mittels seiner Rücklagen auszusteigen, und warf zu diesem Zweck einen niederträchtigen Plan. Diejenigen, die in seine Geschäfte involviert waren, erhielten nur ihm Bericht und wussten nicht, wer die tatsächlichen Hintermänner waren. Plenk ließ bis 2003 von drei seiner Decker Teilaspekte einer Software programmieren, die er anschließend selbst vollendete. Zwei weitere Decker, die er fürchten aus Hamburg, speisten die Software in einem Matrixraum auf das Terminal Moorfleet in die Datenbank einer Schließfächanlage des Bahnhofs ein. Plenk hatte vor, seine Beute dort physisch zu deponieren.

Die Software spielte dem System regelmäßige Aktivitäten an einem Schließfach vor, bei der die Zahlenkombination in das Keypad des Magschlusses eingegeben werden würde. Mit diesem Trick war auch eine langfristige Verwahrung des gestohlenen Geldes im öffentlichen Schließfach möglich. Zu Beginn des Jahres 2004 führte Plenk die ersten Schritte seines Plans aus und übertrug Stück für Stück hohe Summen gestohlener Finanzmittel der Gasperis auf verschlüsselte Creditsticks. Bevor er sich absetzen konnte, musste er jedoch sicherstellen, der Rache des Syndikats zu entgehen. Zu diesem Zweck beschloss er, sich mit einem Schlag auch aller Beteiligten zu entledigen, die ihn in Verbindung mit dem Diebstahl bringen konnten. Als er die Gelder aus seinem System umleitete, benutzte er Utilities seiner Decker und lenkte den Verdacht damit auf seine Schützlinge. Durch seine administrativen Rechte gelang es Plenk, ohne das Wissen seiner Organisation falsche Spuren zu legen und die Entdeckung des Diebstahls hinauszuzögern. Im April '04 brach er seine physisch gespeicherte Beute auf gesicherten Creditsticks in seinem Versteck unter.

Plenk nutzte das in Moorfleet eingespeiste Programm, um die Creditsticks in einem der Schließfächer des Bahnhofs zu deponieren. Anschließend gelang es ihm, über sein weitreichendes Netzwerk aus Informanten das Gerücht in Umlauf zu bringen, er sei bestohlen worden. Es dauerte nicht lange, bis die misstrauischen Familienoberhäupter aus dem Ruhrpott ihn um eine Unterredung baten. Plenk wusste, dass seine jahrelangen Vorbereitungen nichts nützen würden, wenn es ihm nicht gelänge, die Gasperis in dieser Unterredung zu überzeugen. Er gab sich unwissend und unschuldig, als man ihn bat, die elektronischen Bücher offenzulegen. Die bewusst täuschend und vielschichtig angelegten Finanznetzwerke Plenks nachzuvollziehen, war eine schwierige Angelegenheit. Selbst mit den fähigen Ökonomen des Syndikats dauerte die sorgfältige Überprüfung an. Plenk kooperierte bereitwillig und gab sich weiterhin unbeteiligt. Anschließend erstannte er selbst in äußerster Demut vor Don Lupo und seinen Consiglieres Bericht, dass seine eigenen Untergebenen ihm offensichtlich einen Betrag von mehr als 15 Millionen Euro gestohlen hatten. Theatralisch versprach er eine Blutrache nach alter Tradition und seine besondere Hingabe, jedem der Verräter persönlich seine gerechte Strafe zukommen zu lassen. In den zwei Stunden, die es dauerte, bis Plenk mit seiner Darbietung am Ende war, hing sein Leben an seidenen Fäden. Als Don Lupo urteilte, Plenk solle eine Gnadenfrist bekommen, um seine Bewährung zu verdienen, wurde unter seinen Unterbossen so mancher Groll geweckt.



Stefano Mattaluci, damals ein aufstrebender Vertrauter in den Reihen des Don, war besonders erzürnt. Der hitzköpfige Emporkömmling wollte sich beweisen und sprach im Vertrauen zu seinem Boss. Er kaufte Plenk die Geschichte nicht ab, glaubte an eine gemeinsame Sache zwischen ihm und seinen Technikern und bat um Erlaubnis, sich der Sache anzunehmen. Als der Don die Bitte ablehnte, handelte Mattaluci auf eigene Faust. Seine Kontakte ermöglichten ihm, dem BKA Hinweise zuzuspülen, die zu Plenks Verhaftung führten sollten. Da die Ergebnisse der Umersuchung deutlich zeigten, dass dieser über keine privaten elektronischen Finanzmittel verfügte, ging Mattaluci davon aus, dass die Techniker wussten, wo die Beute zu finden war. In seinem Ehrgeiz, sich zu beweisen, unterschätzte der Ork Plenks Fähigkeiten und wollte diesen heimlich aus dem Weg schaffen.

CHAOS

Während die Ereignisse sich innerhalb der Familie überschlugen, erreichte auch die Techniker Plenks das Gerücht über den Diebstahl. Die Ahnungslosen in der Organisation des Geldwäschers begannen ihren Teil des Netzwerkes systematisch zu untersuchen. Das Pärchen aus Hamburg fing jedoch an, die Ereignisse in größerem Maßstab zu betrachten und wurde misstrauisch. Andreas Meinke überredete seine Freundin Svenja Bengte, mit ihm die Flucht zu ergreifen, obwohl es den Verdacht ihrer Beteiligung an dem Diebstahl scheinbar beseitigte. Ihre Chance, die Mächtigen der Mafia von ihrer Unschuld zu überzeugen, war sowieso schon verschwindend gering. Einige weitere Techniker emschlossen sich zu ähnlichen Maßnahmen während Mattaluci noch seine Gefolgsleute inszenierte. Plenks Organisation zu übernehmen. Dieser wiederum wurde zeitgleich in seinem Restaurant „Speckgürtel“ in Hamburg-Bergedorf von Einheiten des BKA verhaftet. Der Prozess über die umfangreichen Vergehens Plenks zog sich über einige Wochen dahin, bis unvorhersehbar der Crash ausbrach. Das Ereignis warf sowohl die Verurteilung als auch Mattalucis Jagd nach den Technikern zurück. Plenk saß weiterhin unter Aufsicht der Behörden fest, und die wenigen ihm positiv gesonnenen Mitglieder der Familie konnten ihm in dem Chaos nicht helfen. Die akuten Probleme des Crashes sorgten für den Zusammenbruch des Netzwerks von Plenk und vernichteten jede weitere Untersuchung, die hätte beweisen können, dass er hinter dem Diebstahl steckte.

Nach den Unruhen war sein Anwalt Konrad Letthauer ein letzter Hoffnungsschimmer für ihn, um sich aus der Affäre zu ziehen. Mit dem Versprechen, ihn an einem Vennögen zu beteiligen, wollte der Mafioso Letthauer dazu bringen, ihn so schnell wie möglich aus der Haft zu befreien. Die Beweislage gegen Plenk war jedoch durch Mattalucis Hilfe derart belastend, dass gegen Plenk nach Wiederaufnahme der Verhandlungen eine Freiheitsstrafe von zwölf Jahren verhängt wurde.

Nach der Verurteilung wurde er in die JVA Duisburg überführt und geriet dort in Vergessenheit, während es Mattaluci gelang, im Laufe der Jahre die meisten Techniker ausfindig zu machen.

HEUTE

Andreas Meinke verlor nach vier Jahren seine Freundin an die Rachegeleüste des Orks Mattaluci. Seine fortwährende Flucht und Angst vor der Mafia haben ihn zu einem gehetzten und verbitterten Mann gemacht, der immer noch untergemurrt ist. Mit den Veränderungen der Gaspers etablierte sich Mattaluci als Troubleshooter und widmete sich neuen

Aufgaben. Obwohl er zum Wohlwollen des Dons nach der Verhaftung Plenks die Initiative ergriffen hatte, konnte die Beute nicht gefunden werden. Heutzutage kursieren immer noch Gerüchte in der Familie über den gewaltigen Coup der elnst Millionen von Euro kurz vor dem Crash verschwinden ließ.

Der kommende Teutonen-Cup sorgte für eine Regung in Plenk. Er schloss sich während seines Aufenthalts hinter Gittern einigen Gangern an, um mit seinem Geschäftssinn und ihren Muskeln innerhalb der JVA kleine Deals durchzuführen. Die Gänger sind Teile des Pendans der Toxyc Spyrts auf den Straßen Duisburgs, einer Gang, aus der einst die Stadtkriegsmannschaft erwachsen ist, die im Cup immer und immer gegen die Hamburg Rams antreten wird. Plenk hatte der Mannschaft hin und wieder Tipps vermittelt, wie sie mit bestimmten Taktiken sowohl ihr Management als auch ihre Schlagkraft verbessern könnte. Der Mitfünfziger witterte nun seine letzte Chance, an seinen Reichtum zu gelangen. Er lockte die vermittelnden Mitglieder der Gang mit dem Versprechen, sie an der Beute zu beteiligen, wenn die Mannschaft seinen Antrag unterstützen würde, ihn als taktischen Berater zu dem Spiel mitführen zu dürfen – mit erweiterter Freiganglerlaubnis durch die DSKL. Dank guter Führung und des willigen Einsatzes der Spyrts wird es Plenk gestattet, unter Aufsicht mitzureisen.

Die Bewegung, die in Plenk nach all den Jahren kommt, weckt die Aufmerksamkeit seines alten Komrades Mattaluci. Dieser bemerkt den Aufbruch nach Hamburg und bittet seinen Don um die Erlaubnis, unauffällig das Verhalten Plenks zu verfolgen und die alte Wendung wieder aufnehmen zu dürfen. Don Lupo zögert zwar, gibt dem Troubleshooter aber später am Tag freie Hand.

Meinke hat ebenfalls im Auge behalten, was aus Plenk geworden ist. Der Verlust seiner Geliebten und die Flucht vor der Mafia haben in ihm eine fixe Idee hervorgerufen. Er hat sich vorgenommen, seinen alten Gönner zusammen mit der gestohlenen Beute oder einem Gestandnis dem Syndikat auszuliefern und sich so seine Freiheit zu erkauen. Er rechnet sich gute Chancen aus, die Beute zu finden, da er sich an den Run auf das Terminal Moorfleet erinnert. Was auch immer nötig sein wird, um die Gaspers zu überzeugen. Meinke ist entschlossen, entweder erfolgreich seinen Frieden zu erhalten oder bei dem Versuch zu sterben.

ABLAUF

Die Runner geraten durch Konrad Letthauer, den ehemaligen Anwalt Plenks, in die Geschichte. Letthauer hat Plenk wiedererkannt, als sein Gesicht in einem der vielen Medienberichte um das Spiel in Hamburg erschien. Der Anwalt ahnt, dass Plenk sich nicht umsonst eingebracht hat, und erinnert sich an dessen altes Versprechen. Er heuert die Runner noch am selben Abend an, um seinen alten Mandanten zu überwachen und über dessen Verhalten Bericht zu erstatten. Während das Team Plenk auf den Fersen bleibt, entkommt dieser seinen Bewachern von der JVA und setzt sich ab. Neben einem Team aus Hitmen von Mattaluci, die sich in die Verfolgung einmischen, konnte Meinke in Hamburg genügend Vorbereitungen treffen, um Plenk abzufangen und zu entführen. Die Runner werden in eine Auseinandersetzung mit Mattalucis Männern verwickelt und müssen etwas Detektivarbeit leisten, um nicht den Anschluss zu verlieren. Meinke hält sein Opfer in ei-

VIRUS ALARM

FETTE BEUTE





nem alten Lagerhaus versteckt, das zu Plenks Restaurant gehörte. Während die Runner versuchen, den alten Mann wiederzufinden, wird Plenk von Meinke brutal verhört. Schließlich sie es, den Ex-Mafioso aus seiner misslichen Lage zu befreien, wird dieser anschließend mit den Runnern zusammenarbeiten.

Damit können sich die Charaktere in eine vorteilhafte Position versetzen und sind ihren Gegnern einen Schritt voraus. Wenn sie bereit sind, etwas Risiko einzugehen, ver-

spricht ihr Schmidt ihnen einen Anteil an der ganz großen Beute. Um ein Stück vom Kuchen abzubekommen, müssen die Charaktere in die gesicherte Villa der Hitmen einsteigen und ihren Kontrahenten den Entschlüsselungscode von Plenks Headware abhocken. Gelingt ihnen das, liegt der Erfolg in greifbarer Nähe. Die Hitmen der Familie geben die Credsticks nicht kampflos auf und versuchen im großen Finale am Terminal Moorfleet den Runnern die Beute wieder abzunehmen.

Die Elemente der Suche

Um die Credsticks aus dem Schließfach zu bekommen und zu benutzen, sind vier Dinge notwendig: das Wissen um die Lage des Schließfaches (Terminal Moorfleet, Anlage D, Schließfach 218), der Code des Schließfaches, die Codekarte (auch wenn sich das Schließfach sicherlich knacken lässt) und die Verschlüsselungsalgorithmen, mit denen die Credsticks gesichert sind.

Fast alles hat Plenk im Kopf. Die Chipkarte liegt in seinem alten Restaurant in einem sicheren Versteck. Das Wissen um das Schließfach hat er sich gemerkt. Der Code und die Entschlüsselungsdaten liegen verschlüsselt in seinem Headwarememory.

Wenn Meinke Plenk entführt hat, wird er ihm die Entschlüsselungsdaten stehlen und sie an Mattaluci weiterleiten. Somit hat dieser sie – genau wie den Ort des Schließfaches. Die Entschlüsselungsdaten nehmen die Runner ihm allerdings wieder ab. Dann haben sie alles in der Hand und können die Credsticks holen – allerdings ist Mattaluci hinter ihnen her: Er weiß jetzt, wo das Zeug liegt, und ist im Besitz des Schließfachcodes aus dem Headwarememory von Plenk. Auf der Jagd nach dem Code erwartet er die Runner womöglich schon am Schließfach.

KEINE PANIK

Sollten sich bei den Runnern eine oder mehrere Personen befinden, die gute Kontakte zur Mafia haben, könnte das für den Run problematisch werden. Lassen Sie in diesem Fall Mattaluci im weiteren Verlauf komplett auf eigene Rechnung handeln, ohne das Wissen und die Einwilligung der Familie.

SPORTSKANONEN GESUCHT

Zum gegenwärtigen Zeitpunkt befindet sich Werner Plenk offiziell als TCA (Tactical Combat Assistant) der ToxycSpyrty in Hamburg. Durch die ständige Präsenz der Medien wurde bei der Ankunft der Mannschaft am gestrigen Tag sein Gesicht gezeigt und der Name genannt. Plenk wird als externes Talent bezeichnet, das unter Aufsicht von Vollzugsbeamten die Mannschaft begleitet – ein hübsches Detail für die Medien, weswegen die Freigangserlaubnis mit Unterstützung der DeMcKo auch so leicht zu bekommen war. Hinter der Bezeichnung des TCA verbirgt sich nicht viel mehr als ein taktischer Berater der Mannschaft während des Spiels.

Stefano Mattaluci hat etwa drei Stunden nach der Ankunft der Spyrys den Bericht gesehen und sich sofort mit den Gasperis besprochen. Etwa zum gleichen Zeitpunkt erreicht Andreas Meinke die Hansestadt und begibt sich nach Bergedorf. Zuletzt hat Konrad Letthauer, Plenks ehemaliger Rechtsbeistand, diesen ebenfalls wiedererkannt. Der habgierige Anwalt hofft darauf, seinen alten Mandanten überlisten zu können und ihm die Beute mit der Hilfe professioneller Runner vor der Nase wegschnappen zu können. Wenn es ihm gelingt, dem ehemaligen Mafioso vorzukommen, wird er sich um das gestohlene Geld bereichern und braucht weder rechtliche Folgen noch weitere Ermittlungen zu befürchten.

ABLAUF

Das Treffen zwischen Schmidt und seinen Runnern findet in einer überfüllten Sportbar statt. Letthauer kennt einige andere Anwälte und juristische Beamte, ist aber kein professioneller Auftraggeber. Seine Arbeit als Anwalt für zwielichtige Gestalten wie Plenk hat ihm einen Einblick in die Schatten ermöglicht. Früher am Tag ließ Letthauer über den Barkeeper der Kneipe vorsichtig sein Angebot durchsickern. Über diesen können diverse straßennahe Connections davon erfahren haben und die Runner informieren – es spricht sich schnell rum, wenn jemand nach Talenten fragt. Letthauer wird versuchen professionell zu erscheinen, besitzt allerdings nicht so umfangreiche Mittel wie hauptberufliche Schmieris. Im Anschluss können die Runner bereits erste Nachforschungen unternehmen.

DAS TREFFEN

Die Charaktere haben von einem dringenden Jobangebot erfahren. Schnudt braucht ein Team, das bereits heute Abend mit der Arbeit beginnen kann. Angeblich handelt es sich um einen leichten Beschattungsjob, der keine Konfrontationen beinhaltet. Auf den Namen Schmidt ist für Interessierte eine Reservierung um 19 Uhr in der *Blutgrätsche*, einer Bergedorfer Sportbar, eingetragen.

BEINARBEIT

Fragen nach dem Schmidt heute Abend in der Blutgrätsche

Quellen: Schieber, Infobroker, Straßenhändler u.ä.
(eine Datensuche in der Matrix führt zu keinem Ergebnis)

Connection	Ergebnisse
0	„Tja, keine Ahnung ... Ich dachte, Schmidt klingt nach Arbeit.“
1	„Man munkelt, der Kerl sei Richter oder so. Aber ich glaube nicht, dass er eine so hohe Stellung innehat.“
2	„Scheint nicht für einen Konzern zu arbeiten. Die Blutgrätsche ist nicht unbedingt der nobelste Schuppen. Aber zu dieser Zeit ist da der Bär los, anscheinend will Schmidt in der Masse untertauchen.“
3	„Mach dir nicht in die Hosen, der arbeitet definitiv auf eigene Rechnung. Außerdem hat er bloß eine Sitznische und keinen geschlossenen Besprechungsraum gemietet. Nenn ihn also nicht direkt Krösus.“
4	„Sein richtiger Name lautet Letthauer, er arbeitet seit Jahren als Anwalt – auch für fragwürdigere Mandanten. Ich denke, so jemanden macht man doch gerne glücklich.“
5	„Der ist eindeutig hinter einer heißen Sache her. Schätze, ihm bleiben nicht viele Alternativen. Besonders da er kein Profi ist, sollte er sich auf deine Bedingungen einlassen.“

ZEITABLAUF

Freitag

Bis 16 Uhr

- Stefano Mattaluci wird von Don Lupo beauftragt, ein Team zusammenzustellen und sich nach Hamburg zu begeben, um die Sache schnellstens aus der Welt zu schaffen.
- Andreas Meinke erreicht das Lagerhaus und beginnt Plenks Kommlink zu hacken. Am Abend trifft er sich mit den Creatures, einer lokalen Gang, um sich Rückendeckung für die Entführung zu beschaffen.
- Werner Plenk bespricht sein Vorhaben mit Eingeweihten unter den Spyrys. Noch geht er davon aus, rund zwei Stunden nach seiner Flucht in Moorfleet mit den Credsticks verschwinden zu können.
- Konrad Letthauer sucht ein Runnersteam, einflussreichere Schieber erfahren spätestens gegen 15 Uhr von dem Bedarf.

19 Uhr

- Konrad Letthauer trifft als Herr Schmidt die Runner in der Blutgrätsche.

Ab 19 Uhr

- Spurensuche der Runner
- Stefano Mattaluci hat die Männer in der frisch angemieteten Villa in Stormarn aus dem Ruhrplex und Hannover zusammengerufen und erklärt ihnen, welche Aufgabe sie haben.
- Andreas Meinke instruiert die Creatures, ihm ein Taxi zu stehlen. Er startet seine Überwachungsdrohnen, um Plenk im Auge zu behalten.

Der öffentliche Matrixknoten der Blutgrätsche präsentiert sich als comichafte Version der amerikanischen Sportbars mit viel Leuchtwerbung, schrillen Fanfaren bei Interaktionen und Informationen zu den beliebtesten Sportarten. Auf dem Knoten befinden sich neben den aktuellen Ergebnissen diverser Spiele und Links zu Sportportalen auch die Speisekarte, Mietangebote und sonstige Angelegenheiten einer Bar. Livecams übermitteln Bilder des Innenraums aus mehreren Blickwinkeln und bei interaktiven Sportspielen kann man sich kennenlernen. Für unmittelbare Eindrücke ist es problemlos möglich, sich am Nachmittag bereits dort einzufinden. Abgesehen von den stilleren Schattenaktivitäten, die eine Kneipe eben anzieht, befinden sich hier keine nennenswerten Besonderheiten. Die Gänger dealen in den Ecken ihre Straußendrogen, und hinter vorgehaltener Hand werden illegale Wetten abgeschlossen. Es befinden sich jederzeit mindestens acht Gäste unterschiedlichsten Typs in der Bar. Ab 18 Uhr beginnt sich die Kneipe zu füllen, und eine bunte Schar diverser Sportfans findet sich dort ein. Da die Blutgrätsche auch für die robusteren Metatypen ausgelegt ist, bilden Orks und Trolle einen Großteil der Kundschaft. Angeheizt von Alkohol und Sportbegeisterung trifft

man sich hier, um miteinander zu feiern. Ab 18.30 Uhr ist jede Menge los, und der Umgangston ist eine Mischung aus Juheln, Grölen, Anfeuern und Ausbuhen. Die Fans dienen als Kulisse und stellen eine nervliche Belastung im Hintergrund dar. Ein gelegentliches Bier, das in die Sitznische fliegt, oder ein betrunkener Ork, der aus Versetzen hineinstolpert, sind nur Beispiele für Zwischenfälle, die bei Bedarf ausgebaut werden können.

Die Blutgrätsche (bei einer Ankunft nach 18 Uhr)

Bereits von außen kann man durch die großen Fenster der Blutgrätsche jubelnde Fans sehen. Der aktuelle Mittelpunkt der Aufmerksamkeit scheint ein Freundschaftsspiel zwischen dem Hamburger SV und dem BVB zu sein. Der per AR eingespielte Beschreibung nach bietet das verwinkelte und weitläufige Erdgeschoss diverse Räumlichkeiten für die gleichzeitige Übertragung unterschiedlicher Sportereignisse. Der zweite Stock dagegen ist offener und beinhaltet neben einer großen, kreisrunden Bar in der Mitte des Gebäudes mehr Ambiente für gediegene Kneipenatmosphäre. Die einzelnen Separees ermöglichen eine eigene Wahl des per AR übertragenen Sportkanals. In gemütlchen Sitznischen können die Gäste unter sich bleiben, heute jedoch platz der Läden aus allen Nähten. Es herrscht ein wildes Chaos aus Clubfarben, alkoholischen Getränken und blitzigen Diskussionen.

Da Letthauer kein besonders erfahrener Schmidt ist, reicht sein Einfluss bloß für ein gemietetes Separee im zweiten Stock. Wenn die Charaktere an der Theke nach Herrn Schmidt fragen, werden sie auf Sitznische 9 verwiesen. Mit einer erfolgreichen Gebräuche + Charisma(3)-Probe können die Charaktere schneller vorankommen und ungestört bleiben. Sie können daraus eine kleine Herausforderung gestalten, wenn die Runner zum Künztrinken aufgefordert oder in eine Diskussion verwickelt werden. Wenn sie sich verspäten sollten, wird Schmidt noch mehr Schwierigkeiten als sowieso schon haben, die Sitzplätze freizubalten. Er hat versucht, sich passend in das Ambiente einzufügen, dabei aber nur halbherzig seinen wahren Hintergrund verschleiern. Mit einem Mannschaftsschal der Chromlegion Bremen und dazugehöriger Mütze ausgestattet, glaubt Letthauer, unauffällig in der Masse unterzutauchen. Sein gepflegter Filzmantel und die manikürten Fingernägel können ihn jedoch ebenso verraten wie der ordentliche Haarschnitt oder sein Anzug. Sobald die Charaktere eintreffen, wird Schmidt unbeholfen anbieten, etwas zu trinken zu bestellen, und versuchen, den Zeitraum zu überbrücken, bis alle da sind. Dabei ist er offensichtlich von der lärmenden Gesellschaft irritiert und eingeschüchtert.

Gestatten, Schmidt

Wenn es zum eigentlichen Gespräch kommt, bleibt Letthauer stets höflich und dringlich in seinem Unterfragen. Er wünscht, dass das Team noch heute Abend damit beginnt, eine Zielperson zu beschatten, die bei den Toxyc Spyrys angestellt ist. Seinen Informationen nach dürfte die Person bald hier in Hamburg etwas abholen. Er wünscht informiert zu werden, sobald sie etwas außerhalb ihres spontanen Aufgabenbereichs umernimmt. Er bietet für die Überwachung eine Bezahlung von 1000 Euro pro Person. Für Fragen den Run betreffend verwelst der Anwalt auf das Dossier, das die Runner bei Annahme erhalten werden. Die Zeit sei

sehr knapp bemessen, und er verspricht bei Zweifeln einen möglichst konfliktfreien und über die aktuelle Aufgabe hinaus längerfristigen Run. Zu diesem Zweck bietet er weitere 2000 Euro Vorschuss für den weiteren Service des Teams an, den die Runner sich teilen müssen. Sobald sich jeder einverstanden erklärt, den Auftrag zu übernehmen, lässt Letthauer seine schwarze Kustlederaktentasche auf seinem Platz liegen, nickt einmal böflich und versucht sich an einem unverkrampften Lächeln, bevor er geht. Das Spektakel in der Sportbar sorgt dafür, dass Herr Schmidt schnell in der Menge verschwindet. In seiner Aktentasche liegen drei einfache beglaubigte Credsticks mit der passenden Summe sowie ein kleines Chipetui mit dem elektronischen Handout darauf. Dieses kann ohne Probleme auf jedes Kommlink kopiert werden.

Wenn Letthauer sein Anliegen vorträgt, können Sie diesen Text nutzen.

Danke für Ihr Erscheinen. Ich weiß zu schätzen, dass Sie sich an diesem unruhigen Ort mit mir treffen. Ich benötige Hilfe, um jemandem etwas auf den Zahn zu fühlen. Ich wünsche eine diskrete Observation und Berichterstattung. Darüber hinaus können Komplikationen entstehen. Ich bitte Sie, sich in diesem Fall weiterhin ruhig zu verhalten und mich zu kontaktieren. Sie finden alle benötigten Informationen in einem von mir zusammengestellten Dossier, das Sie bei Annahme des Jobs erhalten. Es kann sein, dass die Zielperson versucht, Verfolger abzuschütteln oder unerwünschten. Sie bleiben am Ball, und für den sofortigen Beginn ihrer Recherche bekommen Sie pro Person diese beglaubigten Credsticks mit ihrer Bezahlung in Höhe von 1000 Euro pro Person. Ich bin mir sicher, Ihre wertvolle Zeit auch in Zukunft noch beanspruchen zu müssen. Ich habe mir erlaubt Ihnen als Team weitere 2000 Euro zur Verfügung zu stellen, damit Sie sich vorerst am Wochenende nichts weiter vornehmen. Sind wir im Geschäft?

SPURENSUCHE

Über Werner Plenk lässt sich vielerorts etwas herausfinden. Für die ersten Schritte können die Charaktere ihre Connections oder die Matrix aufsuchen. Beide Ansätze enthüllen ein wenig von den Vorgängen in der Vergangenheit und Informationen zur Person, die die Runner überwachen sollen. Das Kommlink von Plenk kann gehackt werden, sobald die Runner einen Zugang finden.

In der Matrix

Ein fähiger Hacker kann unmittelbar mit der Arbeit beginnen und Plenks Spuren in der digitalen Welt nachverfolgen. Offensichtliche, aber stark gesicherte Ansätze sind die Knoten der Toxyc Spyrys oder der JVA Duisburg. Um Zugriff auf Plenks Kommlink zu erhalten, ist der empfohlene Weg, zu warten, bis er in Reichweite gelangt, um dann sein Signal zu erwischen. Das Kommlink hat er von seinen Spezies der Mannschaft erhalten – ein kleines Gerät, vorbelgeschmuggelt an den wenig wachsamen Augen der JVA-Beamten. Über eine Datensuche können in der Matrix viele Informationen über Plenks Verbindungen zur Mafia gewonnen werden (s. Binarbeit-Kasten).

Die Informationen aus Mafia-Kreisen werden in einschlägigen Foren und virtuellen Bars geteilt. Hier darf etwas



Name: Plenk, Werner
Metatyp: Mensch, weiß, europäisch
Geschlecht: männlich
Alter: 56 Jahre
Merkmale: Auffällige Narben, Markenbild als Neo-Tattoo auf dem rechten Unterarm

Der Gesuchte ist seit Kurzem ein Teil der Crew der Toxic Spyrits Duisburg, seine Karriere muss während seines damaligen Gefängnisaufenthalts begonnen haben. Die Verbindung zu der Mannschaft ist unklar, der 2061 verurteilte W. Plenk ist laut seiner Akte für weitere zwei Jahre in der JVA Duisburg inhaftiert. Seine kriminelle Laufbahn umfasst Erpressung, Steuerhinterziehung, Immobilien- und Wertbetrug sowie mehrere Kleinkriminalakte. Des Weilers wurde er wegen Raubmordes, Raubes, Körperverletzung, Nötigung und Mitgliedschaft in einer kriminellen Organisation angeklagt. Im Zuge der Ermittlungen konnten diese Vorwürfe jedoch nicht bestätigt werden. Es ist nicht belegt, gilt aber als sicher, dass W. Plenk eine hohe Position innerhalb des organisierten Verbrechens einnahm, während seines Gefängnisaufenthaltes ist jedoch keinerlei weitere kriminelle Aktivität bekannt. Sein plötzliches Erscheinen in Hamburg muss in Zusammenhang mit seinen früheren kriminellen Geschäften stehen, vermutlich wird er sich Zugang zu versteckten Ressourcen verschaffen wollen. Seine Beschäftigung bei der Stadtkriegsmannschaft verleiht ihm ausreichend Deckung und eine Tarnung.

Ihr Auftrag ist es, dem Verurteilten auf den Fersen zu bleiben und seine Aktivitäten genau zu beobachten. **Merkmalsrückmeldungen sind sofort zu melden!** Gegenwärtig ist anzunehmen, dass er sich wie die gesamte Mannschaft und ihre Crew im Hotel Absterblick an Burdeweg 19 aufhält. Versuchen Sie, seine Bewegungen von dort aus zu verfolgen und beobachten Sie sein weiteres Vorgehen. Unter diesem **[Kontakt]** erreichen Sie mich, sobald etwas Ungewöhnliches passiert.

Ich danke für Ihre Mühen,
Schmidt

interaktives Rollenspiel mit bunt ausgeschmückten Matrix-Begegnungen aus dem Milieu eingebracht werden. Die sozialen Interaktionen in der Matrix zeichnen sich durch ihre Anonymität aus. Die Connections der Runner können wesentlich freier sprechen oder die Charaktere an jemanden vermitteln, der die gesuchten Infos hat. Womöglich geraten die Runner dabei an Angestellte der JVA, Mitglieder des Syndikats der Gasperis oder Ganger aus dem Hintergrund der Spyrits. Bei solchen Kontakten werden die entsprechenden Parteien schnell darüber informiert sein, dass sich jemand nach Plenk erkundigt. Informationen fließen dann in beide Richtungen, was Sie beachten sollten, wenn die Runner in das Geschehen eingreifen. Die Kontrahenten können weniger überrascht sein und vielleicht sogar Vorbereitungen getroffen haben, um mit den Runnern umzugehen.

In Bezug auf die Absichten Plenks mit den Spyrits ist in der Matrix wenig zu finden. In Sportforen und Medienkreisen wird jedoch darüber spekuliert, dass Teile der Mannschaft abends noch eine Vergnügungstour unternehmen wollen.

Im Gespräch

Personen aus dem Umfeld des organisierten Verbrechens können auf Werner Plenk angesprochen werden, seine Machenschaften vor dem Crash haben die meisten Syndikate zumindest geringfügig berührt. Viele der möglichen Ansprechpartner haben meist nicht viel Zeit und sind überwiegend in einem Umfeld, in dem ein Gespräch mit Runnern nicht gerade angebracht ist. Eine zwielichtige Begegnung in einer dreckigen Gasse oder auf einer schmutzigen Kneipentoilette reizt die Anrüchigkeit solcher Treffen aus – wobei für so etwas wenig Zeit bleiben wird.

Soll die Suche nach Informationen über Werner Plenk nicht zu sehr ausarten, kann eine simple Probe die Beinarbeit erledigen. Allerdings bleibt der Charme des Rollenspiels erhalten, wenn die Charaktere etwas investigativer vorgehen müssen. Um an die wirklich wertvollen Informationen zu kommen, müssen sie zuerst die Bodenschicht der Informanten bestechen, bedrohen oder erpressen. Kneipenwirte, Kellner, Streifenpolizisten, Obdachlose und Nutten als Beispiel kennen meist jemanden, der sich auf dieses Wissen spezialisiert hat. Um die Runner zu vermitteln oder vielleicht sogar vorzustellen, verlangen diese Leute eine direkte Entlohnung oder müssen entsprechend unter Druck gesetzt werden. Diejenigen, die die gesuchten Infos besitzen, erfordern dagegen ein behutsames Vorgehen. Verhandlungsgeschick und Überredungskunst sollten eher das Mittel der Wahl sein, um Sekretären, Juristen oder Mitgliedern des organisierten Verbrechens Informationen zu entlocken. Lassen Sie bei interaktivem Vorgehen ruhig eine Reihe von Gebräuche-Proben und sozialen Fertigkeitstests ablegen, um die Schwierigkeit der Informationsbeschaffung zu veranschaulichen. Die Charaktere sollten in jedem Fall erfahren, dass Plenk heute Abend mit seinen Freunden bei den Spyrits unterwegs ist. Wenn sie sich geschickt anstellen, fallen noch mehr Informationsbrocken (s. Bearbeit-Kasten auf Seite 116).



BEINARBEIT

Werner Plenk

Quellen: Mitglieder des organisierten Verbrechens, BKA-Beamte, Infobroker u.ä.

Connection	Datensuche	Ergebnisse
1	3	Werner Plenk hat für die Gasperis gearbeitet und war im Wesentlichen für deren Unternehmungen im Norden der Allianz zuständig. Trotz seines erfolgreichen Werdegangs wurde er vom BKA verhaftet. Seit seiner Inhaftierung hat Plenk offensichtlich keinen Kontakt mehr zur italienischen Mafia, sein Name taucht stattdessen im Zusammenhang mit einigen Spielzügen der Toxyc Spyrys auf. Anschließend berät der Ex-Mafioso die Mannschaft bereits seit längerem.
2	6	Plenk hat eine Freigangserlaubnis bekommen, um den Toxyc Spyrys als taktischer Berater zur Seite zu stehen. Angeblich soll er heute Abend zwischen 21 und 23 Uhr vom Hotel Alsterblick aus mit einer Gruppe der Spieler und einigen Gangern aus dem Gefolge der Mannschaft das Dollhouse aufsuchen.
3	9	Plenk hat bisher noch keinen Versuch unternommen, etwas an seiner Haftsituation zu ändern. Die Spyrys nach Hamburg zu begleiten, ist das erste Lebenszeichen des Mannes, seit er schuldig gesprochen wurde. Seine Karriere beim Syndikat in den Jahren zuvor spricht dagegen von einem erbarmungslosen Knochen. Plenks Name wird im Zusammenhang mit einigen Morden erwähnt, die eindeutig in sizilianischer Tradition stattfanden. Sein wirtschaftliches Geschick wird dabei ebenfalls deutlich: Betrug, Erpressung und eine Reihe von finanziellen Delikten wurden im Zuge der Verhandlungen belegt.
4	12	Die zusammengetragenen Berichte über Plenks Geschäfte weisen auf die Beteiligung am Finanznetzwerk der Gasperis hin. Plenks Verhältnis zu der Familie wird auf einigen wenigen Fotos dokumentiert. Mehrmals wird auch der Name des Restaurants „Speckgürtel“ in Hamburg-Bergedorf (Lingemannstraße 39) erwähnt, das aber schon vor Jahren ausgebrannt ist.
5	-	Der Name Plenk taucht immer wieder in der Geschichte um einen fetten Diebstahl an den Finanzen der Gasperi auf. Der Betrag schwankt, je nachdem, wer die Geschichte erzählt, es scheint aber schon eine Menge zu sein. Da er jetzt ausgerechnet nach Hamburg seinen Ausflug unternimmt, wird er wohl noch alte Angelegenheiten zu erledigen haben. Jedenfalls ist kaum anzunehmen, dass er wegen des Sports hier ist.

FETTE BEUTE

ZEITABLAUF

Die Nacht von Freitag auf Samstag

Ab 22 Uhr

- Die Hitmen der Gasperis brechen auf, um sich an Plenks Fersen zu heften. Sie warten direkt in der Umgebung des Dollhouse, um die Verfolgung aufnehmen zu können.
- Andreas Meinke erhält von den Creatures ein gestohlenen Taxi und fährt siegesicher mit dem Wagen an den von Plenk verlangten Treffpunkt.
- Plenk und die Gruppe der Spyrys brechen in Richtung Alsterpalast auf. Dort angekommen, genießen sie die Aufmerksamkeit der Besucher und den Medienrummel.

23 bis 24 Uhr

- Die Toxyc Spyrys brechen auf, um mit den Silent Sharks auf der Reeperbahn zu feiern und sich zum Dollhouse zu begeben.

Ab 3 Uhr

- Die Spyrys brechen auf, um den Abend auf der Musikinsel gebührend zu beenden. Plenk nutzt die Gelegenheit, um sich mit seinem Fluchwagen abzusetzen.

AUF SCHRITT UND TRITT

Die Runner warten vor dem Hotel und beschatten die Spyrys bis zum Dollhouse. Dieses Kapitel erfordert ein gewisses Maß an Flexibilität, da sich ein Großteil unterwegs abspielt. Die Szene eignet sich dazu, die Spieler auf die Folter zu spannen und die Dramatik von Station zu Station zu erhöhen. Vorerst wird Plenk auf der Fahrt observiert und der Hacker des Teams kann versuchen, auf sein Kommlink zu zugreifen. Plenk wird versuchen, sich im Club abzusetzen. Die Runner müssen an ihm dranbleiben. Bei der anschließenden Verfolgung sind sie gezwungen, sich mit den Hitmen der Gasperis auseinanderzusetzen. Die Hitmen haben von Plenks Ausflug vor wenigen Stunden erfahren und beschlossen, ihm beim Verlassen des Clubs zu folgen. Sie ahnen nichts von Meinke und seinem Plan. Plenk in eine Falle laufen zu lassen. Durch seinen Zugriff auf Plenks Kommlink konnte er dessen Anfrage nach diversen Taxis im Laufe der Nacht und letztlich für 3 15 Uhr im Norden Bergedorfs abfangen. Er ließ die Creatures eines besorgen und erstellte selbst eine positive Antwort. Ab 2.30 Uhr begibt sich Plenk im Dollhouse ahnungslos zum Hinterausgang und verschwindet dank der helfenden Spyrys ins Freie. Die Mannschaft wird zeitgleich den Club durch den Vordereingang verlassen und versuchen, dabei möglichst viel Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Im besten Fall soll niemandem auffallen, besonders seinen Wachhunden der JVA nicht, dass Plenk kein Teil der Gruppe mehr ist.





Spyrys auf dem Weg zur Pressekonferenz

ABLAUF

Vom Hotel Alsterblick aus müssen die Runner der Gruppe unbemerkt auf den Fersen bleiben. Die Mannschaft und ihre Beschützer aus den Reihen der Gang werden zwar gefahren, aber der zähe Verkehr lässt den Wagen nur langsam vorankommen. Der erste Halt vor dem Dollhouse: findet am Alsterpalast statt, wo die Spieler noch einkaufen wollen und sich bei den Leuten sehen lassen. Dort wird die Verfolgung etwas schwieriger, da sich die Gruppe häufig aufteilt und Fans sowie Journalisten der Gruppe ebenfalls gefolgt sind. Im Anschluss beggeben sich die Stars zur Roten Meile. Um die Show zu komplettieren und den weiteren Abend ungestört zu verbringen, treffen sich die Gruppen der Spyrys an der Promenade der Alster mit den Hamburger Silent Sharks aus der Hoovertball-Liga. Bei großem Hallo und gemeinsamem Händeschütteln wird ein spontanes Fotoshooting eingelegt. Am Ufer der Alster steigen die Spyrys dann zu ihren Begleitern auf die Jetbikes um und lassen die Scharen von Reportern und Fans hinter sich. Wenn die Runner bei der Verfolgung unauffällig bleiben wollen, müssen sie sich mit den Fahrkünsten der Silent Sharks messen. Verlieren sie die Stars, müssen sie auf dem Klub die Spieler der beiden Mannschaften wiederfinden, die in einzelnen Gruppen auf dem Weg zum Club noch in diversen Bars Drinks vernichten. Der Besuch des Dollhouse reicht bis in die frühen Morgenstunden, und die Runner müssen durchhalten, bis Plenk gegen 3 Uhr den Laden verlässt.

AUF FRISCHER FÄHRTE

Das Hotel Alsterblick liegt nahe am Alsterufer und bietet eine hochwertige Unterkunft mit einem umfangreichen Service. Die Spyrys sorgen in dem Hotelablauf für einige Unruhe, da man derartigen Medienrummel hier nicht gewohnt ist. Oben residiert die Mannschaft, während die Crew und die Ganger in den unteren Etagen einquartiert wurden, um sich um lästige Snoops zu kümmern, die der Mannschaft zu nahe kommen. Das Hotel selbst beschränkt sich auf die Versorgung und hat die eigene Sicherheit instruiert, die Spyrys in jeder Form zu unterstützen. Da sich deren Sicherheit allerdings aus Gängern zusammensetzt, verleihen diese ihren Worten deutlich schneller auf ungehobelter Art Nachdruck. Und sie nehmen den Schutz ihrer Mannschaft sehr ernst. Innerhalb des Hotels geschieht nichts, ohne dass die Ganger davon wissen. Die Runner können sich jedoch wie eine Reihe weiterer Snoops vor dem Hotel aufhalten und die Verfolgung der Gruppe aufnehmen, sobald sie das Hotel verlassen. Die gesamte Straße ist gesäumt von Journalisten mit hochauflösenden Kameras sowie Drohnen, die permanent alle Winkel des Gebäudes beobachten. Meines Drohnen befinden sich ebenfalls darunter, sind jedoch nicht von denen der Reporter zu unterscheiden. Die Runner können problemlos unter den Journalisten warten, ohne aufzufallen. Es empfiehlt sich, mindestens mit einem Wagen unterwegs zu sein, aber bei den Verkehrsverhältnissen ist auch eine Beschattung zu Fuß möglich und kann teilweise sogar leichter fallen. Allerdings müssen die Runner auf die spontanen Forderungen der Spieler reagieren, ohne sich zu verraten.

DAS HOTEL ALSTERBLICK

Für die gehobene Klientel ist das Alsterblick nicht viel mehr als eine nette Residenz, um dort einen Kaffee mit almodischem Charme zu genießen. Geschäftsleute aus der gehobenen Mittelklasse und Reisende, die das Hamburger Flair suchen, schätzen jedoch sehr den persönlichen Service sowie die Lage an der Promenade. Mit dem Besuch der Spyrys ist das Hotel gezwungen, auf deren Ganger als Schutz zurückzugreifen, da ihre eigenen Wachleute mit dem Ansturm der Fans und Journalisten eindeutig überfordert wären. Die abschreckenden Muskelprotze der Spyrys sorgen effizient dafür, dass sich niemand in dem sechsstöckigen Gebäude befindet, der dort nichts zu suchen hat.

Mögliche Ereignisse:

- Eine Patrouille der HanSec kontrolliert gelegentlich die anwesenden Journalisten sporadisch nach verdächtigen Handlungen, checkt ihre Presseausweise und wirft einen Blick in das Innere der Fahrzeuge. Wenn die Runner nicht nervös werden, bekommen sie keine Schwierigkeiten. Zudem hat die HanSec zwei Drohnen in der Luft, die kontrollieren, dass alle PANs im aktiven Modus laufen – und kontrollieren diese natürlich auch. Bei der Masse an Leuten kann aber der ein oder andere schnell übersehen werden.
- Andere Journalisten können versuchen, die Charaktere auf ihre Ausrüstung anzusprechen und eine fachliche Diskussion starten.
- Eine andere wichtige Persönlichkeit, die die Spyrys besuchte, verlässt das Gebäude. Der Aufruhr unter einigen der Journalisten, die deswegen hier sind, kann die Runner irritieren und zu einem überstürzten Aufbruch drängen.

Sobald sich eine Gruppe von gut gekleideten Personen aus dem Hotel auf die wartende Limousine zubewegt, müssen die Runner eine erfolgreiche Wahrnehmung + Intuition(3)-Probe ablegen, um zu erkennen, ob sich Plenk bei ihnen befindet. Wenn die Gruppe aus Spielern und Crew erkannt wurde, ist eine Vergleichende Probe zwischen Beschatten + Intuition der Charaktere und Wahrnehmung (oder Beschatten) + Intuition der Ganger notwendig, um ihnen unbemerkt folgen zu können. Erleichtert wird diese Probe durch eine Reihe von Reportern, die der Gruppe ebenfalls folgen. Misslingt sie trotzdem, werden die auffälligen Charaktere von den Gängern der Spyrys beim Halt im Alsterpalast in die Mangel genommen und nachdrücklich gebeten, mehr Abstand zu wahren und sich am besten ganz von der Bildfläche zu verdrücken. Fahrende Charaktere legen diese Probe mit dem Attribut Reaktion ab. Der Gruppe zu Fuß zu folgen ist keine besondere Schwierigkeit, da der Wagen häufig anhält, um die Bedürfnisse der Spieler zu erfüllen. Dazu gehört auf Wunsch der Stopp an Dönerbuden, Pizzerien und Kiosken oder Schritttempo, wenn Mädchen am Straßenrand zu sehen sind, um „Schmeicheleien“ johlen zu können. Am Alsterpalast angekommen, stürzen sich die Spieler in die Mali, um sporadisch zu shoppen, während man zugleich eine spontane Autogrammsunde gibt. Dabei wird mit dem Alkohol nicht gespart, und die Mitglieder der Spyrys heizen sich mächtig auf. Plenk hat die wenigen Eingeweihten unter ihnen darum gebeten, möglichst viel Spektakel zu veranstalten und seine bevorstehende Flucht zu decken. Daher verursachen die Spyrys sowohl im Alsterpalast als auch schon auf dem Weg dorthin eine Menge Chaos.

Nachdem die Spieler abgesetzt worden sind, halten sie sich in vereinzelt Gruppen etwa eine Stunde in der Mali auf. In dieser Zeit besuchen sie diverse Läden, probieren Klamotten aus und schütten Drinks und Cocktails in sich hinein. Einige der Journalisten hoffen auf eine gute Gelegenheit für ein Interview oder Fotos. Die begleitenden Ganger halten die Reporter allerdings auf Abstand, und nur einige glückliche Fans in den Bars kommen in den Genuss der Aufmerksamkeit der Stars. Innerhalb des Alsterpalastes kann – wenn Sie es für angemessen halten – jederzeit eine erneute Vergleichende Probe wie oben beschrieben notwendig werden, da die Ganger außerhalb der Wagenkolonne noch wachsamer sind.

DER ALSTERPALAST

Im Alsterpalast steht dem Kunden eine umfangreiche Konsumwelt – bestehend aus Fastfood-Restaurants, Shoppingcentern, Kinderspielparadiesen, Fitnessstudios und vielem mehr – zur Verfügung. Nahezu komplett von der DeMeKo organisiert, wird das umfangreiche Angebot um Kinos und Musicals für die ganze Familie ergänzt. Der virtuelle Raum ist überfüllt mit Spam, die hervorragende Sicherheit des Alsterpalastes erfordert ein aktives Kommlink. Weitere Informationen finden Sie in *Schattenstädte*, S. 133.

Mögliche Ereignisse:

- Die Runner geraten in Konflikt mit der Sicherheit des Alsterpalastes, wenn sie ihre Kommlinks im versteckten Modus laufen lassen oder offensichtlich verdächtige Handlungen ausführen. Auch ein Vorstrafenregister oder ähnliche kritische Daten können zu einer genaueren Überprüfung bis hin zum Rauschluss führen.
- Der gewaltige Spam im Alsterpalast macht Charakteren mit Sichtverbesserungen das Leben schwer. Sie können Plenk deswegen kurzzeitig aus den Augen verlieren oder sich einen Virus einfangen. Schalten sie ihr Kommlink ab, bekommen sie Ärger mit der Haussicherheit. Ein guter Spamfilter mag helfen.
- Eine Gruppe von Fans drängt unachgiebig auf die Spyrys ein, sodass die Gruppe mit Plenk durch einen Personalausgang hinausgeschleust wird. Die Runner müssen darauf achten, nicht den Anschluss zu verlieren.

Das Kommlink hacken

Um Plenks Signal zu lokalisieren, muss sich der Hacker des Teams in die Signalreichweite seines und des Kommlinks von Plenk begeben und anschließend die Matrix-Handlung *Versteckten Knoten aufspüren* durchführen. Dazu legt er eine Ausgedehnte Probe auf Elektronische Kriegsführung + Scannen (15, 1 Kampfrunde) ab. Bei Erfolg hat der Hacker alle versteckten Knoten der Gruppe ermittelt und kann untersuchen, welches zu Plenk gehört. Plenk hat sein Knast-Kommlink immer im aktiven Modus (ein Gerät, das außer seiner Identität nichts enthält und ihm zudem als Alarmgeber um das Handgelenk geschnallt ist). Sein verstecktes Kommlink läuft zwischenzeitlich auch im aktiven Modus, wenn Plenk Daten checkt oder es anderweitig benutzt.

Gewagte Streifzüge im virtuellen Raum des Alsterhauses zu unternehmen, kann sich als kritisch erweisen. Das Signal kann weiterhin lokalisiert und das Kommlink im Anschluss gehackt werden – vorausgesetzt, der Hacker bleibt nicht zurück, wenn die Spyrys auf den Jetbikes der Silent Sharks über die Alster dusen.



Wie schnell Plenk's Kommlink genau lokalisiert und sich darauf Zugriff verschafft werden kann, liegt in Ihrer Hand. Der Hacker sollte entsprechend gefordert sein, während das Team versucht, Plenk auf den Fersen zu bleiben. Sobald das Signal isoliert wurde, kann man die visuelle Darstellung von Plenk's PAN aufrufen. Es handelt sich um eine almodische Kreidetafel, auf der verschiedene Spielzüge in animierten Kreidestrichen vorgeführt werden.

Das Kommlink von Plenk hat Genügsame 3 und nur Standard-Programme. In den Stunden, die die Mannschaft im Dollhouse verbringt, kann der Hacker das Gerät vorsichtig inspizieren und knacken, ohne in Zeitdruck zu geraten. Hat er den Anschluss während der Fahrt auf der Alster verloren, muss er jedoch den Einbruchversuch von vorne beginnen. Gelingt es dem Hacker, sich frühzeitig in das Kommlink zu hacken, kann er das Signal während der Verfolgungsjagd jederzeit mit der Handlung Benutzer aufspüren (Ausgedehnte Probe auf Computer + Aufspüren (10. Komplexe Handlung)) lokalisieren. Je nach Signalstärke kann der physische Standort des Nutzers auf bis zu 50 Meter genau angezeigt werden. Zudem erhält man die Zugangs-ID des Ziels. Nähere Informationen hierzu finden Sie in SR4, S. 268.

Sämtliche Ikonographie des Knotens ist grau und unspektakulär. Eine genaue Untersuchung zeigt, dass das Kommlink keine sensiblen Daten enthält. Sollte das Eindringen des Hackers bemerkt werden, wird Plenk sein Kommlink einfach neu hochfahren und den Vorfall auf die permanente Präsenz der Journalisten zurückführen. Kann aber auch misstrauischer werden und sich stärker bemühen, Verfolger abzuschütteln.

Zum Dollhouse

Die Gruppen der Spyrts sammeln sich an der Promenade des Alsterufers, um sich mit den Silent Sharks zu treffen. Gemeinsam werden die Stars einige Minuten mit einem Fotoshooting für die verdutzten Reporter verbringen und sich dann mit den Worten verabschieden, jetzt ungestört zu feiern. Die Spyrts werfen sich unter dem Jubel ihrer Fans auf die Rücksitze der Jetbikes, woraufhin die Sharks dröhnend beschleunigen und einen Halsbrechenden Kurs auf die Reeperbahn nehmen. Dort angekommen, teilt man sich auf, um in kleineren Gruppen gemeinsam auf dem Weg zum Dollhouse noch diverse Kneipen zu besuchen. Um den Frieden der Roten Meile nicht zu stören, benehmen sie sich zivilisierter und treffen erst am Eingang des Clubs wieder zusammen. In diesem Zeitraum können die Charaktere wieder hinzustoßen, wenn die Silent Sharks nicht verfolgt werden konnten (sei es physisch, per Drohne oder astral). Das Dollhouse ist die größte Attraktion auf dem Kiez und bietet jeden Abend diversen Touristen ein schlüfriges Vergnügen. Die Spyrts und ihre Gastgeber werden von ihren Gangern vor weiteren Belagerungen durch Fans und Journalisten geschützt, die sich hier jedoch auch kaum mehr blicken lassen. Die Runner müssen schnell genug folgen und den Anschein wahren, übliche Kiezbesucher zu sein, um den wachsamen Gangern jetzt nicht aufzufallen. Zu diesem Zweck kann bisweilen eine Gebrauchte + Chansma(2)-Probe notwendig werden.

Die Spyrts verbringen mit diversen TänzerInnen den Abend in einem Separee in ausgelassener Stimmung. Jeder versucht, die Privatsphäre der Gäste zu stören, bekommt es mit den Voy zu tun, also sollten sich die Runner zurückhalten. Die Stadtkrieger genießen den Abend in vollen Zügen und feiern bis in die frühen Morgenstunden. Es mag für manchen Charakter eine ernstzunehmende Herausforderung

derung sein, in diesem Ambiente die Fassung zu wahren. Eindeutig laszive Angebote der Damen sowie eine Mischung aus Getränkeangeboten mit einigen legalen Drogen versprechen einen amüsanten Abend. In dieser Umgebung können einige Selbstbeherrschungstests (Willenskraft + Charisma) notwendig werden, um nicht dem schnellen Vergnügen zu verfallen – oder zumindest die Aufmerksamkeit auf den Job kurzzeitig zu verlieren. Der Mindestwurf ist variabel – eine sich räkelnde Tänzerin erfordert sicherlich 3 Erfolge, während ein leckerer Drink schon mit 1 Erfolg abgelehnt werden kann.

Die Spyrtyts verlassen um halb drei ihr Separee und begeben sich lautstark aus dem Club. Nun werden sie sich auf der Musikinsel sehen lassen. Die angetrunkenen Stars benennen sich bewusst daneben, pöbeln betrunken die Gäste an und sorgen für Unruhe, um Plenks Verschwinden durch den Hinterausgang zu decken. Die Mannschaft hat es geschafft, die beiden Beamten der JVA ausreichend abzufüllen, damit sie ihren Job vernachlässigen. Plenk wird von einem der Ganger ein Stück begleitet; die Runner können mit einer erfolgreichen Wahrnehmung + Intuition(3)-Probe bemerken, wie Plenk mit dem Spyrtyt noch ein paar Worte wechselt, bevor einer der Russen in dem Laden er-

was Bares erhält und Plenk zur Seite nimmt. Es geht kurz in eines der Separees, wo er sich fünf Minuten aufhält. Aufmerksame Runner können mit einer Wahrnehmung + Intuition(5)-Probe bemerken, dass er danach sein kleines Metallarmband nicht mehr trägt (das Knastkomlink, das ihm in der Nische von einem angeworbenen Spezialisten entfernt wurde). Plenk wird nun vom gleichen Russen fortgeführt. Eine direkte Verfolgung wird durch aufmerksame Kollegen des Russen verhindert, außer dem Hinterausgang gibt es jedoch keine weitere Möglichkeit, den Laden in diese Richtung zu verlassen. Um Plenks Abfahrt nicht zu verpassen, müssen die Runner gegebenenfalls zügig reagieren.

Die Ganger der Toxyc Spyrtyts

Die Mannschaft der Spyrtyts hat ihre Wurzeln in dieser Gang. Die Muskeln dienen der Mannschaft als Security und Straß, und sie erfüllen diese Aufgabe mit viel Hingabe. Mit den Journalisten und überschwänglichen Fans mögen sie noch zurechtkommen, für ernste Bedrohungen sind sie jedoch einfach zu undiszipliniert. Die temperamentvolle Natur der Ganger wird sie bei Gefahr trotzdem erheitzig für Schutz sorgen lassen. Was meist zu hohen Kollateralschäden führt. So lange kein Grund zur Sorge besteht, bleiben die Muskeln wachsam und versuchen, Verfolger oder verdächtige Personen zu bemerken; legen sie entsprechend Wahrnehmungstests für sie ab. Fällt den Gängern jemand auf, der ihnen penetrant folgt und dabei weder nach Fan noch nach Reporter aussieht, werden sie ihn konfrontieren und nach dem Grund fragen.

Aussehen: Harte Kerle in Lederjacken und zerrissenen Jeans, ihre Kleidung ist geprägt vom Emblem der Toxyc Spyrtyts, und sie sind allesamt dem Umfeld der Duisburger Gangszene entsprungen. Die klobigen Gestalten scheuen keinen Kampf, was man ihnen an unzähligen Narben ansieht. Ergänzt wird das Outfit durch möglichst kalt und brutal wirkende Ketten, Nieten und sonstigen Metallschmuck.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
1	3(5)	3	1(6)	2	3	2	2	3	4	6	1	10

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 8%

Fertigkeiten: Ausweichen 1, Einschüchtern 2, Gebrauchte (Gangs) 3 (+2), Knüppel 3, Pistolen 2, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3

Bodytech: Kunstmuskeln 2

Ausrüstung: Panzerjacke [B/S 8/6], Kommlink 1, Tarnhosen, Kontaktlinsen (mit Restlichtverstärkung, Smartlink)

Waffen:

Totschläger [Knüppel, Reichweite 0, 4G, PB -]

Ares Predator IV [Schwere Pistole, Schaden 5K, PB -1, HM, RK 0, 15(s), Smartlink]

AUF DER ÜBERHOLSPUR DURCH DIE INNENSTADT

Plenk wird bei der Abfahrt vom Dollhouse versucht, unentdeckt zu entkommen. Durch seine Anfragen sind mehrere Taxis für ihn gebucht, und der erste Wagen wartet bereits hinter dem Club. Die Spyrtyts sorgen für Unruhe; indem sie einen Streit mit ein paar Muskelproben beginnen oder betrunken einige Passanten anpöbeln, Plenk stiehlt sich hinten herum davon, um seinen wartenden Wagen zu erreichen. Haben die Runner verpasst, wie Plenk hinausgeschleust wurde, können sie immer noch sein Fehlen bemerken. Weitere Wahrnehmungstests, erschwert durch den Tumult um die Spieler, ermöglichen es, die Situation zu durchschauen und entsprechend zu reagieren. Das Taxi

DAS DOLLHOUSE

Für Besucher Hamburgs ist es schon fast Pflicht, einmal im Dollhouse gewesen zu sein. Dieser Traditionsbetrieb auf der Roten Meile bietet das klassische Flair des Milieus und ist auf überreife Getränke und reines Show-Strippen ausgelegt. Wer jedoch etwas mehr investiert, kann sich in einer der dezent gesicherten VIP-Lounges auch einem intensiveren Vergnügen hingeben. Die Eigentümer sind die Hamburger Vory, die gut für den reibungslosen Ablauf in ihrem Etablissement sorgen. Es existiert eine magische Sicherheit durch einen ständig anwesenden Magier: Geister, Zauber und sonstige magischen Aktivitäten sind streng verboten! Weitere Information finden Sie in *Schattenstädte*, S. 172.

Mögliche Ereignisse:

- Die Belegschaft des Dollhouse ist instruiert, die Kunden zu animieren, ihr Geld auszugeben. Charaktere, die sich lange an einem Getränk aufhalten oder nicht regelmäßig den Stripperinnen etwas zustecken, werden angesprochen, „doch etwas mehr in Feierlaune zu kommen“. Können die schmeichehaften Damen nicht deutlich machen, worum es geht, werden die Türsteher freundlich, aber nachdrücklich darum bitten, den Platz für zahlungswilligere Kunden zu räumen.
- Eine Gruppe der Mjoldwedi, die Gang der Lobatchevskis fürs Grobe, kommt in den Club. Sie kontrollieren, ob sich keine Störenfriede unter den Gästen befinden, und beginnen nach einigen Minuten eine Auseinandersetzung mit einer Gruppe Anzugträger und italienischem Akzent. Der Konflikt dauert nur wenige Minuten, dann werden die Schlipse rausgeworfen. Die Bären der Lobatchevskis wandern anschließend allerdings durch den Club und sprechen verdächtige Typen an, um herauszufinden, ob sich noch mehr „unerwünschte Itaker“ in ihrem Lokal aufhalten.
- Einer der Runner wird zum Mittelpunkt der Show des Abends. Die unglaublich gelenkige Tänzerin hat offenbar ein Auge auf ihn geworfen und macht ihn zum Objekt ihrer Verführung. Der rhythmische Tanz und die stimmungsvolle Atmosphäre sollten den Charakter völlig in seinen Bann ziehen.

führt in unauffälliger Geschwindigkeit nach Plenks Anweisungen über Schleichwege in Richtung Moorfleet. Benötigen die Runner bereits zu Beginn eine Stütze, um wieder aufzuschließen, kann Plenk selbst erst noch etwas länger auf der Suche nach seinem Taxi sein. Wenn er nicht sofort den Wagen findet, haben die Runner mehr Zeit, um ihn in der Umgehung aufzutreiben und die Verfolgung fortzusetzen. Wenn das Team mobil ist oder die Überwachung mit Drohnen unterstützt, kann es Plenk weiterverfolgen. Droht den Runnern ihr Ziel zu entkommen, kann Plenk unter Umständen über das Signal seines Komms links wieder eingeholt werden. Mattaluchs Männer warten natürlich auch hinter dem Restaurant in einer Gasse verborgen auf Plenk. Sobald dieser das Taxi benutzt, nehmen sie eine ebenso vorsichtige Verfolgung auf.

Sobald sich die Beschattung komplett in Fahrzeuge verlagert, müssen die Runner eine erfolgreiche Vergleichende Probe auf Beschatten + Reaktion gegen Wahrnehmung + Imitation sowohl Plenks als auch der Hitmen ablegen. Bei Erfolg bemerkt keiner die Runner, und das Fluchtaxi begibt sich weiter Richtung Osten. Im Gegenzug ist es empfehlenswert, für die Charaktere verdeckte vergleichende Wahrnehmungsproben gegen die Beschattung der Hitmen abzulegen.

Zuerst hängt sich ein Motorrad direkt ab dem Dollhouse an die Fersen von Plenks Taxi. Als dieser an einem Bushof bei Moorfleet in einen Linienbus umsteigt, stößt ein Geländewagen hinzu. Spätestens jetzt sollten die Runner ihren Schmidt über die Vorgänge unterrichten. Eine Textantwort von ihm gibt deutlich zu verstehen, dass die Spur von Plenk auf keinen Fall abreißen darf und die Runner unbedingt am Ball bleiben sollen. Er verspricht eine höhere Bezahlung im Falle eines Konfliktes, solange die Runner weiterhin darüber Bescheid wissen, wo sich ihr Ziel aufhält. Die Verfolger sollen vorerst möglichst nichts von den Runnern erfahren, aber auch Plenk nicht an seinem Vorgehen behindern. Nur wenn eine akute Gefahr für das Ziel oder die Runner besteht, dürfen sie in die Ereignisse eingreifen.

Als Plenk an einem Pier den Bus abrupt verlässt, fahren der Geländewagen und das Motorrad voraus, ein zweites Motorrad schließt jedoch auf. Plenk steigt in ein Wassertaxi, um seinen Weg über die Wasserstraßen fortzusetzen. Einer der Motorradfahrer steigt ab und folgt Plenk mit einem weiteren der Boote. Die Nusschalen in den Wasserwegen Hamburgs sind besonders unauffällig und können in den Fleeten schnell verschwinden. Für Fahrzeuge auf dem Landweg ist es weiterhin eine schwierige Leistung, mitzuhalten. Enge Kurven müssen erwischt werden, und bei hoher Geschwindigkeit durch den Verkehr zu kommen, erfordert diszierte Snits.

Stellt Plenk jetzt schon fest, dass er begleitet wird, verstärkt er seine Anstrengungen, die Verfolger abzuhängen. Er fordert seinen Fahrer auf, die verwirrendsten Wasserstrecken bei Bergedorf zu benutzen, um in dem vertrauten Terrain sein Vorteil auszunutzen. Die Verfolgungsladeregeln finden Sie in SR4, S. 201.

Die Hitmen wollen keine weiteren Mitspieler im Wettlauf um Plenk. Sollten sie auf die Runner aufmerksam werden, werden sie versuchen, sie leise und unauffällig aus dem Verkehr zu ziehen. Der Aufenthaltsort von Plenk wird dabei immer von mindestens einem Zweiterteam der Hitmen überwacht, die ihre Kollegen über dessen Bewegungen informieren. Sie versuchen, Plenk so lange aus dem Geschehen zu halten, bis sie die alleinigen Jäger sind. Die Runner dürfen nicht zurückbleiben und sollen Plenk möglichst lange von den Ereignissen fernhalten. Die Hitmen werden allerdings schnell brachial und nachdrücklicher, sobald die Runner sich wehren. Die Kommanden brechen die Verfolgung ab, sobald ihre Fahrzeuge mehr als 6 Kästchen Schaden erlitten haben. An den Garagen können sie wieder hinzustoßen, mit der Begründung, Plenks Signal lokalisiert zu haben. Sobald dies von seinen Verfolgern etwas bemerkt, versucht er sein letztes Taxi zu erreichen und sie damit abzuschütteln.

Dann schlägt Meinke mit seinem Plan zu. Wieder an Land und im letzten seiner bestellten Taxis erkennt Plenk zu spät, dass er nicht zum gewünschten Ziel – dem Restaurant Speckgürtel – gebracht wird. Als seine Fragen nicht beantwortet werden, tobt er auf der Rückbank und verlangt eine Antwort von seinem maskierten Fahrer, hat aber keine Möglichkeit zu entkommen. Der abgetrennte Fahrgastrain erlaubt Meinke, den wütenden Plenk auf der Rückbank zu ignorieren und die Fahrt fortzusetzen. Plenk versucht, um Hilfe zu rufen und auf sich aufmerksam zu machen. Mit einer erfolgreichen Wahrnehmung + Imitation (4)-Probe kann einmalig bemerkt werden, dass in dem Taxi irgendwas Merkwürdiges passiert, bevor sich das Fenster verdunkelt. Die Fahrgastzelle ist so gesichert, dass Plenk ohne ein Signal des Fahrers nicht befreit werden kann. Selbst Waffengewalt und elektronische Manipulationsversuche benötigen viel Zeit und Aufwand, um die Sicherheit des Taxis zu überwinden. Meinke steuert statt des Speckgürtels nahegelegene Garagen an, um dort seine angeheuerten Muskeln zu treffen. Seine Maßnahmen ermöglichen es, jeden Verfolger kurzerhand abzuschütteln, damit er sich alleine mit seinem alten Boss unterhalten kann. Daher bleibt Meinke völlig ruhig und gelassen, egal wie sich die Verfolgungsjagd entwickelt.

Die Hitmen der Gasperi

Sie verfolgen Plenk mittels eines Mercedes IG:310 Igel und zwei Yamaha Growler. Sie wollen den ehemaligen Mafioso nicht verschrecken und so lange unbemerkt an seinen Fersen bleiben, bis sie herausfinden konnten, ob und wo er seine Beute versteckt hält. Auf den Motorrädern befindet sich jeweils zwei Hitmen, in dem Wagen sind außer dem Fahrer drei weitere Insassen, die das Feuer auf die Runner eröffnen können. Sollte es notwendig sein, kann sich in dem Wagen auch bereits ein Magier der Familie befinden.

Aussehen: Sie sind allesamt in schwarze Anzüge mit weißen Hemden gekleidet, später auch schwarze Overalls und Sicherheitsjacken. Schwarze Sonnenbrillen runden das Outfit ab, das die Männer italienischer Herkunft tragen. Ihre Haut ist sonnengebräunt, die Haare sind schwarz und lockig.

Wassertaxi

Die günstigen Taxidienste sind auf den Hamburger Gewässern fast überall zu finden. Die Fahrer dieser kleinen, mit Außenborden betriebenen Boote kennen die Wasserwege der Stadt in- und auswendig und können ihren Fahrgast schnell und einfach an seinen gewünschten Zielort bringen, ohne sich mit den verstopften Straßen herumplagen zu müssen.

Boot mit Außenbordmotor

Handl.	Beschl.	Geschw.	Pilot	Rumpf	Panz.	Sensor
0	2/3	6	0	4	2	1

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
5	5(7)	4(5)	3(5)	3	4	3	4	4	2,3	8(9)	1(2)	11



Panzerung (Ballistisch/Stoß): 8/6

Fertigkeiten: Ausweichen 4, Bodenfahrzeuge 3, Beschatten 3, Gewehre 4, Infanterie 3, Pistolen 4, Schnellfeuerwaffen 4, Waffenloser Kampf 2, Wahrnehmung 4

Bodytech: Datenbuchse, Kunstmuskeln 2 (Alpha), Reflexbooster 1

Ausrüstung: Sonnenbrille (mit Bildverbindung, Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Smartlink), Panzerjacke [B+S 8/6]

Waffen:

Colt Manhunter [Schwere Pistole, 5K, PB -1, HM, RK -, IG(s), Smartlink, Schalldämpfer]

AK-97 Katabiner [Maschinenpistole, 5K, PB -, HM SM/AM, RK (1), 30(s), Schallunterdrücker]

Fahrzeuge:

Mercedes IG310 Igel [ATV, Handling +1, Beschl. 15/30, Geschw. 140, Pilot 1, Rumpf 10, Panz. 7, Sensor 1]

Yamaha Growler [Geländemotorrad, Handling +1, Beschl. 15/40, Geschw. 150, Pilot 1, Rumpf 6, Panz. 6, Sensor 1]

AN DEN GARAGEN

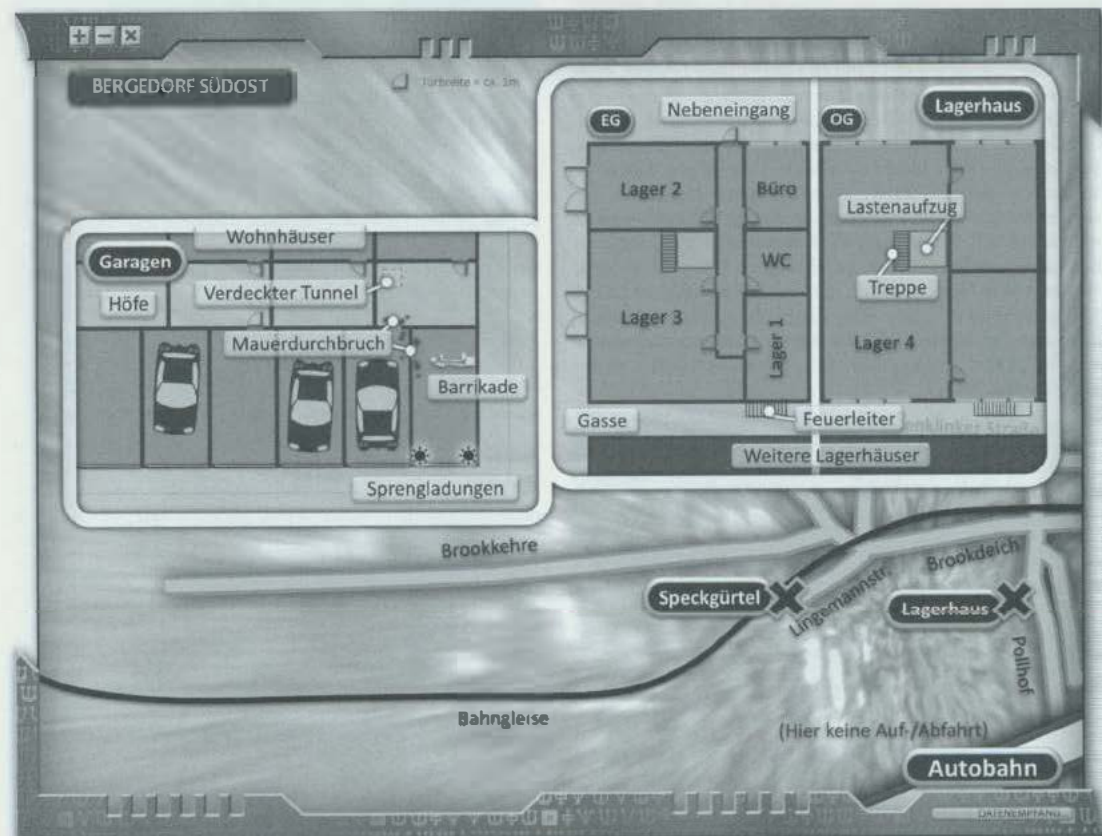
Spätestens jetzt sollten die Charaktere ihren Schmidt darüber in Kenntnis gesetzt haben, dass sie nicht die einzigen sind, die sich an Plenk's Person geheftet haben. Ihr Auftraggeber verspricht den Runnern ohne lange Verhandlungen pro Person weitere 4000 Euro, wenn sie die Beschattung fortführen. Die schnelle Präsenz der Mafia überrascht den Anwalt, er instruiert die Runner daraufhin, sich gegen die andere Partei unbedingt zu verteidigen und ihre Anstrengungen darauf zu konzentrieren, Plenk nicht zu verlieren. Bevor die Verfolgung an den Garagen endet, müssen Sie entscheiden, wie viele der verfolgenden Hitmen wieder hinzustoßen können.

KEINE PANIK

Die Runner können mit Pech schon früh den Anschluss verlieren. In diesem Fall kann das Team schnell mit einigen eleganten Mitteln wieder auf die Fährte geführt werden. Vorweg hat im besten Fall jeder der Charaktere mindestens eine Chance, etwas mit einer Wahrnehmungprobe zu bemerken. Sollte das tatsächlich so schlecht verlaufen, dass Plenk der Gruppe entwischt, gibt es zwei Möglichkeiten, ihn wiederzufinden. Wenn einer der Runner in der Lage ist, Plenk's Signatur wiederzuerkennen, können die Regeln für astrales Spurenlesen angewendet werden, um ihn zu finden. Näheres dazu finden Sie in SR4, S. 228. Gelingt es den Runnern, das Kommlink Plenk's zu hacken, haben sie zudem jederzeit die Möglichkeit, dessen Signal zu orten und Plenk somit ausfindig zu machen. Andernfalls muss dieser vielleicht länger als geplant auf seine Anschlussfahrten warten, damit die Runner aufschließen können.

Sobald der Zielort erreicht ist, fährt Meinke den Wagen in die Garage, und seine Ganger beziehen Stellung, um ihn zu verteidigen.

Kurz vor ihrer Ankunft können die Runner noch erkennen, dass sie sich in einem der ärmlicheren Viertel Bergedorfs befinden. Dort sind nur wenige Straßenlaternen funktionstüchtig, und der rissige Asphalt ist mit Schlaglöchern durchsetzt (unwegsames Terrain). Der Straßenrand ist von rostigen Karren gesäumt, und die Häuser sind vom giftigen Regen mitgenommen und ausgewaschen. Sobald die Verfolgung an den Garagen endet, bereitet



Meinke sein almodisches Cyberdeck vor, um mit seinem Opfer verschwinden zu können. Diese Vorbereitung benötigt 2 Kampfrunden, währenddessen sichern mindestens drei Ganger die Garage vor den Verfolgern, die mit Disparanzschüssen auf Abstand gehalten werden. Zwei weitere Creatures stürzen sich auf Plenk, verpassen ihm Stöße mit einem Elektroschocker und zerren ihn dann aus dem Wagen. Er wird mit Klebband gefesselt und in der dritten Kampfrunde benommen zum Ausgang des Fluchtwegs getragen. Die Hitmen werden versuchen, gegen die Ganger vorzugehen, warten aber mindestens eine Kampfrunde hinter ihren Fahrzeugen in Deckung, in der sie die Verteidigung testen. Außerdem halten sie die Runner auf Abstand und versuchen sie an einem Vordringen zu hindern. Gelingt ihnen das nicht, werden zwei vorstoßen und lösen dabei die Sprengladungen (s unten) aus.

Die drei Creatures decken den Abgang ihres Bosses mit seinem Opfer durch den Mauerdurchbruch und die Hintertür in einen Fluchttunnel. Sobald sie das Signal von Meinke bekommen, dass er mit seinem Deck den Ausgang öffnen konnte, ziehen sie sich zurück und aktivieren die Bewegungsmelder der Sprengladungen. Die Sprengfallen haben einen Schaden von 8K (Sprengwirkung -2/m) und können die Wände zum Einsturz bringen, um den Fluchtweg zu verschütten. Schaffen es die Runner schneller als ihre Kontrahenten, dem Entführer zu folgen, wird dieser die Sprengladungen sofort fernzünden. Die Fallen sorgen für ein rapides Ende der Verfolgung, werden jedoch nicht das Gebäude beschädigen. Sind die Hitmen zuerst in der Garage, wird die Explosion die Decke über ihnen zusammenbrechen lassen und jeden, der sich im Inneren befindet, begraben. Die übrigen Hitmen ziehen sich dann sofort zurück.

Die Creatures, Meinke's Ganger

Als Meinke bei den Creatures mit seinem Angebot auftaucht, konnte er sie mit einigen technischen Spielsachen und seinem letzten Geld dazu bringen, ihm ein Mindestmaß an Loyalität zu erweisen. Die Creatures halten sich im Osten Bergedorfs mit Drogenhandel und Schmuggeldiensten über Wasser. In einem Kampf für Meinke bleiben sie standhaft, bis sie 7 Schadenskästchen erlitten haben.

Aussehen: Die Gang der Creatures besteht aus Punks in zerrissenen Jeans und bulligen Panzerjacken aus speckigem Kunstleder. Auf ihren Jacken ist stets ihr Emblem zu sehen, eine leuchtend grüne Gestalt, die sich aus einem Ring drumherum erhebt.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
3(3)	5(6)	2	3	2	2	2	3	4,7	7	1	10	

Panzerung (Ballistisch/Stoß): B/6

Fertigkeiten: Ausweichen 3, Einschüchtern 2, Gebrauche (Gangs) 3 (+2), Gewehre 3, Klingenwaffen 2, Knüppel 4, Pistolen 3, Schnellfeuerwaffen 4, Wahrnehmung 2

Bodytech: Datenbuchse, Kunstmuskeln 1, Sim-Modul (für heißes Sim modifiziert)

Ausrüstung: Panzerjacke | B/S 8/6 |

Waffen:

Knüppel | Knüppel, Reichweite 0, 4K, PB - |

Defiance EX Shocker | Taser, BG(e), PB - Hälfte, EM, RK -, 4(m), auch im Nahkampf einsetzbar |

Remington Room Sweeper | Schwere Pistole, 7K(f), PB +5, HM, RK - 8(m) |

Gesetz Black Scorpion | Automatikpistole, 4K, PB -, HM/SM, RK (1), 35(3) |



DAUMENSCHRAUBEN UND KEINE PANIK

Die Creatures decken Meinke's Rückzug gegen jeden Verfolger. Sind die Hitmen bereits aus dem Verkehr gezogen, werden sie auch auf die Runner feuern, sollten diese die Verfolgung nicht abbrechen. Sie ziehen sich nach einigen Abschreckungsversuchen schnell zurück und schließen das Garagentor. Dahinter werden die Bewegungsmelder der Sprengladungen aktiviert. Um wieder aufzuschließen, müssen sich die Runner erst durch den Schutt wühlen und sich anschließend mit der almodischen Verriegelung des Fluchttunnels auseinandersetzen. Dieser arbeitet noch nach alten Matrixprotokollen und erfordert aufwändige elektronische Bearbeitung, um sich öffnen zu lassen. Bis die Runner diese Hürden gemeistert haben, wird sich Meinke mit Plenk längst abgesetzt haben.

Sind Ihre Runner gut ausgerüstet und organisiert, sollten Sie in jedem Fall die Anzahl der Ganger erhöhen, um einen schnellen Vorstoß der Gruppe zu verhindern. Auch ein Schamane in den Reihen der Ganger kann dann nicht schaden (vielleicht wurde er auch extra angeheuert – mittellose Straßenhexen gibt es sicherlich). In diesem Fall sollten Sie auch überlegen, ob Meinke die Garage nicht mit einem Hüter versehen hat, der astral projizierenden Charakteren ebenfalls die Verfolgung verwehrt.

DEN ANSCHLUSS BEKOMMEN

Die Spieler haben zwar keine Chance, an Plenk dranzukommen, können aber schnell aufschließen. Sobald die Verfolgung gescheitert ist, wird Schmidt einen Bonus von 8000 Euro für das Team versprechen, wenn sie Plenk wiederfinden und befreien. Anscheinend wurde die elektromechanische Ausstattung von Plenk vernichtet oder gelöscht. Die astrale Spur verliert sich durch die Nutzung des Fluchttunnels und die Umwege, die Meinke anschließend genommen hat. Meinke ist eine Zeit lang durch Tunnel und Kanalisation geflüchtet, um mögliche Drohnen abzuschneiden, und dann in einem mit einem Hüter versehenen Lieferwagen entkommen, um Geistersuchen zu verhindern. Dabei unterstützt ihn ein angemieteter Mager, darauf die Augen nach astralen Verfolgern offen hält.

Meinke schließt Plenk direkt an seine Diagnose- und Analysegeräte an, um den Inhalt aus der Headware rabatt herumerzuladen. Während dieser Prozess läuft, organisiert sich Meinke die Nummer Mantulcus, um mit ihm über seine Freiheit zu verhandeln.

Die übermischten Hitmen der Gasperis sind von dem Aufsuchen der Runner und der Auseinandersetzung mit Meinke Schlägen etwas mangelnd und müssen ihr weiteres Vorgehen absprechen. Sie entschließen sich, ihre Verluste auszugleichen und schnell wieder auf die Beine zu kommen.

ABLAUF

Herr Schmidt plant mit den Runnern den weiteren Verlauf und bietet an, den Kontrakt fortzuführen. Sein Angebot der Bezahlung beinhaltet die versprochenen 1000 Euro, zudem erhöht er seinen Bonus. Bei erfolgreicher Beilegung Plenks bietet er weitere 8000 Euro. Anschließend leisten die Runner etwas Ozeanarbeit im ausgebrannten Restaurant Speckgürtel, um zu dem Lagerhaus zu gelangen. Sobald die Runner den Standort von Plenk herausgefunden haben, müssen sie ihn befreien und medizinisch versorgen. Mit etwas Glück wird er zur Zusammenarbeit mit seinem alten Anwalt bereit sein, wenn die Charaktere ihn aus seiner unangenehmen Lage befreit haben.

ZEITABLAUF

Samstag

ab 5 Uhr morgens

- Die angeschlagenen Soldati der Gasperis kehren zu ihrer Villa in Stormarn zurück, um Verstärkung zu organisieren.
- Werner Plenk wird im Obergeschoss des Lagerhauses festgehalten. Meinke startet seine Suche nach einer Möglichkeit, Mattaluci zu kontaktieren.
- Die Runner treffen sich mit ihrem Schmidt für eine Besprechung.

Ab 7 Uhr

- Meinke beginnt, Plenk seinen Zorn spüren zu lassen. Langsam, aber sicher wird der ehemalige Mafioso schwer zugerichtet.
- Die Runner können etwas Schlaf finden, Nachforschungen unternehmen und zum Restaurant Speckgürtel finden.

Ab 16 Uhr

- Die Untersuchungen führen zum Lagerhaus, wo Plenk festgehalten wird.

DEN KONTRAKT VERTIEFEN

Nachdem die Runner abgehängt worden sind und Schmidt Bericht erstattet haben, wird dieser sie darum bitten, Plenk wieder aufzutreiben. Jetzt, wo sich die Situation deutlich verschärfert hat, bietet er eine weitere Entlohnung von 8000 Euro für das Team. Wenn die Runner schon so viel vom Hintergrund erfahren haben, dass sie ihn darauf ansprechen, spielt er mit offenen Karten und gibt zu, dass es ihm um die Beute geht. Er kann sich noch nicht festlegen, sichert jedoch einen hohen Prozentsatz des Gewinns zu, sollte sich das Team im Gegenzug verpflichten, die Sache bis zum Ende durchzuziehen. Um an einem geeigneten Ort unterzutauchen und Plenk gegebenenfalls auch medizinisch versorgen zu können, bietet Schmidt an, für die Unkosten eines Verstecks aufzukommen. Sobald Plenk in der Gewalt der Runner ist, will Schmidt mit seinem alten Klienten einen Deal abschließen, um an die Millionen zu kommen.

Recherche

Um herauszufinden, wohin Plenk gebracht wurde, müssen die Runner ein paar Nachforschungen betreiben. Für klassische Beinahtarbeit können wie zuvor die Connections eingespannt werden. Es bietet sich allerdings an, die Charaktere selbst auf die Suche zu schicken. Die Runner müssen in schmierigen Bars nach Plenk fragen und mit gemäßigtem Bestechungsgeld oder anderen überzeugenden Argumenten herausfinden, wer für die Aufregung verantwortlich ist. Wenn sie sich in der Gegend umsehen, können sie ein Gang-Logo der Creatures wiedererkennen, die örtlichen Informanten darüber befragen und herausfinden, wosich die Creatures im Moment aufhalten. Kommen die Spieler nicht von alleine darauf, haben aber zuvor schon vom Restaurant Speckgürtel gehört, bringt eine erfolgreiche Logik + Intuition(2)-Probe einen Hinweis auf das Restaurant. Am Speckgürtel können Wachposten der Creatures bemerkt und erfolgreich bis zum Lagerhaus beschattet werden.

KEINE PANIK

Bei den ganzen Vorkerkungen, die Meinke für seine Flucht getroffen hat, ist es äußerst unwahrscheinlich, dass die Runner es schaffen, an ihm dranzubleiben. Sowohl an Luftüberwachung als auch an magische Verfolgung und Aufspürung hat er gedacht und versteckt sich hinter Hütern. Das Kommlink von Plenk wird natürlich sofort abgeschaltet, sobald er sich in den Händen des Entführers befindet. Im Zweifelsfall sollten im vorigen Kapitel mehr Hitmen die Runner von der Verfolgung abhalten. Diese sind auch für noch etwas anderes zuständig: Achten Sie darauf, dass möglichst auch alle Creature-Ganger sterben (bei der Explosion oder durch die Hitmen) oder mit Meinke entkommen können. Sollte es den Runnern doch gelingen, einen der Creatures lebend zu fassen, dann weiß dieser zwar von der Anheuerung, nicht aber, wo das Versteck sein soll, das Meinke nun aufsucht. Allerdings kann er ihnen natürlich den Namen seiner Gang verraten und vom Speckgürtel erzählen – wichtige Hinweise, die die Spieler sich dann redlich verdient haben.

Informationen, die durch Ermittlungen gewonnen werden können

Achten Sie darauf, dass nicht jede Connection oder jede Spur die gleichen Informationen einbringt. Die Hinweise sollten durch die passenden Bekanntschaften in den Schanden oder im Freundeskreis der Runner erlangt werden – wozu ein gutes Maß an sozialer Verflechtung gehört. Sollten die Runner nicht aus Hamburg stammen, könnten einige Informationen erst über Umwege und durch Kontaktvermittlung zu einheimischen Informanten erlangt werden. Bei anderen wiederum sind gerade Quellen von außerhalb Hamburgs vielversprechend (wie bei den Aussagen zu dem aus dem Rhein-Ruhr-Plex stammenden Stefano Mattaluci). In Klammern hinter den Informationen stehen mögliche Quellen. Gehen Sie auch davon aus, dass die meisten Informanten ihrerseits Zeit brauchen, um sich für die Runner umzuhören.

- Die Gasperis haben großes Interesse an Werner Plenk. Da sie keinen Einfluss in Hamburg ausüben können, haben sie ein Team von Hitmen geschickt, die sich in der Stadt aufhalten. (Unterweltconnections im Rhein-Ruhr-Plex, Untergrundinformanten aus Hamburg, Polizei-connections)

- Früher war Plenk Besitzer des Speckgürtels, eines Restaurants in der Lingemannstraße. Das Unternehmen diente als Fassade für seine zwielichtigen Aktivitäten. Damals waren zwei junge Decker seine Handlanger in dieser Gegend. Manche Gerüchte besagen, er habe mit ihnen viel Geld von den Gasperis gestohlen. (*Lokale Untergrundconnections, Connections bei der HanSec, Journalisten und Informationsdealer*)
- Die Familie hat einen Schießhund auf die Angelegenheit angesetzt, der auch die Hitmen kommandiert. Er heißt Stefano Mattaluci und hält sich gegenwärtig in einer angemieteten Villa in Hamburg auf. (*Unterweltconnections aus dem Rhein-Ruhr-Plex*)
- Der einzige bisher von Mattaluci noch nicht gefundene Techniker ist Andreas Meinke. Er wird seit Jahren von den Gasperis für seine Beteiligung an dem Betrug gesucht, vor Jahren erwischte das Syndikat angeblich seine Lebensgefährtin Svenja Bengte. (*Unterweltconnections zwielichtige Presseconnections, unter Umständen Schmidt*)
- Für Bengte ist eine Todesanzeige von vor vier Jahren zu finden. Offensichtlich handelte es sich damals um eine äußerst brutale Hinrichtung, ihr Freund Andreas Meinke wurde vor Kurzem in Bergedorf bei Verhandlungen mit den Creatures gesehen. (*Diverse Lokale Connections, Datensuche*)
- Meinke und seine Freundin waren in Hamburg angeblich für die Verschleierung der Finanzen des Speckgürtels zuständig. Beide waren loyale Angestellte Plenks und sind im Jahr 2064 von heute auf morgen verschwunden. (*BKA- und Polizeiconnections, HanSec-Connections, Unterweltconnections*)

Diese letzte Information ist wichtig, sie ist nämlich der Anhaltspunkt, warum sich Meinke überhaupt beim Speckgürtel aufhalten sollte: Es ist sein einziger Fixpunkt in Hamburg nach seiner damaligen Flucht. Die Runner könnten außerdem darauf kommen, mal beim Speckgürtel nachzu schauen, weil sie ja eigentlich nach Plenk suchen – und der hat vielleicht das, weswegen er in Hamburg ist und ihn alle jagen, damals bei sich zu Hause versteckt.

IM SCHATTEN DER VERGANGENHEIT

Andreas Meinke hat Werner Plenk in seiner Gewah. Der ehemalige Decker will ein Geständnis aus ihm herauspressen und seine Wut über den Verrat an ihm aulassen. Die Spieler müssen etwas recherchieren, um ihre Zielperson zu finden, und das schnell genug, bevor Meinke bekommt, was er will. In seiner Verzweiflung und Wut stolpern der Techniker am Rand des Wahnsinns entlang und fügen Plenk starke Schmerzen zu, um ihn zum Reden zu bringen. Zugleich reißt er mit allen Mitteln den Inhalt von Plenks Headware aus dessen Speicher, um Mattaluci jedes bisschen an Informationen für seine Freiheit bieten zu können.

Sobald die Runner ihn aus dieser Situation befreien konnten, muss Plenk versteckt und versorgt werden, bis Schmidt sich mit ihm unterhalten kann. Plenks Zustand behindert ein schnelles und lautloses Entkommen, und die Reaktionszeit der HanSec ist kurz genug, um sich nicht zu viel Zeit lassen zu können. Die Szene eignet sich dazu, die Charaktere weiter in die Geschehnisse um den Betrug einzuwelken und Stück um Stück die dunkle Vergangenheit Plenks ans Licht zu bringen.

Plenk finden

Wissen die Runner vom Speckgürtel, können sie dort die Adresse des Lagerhauses finden oder erneut jemanden beschatten. Eine Observation bringt die Anwesenheit der Ganger zum Vorschein, woraus man auf Meinke schließen kann. Ebenfalls kann für Connections der Runner eine Gebrauche + Charisma-Probe abgelegt werden, um an die Informationen zu gelangen, dass die Creatures für Meinke arbeiten. Der Mindestwurf, um zu erfahren, dass die Gang sich im Lagerhaus aufhält, liegt für straßennahe Connections bei 12, für alle anderen bei 16 mit einem Intervall von einer Stunde. Die Gespräche mit diesen Connections bieten jedoch eine gute Gelegenheit für Rollenspiel mit Kontakten, die von der Straße kommen. Obdachlose oder Prostituierte können von den Vorgängen in dem Gebäude etwas bemerkt haben und für ein warmes Essen und eine Zigarette davon erzählen. Streifenpolizisten haben die Haltung der Schläger bemerkt und vermuten, dass sie etwas oder jemandem seit Kurzem bewachen. Weitere Möglichkeiten sind zum Beispiel andere Gangmitglieder, Taxifahrer, Dealer, Kneipenbesitzer, Türsteher und Straßendocs. Die Spur sollte dabei von den Creatures und dem Speckgürtel ausgehen: Hat man eines der beiden gefunden, findet man auch das andere und so auch die Lagerhalle.

Bei einer ausgedehnteren Suche können die Runner sich auch durch die Gegend frägen müssen oder das Ganglogo suchen. Mit erfolgreichem Rollenspiel oder angemessenen Proben auf Gebrauche + Charisma können die Charaktere das Vertrauen der örtlichen Bevölkerung gewinnen und Informationen erhalten. Neben Erotikgeschäften mit schmutzigen Ambiente befinden sich in dem Viertel überwiegend verrauhte und schmierige Bars. Die Kundschaft besteht aus überbeladenen Arbeitern, die nach Feierabend ihr Bier beim Anblick von ein paar hübschen Busen genießen wollen. Neugierige Fremde sind dabei eine Störung, die entweder mit ein paar Euro oder anderen überzeugenden Argumenten hingenommen werden kann.

Das „Speckgürtel“

Das Speckgürtel liegt am Ende einer Sackgasse im Südosten von Bergedorf in der Lingemannstraße 39. Früher muss der Laden einmal ein ansprechendes Restaurant für bis zu 50 Gastegewesen sein. Die umliegenden Altbauten werden inzwischen von der unteren Arbeiterschicht genutzt, das Ambiente blieb jedoch durch die kunstvollen Fassaden und hohen Fenster nostalgisch-romantisch. Das Restaurant selbst ist heutzutage rußgeschwärzt, man sieht den Verfall schon vom Ende der Straße aus. Auf dem dazugehörigen Parkplatz liegen umgekippte Mülltonnen und vertellter Linat. Die Grundmauern und das Dach sind so weit intakt, dass der Ort für Obdachlose eine vielversprechende Bleibe bieten kann. Die Runner können durch Logik und Recherche auf das Restaurant kommen. Meinke warhe den Ausgangspunkt seiner Flucht wegen seiner Vertrautheit mit den örtlichen Umständen.

Meinke hat sich in dem Lagerhaus ein paar Straßen weiter verschauelt. Die Ganger der Creatures halten sich in der Gegend auf und sehen regelmäßig nach, ob ihnen jemand folgt. Alle zwei Stunden beobachtet er von ihren das Restaurant und begibt sich anschließend zurück zum Lagerhaus. Die Runner können ihn beschatten und bis zu Meinke verfolgen. Soll diese Möglichkeit etwas schwieriger gestaltet werden, schickt Meinke statt der Gangers eine Drohne dort vorbei, denen zu folgen deutlich schwieriger sein sollte. In den staubigen Räumen des Restaurants lassen sich, auch ohne jemandem folgen zu müssen, Hinweise finden. Beginnen die Runner, sich durch den Dreck zu wühlen, lassen sie



sie mittels einer Ausgedehnten Probe auf Wahrnehmung + Imuition (12, 30 Minuten) so lange suchen, bis sie einen Verweis auf das zwei Straßen weiter gelegene Lagerhaus finden. Auf einigen rissigen, aber noch funktionierenden Datenchips finden sie zum Beispiel Lieferscheine an das Speckgürtel mit einer anderen Adresse als dem Restaurant (eben die Lagerhalle). Dabei können die Charaktere von den Gängern bemerkt werden und müssen diese womöglich schnell und leise ausschalten, wenn sie den Überraschungsvorteil nicht verlieren wollen

Das Lagerhaus

Hier wird Plenk von Meinke übel zugerichtet, während die Creatures Wache halten. Die Runner müssen sich einen Weg suchen, auf dem sie unbemerkt hineingelangen und Plenk befreien können. Die Wut des Technikers ist ein unberechenbares Element, das die Runner vorsichtig vorgehen lassen sollte. Um die Geschehnisse nachvollziehen zu können, die Meinke antreiben, erleben sie, wie er bereits mit Maulwurf telefoniert und ihm sein Angebot unterbreitet. Sobald sie Plenk einmal in ihrer Gewalt haben, müssen es die Runner schaffen, schnell zu entkommen und ihrem Paket die notwendige medizinische Versorgung zukommen lassen.

In den umliegenden Gassen oder auch auf dem einen oder anderen Häuserdach warten weitere Ganger um im Notfall als Rückendeckung dienen zu können. Insgesamt sind es jedoch nicht mehr als maximal sechs. Wenn sich die Runner dem Gebäude unbemerkt nähern wollen, sind Vergleichende Proben auf Infiltration + Geschicklichkeit gegen Wahrnehmung + Intuition der Schläger und gegebenenfalls gegen die Sensoren der Drohnen notwendig. Meinke hat sich zwar in die oberen Etagen zurückgezogen, einige seiner technischen Helfersoldaten jedoch in unregelmäßigen Abständen die Umgebung.

Von der Grubersstraße aus gelangen die Runner zu den drei Hauptlagern. Richtung Norden liegt an der Wendlandstraße der Nebeneingang. Die alten Doppeltüren hängen nur noch in den Angeln und müssen geräuschvoll zur Seite bewegt werden. Der Seiteneingang ist unbewacht, die massive Metalltür ist mit einer Kette mehrmals gesichert. Für Einbruchversuche hat die Tür ein Zylinderschloss (Stufe 3), die Kette benötigt mit einem Bolzenschneider eine erfolgreiche Stärke + Stärke(4)-Probe, um geknackt zu werden. Wenn die Runner Sprengstoff einsetzen wollen, haben die Wände eine Panzerungsstufe von 8 und eine Strukturstufe von 6. Bei Explosionen wird eine deutlich schnellere Reaktion seitens der HanSec erfolgen als bei einem Schusswechsel. Ein stilleres Vorgehen entgeht der Feuerleiter auf der Rückseite des Gebäudes. Da sie jedoch beschädigt und verrostet ist, können nur Charaktere, die besonders leicht sind, diese Möglichkeit nutzen. Zudem reduziert das Schrammen der metallenen Teile den Würfelpool der Infiltrationsprobe. Die Fenster bestehen aus Scherben, ein Einstieg in das Gebäude auf diesem Weg macht außer bei extremen Vorsichtsmaßnahmen eine Menge Lärm, der die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich ziehen kann. Bei einem Patzer oder ungünstigen Sturz kann ein Runner bis zu 4K Schaden erleiden. Ab dem zweiten Stock sind die Fenster größtenteils noch intakt und können mit einer erfolgreichen Ausgedehnten Probe auf Schlosser + Geschicklichkeit (2, 1 Kampfunde) geknackt werden. Die Fenster zur Feuerleiter sind starker gesichert (Mindestwurf -1), es sind zudem Bewegungsmelder installiert. Auf der Nordseite des Gebäudes ist eine Rutsche für Bauschutt aufgehängt, die sehr brüchig aussieht und scheinbar in eine Mulde mit Abfällen führt. In Wirklichkeit ist dies allerdings Meinkes Fluchtweg für den größten Notfall. Ein etwas vertrauenerweckenderes Gerüst ist drumherum auf-

gebaut, das die Rutsche gerade so zu halten scheint, die Rutsche selbst geht bis zum vierten Stock. Auf dem Dach befindet sich eine Wache, die sowohl die Feuerleiter als auch das Gerüst im Auge behält.

Im Gebäude sind neben weiteren Bewegungsmeldern von Memke verteilt Kameras positioniert worden, deren Bilder er sich in der AR anzeigen lässt. Schlüsselpositionen wie zum Beispiel an der Feuerleiter, dem Seiteneingang und der Bauschuttrutsche sind besonders gut gesichert. Den Status dieser Geräte überprüft Meinke ebenso regelmäßig, um stets deren einwandfreie Funktion gewährleisten zu können. Weitere Einzelheiten seines Systems – wie Status der Schlösser oder die Bilder von optischen Sensoren der Ganger – werden in das Netzwerk integriert. Das PAN ist so gestaltet, dass Meinke einen Überblick über alle technischen Sicherheitsmaßnahmen behält, wenn er in der physischen Welt agieren muss.

Im großen Lager im Erdgeschoss halten sich die Schläger und der anwesende Magier auf, bereit, auf Anweisung zu reagieren. Sie haben einen der besser erhaltenen Tische aufgestellt und behalten den Eingang und die Fenster im Blick. Sie bekommen von Meinke die Bilder der wichtigsten Kameras zugespielt, sodass sie auf sich nähernde Personen frühzeitig reagieren können. Überall liegen Bierdosen, Essen, Waffen und Munition sowie einige der Straßendrogen herum, die die Schläger nutzen, um sich im Notfall aufzupeppen. Der Rest des Gebäudes ist von Schutt und Müll übersät. Hier befinden sich nur noch verrottende Regale und ein paar Klappstühle. Die Treppe wird von einem weiteren Posten im Auge behalten, der Lastenaufzug funktioniert schon seit Jahren nicht mehr und hängt auf halber Höhe in den ersten Stock. Da Männer tauschen die Positionen alle drei bis vier Stunden, und gelegentlich geht eine der acht Wachen im Gebäude in den hinteren Räumen unter.

Im zweiten Stock befinden sich zwei Ganger in den großen Lagern und beobachten von oben die Straßen um das Gebäude.

Im dritten Stock ist Meinke mit seinem alten Boss alleine. Er hat in dem kleineren der beiden Lager um Plenk herum seine Gerätschaften positioniert und führt das Verhör durch. Die reichhaltigen Sicherheitsmaßnahmen und technischen Bastereien haben zu einem wirren Chaos aus Ersatzteilen, Werkzeug und Schrott zwischen all dem Staub und Dreck geführt. Memke hat Plenks Datenbuchse an ein Expertensystem angeschlossen, das dessen Headwarememory systematisch durchsucht und auf sein PAN überspielt. Das Programm braucht seine Zeit und wird unbestimmt weit fortgeschritten sein, sobald die Runner Plenk befreien – Plenk hat in seinem Headwarememory die wichtigen Daten gut versteckt und nicht nur in sich, sondern auch gegen Herunterladen verschlüsselt bzw. getarnt. Die Analyse des Ergebnisses wird jedoch schlussendlich den Gasperis ermöglichen, am Bahnhof aufzutauchen.

Um das Haus herum patrouillieren zudem zwei Wächter und zwei gehobene Luftgeister (Kraft 4) des anwesenden Magiers.

Hinein

Beobachten die Runner das Gebäude länger, können sie die Wachposten in der Umgebung bemerken, wenn die Positionen getauscht werden oder einer aus dem Grüppchen losgeht, um was zu essen und Bier zu holen. Die Ganger wechseln die Positionen außerhalb des Gebäudes nach sechs bis acht Stunden. Meinke hat sich abgesichert und lässt seine Agenten selbstständig die Sicherheit überwachen. Er versetzt Plenk vorerst einige üble Hiebe, um seinen Frust abzubauen, und steigert sich dabei in die Situation hinein.

Teilweise erzählt er Plenk, wie er seine Geliebte verloren hat, dann bricht er wieder in wüste Beschimpfungen aus. Kurz darauf schweigt er sich wieder aus und zerkrümelt Plenk abrupt ohne Vorwarnung die Knie Scheibe. Sobald Meinke sich vorerst ausgetobt hat und erkennt, dass Plenk ohnmächtig geworden ist, wendet er sich von ihm ab. Um die Zeitverhältnisse steuern zu können, gestalten Sie die Wut und den Wahnsinn Meinkes so dramatisch aus, wie Sie wünschen – und wie es die Runner überhaupt mitbekommen. Wie stark die Verletzungen Plenks sind, bestimmt auch die Schwierigkeit, ihn später transportieren zu können. Ab einem von Ihnen gewünschten Zeitpunkt setzen sich Meinke mit Mattaluci in Verbindung, die Runner können eingreifen oder abwarten und mehr von der Geschichte erfahren. Das Ausmaß der erhaltenen Informationen für die Gasperis liegt ebenfalls in Ihrer Hand und kann von ahnungslos bis zu einem Vorsprung gegenüber den Runnern reichen. Für eine gelungene Szene bemerken die Charaktere während der Verhandlungen, dass sie jetzt schnell eingreifen müssen, und versuchen, lautlos einzudringen, während zugleich das Gespräch stattfindet. Die Runner können dabei eine Reihe von Informationen erfahren. Je erfolgreicher die Überwachung ist, desto mehr können Sie den Spielern offenbaren. Legen Sie regelmäßig Sensor- oder Wahrnehmungssproben ab und beschreiben Sie den Spielern die Eindrücke, die Ihre Charaktere erhalten, der Reihe nach, bis oder während diese zugreifen. Eine weitere Möglichkeit ist, dass der Hacker das Gespräch aus der Perspektive Mattalucis in der Matrix mitschneiden kann.

- Gelegentlich ist Meinke zu hören. Die von ihm vernehmbaren Wortfetzen handeln von der Vergangenheit und dem miesen Verfall seines Bosses. Der Techniker scheint Plenk zu schlagen und bricht dabei in wütendes Geschrei aus, das sich zu einem verkrampten Heulen steigert. Er ruft immer wieder den Namen Svenja – was den Runnern einen Hinweis auf die Identität des Entführers geben sollte.
- Es wird etwas ruhiger, und man kann Wortfetzen vernehmen, wie Meinke mit ruhigem Ton von den Jahren seiner Flucht berichtet. Seine Stimme hört sich belegt an und nach den Gesprächspausen herrscht Stille, bis Plenk plötzlich schmerz erfüllt aufschreit.
- Wütend versucht Meinke plötzlich hektisch, weiter hin herauszubekommen, wo die Credits versteckt sind. Dabei verfällt er allerdings in eine Litanei über die schmutzigen Geschäfte der Gasperis. Seine Recherche während der Flucht hat ihm die Augen geöffnet, woran er beteiligt war, und seinen Hass auf Plenk geschürt.
- Schlussendlich wendet Meinke sich ab und aktiviert einen Videostream von dem übel zugenackten Plenk. Nach einer kurzen Wartezeit springt eine zweite Kamera an, und Stefano Mattaluci ist zu sehen. Sein Gesichtsausdruck verrät eine Mischung aus Ärger und Überraschung. Man kann sehen, dass der Troubleshooter im Laufe des Gesprächs interessiert wird, als Meinke versucht, ihn von seiner Unschuld zu überzeugen und Plenk samt Inhalt der Headware im Austausch gegen seine Freiheit anbietet.



Meinke berichtet Mattaluci von den Vorgängen des Jahres 2064, die Runner können bei einem erfolgreichen Mitschnitt das Gespräch verfolgen.

„Signore Mattaluci? Sie sehen, warum es geht. Nachdem ich nun jahrelang in Angst gelebt habe, möchte ich mich Ihnen stellen. Bitte nehmen Sie zur Kenntnis, dass ich von Werner ebenso betrogen wurde wie Sie. Ich habe nie irgendwelches Geld gestohlen oder wollte der Familie schaden. Daniels besaß ich nicht den Mut, doch ich möchte heute um Vergebung bitten. Ich übergebe Ihnen den wahren Übeltäter und den Inhalt seines Headwarememorys, sobald ich ihn analysieren konnte. Wenn es dann ein Ende haben kann, wünsche ich mir dafür nichts mehr als meinen Frieden.“

Wie Sie den Aufzeichnungen des Speichers entnehmen werden, hat er sie bestohlen und uns damals als Stündenböcke missbraucht. Ich bitte Sie inständig, die Daten, die ich Ihnen nun zukommen lasse, gernehestens zu untersuchen. Die von mir gesammelten Daten über seine Aktivitäten werden von den Aufzeichnungen seines Speichers bestätigt, so hoffe ich. Es wird sich herausstellen, dass Werner bereits jahrelang daran gearbeitet hat, uns alle zu tauschen.“

Meinkes Schutzwall

Mit seinen technischen Fähigkeiten konnte Meinke sich ein mehr als anständiges PAN einrichten, um seine Drohnen und Sicherheitsmaßnahmen untereinander zu vernetzen. Dabei hat er darauf geachtet, seine Technik auch autark agieren zu lassen. Wenn er auf der Flucht war, musste er sich auf sein System verlassen können. Sein PAN erscheint visuell als Knoten in Form eines Kristalls mit Silizium-Adern darauf. Es hat aktuell eine gedrosselte Signalstufe von 2, da er nur in seinem unmittelbaren Umfeld operiert. Das bedeutet, um den Knoten zu hacken, darf sich der Hacker maximal 100 Meter weit entfernt befinden. Die übrigen Stufen seines Kommlinks sind 5. Zudem hat er eine Auswahl von hochwertigen Programmen, mit denen sein Agent arbeiten kann. Dieser hat eine Pilotstufe von 4 und patrouilliert im System; seine Erscheinung ist die eines Golems aus Kristall. Die Werte von Meinke selbst finden Sie im Kapitel **Wichtige Personen** auf Seite 142.

Zudem lässt Meinke Plenks Speicherinhalt herumtadeln, wofür er Technik aus den Zeiten vor dem Crash nutzt. Durch seinen Werdegang hat der ehemalige Detker sowohl im neuen Wi-Fi-Netz als auch in der alten verkabelten Matrix sehr gute Fähigkeiten entwickelt und kann mittels seines Cyberdecks auf Plenks altertümliche Datenbuchse zugreifen. Mit einer erfolgreichen Computer + Analyse(5)-Probe kann der Hacker der Runner diesen Vorgang finden, der zu dem modernen PAN verlinkt ist. Ohne entsprechende Hardware kann der Vorgang jedoch nicht beeinflusst werden.

Meinkes Drohnen

Die technischen Gehilfen des Deckers können die Creatures unterstützen, sie sind allesamt mit dem Sicherheitssystem von Meinke verlinkt und ergänzen dieses.

Sikorsky-Bell Microskimmer (Mikrodrohne):

Handling	Beschl.	Geschw.	Pilot	Rumpf	Panz.	Sensor
+1	2/10	10	3	0	0	1

Autosofts: Clearsight 3, Steuerung 3

MCT Fly-Spy (Minidrohne):

Handling	Beschl.	Geschw.	Pilot	Rumpf	Panz.	Sensor
+1	3/15	15	3	1	0	3

Autosofts: Clearsight 3, Steuerung 3

Modifikationen: Verbesserte Sensorphalanx

MCT Fly-Spy (Minidrohne):

Handling	Beschl.	Geschw.	Pilot	Rumpf	Panz.	Sensor
+1	3/15	15	3	1	0	2

Autosofts: Clearsight 3, Steuerung 2

Modifikationen: Rauchgenerator

MCT Shinobi (Klein):

Handling	Beschl.	Geschw.	Pilot	Rumpf	Panz.	Sensor
0	5/15	20	3	2	6	4

Autosofts: Clearsight 3, Steuerung 2

Modifikationen: ECM 3, Signalmaskierung 2, Spezielles Gerät (Bereichsströsender 4), Verbesserte Sensorphalanx

MCT-Nissan Roto-Drohne (Mittel):

Handling	Beschl.	Geschw.	Pilot	Rumpf	Panz.	Sensor
0	10/25	100	3	3	2	3

Autosofts: Clearsight 3, Steuerung 3

Modifikationen: Waffenhalterung (extern, fest montiert), AK97 Karabiner [Maschinenpistole, 4K, PB-, HM SM AM, RK - 250(gurt)]

Die Opposition durch die Creatures

Benutzen Sie für die Wachen die angegebenen Werte auf Seite 123. Gönnen Sie einem oder zwei der Ganger ruhig einen Reflexbooster (REA +1, ID +1), eine Dosis der Straßendroge Cram (REA +1, ID +1, SR 4, S. 300) oder ein Magazin Explosivmunition (Schaden +1).

Bei der Gruppe befindet sich außerdem ein Straßenhermetiker, der für Meinke die magische Sicherheit in die Hand genommen hat. Er ist ein bezahlter Straßenzauberer, der es sich gut bezahlen lässt, seine magischen Ressourcen zur Verfügung zu stellen.

Aussehen: Der Magerist die einzige Person ohne Gangabzeichen im Gebäude – ein stämmiger Mann in den besten Jahren, dem es ein klein wenig an Körperhygiene mangelt.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INT	ID	ZM
4	4	2	3	4	4	5	5	4	6	5	6	1	11

Astrale Initiative/ANI-Durchgänge: 8/3

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 6/4

Fertigkeiten: Antimagie 4, Askennen 5, Astralkampf 4, Ausweichen 4, Binden 2, Herbeirufen 5, Pistolen 3, Ritualzauber 2, Spruchzauber 4, Wahrnehmung 3

Zauber: Bewährungsblitz, Eisdecke, Giftwelle, Physische Barriere, Reflexe steigern, Verbesserte Unsichtbarkeit
Ausrüstung: Gefütterter Mantel [BSG4], Kommlink 5, Brille (mit Infrarot, Smartlink), 3 gebundene Geister (Erdgeist 5, zwei Luftgeister 4 (auf Patrouille ums Haus))

Waffen:

Yamaha Pulsar (Taser, GG(e), PB – Hälfte, HM, RK –, 1(m), Smartlink)

Die Befreiung

Die Charaktere können das Gebäude stürmen und versuchen, ihre Zielperson in einem wilden Schusswechsel zu betreuen, oder sich eine etwas eleganter Vorgehensweise überlegen und versuchen, heimlich einzudringen. Sobald Plenk von der Technik getrennt wird, schlägt das System Alanu. Um Plenks archaische Cyberware zu überlisten, ist es notwendig, ein altes Cybertack zwischenzuschalten und sich damit auszukennen, wie Meinke es getan hat. Sobald die Ganger die Eindringlinge bemerken, sorgen sie mit so viel Waffengewalt wie möglich dafür, dass ihr Arbeitgeber nicht bedroht wird. Meinke wird von ihnen verlangen, dafür zu sorgen, dass die Runner nicht in den dritten Stock vordringen. Und bei Mattaluci um Hilfe bitten. Solange die Ganger die Oberhand behalten, erfüllen sie ihre Aufgabe so gewissenhaft wie möglich. Werden die Creatures jedoch überwältigt, werden sie für Meinke nicht ihr Leben auf Spiel setzen. Im Zweifelsfall wird diesem ebenfalls sein Leben wichtiger sein, als Plenk weiter in seiner Gewalt zu behalten. Sie können kontrollieren, wie weit die Verhandlungen mit Mattalucifortgeschritten sind, und wenn Meinke ihm direkt den Inhalt des Headwarememorys durch die Matrix geschickt hat, kann dieser auf den alten Mann verzichten. Der Inhalt der Headware reicht aus, um damit den Standort der Credits zu ermitteln. Solange sich Mattaluci darüber nicht sicher sein kann, wird er trotzdem seine Männer losschicken, um Meinke und wenn möglich Plenk in seine Gewalt zu bekommen. Überraschen die Runner Meinke, wird dieser versuchen, mit dem physischen Speicher durch die Bauschutzscheide zu fliehen. Diese führt in Wirklichkeit nicht bis zur Abfallmulde, sondern durch ein Loch im Boden der Mulde in die Kinnalstation. Dort empfängt Meinke ein Luftkissen, das seinen Sturz bremst und dessen Luft er eine Portion Neuro-Stun zugesetzt hat. Sekunden nach seinem Aufprall wird die Luft aus dem Kissen entlassen – wenn Meinke in das Kinnalstationsnetz flieht. Ein Verfolger landet so nicht nur härter, son-

dern auch mit seinem Aufprall auf das offene Kissen in einer Wolke Geistigen Schadens (s. SR 4, S. 298). Der Flüchtende wird ein paar hundert Meter durch die Tunnel rennen und dann an dem abgestellten und immer noch mit einem Hüter versehenen Lieferwagen, mit dem er auch Plenk ins Versteck gebracht hat, wieder an die Oberfläche kommen.

Mit dem Speichereintrag kann er von den Hiltmen eingesammelt werden und zu Mattaluci gebracht werden. Relevant, um die Gaspreis nicht aus dem Abenteuer zu verlieren, ist nur, dass diese irgendwie an den Inhalt von Plenks Head

KEINE PANIK

Sind die Runner nicht genügend gerüstet, bevor es zu den härteren Kämpfen kommt, können einige leichte Modifikationen der Szene den Schwierigkeitsgrad erheblich senken. Die Ausrüstung der Schläger kann weiter reduziert werden oder Meinke hat sich nur einige Mitglieder der Gang als Unterstützung anheuern können, die deutlich weniger Kampferfahrungen sind. Weitere Erleichterungen auch gegenüber den technischen Sensoren können günstige Sichtverhältnisse wie Nebel oder rauchende Gullideckel sein. Der dreckige, ölige Regen Hamburgs erleichtert eine Infiltration ebenfalls.

Für Freunde des direkten Weges

Angeblieh soll es da draußen in den Schatten Gruppen von Runnern geben, die Subtilität für einen Inselstaat in der Karibik halten und nicht erst die Lage checken. Losstürmende oder geräuschvolle Charaktere werden direkt in Feuergefechte verwickelt und dürfen gerne unmittelbar mit der Hauserstürmung beginnen. In diesem Fall wird Meinke im oberen Stock sofort seine Zelte abbrechen und sich in Sicherheit bringen. Die Runner werden von dem Gespräch mit den Italienern nichts mitbekommen, können aber die Datenübertragung von Plenks Headwaredaten durch die von Meinke zurückgelassene Hardware durchaus rekonstruieren – ein einfaches Abrufen von Übertragungsprotokollen zeigt eine größere Datei, die nach einem Telefonat übermittelt wurde. Auch die Telefonnummer, die angerufen wurde, kann so sichergestellt werden (sie ist allerdings nicht zurückverfolgbar). In diesem Fall kann Plenk sich noch lückenhaft an den Inhalt des Gesprächs mit Mattaluci erinnern.

Die Flucht

Meinkes Flucht ist diesmal improvisiert und daher nicht so sicher wie bei den Garagen. Zwar wird er beim ersten Anzeichen von bewaffneten Eindringlingen seine Notrutsche benutzen – allerdings bleibt ein guter Teil seiner Ausrüstung vor Ort. Findige Runner könnten ihn diesmal sogar stellen, wenn sie sich gut vorbereiten und nicht direkt drauflosstürmen – was sie wiederum in den Genuss des Kommlinkgesprächs mit den Italienern bringen könnte.

Sollte Meinkes Flucht diesmal partout nicht gelingen, dann wird er eben geschnappt – lebend, vielleicht sogar tot. Falls er überleben sollte: Viel mehr, als die Runner vermutlich auch schon wissen oder Plenk erfahren können, weiß er eh nicht. Die Datei aus dem Headwarememory war auf seinem Kommlink, das er entweder vor seiner Ergreifung noch per Befehl gelöscht hat oder das bei seiner gewaltsamen Ergreifung schlicht und einfach kaputt gegangen ist (die wenigsten Kommlinks sind kugelsicher). So oder so werden die Runner den Entschlüsselungscode des Headware-speichers weder auf Plenks Headware (siehe *Einen Vorteil bekommen*) noch auf Meinkes Kommlink finden. Ganz im Gegenteil zu den Italienern, die ihn dank der Datenübertragung von Meinke in den Händen halten sollten.



ware gelangen. Eine Sendung über die Matrix, die bereits zu einem Großteil fortgeschritten ist, als die Runner auftauchen, ist die einfachste Möglichkeit, dies zu bewerkstelligen.

Je nachdem, wie schnell die Runner zuschlagen und Plenk zu befreien versuchen, ist sein Gesundheitszustand unterschiedlich kritisch. Er hat eine Reihe Wunden, die dringend versorgt werden müssen, und ist zudem ohnmächtig. Eine erfolgreiche Probe kann Plenk wahlweise stabilisieren (SR3, S. 296), wieder zu Bewusstsein bringen oder auch einige der schlimmeren Wunden versorgen. Sie ersetzt aber keine medizinische Behandlung, die weiterhin notwendig bleibt.

EINEN VORTEIL BEKOMMEN

Plenk wird mit den Runnern zusammenarbeiten, da er darin die letzte Chance auf seine Beute wittert. Sein angeschlagener Gesundheitszustand macht es ihm unmöglich, weiter am Geschehen teilzunehmen. In seinen letzten wachen Momenten, bevor er versorgt wird, verrät Plenk, dass Meinke ihm den Entschlüsselungscode für seine Beute aus dem Speicher gerissen hat. Bevor der Mafioso behandelt wird und unter den Schmerzmitteln einschläft, sieht man ihm an, wie heikel der Inhalt seines Headwarememories sein muss. Schmidt braucht keine lange Bedenkzeit, um die Runner aufzufordern, den Entschlüsselungscode wiederzubeschaffen. Er verspricht dafür, bei Plenk zu bleiben und ihm vorzuschlagen, sie an der Beute zu beteiligen. Stefano Mattalucci ist unterdessen bereits dabei, die von Meinke erhaltenen Daten analysieren zu lassen. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis er den Entschlüsselungscode und die Position der Credsticks kennt.

Sollten die Runner Bedenken äußern, sich mit den Gasperis und ihren Hitmen anzulegen, steht es ihnen frei, den Einbruch in die Villa nicht anzunehmen. Wenn sie den Entschlüsselungscode nicht erbeuten, werden sie sich mit dem Honorar von Schmidt zufriedengeben müssen und erhalten keinen Anteil von den versteckten Credsticks. Emscheiden sie sich, die Sache durchzuziehen, haben sie Anspruch auf einen Teil der millionenschweren Beute. Trotzdem ist es keine leichte Entscheidung, ob die Runner wirklich in eine gesicherte Mafia-Villa in einem der vornehmeren Viertel Hamburgs einbrechen wollen.

DAUMENSCHRAUBEN

Kommen die Runner zu leicht an Meinke heran und sind die Wachen ein Witz für ihre Fähigkeiten, wird eine Erhöhung der Werte und des Reaktionsvermögens von Meinkes Netzwerk helfen. Die Wachen haben in diesem Fall Zugriff auf die Sensoren der Drohnen und können bei ungewöhnlichen Ereignissen eigenständig reagieren. Verleihen Sie den Schlägern etwas bessere Panzerung und Waffen, einige können Sichverbesserungen oder ein Smartlink in ihre Sonnenbrillen eingebaut haben. Ein etwas besserer Anführer kann die Schlagkraft der Truppen ebenfalls bedeutend erhöhen. Es wird auch empfohlen, den Creatures dann mehr als einen Straßenzauberer zur Seite zu stellen.

Falls die Runner den Anruf an die Italiener mitbekommen und danach noch viel Planungszeit verstreichen lassen, könnten auch ein paar Hitmen auftauchen und die Lage für die Charaktere verschlechtern.

ABLAUF

Bevor die Runner ihr weiteres Vorgehen in Angriff nehmen können, müssen sie dafür sorgen, dass Plenk versorgt wird. Den Job können sie selbst in einem Unterschlupf erledigen oder professionelle Hilfe in Anspruch nehmen. Sobald Plenk wieder zu sich kommt, wird Schmidt ihm ein paar Worte entlocken. Anschließend bringt er die Charaktere auf den neuesten Stand der Dinge.

Die Hitmen ihrerseits haben sich in ihrer Villa verschanzt und arbeiten daran, herauszufinden, ob Meinke ihnen die Wahrheit erzählt hat. Die Runner können sich darum kümmern, den Schlupfwinkel zu finden und Informationen über ihr Ziel einholen. Sobald die Zeit reif ist, müssen sie in die Villa einsteigen und den altertümlichen Entschlüsselungscode aufreiben. Die Villa stellt sie dabei vor vielfältige Herausforderungen, und nicht zuletzt ist die Gegend in Starmann Wohnort vieler wohlhabender Persönlichkeiten, was für eine schnelle Reaktion der HanSec sorgt.

Julius Kremfeld – „Flicker“

Herr Kremfeld ist eigentlich ein ausgebildeter Veterinär, dessen schwache Arbeitslage ihn nach neuen Tätigkeiten in der Stadt suchen ließ. Im Grunde genommen sind die organischen Gegebenheiten aller Säugetiere gleich, und um die schwindende Kundschaft auszugleichen, hat sich der Flicker den Schatten zugewandt. Er ist neben seinen Fähigkeiten als Arzt auch ein guter Fahrer und mit seinem alten GMC Bulldog meist unterwegs, um irgendwo irgendwen wieder zusammenzuckeln. Da seine Karre ursprünglich für Besuche in ländlichen Arealen ausgelegt war, hat sie keine Schwierigkeiten mit den Straßenverhältnissen in den üblen Gegenden. Im Heck ist alles an notwendiger medizinischer Ausrüstung, um jemanden langfristig zu stabilisieren und die meisten Gebrechen zu behandeln.

ZEITABLAUF

Samstag

Ab 15 Uhr

- Frische Söldner der Gasperis treffen in Hamburg ein und fahren zur Villa.
- Stefano Mattaluci sichtet die ersten Ergebnisse der Analyse. Den Entschlüsselungscode hat er als physischen Chip in seinem Büro liegen.
- Die Runner müssen Plenk versorgen und seinen Zustand stabilisieren.

Ab 18 Uhr

- Der Einbruch in der Villa kann stattfinden.

Runner: darum kümmern, dass sie in den Besitz des Entschlüsselungscode kommen und die Gasperis möglichst zurückwerfen. Schmidt verspricht seinem Team dafür, Plenk bei seinem nächsten wachen Moment zu überzeugen, mit ihnen zusammenzuarbeiten. Schnudt ist zuversichtlich, dass dieser auf seinen alten Anwalt hören wird. Für das erhöhte Risiko und die persönliche Beteiligung der Runner an dessen Schicksal verspricht er, mit ihm darüber zu verhandeln, sie an der Beute zu beteiligen.

NO RISK. NO FUN

Um Lethauers gewagten Plan umzusetzen, ist zügiges Vorgehen erforderlich. Für ein schnelles und sauberes Ende des Runs sollen die Charaktere den Entschlüsselungscode stehlen und den Hitmen ein Schnippchen schlagen. Der Einbruch in die Villa stellt das Team vor eine Herausforderung. Wenn die Runner einen detart riskanten Job partout ablehnen oder sich nicht mit der Mafia anlegen wollen, wird Schmidt das akzeptieren und sich erst im Nachhinein um die Entschlüsselung kümmern. Die Runner werden von ihm dann darüber in Kenntnis gesetzt, dass sie keinerlei weiteren Anspruch auf die Beute haben, sobald die Credsticks an ihn übergeben wurden.

PLENK ÜBER DIE RUNDEN BRINGEN

Um das Vertrauen und die Mitarbeit von Plenk für sich zu gewinnen, müssen die Runner einen Straßendoc oder Heiler aufsuchen. Plenk ist stark angeschlagen und konnte von den Runnern vermutlich erst mal nur stabilisiert werden.

Wenn die Suche danach nicht weiter ausgespielt werden soll, kann eine Connection der Runner eine Probe auf Gebräuche + Chawisma + Connectionstufe ablegen, um jemanden zu vermitteln. Ein Erfolg reicht dafür bereits aus, und die Runner erhalten die Nummer des Flickers. Die Kosten übernimmt Herr Schmidt, sofern er direkt benachrichtigt wird. Dieser drängt dann auch auf ein Treffen. Sobald er ankommt, wird er mit Plenk sprechen und aus ihm die Informationen über den Entschlüsselungscode herausbekommen. Schmidt hat entsprechend viele beglaubigte Credsticks mitgebracht und pro Person zusätzlich 5000 Euro Vorschuss für die weitere Beteiligung der Runner aufgeschlagen. Die Charaktere können sich damit auseinandersetzen, während Lethauer sich darum kümmert, dass Plenk langfristig versorgt wird.

Schmidt wird mit den Runnern über eine Fortsetzung des gemeinsamen Arbeitsverhältnisses sprechen. Der angeschlagene Plenk wird noch eine Weile brauchen, um wieder vollständig zu genesen – selbst wenn die Runner ihn mit magischer Unterstützung körperlich fast wiederherstellen, befindet er sich durch Meinke's Folter derzeit in einem traumatischen Schockzustand. Bis dahin müssen sich die

Die Ruhe vor dem Sturm

Um sich auf den Einbruch vorzubereiten, werden schlaue Runner ein Mindestmaß an Informationen erholen wollen. Wie bisher kann dazu auf Connections zurückgegriffen werden. Da die Anwesenheit der Mafia in Hamburg als kritisch betrachtet wird, ist dies ungleich schwerer und braucht länger, um verwertbare Information zu liefern.

Für eine eigenständige Ermittlung über den Aufenthaltsort der Hitmen können die Charaktere sich mit einer erfolgreichen Logik + Intuition(2)-Probe an die Vory aus dem Dollhouse erinnern. Diese haben ihre Abneigung der Mafia gegenüber bereits demonstriert. Verdeutlichen die Runner, gegen die Italiener vorgehen zu wollen, gewinnen sie die Gesprächsbereitschaft der Russen. Eine weitere Möglichkeit hat die Gruppe, wenn sie in der zurückgelassenen Hardware von Meinke die Nummer von Mattaluci findet. Das Komlink kann durchaus lokalisiert werden, allerdings können Sie selbst steuern, wann: Der Mafioso hat es nach dem Gespräch mit Meinke erst mal ausgestellt, weil ihm die Sache nicht geheuer war. Irgendwann wird er es aber wieder anmachen – und dann könnten die Runner oder ein enga-

gieriger Hacker, der die Nummer mit Suchroutinen die ganze Zeit überwacht, den Standort der Mafia herausbekommen.

Ebenfalls zum Erfolg führt Fleißarbeit: Im Kapitel *Den Kontrakt vertiefen* (Seite 124) haben die Runner unter Umständen schon herausbekommen, dass die Mafia sich in Hamburg eine Villa gemietet hat. So viele kurzfristig vermietete Villen dürfte es nicht geben: Der Name Maulucci lässt sich zudem über eine Datensuche bei einem Makler finden, dessen Angebote dann nur noch ausgespäht werden müssen. Die Gasperis haben weder die Zeit noch sehen sie die Notwendigkeit, ihre Spuren so intensiv zu verwischen, dass man sie nicht durch etwas Recherche auffinden könnte.

BEINARBEIT

Informationen über die Aktivitäten der Mafia in Hamburg

Connection Ergebnisse

- | | |
|---|---|
| 2 | Eine Reihe von Hitmen wurde vor wenigen Tagen in der Stadt von einem unbekannten Troubleshooter der Gasperis untergebracht. Sie wirken professionell und mischen sich nicht in die Angelegenheiten der anderen Syndikate in der Stadt ein. Ihre Unterkunft scheint sich in Stornarn zu befinden, dabei halten sie sich sehr bedeckt und sind unauffällig. |
| 3 | Der Troubleshooter ist Stefano Mattaluci, ein eingesessener Mafioso der alten Schule. Er ist ein hervorragender Organisator und kann innerhalb von wenigen Stunden eine Menge Dreck beseitigen. Seine ausgewählten Talente sind alles gut trainierte Söldner. |
| 5 | Der Villa steht am Brestweg, ist gut gesichert und schwer bewacht. In der Gegend sind überwiegend private Sicherheitsdienste aktiv, sodass die HanSec dort verhältnismäßig wenig Streife fährt. Für einen Einbruch eignet sich der Zugang über die Nordseite, dort sind hohe Bäume, die häufig die Sensoren stören. |

Einsteigen

Schmidt bittet seine Runner, keine Zeit zu verlieren und den Einbruch so schnell wie möglich zu wagen. Sollten die Charaktere die genaue Adresse noch nicht kennen, müssen sie aufmerksam die Umgebung observieren und darauf hoffen, etwas zu bemerken. Mit einer erfolgreichen Wahrnehmung + Intuition(3)-Probe wird innerhalb einer Stunde einer der Hitmen an der Eingangstür von Nummer 49 gesichtet werden.

Die klassischen Methoden des Einbruchs werden natürlich von einem fähigen Hacker in der Matrix unterstützt und ermöglichen auf vielfältige Weise, auf das Grundstück und in das Gebäude zu kommen. Helmliche Charaktere können nach klassischer Manier auf das Gelände schleichen und sich Stück um Stück ihrem Ziel nähern. Ausgereifte Ideen wie einfallsreiche Verkleidungen, Trojanische Pferde und Ablenkungsmanöver sind ebenfalls möglich, um sich Zutritt zu verschaffen.

Um das Grundstück liegen weitere Villen, die von privaten Sicherheitsdiensten geschützt werden. Unmittelbare

Nachbargrundstücke sind jeweils durch eine Wachmannschaft von 1W6 Personen bewacht, das Grundstück zur Nordseite jedoch nicht. Hier befinden sich vier freilaufende Dobernmänner im Garten.

Dobermann

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
2	3	3	2	3	3	1	3	3	6	6	1	10

Fertigkeiten: Einschüchtern 3, Spurenlesen 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 2

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Natürliche Waffe [Kralen/Biss, 2K, PB-, RW 0]

Der Luftraum ist überwiegend frei und unbeobachtet. Darüber hinaus wird jede Bewegung auf der Straße und den umliegenden Gebäuden stets von einem Netzwerk aus Sensoren erfasst. Zum großen Glück der Runner kümmern sieb die Sicherheitsdienstler nur um Angelegenheiten in ihrem Verantwortungsbereich. Davon abgesehen müssen eine Reihe physischer Hindernisse überwunden werden. Die umliegenden Grundstücke sind mit hohen Mauern und Hecken abgesichert, gespannte Drähte ergänzen die Begrenzungen. In den umliegenden Gärten sind Zierbeete angelegt, und kunstvolle Pflanzenarrangements können ein unbemerktes Vordringen erschweren. In diesem Teil der Stadt sind exotische Pflanzen quasi ein Muss, und die Runner treffen bei ihrem Vordringen auf verwirrende Kunstwerke der Landschaftsgestaltung, die dazu ein passendes Ambiente schaffen. Da die Villa selbst bisher unbewohnt war, finden sich hier keine solcher Exzesse moderner Gärtnerkunst.

In der Matrix bietet das Netzwerk des Hauses die Darstellung eines viktorianischen Altbaus, dessen Ikonographie auf barocke Gestaltung eingestellt wurde. Die einzelnen Dateien erscheinen als Schriftrollen in kunstvollen Lederbehältnissen. Agenten und IC als Rehe und Hirsche. Der weibliche Hacker der Hitmen erscheint als prachtvolle Dame, in ein wallendes Kleid gehüllt. In ihre aufgetürmten Haare sind in kunstvoller Steckarbeit Juwelen eingearbeitet, die blutrot funkeln. Ihr zur Seite stehen zwei ICs mit den Stufen 3 und 4. Die Firewall des Knotens hat eine Stufe von 5, die übrigen Matrixattribute des Knotens haben eine Stufe von 4. Die Hackerin selbst nutzt allerdings ein eigenes Kommlink.

Der Aisraalraum wird vom anwesenden Magier überwacht. Neben zwei Feuergeistern (Kraft 4), die lustlos durch die Blumen- und Teich-Flächen außerhalb des Hauses patrouillieren, sind im Haus noch drei Wächter unterwegs: Einer überwacht Mattaluci, einer den Magier selbst, und ein dritter tützt im Haus herum und ärgert hin und wieder einen der Hitmen. Alle Geister haben den Befehl, den Magier sofort zu benachrichtigen, wenn es um oder im Haus astrale Aktivitäten gibt.

Die Hackerin der Gasperi

Die Hackerin hat ein Fable für den Barock und befindet sich am liebsten in ihrer Welt aus wallenden Kleidern und vornehmer Sprache. Ihr IC ist wie Rotwild mit strahlend weißem Fell gestaltet. Sie benimmt sich in der Matrix wie eine Königin an ihrem Hof. Mit Überheblichkeit und Arroganz arbeitet die Dame in dem System und benutzt zum Maximum die hohen Stufen ihres Kommlinks.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
2	2	3	1	3	4	3	4	4	5	7	1	11

Matrixinitiative 10: 9/3

Fertigkeiten: Matritze 3, Gebrauche (Matrix) 2 (+2), Computer 4 (+2), Datensuche 3 (+2), Elektronische Kriegsführung 3 (+2), HackinR 5 (+2), Matrixkampf 4 (+2), Pistolen 2, Software 4 (+2)

Bodytech: Datenbusche, Entzephalon 1, Kommlink, Sim-Modul (modifiziert für heißes Sim)

Ausrüstung: Kommlink (Firewall 6, Prozessor 5, Signal 3, System 5)

Programme: Analyse 5, Angriff 5, Aufspüren 4, Ausnutzen 3, Befehl 4, Biofeedback-Filter 3, Blackout 3, Editieren 4, Emschärfen 3, Entschlüsselung 4, Panzerung 4, Realitätsfilter 4, Scannen 4, Schleicher 4, Schmöcker 4, Schnülfiler 4, Täuschung 4, Verschlüsselung 4

Der Hacker der Runner kann die Firewall des Knotens erfolgreich umgehen, indem ihm ein Zugang über die Hausanschlüsse gelingt. Wird eine installierte verkabelte Verbindung genutzt, muss ihm nur noch eine erfolgreiche Vergleichende Probe auf Hacking + Täuschung gegen Analyse + Firewall des Knotens gelingen, um ein normales Nutzerkonto vorzutauschen. Die üblichen Methoden zum Hacken können natürlich ebenso genutzt werden, um sich Zugang zu verschaffen. Gestalten Sie die Suche nach dem Entschlüsselungscode in der Matrix so umfangreich, wie Sie möchten. Das System ist weitläufig und für eine Menge haushaltstechnischer Verwaltung ausgelegt. Spuren des Codes führen letztlich zu einem ausgeworfenen physischen Speicher.

Ein weiterer Prozess, der in dem System gefunden werden kann, ist die Analyse von Plunks Headwarememory. Die gewaltige Menge von Daten in diversen Formaten wird sortiert und in aktuelle Formate umgewandelt. Die Mafia-Hackern betreibt den Vorgang und sichtet die gespeicherten Einträge. Sobald irgendetwas im System merkwürdig ist oder außen etwas passiert, löscht sie übrigens die Daten oder verschickt sie per vorbereiteter Datenübertragung an einen Knoten außerhalb des Einflussbereichs der Runner, der sich danach abschaltet. An die Infos im Headwarememory werden die Charaktere also nicht kommen.

In der Sicherheitszentrale des Systems befindet sich das IC der Stufe 4, das im Falle eines Alarms vom Hacker abgelöst wird. Es überwacht die Kameras, Bewegungsmelder und sonstigen Sicherheitsmaßnahmen, die einzelnen Datenströme können aber mit geschicktem Vorgehen unbemerkt manipuliert werden.

Physisches Eindringen

Auf das Grundstück führt nur ein Zugang. Die massive Mauer um das Gelände hat eine Höhe von drei Metern, ist 40 cm dick (Panzerungsstufe 16, Strukturstufe 13) und hat zudem von der Seite der Nachbargrundstücke eine ebenso hohe und dicke Hecke davor. Auf der Mauer sind zwei Stacheldrähte gespannt, die an den Eckpunkten und alle fünf Meter dazwischen mit Haltevorrichtungen gesichert sind. Um sie zu überwinden, ist entweder eine erfolgreiche Akrobatik + Geschicklichkeit(3)Probe oder eine Industriemechanik + Logik(2)Probe (natürlich nur bei passendem Werkzeug) notwendig. Bei einem Fehlschlag kann der Draht bis zu 4K Schaden verursachen, die mechanische Probe erfordert zu dem spezielles Werkzeug. Alle 15 Meter befindet sich ein individuell regulierbarer Scheinwerfer, nachts sind die Strahler auf die Hauswände gerichtet und auf halbe Leuchstärke gedimmt. Bei einem Aulleuchten werden Charaktere ohne Blitzkompensation kurzfristig geblendet. Um die Sicher-

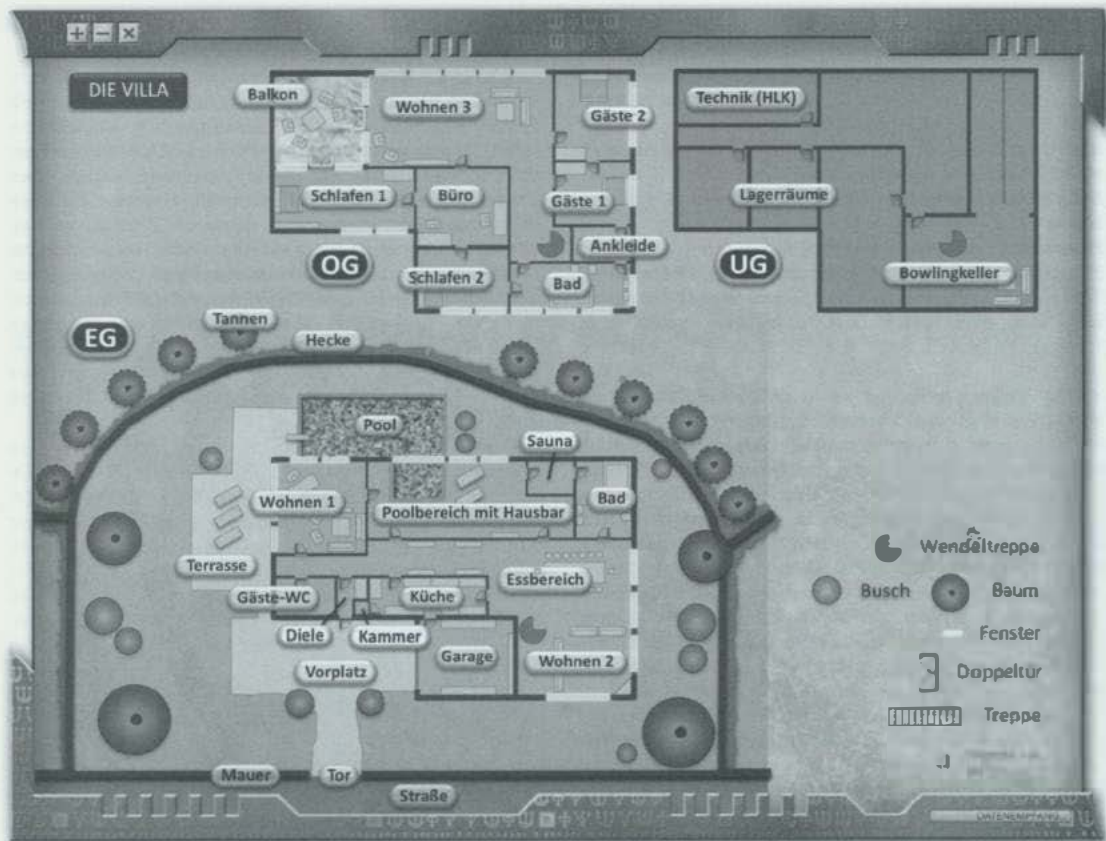
heitskameras auf der Mauer und am Gebäude zu vermeiden, ist eine erfolgreiche Vergleichende Probe auf Infiltration + Geschicklichkeit gegen Pilot + Analyse des IC erforderlich. Die hohen Timmen an der Nordseite des Grundstücks modifizieren diese Probe für die Runner je nach Windstärke vorteilhaft, vorausgesetzt es gelingt ihnen, die Dobermänner auf der anderen Seite gerauscht zu umgehen. Reagiert einer der Sensoren trotzdem, überprüfen die Hltnen diesen Teil des Gartens besonders genau, da sie um die Schwachstelle wissen. Wenn die Spieler sich besonders kreative Ansätze überlegen, wie sie mit Täuschungsmanövern hineingelangen können, werden diese Profis zwar nicht auf vorgetäuschte Pizalieferungen und Paketdienste reagieren, aber etwas gutes Rollenspiel darf einen Charakter auch weiterbringen. Der härteste Knochen unter den Soldat ist Manduci, der über alle Geschehnisse auf dem Gelände gehalten wird und nicht so leicht zu täuschen ist.

Die Zugänge auf das Gelände sind mit hochwertigen Magenschlossern (Stufe 4) gesichert, die zusätzlich ein Anti-Manipulationssystem (Stufe 3) besitzen. Ein besonders schmaler oder mit der Gabe *Gummigelenke* gesegneter Charakter kann versuchen, sich durch die Gitter des Eingangstors zu zwängen. Um die Bewegungsmelder zu überwinden, muss er dabei besonders langsam vorgehen und gerät in Gefahr, von einer Patrouille oder den Kameras gesichtet zu werden. Für weitere Sicherheitsmaßnahmen können Drohnen oder Hunde die Wachen unterstützen.

Im Gebäude müssen die Charaktere sehr behutsam vorgehen, wenn sie keine Aufmerksamkeit erregen wollen. Die Räume sind sehr hochwertig ausgestattet, werden jedoch kaum genutzt. Die Hltnen verteilen sich auf verschiedene Schlafzimmer und die Küche, im großen Salon halten sich zudem stets einige Wachen auf, die im Notfall sofort einsatzbereit sind. Die Wachen lösen sich alle drei Stunden ab und vertreiben sich die Zeit ansonsten mit verschiedenen Beschäftigungen in der Matrix oder der Küche. Sie wandern durch die Räume des Hauses und können die Charaktere in einem ungünstigen Moment überraschen. Keiner von ihnen ist zu irgendeinem Zeitpunkt unbewaffnet. Die Runner dürfen in dieser Szene schnell ins Schwitzen kommen, um nicht bemerkt zu werden. Erkennen die Sicherheitsmaßnahmen des Hauses einen unbefugten Eindringling, kann eine Probe auf Pilot + Analyse des Agenten abgelegt werden, um die Reaktion zu ermitteln. Je höher die Anzahl der Erfolge, desto genauer kann das System den Grad der Bedrohung abschätzen. Wenn Sie ein Protokoll für die Reaktion des Systems notieren wollen, finden Sie Hilfe dazu in *Vernetzt* auf Seite 56. Die Maßnahmen können unterschiedlich ausfallen, zuerst wird jedoch in jedem Fall die Hackerin auf das Problem aufmerksam gemacht.

Ist es notwendig, Türen ohne Hilfe in der Matrix zu öffnen, müssen die Magenschlosser (Stufe 4) mit Daumenabdruckscanner überwunden werden. Dazu kann ein Finger der Hltnen dienen, solange er nicht zu sehr ausgekühlt ist. Die meisten Türen sind außer im Falle eines Alarms nicht verschlossen, bei einer erkannten Gefahr verriegelt das System jedoch die Türen eigenständig, um Einbrecher in bestimmten Teilen des Gebäudes festzuhalten. Der Windfang des Eingangsbereichs sowie weitere Räume im Inneren sind mit Gassystemen versehen – sie nut Neuro-Straun zu fluten benötigt zwei Kampfrunden und geschieht geräusch- und geruchlos. Die hier verwendete Variante wird 10 Kampfrunden nach der Freisetzung wirkungslos [Vektor: Kontakt, Inhalation, Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde; Durchdringung: 0; Kraft: 10].





Der Boss und seine Schergen

Stefano Mattaluci kann in der Szene zur unberechenbaren Gefahr werden. Seine taktischen Fähigkeiten sind nicht zu verachten, und seine Ausstrahlung motiviert die Hitmen. Solange Mattaluci nicht außer Gefecht gesetzt ist, kämpfen die Männer der Gasperi entschlossen und werden nicht aufgeben, bevor sie ohnmächtig werden. Sollte Mattaluci bereits aus dem Verkehr gezogen sein, kämpfen die Hitmen, bis sie 9 Schadenskästchen eingesteckt haben, und ziehen sich dann zurück. Unter der Leitung des Orks arbeiten die Männer deutlich effizienter, indem sie ihre Mittel besser kombinieren und die Runner mit Blend- oder Rauchgranaten einkesseln. Mattaluci ist neben der Hackerin der einzige Administrator des Hausnetzes und kann sich im Falle eines Alarms über die Einschränkungen hinwegsetzen. Die Werte des Maliosos finden Sie am Ende des Abenteuers im Kapitel *Wichtige Personen* auf Seite 143.

Die Verstärkung

Diese Muskeln der Gasperi sind eine Spur leistungsstärker als ihre Vorgänger. Der erste Rückschlag war erniedrigend genug, Mattaluci beordert nun nur noch erstklassige Talente.

Aussehen: Diese Hitmen sind in schwarze Anzüge mit dazugehörigen Sonnenbrillen gekleidet. Sie wirken deutlich klobiger und bewegen sich noch eine Spur schneller. Wenn man sie ohne Sonnenbrille sieht, können einem die Cyberaugen auffallen.

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 7/5

Fertigkeiten: Ausweichen 1, Bescharten 3, Einschütern 3, Gewehre 3, Infiltration 4, Pistolen 4, Schnellfeuerwaffen 5, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 4, Wurfaffen 3
Bodytech: Cyberaugen (2. mit Blitzkompensation, Resicht-verstärkung, Sichtverbesserung 2, Smartlink), Datenbuchse, Dermalpanzerung 2, Kunstmuskeln 2 (Alpha), Reaktionsverbesserung 2, Reflexbooster 1 (Alpha)

Ausrüstung: Gepanzerte Geschäftskleidung [B/S 5/3]

Waffen:

Ares Predator IV [Schwere Pistole, 5K, PB -1, HM, RK -, 15(s), Smartlink]

AK-97 [Sturmgewehr, 6K, PB -1, HM/SM/AM, RK -, 38(s)]

Remington 990 [Schrotflinte, 7K, PB -1, HM, RK (1), 8(m)]

Rauchgranaten [Wurfaffe, Schaden -, Sprengwirkung 10 m Radius]

Blendgranaten [Wurfaffen, Schaden -, Sprengwirkung -1/5 m]

Der Magier

Er ist ein Hennotiker, der früh in seinem Leben die elitären Kreise der Malia für sich entdeckt hat. Im Austausch für seine magischen Fähigkeiten erhält er genügend Geld für einen gehobenen Lebensstil und alle Mittel zur Umsetzung seiner Studien, die er verlangt.

Aussehen: Der Italiener trägt einen schlichten Anzug mit Panzerweste, ergänzt durch Bücher und Amulette, die er in einem Koffer mit sich führt. Er spricht bei der Ausübung seiner Kräfte Latein und benutzt viel christliche (natürlich römisch-katholische) Symbolik.

K G R S C I L W EDG ESS INI ID ZM
5 5(7) 1(7) 1(6) 2 5 4 0 8 9(12) 1(2) 11

K G R S C I L W EDG ESS M INI ID ZM
5 2 3 2 5 4 5 5 3 6 6 1 11

Astrale Initiative/INI-Durchgänge: 8/3

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 6/4

Fertigkeiten: Anumagie 5, Askennen 5, Astralkampf 4, Ausweichen 3, Binden 4, Herbeirufen 4, Pistolen 2, Ritualzauberei 2, Spruchzauberei 4, Verbannen 5, Wahrnehmung 3
Zauber: Beeinflussen, Betäubungsblitz, Energieball, Feinde Aufspüren (erw), Flammenwerfer, Klammer, Panzerung, Physische Barriere, Reflexe Steigern
Ausrüstung: Panzerweste [BS 6/4], Verbannungsfokus 4
Zauberspeicher (Manipulation) 4, Zauberspelcher (Heilung) 3, zwei gebundene Feuergeister 4

KEINE PANIK

Ist es für die Runner eine zu große Herausforderung, in die Villa einzudringen, gibt es einige Wege, die Szene noch weiter zu vereinfachen, ohne sie unglaublich wirken zu lassen. So kann zum Beispiel der Makler unter Druck gesetzt werden und den Runnern hilfreiche Baupläne oder Infos über das Servicepersonal geben. Die Hackerin kann auch nur ein IC der Stufe 3 zur Verfügung haben, und im Garten sind keine Bewegungssensoren, sondern nur Kameras. Außerdem sind keine Gasfallen mit Neuro-Stun im Gebäude – seien Sie vorsichtig mit deren Einsatz, sie können schnell ganze Gruppen lahmlegen.

Um sich heranzuschleichen, wird das Grundstück mit ein paar einfachen Zeichnungen um Hecken und Bäume ergänzt. Immerhin wollen die Hitmen auch für ihre eigenen Aktivitäten eine Menge Sichtschutz. Einige der Wachen haben vielleicht noch Verletzungen von der Auseinandersetzung an den Garagen, und die Verstärkung ergänzt diese Männer nur. Reichen diese Möglichkeiten noch nicht aus, streichen Sie den Magier aus der Szene.

DAUMENSCHRAUBEN

Die Runner lieben Aktionen in diesem Format und fühlen sich bei dem Einbruch ganz wie zu Hause? Rüsten Sie entsprechend auf, um die Herausforderung zu verdeutlichen.

Die Wachen des Hauses haben womöglich Schäferhunde dabei, oder der Magier hat Hüter eingerichtet. Selbstschussanlagen und Minen wird man in diesem Teil der Stadt mit Sicherheit *nicht* einsetzen, einige weitere Fallen mit Gas-Systemen in den Räumen oder Tarnen sind aber durchaus denkbar. Über die angeforderte Verstärkung können Sie zudem ebenso frei verfügen. Mehr als 20 Mann werden von Don Lupo nicht nach Hamburg geschickt, wann und wie viele auf einmal davon eintreffen, liegt jedoch ganz in Ihren Händen.

Den Code in den Händen

Egal wie die Runner an den Code kommen, ob mit brutaler Waffengewalt oder geschicktem Einbruch, Mattaluci sollte bei diesem Gefecht entkommen. Er setzt sich so weit zur Wehr, unterstützt von einigen der Hitmen und dem Magier, bis die Sirenen der schnell eintreffenden HanSec die Runner verarschehen. Mattaluci wird die ankommende Sicherheit nicht stören, schließlich ist er rechtmäßiger Mieter im Haus und wurde angegriffen (und für die meisten der Waffen gibt es auch Lizenzen). Achten Sie aber darauf, dass sich Matta-

luci beim Einbruch in dem Haus nicht im gleichen Zimmer wie der Datenchip mit dem Entschlüsselungscode befindet. Dann müssen sich die Runner nicht zwangsläufig durch ihn durchschließen.

Falls Meinke im Haus ist, sollten Sie den Runnern immerhin einen Teilerfolg gönnen – schließlich wäre es hier schon das dritte Mal, dass ibnen eine der Zielpersonen entkommt. Ist Meinke den Runnern nicht beim Lagerhaus in die Hände gefallen, dann sollte er es hier Mattaluci und seine verbliebenen Hitmen werden sich jedenfalls zurückziehen und neu formieren (oder dies direkt nach Eintreffen der HanSec tun).



SHOWDOWN

Letztlich läuft es auf einen Wetlauf um die Credsticks in dem Schließfach hinaus. Sowohl die Hitmen der Gasperls wie auch die Runner wissen mittlerweile um den Standort der Beute. Plenk bittet darum, zuvor in den Besitz einer Chipkarte und eines entsprechenden Lesegerätes zu gelangen, um mit dem erbeuteten Entschlüsselungscode den Transfer direkt nach dem Erhalt der Credsticks durchführen zu können. Mit Plenks Zustand und der Suche nach den altertümlichen Geräten kann genug Zeit geschunden werden, um die Runner zeitlich passend den Bahnhof erreichen zu lassen. Die Hitmen werden dort ebenfalls passend ankommen, da über die Sicherung des Leadwarememory deren Vorkommen ebenfalls vollkommen in Ihrer Hand liegt. Mattaluci bemerkt spätestens eine Stunde nach dem Einbruch den Diebstahl, falls es tatsächlich nicht zu einer Schießerei gekommen sein sollte, und macht seinem Hacker die Hölle heiß, so schnell wie möglich den Standort zu finden. Sobald sie in Plenks Aufzeichnungen erfahren, um welchen Bahnhof es sich handelt, werden die Männer losgeschickt.

ABLAUF

Wenn die Zeit reicht, können die Runner noch einmal im Speckgürtel stöbern gehen. Wie ausgedehnt sich die Suche gestaltet, hängt von den verfügbaren Informationen ab. Für eine Beschleunigung kann Plenks Zustand derart kritisch sein, dass er den Runnern direkt das richtige Schließfach nennt. Alternativ kann er nur die Zahl über die Lippen bringen, und die Runner müssen alle Anlagen untersuchen. Gelingt es Plenk, von seinem Versteck im Speckgürtel zu berichten, bietet die Suche danach die Möglichkeit, den Zeitrahmen entsprechend zu fügen. In diesem Fall verlangt Schmidt, ihm das Lesegerät zu bringen, damit er die Vorbereitungen für den Transfer vornehmen kann. Dies kann sowohl an dieser Stelle oder schon vor dem Einbruch stattfinden, je nach Zustand der Runner und der Notwendigkeit, die Ereignisse beschleunigen oder abbremsen zu müssen. Anschließend versuchen die Runner, am Terminal Moorfleet die Credsticks in ihre Gewalt zu bekommen. Wie schnell Mattalucis Männer auftauchen, kann völlig variabel gestaltet werden. Unmittelbar nachdem der Bahnhof in Plenks Aufzeichnungen als Standort eindeutig geworden ist, starten die Hitmen. Wie lange diese Sichtung dauert, steuert die Präsenz der Kontrahenten. Die Hitmen sollten vor dem Team am Bahnhof ankommen. Sie beziehen Beobachtungsposten an den Schließfachanlagen und warten ab, bis sich jemand daran zu schaffen macht. Sobald die Sicherung fortgeschritten ist, werden sie sich alle um die Anlage D sammeln. Sie warten übrigens auf die Runner, weil sie den Entschlüsselungscode für die Credsticks wieder brauchen, den sie nicht mehr haben.

FETTE BEUTE



Kommen die Charaktere deutlich zu spät, haben die Hitmen sich selbst um das Fach gekümmert. In diesem Fall kann der Showdown so frei gestaltet werden wie gewünscht. Wenn möglich ist eine Schießerei zwischen den Hitmen und der Polizei oder den Vory ausgebrochen.

Kommen die Runner tatsächlich vor den Hitmen an, stellen sie fest, dass sie das Fach trotz allem knacken müssen. Weder die Chipkarte aus dem Speckgürtel noch Plenks genannte Zahlenkombination ermöglichen eine Öffnung des Fachs. Zudem werden die Hitmen spätestens jetzt versuchen, ihnen vorzuzukommen. Während der Szene, die vorerst noch dezent und unauffällig ablaufen sollte, trifft eine Horde Stadtkriegsfans auf dem Bahnhof ein. Die Zuschauer des Public-Viewing der Bars in der Umgebung strömen nach Hause, besonders die Fans der Toxic Spyrits sind frustriert von einem enttäuschenden Spiel. Es bricht eine Schlägerei aus, die für Aufruhr sorgt und die Situation weiter erschwert. Die Security wird jetzt nervös und ruft Verstärkung bei der Hanse. Die Hitmen reagieren nach klassischer Methode: Erst schießen, dann fragen.

ZEITABLAUF

Sonntag

In der Nacht bis zum Morgen

- Die Runner haben den Entschlüsselungscode von den Gasperis erbeutet und können sich erholen.
- Plenks Verschwinden lässt sich nicht mehr verheimlichen. Das BKA leitet die Fahndung ein. Plenks Zustand stabilisiert sich genug, um die Runner mit weiteren Hinweisen zu versorgen.

Ab 10 Uhr

- Plenk schafft es, ein paar schwache Worte über die Lippen zu bringen. Schmidt überzeugt ihn von einem fairen Angebot: 50 % für den ehemaligen Mafioso, die andere Hälfte geht an ihn und das Team. Schmidt selbst gibt sich mit 10 % zufrieden.
- Spätestens jetzt bemerkt Mattaluci den Diebstahl und beschleunigt die Sichtung der Daten aus dem Headwarememory.

Ab 16 Uhr

- Plenk ist so weit, dass er den Runnern die Lage des Schließfachs mitteilt – das entscheidende Puzzleteil, das noch gefehlt hat. Es ist am Terminal Moorfleet im Schließfach Nummer 218 (entscheiden Sie selbst, ob er sich auch noch an den Buchstaben der Schließfachanlage erinnert).
- Das Spiel endet nach einer schwachen Leistung der Spyrits mit einem klaren Sieg für die Hamburg Rams.
- Die Hitmen positionieren sich, um die Schließfächer genauer im Auge zu behalten.
- Nach dem Abbruch des Spiels strömen Fans in das Terminal Moorfleet, um ihre Heimreise anzutreten.

SCHMUTZIGE ERMITTLUNGEN

Die Runner bekommen von ihrem Schmidt die bruchstückhaften Informationen mitgeteilt, die Plenk in der Lage war, von sich zu geben. Anscheinend wollte er vor seiner Entführung die Chipkarte des Schließfachs und um entsprechenden Lesegerät holen, um das Geld transferieren zu können. Die hochwertige Verschlüsselung und die altmodischen

Protokolle der Credsticks lassen sich wesentlich leichter mit diesem Gerät als mit der modernen Ausrüstung der Runner auslesen. Schmidt bittet sie, im Speckgürtel die Karte und das Lesegerät zu finden; Plenk hatte beides gemeinsam in einem Versteck gelagert, das hoffentlich noch intakt ist. Entscheiden Sie selbst, wie lange die Runner suchen müssen. Die Ausgedehnte Probe auf Wahrnehmung + Intuition, um das Versteck zu finden, hat ein Intervall von einer Stunde. Nach Ihrem Ermessen kann das Intervall variiert werden, um die Suche zeitlich zu steuern. Haben die Runner keinen Hinweis, beträgt der Mindestwurf 20, um das Versteck zu finden. Sie können auch wissen, dass es sich in der Wand befindet (Mindestwurf 16), oder noch genauer, dass es sich unter einem der Zieraquarien befindet (Mindestwurf 12).

Sobald die Runner sich durch den Schurr und Mull im Inneren des vernähten und schmutzigen Restaurants gewühlt haben, können sie das gesicherte Versteck finden. Um es zu knacken, ist die Überwindung des Zylinderschlusses (Stufe 4) notwendig. Die robur Variante ist der Durchbruch der Mauer (Strukturstufe 6, Panzerungsstufe 4). Im Inneren des Verstecks befinden sich neben dem gesuchten Lesegerät zusätzlich ein Koffer und eine Sporttasche. Der Koffer ist mit einem Daumenabdruckscanner und einem Zylinderschluss (Stufe 3) gesichert. Sollten die Runner ihn öffnen, finden sie ein Notfallpaket für die Flucht: beglaubigte Credsticks im Wert von 2000 Euro, eine gefälschte SIN (Stufe 6), ein Colt Manhunter und zwei Magazine, eine Reihe Tabletten und Medikamente, Verbandszeug und ein altertümlicher Laptop. In der Sporttasche befinden sich neben einem kompletten Anzug mit frischer Unterwäsche ein neues Paar Schuhe und ein Kulturbbeutel, außerdem ein großer Umschlag mit diversen Chipkarten, Papieren, Folien und einzelnen Chips. Wenn sie selbst herausfinden möchten, welche Chipkarte die gesuchte ist, müssen sie Ausgedehnte Probe auf Wahrnehmung + Intuition (8, 5 Minuten) ablegen, um den Inhalt des Umschlags zu sortieren. Anschließend ist eine erfolgreiche Logik + Intuition Probe nötig, um zu kombinieren, welches die richtige Karte ist. Einfaller ist es, den gesamten Inhalt des Verstecks zu Herrn Schindlitz zu bringen. Übrigens haben die Runner dann zwar die Chipkarte für das Schließfach und den Verschlüsselungscode für die Credsticks – nicht aber die Zahlenkombination für das Schließfach. Das war auf dem Headwarememory von Plenk, von dem die Runner nur die Kopie des Verschlüsselungscode auf Datenchip in der Villa in ihre Hände bringen konnten.

SHOWDOWN MOORFLEET

Neben den öffentlich zugänglichen Informationen können die Runner die Station ausbaldorn. Für Eindrücke hervor das Gebäude betreten wird, können sie eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition oder Datensuche + Schmöker ablegen.

Erfolge: Informationen

- 0 Als einer der größten Bahnhöfe Europas besitzt Terminal Moorfleet Zugänge aus der Luft, zu Land und zu Wasser. Das Citydock ermöglicht eine schnelle An- und Abreise in Richtung Innenstadt via Hovercraft oder Boot, während im T. OG Monorail und S-Bahnen fahren. Für Lufttaxi steht ebenfalls ein Bereich zur Verfügung, sodass hier alle Arten von Pendlern zu finden sind. Es handelt sich um einen gut überwachten und ausgedehnten Bahnhof. Diverse Geschäfte sind ins Gebäude integriert, und neben der allgegenwärtigen AR übertragen die umliegenden Medien gerade den Verlauf des Stadtkriegsspiels.

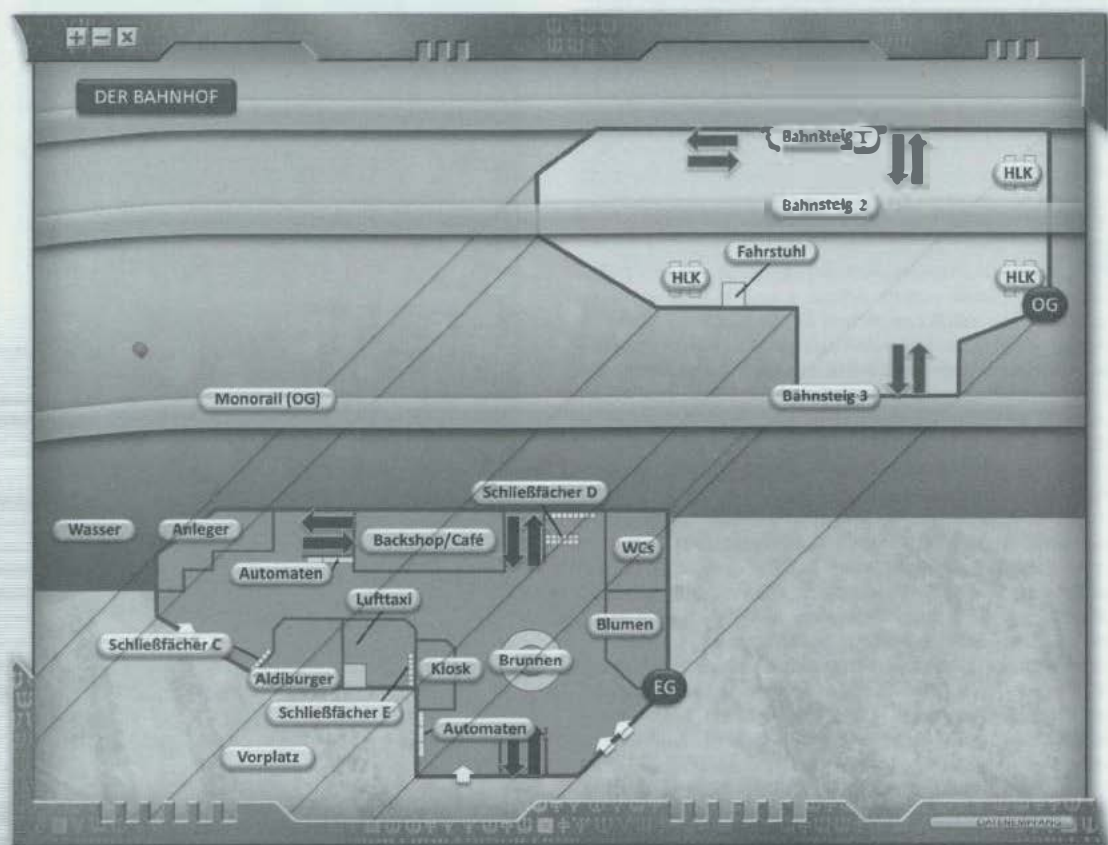
- 2 Die Security konzentriert sich überwiegend auf die Ein- und Ausgänge sowie auf die Bahnsteige. Allerdings wird der gesamte Bahnhof videoüberwacht, und mindestens alle zehn Minuten patrouilliert eine Streife der HanSec durch das Gebäude. Der stetige Strom von Passanten lässt einen darin leicht untertauchen, selbst auffälliger Metatypen sind hier keine Seltenheit.
- 3 Die Sicherheitszentrale der Station liegt im zweiten Stock auf Höhe der Bahnsteige, darin sind permanent zwei wachhabende Sicherheitsbeamte und ein Sicherheitshacker. Die Wache führt zudem MAD-Scanner mit sich. Ihre Bewaffnung besteht aus Schlagstöcken und Pistolen, sie scheinen gut gepanzert zu sein. Alle wirken mindestens trainiert und aufmerksam.
- 4 Neben der Security arbeiten noch eine Reihe weiterer Servicekräfte in dem Bahnhof, die die Runner bei illegalen Handlungen melden können. Hausmeister laufen herum und erledigen anfallende Jobs, und eine Reihe von Putzkräften arbeitet auf den Toiletten oder ergänzt ein Team von Reinigungsdrohnen. Diese Angestellten reagieren mit Sicherheit deutlich positiver auf Bestechungsversuche.

Die Umgebung des Terminals Moorfleet besteht überwiegend aus Bürogebäuden mit Geschäften im Erdgeschoss. Fahrzeuge können in dem zählungsreichen Verkehr nicht direkt vor dem Gebäude abgestellt werden, und jede Menge Passanten passieren bei jeder Grünphase die vollen Straßen. Eine Reihe von Bushaltestellen und Taxibuchten

in der Nähe des Bahnhofs bietet Anschlussmöglichkeiten, für Selbstfahrer befinden sich zwei Parkhäuser in den umliegenden Straßen. Kaum 100 Meter weiter befindet sich der Ausläufer einer kleinen Einkaufsmeile. Die vielen Geschäfte und Bars oder Clubs sind im Augenblick aufgrund der reichhaltigen Public-Viewing-Angebote gut gefüllt, werden aber kurz nach dem Ende des Spiels von den Fans der Duisburger verlassen. Die Spyrys versuchen anfangs noch zu verheimlichen, dass sie seit mehreren Stunden systematisch von den Beamten der BKA vernommen werden. In ihrem angeschlagenen Zustand gelingt es den Spielern jedoch nicht, den Rams irgendetwas entgegenzusetzen, und die Strapazen sind ihnen deutlich anzumerken. So verlieren die Duisburger also entscheidende Punkte und aus den meisten Lokalen dringt der Jubel der Hamburger Fans, was die Stimmung der Gäste auf dem Heimweg noch weiter verschlechtert.

Schlachtenbummler

Falls Sie sich fragen, warum in den Zeiten des Trideos Duisburger-Fans nach Hamburg reisen sollten, wo es doch bei Stadtkrieg nicht einmal eine besuchbare Arena gibt: Es sind Schlachtenbummler, die ihrer Mannschaft hinterherreisen, um einen Blick auf die Stars zu werfen, wenn sie ihr Hotel betreten oder verlassen. Und seien wir mal ehrlich – es ist einfach nicht dasselbe, einen gegnerischen Fan nach dem Spiel virtuell in den Foren zu beschimpfen, als ihm ganz klassisch aus Frust die Nase zu brechen.



Das Gebäude ist sehr weidäufig bei den Fleeten gebaut und verbindet modernen Stil mit der stillen Andacht an die Schwarze Flut. Die Konstruktion bietet in typischer Hamburger Bauweise eine Kombination für Zugänge über und umher dem Wasserspiegel, mittels derer Besucher zu Fuß hineingelangen. Die hohen Glaswände sowie die Sicherheitstüren der Eingänge besitzen eine Panzerungsstufe von 6 und eine Strukturstufe von 4, die massiven Wände dagegen haben eine Panzerungsstufe von 16 und eine Strukturstufe von 13. Im Notfall leuchten in AR und mittels Leuchtdioden in Blau die Fluchtwege aus dem Gebäude auf. Ebenso wie die Eingänge werden die Rolltreppen von der Sicherheitszentrale aus kontrolliert und können gestoppt werden. Insgesamt reihen sich drei Stockwerke aufeinander, im oberen regelt sich der Zugverkehr, und in den unteren beiden befinden sich diverse Geschäfte, vom Kiosk bis hin zur exklusiven Modedeboutique. Das gesamte Untergeschoss ist in runder und weicher Stilart gehalten, eine dezente Beleuchtung sorgt für die stimmungsvolle Betonung eines Denkmals an die Opfer von 2011. Im Erdgeschoss dagegen ist der Besucher des Terminals Moorlleet einer überwältigenden Spamzone ausgesetzt und wird zugleich noch mit Eindrücken über die umfassenden Werbe- und Trideoanlagen bombardiert. Für Umsteiger erscheint das Erdgeschoss wie ein Spießrutenlauf durch die Reizüberflutung diverser Werbedecks.

Die üblichen Personen an öffentlichen Plätzen gehen in der Masse ihrer Beschäftigung nach: Kids hängen vor den Fastfoodläden herum, Penner schnorren sich durch die Menge, Straßenprediger versuchen die übersättigten Passanten von ihrem Seelenheil zu überzeugen, und Angestellte der Verkehrsbetriebe gehen ihrem Tagewerk nach. Das obere Stockwerk ist dagegen schon deutlich ruhiger – über die Rolltreppen kommt man direkt auf seinen Bahnsteig, wo die S-Bahnen abfahren. Für die Monorail gibt es zweistufige gesicherte Bahnsteige, die nur mit einer gültigen SIN betreten werden können. Die Sicherheitszentrale ist von außen nicht einzusehen, die geschwärtzten Einweg-Fenster der Kabine erlauben allerdings von innen einen kompletten Blick auf die Geschehnisse. Das gesamte Gebäude steuert Notfälleinsatzen wie die Sprinkleranlagen, HLK und Strom-/Wasserversorgung über diese Schaltzentrale. Auf den Bahnsteigen finden sich noch mehrere Automaten und ein weiterer Kiosk: Landplätze für Hubschrauber und die Ausgänge der HLK-Anlage befinden sich auf dem Dach.

Die Schließfächer sind als verschiedene Anlagen im gesamten Gebäude verteilt. Anlage A und B sind im Untergeschoss, die restlichen stehen im Erdgeschoss. Wenn die Runner nicht wissen, welche Anlage zu der ihnen genannten Nummer gehört, müssen sie in jeder die Nummer 218 (ihre Schließfachnummer) untersuchen. Die ersten beiden Anlagen scheiden gegebenenfalls aus, sie benötigen keine Chipkarte zur Aktivierung. Alle weiteren kommen jedoch in Frage, wenn die Runner von Phnk keinen Buchstaben genannt bekommen haben.

Es halten sich stets mindestens 200 Personen im Bahnhof auf. Im Hintergrund läuft das Spiel der Rams, die die Spyrys regelrecht auseinandernehmen. Die Duisburger Mannschaft muss sich mit den Ermittlungen des BKA plagen und schafft keinen einzigen Punkt. Noch bevor das Spiel endet, können bereits die ersten mies gelaunten Fans eintreffen, spätestens zwei Minuten nach Abpfiff füllt sich der Bahnhof mit rund 100 weiteren Spyrys-Anhängern. Unter den Wachleuten entsteht Unruhe und Nervosität, als sie den Überblick verlieren und in dem Gedränge auf Kommandos ihrer Zentrale nicht direkt reagieren können. Die teilweise stark alkoholisierten Fans bewegen sich lebend durch die Station, sind extrem wütend und frustriert und werden mehrere Stunden brauchen, bis auch die letzten ihren Anschluss gefunden haben.

DIE SCHLIEßFÄCHER

Abhängig davon, wie viele Informationen Plenk ihnen mitteilen konnte, müssen die Runner womöglich mehrere Fächer knacken, um herauszufinden, in welchem sich die gesuchte Beute befindet. Wenn das Vorgehen verlangsamt werden soll, sind alle Schließfächer belegt, für eine Beschleunigung der Ereignisse sind einige zu mieten. Sie sind auf unterschiedlichem Niveau gesichert, angefangen bei A mit der günstigsten Variante. Mit steigender Tendenz sind die Schließfächer mit dem Buchstaben F die sichersten.

Über das Netzwerk des Bahnhofs können Hacker mit einem Sicherheitsaccount versuchen, die Schließfächer zu öffnen. Dazu müssen die einzelnen Knoten für die Schließfachanlagen gefunden und ein entsprechender Befehl vorgeschickt oder das Peripheriegerät selbst manipuliert werden. Die Schließfächer der Serie A und B sind sehr leicht zu knacken. Die Schließfächer der Serie C, D, E und F dagegen sind schon besser geschützt und können auch in der Matrix eine umfassende Herausforderung darstellen. Um Zugang zu erhalten, wird empfohlen, dass der Mindestwurf angepasst wird. Eine intensivere Schutzmaßnahme, wie etwa die Serie E und F völlig von der Matrix zu isolieren, ist denkbar. Der Hacker muss sich dann mit einem Kabel in eine Schaltkonsole für die Schließfächer einklinken, um dort das System täuschen zu können. Die hier vorgeschlagenen Schutzmaßnahmen sind nur eine Richtlinie, um die Runner mit dem Öffnen der Fächer eine Weile zu beschäftigen.

Überblick

Die Schließfächer der Serie A und B liegen im Untergeschoss und sind kaum mehr als Depots für kurzfristige Lagerungen. Ein einfacher RFID-Chip dient zusätzlich zum Keypad als Schlüssel, der gegen eine Gebühr von 2 Euro mitgegeben wird. Die Verkleidung der Schließfächer besitzt eine Panzerungsstufe von 4 und eine Strukturstufe von 2. Die Scharniere lassen sich mit einer erfolgreichen Konstitution + Stärke(4)-Probe aufhebeln, dazu ist jedoch ein passendes Werkzeug wie eine Brechstange oder Rohrzanze nötig. Soll das Magschloss des Schließfaches manipuliert werden, besitzt dieses eine Stufe von 2.

Die Fächer der Serie C, D und E befinden sich im Erdgeschoss und bieten eine etwas umfangreichere Sicherheit. Die Gebühr für die RFID-Chipkarte beträgt 5 Euro, dafür wird das Schließfach zusätzlich zu der Magnetkarte und dem Zahlencode ab Serie E mit einem Daumenabdruck des Nutzers gesichert. Diese Fächer sind etwas massiver mit einer Panzerungsstufe von 8 und einer Strukturstufe von 6. Sie besitzen ein Magschloss der Stufe 3.

Die Serie F ist von deutlich besserer Qualität als alle anderen. Sie gehört zum KondorCommuter-Lufttaxiunternehmen der Lufthansa und besitzt neben dem Keypad einen Retinascan (Stufe 4) sowie ein Stimmerkennungssystem (Stufe 4). Das Magschloss hat eine Stufe von 5, die Fächer haben eine Panzerungsstufe von 10 und eine Strukturstufe von 8.

Plenks großer Fehler

Das Schließfach D 218 enthält eine schlichte schwarze Sporttasche. Wer einen flüchtigen Blick hineinwirft, wird unpektakuläre Kleidung und wenig aussagekräftiges Gepäck vorfinden. Tatsächlich ist das der gesamte Inhalt. Denn Plenks Software zur Absicherung des Schließfaches wurde während des Crashes 2.0 natürlich ebenfalls zerstört und das Schließfach offensichtlich bereits vor Jahren geöffnet. Beschäftigt sich der Hacker des Teams mit der Geschichte des Bahnhofs, wird er feststellen, dass die gesamte Software im Zuge der Erneuerungen nach dem Crash um-

gestellt wurde und zu diesem Zweck auch alle Schließfächer Stück um Stück vom Netz genommen wurden. Ob die Credsticks gefunden wurden und was aus den Millionen wurde, ist jedoch nicht im System verzeichnet. Vermutlich wurden sie als unlesbarer Datenmüll in die nächste Abfalltonne geschmissen...

Es bieten sich eine Menge Möglichkeiten, die Runner noch eine Weile zu beschäftigen. Die Chipkarte kann völlig verrußt oder verkratzt sein, und den Code für das Fach kennen sie nicht. Die Hitmen werden allerdings davon ausgehen, dass die Runner die Beute besitzen – und zuschlagen.

Die weiten Ebenen des Bahnhofs können die Massen zwar aufnehmen, aber es wird vielerorts zu Reibereien und Streit kommen. Die Wächleute sind sichtlich überfordert, und die Runner können diese Ablenkung nutzen. Nach kürzester Zeit bricht ein Streit unter den Fans aus, und ein Handgemenge entsteht. Solange alles bei einer Prügellei bleibt, werden die Leute zwar nervös, aber noch nicht panisch. Wenn die ersten Schüsse von Mattalucis Hitmen abgegeben werden, schlägt die Stimmung in Hysterie um. Es entsteht eine Massenflucht aus dem Gebäude, das sich nur langsam leert. Zurück bleiben vereinzelt ängstliche Passanten, die nicht mehr hinausfinden. Nachdem der Streit ausgebrochen ist, wird die HanSec von der Security benachrichtigt, die Sicherheitsgruppe wird innerhalb der nächsten fünf Minuten vor Ort sein. Dieser Zeitrahmen kann variiert werden, da das Ende des Spiels überall in der Stadt zu ähnlichen Schwierigkeiten geführt hat. Sobald sie eintreffen, müssen +2W6 Polizisten und mindestens ein Streifenwagen hinzu. Die Security und die Polizisten sind vollumfänglich mit den Fans beschäftigt und nicht direkt in den Konflikt um die Schließfächer involviert. Für den Wächerschutz empfehlen sich die Werte der Konzernsicherheit (SR4, S. 326), für die Polizei die Werte der Lone-Star-Polizeinheit (SR4, S. 326). Wenn diese in den Schusswechsel eingreifen, bieten sie sich als Opfer an, um die Skrupellosigkeit der Hitmen zu veranschaulichen, die ohne Warnung brutal gegen das Gesetz vorgehen.

Matrixpräsenz

In der Matrix fikt sich der Bahnhof reibungslos in die Gestaltung Hamburgs ein. Der Knoten hat eine Gerätestufe von 5 und stellt der Verwaltung einen Agenten der Stufe 2 zur Verfügung. Dieser ist die meiste Zeit über mit der Koordination der Verkehrswege beschäftigt, sodass der Sicherheitsbaker sich um akute Probleme kümmern kann. Neben der öffentlichen Präsentation über Ankunfts- und Abfahrtszeiten, den Knoten der einzelnen Geschäfte, Informationen zu Tarifen und Aktionen sowie einem interaktiven Fahrplan befindet sich auf dem Knoten die Verwaltung des Bahnhofs. Dazu gehören die Arbeitspläne der Angestellten und Wächleute, ausstehende Bauarbeiten und Reparaturmaßnahmen, Kontrolle über Werbeflächen und Triageos, Koordination der Drohnen und selbstverständlich die Sicherheit. Hier laufen die Bilder der Kameras, die Kontrolle über die Zugänge und sämtliche Kontakte zu den Sicherheitsleuten und der HanSec zusammen. Die Wächleute in der Zentrale halten sich in diesem Bereich per AR auf und haben Zugriff auf die Kontrollen.

Terminal Moorfleet – Matrixsystem

Gestaltung: Die Gestaltung ist dem realen Terminal Moorfleet nachempfunden.

Hardware: MCT Sentinel II (Personallimit 10, Prozessorlimit 50)

Authentifizierung: Zugangsschlüssel

Privilegien: Standard

Attribute:

Knoten 1: Firewall 5, Prozessor 4, Signal 4, System 4

Knoten 2: Firewall 5, Prozessor 5, Signal 2, System 5

Spinnen: 1 Sicherheitshacker (Werte s.u.) ist jederzeit im Einsatz

IC:

Knoten 1: MCT Bloodhound 5 (patrouillierend)

Knoten 2: Die Drei Musketiere 5 (geladen)

Speicherresidente Programme:

Knoten 1: Analyse 4

Knoten 2: Analyse 4, Verschlüsselung 4

ARK:

Knoten 1: IC auslösen (MCT Bloodhound)

Knoten 2: IC auslösen (Die Drei Musketiere) und Sicherheitshacker hinzuziehen

Topologie: Knoten 1 enthält die öffentlichen Informationen, Knoten 2 die Verwaltung des Bahnhofs.

Sicherheitshacker

K G R S C I L W EDGESS INI ID ZM
3 3 4 3 4 4 4 4 4 5 8 1 10

Matrixinitiative/ID: 9/3

Fertigkeiten: Bodenfahrzeuge 4, Cracken-Fertigkeitsgruppe 4, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 4, Flugzeuge 3, Gebrauche 3, Geschütze 2, Überreden 2, Wahrnehmung 4

Bodytech: Datenbuchse, Kommlink, Riggerkontrolle, Sim-Modul (modifiziert für heißes Sim)

Ausrüstung: Kommlink (Firewall 5, Prozessor 4, Signal 4, System 5)

Programme: Analyse 5, Angriff 4, Aufspüren 4, Befehl 4, Biofeedback-Filter 5, Blackout 4, ECCM 4, Editieren 2, Medic 3, Panzerung 4, Scannen 4, Schmökern 3, Verschlüsselung 4

Zeig mir, wo die Mäuse sind...

Die Runner können in dem Bahnhof zwar sehr gut unbemerkt bleiben und sich an den Schließfächern zu schaffen machen, je länger sie aber dafür brauchen, desto brenzlicher wird ihre Situation. Sobald die ersten Fans eintreffen, mischen sich die Hitmen unter die Massen und beobachten die Charaktere. Um sie zu bemerken, ist eine Vergleichende Probe zwischen Beschatten + Intuition der Runner gegen Beschatten + Intuition der Hitmen erforderlich. Die Hitmen warten ab, bis die Runner das richtige Schließfach geknackt haben, und wollen ihnen dann die Beute abjagen. Sie halten die Runner von den Ausgängen fern und treiben sie in eine Ecke. Beim ersten Zeichen von Gegenwehr zücken sie ihre schallgedämpften Waffen und beziehen Position. Wird der Schusswechsel offensichtlich und bricht Panik aus, nutzen sie Blend- und Rauchgranaten, um die Menge von ihrer Position zu vertreiben und sich Deckung zu verschaffen. Die Runner müssen sich in einer klassischen Schießerei ihren Weg nach draußen bahnen. Die Hitmen haben zu diesem Zweck einen Fahrer außerhalb des Bahnhofs positioniert sowie ein Schnellboot in den Fleeten kreuzen. Die restlichen Männer sorgen im Bahnhof dafür, dass

die Runner ihre Position nicht verlassen können, und versuchen ihnen die Tasche abzunehmen. Trennen diese sich von der offensichtlich wertlosen Reisetasche, vermuten die Hitmen ein Täuschungsmanöver oder wollen sich der Zeugen entledigen. Soll das Team verschont werden oder braucht dringend medizinische Versorgung, suchen die Hitmen mit ihrer vermeintlichen Beute das Weiße. Die Daumenschrauben oder die Polizei können zudem dazu dienen, die Hitmen in eine zweite Auseinandersetzung zu verwickeln und den Runnern damit etwas Luft verschaffen. Nehmen Sie für die Hitmen die Werte aus dem Kapitel *Einen Vorteil bekommen*. Auch ein Magier sollte sich wieder unter den Maliosi befinden.

DAUMENSCHRAUBEN

Um am Bahnhof die Situation zu erschweren, kann der italienische Magier mit Verstärkung aus Geistern das Machtgewicht stark beeinflussen. Die Reaktion der HanSec kann zudem wesentlich früher und ebenfalls gegen die Runner gerichtet erfolgen.

Eine weitere Methode, die Runner zu beschäftigen, ist der Auftritt von Plenk's alten Freunden. Er instruierte ursprünglich einige der Ganger der Spyrys, am Bahnhof auf ihn zu warten, um mit ihnen die Beute zu teilen, bevor er sich absetzen würde. Als er nicht auftauchte, verdächtigten die Ganger Plenk, sie übers Ohr gehauen zu haben. Nach dem Spiel geraten sie richtig in Rage und wollen jemandem für die Nummer ein paar Knochen brechen. Sobald die Runner das dritte Schließfach öffnen wollen, tauchen ein paar sehr finster dreinblickende Orks in T-Shirts der Spyrys bei ihnen auf und scheinen wirklich sauer zu sein. Die Werte der Ganger finden Sie im Kapitel *Auf Schritt und Tritt*.

KEINE PANIK

Wie auch in den Daumenschrauben können die Crewmitglieder der Spyrys den Ausgang des Kampfes beeinflussen. Sie werden demjenigen zu schaffen machen, der versucht, mit der Tasche zu entkommen. Der Einsatz der Polizei richtet sich überwiegend gegen die Hitmen, wenn die Runner nicht ihre Aufmerksamkeit geweckt haben. Ein weiterer Ansatz ist, die Auseinandersetzung der Fans ausarten zu lassen. Brennende Papierkörbe und starke Rauchentwicklung sorgen für einen Einsatz diverser Rettungskräfte, was den Runnern reichlich Deckung verschafft.

Ein eleganter Abgang

Bei einer Flucht mit Bodensfahrzeugen muss nicht nur die Verkehrssituation überwunden werden, die HanSec kann auch innerhalb kürzester Zeit zusätzliche Luftunterstützung in Form von Drohnen und einem Helikopter anfordern. Trotz allem lässt sich eine erfolgreiche Flucht erreichen, wenn die Runner sich schnell genug in Bergedorf verstecken oder sogar bis nach Harburg abtauchen. Wenn ein Brand ausbricht oder aufgrund einer Schießerei die HanSec alarmiert wurde, verlässt kein weiterer Zug die Station bevor die Situation nicht gesichert wurde. Für Verdächtige ist es nahezu unmöglich, über die öffentlichen Verkehrsmittel zu entkommen.

Eine weitere Möglichkeit ist die Flucht mit einem Wasserfahrzeug. Der Bahnhof besitzt ein Citydock, ebenso kann ein geschickter Fahrer ein Boot nahe genug heran steuern, um einen Sprung vom Dach oder aus dem Erdgeschoss zu riskieren. Der raue Seegang macht dieses Unternehmen jedoch recht anspruchsvoll. Die Hitmen haben immer noch ein Schnellboot in Reichweite und könnten die Runner verfolgen, sobald diese sich absetzen wollen. Mithilfe diverser Drohnen und des Helikopters kann die HanSec ebenfalls die Verfolgung aufnehmen, bedroht die Runner dabei aber nicht so unmittelbar. Die HAZMAT ist für die Hafensicherheit zuständig und wird deutlich später eintreffen als die HanSec, ihre Station im Terminal ist derzeit nicht besetzt. Eine nahezu narrensichere Fluchtmöglichkeit ist es, unter der Wasseroberfläche zu verschwinden. Schneller, aber weniger auffällig ist der Luftweg. Die Piloten der Hubschrauber des Lufthansa-Unternehmens lassen sich schnell einschüchtern und können die Runner aus dem Geschehen fliegen.

Der Hacker des Teams kann in dem Knoten die Videodatei bis zu fünf Minuten nach dem Vorfall manipulieren. Dann wird sich die HanSec mit den Aufzeichnungen beschäftigen und versuchen, die Geschehnisse zu rekonstruieren. Jeder Hinweis auf die Runner sollte bis dahin aus dem System gelöscht sein, sonst wird die HanSec zumindest ein grobes Profil erstellen. Wurde von dem Hacker im Nachhinein jedoch entsprechend sorgfältig gearbeitet, kann die Identität der Runner weiterhin im Dunkeln bleiben. Weiteres hierzu finden Sie unter dem Thema *Reputation*, SR4 S. 308.

Letztlich sollten die Runner entkommen – und gönnen Sie ihnen auch den Tod von Muttaluci, wenn sie es darauf anlegen. Diesmal sollte keiner der Gegner, auf die es die Charaktere abgesehen haben, entkommen.

EIN SAUBERER SCHLUSSSTRICH

Nachdem das Team dem Chaos am Terminal Moorfleet entkommen konnte, müssen die Runner ihre Beute in Lettbauers Beisein sichten. Spätestens jetzt wird sich herausstellen, dass die Tasche keine Credsticks enthält und das erhoffte Vermögen nicht mehr existiert. Hier und mithilfe von Plenk sollte sich auch rekonstruieren lassen, was passiert ist und warum das Schließfach zwischenzeitlich neu belegt wurde. Kein guter Tag für Plenk.

Wenn die Hitmen der Gasperis in den Fokus der HanSec gerückt sind, bemühen sie sich jetzt still und heimlich, die Freistadt zu verlassen. Plenk und Lettbauer sind am Ende ihres finanziellen Spielraums und bieten keine Arbeitsmöglichkeit mehr für die Runner. Diese müssen sich mit dem, was sie bisher verdient haben, zufriedengeben.

ABLAUF

Wenn die Runner eintreffen, wird Lettbauer bereits das Le-segerät für die Credsticks angeschlossen haben und weitere leere Sücks bereithalten, um die Anteile entsprechend zu verteilen. Seine fast schon kindliche Begeisterung schwenkt bei der Besprechung um, und er wird bei fortlaufender Berichterstattung immer niedergeschlagener. Wenn die Tasche bereits untersucht wurde, überzeugt ersich selbst mehrmals vom Inhalt. Ein kurzer missrauischer Anflug veranlasst ihn dazu, die Runner zu beschuldigen, die Credsticks gestohlen zu haben. Wenn sie ihn davon überzeugen können, dass sie keine Beute gefunden haben, wird Lettbauer zusammenbrechen und kraftlos aufgeben. Zumal mithilfe von Plenk herausbekommen werden sollte, warum im Schließfach nach all den Jahren doch nur eine Tasche mit sauberer Wäsche stand.

KARMA, KASSENSTURZ UND KONSEQUENZEN

Herr Schmidt muss überzeugt werden, dass die Runner ihn nicht betrügen wollen. Letthauer weiß, dass er gegen die Runner keine Chance hat, sollten sie tatsächlich die Credsticks einbehalten haben, allerdings weiß er auch, dass die Sticks ohne den Entschlüsselungscode nichts wert sind. Er beschuldigt sie zwar, sofern er nicht von ihrer Ehrlichkeit überzeugt werden kann, wird aber schnell einknicken. Der Stress und die ergebnislosen Mühen der letzten Tage haben ihn seiner Kraft beraubt. Als die Runner aufbrechen, hinterlassen sie einen gesuchten und gebrochenen Sträfling und seinen ehemaligen Anwalt, ohne sie bereichert zu haben. Dafür haben sie von Letthauer zusammengefasst mindestens erhalten 100k Euro (+2000 Euro Vorschuss für das Team insgesamt) pro Person für die Beschattung Plenks, anschließend weitere 4000 Euro pro Person, als die Beschattung in eine Verfolgungsjagd ausartet. Zudem einen Bonus von 8000 Euro für das Team für Plenks Befreiung. Zuletzt erhalten sie noch 5000 Euro pro Person für den Einbruch und die Bemühungen am Terminal Moorleet.

Nach Beendigung des Abenteuers erhalten die Charaktere Kannapunkte als Belohnung für das Erreichen bestimmter Ziele im Abenteuer (aber auch für simples Überleben). Kannapunkte erhält das Team, aber auch jeder Charakter für sich (siehe *Karmabelohnung*, SR9, S. 313). Mögliche Kannabelohnungen sind in den Tabellen *Team-Karma* und *Individuelles Karma* aufgelistet.

Team-Karma

Situation	Karma
Den Run beendet	2
Bei der Verfolgung Plenks bis zum Aufbruch am Dollhouse nicht bemerkt worden	1
Bei der Verfolgung Plenks bis zu den Garagen nicht bemerkt worden	1
Plenk erfolgreich befreit und versorgt	1
Unbemerkt den Entschlüsselungscode der Credsticks gestohlen	2
Die Schließfächer geknackt und erkommen, bevor eine Massenpanik ausbrach	1

Individuelles Karma

Situation	Karma
Überlebt	1
Gutes Rollenspiel	1
Mut oder Cleverness	1
Humor	1
Die Geschichte vorangetrieben	1
Richtige Fertigkeit zur richtigen Zeit am richtigen Ort	1

Werner Plenk wird nach den Ereignissen untertauchen, und sein Schicksal bleibt genauso ungewiss wie Meinke's Schicksal. Wenn der Techniker entkommen konnte, ist unklar, ob Matuludi ihn am Leben ließ. Wir empfehlen, ihn in der Villa der Mafiosi den Runnern zum Fraß vorzuwerfen, als Teilerfolg in diesem Abschnitt – wenn er überhaupt aus dem Lagerhaus entkommen konnte.

Letthauer wird sich von Plenk wieder distanzieren und nach ein paar Wochen den Charakteren womöglich als Connection zur Verfügung stehen. Die Runner werden sich im Gegenzug Feinde bei den Gasperis geschaffen haben. Ebenso können die Creatures sich an die Begegnung erinnern.

Ein schöner Übergang zu fortführenden Abenteuer können weitere Hinweise im Versteck des Speckgütels sein. Plenk wird aus seiner Zeit im Dienst des organisierten Verbrechens mit Sicherheit noch diverse spannende Hinterlassenschaften mitbegründet haben. Die Runner werden zukünftig nichts mehr von ihm hören, und auch die Behörden bekommen ihn nicht wieder zu fassen. Womöglich war alles doch nur ein großer Trick, und die Millionen lagen letztlich ganz woanders...

WICHTIGE PERSONEN

KONRAD LETTHAUER, SCHMIDT

Konrad Letthauer war seit Beginn seiner Karriere stets ein Anwalt für die Machenschaften der italienischen Mafia. Als er anfing, Werner Plenk gerichtlich zu vertreten, war dieser ein einflussreicher Mann des Syndikats und versprach ein solides Einkommen und stete Beschäftigung.

Nachdem Plenk trotz allem verhaftet worden war, gelang es Letthauer nicht, ihn vor dem Gefängnis zu bewahren. Wo der Anwalt sonst ein dezent und erfolgreicher Hintermann in Plenks Organisation war, stand er jetzt ohne Job da. Die Mafia hatte nach dem Crash eine Menge Schwierigkeiten, ihre Ressourcen zu bündeln. Letthauer geriet in Vergessenheit. Er war genötigt, sich mit Kleindelikten zu befassen und sich auf einmal selbstständig um seine Klienten zu kümmern. Die Laufbahn des Anwalts klinkelte an unbeachteten und schlecht bezahlten Fällen. Unwillig, seinen dekadenten Lebensstil einzuschränken, lebt Letthauer weit über seine Maßen in einem Apartment in Bremen. Als er Plenk wieder erkennt, klingt dessen Versprechen in der Erinnerung des feisten Anwalts nach. Der verlockende Geldsegen lässt ihn seine letzten Geldreserven verflüssigen, um in Hamburg ein Team anzuwerben.

Auftritt: Letthauer ist ein Mensch mit rundem Gesicht und ordentlich sitzender Frisur. Sein wohlgenährter Körper ist gepflegt und duftet teuer. Er ist ein hollicher, etwas untergesetzter Mann, der sich klar artikuliert und etwas geschwollen spricht. Seine Inprofessionalität äußert sich in unbeholfenen Smalltalk-Versuchen. Dabei hilft ihm sein rhetorisches Geschick als Anwalt, die Situation zu entschärfen, wenn er unter Druck gerät.

Verhalten: Letthauer weiß, dass irgendwo in Hamburg die Beute versteckt ist. Er muss seine Vermutung bestätigen, und sobald Meinke Plenk entführt wird, ihm klar, dass die Ereignisse sich überschlagen. Zuerst bleibt er sachlich und vorsichtig, am Ende dringlich. Sobald Plenk gerettet wurde und er um ihrer alten Bekanntschaft wegen auf dessen Mitarbeit hoffen kann, wird er eifrig versuchen, nicht als Verlierer aus der Geschichte hervorzugehen.

Ausrüstung: Letthauer ist durch seinen gewohnt reichhaltigen Lebensstil mit falscher Ernährung und Giftstoffen von Nikotin bis hin zu hohem Cholesterin gezeichnet. Seine Nervosität als Schmidt ist ab zwei Askennen-Erfolgen offensichtlich, ebenso wie seine dezente Headware, die aus einer Datenbuchse und seinem Kommlink inklusive unmodifiziertem Slim-Modul besteht.

In der Matrix: Als Anwalt hat Letthauer ein gut gesichertes PAN. Kann sich der Hacker nicht zurückhalten und schnüffelt seinem Schmidt hinterher, kann er dessen öffentliches Profil seiner Kanzlei beirachten (in gediegener Nussholz-Optik gehalten) oder die umfassenden Aufzeichnungen über Letthauers Betteilgungen an den Prozessen der letzten 15 Jahre lindern.

WERNER PLENK

Der bissige und skrupellose Mafioso von früher ist zu einem ausgezeigten alternden Mann verkommen, was ihm allerdings nicht seines scharfen Verstandes beraubte. Plenk hielt sich im Knast mit Bankdrücken und Boxen fit, um nicht zu versauern. Sein Verhandlungsgeschick und Geschäftssinn lassen die Gang der Toxyt Spyrtyt einen ansehnlichen kriminellen Vorteil gewinnen und ihn Fuß fassen. Auch seine Ideen für das Stadtkriegsspiel dringen bis an die Mannschaft und ihre Crew heran, die ihn dafür bald wertschätzen. Seine Position lässt ihn frühzeitig von dem Spiel gegen die Kains erfahren. Der verschlagene Geschäftsmann wittert seine Chance, doch noch groß abzukassieren. Dank guter Führung und bisher tadellosem Verhalten wird ihm sein Antrag auf Freigang genehmigt, den die Spyrtyt nach seinem Angebot gerne unterstützen.

Auftritt: Plenks durchtrainierter Körper ist durch die Jahre hinter Gittern und die eintönige Ernährung bleich und ausgezehrt geworden. Das Leben im Gefängnis hat ihn dennoch zäh bleiben lassen und sein Verhandlungsgeschick verbessert. Für seinen Hafturlaub hat er die Haare geschnitten bekommen und sich rasiert. Dazu erhielt er einen schlichten Anzug, damit er außerhalb seiner JVA einen guten Eindruck hinterlässt.

Verhalten: Plenk bleibt zurückhaltend und ungeprüft im Hintergrund der Spyrtyt. Erst ein geissener Schweinehund, der eiskalt jede Moral über Bord wirft, um an sein Ziel zu kommen. Als ersich absetzen möchte und entführt wird, entgleitet ihm die Kontrolle über sein Temperament, und er wird ziemlich wütend. Panik oder Sorgen sind in Plenks Leben ein Fremdwort, in solchen Gefühlen sieht er ein Zeichen von Schwäche. Erst als er von Meinke so übel zugerichtet wird, dass er ohne medizinische Hilfe nicht länger bei Bewusstsein bleiben kann, sieht er ein, dass er auf die Runner vertrauen muss.

Astral: Plenk besitzt wenig Cyberware, das meiste ist veraltete Headware. Seine Vitalwerte zeugen von der mangelhaften Ernährung im Gefängnis, sind jedoch kräftig und von ungebrochenem Willen gekennzeichnet. Dieser ist es auch, der ihn sich am Leben festhalten lässt, als die Runner ihn aus Meinkes Gewalt befreien.

ANDREAS MEINKE, DER TECHNIKER

Als Andreas Meinke damals anlang, für den aufsteigenden Werner Plenk zu arbeiten, ahnte er noch nicht, dass dieser sein Untergang sein sollte. Ursprünglich als Talent von der Universität Bochum abgeworben, war Meinke ein erfolgreicher Student der modernen Informatik-Branche und hatte ein Händchen für den Umgang mit Mikroelektronik.

Seine Freundin Svenja Bengie stand ihm dabei stets zur Seite, und beide planten mit dem soliden Gehalt ihres wohlwollenden Arbeitgebers, bald zu heiraten. Als Plenks sie hinüberging und die Mafia ihnen das Leben schwer machte, war Meinke innerlich gebrochen. Die Enttäuschung über seinen alten Mentor und der Verlust Svenjas ließen ihn nie wieder zur Ruhe kommen. Seitdem hat er sich abgekapselt, meidet jede menschliche Kommunikation und ist paranoisch auf der Flucht vor den Gasperis. Als er seine Chance wähnt, mit Plenk abzurechnen, hofft er, die Gasperis loszuwerden, wenn er ihnen die Beute und Plenk zum Geschenk machen kann.

Auftritt: Der dünnen Gestalt Meinkes sieht man die jahrelange Flucht deutlich an. In spärliche Kleidung gehüllt, mit hektischen Bewegungen und in abgehackten Sätzen sprechend, wirkt er eher wie der Geist eines Menschen. Sein zermürbeter Verstand steigert sich in einen Wahn, als er Plenk erfolgreich in seine Gewalt bekommt.

Verhalten: Meinke ist unruhig und rastlos. Die Hoffnung sich an seinem alten Boss rächen und in Zukunft ohne Verfolgung leben zu können, lassen ihn entrückt und verträumt wirken. Werden seine Drohnen zerstört oder er mit den Runtern konfrontiert, wird er panisch. Dann greift er sich die Speichermodule mit dem Inhalt von Plenks Headwarememory und versucht zu entkommen.

Astral: Meinke ist mit einer Reihe von Verbesserungen ausgestattet, die seine technischen Fähigkeiten ergänzen. Seine Cyberware besteht aus diverser Headware unterschiedlichster Generation. Gesundheitlich ist Meinke mehr als angeschlagen, seine Flucht vor den Gasperis hat tiefe Spuren in seiner Physis und auch seiner Psyche hinterlassen. Der Wunsch, sich an Plenk zu rächen, durchzieht seine Aura wie ein düsterer Schanen.

K	G	H	S	C	I	L	W	FDG	ESS	INT	ID	ZM
2	2	3	3	3	4	5	4	4	4,75	7	1	10

Matrixinitiative/ID: 10/3

Fertigkeiten: Ausweichen 3, Computer 4, Datensuche 2, Elektronische Kriegsführung 4, Gebrauche (Matrix) 2 (+2), Geschütze 3, Hacklog 5, Matrixkampf 3, Software 5, Wahrnehmung 2

Bodytech: Datenbuchse, Enzephalon 1, Kommlink, Sim-Modul (modifiziert für heißes Sim)

Ausrüstung: Kommlink (Firewall 5, Prozessor 5, Signal 5, System 5)

Programme: Analyse 5, Angriff 5, Aufspüren 1, Ausnutzen 4, Befehl 4, ECCM -1, Editieren 3, Entschlüsselung 4, Medit 5, Scannen 5, Schmökern 4, Verschlüsselung 4



Andreas Meinke

STEFANO MATTALUCI, DER TROUBLESHOOTER

Angefangen hat die Karriere des italienischen Orks mit 15, als er einer von Don Lupos persönlichen Leihwächtern wurde. Mattaluci machte einen sehr guten Job und wurde von seinem Boss bald als schlagkräftiges Talent erkannt, das sich nicht mit rein passiver Sicherheit beschäftigen sollte. Mit 19 wurde er zum verlängerten Arm des Don im Ruhrplex. Als Troubleshooter hat es Mattaluci weit gebracht, da er stets loyal hinter der Familie stand. Auch als Don Lupos Tochter das Syndikat leitete, war er bereit, ohne nachzufragen seine Pflicht zu erfüllen. Obwohl er jahrelang versuchte, die Vendecca um das gestohlene Geld zu beenden, gelang es ihm nie, den wahren Schuldigen zur Rechenschaft zu ziehen. Als Plenk sich ruht, brodelt in Mattaluci der Zorn seiner Jugend erneut auf. Er ist von dem Wunsch erfüllt, den Mann endlich seiner gerechten Strafe zukommen zu lassen, und so bekommt Mattaluci einige handverlesene Soldaten zugeteilt, um die Sache endlich zu bereinigen.

Auftritt: Der Ork ist inzwischen über 40 Jahre alt. Sobald das Adrenalin durch seine Adern pumpt, ist Mattaluci jedoch in Höchstform. Seinen alternden Körper bewegt er dann mit dem Elan eines Teenagers und den Reflexen eines erfahrenen Straßensamurais. Seine Kleidung bleibt stets angemessen und praktisch. Die alten Zeiten als Bodyguard haben ihn wachsam bleiben lassen, auch wenn augenscheinlich keine Gefahr droht.

Verhalten: Mattalucis Aufgabenbereich hat bei ihm zu einer Grundhaltung aus Kalkulation und instinktivem Han-

deln geführt. Sobald er eine Situation überblickt, arbeitet er im Kopf seine Möglichkeiten durch, wie er handeln kann. Gerät er jedoch in einen Kampf, verfliegt seine kühle Logik schnell. Dann geht er mit Leidenschaft und Hingabe vor, ergänzt um sein instinktives taktisches Geschick.

Astral: Mattaluci hat eine Menge Verbesserungen der letzten Generation. Sein Körper befindet sich jedoch nahe der Verschleißgrenze, die Anzeichen des Alters sind noch recht gering, aber eindeutig. Sein Ehrgeiz verleiht Mattaluci dennoch genügend Kraft, um weiterhin gefährlich zu sein.

K	G	R	S	C	I	I	W	EDG	ESS	INT	ID	ZM
7	5(7)	5(7)	5(7)	3	5	4	5	4	0,6	10(12)	1(3)	12

- Panzerung (Ballistisch/Stoß):** 7/5
Fertigkeiten: Beschalten 3, Ausweichen 1, Einschüchtern 5, Infiltration 5, Pistolen 6, Schnellfeuerwaffen 5, Waffenloser Kampf 6, Wahrnehmung 5
Bodytech: Cyberaugen (2. mit Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 2, Smartlink), Datenbuchse, Dermalpanzerung 2, Kunstmuskeln 2 (Alpha), Reflexbooster 2 (Alpha)
Ausrüstung: Gepanzerte Geschäftskleidung [B/S 5/3], Kommlink 6
Waffen:
Ares Predator IV [Schwere Pistole, SK, PB -1, HM, RK -15(s), Smartlink]
Ingram Slangun X [MR SK, PB - SM/AM, RK 2(3), 32(s)]





[PAN registriert]
[Wurmkur aktiviert und gedockt]
[Lade Trailblazer]
> VPN-Zugangsdaten erkannt
> Initialisiere Sicherheitsprotokoll
> TEMP gelöscht!
[Zugang Panoptikum gewährt]
Du hast 0 neue Nachrichten #
Neue Mitglieder: Justizopfer
Neu: Die Politik in der ADL Hörum im Aufbau
Brandaktualisiert: Thread Moderne Gladiatoren [Autor:
Snow-WT]
[Folge Link]
[Anzeigen]



MODERNE GLADIATOREN

Es dreht sich mal wieder alles um Stadtkrieg. Seit die Strafverfolgungsbehörden der Allianz in Zusammenarbeit mit den staatlichen Gerichten und den – inzwischen zum großen Teil privatisierten – Justizvollzugsanstalten vor einigen Wochen entschieden haben, Stadtkrieg-Gefängnis Mannschaften aufzustellen und in die Amateur-Vorauswahl des Teutonen Cups zu schleusen, rattert die PR-Maschinerie der DeMeKo und des ISSV mal wieder auf Hochtour. Nachdem es einigen dieser Teams auch noch gelungen ist, sich in „fairen“ (ja, genau) Spielen einen rechtmäßigen Platz im Cup zu ergattern, polarisiert das Thema Knastmannschaften, Sport-Brutalität und Gewalt im Trid mal wieder die Nation. Grund genug für mich, einmal einen Blick hinter die Kulissen zu werfen. Denn anscheinend haben die heutigen Verantwortlichen das PR-Desaster von vor zehn Jahren total ausgeblendet, als bei einem Spiel der ADL Allstars gegen eine Borkumer Knastauswahl nicht nur der heutige Berliner Unterwelt-Zar Piotr Gargal entkam, sondern auch noch Marcus Allbrink – Top-Terrorist der Nationalen Aktion und als einer der noch lebenden Anführer rechten Terrors immer noch weit oben auf den Fahndungslisten von Europol und Interpol – auf freien Fuß gesetzt wurde. Um meine Datenrecherche zu komplettieren – und da ich absolut keine Ahnung von dem Sport habe –, habe ich unseren Sportfanatiker Hattrik gebeten, mal ein paar allgemeine Informationen ranzuschaffen.

• Snow-WT

DIE KUNST DES KRIEGES

Gepostet von: Hattrik

Da ich hier anscheinend die Anlaufstelle für Sport im Allgemeinen und für Stadtkrieg im Speziellen bin (warum bloß?), spiele ich heute halt mal die Regel- und Geschichtsfet. Da ich zwischen zwei Vierteln eh gerade etwas Zeit hatte, habe ich ein wenig Zeug aus dem Netz zusammengesaugt und in eine lesbare Form gebracht.

• Hey, Snowy. Was kriege ich eigentlich für dieses Wiederkäuen von absoluten Basics?

• Hattrik

• Du darfst mit mir zum kommenden Champions-League-Finale. Ich habe Pressetickets *blink, blink*.

• Snow-WT

• Deal!

• Hattrik

// copy-paste Etherpedia-Extrakt //

Stadtkrieg geht zurück auf eine Modeerscheinung der französischen Gangszene aus dem Jahr 2022. Zu diesem Zeitpunkt begannen einzelne Straßengangs damit, ihre Streitigkeiten in einem einzelnen Konflikt auszutragen. Zwei bewaffnete Gruppen trafen auf neutralem Gebiet aufeinander, jedes Team versuchte, möglichst viele Tore zu machen, und die Mannschaft mit den meisten Toren gewann den Streit, eine Mischung zwischen „fängen“ und der Schießerei am O.K. Corral.

Etwa zur gleichen Zeit versuchte der französische Konzern Javert et Cie, ein brachliegendes Viertel aufzuwerten. Javert bekam so lange Gegenwind von den örtlichen Gangs, bis einige Mitarbeiter auf die Idee kamen, diese „Killerspiele“, die diese Gangs so zu lieben schienen, zu sponsern und gegebenenfalls finanziell zu verwerten. Das Unternehmen lockte die Gewinner mit Geld, Jobs im Werkschutz und anderen netten Geschenken. Die Gangs stiegen auf das Angebot ein und verlegten ihre Energie darauf, die Spiele zu gewinnen.

Richtig ins Rollen kam die Angelegenheit, als die Führungsetage mitbekam, dass die Mitarbeiter wie verrückt auf den Ausgang der Kämpfe wetten und es sogar einen schwarzen Markt für Videomitschnitte gab. Nach einer kurzen Rückfrage in der Rechtsabteilung setzte rege Betriedsamkeit ein, und ehe man es sich versah, speiste Javert et Cie ein neues Pay-per-view-Programm ins Netz ein und sendete „Jeu de Guerre de Ville“ landesweit. Die erste kommerzielle Verwertung schlug ein wie eine Bombe, und der Stadtkrieg verbreitete sich auf dem ganzen Erdball.



Blieben die in Mannschaften organisierten Gangs in der Anfangszeit noch unter sich, stellte sich schnell heraus, dass frisches Blut in der Mannschaft nicht unbedingt zur eigenen Gang gehören musste. 2021 wurden daher die ersten externen Spieler eingekauft, um die eigenen Reihen aufzufüllen, aber auch, um bestimmte Akzente zu setzen und Klischees zu erfüllen. Ende der Dekade gründeten die Deutschen (wer denn auch sonst) einen international ausgerichteten Dachverband, der tatsächlich ziemlich einsam auf weiter Flur blieb und bis heute weltweit die Fäden in der Hand hält. 2037 fand mit dem „Super Brawl“ die erste nordamerikanische Meisterschaft statt. Ein ganz neues Kapitel schließt schließlich 2042 die erste Weltmeisterschaft auf, bei der besonders in den europäischen Mannschaften viele Eurokriegsveteranen antraten. Diese erfahrenen Militärs gaben dem taktischen Spiel eine ganz neue Dimension und brachten zudem ein breites Spektrum an Kampffähigkeiten mit in die Kriegszone.
// Ende

Spielregeln

Wofür braucht ein Spiel, dessen Grundprinzip es ist, dass sich zweimal dreizehn Leute so lange auf die Fresse bauen, bis ein Team am Boden liegt, überhaupt Regeln?“ Der Hintergrund ist ganz einfach: Den Zuschauer interessiert der Sieger nur am Rande. Der Sieger ist interessant für die Wenbüros und für die Kneipen, die die Siegesfeiern ausrichten oder alternativ am nächsten Tag ihre Läden renovieren müssen. Der Zuschauer ist am Spiel interessiert. An Strategie und Taktik. Aber auch am Leiden der Spieler. Und dieses Leiden darf auch gerne etwas länger dauern. Wenn eine hochgerüstete, bis an die Zähne bewaffnete, konzernfinanzierte Mannschaft aufs Feld treten würde und eine Mannschaft zum Gegner hätte, die sich gerade in einem Ganggetto nach oben gekämpft hat, wäre das ein Gemetzel. Und noch bevor die erste Werbepause eingespielt werden würde, könnten die Konzernmänner in die Kabine zurück und ihre Sturmkanonen putzen. Einen rein mit Geld finanzierten Sieg will keiner sehen. Kein Spaß, keine Spannung und nur zwei Minuten Blut. Schlecht für die Quote.

Deshalb hat der ISSV jede Menge Regeln geschaffen, um Matches spannend zu gestalten und die Spielzeit zu verlängern.

- Das offizielle Regelwerk vom ISSV ist inzwischen so fett, dass man es in gedruckter Form nutzen könnte, um einen Stürmer von seinem Bock zu fegen.
- Rhoial

Und damit ihr euch die Regeln nicht selber anlesen müsst, habe ich auf den kommenden Seiten die deutsche Regelversion der DSKL (die sich in weiten Teilen mit den internationalen Regeln deckt) für euch zusammengefasst.

Stadtkrieger

Insgesamt besteht eine Stadtkriegsmannschaft zu Beginn eines Spielzuges immer aus 13 Spielern. Strafen oder Verletzungen können diese Zahl aber massiv beeinflussen. Stadtkrieger werden in offensive und nichtoffensive Spielpositionen unterteilt, wobei sich der Begriff nur darauf bezieht, welcher Spieler den Ball tragen darf, und nicht darauf, wer mit welcher Waffe auf wen schießen darf.

Offensive Positionen

Die offensiven Spielpositionen definieren sich dadurch, dass sie den Ball tragen und spielen dürfen. Nur sie dürfen mit dem Ball ein Tor erzielen.

Scout (Scout): Der Scout ist der Aufklärer des Teams. Seine Hauptaufgabe besteht darin, die gegnerische Torzone ausfindig zu machen oder schnell Informationen über die gegnerische Mannschaft und deren Aufstellung zu sammeln. Jede Mannschaft verfügt über vier Scouts. Ausrüstung: Leichte Panzerung sowie eine persönliche Schusswaffe.

Jäger (Banger): Im Angriff und Stunn ist der Jäger ein schneller Ballträger mit einem rudimentären Schutz. In der Verteidigung ist er mobil und kann dem Gegner empfindliche Stiche verpassen. Jede Mannschaft verfügt über vier Jäger. Ausrüstung: Mittelschwere Panzerung sowie eine persönliche Schusswaffe.

Brecher (Heavies): Der Brecher kümmert sich hauptsächlich um die gegnerischen Spieler. Im Angriff wird der Kordon der gegnerischen Torzone auf Korn genommen. In der Verteidigung bildet der Brecher häufig selbst diesen Kordon. Jede Mannschaft verfügt über zwei Brecher. Ausrüstung: Mittelschwere Panzerung, eine persönliche Schusswaffe sowie nach Wahl des Stadtkriegers ein Sturmgewehr, eine Maschinenpistole oder eine Schrotflinte.

Schütze (Blaster): Der Schütze ist der Panzer der Mannschaft. Entweder gräbt er sich in der eigenen Torzone ein und deckt die gegnerischen Spieler mit mehr Blei ein, als diese mit sich rumschleppen, oder er führt wie die Rache des Stadtkriegsgottes in die Torzone des Gegners und raumt dort auf. Jede Mannschaft verfügt über einen Schützen. Ausrüstung: Leichte Panzerung sowie ein mit einem Gyrostabilisator ausgestattetes Leichtes Maschinengewehr.

Nichtoffensive Positionen

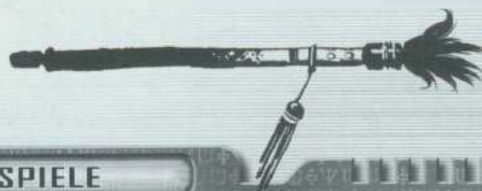
Nur weil die nichtoffensiven Stadtkrieger so genannt werden, bedeutet das nicht, dass sie keine Gefahr für die gegnerischen Spieler sind. Nur den Ball dürfen diese beiden Spieler nicht bewegen.

Stürmer (Outrider): Der Stürmer ist die schnelle Eingreiftruppe der Mannschaft. Ausgerüstet mit einem bewaffneten Motorrad, ist er überall dort, wo Kugeln verschossen werden. Der Stürmer darf kämpfen und jeden beliebigen Spieler (aber nicht den Ballträger) auf dem Motorrad transportieren. Jede Mannschaft verfügt über einen Stürmer. Ausrüstung: Mittelschwere Panzerung, ein Motorrad, auf das nach Wahl des Stadtkriegers ein Sturmgewehr, eine Maschinenpistole oder eine Schrotflinte montiert ist, sowie eine persönliche Schusswaffe. Das Motorrad darf darüber hinaus mit einem Riggeradappler ausgestattet sein, aber gleichgültig, wie virtuos der Fahrer auch ist – auch mit dem Motorrad darf der Ball nicht bewusst gespielt werden.

Sani (Medico): Der Sani ist der Rettungengel jedes gefallenen Stadtkriegers der eigenen Mannschaft. Der Sani darf nicht angreifen und seinerseits auch nicht angegriffen werden. Stadtkrieger, die den Sani angreifen, fangen sich sofort eine Strafe ein. Wenn der Sani aber auf dem Motorrad des Stürmers sitzt, ist er legales Freiwild. Jede Mannschaft verfügt über einen Sani. Ausrüstung: Schwere Panzerung, überzogen mit einer hellen, weißen Farbe, sowie ein gut ausgestattetes Medkit. Keine Waffen.

• einige Sanis übrigens ein ganz außerordentliches Interesse an technischen Dingen entwickelt. Der Einsatz von irgendwelchen Hacking-Fertigkeiten ist im Stadtkrieg selbstverständlich verboten, seltsamerweise steigert aber entsprechendes Wissen den Marktwert des Stadtkriegers nicht unbeträchtlich.

- Ouzo



Kanonen

Die meisten Stadtkrieger nehmen ihre persönliche Seitenwaffe mit in den Krieg. Unter der Bezeichnung „Seitenwaffe“ ist alles zusammengefasst, was irgendwie dem Begriff „Pistole“ gerecht werden könnte. Auch Schrotflinten mit kurzem Lauf wie die Altmayr SP sind zugelassen, wobei viele Spieler geradezu einen Waffenkult betreiben, zumal die meisten nicht allzu exotischen Waffenmodifikationen vom ISSV zugelassen sind (z.B. ein schmucker Bajonettaufsatz fürs Sturmgewehr). Jeder Spieler darf beliebig viel Munition mit sich zumschleppen, die auch nicht zwingungsweise nur für die eigenen Waffen geeignet sein muss – was schon mal dazu führt, dass der Sanimärzisch mit um den Körper geschlungenen Munitionsgurten durch die Gegend läuft, die eigentlich für den Stürmer bestimmt sind. Verschossen werden darf jede Form von Munition, die Otto Normalwaffenscheinbesitzer im Laden kaufen kann. Aber welcher Stadtkrieger würde schon mit Gelbkügelchen ins Feld ziehen wollen? Standard- und Leuchtspurnmunition sind die üblicherweise ausgetauschten Argumente.

- Und dann gibt das da noch die Poser, die meinen, ihr Image oder Bankkonto verlange es, etwas Besonderes zu verteilen. Anna „Duchess“ von Dobernitz hat im letzten Ligaspiel der Duellisten einen kostspieligen Ausstand gegeben, indem sie das ganze Spiel über mit Silberkugeln geschossen hat. Man kann sich vorstellen, welche Goldgräberstimmung in den nächsten Tagen in der deaktivierten Kriegszone Würmlitz geherrscht hat.
- Revoluzzer

Neben den oben genannten Waffen dürfen Stadtkrieger nahezu jede Nahkampfwaffe mit sich führen, die mit einer entsprechenden Lizenz erworben werden darf, egal ob eingebaut oder extern getragen. Allerdings sind Monofilamentwaffen und elektrisch geladene Waffen generell verboten.

Im laufenden Spielzug darf ein Stadtkrieger jede Nahkampfwaffe, die er findet, aufnehmen und einsetzen, oder eine beliebige Waffe improvisieren, solange sie nach den Regeln legal ist.

Schutzausrüstung

Jede offizielle Stadtkriegsmannschaft muss ein eindeutiges Logo und ein definiertes, eindeutiges Farbschema besitzen, welchem die Rüstungen der Stadtkrieger entsprechen müssen. Die Regeln verlangen mindestens eine helle und eine dunkle Farbe in diesem Muster, um eventuelle Tarneffekte zu minimieren.

Dabei waren früher die Farben Gold und Gelb generell nicht erlaubt, weil dies die Farben der Aufgabebefehrer sind und es zu keinen Verwechslungen kommen sollte. Inzwischen hat sich die DSKL aber dem aktuellen Stand der Technik angepasst und markiert Spieler, die aufgeben, deutlich durch entsprechende Arrows im Overlay des Spiel-Nexus (entsprechende Bildverbindungen sind bei den Spielern obligatorisch). Zudem müssen die Rüstungen mit einem vom ISSV (bzw. DSKL als Stellvertreter) genehmigten Straf- und Aufgabeschaltkreis ausgestattet sein.

Technischer Krimskrams

Die DSKL ist wie alle Ligen ziemlich paranoid gegenüber jeder Form von technischen Spielsachen. Zu verlockend erscheint es, mit einem hochgezüchteten Kommlink einen Angriff auf die technische Infrastruktur zu führen, zumal sich die Links mittels Miniaturisierung leicht verstecken lassen bzw. Implantate per se nicht illegal sind.

Doch auch abseits vom Hacking haben sich die neuen drahtlosen Kommlinks im Stadtkrieg zu einem unverzichtbaren Bestandteil der Spielerausrüstung entwickelt. Dank taktischer Netzwerke ist es der gesamten Mannschaft möglich, auf die (Cyber-)Sensoren eines Mitspielers zuzugreifen und daraus völlig neue Taktiken zu entwickeln.

- Das Ganze hat nicht nur taktische Zwecke. Natürlich sind Ultraschall- oder Radarsensoren utiapraktisch, um gegnerische Teams auf Abfangkurs oder in einem Hinterhalt frühzeitig zu erkennen. Die ganze Phalanx an persönlicher Bildübertragung (Sensorik, Waffenkamera, Biomonitorfeed) ist aber vor allem für den Zuschauer geil, der solche „Eindrücke“ nie selbst erleben wird. Das ist „Extra-Content“, den sich die Medienfirmen versilbern lassen können. Und auch Liveblogging vom Feld – wie es Shiva, Scout der Stahlfalken, betreibt – ist ein Gaiant für eine breite Fanbasis.
- Galore

Kommunikation ist schneller, wenn sie gedacht wird, als wenn sie ins Mikrofon gebrüllt wird (selbst wenn gute Kehlkopf-Mikros das martialische Grundrauschen heraushören können). Und über das Netzwerk verbreitete Arrows leiten den Angriff der Mannschaft direkt in die gegnerische Torzone, wenn der Scout sie entsprechend markiert.

Da der gesamte teaminterne Datentransfer über den DSKL-Nexus läuft, haben auch die Regie- und Aufnahmefahrer Zugang zu diesen Daten und können sie zusätzlich in die Übertragung nach außen emblenden.

Die Kriegszone

Nach den Statuten des ISSV ist eine Stadtkriegszone mindestens 550 mal 420 Meter und maximal 680 mal 510 Meter groß. Das ist für die Amis praktisch, die rechnen das einfach als vier mal drei Häuserblöcke. In der DSKL ist man dagegen dazu übergegangen, eher die Flächen (231.000 m² bis 346.800 m²) als Grundlage zu nehmen, da sich das amerikanische Schachbrettmuster in den Städten doch deutlich von der hiesigen Stadtplanung unterscheidet. Die Kriegszone wird in alle Richtungen durch eine ebenerdige Fläche (Straße, Schlenenstrang) begrenzt, die noch zum Spielfeld gehört.

// Zugriff auf DeMcKo-Nexus

ISSV-Stadtkrieg-WIKI: Der Fall Chris O'Toole

Das Verfahren um Chris „The Roughneck“ O'Toole ist ein Musterbeispiel für den schmalen Grat, den ein Stadtkrieger überschreiten kann.

O'Toole, Brecher bei den Hamburg Rams, fuhr bei einem Ligaspiel 2058 seinen Sporn aus und schlitze der Jägerin Asahi Shimada von den Hannover Hellhounds den Bauch auf. Der Angeklagte verteidigte sich damit, dass er von seinem Trainer den expliziten Auftrag bekommen hatte, es der Hannoveranerin „mal richtig zu besorgen“. Original-Zitat: „Hübsche Maid mit Mandeläugen in Not ist immer ein quotenträchtiger Anblick. Und schließlich ist sie ein erwachsenes Mädchen und wird schon wissen, wo der Aufgabeschalter ist.“

Rams-Trainer Galden sagte aus, er habe von dem Sporn nichts gewusst und erwartet, dass O'Toole die Spielerin optisch ansprechend verprügeln würde. Auch wenn es zu Entlassungen auf Seiten des ISSV-Personals kam und Galden letztendlich seinen Hut nehmen musste, um den Verein aus der Schusslinie zu bringen, ist bis heute ungeklärt, warum der Sporn bei der obligatorischen Kontrolle vor Spielbeginn nicht entdeckt wurde. O'Toole wurde wegen Totschlags und Einsatzes illegaler Cyberware verurteilt und fuhr für fünf Jahre in den Borkumer Großknast ein, wo er schnell zum Captain der Jaildogs aufstieg.

☉ Wobei oben Genanntes natürlich primär für Ligaspiele gilt. Für besondere Anlässe kann auch eine besondere Kriegszone gewählt werden. Ich erinnere mich da gerne an den Benefizkrieg von '68, bei dem die Hellhounds und die Peiner Blizzards das ehemalige Frachtpostzentrum Anderten zerlegt haben. Für die herzerwärmenden Feuereffekte hatte der ISSV den ganzen Komplex mit alten, aber betankten Post-Lkw bestückt und alle Ansagen bezüglich Kollateralschaden für unerheblich erklärt.

☉ Justizopfer

☉ Mir persönlich gefallen die deutschen Kriegszone deutlich besser als die amerikanischen. Nur hier kann man vernünftige Häuserkampfaktiken planen, die der Gegner nicht schon auf 400 Meter erkennt, weil die Cyberaugen so eine tolle Vergrößerung haben. Wir haben hier mehr Kurven, Ecken, Steigungen und auch wildes Grün mitten auf der Kreuzung.

☉ Hatziki

Die DSKL betreibt einen irrsinnigen Aufwand, um den reibungslosen Ablauf jedes Stadtkrieg-Matches zu gewährleisten. Am Beginn jeder Saison bestimmt die DSKL eine Reihe von Gebieten als Kriegszone für das kommende Jahr. Nach welchen Richtlinien diese Gebiete genau ausgewählt werden, ist eines der größten Geheimnisse der DSKL – wobei davon ausgegangen werden kann, dass sowohl mediale als auch demographische Faktoren die Auswahl beeinflussen.

☉ Meine Nachforschungen haben ergeben, dass die Allianzländer durchaus Mitspracherecht bei der Auswahl der Zonen haben. Da Stadtkrieg als zweitpopulärster Sport in der ADL unheimlich viele Anhänger hat, werden Kriegszone auch gerne mal in kritischen Brennpunkten positioniert, um die Stimmung dort durch das „Event“ aufzuheben (und so soziale Unruhen zu vermeiden). Freier Motaufenthalt und Catering für den Spieltag sowie finanzielle Entschädigung für Schäden aller Art (bzw. eine Grundpauschale) sind für die Bewohner oftmals der Urlaub ihres Lebens.

☉ Snow-WT

Erst 2½ Stunden vor Spielbeginn erfahren alle Beteiligten, in welcher Kriegszone die entsprechende Schlacht stattfinden wird. Erst dann bekommen die Mannschaften Blaupausen vom Gelände und den Gebäuden und können konkret beginnen, eine Taktik zu erarbeiten. Unmittelbar nachdem die Kriegszone bekanntgegeben wurde, rücken die DSKL-Truppen ein und beginnen, das Gebiet zu räumen und technisch aufzurüsten. Nachdem die Kriegszone geräumt ist, werden die Zufahrtsstraßen abgeschottet, und es kommt nur noch autorisiertes Personal auf das Gelände.

Kommunikation über die Ränder der Kriegszone hinaus ist streng verboten. Jeder Stadtkrieger wird vor jedem Spielbeginn recht ausgebig nach nicht angemeldeter Ware durchleuchtet. Jeder Einbau, der es ermöglichen würde, Informationen von außerhalb des Spielfeldes zu bekommen, muss entweder von einem Offiziellen deaktiviert werden, oder der Spieler wird vom Spiel ausgeschlossen. Kommunizieren dürfen die Spieler nur über die DSKL-eigenen Nexus, sodass die Gespräche mitgeschnitten und auch an die Zuschauer übertragen werden können.

☉ Da es sich dabei um die gleichen Nexus handelt, die auch für die Kameras und Drohnen zuständig sind, kann es schon passieren, dass dem einen oder anderen technikaffinen Stadtkrieger mal das Kommlink durchgeht und er sich erfolgreich in die Übertragung hacken kann. Er muss nur aufpassen, dass er weder währenddessen noch hinterher erwischt wird.

☉ Becquerel

Während des Spiels kann sich ein Spieler frei in der Zone bewegen: aufs Dach, in den Keller und in bestimmte Räume mit taktischem Blickfeld. Allein die Kanalisation ist den Spielern verwehrt, um illegale Zugänge und Informationsaustausch außerhalb des Kamcrablickfeldes zu unterbinden.

AUF INS GEFECHT

Ein Stadtkriegsspiel ist unterteilt in vier Spielviertel zu je dreißig Minuten. Jeder Spielzug dauert maximal fünf Minuten und endet, wenn eine der folgenden Bedingungen eintreift:

- Eine Mannschaft erzielt einen Punkt
- Die Zeit des Spielviertels ist abgelaufen
- Einer der Bälle wird für tot erklärt
- Eine Mannschaft wird ausgelöscht (sog. „Wipe-Out“ oder Totalausfall)

Wenn ein Tor gefallen oder das Viertel abgelaufen ist, beginnen beide Mannschaften den nächsten Spielzug in ihrer eigenen Torzone. Wurde der Ball für tot erklärt, hat die gegnerische Mannschaft (deren Ball nicht für tot erklärt wurde) die Wahl. Sie kann den nächsten Zug von ihrer eigenen Torzone aus starten, oder alle ihre Stadtkrieger bleiben in ihrer derzeitigen Position und spielen von dort aus weiter. Die Mannschaft, deren Ball für tot erklärt wurde, startet immer in ihrer eigenen Torzone. Wenn der Zug durch einen Wipe Out beendet wird, ist das Spiel vorbei und die ausgelöschte Mannschaft hat verloren.

Die Uhr wird zwischen den Spielzügen angehalten, da es immer ein wenig Zeit kostet, einen Haufen Adrenalinjunkies in die eigene Torzone zu verfrachten, Verluste auszuwechseln, Waffen zu ersetzen oder zu laden und so weiter. Die Regeln verlangen von beiden Teams, dass sie fünf Minuten nach Ende des letzten Zuges wieder spielbereit sind. Die durchschnittliche Dauer eines Stadtkriegsspiels liegt also effektiv bei vier bis sechs Stunden, inklusive einer zehnmütigen Pause zwischen den Vierteln und einer 15 Minuten langen Halbzeitpause.

☉ Also ausreichend Zeit, um zwischendurch mal pissen zu gehen, sich ein neues Bier aus dem Kühlschrank zu greifen und ein Fertiggericht in die Mikrowelle zu werfen. Die ganzen langen Wertespots will letztendlich eh keiner sehen.

☉ Rhoiaal

Angriff vs. Verteidigung

Das übliche Angriffs- gegen Verteidigungsgedanken funktioniert beim Stadtkrieg nicht, da beide Teams gleichzeitig angreifen und verteidigen. Jedes Team besitzt einen Ball und versucht, Punkte zu machen, während es gleichzeitig versucht, das andere Team auszubremsen.

Sobald das Spiel begonnen hat, haben beide Team dreißig Sekunden, um den Ball aus dem eigenen Torblock zu schaffen (dem Block, in dem sich die Torzone der Mannschaft befindet). Sollte das nicht klappen, wird eine Freeze-Strafe (siehe Strafen, S. 149) für jedes Mannschaftsmitglied, ausgenommen den aktuellen Ballträger, verhängt. Der Ballträger hat nun weitere dreißig Sekunden Zeit, den Ball aus dem Torblock und den drei anliegenden Häuserblöcken zu bringen.

Sollte sich der Ball im Laufe des Spiels für länger als 60 Sekunden im selben Block befinden oder zurück in die Torzone der eigenen Mannschaft getragen werden, fängt sich das Team erneut Strafen ein, bis sich der Ball wieder in einem legalen Häuserblock befindet.

Jedes Team muss sich entscheiden, wie es seine Kräfte in der Kriegszone aufteilt, ohne das eigene Tor zu weit offen

stehen zu lassen. Das Team in gleichstarke Teile aufspalten, um dann von einem starken Sturmangriff überrollt zu werden, oder einen nur leicht bewachten Ballträger direkt vorm gegnerischen Tor verlieren?

Der Ball

Der reguläre Stadtkriegsball ist rund, hat einen Umfang von 65–70 Zentimetern (wie ein gewöhnlicher Fußball) und wiegt etwa 500–600 Gramm (etwas schwerer als ein Fußball). Er besteht aus nahtlosem Plasticschaum und ist mit einer goldenen oder gelben Leuchtfarbe überzogen – „gut zu sehen auf eine minimale Distanz von 50 Metern“, wie es in den DSKL-Regeln steht. Dank der Segnungen der drahtlosen Welt müssen die Schiris heute den Ball nicht immer im Blick behalten. Und auch die Pilotenprogramme der Übertragungsdrohnen bekommen umgehend mit, wenn sich der gegnerische Ball der Torzone nähert.

• Verständlich, dass auch die Spieler ziemlich geil auf diese Information sind. Und ebenso verständlich, dass dieses Signal eines der am besten geschützten des ganzen Spiels ist. Daher ist es auch verschlüsselt. Für alle Fälle.

• Becquerel

Getragen werden darf der Ball mit den Händen oder unter dem Arm, nicht jedoch versteckt in irgendwelchen Taschen. Jeder Ballträger kann den Ball zu jeder Zeit jedem anderen aktiven Offensivspieler zuspielen oder übergeben. Sollte der Ball auf dem Boden landen, hat das Team zehn Sekunden Zeit, um den Ball wieder aufzunehmen – andernfalls wird der Ball für tot erklärt. Der Ball ist auch dann tot, wenn er von einem gegnerischen Spieler aufgenommen wird.

Punkten

Die Torzone einer Mannschaft, ein Kreis mit vier Metern Durchmesser, ist mit farbigen Neolux und entsprechenden Arrows markiert und liegt irgendwo auf Straßenebene in einem beliebigen Block (dem Torblock) am eigenen Ende der Kriegszone. Ein Team kann die eigene Torzone zu Beginn jedes Viertels in einen anderen Block verlegen, sodass der Gegner nie genau weiß, ob er nun den richtigen Block stürmt.

Eine Mannschaft macht einen Punkt, wenn der Ballträger den Ball in den gegnerischen Torblock bringt und ihn in der Torzone zu Boden bringt. Die Bedingung, dass der Ballträger lebendig sein muss, um einen Punkt zu erzielen, wurde 2044 aufgehoben, da es zu umständlich ist, zu ermitteln, ob der von Kugeln zerfetzte Körper des Ballträgers noch lebendig war, als er auf dem Boden der Torzone aufschlug. Solange sich der Ball in der Hand des Kriegers oder irgendwo am Körper befindet, zählt das Tor. Es ist auch egal, ob der Ballträger aus eigener Kraft ins Tor gekommen ist oder durch den massiven Einschlag von Kugeln in den Bereich getrieben wurde.

Strafen

Beim Stadtkrieg gibt es nur drei Strafen: Freeze, Treffer und Abschuss. Ein Freeze trifft immer eine Gruppe, der Treffer oder der Abschuss einen einzelnen Stadtkrieger.

Eine Freeze-Strafe hindert die damit belegte Gruppe, sich in irgendeiner Form zu bewegen. Üblicherweise wird die komplette Mannschaft (ausgenommen der aktuelle Ballträger) mit einem Freeze belegt, um Geschwindigkeit ins Spiel zu bringen. Eine Freeze-Strafe dauert so lange an, bis sie von einem Offiziellen beendet wird.

Ein Treffer macht einen Spieler bis zum Ende des laufenden Zuges bewegungsunfähig und ist die übliche Strafe, die für einen normalen Regelverstoß ausgesprochen wird.

Für einen ernsthaften Regelverstoß kassiert ein Stadtkrieger eine Abschuss-Strafe. Das bedeutet, der Spieler fliegt aus dem Spiel. Regelverstöße, die Wunden oder den Tod bei einem oder mehreren gegnerischen Spielern verursacht haben, können in der Rechenschaft einiger Institutionen als kriminelle Handlung gewertet und entsprechend gehandelt werden. Ein Spieler, der mit einer Abschuss-Strafe belegt wurde, wird am Ende des Spielzugs von einer bewaffneten Eskorte vom Feld geführt und kann erst zu Beginn des nächsten Viertels ersetzt werden. Auch hier gilt, dass ein Team, das aufgrund von Verletzungen oder Abschuss-Strafen keine aktiven Offensivspieler mehr hat, als „ausgelöscht“ gewertet wird. Dies gilt nicht bei Treffer-Strafen, in diesem Fall würde der Ball einfach für tot erklärt.

Die Rüstungen aller Stadtkrieger sind mit einer Strafverdrahtung ausgestattet, die jedem Spieler, der sich unter Strafe bewegt, einen Stromstoß verpasst. Vor jedem Spiel wird sichergestellt, dass sich die Spieler nicht dagegen isolieren. Ein Stadtkrieger, der an der Strafverdrahtung herumspielt, fängt sich dafür direkt eine Abschuss-Strafe ein.

• Sollte übrigens der erste Stromstoß nicht reichen, den Krieger zu stoppen (Schmerzresistenz oder entsprechende Drogen), werden die Stromstöße intensiver. Und irgendwann bekommt der Körper schon mit, dass er jetzt zusammenbrechen darf, auch wenn das Gehirn den Schmerz nicht wahrnimmt.

• Hazardeur

Bevor eine Strafe gültig wird, sehen und hören alle Stadtkrieger einen Countdown über das Kommunikationsnetzwerk. Nach dem Countdown springt die Strafverdrahtung an, und der Stadtkrieger wird in ein optisch klar erkennbares AR-Feld eingewickelt.

Die Rüstung des Sanis ist nicht mit einer Strafverdrahtung ausgerüstet, und Sanis können auch keine Strafen kassieren. Ein Sanis, der gegen die Regeln verstößt, fliegt aus dem Spiel, darf aber sofort ersetzt werden (und nicht erst am Ende des Viertels).

Wenn gegen eine Mannschaft eine Freeze-Strafe ausgesprochen wird, wird automatisch jede wirkende Treffer oder Abschuss-Strafe gegen das gegnerische Team aufgehoben.



Gründe für Strafen

Die folgenden Gründe sind nur eine Auswahl und umfassen die üblichen Vergehen im Laufe eines Spiels sowie die üblichen Strafen dafür. Das letzte Wort haben die Schiedsrichter – und die wissen genau, dass sie sich im Zweifelsfall eher gegenüber der DeMeKo als gegenüber der DSKL oder den Fans zu verantworten haben.

Unnötige Zerstörung von Eigentum: Diese Strafe ist dazu angelegt, den vom ISSV und der DSKL zu bezahlenden Schaden etwas einzudämmen. Von daher sollen etwaig: Wohngebiete und die dort verbliebene Einrichtung nicht nurwilling von den Stadtkriegern zerstört werden. Eine Missachtung zieht eine Treffer-Strafe nach sich. Im Falle von Brandstiftung (Ablenkung/Sichtverminderung durch die Rauchentwicklung) wird der Spieler, der absichtlich Feuer legt, sogar mit einer Abschuß-Strafe belegt. Da immer die Chance besteht, dass das Feuer sich weiter ausbreitet, wurde nach einem etwas unglücklichen Zwischenfall in Buenos Aires außerdem die Zusatzregel eingeführt, dass das Spiel mit einer Niederlage für die Mannschaft des Brandstifters endet (Wipe-Out-Wertung), wenn das Spiel aufgrund von Löscharbeiten abgebrochen werden muss.

Absichtlicher Angriff auf einen Krieger, der ausgeschaltet wurde oder aufgegeben hat: Eine Abschuß-Strafe.

Absichtlicher Angriff auf einen unter Strafe stehenden Krieger: Eine Treffer-Strafe, wenn der Angriff fehlschlägt, eine Abschuß-Strafe, wenn der Angriff gelingt.

Illegale Aufklärung: Der Versuch, illegal an Aufklärungsdaten und Informationen zu kommen, führt zum Abschuß des Spielers wie auch zu einer Strafe für den Verein, wenn ein Nachweis erbracht werden kann. Die DSKL ist ziemlich gut darin, technische Betrugsmöglichkeiten einzuschränken, aber Zauberei ist ein echtes Problem. Ein astraler Magier oder auch nur ein Geist kann den Kriegern Informationen zuspielen. Auch wenn die Liga astrale Sicherheitsfirmen wie Psi Aid unter Vertrag haben, die so etwas durch astrale Parouillen verhindern sollen, kann eine Intervention auf diesem Weg nicht vollkommen ausgeschlossen werden.

Passives Spiel: Wenn der Ballträger sechzig Sekunden nach Spielbeginn immer noch im eigenen Torblock ist, wird das gesamte Team (außer dem Ballträger) mit einer Freeze-Strafe belegt. Die Strafe wirkt, solange der Ballträger den Block nicht verlassen hat. Er und seine Mitkrieger (in welche Squads sie sich auch immer aufsplitten) müssen sich anschließend so schnell wie möglich wieder zusammenfinden. Die Strafe wird auch dann ausgesprochen, wenn der Ballträger zwei Minuten nach Spielbeginn in einem Nachbarblock zum Torblock ist. Auch wenn sich der Ballträger länger als 60 Sekunden in einem Block aufhält, wird eine Freeze-Strafe ausgesprochen, die so lange gilt, bis der Spieler den Block verlässt.

Ein Schiedsrichter kann zudem eine Strafe für passives Spiel aussprechen, wenn er den Eindruck hat, dass der Ballträger zu wenige Bemühungen unternimmt, den Ball in die generische Torzone zu bringen. Diese Regel wird recht selten angewendet, verhindert aber, dass der Ballträger immer nur im Kreis oder zwischen zwei Blöcken hin und her rennt, um den Kontakt zum generischen Team zu vermeiden.

Die Uhr für passives Spiel stoppt, wenn der Ballträger in einen Kampf gerät. Wenn der Ballträger also nach dreißig Sekunden in einem Block aufgegriffen wird, hat er nach Ende des Kampfes noch dreißig Sekunden, den Block zu verlassen.

Verlassen der Kriegszone: Eine Treffer-Strafe.

Angriff auf den Sani: Ein absichtlicher Angriff auf den Sani wird mit einer Abschuß-Strafe geahndet. Sollte der Sani verwundet werden oder ausfallen, kann sofort ein Ersatzsani ins Feld geschickt werden.

Angriff auf einen Offiziellen: Eine Abschuß-Strafe wird gegen jeden verhängt, der einen Offiziellen angreift.

Unberechtigter Ballträger: Wenn der Sani, der Stürmer oder ein Spieler, der auf dem Motorrad des Stürmers mitfährt, den Ball übernimmt oder der Ballträger auf das Motorrad klettert, wird der Ball für tot erklärt. Die gegnerische Seite hat die übliche Wahl, von welcher Position sie das Spiel fortsetzen möchte.

Unsportliches Verhalten: Eine Treffer- oder Abschuß-Strafe nach Maßgabe des Offiziellen. Die Regel beinhaltet das Krisieren von Entscheidungen, Beeinflussung von Medlengeräten und so weiter.

• Was das „Krisieren“ angeht, hat das Ganze jedoch bei Stadtkriegern ganz anderes Kaliber als bei anderen Sportarten. Da die Stadtkrieger eh als waffentragende Halbpsychopathen mit antisozialen Tendenzen verschrien sind, muss man sich als Schiif (und Zuschauer) da durchaus unfähige Entrüstungsstürme und Aktionen anschauen und anhören, die unseren Freunden von der DKK die Schamesröte ins Gesicht treiben würde. Aber das ist ja genau das, was die Leute sehen wollen. Schließlich geht's bei dem Sport um Kanonen, Blut, Gunbunnies und testosterongetriebene Vollchrommachos.

• Zwieblblootz

Einsatz von nicht autoisierten Feuerwaffen: Das Aufnehmen oder Benutzen einer fremden oder verbottenen Waffe zieht eine Treffer-Strafe nach sich.

Einsatz von Chemiewaffen: Der Einsatz von Drogen und Chemtech aller Art zieht für den Krieger eine Abschuß-Strafe nach sich.

• Nachdem die LabRats eine Regellücke genutzt und mit den ersten Generationen SuperSquirt-ähnlicher Waffen und Betäubungsmitteln aus dem Hause AGC das komplette Team der Kölner Maniacs bereits nach zwei Vierteln ins Reich der Träume geschickt hatten, reagierte der ISSV sofort und verbot den Einsatz von Chemiewaffen aller Art auf dem Schlachtfeld.

Eigentlich warten derzeit alle nur darauf, dass die Centurios eine ähnliche Regellücke nutzen und mit Laserwaffen, Nanitenwerfern oder ähnlichem Science-Fiction-Kram aus den S-K-Laboren auf dem Feld auflaufen. Präventive Verbote gab es bisher nicht, zumal sich der ISSV alle „trideogenen Optionen offenhalten will“.

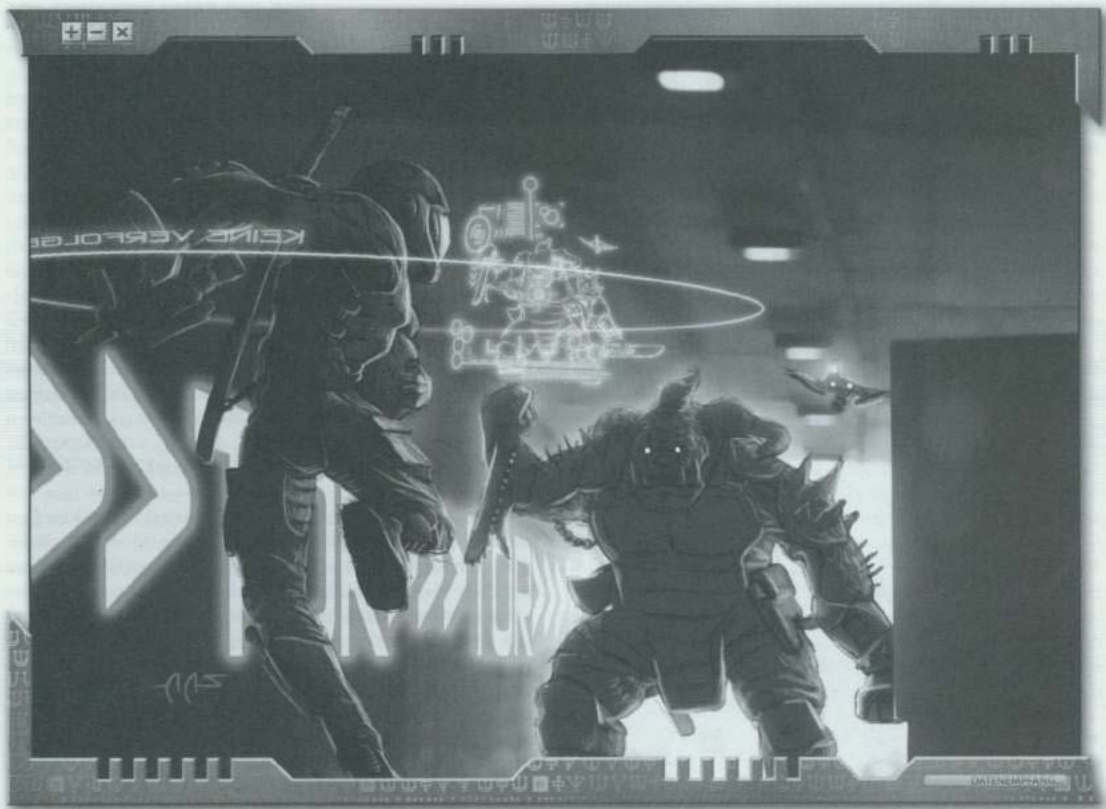
• Ouzo

• Immer nur Kugeln sind doch langweilig.

• Eva

Hackingversuch auf einen DSKL-Nexus: Eine Abschuß-Strafe für den Hacker.

• Gerade weil es jede Menge lohnende Hackingziele in der Kriegszone gibt, ist Hacking unter Stadtkriegern derzeit sehr gefragt. Die Position der Bälle und Spieler, die Steuerkontrollen des Motorrads, manche Waffensysteme, das gegnerische TacNet – grundsätzlich sind alle Knoten legitime Ziele, die keine direkten Slaves des Nexus sind (Ball, Kamera). Da die Teams für die elektronische Sicherheit ihrer internen Teamnetzwerke inzwischen selbst verantwortlich sind (wobei die Liga-Spinnen da Admin-Zugriff haben), gibt es zwar regen Datenaustausch zwischen den Netzwerken, das lässt aber auch Raum für einen externen Eingriff. Ein Hack des Nexus, um die Ballposition, direkte Infos über den Status der Spieler, Kamerafeeds und andere Informationen abzugreifen, ist verboten und wird streng geahndet, falls die Spinnen den Hacker dabei erwischen, auch wenn die Schiris hier einen gewissen Ermessensspielraum haben. Ein Crash des gegnerischen Netzwerks mit Verlust aller Feeds (auch



derjenigen, die an die Premium-Zuschauer übertragen werden) ist in der Regel inakzeptabel und wird meist mit Treffer- oder Abschuss-Strafen geahndet.

• Kiebitz

Krieger am Boden

Auch wenn das Motto „Ein Stadtkrieger spielt so lange, bis seine Wunden ihn umwerfen“ von den meisten Spielern hochgehalten wird, besitzt jeder Spieler die Möglichkeit, jederzeit seinen Aufgabschalter zu betätigen. Der Schalter aktiviert ein Muster heller, gelber AROs auf der Uniform. Der Aufgabschalter aktiviert zugleich auch die Straffunktion des Stadtkriegers, sodass er als „tot“ für den Rest des Spielzugs gewertet wird. Ein Krieger, der aufgegeben hat, kann direkt im nächsten Spielzug wieder in den Krieg ziehen. Allerdings sollte sich ein Krieger, der zu leichtfertig aufgibt, schon mal nach anderen Karrieremöglichkeiten umsehen. Sollte der Krieger aufgrund einer strafbegründeten Verurteilung in der Arena stehen, wandert er nach seiner Kapitulation umgehend zurück in den Bau und darf seine Strafe absitzen.

• Was gerade den Knastis im Teutonen-Cup einen gewissen Ansporn geben soll.

• Püppchen

Man sollte immer im Hinterkopf behalten, dass eine Aufgabe genauso gewertet wird, als wenn der Spieler tatsächlich ausgeschaltet worden wäre. Wenn alle offensiven Krieger ausgeschaltet wurden oder aufgegehen haben, zählt das als Wipe-Out – Game Over!

Ausgeschaltete Spieler können vor Ort vom Sani behandelt werden. Sie dürfen aber nicht bewegt werden, solange

der Konflikt im Block nicht beendet ist – entweder weil die Kombattanten weitergezogen sind oder weil der Spielzug beendet ist. Wenn das Gebietsicher ist, rückt ein Rettungsteam ein und evakuiert jeden verletzten Krieger.

Verletzte Krieger werden in dem Erste-Hilfe-Posten behandelt, der sich in der Nähe der eigenen Totzone befindet. Sollten die Verletzungen des Stadtkriegers zu schwerwiegend sein, kann der diensthabende Arzt, der direkt dem ISSV untersteht, entscheiden, dass der Spieler in das nächste Krankenhaus ausgelagert wird. Der ausgeflogene Stadtkrieger kann dann zu Beginn des nächsten Spielzugs durch die Mannschaft ersetzt werden.

Ein Spieler, der nicht wegen einer Verletzung ausgeflogen wird, aber aus welchem Grund auch immer (weil er nicht kann oder will) die Kriegszone nicht innerhalb der letzten 30 Sekunden vor dem nächsten Spielzug betritt, kann in diesem Spielzug NICHT ausgewechselt werden. Sein Team kann ihn dann im nächsten Zug austauschen, was aber bedeutet, dass der Spieler für den Rest des Spiels raus ist, auch wenn seine Wunden später noch geheilt werden.

Magische Heilung ist nicht unbedingt verfügbar. Auch wenn der ISSV in der Vergangenheit das Magieverbot gelockert hat, heißt das nicht, dass die DSKL die teuren Heilmagier zur Verfügung stellt – die sollen die Teams gefälligst selbst mitbringen (und bezahlen). Inzwischen sind einige Mannschaften dazu übergegangen, einen magisch aktiven Sani mitzubringen, der nicht nur im Spiel Wunden direkt heilen kann, sondern sich auch der manchmal schwächlichen Reflexe eines Spielers annimmt. Ein Stadtkrieger, der langwierig magisch geheilt wird, kann so lange nicht ersetzt werden (und fehlt damit dem Team), bis er aus dem Spiel genommen wird.

Offizielle

Neben den Stadtkriegern sollten sich eigentlich noch die Offiziellen in der Kriegszone aufhalten. Das sind Techniker, Kamerarigger, eventuell auch Sicherheitspersonal, sowie Magier. Zwei bis drei Offizielle kümmern sich um je einen Block in der Kriegszone. Offizielle tragen Talpanzerung mit weißer Leuchtfarbe und sind gemäß ihrer jeweiligen Tätigkeit gekennzeichnet.

Die Rüstung der Offiziellen ist mit jeder Menge technischen Spielsachen gespickt, damit diese sich in jede der stationären Kameras und der Hunderte Überwachungsdrohnen einloggen können, die durch die Kriegszone düsen, um die Action für das Fußvolk zu Hause aufzuzeichnen.

Alle Offiziellen tragen Tüser, um sich gegen wild gewordene Krieger zur Wehr zu setzen. Wenn nötig, wird nicht-letale Magie eingesetzt, um den Spieler zur Raison zu bringen.

Schiedsrichter

Liefen früher auch die Schiedsrichter übers Feld, dürfen sie heute dank modernster Technik außerhalb des Feldes bleiben und agieren neben den Nexus-Spinnen aus der Virtualität heraus, womit sich auch die Zugriffszeit der Schiri erhöht hat (sie agieren inzwischen also mit äquivalenter Geschwindigkeit und können so auch besser auf das Geschehen reagieren). Als deutlich erkennbare, aber teildurchsichtige AR-Overlays vor der Meute geschützt, sind die fünf Unparteiischen je Spiel heute Teil des örtlichen Spektakels und werden bei den lokalen Events förmlich ausgestellt.

- Diese technische Neuerung hat maßgeblich dazu beigetragen, dass man Schiris auch in mehr als einem Spiel einsetzen kann und sie nicht nach dem ersten Viertel schon ausgetauscht werden müssen. Dadurch konnte sich inzwischen sogar ein gewisser Personenkult bezüglich der Schiedsrichter entwickeln, den die DSKL auch durchaus anzuheizen und auszubeuten weiß. Seit zwei Jahren gibt es neben den Sammelkarten der Spieler auch eine jährliche Sonderreihe mit Schiedsrichtern und zwei oder drei ausgewählten Technikern.
- Justizopfer

Neben den oben definierten Vergehen haben die Schiedsrichter jederzeit die Möglichkeit, Strafen auszusprechen. Auch können die Schiedsrichter in einer Mehrheitsentscheidung darüber abstimmen, ob ein Spiel aus weichen Gründen auch immer abgebrochen wird. Fraglos nutzen sie diese Möglichkeit nur äußerst selten. Zum einen gibt es keinen Krieg auf dieser Welt, der wegen Regen oder eines kleinen Schneeeinsatzs unterbrochen wird, und zum anderen sind es gerade die Spiele, die unter ungewöhnlichen Bedingungen stattfinden, die die beste Quote versprechen.

Spruchschleudern

Ursprünglich in der Saison '43 nach einem ziemlich hässlichen Spiel in Bonn eingeführt, wurde das absolute Magieverbot nach zwanzig Jahren wieder gelockert. Als Realmon darauf beschworen, die Manager den Untergang des Abendlandes herauf, die Sponsoren beschwerten sich, dass man Werbung auf unsichtbaren Spielern nicht sehen kann, die Kommentatoren übten ihren betäubtesten Tonfall, und die Spieler schlossen Versicherungen gegen Feuerschaden ab.

Fakt ist, dass die Lockerung des Magieverbotes bis heute so gut wie nie ausgenutzt wurde. Ein Haufen geklankenmanipulierter Zombies, die immer aus dem Weg gehen, wenn der gegnerische Ball angefliegen kommt, ist langweilig. Unsichtbare Spieler kann man nicht treffen. Kein Blut, keine Zuschauer, keine dicken Verträge mehr für die Spieler. Ein selbstregulierendes System.

Praktische Anwendung findet Magie heute hauptsächlich in Form von Adepten, die mit ihren körperlichen Verbesserungen einen wohlthuenden Ausgleich zu den Cybermonstern der Liga schaffen, und in den Händen einiger Sanis, die damit unsere Star-Spieler immer wieder vor dem Sensenmann bewahren. Aufrichterhaltene „Buff-Zauber“ gelten in der Regel als zu Konzentrationsraubend, wenn einem die Leuchtpurgeschosse um die Ohren fegen (zumal Foki aller Art verboten sind) – aber ich bin da bei Weitem kein Experte. Obwohl mit Elementarzaubern um sich werfende Zauberer (Feuer ist eher selten, siehe die Regel zur Brandstiftung) aufgrund des trideoogenen Potenzials gern gesehen sind, gilt nach wie vor das alte Schatzengesetz „Geek the mage first“ und wird in der Regel so schnell wie möglich umgesetzt (zumal Magietalent aus taktischen Gründen nicht verschwiegen werden darf). Dennoch gibt es magiebegabte Scouts, die mit Verteidigungszaubern das gegnerische Feuer auf sich ziehen, oder klassische Kampfmagier auf der Jägerposition, auch wenn sie sehr selten sind.

Nach wie vor verboten (und von der arkanen Sicherheit stark überwacht) sind Hellsichtzauberei und jegliche Form von Beherrschungsmagie (geistig wie körperlich). Mannschaften, die mit schlafwandlerischer Sicherheit die Torzone ansteuern, will niemand sehen, und Krieger, die aufgrund von Geisteskontrolle nicht die gegnerische, sondern die eigene Mannschaft aufs Korn nehmen, entsprechen nicht dem Geist des Spiels. Direkte Kampfzauber werden zudem sehr ungern gesehen und führen meistens dazu, dass der Spieler ziemlich bald keine Auftritte mehr hat. Aber die meisten Stadtkrieger üben den Sport eh nicht aus, weil sie einfach nur einen Ball in ein Tor spielen wollen.

// Zugriff auf DeMcKo Nexus

ISSV-Stadtkrieg-Wiki: Der EBMM-Skandal

Bis heute markiert das Spiel zwischen den Butcherz Bielefeld und den Kölner Maniacs einen Höhepunkt von Magiemissbrauch im Sport allgemein und im Stadtkrieg im Besonderen.

Zusammen mit den von ihnen gesponserten Butcherz Bielefeld stand EBMM im Finale des Teutonen-Cups 2042. Offensichtlich waren der Firmenleitung ein Sieg und der damit verbundene Prestigegewinn so wichtig, dass man beschloss, für das Endspiel zusätzliche magische Ressourcen einzukaufen und in die Mannschaft zu integrieren. Im Laufe des Spiels beeinflussten die Magier des Teams massiv Spieler- und Schiedsrichterentscheidungen. Bis heute konnte aufgrund der ebenfalls manipulierten Trideo-Aufnahmen nicht eindeutig nachgewiesen werden, welchen Umfang der magische Einfluss tatsächlich hatte, doch wird vermutet, dass ...

- Dieser Artikel wurde von einem Teilnehmer Ihres Netzwerkes getaggt.
- Zugriff auf Tag ...

• Irgendwie sind die Maniacs die Testkaninchen der Szene. Erst bekommen sie in Bonn die magische Keule zwischen die Beine, und ein paar Jahre später werden sie von den Laborratten mit diesen chemischen Waffen aus dem Spiel genommen.

- Ouzo

DER JÄHRLICHE KRIEG DER DSKL

Das Meisterschaftsjahr der Deutschen Stadtkriegsliga beginnt Mitte Februar und endet in der Regel direkt vor der besinnlichen und friedlichen Adventszeit. Das hat keine kirchlichen Gründe, sondern liegt einfach daran, dass sich das Weihnachts- und das Stadtkriegs-Franchise massiv in die Quere kommen würden. Man kann einfach nicht in Ruhe die teure Kruppe kaufen, wenn im AR-Overlay die blutigen Details des laufenden Spiels der Centurios gegen die Hellhounds darübergeblendet werden. Ist massiv konsumstörend.

Zudem liegt das Meisterschaftsjahr damit genau komplementär zum Fußballjahr. Während sich also Kicker und Hooligans dem süßen Nichtstun hingeben, wird bei den Stadtkriegern in glühender Hitze die Halbjahresmeisterschaft ausgeschossen.

Ein Spieltag – zwei Wochen Blut und Spannung

Wie sich wohl jeder vorstellen kann, ist es ein logistischer und sicherheitstechnischer Albtraum, wenn 24 schwerbewaffnete menschliche Monster (und zwei Sanis) aufeinander treffen, um einen ganzen Stadtkrieg in Schutt und Asche zu legen. Zumal es nicht nur gilt, die Stadtkrieger im Zaum zu halten, sondern auch die nicht gerade für ihre Friedfertigkeit bekannten Wärmonger, die nach Bekanntgabe der kommenden Kriegszone in die Region einfallen wie die Schweißfliegen. Weil das auch die DSKL erkannt hat, wurde der Stadtkriegsspieltag massiv entzerrt und auf die Länge von zwei Wochen ausgedehnt.

• „Erkannt“ ist ein schöner Euphemismus. „Auf die harte Tour gelernt“ trifft es deutlich besser. Als der erste organisierte Stadtkriegsspieltag stattfand, wurden alle zwölf Spiele an einem Samstag ausgetragen, folgen: Ausnahmezustände in zwölf Städten, weil die Polizei komplett überfordert war und alle dubiosen Subjekte der ADL ihre Chance sahen, Randalen zu machen. 27 Stadtkrieger, die in der Folgeweche garantiert noch nicht wieder einsetzbar gewesen sind. Und ganz miese Einschaltquoten – nicht mal mit Krieg hat man in Deutschland eine Chance, König Fußball vom Thron zu stoßen.

• Stout

Nun finden pro Woche jeweils sechs Spiele statt, die nach zwei Wochen zu einem der 23 Spieltage zusammen gerechnet werden. Das hat eine ganze Menge Vorteile. Der Konsument kann die ganze Woche über mit aktuellen News zugestupst werden. Die Spieler können ihre Wehwehchen besser ausheilen, und man muss nicht mit dem Fußball Franchise konkurrieren.

Das hat zwar zur Folge, dass es keine Hin- und Rückrunde gibt, da die einzelnen Schlachten aber auch in zufällig zugedachten Kriegszone stattfinden, ist der Effekt des Heim- oder Auswärtsspiels eh nicht gegeben.

Anpfiff für die jeweils zwei Partien am Dienstag und Freitag ist 18 Uhr, und üblicherweise endet die Liveberichterstattung gegen Mitternacht. Der Sonntag ist familienkompatibler, die beiden Partien beginnen schon um 15 Uhr, sodass auch die Kleinsten schon ihr Quantum Blut und Gewalt pro Woche abgreifen können.

Der Teutonen-Cup

Da Snow-WT vermutlich selbst noch die schmutzige Wäsche zur aktuellen Saison ausbreiten wird, hier nur die allgemeinen Details.

Neben dem Krieg um die Deutsche Meisterschaft wird einmal im Jahr der Teutonen-Cup ausgetragen, ein Pokal, in dem die 24 Teams der Liga und die acht besten Ama-

TEUTONEN-CUP 2073

Der Teutonen-Cup 2073 war ein echtes Großereignis: Blut, Gewalt, Sensationen, Skandale ... alles, was der Fan sehen wollte. Am Anfang des Jahres verkündete die DSKL, dass zur diesjährigen Saison Gefängnismanschaften zugelassen werden sollten. Knastis, die mit Haftverschönerung und Nachlass geködert wurden und die auf dem Spielfeld ansonsten kaum etwas zu verlieren hatten.

Schon in den Vorrunden, bei denen darum gespielt wird, welche Amateurmansschaften überhaupt beim Cup mitspielen dürfen, ging es rund. Die Knastmannschaften räumten ordentlich auf, allen voran die Jungs aus Borkum.

Die Sicherheitsvorkehrungen wurden hochgeschraubt, die Werbemaschinen arbeiteten wie noch nie, und schon bei den ersten Spielen ging es noch rauer zu als sonst.

• Die Knastmannschaften gönnten den Ligisten nichts. Schon bei der ersten Partie in der ersten Runde wurden die Maniacs von der Mannschaft aus Borkum quasi ausradiert. Das Spiel endete vorzeitig und die Maniacs gingen mal wieder als Opfer neuer Umstände aus der Zone.

• Zwieblblootz

Während sich das Feld ausdünnte, machte vor allem Borkum weiter von sich reden. Die Jungs waren die Brutalität in Person. Beim Spiel gegen die Münchener in der zweiten Runde wurden drei Asphaltcowboys vom Feld gestellt – mit Verletzungen, die vermutlich ihr Aus in der Liga bedeuten. Im Spiel gegen die Rams im Halbfinale exekutierten drei Borkumer sogar einen der Hamburger eiskalt auf dem Spielfeld, nachdem er ihnen schon im Vorfeld dumm kam.

• Angeblich soll es eine Absprache gegeben haben: Je mehr Verletzte oder Kills die Knastmannschaften produzieren, desto höher sind ihre versprochenen Sondervergütungen. Es soll sogar Kopfgeld auf einzelne Liga-Spieler ausgesetzt worden sein – alles von DSKL oder DeMeKo, damit die Spiele auch wirklich eskalieren.

• Snow-WT

• Na, das hat ja auch geklappt, nur vielleicht ein bisschen zu sehr. Nach dem Spiel gegen Hamburg war man sich zumindest schnell einig, das Konzept „für die nächste Saison noch einmal zu überdenken“.

• Flitter

Die Brutalo-Mannschaft wurde erst im letzten Spiel von den Centurios von S-K gestoppt – Saeder-Krupp ist damit nicht nur amtierender Weltmeister, sondern auch Teutonenbowl-Gewinner.

• ... und der Drache hat dafür bei allen Fans Begeisterungstürme ausgelöst. Selbst Fans anderer Vereine haben die Centurios gegen die „Insel-schlächter“ angefeuert. Ein riesiger Imagegewinn für Goldschuppe.

• Zwieblblootz

• Stimmt. Vor allem, nachdem seine Mannschaft fast alle seine derzeitigen Konkurrenten in Wirtschaft und Politik vom Platz gefegt hat. Ein Zeichen von Stärke und Überlegenheit für jeden Fan – und das sind ja nicht wenige. Es bleiben höchstens ein paar Fragen zwischen den Zeilen:

(Fortsetzung auf Seite 154)

War das wirklich eine ungeplante Begegnung am Ende des Cups? Hat die DSKL wirklich zufällig die Mannschaften in den einzelnen Runden aufeinander treffen lassen? Und was ist mit den ganzen Gerüchten um Spielmanipulation?

• Stout

• Ich weiß von mindestens drei Spielen, die definitiv während des Cups manipuliert wurden – zwei vor dem eigentlichen Spiel und eines sogar in der Zone selbst. Dieses Jahr war wirklich viel in den Schatten los, rund um das Sportereignis. Übrigens wurde auf die manipulierten Spiele besonders viel gewettet, bei denen Gegner von S-K weiterkamen, um später gegen die Centurios antreten zu müssen. Und angeblich hat die Frankfurter Kai bei den illegalen Wetten gerade bei diesen Spielen starke Verluste gemacht. Ein paar ihrer Wettbüros sind auch abgeraucht ... dafür reibt sich Gargari die Hände dank plötzlicher Mehreinnahmen während der Saison. Es scheint nicht nur in der Spielzone Krieg zu sein.

• Snow-WT

• Zusammen mit der Info, dass Gargari sich gerade in Berlin mit S-K verbrüdet, gehen mir da ein paar Lichter auf. Zudem ist einer von Gargaris Erzfeinden aus dem Borkumknast beim Teutonen-Bowl durch die Centurios umgekommen ... Zufall kann schon irre sein.

• Zwieblbloatz

teurtcams aufeinandertreffen. In einem KD-System werden innerhalb von vier Runden die beiden besten Teams ermittelt, die im Finalc (dem Teutonen-Bowl) um den Fokalsieg kämpfen. Da auch hier die 30 Vorrundenspiele bis zum großen Finalc in die reguläre Saison gequetscht werden müssen (inklusive etwaiger Ausfälle und des ganzen Rattenschwanzes, der da dran hängt), wird der Cup zwischen April und Oktober ausgekämpft.

Darüber hinaus gibt es in der ADL einige Regionalveranstaltungen, wie die Bremer Stadtkriegsmeisterschaft, in der fast nur die Liga- und Amateur-Teams aus dem Norddeutschen Bund ansetzen, oder das Krupp-Massaker, ein von S-K gesponserter Turnier im Ruhrplex, bei dem die Einnahmen aus den Übertragungsrechten für karitative Zwecke verwendet werden.

Der Zwischenmenschliche Faktor

Früher, als Kriege noch Armee gegen Armee und nicht Armee gegen Zivilisten ausgetragen wurden, pilgerten die Familien in Kriegszeiten am Sonntag geschlossen auf einen Hügel nahe der Stadt, um zu picknicken und dabei die Schlacht zwischen den Franzosen und den deutschen Truppen zu beobachten.

Krieg live zu genießen ist heute natürlich ungleich schwerer. Eine einzelne verirrte Kugel im Kopf eines Unbeteiligten würde massive Schadensersatzforderungen nach sich ziehen. Ist das Opfer zudem noch ein Kind, leiden die Quoten und es wird eine weitere „Gewahdebatte“ vom Zaun gebrochen. Entsprechend sorgen DSKL und DeMeKo dafür, dass sich in einer Kriegszone keine unbefugten Personen aufhalten.

Stadtkrieg kann man heute primär über AR oder Trideo genießen. Wer pünktlich Feierabend macht oder eine andere Ausrede hat, warum er nach 18 Uhr keine Zeit hat, kann sich live einklinken. Für alle anderen gibt es jeden Abend zur besten Sendezeit einen Zusammenschau des Vortagesgeschehens. Wer ein besonders teures Abo abgeschlossen hat, kann sich neben den fünf Sinnen auch noch einen Gefühlsfeed reinziehen, der zusätzliche Spannung aufbaut und Stresshormone ausschüttet. Natürlich alles im gesetzlichen Rahmen. Zudem gibt's zu Hause kaltes Bier der Lieblingsmarke zu vernünftigen Preisen.

Echte Fans und Warmonger wollen natürlich in der Gruppe feiern. Entsprechend haben alle Mannschaften eigene oder angemietete Arenen. In denen die Fans während des Spiels das Geschehen live über Trideoprojektion oder AR anschauen können. Obwohl es eigentlich verboten ist, haben einige Besucher zusätzlich noch den privat abonnierten AR-Emotionsfeed zugeschaut, was sich in einem Stadion manchmal fatal auswirken kann, wenn 200 Leute gleichzeitig „Ich brauch jetzt eine Fresse zum Polieren“ denken. Der Eintrittspreis ist ziemlich happig, dafür bekommt man 10 % Rabatt auf Merchandise-Artikel. Ansonsten gibt's kaltes Bier vom Sponsor der Mannschaft zu akzeptablen Preisen.

Und dann gibt es da noch die Hardcore-Warmonger, die immer hinter der eigenen Mannschaft herreisen und sich vor Ort die Seele aus dem Leib brüllen wollen. Für diese und die lokale Bevölkerung richtet die DSKL vor Ort Events am Rand der Kriegszone aus: Einzug der Gladiatoren durch eine Gasse zwischen den Zuschauern, Trideoprojektion (AR kostet den normalen Abopreis), direkte Sicht auf die Schiedsrichter in ihren schussgesicherten AR-Tanks, Merchandise-Artikel aller Mannschaften 10 % teurer als im Fanshop, exklusive Fotosessions mit den Mannschaftscybertronikern. Der Eintritt liegt auf einem ähnlichen Niveau wie ein Arenabesuch, dafür gibt es kaltes Bier des Sponsors der DSKL in halbvollen, aber undurchsichtigen Plastikhechern zu horrenden Preisen. Aber echte Fans sind ja Leid gewohnt.

DIE DEUTSCHE STADTKRIEGSLIGA

Kommen wir also zu den Teams. Da jeder da jaso seine Vorlieben und Hassmannschaften hat und ich keinem auf die Füße treten wollte, weil ich gerade seinen Lieblingsclub hier nicht abhandele, hier Hintergrundinfos zu den Mannschaften der laufenden Saison 2073.

Grundsätzlich kann man sagen, dass es – im Gegensatz zu den ersten Dekaden des Sports – inzwischen weniger Fluktuationen in der Liga gibt. Die großen Vereine sind inzwischen florierende Konzerne oder Töchter starker Megakonzerne. Letztendlich funktionieren ein Stadtkriegsteam in dieser Hinsicht inzwischen auch nicht anders als die großen Fußballclubs der Allianzligen. Darauf und der Herausforderungsregel (ein Team kommt nur dann in die Liga, wenn es ein anderes Team herausfordert und gewinnt, es übernimmt dann dessen Platz) eine Amateur-Liga nie zustande gekommen ist, besitzen die Amateure deutlich weniger monetäre Ressourcen (Lizenznehmungen und Übertragungsrechte), um ihr Team weiterzuentwickeln, die Spieler cybernetisch aufzuwerten und neue Talente anzuziehen (zumal die Großen natürlich auch bei den Amateuren fischen gehen). Auch wenn sich die Amateure mitunter zu Freundschaftsspielen treffen, um Spielerführung aufzubauen, sind Geldeinnahmen meist auf die kleinen lokalen Turniere beschränkt, die kaum die Arztrechnungen decken. Alleine Großturniere wie der Teutonen-Cup bieten „jungen Teams“ die seltene Chance, gegen die Etablierten anzutreten.

AGC LabRats

Spitznamen: Labor-

ratten, Ratten

Vereinsitz: Ludwigshafen

(Groß-Frankfurt, ADL)

Vereinsfarben:

Muster: gift-

grün-schwarz

Gründungsdatum:

2051

Besitzer / Sponsor:

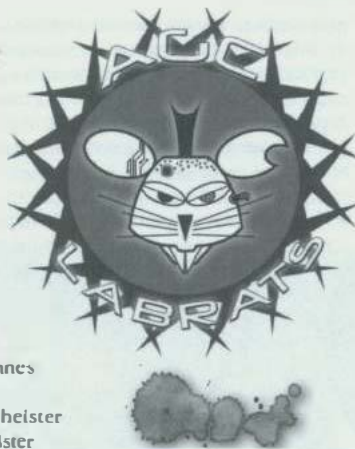
AG Chemie

Präsident: Dr. Johannes

Tecklenborg

Trainer: Julius Buchheister

Titel: Deutscher Meister



Das Hausteam der AG Chemie kann sich wohl damit rühmen, das mit Abstand unbeliebteste Team der DSKL zu sein. Das extrem schlechte Image der Laborratten geht zum großen Teil auf ihr Aufstiegsmatch zurück, zum anderen trägt auch der negative Ruf des Mutterkonzerns zur Antipathie gegenüber dem Team bei.

- Kein anderes Team muss sich mehr vor Anschlägen fürchten. Vor Jahren traf es den damaligen Frankfurter Star Magnus „Mad Rat“ Jørgensen, dessen Weste vor einem Spiel manipuliert wurde.
- Flitter

Ihren Aufstieg in die oberste deutsche Liga verdanken die Laborratten aus Ludwigshafen dem Einsatz von Chemiewaffen, mit denen sie innerhalb kürzester Zeit das gesamte Team der Kölner Manjacs auslöschten. Zwar verboten die Regeln damals noch nicht den Einsatz derartiger Waffen, doch hatte bis dahin niemand ernsthaft daran gedacht, mit dem Einsatz von Chemtech und anderen Nettigkeiten aus dem Hause AGC auf dem Spielfeld aufzulaufen. Bis heute gönnen zahlreiche Mannschaften und deren Fans dem Frankfurter Team seinen Platz in der Stadtkriegsliga nicht.

[Verlinke Panoptikum mit Knoten Flitter-3]

[Entferne eWasserzeichen NPP Consulting]

Promi-Merkliste:

Mirko „Penalty“ Müller (Brecher, AGC LabRats)

Mirko Müller (*2039) verbrachte mehr als ein Jahrzehnt im Dienst der MET2000, ehe er ehrenhaft aus dem Dienst ausschied. Mit seinen Erfahrungen in verschiedenen Krisenherden rund um den Globus dauerte es nicht lange, bis Müller in der AG Chemie einen neuen Arbeitgeber fand. Zunächst in der Konzernsicherheit tätig, wechselte er schließlich in das Team der LabRats. Mit seiner nahkampfstärkten Sturmschrotflinte ist er einer der gefürchtetsten Brecher der gesamten Liga. Müllers Motto lautet „Regeln sind nur Vorschläge“, und dank seiner umfangreichen Implantate braucht er kaum einen Gegenspieler zu fürchten. Müller handelt dabei stets nach der Maxime *Winning Ugly*, weshalb er auch in den letzten vier Saisons den Ligarekord für die meisten Regelverstöße hält. Privat scheint sich Müller nicht anders als auf dem Spielfeld zu verhalten, wie der Rosenkrieg um seine vierte Scheidung zeigt, der seit Monaten die Hochglanz-Feeds füllt.

Allen Kritiken und Antipathien zum Trotz haben sich die LabRats inzwischen zu einem emblematischen Team der DSKL gemauert, das – außer bei den eigenen Fans – nicht viele Freunde bei Wamongern und gegnerischen Spielern hat, dafür aber die Statistik der meisten Regelverstöße anführt. Anders als Frankfurt Massaker gehen die Laborratten dabei nicht mit übermäßiger Brutalität oder offenen Fouls vor, sondern setzen geschickt auf Lücken im Regelwerk und nutzen vorhandene Grauzonen der offiziellen Regelinterpretationen zu ihrem Vorteil aus. Dank einer Heerschar von angehenden FBV-Anwälten werden die Sperren oftmals vermindert oder wegen Formfehlern aufgehoben. Damit aber kein falscher Eindruck entsteht: Die Laborratten haben kein Problem damit, ordentlich hinzulangen. So hat das Team in den letzten drei Spielzeiten hintereinander den *Most Unfair Team Award* „gewonnen“. Dazu trägt aktuell vor allem Mirko „Penalty“ Müller bei, denn kein anderer Spieler sammelt Verwarnungen, Strafen und Sperren so wie er.

- Nicht nur Müller kassiert immer wieder Strafen. Bei jeder zweiten Laborratte hat man den Eindruck, dass sie sich ihre Sporen bei Schatteneinsätzen der AGC verdient hat.
- Rhoial

Anarchie Wien

Spitznamen: Anarchos, Ösis

Vereinsitz: Wien (Österreich)

Vereinsfarben: Muster: rot und weiß

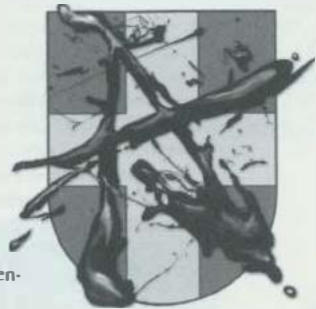
Gründungsdatum: 2053

Sponsor: Swarovski AG

Präsidentin: Katharina Strasser

Trainer: Simon Alexander Mayr

Titel: Deutscher Meister, Teutonen-Cup



Benannt nach den Anarchisten der Donauregion, wurde das einzige österreichische Profiteam ursprünglich tatsächlich von linkspolitisch motivierten Mitgliedern der Wiener Halb- und Unterwelt gegründet, die keinen Bock mehr auf „Wickl“ mit den Konzernen von der Plane hatten und in dem Sport eine alternative Einnahmequelle und Überlebensart sahen. Von Strizis wie der Grandezza gesponsert, die das Team benutzten, um die Gelder ihrer Organisation zu waschen, hafete den Anarchos daher nicht nur aufgrund ihrer eigenen Historie der Ruf von Kriminellen und Aktivisten an. Da das Team in den ersten Jahren fast ausschließlich aus Wiener Messerklaue, Buckl, Aktivisten sowie Gunpunks und Söldnern aus Ungarn, Rumänien, Slowenien und der Slowakei bestand, galten die Anarchisten auch aufgrund interner Reibereien als unkontrollierbar. Es dauerte über zehn Jahre, bis sich das Team international etablieren konnte. Mit dem Fall des Sondergefängnisses Wien-Süd gelangten einige talentierte Stadtkriegsspieler aus der Zone in die Reihen von Anarchie Wien, die dabei halfen, das Team umzustrukturieren und zu neuem Glanz zu führen, was in dem Gewinn der Deutschen Meisterschaft Mitte der Sechziger gipfelte. Generell gilt die Spielweise von Anarchie Wien als unkonventionell und Out-of-the-Box. Dank des Sponsorings von Swarovski, das nach dem Crash 2.0 als Sponsor in den Club einstieg, verfügen die meisten Stadtkriegsspieler nicht nur über exzellente sensorische Kybernetik (von Swarovski Optics), Anarchie ist auch das einzige Team, das sich traut, zu manchen Spielen mit vier Vollmagiern (einem offensiven Brecher, einem offensiven Jäger, einem defensiven Scout und einem Sentinel) aufs Feld aufzulaufen.

- Und spätestens seit Zita Antonia Habsburg-Lothringen (österreichisches It-Girl und Tochter von Johanna Habsburg) in Begleitung des arkanen Brechers Felix Winkler auf dem Wiener Opernball gesehen wurde, interessiert sich auch die Kronenzeitung, pardon: Media-Sim, wieder für den Sport.
- Snow-WT

AsphaltCowboys München

Spitznamen: Cowboys
Vereinsitz: München (Bayern, ADL)
Vereinsfarben: karmesinrot und blau-weiße Rauten
Gründungsdatum: 2017
Sponsor: Schwarze Scheriffs
 Renraku Europa
Präsident: Daniel Hockema
Trainer: Leon Misswey
Titel: –



Die AsphaltCowboys aus München sind ein weiteres Team mit einem Konzern als Hauptsponsor, nämlich Renraku Europa. Der Teamname der Cowboys geht auf die ursprüngliche Mannschaft zurück, die aus zahlreichen Adrenalinjunkies (Speedblader, Racer, Autoduellisten und andere Extremsportler mit einer Faible für Waffen) gegündet wurde. Früher vor allem ein Aushängeschild für deutsche Sportfirmen und Markenhersteller, änderten sich die Ausrichtung und der professionelle Level des Teams Ende der Fünfziger nach einem Insolvenzantrag, als Renraku – frisch umgezogen nach München – als neuer Sponsor für die Trendsportart gewon-

nen werden konnte. Renraku stellte einige Bedingungen, die angesichts der drohenden Vereinsauflösung allesamt akzeptiert werden mussten. Doch auch mit dem Renraku-Logo auf den Rüstungen und mehreren Finanzspritzen hatten die AsphaltCowboys nicht den Erfolg, den sich die japanische Filmenleirung nach den internationalen PR-Desastern in den Sechzigern gerne gewünscht hätte.

- Manche machen Stadt direkt dafür verantwortlich. Der bekennende FC-Bayern-Fan hätte, so heißt es, nicht die Schritte unternommen oder erlaubt, die das Team aus der Mittelmäßigkeit gebracht hätten: z.B. Trainingslektionen mit Einheiten der Roten Samurai oder den hauseigenen Invincibles.
- M-Sider

Da sich die AsphaltCowboys am Ende einer Saison meist im Mittelfeld wiederfinden, entschied Renraku vor zwei Jahren, das Sponsoring von der Regionaldivision auf die Schwarzen Sheriffs zu übertragen, vermutlich auch, um sich nicht mehr den Vergleich mit den International durch-aus erfolgreichen Renraku Invincibles anhören zu müssen.

- Da sich das Team inzwischen eh aus einigen ehemaligen Schwarzen Sheriffs und sogar dem einen oder anderen Schwarzen Marshall zusammensetzt (die nicht mehr im normalen Polizeidienst tragbar waren), passte das gut zusammen.
- XTC

Die Cowboys verkörpern das bayerische Lokalkolorit perfekt: Die Rüstungen sind an den Armen mit weiß-blauen Rauten verziert, auf der Brust prangt neben dem Logo der Schwarzen Sheriffs das des Freistaats Bayern. Jedes Jahr zur Eröffnung des Oktoberfests tritt die gesamte Mannschaft im Trachtenanzug oder fischen Design-Ordinall im Festzelt von Renraku auf. Auch sonst sind die Spieler und Spielerinnen der Cowboys ein fester Bestandteil des Münchner Lebens: Auftritte bei der Verleihung des Goldenen Kaninchens gehören ebenso dazu wie Besuche von Modenschauen und Edel-Bordellen.

Promi-Merkliste:

Sepp Hellrich (Scout, AsphaltCowboys)

Ein Berühmtheit jenseits des Spielfelds ist Sepp Hellrich (*2043), der Scout der Cowboys. Hellrich, ein echtes Tier von einem Mann, groß, breit und behaart – sozusagen das personalisierte Testosteron –, fiel früh durch sein cholerisches und aufbrausendes Temperament auf. Gewaltausbrüche nach Spielen, bei denen er Reporter anging und mehr als nur eine Kamera zerstörte, prägten schnell das Bild Hellrichs und brachten ihm den Spitznamen „Grant“ ein. Er war eine Zeit lang mit der Schauspielerin Tanja Barth liiert, die das animalische Verhalten ihres Partners anscheinend zu schätzen wusste. Nach einer vernichtenden Niederlage gegen die Essener Centurios drehte Hellrich – vermutlich auch aufgrund von Drogen – allerdings durch, was eine Anzeige von Barth wegen häuslicher Gewalt und Körperverletzung nach sich zog. Die Schauspielerin flüchtete sich – sehr zur Freude der Medien – in die Arme von Zacharias Sarentin. Hellrich kam – nicht zuletzt durch die Seilschaften der Sheriffs mit der Münchner Staatsanwaltschaft – mit einer Bewährungsstrafe (und einer geplatzten Hochzeit) davon, musste aber er seine Aggressionsausbrüche therapeutisch behandeln lassen.

Die Therapie scheint bislang außerhalb des Feldes zu funktionieren. Der einzige Rückfall wurde groß in den Münchner Medien zelebriert, als Moderatorin und Medien-Provokateurin Anastasia bei einer Party lautstark über Hellrichs vermutete Impotenz (aufgrund von Drogen und Anabolika) in Verbindung mit der Scheidung spekulierte. Drei Teamkollegen mussten Hellrich, der das ganze mitbekommen hatte, davon abhalten, die zierliche Moderatorin zu Klump zu schlagen.

Berlin Cybears

Spitznamen: Bären
Vereinsitz: Freistadt Berlin (ADL)
Vereinsfarben: blau-rot-weiß
Gründungsdatum: 2070
Sponsor: Messerschmitt-Kawasaki
Präsident: Dr. Diego Dewenter
Trainer: Gabriel Scherbaum
Titel: Teutonen-Cup



Berlin hatte bereits einige namhafte Stadtkriegsteams vorzuweisen – die Kreuzberg Assassins, die Berlin Solids und die legendären Cyberwölfe Berlin, um nur einige zu nennen –, als sich Messerschmitt überraschend entschloss, auf der Suche nach einer medienreichen Sensation für das nächste Krupp-Massaker-Event ein neues Team zu gründen. Mit ihrem Team „Berlin Cybears“ kam ein völlig neuer Player ins Spiel, der alles in Berlin auf den Kopf stellen sollte. Die aus Seattle stammende Stürmerin Zoe Nedra wurde als Kapitän verpflichtet und kaufte sich die besten Spieler aus verschiedenen Teams zusammen, was besonders bei den bereits existierenden Berliner Teams für erheblichen Unmut sorgte.

Die Einkäufe verfehlten jedoch ihre Wirkung nicht: Der Liga-Neuling legte einen unglaublichen Aufstieg mit 32 aufeinanderfolgenden Siegen hin, der im Gewinn des End-

spiels um den Teutonen-Bowl 2012 gegen die Chromlegion Bremen gipfelte. Der unglaubliche Siegeszug der Berliner Cyberbären fand jedoch kürzlich ein ebenso spektakuläres wie unerwartetes Ende in der Niederlage gegen ein ganz neues Team, das erst seit Kurzem in der großen Liga spielt: die Mannheimer Stahlfalken. Die Stimmung zwischen den Teams kann nur als feindselig beschrieben werden, was angesichts der massiven Fanansammlungen bei den wenigen bisherigen Aufeinandertreffen noch harmlos erscheint.

Promi-Merkliste:

Zoe Nedra (Stürmerin, Cybears)

Bereits in ihrer ersten Saison in der DSKL wurde Zoe Nedra (*2049) zur MVP (Most valuable player) der gesamten Saison gewählt. Die aus Seattle stammende Halb-Salish kann bereits auf eine beachtliche Karriere als Stürmerin bei den Tacoma Wings zurückblicken, in der DSKL war sie jedoch eine unbekannte Größe. Ihrem Spitznamen „The Black Cat“ verdankt Nedra ihrem Verhalten auf dem Spielfeld, da sie sich wie eine in die Enge getriebene Wildkatze verhält. Trotz ihrer Körpergröße von nur etwas mehr als 1,60 Metern scheut die drahtige Nedra keine Konfrontation mit weitaus größeren Gegnern. Ihre kühnen Fahrmanöver auf einer modifizierten Messerschmitt-Kawasaki Silberfalte brachten ihr schnellen Ruhm und zusätzliche Werbeverträge ein, so wirbt Nedra nun für die neuen Messerschmitt-Rennmaschinen.

Black Barons Mainz

Spitznamen: --

Vereinsname: Mainz

(Groß-Frankfurt, ADL)

Vereinsfarben/Muster: schwarz-gelb

Gründungsdatum: 2053

Sponsor: --

Präsident: Udo Pellatz

Trainer: Tasmim Felhainir

Titel: Deutscher Meister, Teutonen-Cup



Wenn es ein Team gibt, das über weitreichende Schattenkontakte verfügt, dann sind es die Mainzer Black Barons. Gegründet Anfang der Fünfziger von einigen Mainzer Messerklauien und Straßensamurais, gelangte das Team unter Coach Karajan Ende der Fünfziger zu nationalem Ruhm, als es die Deutsche Meisterschaft mit einem Wipe-Out gegen die Centurios gewann (ein Sieg, den bis heute niemand so wiederholt hat). Als die Stars der Zeit wie Tattoo, Schlagegott, One Shot oder Anubis ihre Karriere beendeten, wurde es in den Sechzigern stiller um die Barons, was ihre sportlichen Erfolge anbelangte. Erst als vor Kurzem die All-Star-Spielerin und Elfe Tattoo aus ihrem „Ruhestand“ geholt wurde, um das Team als Trainerin zu führen (eine Tradition im Verein), erregte das Team wieder mediales Interesse, zumal das Gerücht geht, dass die ehemalige Spielerin derzeit neue Spieler aus den Mainzer Schatten rekrutiert.

Die Black Barons und die Schatten haben eine lange gemeinsame Vergangenheit. Viele aktive BB-Spieler waren in den Fünfzigern parallel in den Schatten aktiv und verdingten sich als Pseudorunner. Angeblich wurden andersrum viele ehemalige Runner in

die Barons integriert und mit neuen Identitäten und Lebensläufen ausgestattet. Anscheinend will Felhainir diese alte Tradition des Vereins wieder aufleben lassen, zumal Udo Pellatz auch als Mainzer Schieber unter dem Namen Dusus agiert und über gute Kontakte zu dem (Grauen) Wolf Ozbey verfügt.

o Flitter

o Tattoo entspricht im Übrigen gar nicht den üblichen Vorstellungen, die Leute von Elfen haben. Stählernes Gebiss, tätowiert und vernarbt vom Kopf bis zu den Fußsohlen. Ein total hochgezüchteter Adrenalinjunkie. Hat sich damals zu ihrer aktiven Zeit für Torro und ChromeArt fast komplett nackt ausgezogen. Sie war jüngst in der Hamburger Cyberfetisch-Szene zu Hause, bis sie von ihrem alten Verein reaktiviert wurde.

o Phalle

Blue Helmets Genf

Spitznamen: Blauhelme, Friedensstifter

Vereinsstift: Genf (Schweiz)

Vereinsfarben/Muster: weiß-blau

Gründungsdatum: 2049

Sponsor: (UN-Friedentruppen, Vereinte Nationen)

Präsident: --

Trainer: Grégoire Beauchamp

Titel: Teutonen-Cup, Weltmeister



Die Blue Helmets Genf entstanden nach Wiederbelebung der Vereinten Nationen und Unterzeichnung der zweiten UN-Charta in Prag. Nachdem der größte Teil der Institutionen nach Genf verlegt worden war, wurden einige Abordnungen der UN-Friedenstruppe permanent mit dem Schutz des Areals um den Palast der Nationen betraut. Aus diesem multinationalen Kontingent fanden sich einige Stadtkriegsfanatiker zusammen, gründeten ein Team und baten ihre Vorgesetzten darum, für die Spiele freigestellt zu werden. Auch wenn dieses „Projekt“ von anderen Organisationen der UN eher skeptisch beäugt wurde (schließlich sollen die UN den Frieden sichern und nicht den Krieg – in welcher Form auch immer – verherrlichen), waren die Soldaten in ihren ersten Spielen so erfolgreich und die Reaktionen des ISSV und der Zuschauer in den deutschsprachigen Ländern auf das „Thema“ der Blauhelme so gut, dass ein Dispens für die involvierten Spieler gewährt wurde. Das Ganze geht so weit, dass der Verein als Sonderorganisation der UN gilt und von deren PR-Abteilung gemagt wird. Da das Image der Vereinten Nationen bei jedem Spiel der Friedensstifter mit auf dem Feld läuft, müssen sich die Spieler an einen gewissen Verhaltenskodex halten, der vor allem ein möglichst geringes Maß an Brutalität und sportliches Fairplay beinhaltet. Darüber hinaus ist es den Spielern verboten, Werbeverträge anzunehmen. Preis- und Lizenzgelder finanzieren die anderen Organisationen der Vereinten Nationen mit.

o Die sind sozusagen die „Engel der Liga“. Die einzige Werbung, die das Team und seine Stars machen dürfen, ist für die Projekte der Vereinten Nationen wie Friedens- oder humanitäre Missionen. Die Blue Helmets sind auch das einzige Team der Liga, das keine Spieler kauft oder verkauft, da diese nur aus dem Kader der aktiven Blauhelm-Truppen rekrutiert werden dürfen. Wechselt ein Blauhelm an ein anderes Team, muss er zuerst seinen Dienst bei den UN bzw. ihren Verteidigungstreitkräften kündigen.

o Deckard

Chromlegion Bremen

Spitznamen: Legionäre

Blechschild

Vereinsitz: Bremen

(Norddeutscher Bund, ADL)

Vereinsfarben: rot-weiß gestreift

Gründungsdatum: 2028

Sponsor: Becks & Co Brauerei

Präsident: Nicole Schutten

Trainer: Mias Mehner

Titel: Deutscher Meister, Teutonen-Cup



Das älteste DSKL-Team aus dem Norden ist die Chromlegion Bremen. Die Blechschilder gehören wahrlich zu den Urgesteinen der DSKL und können auf eine erfolgreiche Geschichte zurückblicken, als die Liga noch jung und der Sport wenig massentauglich war. Gegründet als eines der ersten nicht aus einer Gang entstandenen Teams, als der Hype aus Frankreich nach Deutschland schwappte, waren die Bremer in den Dreißigern und Vierzigern der ungeschlagene Champion der Liga und der Verein war maßgeblich am Aufbau der heutigen Strukturen beteiligt. Da der letzte Gewinn der Meisterschaft inzwischen jedoch knapp 20 Jahre zurückliegt, hoffen die Fans in jeder Saison, dass ihr Team endlich wieder einen Titel nach Bremen holt. Trotz zahlloser Transfers und riskanter Investitionen in den letzten Jahren blieb der ersehnte Titelgewinn aus, auch wenn Bremen im letztjährigen Teutonen Bowl beinahe den Cup gegen die Cybears geholt hätte. Die regelmäßigen Vize-Meisterschaften haben den Legionären inzwischen den Ruf der ewigen Zweiten eingebracht.

• Fans der Chromlegion müssen vor allem eines können: leiden. In den entscheidenden Spielen fehlte den Blechschildern immer das nötige Glück, und einige Spieler machten überraschend viele Fehler ...

• Galore

Die Treue der Wirtinnenger zu ihrer Chromlegion ist jedoch ungebrochen und scheint mit jedem weiteren Jahr nur noch weiter anzuwachsen. Die Chromlegion ist für viele Fans ein Fixpunkt in ihrem Leben, und nicht selten sind sie schon Anhänger der Chromlegion in dritter Generation. Die Chromlegion ist ein angesehenes Team der DSKL, das mit den Hamburger Rams eine überraschend gute Fanfreundschaft pflegt. Lediglich mit den Essener Centurios liegen die Legionäre seit ihrer Gründung aufgrund des ähnlichen Namens und Namens im Clinch. Dass S.K. oftmals seinen Einfluss und seine Ressourcen nutzt, um indirekten Einfluss auf die DSKL und den ISSV zu nehmen, und dafür bekannt ist, sich ein Team aus Elitesoldnern zusammenzulaufen statt mit Teamgeist ein kampfstarkes Team aufzubauen, stößt vielen Bremer Fans sauer auf (die sich als Beschützer der Liga sehen), sodass Aufeinandertreffen von Wannongern und Teams oft von einer gewissen Härte geprägt sind.

• Ein ehemaliger Spieler der Chromlegion macht nun am Spielfeldrand Karriere: Matthias „razor“ Dornbusch arbeitet für den NDR und gehört mit zu den profiliertesten Kennern der Szene.

• Pirat

Cyberzombies Düsseldorf

Spitznamen: Zombies, die Untoten

Vereinsitz: Düsseldorf (Nordrhein-Ruhr, ADL)

Vereinsfarben: rotblau

Gründungsdatum: 2027

Besitzer / Sponsor: Mitsuhamma

Computer Technologies

Präsident: Laurenz Reiß

Trainer: Josh Koch

Titel: Deutscher Meister



Neben Essen, Oberhausen und Duisburg beherbergt auch die Landeshauptstadt Düsseldorf mit den Cyberzombies ihr eigenes Team. Einst von einflussreichen und wohlhabenden Geschäftsleuten der Königsallee und einigen Banken ins Leben gerufen, konnte das Management 2016 Mitsuhamma Computer Technologies als Hauptsponsor gewinnen. Sportjournalisten bezeichnen dies gerne als das Jahr, in dem die Yakuza offiziell Einzug in die DSKL hielt. Die anfängliche Aufregung legte sich schnell wieder, und inzwischen sind die Cyberzombies zumindest auf dem Papier ein solider geführter Verein. Dennoch sind die Cyberzombies ein Verein von Gegensätzen. Während die Vereinsführung eher konservativ und unflexibel ist und nahezu keine Frauen oder Metamenschen im Management erlaubt, sind die Spieler mit ihren zahlreichen Extremmodifizierungen das absolute Gegenteil. Mit Cyberschild, Cybertorso, Gliedmaßen, Balanceschwänzen und Hörnern ausgestattet, sind die meisten Spieler bis Oberarme unterhalb der Hüften vollgestopft, dass sie ihrem Teamnamen alle Ehre machen.

• Wenn da mal einer über die Wupper geht, den kannst du nur noch verschrotten oder seine Einzelteile als Gebrauchtware verkaufen.

• Quoz

• Angeblich hat MCI in Zusammenarbeit mit der Ichiga-Nitama Immobilien GmbH eine schwarze Klinik von S-K in Erkrath „übernommen“, in der diese Monster im Baukastensystem entstehen ...

• Kokinsei

Der sportliche Erfolg der Düsseldorfer Untoten hält sich jedoch trotz aller Körperverbesserungen in Grenzen. So sind sie ein weiterer Beweis dafür, dass man sportliches Talent eben nur bedingt durch künstliche Aufrüstung ersetzen kann.

Frankfurt Fireraisers

Spitznamen: Raisers, Die

Banker, Die Geldsäcke

Vereinsitz: Frankfurt

(Groß-Frankfurt, ADL)

Vereinsfarben: orange dunkelblau

Gründungsdatum: 2026

(als Frankfurt Finance Fire)

2034 (als Fireraisers)

Sponsor: Frankfurter Bankenverein

Präsident: Dr. Friederike von Contzen

Trainer: Witto „W. Ward“ Andrzejczak (ehemals aktiver Spieler, mehrfacher Meister und Gewinner des Teutonen-Cups)

Titel: Teutonen-Cup



Die Frankfurter Fireraisers sind eines der ältesten Teams in der deutschen Stadtkriegsliga. Schon 2026 begannen sie als Hobbyverein aus wohlhabenden Frankfurter Bankern, die nach einer neuen Freizeitbeschäftigung suchten (damals noch unter dem Namen „Frankfurt Finance Fire“). Als klar

wurde, welches Potenzial dem neuen Trendsport innewohnt, machte der mächtige Frankfurter Bankenverein schon in seinen Anfangsjahren den Verein zur Chefsache. Im April 2034 wurde der Stadtkriegsverein als Frankfurt Fireraisers aus der Taufe gehoben. Anders als in den Anfangsjahren besteht der aktuelle Kader der Fireraisers längst nicht mehr aus abenteuerlustigen FBV-Angestellten. Stattdessen rekrutieren die Fireraisers gezielt Spieler anderer Teams oder veranstalten umfangreiche Tryouts, zu denen die Bewerber aus ganz Europa anreisen. Beides stellt kein Problem für den Verein dar, der zu den finanzstärksten der Liga gehört. Doch trotz der lukrativen Angebote schlugen die wahren Stars der DSKL lange Zeit die Angebote der Fireraisers aus, da dem Team der Ruf eines versnobten Bankenvereins anhing. Dies änderte sich schlagartig, als Monika Stücker-Waffenschmidt (die CEO des FBV) in den Fireraisers ein perfektes Werkzeug fand, um dem vorzuziehenden DSKL, den S-K Centurios, Paroli bieten zu können. Mit einer neuen Ausrichtung, die werbewirksam inszeniert wurde, verpasste die Elfe ihrem Team zusammen mit einem Heer von PR-Experten ein neues Image.

- Man munkelt, der FBV setze alle Hebel in Bewegung, um Spieler anderer Vereine abzuwerben. Entweder freiwillig oder mit dem zentrierten Druck ...
- Flitter

Der Umschwung im Denken trägt bereits erste Früchte, denn die Fireraisers haben sich inzwischen fest im oberen Tabellendrittel etabliert. Nach dem Gewinn des Teutonencups vor zwei Jahren folgen nun die ersten Hochkarrieren.

Promi-Merkliste:

Zacharias „Der Graf“ Sarentin (Jäger, Fireraisers)

Niemand bringt so viel Glamour auf das Spielfeld wie Zacharias „Der Graf“ Sarentin (*unbekannt), das Gesicht der neuen Kollektion von Anielski-Joop. Der von den S-K Centurios gewechselte Sarentin gehörte dem Weltmeisterschaftsteam von 2072 an, wechselte dann aber überraschend zum Frankfurter Verein, wobei die gesamte Liga bis heute rätselt, wie Sarentin die Freigabe bekam.

Sarentins Beiname kommt nicht von ungefähr, denn er entstammt – soweit bekannt – tatsächlich dem gleichnamigen Haus des Herzogtums Pomorya. Mehr ist über seine familiäre Herkunft allerdings nicht bekannt, und alle Fragen zu seiner Verbindung zu dem Haus hat Sarentin bisher kategorisch abgelehnt (vermutlich aufgrund der bekannten rassistischen Äußerungen des Kurfürsten). Selbst die Nachforschungen zahlreicher Medienschaffler haben bis jetzt zu nichts geführt, zumal sich die Informationssuche auf Rügen aufgrund der Unruhen und der fehlenden Netzwerk-Architektur derzeit als außerordentlich schwierig darstellt (man erwartet ein baldiges Misstrauensvotum gegen den Herzog). Umso größer ist die Zahl der Gerüchte, die kursieren. Die Medien kolportieren gerne das Bild des unehelichen Bastardsohns (Kurfürst Sarentin hat drei Kinder, von denen keins den Namen Zacharias trägt), aber auch über eine mögliche Vergangenheit in der herzoglichen Garde wird immer wieder spekuliert.

Fakt ist, dass Sarentin der beste Jäger der DSKL ist und ebenso wie Jurjewa kurz vor der Ernennung zum ISSV Supreme Brauerei steht. Außerhalb des Spielfelds ist der charmante Elf ein ebenso gern wie häufig gesellter Gast in der Welt der oberen Zehntausend, die er jedes Mal mit einer anderen Schönheit oder seiner derzeitigen Partnerin Tanja Barth besucht.

dem Werben des Vereins. Für großes Aufsehen sorgte der kürzliche Transfer von Zacharias Sarentin, der als amtierender Weltmeister aus Essen nach Frankfurt wechselte.

- Ein Detail noch am Rande: Der amtierende Chef der DSKL war vor seinem Wechsel bei den Fireraisers tätig. In Essen soll es ein kleines Erdbeben gegeben haben, als sich der Frankfurter Kandidat gegen den Essener durchsetzte. Hinter den Kulissen munkelt man schon von der Bevorzugung der Raisers bei der Spielplangestaltung.
- Flitter

Frankfurt Massaker

Spitznamen: Frankfurter, Schlächter

Vereinsstolz: Frankfurt (Groß-Frankfurt, ADL)

Vereinsfarben: Karmesinrot-silbern

Gründungsdatum: 2039

Sponsor: Privatpersonen, Vielzahl mittlerer Unternehmen

Präsident: Robm Wehrmann

Trainer: Bonz Kubian

Titel: –



Frage man nach dem unbequemsten Team der Liga, so gibt es fast nur zwei Antworten: die AGC LabRats und Frankfurt Massaker. Dass beide Teams aus dem Raum Groß-Frankfurt stammen, mag für manchen Zufall sein. Wie die LabRats sind die Schlächter dafür bekannt, sich während eines Spiels stets an den äußersten Grenzen des Regelwerks zu bewegen und dabei Strafen für übertriebenen Gewalteinsatz oder Regelverstöße billiger in Kauf zu nehmen. Stadtkrieg ist kein Sport von Traurigkeit, doch wenn die Schlächter mit von der Partie sind, schnell die Verletzungsrate in der Regel in die Höhe.

Anders als beim großen Nachbarn, den Fireraisers mit dem FBV als Sponsor, sind die finanziellen Möglichkeiten der Schlächter beschränkt, weswegen es keine herausragenden Persönlichkeiten im Team gibt. „Das Team ist der Star“, lautet ein gellügeltes Wort in der Vereinszentrale, das durchaus seine Berechtigung besitzt. Der Verein kümmert sich intensiv um den Zusammenhalt innerhalb des Teams und fördert potenzielle Nachwuchsspieler, denn der eigene Nachwuchs oder frische aufstrebende Talente, die für ein verhältnismäßig geringes Salär spielen, sind die einzige Chance, sich im Konzert der großen Teams behaupten zu können. Der Heißhunger der jungen Spieler und ihr Drang, sich zu beweisen, sowie die Frustration über manche Niederlage führen letztlich dazu, dass die Schlächter ihren Spitznamen nicht zu Unrecht tragen und ordentlich zulegen. Zahlreiche Nachwuchsspieler werden aus sozial benachteiligten Schichten rekrutiert. Selbst vor Gangmitgliedern scheut das Management nicht zurück, da diese über eine gewisse Vorerfahrung und Härte verfügen.

- Nette Untertreibung. Fast die Hälfte des derzeitigen Teams kann auf ein Leben bei der A666 oder der Roadgunner Brigade zurückblicken. Durch die Kontakte kommen die Spieler an verbotene Steroide und andere Pharmazeutika heran, die sie sich dauernd einwerfen. Die Nebenwirkungen kann man dann hervorragend während der Spiele beobachten.
- Brig

Hamburg Rams

Spitzname: Hamburger, Rams
Vereinssitz: Freie und Hansestadt Hamburg (ADL)
Vereinsfarben: blausilbern
Gründungsdatum: 2041
Sponsor: diverse, unter anderem AquaDyne, Kalmaar sowie mehrere Privatpersonen

Präsident / Manager:

Dr. Peer von Schleier

Trainer: David Mayk

Titel: Teutonen-Cup



Die Hamburg Rams sind neben den Harburg Sharks das zweite Hamburger Team, das es bis in die DSKL geschafft hat. Kurz nach dem Ende der Eurokriege gegründet, gehören die Rams – anders als ihre jüngeren Nachbarn, die Sharks – zu den ältesten Teams der Liga. Seit jeher fest in den Händen von Hamburger Unternehmern, gehören die Rams einfach zu Hamburg wie Aisuppe oder St. Pauli. Ihre Spiele gleichen Volksfesten, an denen Mitglieder aller gesellschaftlichen Schichten teilnehmen und dem Rest der Liga zeigen, dass und vor allem wie man im Norden der ADL richtig feiert. Auch die Läden und sonstigen Kiezgrößen lassen es sich nicht nehmen, die Spiele der Rams vor Ort bei den Events am Rand der Kriegszone zu verfolgen. In ihrem Anhang bringen sie immer einige ihrer „Pferden“ mit, in deren Gesellschaft sich dann auch Mitglieder des Hamburger Stadtrats wohlfühlen.

◊ Bemerkenswert ist der Waffenstillstand, der bei einem Spiel zwischen den verschiedenen Gangs und Syndikaten herrscht. Alle wollen wohl den Erfolg „ihrer“ Rams nicht gefährden. Gerüchteweise sollen die Likedeeler und die Vorys schon zusammengearbeitet haben, um einen Gegner im Vorfeld zu schwächen ...

◊ Red Anya

[Strippenzieher-Archiv Schockwellenreiter]

Peer von Schleier

Dr. Peer von Schleier (*2030) entstammt der alteingesessenen Hamburger Familie von Schleier, die das renommierte Beratungsunternehmen Group Trans gründete und bis heute leitet. Der sportbegeisterte von Schleier gilt als Adept mit ausgeprägten empathischen wie rhetorischen Fähigkeiten. Mit Teilen seines Privatvermögens kaufte sich der promovierte Kommunikationswissenschaftler früh bei den Rams ein und konnte dank seiner magischen Fähigkeiten wie auch seiner Persönlichkeit schnell weitere Hamburger Unternehmen als zusätzliche Sponsoren gewinnen. Als lupenreiner Workaholic ist von Schleier Präsident und Manager in Personalunion, was den Rams bislang nicht geschadet hat. Sein Ziel ist es, die Rams an die Spitze der DSKL zu führen und als Spitzenmannschaft im Norden der ADL zu etablieren. Von Schleier besitzt darüber hinaus ein großes Netzwerk an Kontakten, das sich auch auf die Reeperbahn und diverse Gangs erstreckt. Ihm soll auch der Waffenstillstand der Syndikate bei den Spielen der Rams zu verdanken sein. Seine guten Beziehungen zur Führungsspitze des Lobatchevski-Syndikats haben die HanSec auf von Schleier aufmerksam gemacht, doch alle Ermittlungen verliefen bisher im Sande.

Notiz [Imperativ]: Es gibt Hinweise, dass Peer von Schleier Beziehungen zu den Ältermännern unterhält, wenn er nicht sogar Mitglied der Gruppe ist.

So scheiterten bislang alle Versuche anderer Konzerne, die Rams aufzukaufen. Der letzte Kon, der die Entschlossenheit und Sturheit der durchweg hanseatischen Vereinsbesitzer zu spüren bekam, war Proteus.

Das Team der Rams ist stets ein bunt gemischter Haufen, der nicht unterschätzt werden darf. Neben professionellen Spielern laufen auf dem Spielfeld ehemalige Mitglieder der Hamburger Zoll- und Minneschutztruppe (HAZMAT) und der HanSec gemeinsam mit eher zwielichtigen Gestalten auf, die eine Vergangenheit im meist russischen Milieu besitzen.

Harburg Sharks

Spitzname: Sharks, Haie, Fischköpfe
Vereinssitz: Freie und Hansestadt Hamburg (ADL)
Vereinsfarben: Dfjdj/(780 [Datei korruptiert]
Gründungsdatum: 20=!\$
Sponsor: #nicht lesbar#
Präsident: Fj&fj
Trainer: #####
Titel:



Über das zweite

DSKL-Team Hamburgs gibt es nicht viel zu berichten. Die Sharks rühmen sich zwar, blutgierig wie Haie zu sein, doch den Beweis sind sie bislang noch nicht angetreten. Der – gemessen an seinen Mitgliedern – kleinste Verein der Liga schwimmt als kleiner Fisch im Teich der großen mit und bates bislang geschafft, nicht gefressen zu werden [Fehler]

Hellhounds Hannover

Spitzname: Hellhounds, Höllenhunde, Köter
Vereinssitz: Hannover (Norddeutscher Bund, ADL)
Vereinsfarben: schwarz-rot
Gründungsdatum: 2031
Sponsor: Amtian Kameridze (georgischer Ölmagnat)
Präsident: Jannik Mohr
Trainer: Luis Schubert
Titel: –



Hannover beherbergt als Hauptstadt der Allianz Deutscher Länder nicht nur den Bundestag, sondern auch ein Team der DSKL, die Hellhounds. Anders als es der Name vermuten lässt, sind die Hellhounds weder ein gefährliches noch ein besonders bissiges Team. Seit den frühen Jahren ein Mitglied der DSKL, blieb den Hellhounds bis heute der Gewinn eines Titels verwehrt. Legendär gehören sie zur Liga und landen jedes Jahr auf einem unbedeutenden Platz im unteren Mittelfeld.

◊ Jede Saison bei den Hellhounds ist wie die davor: langweilig. Man hat den Eindruck, in einer endlosen AR-Schleife gefangen zu sein.
◊ Brig

titanen fahren pegasus



evo
svo corporation

jetzt serienmäßig auch in TROLLSIZE erhältlich

Überhaupt sind die Hellhounds so etwas wie die graue Maus der Liga: Sie präsentieren sich für ein Stadtkriegsteam überraschend unauffällig. Weder ihre Siege noch Niederlagen sind spektakulär, und die Mannschaft sorgt nicht für Aufsehen. In Hannover finden oft Spieler aus der zweiten Reihe einen Platz, die sich bei den Top-Teams nicht gegen die etablierten Stammspieler durchsetzen konnten, oder solche, die ihre besten Zeiten hinter sich haben.

Einzig das Maskottchen der Hellhounds sticht aus dem ansonsten fast schon bieder-nen Verein heraus: Cerberus, ein echter domestizierter Höllenhund, der das Team zu jedem Spiel begleitet und eine maßgeschneiderte „Stadtkriegsrüstung“ für Vierbeiner trägt. Stirbt Cerberus, wird er umgehend durch einen neuen ersetzt. Derzeit begleitet Cerberus V das Team.

- Jedes Jahr fordern die Fans, Cerberus als Spieler aufzustellen, was der JSSV bislang strikt abgelehnt hat.
- Justizopfer

Krakow Bojownicy

Spitznamen: Partisanen
Vereinsitz: Krakau (Polen)
Vereinsfarben/Muster:
blau-anthrazit
Gründungsdatum: 1968
Sponsor: Korporacja
Trójmiasto T-Korp
Präsident: Patrycja
Tomanek
Trainer: General broni
Tadeusz Dzierwa
Titel: –



Benannt nach der Guerilla-Truppe der Armia Krajowa, setzt sich dieses polnische Stadtkriegsteam vor allem aus ehemaligen Rebellen und Saboteuren zusammen, die nach der Befreiung und dem Ende des Kampfes eine bessere Perspektive wollten, als sich wieder in eine reguläre Armee, den Polizei- oder den Geheimdienst einzugliedern. Geschmiedet durch den Krieg und die Guerilla-Taktiken der AK, sagen viele Experten: den Bojownicy einen steilen Aufstieg voraus, zumal viele der Spieler sehr gute Schützen und im urbanen Häuserkampf mehr als geübt sind. Bei ihrer Herausforderung der Kieler Black Knights 2072 ließen die Schwarzen Riter in so viele gut gelegte Hinterhalte der Partisanen, dass das Spiel zwar nicht mit einem Wipe-Out, aber dennoch einer ziemlich Blamage für die Kieler endete. Die damit – und zu Recht – im hohen Bogen aus der Liga flogen. Mit den „alten Hasen“ von den Warsaw Warmachines pflegen die „jungen Wilden“ eine freundschaftliche Beziehung auch wenn die Spiele beider Teams immer von einer gewissen Verbissenheit geprägt sind, da beide Teams um die polnischen Warmonger buhlen.

- Bei allen Medienveranstaltungen greifen die Bojownicy vor allem auf die Rocker vom Wrocławscy Ulani MC als Bodyguards zurück, wobei gemunkelt wird, dass der Einfluss auch weiter bis zu den Vory reicht.
- Brig

Seit der Befriedung und mit dem wachsenden Einfluss der DeMeKo über die polnischen Medien werden auch verstärkt die Spiele deutschstämmiger Mannschaften in desolaten Ecken polnischer Sprawls (von denen es in den Siebzigern immer noch genug gibt) abgehalten, da sie ein gewisses Novum für die Zuschauer bieten, sehr zur Freude polnischer Warmonger und des lokalen Gastgewerbes.

STADTKRIEG ADL

Kreuzberg Assassins

Spitznamen: Assassins, Alternativer

Vereinsstz: Freistadt Berlin (ADL)

Vereinsfarben: rot-gelb
Gründungsdatum: 2037

Sponsor: Berliner Alternativen

Präsident: Philip Kreuz

Trainer: Benjamin „Ben“ Maier

Titel:–



Die Kreuzberger Assassins sind ein Team im Niedergang und derzeit nur noch ein Schatten ihrer selbst. Bis vor wenigen Jahren waren sie wegen ihrer ausgeklügelten Spielzüge ein gefürchteter Gegner, doch davon ist das Team derzeit weit entfernt. Mit der Gründung der Berlin Cybears 2070 begann der sportliche Niedergang des Teams.

• Für die Verantwortlichen der Assassins war es mehr als nur eine kleine Überraschung, als die wichtigsten Stammspieler aufgrund einiger Lücken in ihren Verträgen plötzlich wechseln konnten.

• Tolstoi

Die durch den personalen Aderlass entstandenen Lücken vermochte das Management der Assassins bislang nicht ausreichend zu füllen. Die verhältnismäßig geringen Ablösezahlungen alleine reichten bei Weitem nicht aus, um gleichwertige Ersatzspieler verpflichten zu können. Zudem schien es, dass die Cybears schon überall angesetzt hatten, sodass die Meuchelmörder leer ausgingen. Doch dabei blieb es nicht: Verurteilte Aufzeichnungen wurden veröffentlicht, mit denen die Vereinsführung diskreditiert wurde, bis einige der zahlungskräftigen Sponsoren die Nase voll hatten und ihr Engagement zurückzogen. Neben einem Loch in der Mannschaft klappte nun auch noch ein finanzielles Loch im Etat, das durch den Verkauf der letzten verbliebenen Stammspieler gestopft werden sollte.

Der übrig gebliebene Kader wurde mit allem aufgefüllt, was der Markt noch zu bieten hatte. Angesichts der angeschlagenen finanziellen Situation mussten die Verantwortlichen auf zweit- oder drittklassige Spieler zurückgreifen, um überhaupt ein Team aufstellen zu können. Betrachtet man den bisherigen Saisonverlauf, ist es wohl nur noch eine Frage der Zeit, bis dem Team der Assassins die Auflösung droht.

• Einige Alternative um Mitra Özgün haben unlängst ihr Interesse am Überleben der Assassins verkündet. Sie sehen die Assassins als „ihr“ Team gegen die Kons an. In den Kiezen finden daher verstärkt Tryouts statt, um neue Talente zu finden und zu rekrutieren. Die Einnahmen der Assassins sollen dann der Gemeinschaft und der Entwicklung autonomer Bezirke zugutekommen, falls der Plan aufgeht.

• Konnopke

Mannheimer Stahlfalken

Spitznamen: –

Vereinsstz: Mannheim (Groß-Frankfurt, ADL)

Vereinsfarben/Muster: olivgrün-schwarz

Gründungsdatum: 2070

Sponsor: –

Präsident: Friedmar Kief

Trainer: Sophie Nöther

Titel:–

Die Mannheimer Stahlfalken sind neben den Bojownicy die Küken der Liga. Erst in den Siebzigern gegründet, schafften sie es bereits 2072, die Bayonets nach einer zugegeben schwachen Saison aus der Liga zu werfen (auch wenn die Bayonets auf eine Revanche drängen). Aus vor allem jungen Spielern zusammengestrickt, die bereits wegen illegalen Waffenbesitzes, Drogen, Körperverletzung, Diebstahl und (bewaffneten) Raubes zahlreiche Jahre in irgendwelchen Jugendstrafanstalten verbracht haben, gelten die Stahlfalken von ihrer Spielweise her als extrem bissig. Wenngleich die meisten Spieler wie Shiva oder Wagner dem sozialen Bodensatz deutscher Muxe entstammen (was man ihnen jedoch nicht wirklich anhört), sind gerade sie es, die die modernen Medien am besten für ihre Zwecke zu nutzen wissen. Die Selbst-Blogger und „Speak-your-Mind“-Attitüde kommt insbesondere bei rebellierenden Teenagern und Jung erwachsenen extrem gut an, sodass die Stahlfalken mit ihrem jungen

Touch jede Menge neue Leute als Fans für den Sport gewinnen konnten, die die Feeds ihrer Stars verfolgen und zu denen die Stahlfalken bisher noch auf ihrem Trainingsplatz in der Pfingstweide engen Kontakt halten.

• Jede Generation hat halt ihre „Rockstars“.

• Eismann

Dass das mediale und sportliche Konzept der Stahlfalken aufging, ist nicht zuletzt dem Team von Medienproduzent Friedmar Kief zu verdanken, der die Stahlfalken managt. Der äußerlich und charakterlich mehr als

abstoßende Mittfünfziger ist ein mächtiger Mann im Biz und hat schon mit mehreren Megakonzerne die Klänge gekreuzt. Außerst wohlhabend, war er in den Sechzigern Manager zahlreicher Bands, SimSinn, Sternchen und anderer Entertainment Acts und verdiente sich auch jenseits des Medienzirkus mit dem Besitz einiger exklusiver Hotels auf der ganzen Welt eine goldene Nase. In den Siebzigern entschied er sich, es mal als Mäzen eines Sportclubs zu versuchen, castete die Stahlfalken zusammen (angeblich mitbillet einiger Ex-Spieler wie Trainerin „Charisma“ Nöther) und schliff so zahlreiche Rohdiamanten zur Brillanz.

• Kief ist ein absolutes Phänomen. Eigentlich mag ihn keiner, aber viele sind von seiner Macht angezogen und umkreisen ihn wie die Motten das Licht, da sie davon profitieren. Abgesehen von seinem Reichtum und seinem Händchen für gute Geschäfte verfügt Kief, der seine Karriere ursprünglich als Versicherungsverkäufer für den FBV begann, über ein hervorragendes Netzwerk zu Medien, Großkonzernen, Privatinvestoren und zur Unterwelt.

• Jacko



Naniten Nürnberg

Spitznamen: Nanos, Milben
Verlasssitz: Nürnberg (Franken)

ADL

Vereinsfarben/Muster:

kobaltblau-grau

Gründungsdatum: 2015

Sponsor: BuMoNA, Franken-Kultour AG

Präsident: Dr. Werner Geißendorf

Trainer: Viljami Turunen

Titel: Deutscher Meister

naniten

Ursprünglich gegründet als Stadtkrieg-Light (sprich nicht-letales)-Team des ECC-Electronics-Konsortiums, löste sich der Club aufgrund einiger zielstrebige Hardliner und Waffenparanoiden frühzeitig aus der Limddammerung des Konzerns und ging als eigener Sportverein und GmbH seiner Wege. Auch wenn die ECC anfangs noch als Sponsor verblich, traf der interne Streit der Konsortiumsmitglieder schließlich auch das Budget der Nanos und führte – auch aufgrund einiger magerer Jahre und schlechter Spieler – fast zur Insolvenz des Clubs. Die Naniten schieden sogar für einige Jahre aus der DSKL aus.

Die wenigsten der hier beschriebenen Vereine waren übrigens die ganze Zeit seit ihrer Gründung in der Liga. Gerade in den frühen Dekaden (als Chrom und seine Nachfolger noch nicht so frei zugänglich, billig und verfügbar waren) gab es viel mehr Teams, die sich gegenseitig regelmäßig aus der Liga warfen.

Die Zwiebblootz

Erst unter Dr. Werner Geißendorf, Besitzer einiger Privatkliniken in der Nähe von Absherg (dem frankischen Florida), die auf gerontologische Begleitung, Betreuung, Pflege und Reversion ausgerichtet sind, gelangten die Milben wieder ins Mittelfeld der Liga. Geißendorf war es auch, der in den Sechzigern zuerst die Franken Kultour AG und erst kürzlich den ausgegründeten BuMoNA als Sponsor ins Boot holte. Auch wenn es aufgrund des Teamnamens immer wieder Gerüchte über experimentelle Nanotech gibt (und der Einstieg des BuMoNA hat die Gerüchteküche mal wieder angeheizt), sind alle Vermutungen in dieser Hinsicht in meinen Augen eher übertrieben.

Auch wenn es durchaus Stadtkriegsspieler gibt, die über kybernetische Nanotech Implantate verfügen, muss ich Hattrick in dieser Hinsicht geben. Der Name stammt noch aus den ECC-Zeiten, als das Konsortium an medizinischer Nanotechnologie forschte, wenn auch eher erfolglos.

Die Kökine

Ruhrmetall Leviathane

Spitznamen: Leviathane, die Monster aus der Ruhr

Verlasssitz: Oberhausen (Nordrhein-Ruhr, ADL)

Vereinsfarben/Muster: indigo-dunkelgrau

Gründungsdatum: 2027

Besitzer/Sponsor: Ruhrmetall

Präsident: Dr. Hendrik Berberich

Trainer: Solveig Lungmuss

Titel: Deutscher Meister, Teutonen-Cup

Die Ruhrmetall Leviathane existieren trotz ihrer beachtlichen sportlichen Erfolge nur im Schatten der benachbarten Essener Centurios. Eigentlich das ältere der beiden ursprünglich Essener Teams, profitie-

ren die Leviathane seit jeher von den Militärverbindungen zwischen Ruhrmetall und der Bundeswehr bzw. später der MET2K, was die Spieler das Training und die Waffentechnik anbelangt.

Wobei sich gerade die Leviathane nach den Eurokriegen vor allem durch übermäßige Brutalität und Blutrünstigkeit auszeichneten (nomen est omen). Dass die hochgezüchteten Veteranen aufgrund von Kriegstraumata und Cybersychosen plötzlich während der Spiele ausrasteten, wild in der Gegend herumballerten oder sich auf dem Boden umherwerfend das Gesicht zerkratzten, möchte man heute daher gerne vergessen lassen.

Die Deckard

Das mit den neuartigen Waffen, die Ruhrmetall in den Spielen testet, kann aber auch schnell peinlich und verdammt gefährlich werden, wenn der Schuss nach hinten losgeht. Ich erinnere da nur an das Desaster anno 2067, als die neue Version der Secura versagte. Das kostete den Sieg und bescheuerte dem Team üble Verletzungen.

Die Eismann

Promi-Merkliste: SOLVEIG LUNGMUSS

Solveig Lungmuss (*2037) kann auf eine erfolgreiche Karriere als Spielerin bei diversen Teams zurückblicken. Sie selbst gewann vier deutsche Meisterschaften und zweimal den Teutonen-Cup. In ihrer aktiven Zeit wählten die Fans sie zudem sechsmal zur *Sexiest Brauter Alive*, und das, obwohl sie sich nie während eines Spiels entblößte.

Noch als Spielerin zeigte Lungmuss ein großes Interesse an den Spielzügen ihres Teams und geriet mehr als nur einmal mit ihrem Trainer in einen handfesten Streit, wenn sie anderer Meinung war. Trotz zahlreicher Suspendierungen ließ sich Lungmuss nicht davon abbringen, sich in die taktischen Entscheidungen des Trainerstabs einzumischen. Ihre Erfahrung und ihr Wissen als aktive Spielerin sowie ihr Gespür für Spielzüge und taktische Planungen haben ihr schnell den Respekt ihrer männlichen Kollegen eingebracht. Dass sie immer noch mithalten kann, bewies sie erst in der letzten Saison, als sie sich noch einmal selbst aufstellte und die Leviathane persönlich gegen die Asphaltcowboys zum Sieg führte.

Darüber hinaus betreiben die Leviathane seit Jahrzehnten eine vorbildliche Nachwuchsarbeit, vor allem im Ruhrplex und gerade in den sozialen Brennpunkten, wo Reibereien zwischen Gangs und Randalckids an der Tagesordnung sind. So mancher Allstar wurde von den Talentscouts der Leviathane entdeckt und gefördert.

bis andere Teams ihr Interesse bekundeten und die Leviathane horrenden Ablösesummen einstreichen konnten. Das Team der Leviathane ist daher stets eine Mischung aus erfahrenen Kämpfern, die ihre

Erfahrungen bei den hauseigenen Sicherheitskräften oder der MET2000 gesammelt haben, und jungen, hungrigen Nachwuchsspielern.

Mutter des Erfolgs ist seit vier Jahren **Solveig Lungmuss**, die nach dem Ende ihrer aktiven Karriere das Amt des Trainers übernahm. Mit dem Umzug der Ruhrmetall AG nach



Oberhausen wechselten auch die Leviathane ihre Heimatstadt und zogen in ein neues Vereinsheim samt Trainingsgelände ein, das zu den besten und modernsten der DSKL zählen soll. Offenkundig scheut Ruhrmetall keine Kosten, wenn es um den Erfolg seines Teams geht.

S-K Centurios Essen

Spitznamen: Cemurios
Vereinsitz: Essen (Nordrhein-Ruhr, ADL)
Vereinsfarben/Muster: pur-pur-rot
Gründungsdatum: 2030
Sponsor: SaederKrupp
Präsident: Dr. Nina Neukäfer
Trainer: Thomas Bleckmann
Titel: Deutscher Meister, Teutonen-Cup, Weltmeister (amtierend)



Das international renommierteste Team der DSKL kommt aus dem tiefsten Rhein-Ruhr-Megaplex. Der große Bekanntheitsgrad liegt sowohl am Team als auch an seinem Besitzer, und das ist niemand anders als SaederKrupp. Glaubt man den Gerüchten, so zeigt Lofwyre ein großes Interesse am sportlichen wie wirtschaftlichen Erfolg seiner Mannschaft. Die Centurios gehören zu den Gründungsmitgliedern der Liga und sind aus ihr nicht mehr wegzudenken. Immer zu den besten Teams der Liga zählend, konnte sich daher auch niemand erklären, wie es zu dem extremen Leistungseinbruch in der Saison 2068/69 kam. Der Trainerstab samt Management der Centurios wurde kurzerhand in die Konzernzentrale einbestellt, angeblich soll er sogar zu einer Audienz bei Lofwyre persönlich geladen worden sein. Mehr ist nicht bekannt, aber tags darauf präsentierte S-K ein komplett neues Vereinsmanagement samt Trainerstab und drei neuen Spielern.

Die Centurios sind für S-K eine Maschine zum Gelddrucken. Dank der globalen Präsenz des Konzerns erstreckt sich die Werbung mit dem Werksteam nicht nur auf die ADL. Der Fanclub der Centurios, die S-K Legionnaires, organisiert während der Off-Season regelmäßige Treffen mit den Spielern rund um den Globus. Hinzu kommen Vorbereitungsspiele und Freundschaftsspiele gegen Top-Teams ausländischer Ligen, die werbewirksam im In- und Ausland übertragen werden. Eng mit dem Team ist auch der Personenklub um die Staatspieler verflochten, die sich auch gerne außerhalb des Spielfeldes sehen lassen. Die Aufstellung der Cemurios liest sich wie ein Who-is-who der internationalen Stadtkriegsszene. Nach dem Abgang von „Graf“ Saientin sieht derzeit vor allem Svetlana „Bounce“ Jurjewa aus dem Essener Ensemble hervor.

- ◊ So viele Starallüren auf einem Haufen sind nicht gut für das Klima. Reibereien, Eifersuchtschelen und Intrigen im Team gehören zum Tagesgeschäft und fordern ihre Opfer. Viele Spieler haben sich wegen des Mobbing bereits andere Teams gesucht.
- ◊ Deckard

Dank ihrer großen Leistungsdichte auf allen Positionen gewannen die Centurios 2072 sogar den Wehmeistertitel und gehören nun auch global zur absoluten Spitze.

- ◊ Die Centurios besitzen Reservespieler, um die sich andere Teams reißen würden. So kann man seine Gegner natürlich auch schwächen, indem man einfach alle einkauft, die einem gefährlich werden könnten.
- ◊ Brg

Schwarzwald Titanen

Spitznamen: TIANEN, die Riesen. Trog
Vereinsitz: Freiburg (Republik Schwarzwald, ADL)
Vereinsfarben: rot-dunkelgrün
Gründungsdatum: 2041

Sponsor: Republik Schwarzwald

Präsident: Harald Eybe

Trainer: Vladislav Stenko (Trainer des Allstarteams 2067 und 2069)

Titel: Deutscher Meister

Das größte Team der Liga mit einer Durchschnittsgröße von 2,63 Metern kommt aus dem Schwarzwald. Im Team der Titanen laufen nur Trolle auf das Spielfeld. Der einzige Nicht-Troll ist Trainer Vladislav Stenko, der neben seinen übergroßen Spielern wie ein Zwerg wirkt. Gefördert wird das Team von der Troll-Republik, in deren Besitz es nach einer Finanzkrise auch übergegangen ist. Ursprünglich sollten die Titanen als „Botschafter“ für das frühere Königreich fungieren, doch die Spielweise der Titanen ließ sich nicht mit dem ursprünglichen Ziel vereinbaren. Spiele gegen die Riesen aus dem Schwarzwald sind jedoch ein Highlight, sodass sie dem Königreich einen steten Zustrom an Geld bringen. Der inzwischen für tot erklärte Berthold hat posthum das Amt des Ehrenpräsidenten verliehen bekommen und ziert nun als Konterfei die Körperpanzerung der Spieler.

Auf dem Spielfeld nutzen die Titanen ihre natürliche Physis zu ihrem Vorteil aus. Zwar steckt kein anderes Team der Liga mehr Treffer ein, aber kein anderes Team kann diese auch so einfach wegstecken wie die Titanen. Durch ihre unverbesserlich ausgearbeiteten Spielzüge, die sich nicht mehr nur auf „Losrennen und alles in den Boden stampfen“ beschränken, und ihre enorme Physis sind die Titanen inzwischen zu einem der Top-Teams der Liga geworden. Dazu tragen vor allem ausländische Spieler wie Ryan Chetwick bei, die neuen Wind in das Team bringen.



- ◊ Das klingt ja so, als seien die Titanen unbesieglich. Eine ihrer größten Schwächen ist ihre Hilflosigkeit gegen konzentriertes Tempospiel. Da können die großen Jungs einfach nicht mithalten. Man muss eben nur aufpassen, dass sie einen nicht in ihre riesigen Hände bekommen.
- ◊ Brig

- ◊ Zudem sind die Titanen groß, und das ist auch ein Nachteil. Nicht jeder Raum, jede Tür oder jeder Durchgang ist in Troll-Größe vorhanden. In der Nähe von Gebäuden können sie leicht ausgespielt werden.
- ◊ Zwieblbloomz

Promi-Merkliste: RYAN CHETWICK

Ryan Chetwick (*2044 in Pontypridd, Wales) gehört zu den Publikumsfavoriten der DSKL und ist ein Profi-Spieler durch und durch, der seit seiner Jugend auf eine Karriere als Stadtkriegsspieler hinarbeitete. Der Fomori mit dem dunkelbraunen Haar und der sonoren Stimme wechselte von den Dublin Faeris 2069 zu den Schwarzwald Titanen. Ursprünglich eine Leihgabe für die Position des Brechers für eine Saison, etablierte sich Chetwick zügig im Team. Nicht nur die Fans erkoren ihn schnell zu ihrem Liebling, auch ADL-weit erhöhte der Fomori die Sympathiewerte der sonst eher gefürchteten Titanen. Chetwicks Popularität täuscht jedoch nicht darüber hinweg, dass er ein mehr als nur ernstzunehmender Kontrahent ist, der auf dem Spielfeld außerhalb seines Teams keine Freunde kennt.

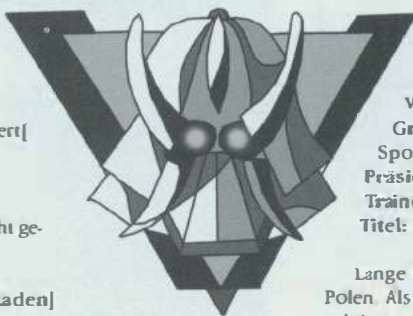
Stuttgart Samurais

Spitznamen: Samurais
Vereinsitz: Stuttgart
(Württemberg, ADL)
Vereinsfarben: [korruptiert]
Gründungsdatum: ###
Sponsor: S94%&8
Präsident: Fj&fj
Trainer: Name konnte nicht gefunden werden
Titel: [fehlende Daten]
[Versuche wiederholtes Laden]
[Fehlgeschlagen]
[Eintrag fehlerhaft]

Toxyc Spyrys Duisburg

Spitzname: Giftgeister, die Verrückten aus dem Poti
Vereinsitz: Duisburg (Nordrhein-Ruhr, ADL)
Vereinsfarben/Muster: gelb-grün
Gründungsdatum: 2036
Sponsor: Stadt Duisburg, Privatpersonen, Spenden
Präsident: Marvin Poppendiek
Trainer: Rainer Kulczyński
Titel: -

Bilden finanzstarke Vereine wie die Centurios und die Kärassers das eine Ende der Skala, so stehen die Toxyc Spyrys Duisburg am anderen Ende. Obwohl sie nun schon seit mehr als einem Jahrzehnt in der DSKL aktiv sind, haben die Spyrys nie ihren Charakter – andere nennen es den besonderen Charme – als Amateurliga verloren. Regelmäßig wird das Duisburger Team von Skandalen wie drogenabhängigen Vorstandsmitgliedern oder Verbindungen zur Gangkriminalität begleitet, was für eine stete Präsenz in den Medien sorgt. Als „bunter Hund“ der Liga machen die Spyrys keinen Hehl daraus, dass ein Großteil der Spieler eine Gang-Vergangenheit hat oder sonst wie schon einmal mit dem Gesetz in Konflikt geriet. Daher besitzt der Verein gerade in einkommensschwachen Regionen in der ADL zahlreiche Fans, erleichtert die Herkunft der Spieler doch die Identifikation mit ihnen und bietet eine perfekte Protektionsfläche der eigenen Wünsche und Vorstellungen.



• Hochtübende Worte, aber sie stimmen. Die perfekte Glitzerwelt der Centurios ist nicht für jeden etwas.

• Stout

Die Spielweise der Spyrys pendelt zwischen Genie und Wahnsinn. Einen Mittelweg scheinen die Giftgeister dabei nicht zu kennen oder finden zu können: An manchen Spieldagen stehen sie kurz vor dem WipeOut, an anderen werden sie sogar Spitzenmannschaften in arge Bedrängnis zu bringen, und ab und zu gelingt ihnen sogar ein Überraschungssieg.

• Die Connections zu den Schatten kommen immer dann zum Vorschein, wenn die Spyrys mal wieder kurz vor dem Abstieg stehen. Dann häufen sich bei den Gegnern die Unfälle, oder wichtige Spieler werden plötzlich krank oder haben ein falsches Medikament zu sich genommen.

• Cosmic

Warsaw Warmachines

Spitznamen: Kriegsmaschinen, Kriegstreiber
Vereinsitz: Warschau (Polen) / Frankfurt a.d. Oder (Brandenburg, AOL)
Vereinsfarben/Muster: weinrot-anthrazit
Gründungsdatum: 2041
Sponsor: Pomorze ZS
Präsident: Karol Wójcik
Trainer: Szymon Nowacek
Titel: Teutonen-Cup

Lange Zeit waren die Kriegsmaschinen ein Exil-Team aus Polen. Als sich zu Beginn der vierziger Jahre nach den Eukriegen, dem Abzug der russischen Truppen, fehlgeschlagenen politischen Experimenten und einer kollabierenden Wirtschaft eine von Russland gestützte Militärdiktatur in Polen etablierte, gab es viele Soldaten, die die Rybokraten nicht unterstützen wollten. Während einige in den Widerstand gingen, um die Grundsteine für die spätere Volksarmee (AK) und die Befreiungsarmee (AW) zu legen, gründeten sich neben den Husaren, einer Söldnertruppe aus den Überbleibseln der polnischen Armee, auch die Warmachines. Im eigenen Land nicht geduldet, ging man nach Deutschland ins Exil (genauer gesagt nach Frankfurt/Oder), wo es die Kriegstreiber Mitte der Vierziger in die DSKL schafften.

Trotz ihrer langen Zeit in der ADL haben die Warmachines nie ihre polnischen Wurzeln verloren, und auch heute besteht das Team zum Großteil aus polnischen Mitspielern, die sich in der Vergangenheit z.T. aus „politischen Flüchtlingen“ (sprich Rebellen) rekrutierten, denen Polen aufgrund von Verfolgung zu heiß geworden war.



• Die Warmachines sind für ihren Russenhass berühmt. Gerade die Hamburger und Berliner Vereine haben das in Form von übertriebener Brutalität gegen Einzelspieler über die Jahre immer wieder abbekommen. Und die Feindschaften und verbissene Spiele mit und gegen russische Teams wie Maschine Moskwa (das Team von Evo) sind geradezu legendär. Da kann man immer davon ausgehen, dass auf der Gegenseite einer ins Gras beißt.

• Brig

Als es Mitte der Sechziger zum Bürgerkrieg kam, nutzten die Warmachines ihren über die Jahre hinweg gewonnenen Medieneinfluss, um für ihre Exilregierung in Paris um politischen und finanziellen Support zu werben. Seit der Befreiung Polens nach dem Crash 2.0 konnten die Kriegstreiber ihren Sitz über 25 Jahre nach ihrer Gründung endlich wieder nach Warschau verlegen und sind das mit Abstand populärste Team Polens.

Zürich Account Zero

Spitznamen: Schweizer, Zeros

Versitz: Zürich (Schweiz)

Vereinsfarben: königsblau-weiß

Gründungsdatum: 2052

Sponsor: Zürich-Orbital Gemeinschaftsbank, Zeta-ImpChem

Präsident: Dr. Matteo Kluysen

Trainer: Luca Perdomo

Titel: Teutonen-Cup



Zürich Account Zero entstand als Prestige und Abschreibungsobjekt der Zürich-Orbital Gemeinschaftsbank. Als Megakonzernbank mit nur wenigen erdgebundenen Büros entschied sich die Gnome, also die Bankdirektoren der ZOGB in den Fünfigern, das Team für ihr Schweizer Büro auf der Escher-Büchli-Insel ins Rennen zu schicken.

• Zürich Account Zero ist nichts anderes als das schweizerische Pendant der Fireräiser. Geld ohne Ende, aber keinen echten Sinn für das Spiel.

• Zwieblbrootz

Die enorme Finanzkraft der Megakonzern-Bank zeigt sich vor allem in den Körpermodifikationen der einzelnen Spieler. Fast jeder Spieler hat mehrere Besuche in einer der Schweizer Deltakliniken hinter sich und ist mit SOTA-Implantaten vollgestopft. Bis zum Crash 2.0 bestand das Team aufgrund der politischen Einstellung der Eidgenossenschaft nur aus Menschen, Elfen und Zwergen mit meist Schweizer Hintergrund. Wegen dieser selbstauferlegten Beschränkungen landeten die Zeros am Ende der Saison regelmäßig nur im Mittelfeld und liefen den erfolgreichen Teams hinterher. Dies änderte sich, als nach dem Crash 2.0 mit Zeta-ImpChem ein weiterer Sponsor einstieg. Überraschend war der Einfluss, den ZIC ausübte. Während die Zeros für die Zürich-Orbital Gemeinschaftsbank nur ein schmuckes Aushängeschild waren, machte ZIC deutlich, dass es auch den sportlichen Erfolg des Teams will. Seither spielen auch Orks und Trolle im Team, was sich umgehend auf den Erfolg auswirkte. Unter der Führung der ungarischen Jägerin Anasztazia „Boszorkány“ Szabó holten die Schweizer den Teutonen-Cup 2071.

Promi-Merkliste: Anasztazia „Boszorkány“ Szabó

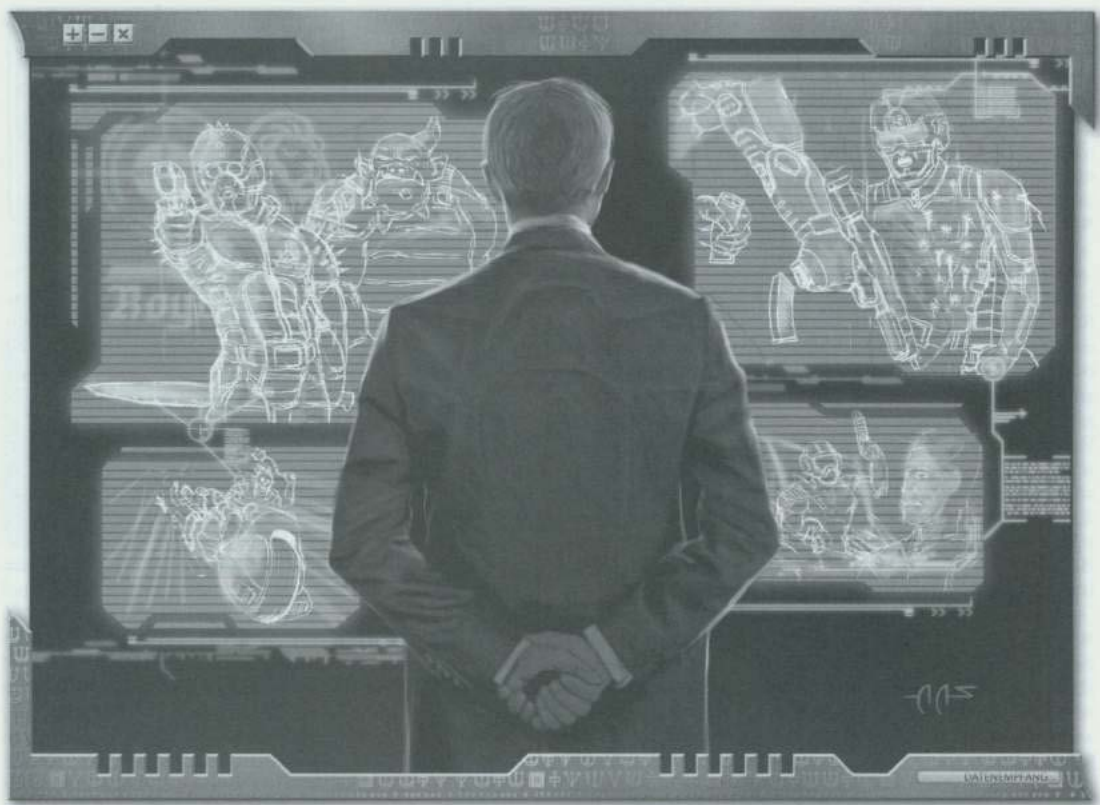
Der Erfolg der Schweizer hat einen Namen, und dieser lautet Anasztazia „Boszorkány“ Szabó. Die „Hexe“, so der Spitzname der zwei Meter großen Norm-Frau aus Ungarn, führte die Zeros bereits in ihrer ersten Saison zum Gewinn des Teutonen-Cups – ein absoluter Überraschungssieg, den auch ausgewiesene Experten nicht vorhergesagt hatten, zumal die Jägerin selbst Insidern kein Begriff war. Noch immer rätseln die Fachleute, woher Szabó ihre ausgewiesene Spielintelligenz hat, da sie bisher nur in unbekannten Amateurmannschaften aktiv war und heute ohne Probleme auf dem Niveau der DSKL agiert. Ihren Spitznamen erhielt Szabó direkt nach ihrem ersten Spiel, als sie ausgerechnet den unfürstlichen Spieler der DSKL, Mirko Müller von den AGC LabRats, mit einer harten, aber regelkonformen Aktion aus dem Spiel beförderte. Müller schimpfte hinterher lauthals über die „ungarische Hexe“, die ihren Spitznamen lächelnd annahm.

ADL Allstars

Alljährlich wird in der DSKL das Team der ADL Allstars zusammengestellt. Dabei wird jede Position einzeln nominiert. In das Abstimmungsergebnis fließen zu gleichen Teilen die Stimmen der Fans und ein Experten-Voting, bestehend aus Sportjournalisten und den Trainern der DSKL, mit ein. Dem Anspruch, die Elite der DSKL zu repräsentieren, wird das Team nicht immer gerecht, denn regelmäßig laufen neben wirklichen Top-Spielern auch jene Spieler auf, die über hohe Popularität verfügen, spielerisch betrachtet aber nur besseres Mittelmäß sind. Jeder ist allerdings stolz auf die Nominierung, denn damit steigt der eigene Marktwert rapide an. Dies gilt selbstverständlich auch für das Amt des Trainers, der jedoch durch die Anzahl seiner gewonnenen Spiele bestimmt wird. Bei einem Gleichstand entscheidet die Zahl der in Folge errungenen Siege. Allerdings kann – anders als bei den Positionen der Spieler – nicht zweimal hintereinander derselbe Trainer die Allstars coachen. Dies ist die sogenannte „Langenberg-Regel“. Sie geht auf den Erfolg von Hendrik Langenberg zurück, den legendären Trainer der S-K Centurios in den 2050ern, der siebenmal hintereinander den Titel des Allstars Coach errang. Nach seinem Tod änderte die DSKL auf Druck der übrigen Vereine das Berufungsverfahren, um auch anderen Trainern eine Chance zu ermöglichen.

Das Team wird am ADL Allstars Day feierlich bekanntgegeben. Die Verkündung der einzelnen Gewinner – zu der die Fans aus der gesamten DSKL pilgern – ist immer mit einem gigantischen Medienaufgebot verbunden. An diesem Tag werden weitere besondere Titel vergeben, allen voran der des *Rookie of the Year*, des *Most Valuable Player* und den wenig begehrten *Most Unfair Team Award*, die allesamt von einer Experten-Jury vergeben werden.

Die ADL Allstars nehmen nicht aktiv am Spielbetrieb teil, sondern messen sie sich in einem – für den Stadtkrieg – harmlosen Turnier mit den Allstars anderer Ligen oder fechten besondere Spiele aus.



KRIEGSSCHAUPLÄTZE

Gepostet von: Snow-WT

Bevor ich zu den hässlichen Details um den diesjährigen Teutonen Cup komme, hierin paar Ergüsse meiner Hintergrundrecherche über die Strippenzieher in diesem „Krieg“.

Wie jede Multimilliarden-Euro-Branche harsich auch Stadtkrieg zu einem annahmend undurchschaubaren Schlangennest entwickelt – und damit meine ich nicht die spielerische Seite, sondern rein die geschäftliche. Man muss die Strukturen, Interaktionen und Verbindungen verstehen, um auch nur ansatzweise nachzuvollziehen, wie die Dinge wirklich ablaufen.

DER KOPF DER SCHLANGE – LIGABETRIEB

Der internationale Stadtkrieg Dachverband ISSV (Internationaler Stadtkrieg Sport Verein – International Urban Combat Sport Union) und die Deutsche Stadtkriegsliga (DSKL) haben ihren Sitz offiziell seit ihrem Gründungsjahr 2029 in Berlin. Stellte dies anfangs als kleiner Sportverband unter vielen noch kein Problem dar, so wurde der Berliner Standort für den rapide expandierenden Weltverband aufgrund der politischen Querelen und administrativen Wechsel zunehmend inakzeptabel.

Je nach Stand der Dinge fanden teilweise jahrelang keine Treffen in Berlin statt bzw. konnte man vor Ort keinen einzigen Verantwortlichen antreffen. Während sich einige arme Schweine des mittleren Managements mit den Berliner Anarchisten rum-schlagen durften, wechselten die Tagungsorte des ISSV und der DSKL von einem Luxustagungsort zum nächsten, und wenn es mal dringend war, traf man sich in der Matrix. Was nicht heißt, dass die Luxustrips mit Tagung in der Mittagspause aufgehört haben.

• Zwieblöotz

Mit der kompletten Wiedervereinigung und Befriedung Berlins wurde der von Kritikern gerne als Wanderszirkus bezeichnete Zustand aber kürzlich beendet, sodass Berlin nicht nur offiziell, sondern auch de facto wieder zum Sitz von ISSV und DSKL wurde.

• „Befriedet“ ist gut. Der NDR hat es sich in den letzten Jahren nicht verkneifen können, in seiner Berichterstattung als Untermauerung gerne auch mal Bilder aktueller Tumulte in Berlin einzublenden, während man über die gegenwärtigen Ereignisse im und um den Stadtkrieg berichtete. Als Bildunterschrift war das Öfteren „befriedetes Berlin“ zu lesen. Man hat sich jedes Mal für den Fauxpas entschuldigt und dann genauso weitergemacht wie bisher.

• Sermon

Die Hauptgremien des ISSV sind der Kongress und das Exekutiv-Komitee. Der Kongress besteht aus den Abgeordneten der nationalen und regionalen Verbände und erarbeitet alle anstehenden Änderungen der Statuten (vor allem alle Regeländerungen des Stadtkrieg-Kommons), die dem Exekutiv-Komitee mit einer Empfehlung zur Entscheidung vorgelegt werden. Da der Kongress nur jährlich zusammenkommt (zu viele Leute, die aus allen Ecken der Welt eingeflogen werden müssen), gibt es unzählige Unterausschüsse, die in der Matrix tagen und sich um alle relevanten und irrelevanten Themen (Statuten, Regelwerk/Pflege, PR-Arbeit, Schadenskontrolle, Lobbyarbeit, Einschließung neuer Kämpfzonen, Disziplinarmaßnahmen, Rechtspflege usw.) kümmern. Da der ISSV immer ein „offenes Ohr“ für die Nöte seiner Partner und Sponsoren hat, sitzen auch zahlreiche Berater und Vertreter aus Politik, (privaten) Polizeidiensten, Medien und Wirtschaft in den Untergremien und dürfen an der Entscheidung „teilhaben“. Und so manchen „verdiemten Politiker“ und Lobbyisten findet man nach seiner aktiven Zeit beim ISSV wieder.

Der ISSV ist dafür bekannt, Versorgungsposten zu schaffen oder die Leute anderweitig zu bestechen. Ob es um die Zensur von Gewalt im Trideo, Jugendschutz, Knastmannschaften oder gesellschaftliche Probleme aller Art geht, Postengeschachere und Bestechungsgelder sind an der Tagesordnung, und wenn jemand nicht spüren will, gibt es immer noch Erpressung, Austausch derjenigen Person durch jemanden, der fügsamer ist, oder einen Unfall.

Imperativ

Das Exekutiv-Komitee wird vom ISSV-Kongress alle fünf Jahre in geheimer Wahl bestimmt und gibt die generelle Richtung des Sports vor, entscheidet über die vom Kongress erarbeiteten Vorlagen, richtet die alle zwei Jahre stattfindende Weltmeisterschaft und einige länderübergreifende Spezialturniere aus (wie den €-Brawl oder das von S-K gesponserte Krupp-Massaker) und kümmert sich um die weltweite Vennarkung und Repräsentation. Der dem Komitee inzwischen seit mehr als zwei Dekaden vorsitzende österreichische Eurokriegsveteran Lukas Bohlander gilt dabei als absoluter Strippenzieher und Machtmensch, der gute Kontakte zu Waff- und Rüstungsherstellern, Kybernetik- und Bioware-Produzenten, Sportartikelherstellern, leitenden Polizeipräsidenten und Medicinimperien unterhält.

Bohlander ist ein Freund von Vitamin B, was bisher seine Wiederwahl gesichert hat, da er die fünf Jahre immer strategisch nutzt, um die richtigen Leute in die richtigen Positionen zu manövrieren. Und da er vermutlich erst dann aus dem Amt scheidet, wenn er von Gevatter Tod aus dem Büro geschleift wird, ist die Reihe derer, die gerne nachhelfen wollen, recht lang. Unbestätigten Gerüchten zufolge gab es bereits Anschläge auf sein Leben.

XTC

Auch wenn der Präsident bei den Vorbereitungen zur Weltmeisterschaft alle Fäden in der Hand hält (die Stadtkrieg-WM ist bei Weltem nicht so spektakulär wie bei anderen Sportarten), muss das Komitee ansonsten bei anderen Themen einen Konsens zwischen den Verbänden herstellen, weswegen die Entscheidungsfindungsphasen des ISSV oft nicht zu den schnellsten gehören und manchmal Monate, wenn nicht gar Jahre andauern können, vor allem wenn das Thema ein unliebsames ist. Der ISSV hat aber auch schon Entscheidungen innerhalb von 24 Stunden getroffen, wenn es um viel Geld (oder den Verlust desselben) ging. Allerdings werden die Empfehlungen des ISSV-Kongresses nicht immer berücksichtigt, was häufig für Verstimmungen innerhalb der Verbände sorgt.

Und dafür sorgt, dass häufig Shadowrunner zur endgültigen Entscheidungsfindung benötigt werden, wobei man auf der Ebene des Exekutiv-Komitees etwas vorsichtig sein sollte. Wie jeder Schwermörder kümmert sich die Mitglieder um gute Sicherheit.

Daisy Fix

Dabei muss man generell sagen, dass die wenigsten Entscheidungen im ISSV nach einem demokratischen Abstimmungsprinzip entschieden werden.



Die Deutsche Stadtkriegsliga

Zu den Vorteilen der Deutschen Stadtkriegsliga (DSKL) gehört nicht nur die räumliche Nähe zum ISSV-Kongress und dem Exekutivkomitee – geschätzte 20 Meter Luftlinie –, sondern auch der Sondersatz als einer der mächtigsten nationalen Verbände der Welt. Theoretisch gilt die NAUBL (North American Urban Brawl League) als größter Stadtkriegsverband, aber da die DSKL auch den Europäischen Dachverband EUBA (European Urban Brawl Association) dominiert, ist es ein Kopf-an-Kopf-Rennen, bei dem die Tagesform von Gefallen und der Tiefe der Geldbörse entscheidet.

Dabei bilden EUBA, DSKL und die NAUBL-Vertreter im Kongress und im Exekutivkomitee häufig eine gemeinsame Front, da sie als Großverbände zwangsläufig gemeinsame Interessen haben. Dies hindert aber keine der beiden Seiten daran, trotzdem Zweieracht untereinander zu säen, z.B. indem sie konkurrierende Sportverbände im Land auflöst.

Grundsätzlich ist die DSKL der Verband aller Stadtkriegsvereine im deutschsprachigen Raum plus Polen. Er vertritt deren Interessen, organisiert die nationalen Wettkämpfe und den allgemeinen Spielbetrieb und kümmert sich um die Lizenzierung der Mannschaften und die Vermarktung der Liga sowie die Nachwuchs- und Talentförderung, die gerne auch mal als Resozialisierungsmaßnahme für Jungtäter und Jugendknaster verkauft wird. Dabei muss man leider zugeben, dass die Programme der DSKL – im Vergleich zu den Alternativen, nämlich der Arbeit als Handlanger für zweiklassige Gangs oder die Syndikate – den besseren Weg darstellen.

Die Einnahmen der DSKL werden nach einem speziellen Schlüssel unter den Vereinen und der DSKL verteilt, der u.a. Zuschauerzahlen, Direkteinnahmen der Vereine, Fans in sozialen Netzwerken, Werbewirksamkeit und sportlichen Erfolg beinhaltet.

Der ISSV ist für seine obskuren Bewertungssysteme bekannt, durch die ja auch die internationalen Ranking-Listen ermittelt werden. Je durchsichtiger das System, desto unauffälliger die Einflussnahme.

Sermon

Hierbei gibt es mittlerweile schon einen traditionellen Streit um die genaue Verteilung zwischen den dominierenden Großvereinen und dem Rest der Liga. Gut situierte Spitzenmannschaften wie die Centurios oder die Piraterais argumentieren damit, dass sie und ihre Starspieler überhaupt erst das Interesse der Fans wecken und deshalb auch am meisten aus den Einnahmen erhalten sollten. Die weniger gut versorgten, mittelgroßen Vereine fragen sich dann meist, gegen wen die Topmannschaften denn im Ligabetrieb sonst spielen sollten.

Da spätestens seit dem Auftreten von Horizon Popularität in sich ständig verändernden sozialen Netzwerken eine messbare Größe geworden ist, fordern viele kleine Teams mit großer Fanbasis eine Neubewertung des Zuteilungsschlüssels auf Basis quantifizierbarer Messwerte.

Spine

Oberstes Entscheidungsgremium der DSKL ist der 12-köpfige Ligarat. Derzeitiger Vorsitzender ist der auf den ersten Blick unscheinbare Ratspräsident Dr. Markus Braun, der auf eine lange Karriere im Umfeld der DSKL zurückblicken kann. Er wurde 2070 überraschend einstimmig zum Ratspräsidenten des Ligarates gewählt.



Promi-Merkliste:

Dr. Markus Braun (Ratspräsident, DSKL)

Dr. Markus Braun (*05.10.2020) studierte Rechtswissenschaften mit Spezialgebiet Lizenzrecht in Frankfurt. Nach seinem ersten Staatsexamen absolvierte er in den Vierzigern sein Referendariat beim Frankfurter Bankenverein, wo er juristisch für die Firerisers tätig war, wodurch sein Interesse für den Sport geweckt wurde. Nach Anstellung beim FBV war er in diversen Rechtsabteilungen tätig. Von 2060–2065 war Braun im Aufsichtsrat der Firerisers, ab 2061 Ligaratsmitglied. Braun ist verheiratet und hat vier Kinder. Bekannt ist er vor allem für sein soziales Engagement im Bereich Stadtkrieg sowie seine Tätigkeit als Schirmherr von „Sport für Kinder“, „Stadtkrieger gegen Extremismus“ und „Spenden x 2“ (wo die DSKL jeden von Fans gespendeten Euro für gemeinnützige Projekte verdoppelt).

Die „Überraschende Wahl“ könnte auch daran liegen, dass Braun im Vergleich zu vielen seiner früheren Vorgänger als kompetent und kooperationsbereit gilt, kein Alkohol- oder Drogenproblem hat, keine Anzeichen von Senilität zeigt und – soweit bekannt – keine Beziehungen zum organisierten Verbrechen unterhält. Die anderen Ratspräsidenten haben sich da in den letzten Jahren nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Ich persönlich bin der Meinung, dass man bei Braun den Fleck auf der weißen Weste bisher einfach nur noch nicht gefunden hat. Mit seinen zahlreichen Gut-mensch-Projekten muss der irgendeinen Dieck am Stecken haben. Der ist auf dem Papier einfach zu gut, um wahr zu sein.

• Galore

Umer Ratspräsident Braun engagiert sich die DSKL verstärkt gegen Extremismus und Drogenmissbrauch im Sport und wirbt für eine bessere Integration von Metamenschen, SURGElern und Migranten. Hierzu wurde eigens das Amt des Integrationsbeauftragten im Vorstand der DSKL geschaffen, das sich mit Fanclubs abspricht und überall im Spielbereich der DSKL Aufklärungs- und Hilfsaktionen organisiert. Dies bar zu einer Radikalisierung eines kleinen Teils der Fans geführt, die dafür umso mehr auf Gewalt setzen. Bisher gilt das Problem aber als unter Kontrolle. Ob Braun wirklich der neue Sauhermann der Stadtkriegsliga ist oder einfach den Grad an negativer Aufmerksamkeit durch Skandale umer Kontrolle bekommen will, wird in Presse und unter Fans hitzig diskutiert. Die Idee eines Korruptionskommissars, um die immer noch jährlich aufliegenden Verbindungen einzelner DSKL-Funktionäre zum organisierten Verbrechen aggressiver aufzudecken und zu bekämpfen, scheiterte aber bisher und befindet sich seit zwei Jahren im Ligavermittlungsausschuss.

• Dessen Vorsitzender Miroslav Jürgens steckt selber knietief im Korruptionssumpf, weshalb sich da auch in den nächsten Jahren nichts tun wird.

• XTC

IM SCHATTEN DES SCHLANGENNESTES – DIE WETTMAFIA

Zwischen legalen Werten und der Bezeichnung Wettnafia liegen oftmals nur Nuancen, manchmal gibt es auch nur die Unterscheidung zwischen legalisiertem Betrug und den Organisationen, die nicht genug Lobbyeinfluss hatten.

ISSV und DSKL lizenzieren auf internationaler bzw. nationaler Ebene die Rechte für das Wettesgeschäft, wobei es sich insgesamt um ein Multimilliarden-Euro-Geschäft handelt, auf

das es weltweit alle großen Wettanbieter abgesehen haben. Man kann auf fast alles wetten, z.B. Sieg oder Niederlage, Wipe-Out, das genaue Ergebnis, Meisterschaft, Saisonergebnisse oder wer die Fairplay-Wertung für sich entscheidet. Dabei gibt es Wettangebote zu ligaübergreifenden Ereignissen, den Mannschaften und sogar einzelnen Spielern. Abgesehen von Unfall- und Todeswetten ist eigentlich alles erlaubt. Da die großen Wettanbieter in vielen Ländern ihr Angebot an Subunternehmer auslagern, die mirunter keinesfalls unter den Begriff „serious“ fallen, bieten sich hier schon die ersten Zugriffspunkte für kriminelle Organisationen, die mit dem offiziellen Logo des ISSV und der DSKL Werbung machen.

• Wenn so was immer mal wieder publik wird, geht ein Aufschrei durch die Landschaft, ISSV und DSKL verdammen die bedauerlichen Einzelfälle, und der große Wettanbieter lizenziert mit Kodifilstränen in den Augen an den nächsten kriminellen, gerade neugegründeten Subunternehmer weiter. Bei solchen Skandalen wird auch gerne mal nachgeholfen.

• Merciless Ming

Aber der Geldtopf ist einfach zu groß, um nicht zwangsläufig auch komplett illegale Wettanbieter anzulocken. Und es gibt mehr als genug Metamenschen, die sich für die illegale Methode entscheiden, sei es weil sie beim offiziellen Anbieter Hausverbot haben, weil die Wettquoten besser sind, weil man auf wirklich alles wetten kann (vor allem die Todeswetten sind hier attraktiv und ein Adrenalinkick), weil man keine Steuern zahlen will, oder weil der Reiz des Illegalen die Sache einfach noch interessanter macht.

Für die Wettnafia ergibt sich neben den offensichtlichsten Gewinnen natürlich noch eine andere, gern gesehene Option. Legale und halblegale Wettan bieten sich hervorragend zur Verschleierung von ursprünglich aus weitaus illegaleren Geschäften stammenden Geldern und großen Geldtransfers. Außerdem sind die Strafen im Gegensatz zu anderen Branchen des organisierten Verbrechens vernachlässigbar klein, und auch das Risiko, erwischt zu werden, ist erheblich niedriger. Natürlich spielt auch der Faktor Metamensch eine Rolle. Gerade Kriminelle sunnen sich gerne im Adressbuch von Prominenten, und viele Mafiosi (wobei hier nicht nur der italienische Auswuchs gemeint ist) lassen sich bei allen Großveranstaltungen im VIP-Bereich blicken. Der illegale (Stadtkriegs-)Wettmarkt ist in der ADL seit Jahrzehnten recht eindeutig aufgeteilt. Ob halblegal oder vollkommen illegal, ob manipulierte oder Groß- oder Risikowette, der Platzhirsch ist eindeutig der von Oyabun Takawara geführte Kabushiki-kai aus Frankfurt. Mehr als 40 unterschiedliche Online-Wettbüros, die sich jeweils auf eine bestimmte Klientel spezialisiert haben, werden von Frankfurt aus betrieben, womit die Yakuzas etwa 80 % des Marktes dominieren. Allerdings machen zwei andere Gruppen den Japanern inzwischen das Geschäft streitig. Zum einen haben wir da die Gargari-Organisation. Nachdem man in Polen in den vergangenen Jahren das Wettgeschäft sehr erfolgreich neu aufgezogen bar (es gab da ein paar rybokratische Vakanzken), wurde beschlossen, den deutschen Markt nicht einfach den Yakuzas zu überlassen, wobei die Vory bei ihren Wettgeschäften auf persönlichen Kontakt mit dem Kunden setzen.

• Heißt, sie nutzen moderne Buchmacher, die als mobiles Wettbüro fungieren und sich da aufhalten, wo Leute gerne Wetten platzieren, entweder live bei Spielen im Stadion, in der Arena oder auf der Rennbahn, in irgendwelchen Sportbars oder auf Public-Viewing-Plätzen, wo die Leute Spiele über große Trid-Projektoren verfolgen können. Die Buchmacher verwenden für ihre Transaktionen ein hochgesichertes kleines Netzwerk (mit VPN-Verbindung zu einem Vory-Knoten), in dem man über direkte

Kabelverbindung oder Ultrakurzreichweiten-Interaktion die Werte verbindlich platzieren kann. Da es bei den Buchmachern auch darum geht, die vornehmlich männliche Klientel zum Wetten zu animieren (oder herauszufordern), sind die Buchmacher heute meist jung, charismatisch und tragen nicht selten sexy Outfits, Heels und Netzstrümpfe.

• Anne Archiste

• Allerdings haben die süßen Nikitas oftmals irgendwo einen cybernetischen 2-Meter-Yuri in der Hinterhand, falls jemand seine Wettschulden nicht zahlen kann oder will.

• Red Anya

Auch wenn sich der Einfluss der Vory derzeit vor allem auf Berlin, Hamburg und die ostdeutschen Allianzländer beschränkt, ist das Kai alarmiert, und es kann davon ausgegangen werden, dass hier demnächst einige Denkmäler in Form von Mauerschlägen und realen Unfällen fällig sind.

Der zweite Mitbewerber ist ebenso wie die Japaner rein virtuell tätig. Knoten wie das Probability in Berlin sind in den vergangenen Monaten überall in den deutschen Plexen aufgetaucht und machen dem Frankfurter Kai das Geschäft streitig. Interessanterweise konnten die Matrixaktivitäten zu keiner bekannten Organisation zurückverfolgt werden.

• Aufgrund neuerlicher Zusammenstöße zwischen einer Abordnung von Yak-Spürhunden und Handlagern der Shader kann man davon ausgehen, dass das Kai die Organisation auf ihrer Verdächtigenliste hat.

• Tolstoi

Dass es dem Kai trotz seiner unermesslichen Online-Ressourcen nicht gelungen ist, die Knoten mit DOS-Attacken aus dem Geschäft zu nehmen (zumindest nicht für lange) und die Betreiber aufzuspüren, deutet an, dass die Gerüchte, das „Probability-Franchise“ werde aus einem Konzern (AA nicht ausgeschlossen) heraus betrieben, nicht ganz aus der Luft gegriffen sind.

MEDIENZIRKUS

Der große Bedeutungszuwachs des Sports in modernen Informations- und Konsumkulturen, seine Beliebtheit in nahezu allen gesellschaftlichen Schichten und Fraktionen, die globale Popularität einzelner Sportarten oder das verbreitete Interesse am professionellen Hochleistungssport sind ohne das Zusammenwirken von Massenmedien und wirtschaftlichen Interessen kaum denkbar. Die Medien, der Sport und die Wirtschaft weisen am Ende des 21. Jahrhunderts nicht nur eine ungebrochene Dynamik auf und färben auf das gesamte Feld der populären Kultur ab, sondern sind eine symbiotische Beziehung eingegangen. So existiert auch ein Multimilliarden-Sport-Franchise: nicht im luftleeren Raum, und unterschiedliche Partikularinteressen der beteiligten Parteien führen schnell zu Konflikten. Der Medienpatron des Stadtkriegs im deutschsprachigen Raum ist seit dem Beginn einer regulären Liga die DeMeKo. Einem der Biographen von „Fritz X“ zufolge soll dieser schon Mitte der 2030er erkannt haben, was für ein Potenzial das Spiel hat. Daraufhin erwarb die DeMeKo, in einer fast schon visionär zu nennenden Investition, zu einem Spottpreis die erste globale Verwertungslizenz für Stadtkrieg. Seitdem ist die DeMeKo ununterbrochen der Lizenznehmer für den deutschsprachigen Raum und einige andere europäische Märkte, etwas, was im Mediengeschäft bisher einzigartig ist.

• Woiüber Ares, Horizon, Sol Media und andere Konzerne dementsprechend auch nicht besonders erfreut sind und grundsätzlich von der Manipulation der Vergabe ausgehen, auch wenn man dies in der Öffentlichkeit nur diplomatisch andeutet. Man kann davon ausgehen, dass bei der nächsten Lizenzvergabe in zwei Jahren einige Kongs auf die Idee kommen werden, den Pool an DeMeKo-hörigen Entscheidungsträgern im ISSV und der DSKL ganz brachial auszudünnen, und erste Vorbereitungen dürften bereits laufen.

• Zeitgeist

Friedrich Xaver Mooshuber als Gastdozent an der Universität Hamburg:

„Der Sport Stadtkrieg zeichnet sich als Ware durch besondere Eigenarten aus, die ihn gerade in der angestrebten Medienwelt eine besondere Attraktivität verleihen. Neben der gefühlten wie realen Offenheit des Ausgangs, dem Erleben einer Spannungsbalance und der Möglichkeit zur Identifikation mit einer Wettkampfpartei oder mit einem Sportidol beinhaltet Stadtkrieg und seine medialen Inszenierungsweisen ein besonderes Element. Ob gewollt oder nicht thematisiert der Stadtkrieg zentrale Eigenschaften der Gesellschaft und bringt ebenfalls mehr oder weniger explizit das von ihr ausgehende, Oppositionelle oder Eigenständige zur Sprache. Als hochaktuelles Spiegelbild der Gesellschaft zeigt Stadtkrieg die Simplifizierung des Metamenschen auf seine Leistungen bzw. den finanziellen Wert davon, aber auch das Aufleben gegen diese inhumane Sichtweise. Stadtkrieg reflektiert den brachialen Willen zum Überleben in einer kalten Welt und zeigt doch die zahlreichen Momente echter Menschlichkeit auf. Als eine Mischung aus widerständigem Vergnügen, lustvoller Identitätspolitik und bewegungskulturellen Innovationen ist der Stadtkrieg die Sportart des 21. Jahrhunderts, und ein Ende dieser Entwicklung ist nicht absehbar. Die Werbewirksamkeit in den verschiedensten gesellschaftlichen Schichten ist ohne Beispiel in der Geschichte des Sports. Stadtkrieg hält ein ganzes Sortiment für das Basteln an der eigenen Lebensführung bereit. Die Medien bereiten dies auf und stellen damit ein Arsenal an Rollenmustern, Körperidealen und Lebensstilen bereit, das jede noch so kleine gesellschaftliche Nische abdeckt. Wir vernetzen private und kollektive Geschichte und sind damit Teil der Identität des Zuschauers. Und damit bieten sich ungeahnte Möglichkeiten!“

• Dieser Artikel wurde von einem Teilnehmer Ihres Netzwerkes getaggt.

• Zugriff auf Tag ...

• Von wegen Spiegelbild und Reflektion. Die Leute wollen einfach Gewalt und Spektakel! Sie wollen sie nicht auf ihrem dreckigen Hausflur, nicht an der Schwebebahnhaltestelle, nicht beim Einkaufen im Aldi-Real und nicht auf der Arbeit. Und erst recht wollen sie nicht selber Opfer von Gewalt werden. Aber sie wollen sie sehen! Ob im Trideo, von den Zuschauerrängen aus oder als Live-Feed. Blut und Spiele!

• Konnopke

Startete Stadtkrieg als Randsportart mit vergleichsweise kurzen Trideoberichterstattungen und Zusammenschauen, wurde daraus spätestens Ende der 2040er ein absoluter Massenmarkt. Mit dem Neustart der Medienbranche nach dem Crash 2.0 wurde aus Stadtkrieg annähernd eine eigene

Welt, in der 24 Stunden am Tag etwas passiert. Mit zwei eigenen Trideokanälen, Pay-per-View, Vereins- und Liga-Apps, ARE-Poster der Stars, digitalen Sammelkarten, jährlichen VR-Spielen und Dutzenden täglichen und monatlichen Publikationen rund ums Thema sowie der vollständigen Einbindung in alle großen sozialen Netzwerke gibt es beim Stadtkrieg eine Rundumversorgung und Dauerbeschallung, die ihresgleichen sucht. Dies alles geschieht im Zusammenspiel mit den Großkonzernen, um wirklich jedes Bedürfnis – auch wenn der Zuschauer gar nicht weiß, dass er es hat – zu befriedigen. Im Zuge des Aufkommens von maßgeschneiderten, spezialisierten Cyberware-Paketen – den Cybersees – war es nur eine Frage der Zeit, bis auch ein spezielles Set für Stadtkriegsspieler auf den Markt kam. Saeder-Krupp hat hier die Vorreiterrolle übernommen und für seine konzern-eigenen Centurios ein Basispaket geschnürt, das sich großer Beliebtheit auf dem freien Markt erfreut. Da andere Sponsoren und Konzerne schnell nachzogen, sind mittlerweile verschiedenste Pakete auf dem Markt, und es gibt somit Dutzende gleichwertige, downgegradete oder Fake-Versionen für den Fan mit dickem Creditstick.

• Trotz aller Gerüchte um Prototypentests in der Liga ist so etwas mehr als unüblich und unwahrscheinlich. SOTA und High-Quality ja, auch wenn das nicht unbedingt die Regel ist. Aber richtige Prototypen sind dann doch etwas riskant, und das nicht nur, weil man seine Multimillionen-Euro-Spieler schützen will. Das Risiko, dass irgendein geschäftstüchtiger ISSV-Cybertechniker Informationen aus einem Scan an den nächstbesten Konkurrenten weitergibt (und der Spieler dann aufgrund seiner Ware extrahiert wird = doppelter Verlust), ist dann doch ein wenig hoch, von Regeldebatten, die aus experimenteller Modifizierung entstehen, mal ganz abgesehen. Was nicht heißt, dass nicht doch irgendein früher (und gefährlicher) Prototyp unter dem Stadtkriegslabel in einer Schattenklinik in irgendeine arme Sau verbaut wird.

• Guzo

Neben den Vereinen in der DSL gibt es – wie von Henrik schon mal ausgeführt – zahlreiche Amateure, die letztendlich von der Liga erst dann beachtet werden, wenn sie den Wahrnehmungshorizont erreichen und entweder in einem Turnier erfolgreich sind oder ein anderes Team aus der Liga fordern und gewinnen, wozu die Amateure alle zwei Jahre die Gelegenheit haben.

• Es ist übrigens nicht so, dass die Amateure die großen Teams auf „gut Glück“ fordern. Die Chance, dass ein solch leichtsinniges Team nach einem Spiel nicht mehr einsatzfähig ist, ist sehr real, vor allem wenn man gegen bekannte „Knochenbrecher“ wie Massaker, die Centurios oder die Leviathane spielt. Und alle Liga-Teams sind bei Forderungsspielen aufgrund des potenziellen Verlustes von Ligaplatzen und des monetären Verlustes, der damit einhergeht, gnadenlos.

• Hatrick

• Darum suchen sich die Amateur-Schakale auch meist die die verwundeten, letztplatzierten Teams der Saison aus, wobei jedes Team nur einmal gefordert werden kann und sich bei mehreren Forderungen das Gegnerteam aussuchen darf.

• Birg

Ansonsten spielen die Amateure vor allem auf Kleinturnieren, um so ihren Lebensunterhalt und die Kosten halbwegs zu tragen, was beileibe keine steile Karriere ist. Die Voraussetzungen zum Teufonen-Cup, die immer unter der Headline „Rising Stars“ abgehalten werden, sind eine der wenigen Möglichkeiten, wo die Nicht-Profis etwas von dem Glanz und dem Glitzer (und dem Geld) der Sportwelt abbekommen.

Juniorkrieger

Der DeMeKo-Stadtkrieg-Jugend-Cup findet im späten Sommer oder frühen Herbst statt. Da Stadtkrieg mit Jugendlichen auch heutzutage nicht ganz so einfach in unserer Gesellschaft zu vermitteln ist, gilt hier das sogenannte LITE-Regelwerk. Das heißt, die „Spielgeräte“ verschießen leistungsreduzierte Gel-Geschosse, deren Einschlag zwar immer noch für blaue Flecken sorgt, aber keine größere Gefahr für ernsthafte Verletzungen darstellt als in anderen Sportarten. Die „Verletzung“ wird dann umgerechnet, und die Rüstungen verhärten sich dann dem Wundmuster entsprechend, sodass der Spieler ausgeschaltet ist. Die Fahrzeuge sind leistungsgemindert, und Vollkontaktingriffe sind genauso wie scharfe Nahkampfwaffen größtenteils verboten. Implantate sind grundsätzlich erlaubt, allerdings gibt es eine schwarze Liste mit verbotenen Modifikationen, die wesentlich länger ist als bei den Profis. Den Teilnehmern winken kleine Förderungen, Stipendien für Eliteschulen, Auslandsklassenfahrten und Sachpreise. Und natürlich ist die Crème de la Crème der Stadtkrieg-Starspieler vor Ort, um den jungen Spielern Ratschläge zu geben, Autogramme zu schreiben und sich im besten Licht der Presse zu präsentieren.

• Dieser Artikel wurde von einem Teilnehmer Ihres Netzwerkes getaggt.

• Zugriff auf Tag ...

• Es gibt nichts Schlimmeres als „War Moms“ mit zu viel Geld, die ihre Kleinen total auf Erfolg trimmen und regelmäßig mit neuen Implantaten vollstopfen. Selbst bei den Kleinen gab es schon häufiger Aufträge, beim gegnerischen Team für Unfälle zu sorgen. „War Moms“ sind da teilweise wesentlich weniger zimperlich als so mancher Profi-Manager. Alles für den Sieg!

• Flitter

Stadionatmosphäre

Die Fanszene des Stadtkriegs ist aufgrund ihrer Größe fast ebenso vielschichtig wie das Spektrum der Gesellschaft der ADL und reicht somit von Nobelfans über „Gelegenheitsfans“ – wenn die heimische Mannschaft gerade mal „in“ ist und gewinnt –, die breite Masse und Familien mit Kindern bis hin zu den Uhas und Hooligans. Die generelle Bezeichnung für Fans des Stadtkriegs lautet Warmonger (Kriegstreiber, Kriegshetzer), und die Fanclubs nennen sich selbst Warlodges. Dabei es für den harten Kern der Fans eine Beleidigung ist, dass alle Fans und deren Clubs so genannt werden.

// Zugriff auf DeMeKo-Nexus

ISSV-Stadtkrieg-WIKI: Groundhopping

Groundhopping bezeichnet die Absicht, möglichst viele Schauplätze von Stadtkriegsspielen live und vor Ort zu besuchen und dabei das Spielfeld zu betreten. Ob dies während des laufenden Spiels geschehen muss oder nicht, ist unter den Warmongern umstritten. Es wurden sogar schon Shadowrunner angeheuert, um einen Edelfan während des laufenden Spielbetriebs auf das Feld zu bringen.

Unter den Nobelfans gibt es sowohl Prominente und reiche Metamenschen, die dabei sind, um dabei zu sein, als auch treue Anhänger des Vereins, die im Laufe der Zeit zu einem kleinen oder größeren Vermögen gekommen sind. Erstere werden von der Fan-Basis meist verachtet, letztere unterstützen oft insgeheim die Ultra-Fraktionen, wenn im Verein etwas nicht so läuft, wie es ihrer Meinung nach sollte.

◊ So wie der Motorradunfall von Mathze Weiland, dem Starjäger der Berlin Cybears. Die Auftraggeber der Runner, die für den Auftrag angeheuert wurden, waren Ultras des S-K-Legionnaires-Fanclubs (auch bekannt als „die goldene Legion“). Ich gehe allerdings davon aus, dass sie die Aktion nicht aus eigener Tasche bezahlt haben, sondern die nicht nachzuverfolgende, elektronische Kohle von jemand Hochrangigem von den Centurios bekommen haben.

◊ Cosmic

Die breite Menge der Fans sind ganz normale Leute, wie man sie bei jeder Sportart findet. Sie stellen die Haupteinkaufsquelle der Verwertungskette durch ihre reine Masse dar. Die Warmonger, die häufig Trendsetter und Entscheidungsmultiplikatoren sind, werden aber durch die Ultras gestellt, fanatische Anhänger, deren Ziel es ist, ihren Verein immer und überall bestmöglich zu umernützen, sei es beim Public Viewing, an der Abgrenzung zum Spielfeld oder in der Matrix. Neben der akustischen Unterstützung (Stichwort Fangesänge), die durch Trommeln begleitet wird, legen Ultras auch viel Wert auf optische Hilfsmittel wie bengalisches Feuer, Fahnenmeere und martialische AR-Projektionen verschiedenster Art. Unterstützung durch Sponsoren oder Vereine wird strikt abgelehnt. Ultras finanzieren sich meist durch eigene Mitgliedsbeiträge und selbstkreierte Fanartikel. Zusätzlich sind die meisten Ultra-Warldoges aber auch auf die eine oder andere Art in der Unterwelt verwurzelt, wobei die häufigste Verbindung die zu einer Gang ist. Für so manchen Handlanger und Schläger des organisierten Verbrechens hat die Karriere bei der ördlichen Warldoge begonnen.

◊ Auch wenn sich die Ultras nicht vom ISSV und der DSKL mit Bargeld schmieren lassen, wird doch oft versucht, ihr Wohlwollen durch Gefälligkeiten wie Gratis-Merchandising und ermäßigte Fanpakete zu erkaufen, da die friedlichen Aktionen der Ultras ein großer Gewinn für den Stadtkrieg sind. Das Konzept funktioniert aber insgesamt nur mittelmäßig – die meisten Ultras nehmen die „Geschenke“ zwar an, finden die Clubführung, den ISSV und die DSKL aber trotzdem scheiße und zeigen dies auch.

◊ Brg

Ultras stehen der Vereinsführung in der Regel kritischer gegenüber als andere Fans. Für sie stehen Themen wie der Erhalt der Fankultur und der Identität oft im Konflikt zu den häufig wirtschaftlich motivierten Entscheidungen der Entscheidungsträger der Vereine (Stichwort Kommerzialisierung des Sports). Ein großer Punkt auf der Agenda der Ultra-Warmonger ist die Ablehnung der Ordnung und der Polizei, deren Auftreten und Verhalten man als Willkür empfindet und hinter dem man Absicht vermutet. Wenn es um dieses Thema geht, dann halten plötzlich auch verfeindete Warldoges zusammen, was schon für die eine oder andere unangenehme Überraschung bei der Polizei gesorgt hat.

◊ A.C.A.B. lässt wie immer grüßen. Und wer nicht weiß, was das heißt, ist wirklich sehr naiv und wohlbehütet. Schaut notfalls in der Ätherpedia nach.

◊ Antifa

Obwohl im Grunde genommen nicht mehr zur Fangemeinschaft des Stadtkriegs gehörend, nehmen Warhools immer wieder einen großen Platz in der Berichterstattung ein. Warhools interessieren sich erst in zweiter oder dritter Linie für den Sport. Ihr Hauptaugenmerk liegt auf der gewalttätigen Auseinandersetzung mit anderen Gruppen, und Stadtkriegsspiele bieten ihnen nur einen Anlass dazu. Da aber auch viele Ultra-Warldoges in Schlägereien und Krawallen einbezogen sind, Minde der Durchsetzung von Faninteressen und der Auseinandersetzung mit gegnerischen Fangruppen sehen, kommt es medial oftmals zu einer Vermischung der Gruppen bei der Berichterstattung, obwohl sich beide Parteien nicht austehen können.

◊ Gerade im Ultrabereich gibt es auch viele Verknüpfungen zur Schattenzone. Biker, Mechaniker, Rigger, Kampfhacker und auch einige Schieber sind hier nämlich vergleichsweise oft zu finden. Ist wohl so eine Persönlichkeits- oder Charaktereigenschaft „g“.

◊ Zwiebelbloom

SPIELINFORMATIONEN

Die folgenden Informationen bis zur Kampagnenbeschreibung beziehen sich auf das Kapitel *Moderne Gladiatoren* bzw. *Die Kunst des Krieges*. Die beiden Karten sollen Ihnen als Beispiele für typische Stadtkrieg-Zonen dienen.

RÜSTUNGSREGELN

Im Stadtkrieg ist in der Regel jede Rüstung so individuell wie ihr Träger. Manche Mannschaften achten auf eine gewisse Uniformität bei der Panzerung, die meisten lassen ihren Spielern aber in dieser Frage eine große Freiheit, solange die Stadtkrieger mit ihrem Outfit nicht im Waffencheck vor dem Spiel durchfallen.

Der Einfachheit halber sprechen wir in diesem Buch daher nur von leichter, mittelschwerer und schwerer Stadtkriegsrüstung. Eine leichte Stadtkriegsrüstung hat eine ballistische Panzerung von 6 und eine Stoßpanzerung von 4. Bei der mittelschweren Rüstung liegen die Werte bei 8 und 6, bei der schweren schließlich bei 12 und 8. Der optionale Helm erhöht die Werte noch mal um 1 bzw. 2.

PERIMETERSICHERUNG

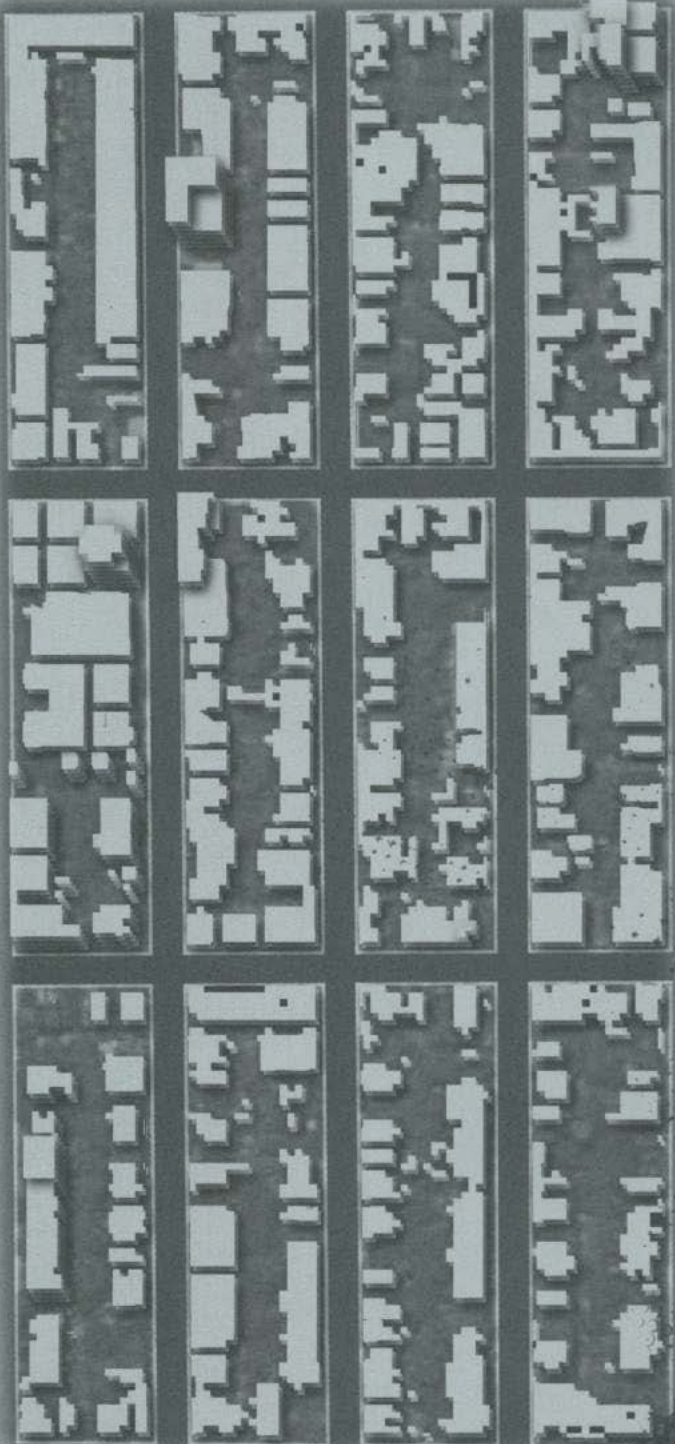
Die DSKL wendet jede Menge Energie auf, um die aktivierte Kriegszone von äußeren Einflüssen abzuschotten.

Ebenerdig

Eindringlinge, die versuchen, sich auf Bodenniveau Zugang zu verschaffen, müssen sich mit zweireihigen Zäunen bemühen, die auf der Krone durch reichlich NA10-Mat gegen Überklettern geschützt sind. An einigen Zufahrtsstraßen findet man Tore, die zusätzlich durch Sicherheitspersonal bewacht werden. Da sich die Kriegszone üblicherweise in bewohntem Gebiet befindet, ist der Zaun weder mit Sensoren bestückt noch unter Strom gesetzt. Allerdings wird er auf kompletter Länge durch schwenkbare Kameras überwacht. Bewaffnete Sicherheitspatrouillen ergänzen die Technik um den menschlichen Faktor.

Zwischen den beiden Zäunen werden Störsender (Stufe 10) mit einem scheibenförmigen Störprofil errichtet, die zeitnah nach der Bekanntgabe der Kriegszone aktiviert werden, um den inneren Datenverkehr vom äußeren zu trennen.

KRIEGSZONE — BERLIN FALKENSEE



STADTKRIEG ADL

BLUT UND SPIELE

KRIEGSZONE
STUTTGART
DEGERLOCH

STADTKRIEG AOL

BLUT UND SPIELE



Unterirdisch

Üblicherweise werden in der Kriegszone nicht nur die Kanaldeckel verschweißt, sondern zusätzlich an den Rändern entsprechende Blockaden in den Kanälen installiert, die ein Eindringen in die Kriegszone verhindern, auf jeden Fall aber durch Sensoren melden sollen. Die entsprechenden Sensoren reagieren auf alles, was größer ist als ein normaler Hund – was in Gegenden mit einer Ghulpopulation in der Kanalisation dazu führt, dass auf die entsprechende Sicherung der Kanäle verzichtet wird. Ghule sind in diesem Fall beinahe ein besserer Schutz als Sensoren.

Aus der Luft

Der Luftraum ist der Bereich einer Kriegszone, der am einfachsten zu überwachen ist (ein bis zwei 360-Grad-Kameras in entsprechender Höhe reichen vollkommen aus), aber auch der Bereich, der am wenigsten gegen Eindringlinge gesichert ist. Fallschirmspringer landen also wahrscheinlich relativ ungehindert am Boden, werden aber sehr zügig Besuch von einem Sicherheitstrupp bekommen. Während des Spiels ist der Fallschirm sicher auch eine ungünstige Wahl, einfach weil der Himmels voller Kamerdrohnen ist, die sich eiskalt in den Fäden des Fallschirms verheddern können.

Magisch

Zu jeder Zeit patrouillieren einige Watcher um das Gelände, um unbekannte Gäste zu melden. Je nach aktueller Lage und Lageänderung sind die beiden anwesenden Psi-Aid-Magier in der Lage, zu reagieren und entsprechend nachzulegen, um den einen oder anderen gebundenen Geist zur Sicherung abzustellen.

Weisse Flecken

Wir haben bewusst zwei Stadtkriegsteams ausgespart, um Spielteilern etwas Spielraum für eigene Gestaltungsmöglichkeiten zu geben: die Harburg Sharks und die Stuttgart Samurais. Beide Teams besitzen zwar ein Logo, um sie in Tabellen und ähnlichem zu identifizieren, aber nur wenig Hintergrundinformationen und werden in zukünftigen Publikationen nicht aufgegriffen werden, sodass sie Spielteilern zur freien Verfügung stehen.

NSCS UND WERTE IM STADTKRIEGUMFELD

DSKL-Ordner (Professionalitätsstufe 3)

Die Ordner der DSKL sorgen am Rande des Geländes für Ordnung. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, unbefugtes Eindringen auf die Spielfläche zu verhindern, aber auch gegen Ausschreitungen der Fans vorzugehen.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
4	3	4	2	3	3	3	3	5,3	6	1	10	

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 6/4

Aktionsfertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 3, Bodenfahrzeuge (Auto) 3 (+2), Einschüchtern (Mental) 3 (+2), Gebrauche 2, Knüppel (Schlagstock) 3 (+2), Pistolen (Taser) 2 (+2), Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung (Sehen) 3 (+2)

Wissensfertigkeiten: Fan-Treffpunkte 3, Gesetze 1, Stadtkriegsregeln 3, Stadtkriegsszene 4

Bodytech: Cyberaugen 3 (Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 3, Sichtvergrößerung), Cyberohren 2 (Audioverbesserung 3, Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter 3)

Ausrüstung: 10 Handschellen (Plastik), Kommlink 4 (mit Analyse 4, Befehl 4, Säubern 4, Verschlüsselung 4), Panzerweste [B/S: 6/4], Taschenlampe

Waffen:

Beträubungsschlagstock [Knüppel, Reichweite 1, Schaden 6G(e), PB-Hälfte]

Defiance EX Shocker [Taser, Schaden 8G(e), PB-Hälfte, EM, RK-, 4(m)]

DSKL-Schiedsrichter (Professionalitätsstufe 4)

Auf dem Spielgelände befinden sich 2–1 Schiedsrichter, deren Aufgabe darin besteht, Regelverstöße zu überwachen und zu ahnden. Außerdem stellen sie sicher, dass keiner der Spieler über die Stänge schlägt. Sie haben Zugriff auf die Daten der Überwachungsdrohnen.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
5	4	5	3	4	4	3	3	1	4,6	9	1	11

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 14/12

Aktionsfertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 4, Bodenfahrzeuge (Auto) 2 (+2), Einschüchtern (Mental) 3 (+2), Elektronik-Fertigkeitsgruppe 3, Gebrauche 2, Luftfahrzeuge (Fernsteuerung) 3 (+2), Pistolen (Taser) 3 (+2), Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung (Sehen) 5 (+2)

Wissensfertigkeiten: Fan-Treffpunkte 3, Stadtkriegsregeln 5, Stadtkriegsszene 3

Bodytech: Aufmerksamkeitshonorar 3, Cyberaugen 3 (Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 3, Sichtvergrößerung, Smartlink), Cyberohren 2 (Audioverbesserung 3, Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter 3), Kommlink, Slim-Modul

Ausrüstung: Kommlink 6 (mit Analyse 4, Befehl 6, Editieren 5, Säubern 3, Verschlüsselung 5), SWAT-Panzerung mit Helm [B/S 14/12]

Waffen:

Defiance EX Shocker [Taser, Schaden 8G(e), PB-Hälfte, EM, RK-, 4(m)]

Psi-Aid-Überwachungsmagier (Professionalitätsstufe 3)

Auf dem Spielgelände überwachen Magier von Psi Aid, dass Astralgestalten von Fans oder Geistern sich aus dem Astralraum fernhalten und dass kein illegaler Magieeinsatz stattfindet. Außerdem unterstützen die Magier nötigenfalls die Sicherheitsleute.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	M	ESS	INI	ID	ZM
3	4	4	2	4	4	3	4	3	4	6	9	1	10

Astralinitiative/ID: 8/3

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 0/0

Aktionsfertigkeiten: Askennen 4, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 3, Führung 3, Gebrauche 3, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 3, Wahrnehmung (Sehen) 3 (+2)

Wissensfertigkeiten: Geister der Sechsten Welt 3, Magietheorie 3, Magische Sicherheit 3, Stadtkriegsregeln 2

Zauber: Betäubungsbomben, Betäubungsbomben, Böse Ahnung, Leben Aufspüren (erw.), Offensive Manabariere, Panzerung, Umgebungssinn (erw.)

Ausrüstung: Kommlink 3 (mit Analyse 4, Befehl 6, Editieren 5, Säubern 4, Verschlüsselung 5)

DSKL-Eingreiftrupp (Professionalitätsstufe 4)

Der Eingreiftrupp kommt zum Einsatz, falls einer der Spieler die Kontrolle verliert und durchdreht. Die Ausrüstung besteht aus nicht-letalen Waffen und guter Panzerung.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
5	5(7)	4(6)	3(5)	3	4	3	4	4	0,9	8(11)	1(3)	11

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 14/12

Aktionsfertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 4, Ausweichen 3, Bodenfahrzeuge (Auto) 2 (+2), Einschüchtern (Mental) 3 (+2), Erste Hilfe 3, Flugzeuge (Fernsteuerung) 3

(+2), Gebräuche 2, Gewehre 4, Medizin 1, Pistolen (Taser) 4 (+2), Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung (Sehen) 4 (+2)
Wissensfertigkeiten: Fan-Treffpunkte 3, Sicherheitstaktik 4, Stadtkriegsszene 3
Bodytech: Cybheraugen 3 (Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 3, Sichtvergrößerung, Smartlink), Cyberohren 2 (Audioverbesserung 3, Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter 3), Dermalpanzerung 2, Reflexbooster 2, Muskelstraffung 2, Muskelverstärkung 2
Ausrüstung: SWAT-Panzerung mit Helm [B/S 14/12], Komm-link 4 (mit Analyse 4, Säubern 4, Verschleißung 4), 8 Trang Patches 5
Waffen:
 Defiance EX Shocker [Taser, Schaden 8G(e), PB-Hälfte, EM, RK-, 4(m)]
 Franchi SPAS-22 [Schröffinte, Schaden 6G(e), PB-Hälfte, HM/SM, RK (1), 10(m), Schockergeschosse]
 Parasbiel Pfeilgewehr [Spezielle Waffe, Schaden 10G, PB-2, H.M, RK-, 10(s), Narcolect-Pfeile]

DSKL-Netzwerk

Nexus-Cluster für Innenkommunikation

Rund um die Kriegszone werden mehrere Nexus installiert, über die die Interne Kommunikation der Ordnung und Sicherheitskräfte läuft. Neben den Anweisungen des Sicherheitschefs wird hier auch das Spielgeschehen durchgegeben. Dies geschieht allerdings recht pragmatisch und ohne Videofeed, damit die Sicherheitskräfte sich auf ihre Aufgaben und nicht auf das Spielgeschehen konzentrieren. Einzige visuelle Hilfe für die Ordnung ist eine schematische Karte, in der dargestellt ist, wo auf dem Spielfeld gerade Aktion ist.

Media-Nexus

Ein Nexus, in dem die Berichterstatter, Kameramänner und Kommentatoren ihre Arbeit machen. Hier werden die Feeds komprimiert und geschnitten, um das beste Erlebnis für den Zuschauer zu erreichen. Die hier erstellten Daten gehen per Satellit in die Matrix und zu den Zuschauern daheim.

Für normale Zuschauer gibt es hier neben einem kommentierten Videofeed auch eine taktische Karte mit den Positionen der Spieler und allgemeine Hintergrundinformationen über die Mannschaften und Spieler.

Als Premium-Abonnent kann man sich die Kameras selbst wählen und hat weitere Vorteile zur Auswahl, wie beispielsweise Konferenzschaltung, Bulletin-Replays, LiveFunkverkehr einer Mannschaft oder verschiedene moderierte Kanäle (Bleib am Ball!, Immer in Action! usw.). Gegen Aufpreis kann man sogar den SimSinnFeed eines Spielers erhalten und im „Feel like a Star“-Modus komplett ins Spielgeschehen eintauchen.

Wertungs-Nexus

Hier werden alle Überwachungsdrohnen und Sensoren ausgewertet, aber auch das Spiel geleitet. Neben dem Zugriff auf die Media-Kameras und -Drohnen werden hier zusätzliche Überwachungskameras, Sensoren am Spielfeldrand und in der Torzone sowie die Rüstungen und Vitalmonitore der Spieler überwacht. Hier gibt es eine detaillierte 3D-Karte des Spielfelds mit allen Spielern und Drohnen. Es läuft eine mit einem TacNet vergleichbare Software, um den Schiedsrichtern die Überwachung des Spiels zu erleichtern. Der Schiedsrichter kann hier Penalties vergeben und auf ein AR-Overlay der Spielzone zugreifen, in dem in Echtzeit alle Drohnen, Spieler und Sicherheitskräfte und alle damit verbundenen Informationen abrufbar sind.

Dieser Knoten dient gleichzeitig als Sicherheitsknoten, sodass der Zugriff hier stark beschränkt und mit Zugangs-

schlüsseln gesichert ist. Neben den Schiedsrichtern haben hier nur DSKL-Sicherheitshacker und der Sicherheitschef Zugriff. Im Ernstfall kann den Sonderkräften Zugriff auf das AR-Overlay gegeben werden.

Regeltechnisch zählt das AR-Overlay wie ein gutes TacNet: Solange man sich in der Kriegszone aufhält, erhält man einen Würfelpoolmodifikator von +1 auf Nahkampf-, Fernkampf-, Ausweichen-, Infiltrations-, Fahren-, Wahrnehmungs-, Beschatten- und Überraschungssproben sowie einen Initiativmodifikator von +1, wenn man über DNI auf die Informationen zugreifen kann.

Werte: DSKL-Netzwerk

Gestaltung:

Nexus 1: Der Medien-Nexus ist wie eine antike Arenaaufgebung. Auf der Tribüne gibt es die verschiedenen Medienanbieter zu sehen. Jeder Premium-User hat eine Loge, in der er sich sein Wunschangebot einrichten kann. Im Unterbau befinden sich die Gladiatorenunterkünfte, in denen man Hintergrundinformationen über die Mannschaften und Interviews mit den Spielern einsehen kann.

Nexus 2: Der Wertungs-Nexus ist wie eine große Nachrichtenzentrale aufgebaut: riesige Videowände, die die Live-Feeds vom DSKL-Nexus darstellen, dazu in der Mitte ein Tisch, auf dem eine holografische Abbildung der Kriegszone zu sehen ist, zusammen mit genaueren Informationen zu den Standorten der Spieler, der Bälle sowie der aktiven Kameras, Drohnen, Mikros und anderen Feeds.

Nexus 3: Der Nexus für Innenkommunikation entspricht weitestgehend der Standardgestaltung, ergänzt durch einige DSKL-Logos, da sich hier niemand in VR aufhalten sollte.

Hardware:

Nexus 1: Medien-Nexus (Personallimit 50, Prozessorlimit 50)

Nexus 2: Wertungs-Nexus (Personallimit 10, Prozessorlimit 50)

Nexus 3: Nexus für Innenkommunikation (Personallimit 10, Prozessorlimit mehrere Hundert)

Authentifizierung:

Nexus 1: Passwort

Nexus 2: Zugangsschlüssel

Nexus 3: Passwort

Privilegien:

Nexus 1: User-Accounts (Premium Abo), MediaAccounts (Medienmitarbeiter), AdminAccounts (Sicherheitshacker)

Nexus 2: User-Accounts (Eingreiftrupps), SicherheitsAccounts (Schiedsrichter & Sicherheitschef), AdminAccounts (Sicherheitshacker)

Nexus 3: User-Accounts (Ordner & Sicherheitskräfte), SicherheitsAccounts (Teamleiter), AdminAccounts (Sicherheitshacker)

Attribute:

Nexus 1: Firewall 5, Prozessor 4, Signal 6, System 5, Nichtstandardisierte WiFi-Verbindung 4

Nexus 2: Firewall 6, Prozessor 5, Signal 7, System 6, Nichtstandardisierte WiFi-Verbindung 4

Nexus 3: Firewall 4, Prozessor 4, Signal 5, System 3, Nichtstandardisierte WiFi-Verbindung 4

Spinnen:

2 DSKL-Sicherheitshacker sind dauerhaft im Einsatz

IC:

Nexus 1: 3 Scouts, 2 Bangers, 1 Medico

Nexus 2: 3 Scouts, 2 Bangers, 1 Medico

Nexus 3: 2 Scouts, 4 Bangers

passiv: 4 Heavy, 2 Blaster, 2 Outrider

Speicherresidente Programme:

Nexus 1: Analyse 5, Verschlüsselung 5

Nexus 2: Analyse 5, TacNet (Master) 4, Verschlüsselung 5

Nexus 3: Analyse 3, Verschlüsselung 3

ARK:

IC auslösen (Outrider, Heavies, Blaster). Sicherheitsbaker hinzuziehen

Topologie:

Der Spielfeldrand wird von Störsendern gestört, um Kommunikation von außen mit den Spielern zu unterbinden. Innerhalb der Spielzone wird ein Relaisnetz aufgespannt, über das die Drohnen und Sensoren gesteuert werden. Der Mediennexus und der Wertungsnexus liegen physisch außerhalb des Spielfelds, sind aber über eine Kabelverbindung mit dem Relaisnetz verbunden. Somit sind auf dem Spielfeld alle Knoten direkt über die Matrix angreifbar. Außerhalb der Spielzone kann man nur auf den Medienknoten zugreifen, der über eine geostationäre Satellitenverbindung zu den Sendeantennen verfügt. Ansonsten sind die Knoten von der Matrix isoliert, um Manipulationen bei der Spielwertung oder der Übertragung zu unterbinden.

DSKL-Sicherheitshacker (Professionalitätsstufe 4)

K G R S C I L W EDG ESS INI ID ZM
3 3 3 2 4 3 3(6) 3 4 3,17 8 1 11

Matrixinitiative/ID: 1/3

Panzerung (Ballistisch/Stoß): 5/3

Aktionsfertigkeiten: Computer (Analyse) 4 (+2), Datensuche (Malware) 4 (+2), Elektronische Kriegsführung 5, Führung 2, Gebrauche (Matrix) 4 (+2), Hacking (Kommlink) 3 (+2), Hardware 2, Infiltration 2, Matrixdampf (gegen Personas) 5 (+2), Software 4, Wahrnehmung 3

Wissensfertigkeiten: Datenhygiene 3, Konzernpolitik 3, Malware 3, Matrixclubs 3, Matrixsicherheit 5

Bodytech: Enzephalon 1, Mathematische SPU, SimModul (modifiziert für heißes Sim), Vitalmonitor, PuSHed, Schlafregulator, Traumadämpfer, Zerebralbooster 2

Programme: Analyse (Crashguard, Ergonomie, Virenresistenz 6) 6, Angriff (Zielerfassung, Flächenwirkung 3, Panzerbrechung 3) 6, Angriff (Zielerfassung, Panzerbrechung 3, Rost) 6, Aufspüren (Virenresistenz 6) 6, Ausnutzen (Dämpfer, Virenresistenz 6) 5, Befehl (Virenresistenz 6) 5, Biofeedbackfilter (Crashguard, Ergonomie, Virenresistenz 6) 6, Blackout (Panzerbrechend 3, Zielerfassung) 5, Blackout (Flächenwirkung 3, Zielerfassung) 5, Datenbombe (Pawlow, Virenresistenz 6) 5, Datenbombe (Virenresistenz 6) 5, ECCM (Crashguard, Virenresistenz 6) 5, Edltieren (Crashguard, Dämpfer) 5, Entschärfen (Dämpfer, Virenresistenz 6) 5, Entschlüsselung (Virenresistenz 6) 5, Einwürfen (Dämpfer, Virenresistenz 6) 5, Medie (Virenresistenz 6) 5, Nuke (Panzerbrechend 3, Zielerfassung) 5, Panzerung (Crashguard, Ergonomie, Virenresistenz 6) 6, Realitätsfilter (Crashguard, Virenresistenz 6) 5, Scannen (Virenresistenz 6) 5, Säubern (Virenresistenz 6) 6, Schleicher (Crashguard, Virenresistenz 6) 5, Schmöcker (Virenresistenz 6) 6, Schnüffler (Dämpfer, Virenresistenz 6) 5, Tauschung (Dämpfer, Virenresistenz 6) 5, Verschlüsselung (Virenresistenz 6) 5

IC-Programme: Jeder Sicherheitshacker hat seine eigene IC-„Stadtkriegsmannschaft“, oft mit persönlich gestalteten Trikots (siehe DSKL-Netzwerke)

IC:

Scouts (Stufe 5): Analyse (Crashguard, Virenresistenz 5) 5, Heimspiel 3, Aufspüren (Dämpfer) 5

Bangers (Stufe 5): Analyse (Crashguard, Virenresistenz 5) 5, Panzerung (Crashguard, Virenresistenz 5) 5, Angriff (Panzerbrechend 3, Zielerfassung) 5, Blackout (Panzerbrechend 3, Zielerfassung) 5, Verteidigungsexperte 3

Heavies (Stufe 5): Panzerung (Crashguard, Virenresistenz 5) 5, Angriff (Panzerbrechend 3, Zielerfassung) 5, Blackout (Panzerbrechend 3, Zielerfassung) 5, Angriffsexperte 3, Kaskade 3

Blaster (Stufe 5): Panzerung (Crashguard, Virenresistenz 5) 5, Angriff (Flächenwirkung 5, Rost) 5, Blackout (Flächenwirkung 5, Rost) 5, Angriffsexperte 3

Outrider (Stufe 5): Ausnutzen (Dämpfer 5, Nuke (Schredder, Dämpfer) 5, Anpassungsfähigkeit 3, Schleicher (Crashguard, Optimierung 1) 6, Analyse (Crashguard, Virenresistenz 5) 5, Medico (Stufe 5): Medie (Crashguard, Virenresistenz 5) 5, Schleicher (Crashguard, Virenresistenz 5) 5, Panzerung (Crashguard, Virenresistenz 5) 5, Verteidigungsexperte 3

Sicherheitsscripts:

Scouts scannen alle Anwesenden, ob sie Eindringlinge sind. Wenn ein Eindringling erkannt wird, werden die Heavies und der Blaster aktiviert. Danach verfolgen sie den Standort des Eindringlings. Wenn der Standort gefunden wurde, wird der Outrider aktiviert.

Bangers scannen ebenfalls nach Eindringlingen. Sobald welche gefunden werden, greifen die Bangers an und aktivieren die Heavies und den Blaster.

Heavies und Blaster greifen erkannte Eindringlinge an, wobei der Blaster versucht, möglichst viele Eindringlinge zu treffen und ihre Panzerung zu zerstören, während sich die Heavies gezielt auf einen Gegner konzentrieren.

Outrider wird aktiviert, sobald der Standort eines Eindringlings ermittelt wurde. Er hackt dann on-the-fly das System und vernichtet das Betriebssystem des Eindringlings.

Medico ist dauerhaft aktiv, aber versteckt. Er heilt Schäden an verletzten IC und reaktiviert abgestürzte Programme.

TEUTONEN-CUP 2073

Der Teutonen-Cup im Jahre 2073 ist etwas Besonderes. Nachdem die DeMeKo, die DSKL und der ISSV schon länger überlegen, wie die Einschaltquoten zu maximieren sind und der Fan noch stärker an das Produkt Stadtkrieg gebunden werden kann, hat man ein neues Projekt ausgerufen. In diesem Jahr werden von den Verantwortlichen Gefängnismannschaften für die Spiele zugelassen.

Der Plan dahinter ist einfach und verspricht Erfolg. Gefängnisinsassen haben kaum etwas zu verlieren. Sie sind gewaltbereit, mit den richtigen Anreizen hoch motiviert und brauchen auf der anderen Seite keine Strafen fürchten – wenn sie eh schon lebensänglich haben. So wurden mit Mitteln des Verbandes und neuen Sponsoren einige fähige Kandidaten in verschiedenen Vollzugsanstalten der ADL gecastet. Teams zusammengestellt und diese als Anateuonmannschaften zu den Qualifikationsspielen zum Teutonen-Cup zugelassen.

Die Auswirkungen übertrafen die Erwartungen. Schon in den Vorundenspielen gingen die Zuschauerzahlen hoch, in den ersten Spielen stiegen sie durch die Decke. Bei den Verantwortlichen brach ein Goldrausch aus und man begann, weiter an die Stellschrauben des Stadtkriegsspektakels zu drehen.

Letztlich wird bei einigen der Spielen den Gefängnisinsassen unter der Hand Haft erleichterung oder sogar -erlass versprochen, wenn sie sich nicht nur für Tore, sondern auch für brutale Action ins Zeug legen. Sogar eine illegale „Kopfpromie“ für im Spiel ausgeschaltete Spieler macht innerhalb der Knastteams ihre Runde. Es kommt, wie es kommen muss: Einige der Spiele eskalieren. Letztlich scheitert das Experiment nicht so schlimm, wie viele befürchteten – allerdings ist man sich einig, dass man weitere Gefängnisinsätze erst einmal auf Eis legt. Und vielleicht eine rein gefängnisinterne Stadtkriegssaison ins Leben ruft.

Soweit die allgemeinen Hintergründe. Aber wo viel Blut fließt, bleiben die Haie nicht lange fern. Und wo Geld im Umlauf ist, haben die Haie meistens russische oder italienische Anzüge an.



Liste der Teilnehmer am Teutonen-Cup 2073

AGC Labrats
Anarchie Wien
Asphaltcowboys München
Krakow Bojownicy (Freiheitskämpfer, eigentlich Bezeichnung für AK-Terroristen im Bürgerkrieg)
Berlin Cybears
Black Barons Mainz
Blue Helmets Geneva
Chromlegion Bremen
Cyberzombies Düsseldorf
Frankfurt Firerisers
Frankfurt Massaker
Hamburg Rams
Harburg Sharks
Hellhounds Hannover
Kreuzberg Assassins
Mannheimer Stahlfalken
Naniten Nürnberg
Ruhrmetall Leviathane
Schwarzwald Titanen
SK Centurios Essen
Stuttgart Samurais
Toxyc Spyrts Duisburg
Warsaw Warmachines
Zürich Account Zero

Amateur Teams im diesjährigen Teuton-Bowl

Berlin Solids
Dresden Desperados
Kölner Maniacs
Wrocław Partyzanci (Partisanen)
Luxemburg Miners

Knast-Teams

Rammelsberger Tunnelratten
Death Row Borkum
Stammheim Morituri

DIE MITSTREITER

Schon eine ganze Zeit früher als sonst haben dieses Jahr die Qualifikationsspiele für den Cup bei den Amateurmännschaften begonnen – und nie wurden sie mit so viel Spannung verfolgt! Die aufgestellten Knastmannschaften wurden unter die Bewerber auf die Cup-Plätze gemischt und man war gespannt, ob es überhaupt eines der Gefängnisteam quasi regelkonform in den eigentlichen Wettbewerb schafft. Das Rezept der Veranstalter ist also schon vor dem eigentlichen Cup aufgegangen – und die ein oder andere Amateurmännschaft profitiert von dem größeren Faninteresse. Letztlich gewinnen und Plätze ergattern konnten aber nur acht Mannschaften außerhalb der Liga. Und zwar diese hier:

Die Amateurmännschaften

Bei den Qualifikationsrunden haben sich diese fünf Mannschaften hervorgetan und sind in den diesjährigen Teutonen-Cup gekommen. Bei den ersten dreien war es vorauszusehen – die Partisanen und die Miners sind echte Newcomer.

Berlin Solids

Die Berlin Solids sind eine Mittelklasse-Mannschaft, die kaum Chancen auf dem nationalen oder gar internationalen Parkett hat. Nachdem sie durch den Aufbau der Cybears stark in Mitleidschaft gezogen wurden, hat sich die BERVAG des Teams angenommen. Allerdings noch ohne kläres Konzept und gute Spieler-Einkäufe. Als Aushängeschild für die Stadt an der Spree können die Solids noch nicht bezeichnet werden.

Dresden Desperados

Die Dresden Desperados sind eine echte Traditionsmannschaft, allerdings kaum jemals aus dem Status der Amateure herausgekommen. Zweimal waren sie bisher in der Liga, nachdem sie eher glücklich eine Herausforderung gewonnen hatten. Genauso schnell sind sie allerdings auch wieder rausgefliegen. Man darf mit Spannung erwarten, ob sie diesmal beim Cup ihre Chancen nutzen.

Kölner Maniacs

Das Team mit dem schlechten Karma: Ein paar Mal schon wurden die Maniacs fast vollständig vom Platz gefegt und mussten sich danach komplett neu formieren. Die Höhepunkte ihrer Pechsträhne der letzten Jahre waren die legendären Spiele mit den LabRats und den Butcherz.

Wrocław Partyzanci (Partisanen)

Die Partisanenmannschaft wird schon jetzt als vierte Gefängnis-mannschaft bezeichnet. Das hochmotivierte Team hat in der Qualifikation gezeigt, dass man mit echter Kampferfahrung und stählernem Willen Ausrüstungsdefizite ohne Probleme ausgleichen kann.

Luxemburg Miners

Eine gut ausgestattete Mannschaft, die erst seit kurzem überhaupt existiert. In der Mannschaft sind fast nur Zwerge, was sie nicht zu den schnellsten auf dem Spielfeld macht. Dafür sind die Spieler aus allen möglichen Ländern und sozialen Schichten zusammengekauft worden. Sie haben wenig Spielerfahrung, dafür aber ein paar gute Kämpfer an Bord.

Die Knastmannschaften

Da sind sie also, die Gladiatoren der neuen Cup-Saison. Die DeMeKo hat keine Kosten und Mühen gescheut und wirklich alles in Bewegung gesetzt, damit diese Teams aufgestellt werden und es auch in den Wettbewerb schaffen. Vormalig waren es vier Mannschaften, aber die Knastis mussten wie alle anderen durch die Vorentscheidungen. Dabei hat es sich gezeigt, dass es einfach nicht gut ist, Fälscher, Hacker, Schmuggler und Heiratsschwindler in eine Stadtkriegsmannschaft zu packen – wie es bei den Hamburger Big Willis der Fall war. Die Partisanen haben sie im letzten Match daher nicht ganz unerwartet in den Boden gestampft.

Rammelsberger Tunnelratten

Niemand räumt den Tunnelratten irgendeine Chance ein. Tatsächlich ist es so, dass ihre Aufstellung gar keine Reaktionen bei den anderen Teams hervorgerufen hat. Sie werden einfach ignoriert, außer von den LabRats, die eine kurze Protestnote zum Namen der Knastis eingereicht haben.

Stammheim Morituri

Die Stammheimer sind ein zäher Brocken. Die Mannschaft hat ein hartes Training hinter sich, ist mittlerweile gut aufeinander eingespielt und zu allem bereit. Mit ihrer hohen Motivation könnten sie manche der Liga-Teams ausstechen, die Wetten jedenfalls stehen nicht schlecht für die Morituri.

Death Row Borkum

Härte muss neu definiert werden. Aus dem Inselknast kommt diese handverlesene Mannschaft – und ihre Aufstellung liest sich wie das Who-is-who der ADL-Verbrecherkartei. Borchak „Kette“ Marlovic, Gürun Islak, Kevin Küstnach – alles Leute, denen man nicht im Dunkeln begegnen möchte. Die meisten sind kampferfahren, skrupellos und haben durch ihre lebenslänglichen Strafen auf dem Spielfeld eh nichts mehr zu verlieren. Wie auch im Gefängnis gilt auf dem Spielfeld bei den Borkumern die höchste Sicherheitseinstufung. Man möchte nicht, dass sich ein Ausbruch während eines Spiels wie vor zehn Jahren wiederholt.



"Gendrafu"
Tobias Burger



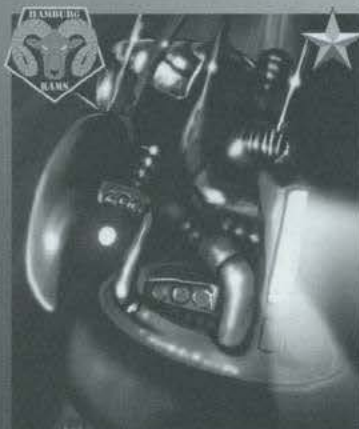
"Tank"
Freddie MacIntire



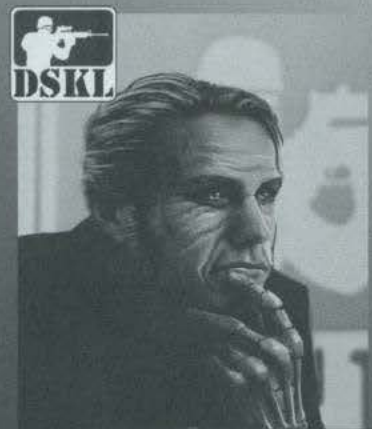
"Twister"
Roel Lauridsen



"Kali"
Marion Müller



"Trigger"



Markus Braun



"Patchy"
Peter Sanchez



"Blue Streak"
Melanie Barth



Roman van Lent



Roman van Lent
Mensch[illegible]

Schiedsrichter Stadtkriegsliga

[illegible]

K	G	R	S	C	I	L	W	M/R	EDG	Unl	ID	Ess
5	4	5	3	4	4	4	3	.	4	9	1	4,8
Geistiger Schaden:			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							Medizinischer Aufwand		5
Körperlicher Schaden:			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							Stoffschaden		3


Melanie "Blue Streak" Baiter

[illegible]

**Jägerin
Cybears Berlin**

Accounting:
Selle, R. *Accounting, 14th ed.* (Cengage Learning) (M. Sherman). 5-Module. Writing (W), Good-to-tough
Hatchback, *Accounting 3, Accounting: The Small
Business* (W), *Accounting 2* (Cengage Learning)
(1) *Accounting*

Work:
Mortenson & Palsky, *SK* (W) -1. H&M, 12 in.
Smearman



K	G	R	S	C	I	L	W	M/R	EDG	IN	ID	Ess
5	4	4(6)	5	5	3	2	3	5(4)	3	7(6)	1(3)	5,15
Geistiger Schaden: 0000 0000 0000								Religiöse Paranoia: 10				
Körperlicher Schaden: 0000 0000 0000								Stützanzahl: 8				

Peter "Patchy" Sanchez
Zwern

Fundorten:
Arlberg (Gruppe 13, Ende 1856 f. Feuerstein
Gruppe 1), Zugspitze 2, Knippsel 3, Mittern-
bach 5, Walmunster Mergel (Boden) 4
Gefäß und Handlapp:
Kargollung 5 (Boden + 238, Boden + 1, Vordach-
Mauer 9, Nordseite Gähmloch), Natürliche In-
krustung, Kalkstein, Marmor gegen Granitmas-
se und Gips 2
Opfer / Götter:
Meyer-Hers-Säule: 1, Mittern- 2, Ober-
licher Nordseite Opferstein 1 (Mittern- 2, Ober-
Karnel, Mittern 3, Mittern- (2), Zorn-
kaiser 3

Sani
pyrtyts Dulsburg

[illegible]

K	G	R	S	C	I	L	W	M/R	EDG	NI	IO	Ess
5	4(6)	4(6)	5	4	2	5(8)	5	-	4	6(8)	1(2)	3,05
Gebäude Schaden										Gebäude Schaden		11
Kontrollierter Schaden										Kontrollierter Schaden		10

Markus Braun
Mensch

[illegible]

Präsident tkriegsliga

Asa-Kleider:
Bereitete Anzüge (Hose, Weste, Jackett) von Herbolter
19.000 bis 15.000, 20.000, 25.000, 30.000, 35.000, 40.000, 45.000, 50.000, 55.000, 60.000, 65.000, 70.000, 75.000, 80.000, 85.000, 90.000, 95.000, 100.000, 105.000, 110.000, 115.000, 120.000, 125.000, 130.000, 135.000, 140.000, 145.000, 150.000, 155.000, 160.000, 165.000, 170.000, 175.000, 180.000, 185.000, 190.000, 195.000, 200.000, 205.000, 210.000, 215.000, 220.000, 225.000, 230.000, 235.000, 240.000, 245.000, 250.000, 255.000, 260.000, 265.000, 270.000, 275.000, 280.000, 285.000, 290.000, 295.000, 300.000, 305.000, 310.000, 315.000, 320.000, 325.000, 330.000, 335.000, 340.000, 345.000, 350.000, 355.000, 360.000, 365.000, 370.000, 375.000, 380.000, 385.000, 390.000, 395.000, 400.000, 405.000, 410.000, 415.000, 420.000, 425.000, 430.000, 435.000, 440.000, 445.000, 450.000, 455.000, 460.000, 465.000, 470.000, 475.000, 480.000, 485.000, 490.000, 495.000, 500.000, 505.000, 510.000, 515.000, 520.000, 525.000, 530.000, 535.000, 540.000, 545.000, 550.000, 555.000, 560.000, 565.000, 570.000, 575.000, 580.000, 585.000, 590.000, 595.000, 600.000, 605.000, 610.000, 615.000, 620.000, 625.000, 630.000, 635.000, 640.000, 645.000, 650.000, 655.000, 660.000, 665.000, 670.000, 675.000, 680.000, 685.000, 690.000, 695.000, 700.000, 705.000, 710.000, 715.000, 720.000, 725.000, 730.000, 735.000, 740.000, 745.000, 750.000, 755.000, 760.000, 765.000, 770.000, 775.000, 780.000, 785.000, 790.000, 795.000, 800.000, 805.000, 810.000, 815.000, 820.000, 825.000, 830.000, 835.000, 840.000, 845.000, 850.000, 855.000, 860.000, 865.000, 870.000, 875.000, 880.000, 885.000, 890.000, 895.000, 900.000, 905.000, 910.000, 915.000, 920.000, 925.000, 930.000, 935.000, 940.000, 945.000, 950.000, 955.000, 960.000, 965.000, 970.000, 975.000, 980.000, 985.000, 990.000, 995.000, 1000.000, 1005.000, 1010.000, 1015.000, 1020.000, 1025.000, 1030.000, 1035.000, 1040.000, 1045.000, 1050.000, 1055.000, 1060.000, 1065.000, 1070.000, 1075.000, 1080.000, 1085.000, 1090.000, 1095.000, 1100.000, 1105.000, 1110.000, 1115.000, 1120.000, 1125.000, 1130.000, 1135.000, 1140.000, 1145.000, 1150.000, 1155.000, 1160.000, 1165.000, 1170.000, 1175.000, 1180.000, 1185.000, 1190.000, 1195.000, 1200.000, 1205.000, 1210.000, 1215.000, 1220.000, 1225.000, 1230.000, 1235.000, 1240.000, 1245.000, 1250.000, 1255.000, 1260.000, 1265.000, 1270.000, 1275.000, 1280.000, 1285.000, 1290.000, 1295.000, 1300.000, 1305.000, 1310.000, 1315.000, 1320.000, 1325.000, 1330.000, 1335.000, 1340.000, 1345.000, 1350.000, 1355.000, 1360.000, 1365.000, 1370.000, 1375.000, 1380.000, 1385.000, 1390.000, 1395.000, 1400.000, 1405.000, 1410.000, 1415.000, 1420.000, 1425.000, 1430.000, 1435.000, 1440.000, 1445.000, 1450.000, 1455.000, 1460.000, 1465.000, 1470.000, 1475.000, 1480.000, 1485.000, 1490.000, 1495.000, 1500.000, 1505.000, 1510.000, 1515.000, 1520.000, 1525.000, 1530.000, 1535.000, 1540.000, 1545.000, 1550.000, 1555.000, 1560.000, 1565.000, 1570.000, 1575.000, 1580.000, 1585.000, 1590.000, 1595.000, 1600.000, 1605.000, 1610.000, 1615.000, 1620.000, 1625.000, 1630.000, 1635.000, 1640.000, 1645.000, 1650.000, 1655.000, 1660.000, 1665.000, 1670.000, 1675.000, 1680.000, 1685.000, 1690.000, 1695.000, 1700.000, 1705.000, 1710.000, 1715.000, 1720.000, 1725.000, 1730.000, 1735.000, 1740.000, 1745.000, 1750.000, 1755.000, 1760.000, 1765.000, 1770.000, 1775.000, 1780.000, 1785.000, 1790.000, 1795.000, 1800.000, 1805.000, 1810.000, 1815.000, 1820.000, 1825.000, 1830.000, 1835.000, 1840.000, 1845.000, 1850.000, 1855.000, 1860.000, 1865.000, 1870.000, 1875.000, 1880.000, 1885.000, 1890.000, 1895.000, 1900.000, 1905.000, 1910.000, 1915.000, 1920.000, 1925.000, 1930.000, 1935.000, 1940.000, 1945.000, 1950.000, 1955.000, 1960.000, 1965.000, 1970.000, 1975.000, 1980.000, 1985.000, 1990.000, 1995.000, 2000.000, 2005.000, 2010.000, 2015.000, 2020.000, 2025.000, 2030.000, 2035.000, 2040.000, 2045.000, 2050.000, 2055.000, 2060.000, 2065.000, 2070.000, 2075.000, 2080.000, 2085.000, 2090.000, 2095.000, 2100.000, 2105.000, 2110.000, 2115.000, 2120.000, 2125.000, 2130.000, 2135.000, 2140.000, 2145.0

K	G	R	S	C	I	L	W	M/R	EDG	INI	ID	E
4	3(5)	4(6)	4(8)	5	4	5(6)	4	-	3	U(10)	1(3)	1
Geiziges Schichten:			□□□□□□□□	□□□□□	Gefährliche Partitur							
Körperlicher Schaden:			□□□□□□□□	□□□□□	Schaden							

"Trigger"

Harter-Davidson Brawler (modifiziert)
Hamburg Ram

Motorrad
/ ADL All-Stars

[illegible]

Hnd.	Geht.	Gew.	Pt.	Rang.	Pkt.	Stuf.	Frwl.	Przt.	Sgnl.	Syst.
+3	20/40	160								

Körperlicher Schaden: ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

Panzerung: ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

Marion "Kali" Möller

Funkelstein
Aushub (Gruppe) 3, Auswertung 3 (5), Eindeutige
Merkmalssätze (Komplexität) 3, Nichtkampf
(Gruppe) 3, Funktion (Merkmalssatz) 3, Schranke
wofür (Auswertung) 3, Teil 2, 2. W. Merkmalssatz
Geben und Fortschreiben
Grundvorlesung, SCHNEIDER Klasse 2 (Kombinatorik Merkmalssatz, Funktion, Merkmalssatz, Schranke, für gegeben
eines Merkmalssatz, Merkmalssatz, Grundvorlesung
Dyck-1, 2, 3
Grundvorlesung 3, Grundvorlesung 3,
Kombinatorik, Merkmalssatz, Grundvorlesung 2 (Ahnung), Merkmalssatz
Grundvorlesung 2 (Ahnung), Merkmalssatz
Grundvorlesung 2 (Ahnung)

**Brecherin
whoys München**

Amer. Ostung
Hahn (Auss.) [redacted] [redacted] (Hahn)
Göttingen, [redacted], Karmann,
[redacted] (Hahn 9/8,
[redacted] neu Amt)
Wieder:
FH Harburg, [redacted] 01. PG - 1. HAHN AM 30.
[redacted] (Hahn 9/8)
Auss. Super Werkstatt (Schneide, [redacted] 01. PG 2
[redacted])
[redacted] (Hahn 9/8, 01. PG)
Wieder (Hahn 9/8, 01. PG - 1)

K	G	R	S	C	I	L	W	M/R	EDG	IN	ID	E
7	5(9)	4(9)	6(8)	3	4	3	5		3	U(13)	I(3)	0
<p>Gelegener Schaden: 3 3 0 1 0 0 0 1 0 0 0 1 0 0</p> <p>Körperlicher Schaden: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0</p> <p>Gelegener Schaden: 3 3 0 1 0 0 0 1 0 0 0 1 0 0</p> <p>Körperlicher Schaden: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0</p>												

Roel "Twister" Lauridsen
NASC

[illegible]

Stürmer All-Stars

[illegible]

K	G	R	S	C	I	L	W	M/R	EDG	INI	D	Es
4	4 (6)	5 (9)	4 (6)	5	4	3	3		3	9 (13)	1 (3)	1.9
Gebäuer Schaden										Bollender Porzellan		11
Mehrfacher Schaden										Schulung		9

Freddie "Tank" MacIntire

Toxyc Spyryts Duisbur

Schütze All-Stars

[illegible]

Ausarbeitung
 Leichte Übungsaufgaben (Arb. Math 7/8 9)
 Kammert 3, Overholser B, Gerstlitzsch O
 Altkommunikationsbüro, D. M. Verlag (Mödel)
 Witten
 SA-Mathematik GK, PB 1, B. Math R 2, 60 (1)
 Städt. u. Komm. (2. Aufl.) F. F. F. F.
 K. F. F. F.
 Abgabe (Schulbuch, 7/8, 9, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809,

K	G	R	S	C	I	L	W	M/R	EDG	INI	ID	Es
8	4 (7)	4 (6)	8 (11)	2	4	3			4	8 (10)	1 (2)	2,5
Gedächtnis-Schreiben									Ballistische Penzierung			
Ballistische Fehler									Stollungszug			

Tobias "Gendrafu" Burger

Ferdinand:
Anzahl (Gruppe) 4, Auswertung 3, Illustration 3, Nachklausur (Gruppe) 2, Problem 4, Wiederholung 2
Geben und Handeln:
Historische Entwicklung, Beispiel
Erster: Blöcker.
Nachkriegszeit: Kommunistische Machtübernahme
Machtergreifung 2, Konzepte (Lektoren)
Seit der Krieg: Sozialer Prozess (Alpha, Alpha, Beta, Gamma, Delta, Epsilon, Zeta, Eta, Theta, Iota, Kappa, Lambda, Mu, Nu, Xi, Omicron, Pi, Rho, Sigma, Tau, Upsilon, Phi, Chi, Psi, Omega)
Raro-Vektor: Syntagma, Syntagma 2
Syntagma

Scout
Centurios[illegible]

K	G	R	S	C	I	L	W	M/R	EDG	INI	ID	Ein
7	4(6)	5(7)	6(8)	3	4	3	4		3	9(11)	1(3)	2.0
Gästige Schichten										Ballistische Porzierung		9
Kopierliche Schichten										Ballistische Porzierung		10



Der goldene Ritter

Innerhalb des Cups gibt es drei kleinere Plotstränge, die miteinander verknüpft, aber auch alleine zu einer Kampagne für Ihre Gruppe kompiliert werden können. Der erste beginnt mit einem Grundgedanken innerhalb jeder Marketingabteilung: Ruhm verkauft Produkte. Bei Saeder-Krupp hat man sich für dieses Jahr einen besonderen Mono überlegt: Man will seine Konkurrenten auf dem Schlachtfeld besiegen, um in den Zuschauern die Überlegenheit und Stärke des Konzerns zu demonstrieren. Da man über die DeMeKo direkten Einfluss auf die DSKL und die ISSV nehmen kann, wurde die Mannschaftsauswahl ein klein wenig manipuliert. Die Centurios treten tatsächlich nach und nach gegen ihre Rivalen auf dem Kongern- oder Politparken an und werden sie auch alle nach und nach besiegen. Letztlich kämpft man sogar im Teutonen-Bowl mit der braunen Borkum-Mannschaft – auf gebaut als Sinnbild der Volksunruhe und der Gefahr aus den Schatten der Gesellschaft. Der goldene Ritter wird auch diese Monster zu Boden zwingen und in glänzender Rüstung den Bowl in den Händen tragen. Und S-K kann ein wenig gelassener auf das Jahr 2074 schauen, in dem der Wahlkampf für die Regierungswahlen im Herbst beginnt.

Der Kampf im Hintergrund

Noch etwas wird in dieser Saison stark umkämpft werden: Die illegalen Wetten zum Spiel. Derzeit ist das Wettgeschäft beim Stadtkrieg mehr oder weniger fest in der Hand der Kabushiki-kai aus Frankfurt. Oyabun Takawara hat auch keine Bestrebungen, einen Teil des Kuchens abzugeben. Die Gargari-Organisation allerdings will nach dem polnischen Wettmarkt auch in der ADL groß einsteigen. Um sich mit dem großen Konkurrenten aus Frankfurt einzulassen, setzt man sich mit ungewöhnlichen Geschäftspartnern ins Boot. Mit

der Mafia um Don Lupo. Eigentlich ist man sich nicht sonderlich warm, denn Gargari ist damals wegen den Gasperis in den Knast gewandert – und einer seiner Untergebenen hat dem Don fast den Kopf weggepusht. Aber da derzeit Ruhe zwischen den beiden Gruppen herrscht, möchte Gargari zusammen mit den Italienern das Wettgeschäft aus den Händen der Kabushiki-kai reißen – Geschäft ist Geschäft. Und welche Saison wäre dafür besser geeignet als eine, in der die Weneinsätze so hoch sind wie noch nie?

TEUTONEN-CUP OHNE KAMPAGNE

Sie wollen eigentlich gar keine Kampagne aus den Hintergründen machen, aber finden den Cup trotzdem spannend? Nun, entweder Sie nutzen im Fahrwasser der Ereignisse einfach ein paar der Abenteuerideen aus dem Kasten auf Seite 183, ohne tiefer in die Hintergründe des Geschehens einzutauchen. Oder aber Sie lassen die Runner einfach während anderer Spielsitzungen oder Kampagnen in der Zeit des Cups mit den Mannschaften mitfeiern – als zusätzliches Flair innerhalb Ihrer Sechsten Welt.

Vergeltung und Bezahlung

Das die Gargaris und die Gasperis zumindest bei diesem Geschäft an einem Strang ziehen, hat noch einen anderen Grund. Don Lupo sitzt im Vorgarten des Drachen und hat unter der Hand mit Saeder-Krupp den einen oder anderen Handel abgeschlossen, was die Schatten im Rhein-Ruhr-Megaplex angelit. Genauso setzt sich Gargari (seit Kurzem)

mit Saeder-Krupp in Berlin zusammen und scheint ein paar ähnliche Deals anzustreben

Einige kleinere Gruppen bei Saeder-Krupp wiederum wollen auf keinen Fall, dass die Saison ein Reinfall wird. Spielmanipulation heißt das Schlagwort, das allzu bald fällt. Allerdings will man sich natürlich nicht selbst die Hände schmutzig machen. Daher lässt man durchsickern, dass man den beiden „Geschäftspartner“ durchaus gewogen ist, wenn diese dafür sorgen, dass

1) **Saeder-Krupp im guten Licht dasteht und vor allem auch den Bowl gewinnt** – etwas, wofür es nicht sonderlicher Anstrengung bedarf, denn die Centurios sind im Formbock, was Spielleistung und Mannschaftszusammenstellung angeht

2) **die richtigen Mannschaften außerhalb der Kampfe von S-K gewinnen**. Damit man nach und nach gegen den FBV, gegen die japanischen Konzerne in Düsseldorf und am Ende gegen die böse Knastmannschaft antreten kann, müssen diese auch gewinnen und in die Runden kommen, in denen die Centurios dann auf sie warten.

3) **der Wettmarkt tatsächlich aus den Fängen der Yakuza in die Hände der Mafia und Gargari Organizational fällt**. Hat man nicht nur den öffentlichen Medienmarkt in der Hand (über die DeMcKo), sondern auch noch Einfluss auf das illegale Wettgeschäft über diese beiden Organisationen, hält man das gesamte Paket Stadtkrieg in den Händen

Als Gegenleistung wird S-K die beiden Organisationen natürlich unterstützen und auch weiter gerne mit ihnen Geschäfte machen. Bei Don Lupo hat man eh einen Stein im Brett – dieser gründet direkt eine kleine Taskforce für die Cup-Saison. Gargari lockt man auf noch etwas anderem: Geht alles seinen rechten Weg, dann kämpfen die Centurios am Ende gegen Borkum – gegen die Mannschaft des Knastes, in dem Gargari seinerzeit einsaß. Und aus dem er bei einem Stadtkriegsspiel entkommen ist. Gargari hat noch ein paar alte Rechnungen zu begleichen, und über die Centurios wird ihm das auf ungewöhnlich legale Art und Weise gelingen. Genau wie zwei seiner Bundesgenossen, die immer noch in Borkum einsitzen, einen signifikanten Straferlass erhalten – und sich vermutlich demnächst ganz legal wieder auf freiem Fuß befinden werden

Cup-Kampagne

Soweit die Verflechtungen im Hintergrund. Hier soll nun ein Vorschlag folgen, wie Sie als Spielleiter aus den Abenteuern im Buch, dem Großereignis um den Teutonen-Cup 2073 und den Verflechtungen im Hintergrund eine Kampagne für Ihre Gruppe basteln können.

Vorrunde

Am Anfang sollten die Charaktere überhaupt erst einmal mit Stadtkrieg in Berührung kommen. Dazu eignen sich Runs im groben Umfeld. Es ist Winterpause, die Saison hat noch nicht wieder angefangen und die Runner können ein wenig auf Tuchfühlung mit dem Sport gehen. Vielleicht wollen Sie auch nur einfach innerhalb der Runs ein bisschen mehr die Sportart erwähnen und features, indem Sie Kontakte der Charaktere von Spielen erzählen lassen oder Tridco-/AR-Werbung für die neue Saison erwähnen. In dieser Phase kann es auch schon zu Manipulationen kommen, wenn die Verantwortlichen die Knastmannschaften zusammenstellen. Vielleicht fehlt in Borkum ein guter und erfahrener Mannschaftskapitän, damit der wilde Haufen eine taktische Chance hat. Die Runner könnten solch eine Person per Auftrag für eine kurze Weile in den Knast bringen sollen – damit er dann direkt in die Mannschaft rekrutiert werden kann

Das Abenteuer Merchandise spielt in dieser Zeit, direkt vor Beginn des Teutonen-Cups. Wenn Sie die Person des Markus Strüner-Katloff ausbauen, kommen Ihre Runner direkt in den Dunstkreis der illegalen Wetten. In diesem Fall könnte der Gläubiger des DSKL-Funktions direkt die Frankfurter Kai sein – und sich über „Bons“ den Charakteren schon mal negativ ins Gedächtnis brennen.

ERGEBNISSE DES TEUTONEN-CUPS 2073

Dies ist die Auflistung aller Spiele während der K.O.-Runden des Teutonen-Cups. Markiert wurden die drei Begegnungen, die in den Abenteuern *Schlusspfiff*, *Man sieht sich immer zweimal* und *Fette Beute* eine Rolle spielen. Der Cup läuft von April bis Oktober. Man kann davon ausgehen, dass in jeder Woche ungefähr ein Cup-Spiel stattfindet.

Genauere Daten und Spieldausgänge haben wir hier absichtlich nicht angegeben, diese Dramatik-Planung legen wir in Ihre Hände. Vor allem bei den Spieldaten sollten Sie sich nach ihrer Gruppe und der Zeitplanung der Kampagne richten, die Sie um das Spielgeschehen knüpfen können.

Beachten Sie bitte: Im Abenteuer *Schlusspfiff* ist die Begegnung zwischen Anarchie Wien und Frankfurt Fireräisern noch offen – im Rahmen des Cups ist ihr Ausgang festgelegt.

1. RUNDE:

Kölner Maniacs : **Death Row Borkum**
Hellhounds Hannover : Dresden Desperados
Hamburg Rams : Black Barons Mainz
Toxyc Spyrys Duisburg : Warsaw Warmachines
Berlin Cybears : Zürich Account Zero
Mannheimer Stahlfalken : Harburg Sharks
AGC Labrats : Rammelsberger Tunnelratten
Asphaltcowboys München : Luxemburg Miners
Anarchie Wien : **Frankfurt Fireräisern (Schlusspfiff)**
Kreuzberg Assassins : **Stammheim Morituri**
Chromlegion Bremen : Stuttgart Samurais
SK Centurios Essen : Cyberzombies Düsseldorf
Blue Helmet Geneva : **Wroclaw Partyzanci**
Schwarzwald Titanen : Krakow Bojownicy
Berlin Solids : **Frankfurt Massaker**
Naniten Nürnberg : **Ruhrmetall Leviathane**

2. RUNDE

Schwarzwald Titanen : Wroclaw Partyzanci
Asphaltcowboys München : **Death Row Borkum**
Berlin Cybears : **Mannheimer Stahlfalken**
(*Man sieht sich immer zweimal*)
Frankfurt Massaker : Hellhounds Hannover
AGC Labrats : **Stammheim Morituri**
Chromlegion Bremen : **Frankfurt Fireräisern**
SK Centurios Essen : Ruhrmetall Leviathane
Toxyc Spyrys Duisburg : **Hamburg Rams (Fette Beute)**

3. RUNDE

Death Row Borkum : Stammheim Morituri
Mannheimer Stahlfalken : **Frankfurt Massaker**
Frankfurt Fireräisern : **SK Centurios Essen**
Schwarzwald Titanen : **Hamburg Rams**

4. RUNDE

Death Row Borkum : Hamburg Rams
SK Centurios Essen : **Frankfurt Massaker**

TEUTONEN-BOWL

DEATH ROW BORKUM vs. SK CENTURIOS ESSEN

Runde Eins

Gargari und die Mafia steigen in die Spielmanipulation ein. Ab nun werden sie dafür sorgen, dass die gewünschten Gegner von S-K auch wirklich die nächsten Runden erreichen. Die Zusammenstellung der Runden wird dann über den Einfluss der DeMeKo manipuliert.

Zudem geraten Gargari und Don Lupo langsam ins Schussfeld der Frankfurter Kai. Da der Wettmarkt von den beiden neuen Organisationen aufgebrochen werden soll und diese mit Manipulationen Spielgänge im größten Stil betreiben, beginnt ein Verlustgeschäft für die Kai. Die neue Allianz setzt über Mittelsmänner und verdeckte Konten hohe Wettbeträge bei der Kai – und kratzt damit an der Liquidität der japanischen Organisation.

Im Abenteuer Schlussspielf, das relativ am Anfang der Saison stattfinden wird, bekommen die Runner direkten Kontakt zu einer der Organisationen. In diesem Fall ist der Capitol MC unter seinem Präsidenten Buffalo (Auftraggeber der Charaktere) eng mit den Gargari-Vory verknüpft, ohne dass die Runner das wissen. Erfahren er und seine Hintermänner, dass die Charaktere auf das Spielfeld der Partie Anarchie Wien gegen Frankfurt Fireraisers müssen, wird er ihnen einen kleinen Nebenauftrag geben. Sie sollen dafür sorgen, dass sich die Chancen in Richtung der Fireraisers verschieben. Dies kann geschehen, indem einer der Starspieler ausgeschaltet oder ein Tor verhindert wird. In jedem

Fall sollte es nicht den Auftrag um Wenzel gefährden und natürlich auch möglichst subtil vollzogen werden.

Runde Zwei

Die Manipulationen gehen weiter – haben die Runner sich bewährt, dann konnten sie durchaus für weitere Aufträge in Frage kommen. Mal kommen diese Aufträge aus dem italienischen Lager und können bis ins Ruhrgebiet verfolgt werden. Mal reichen die Fäden der Auftraggeber nach Berlin und in die Vory-Szene. Es sollte aber nie klar sein, wer wirklich dahintersteckt – die Charaktere sind Handlanger.

Während die Spielermasse weitergehen, schlägt die Frankfurter Kai Alarm. Wettannahmeverbote kann sie sich nicht leisten – aber sie merkt, dass irgendjemand im großen Stil zum einen neue Wettbüros installiert und zum anderen der Kai Geld und Presenze abgräbt. Ehe man in Zahlungsschwierigkeiten gerät, geht man direkt gegen den noch namenlosen Feind vor. Es beginnen erste Unterwelt-Anschläge.

Außerdem greift ein Zusatzplan von Gargari – so gerne will er mit den Italienern nämlich gar nicht teilen. Daher geht er persönlich gegen den Mann an der Spitze der Mafia Gruppe vor. Einen gewissen Manaluci, der die Spielbeeinflussung übernommen hat.

Im Abenteuer Man sieht sich immer zweimal geraten die Runner in einen Versuch, das Spiel auch aus anderer Richtung zu beeinflussen. Unter Umständen werden die

ABENTEUERIDEEN ZUR KAMPAGNE

Vorrunde

- Tatsächlich braucht die Borkumer Mannschaft noch einen guten Kapitän. Die Runner werden also ausgeschiedet, um entweder einen bekannten Spieler oder aber eine andere fähige Person mit gefälschten Beweisen eines Verbrechens zu überführen. Ein Mord, eine Entführung, vielleicht sogar etwas, was die Runner selbst noch verbrechen müssen. Am Ende wird die Person per Schnellgerichtsverfahren verurteilt und direkt in die Knastmannschaft in Borkum aufgenommen.

Runde Eins

- Die Runner sollen einen Kurier wiederfinden, der im Namen der Mafia eine Menge Geld bekommen hat und es eigentlich auf einen bestimmten Stadtkriegsmatch-Ausgang setzen sollte. Nun ist er aber verschwunden – er hat sich abgesetzt und will mit dem Geld ein neues Leben anfangen. Die Runner können seine Spur verfolgen und ihn letztlich einfangen. Und vielleicht dann selbst das Geld (natürlich im Auftrag der Mafia und mit einer Prozentbeteiligung am Gewinn) bei der Frankfurter Kai setzen.
- Die Runner sollen einen der Spieler der Naniten Nürnberg ausschalten – letal oder nicht-letal. Die Naniten haben eine gute Saison und der Spieler könnte das Spielgeschehen zugunsten der Naniten beeinflussen. Ruhrmetall muss aber gewinnen, denn die Centurios sollen noch gegen sie antreten.

Runde Zwei

- Die Runner werden engagiert, um einen Spieler zu schützen. Die Vory haben erfahren, dass einer der Centurios anscheinend Opfer eines Attentates werden soll, und wollen sich nicht allein auf die Saeder-Krupp-Sicherheit verlassen. Die Runner sollen aktiv in den Untergrund gehen und den Attentäter suchen – und stoßen dabei auf die Frankfurter Kai, die ihrerseits versucht, die Spiele zu manipulieren.

- Einer der Schiedsrichter spielt ein falsches Spiel – zumindest wäre das Match zwischen den Asphaltcowboys und Borkum fast „falsch“ ausgegangen. Die Runner sollen den Schiedsrichter für das nächste Spiel manipulieren, bei dem er eingesetzt wird. Und gleichzeitig herausbekommen, wer die Hintermänner sind, die ihn unter Druck gesetzt haben.
- Das Wettspiel geht weiter. Aber diesmal sollen die Runner den Kurier abfangen, bevor er sein Geld auf eine bestimmte Partie setzt. Bzw. sollen sie ihn dazu bringen, ohne dass er es merkt, auf den falschen Ausgang zu setzen. Entweder, indem sie ihn unbemerkt beeinflussen, ihm falsche Informationen unterschieben oder einfach sein Kommlink hacken ... dazu müssen sie ihn aber erstmal finden. Der Kurier ist ein Gesandter der Italiener – und Gargari schwächt mit diesem provozierten Misserfolg seinen Konkurrenten Manaluci.

Runde Drei

- Die Charaktere sollen wieder aufs Feld – diesmal soll aber einer der Starspieler von Borkum beim Spiel gegen Stammheim geschützt werden. Zum einen ist es ein wichtiger Spieler, auf den es Stammheim abgesehen hat – zum anderen ist es einer der Spezis von Gargari, den er gerne lebend durch den Brawl bringen würde, damit er seinen Hafterlass auch genießen kann.
- Die Runner werden für Anschläge auf Wettanrichtungen der Frankfurter Kai angeworben. Da diese gut geschützt sind, sollen sie möglichst in schneller Folge gleich drei verschiedene Wettbüros ausschalten – die Büros sind in der Matrix, es gilt aber, den Hintermann für die Büros zu finden und die Hardware auszuschalten.
- Equipment der Fireraisers soll sabotiert werden. Die Runner sind ja schon mal auf die Mannschaft gestoßen (im Abenteuer Schlussspielf). Damals sollten die Frankfurter gewinnen – diesmal sollen sie verlieren. Dabei sollen die Charaktere aber auf keinen Fall auf dem Spielfeld zu sehen sein, mittlerweile sind die Gerüchte über Spielmanipulationen zu groß geworden. Das taktische Netz der Fireraisers soll per Virus im entscheidenden Moment lahmgelegt werden. Dazu muss der Virus aber schon im Vorfeld auf eines der Kommlinks geladen werden.

Mannheimer Seehälfen dabei von der Frankfurter Kai unterstützt. Für die Runner ist aber ein anderer Kontakt wichtig: Ostrze, dem die Charaktere einen wichtigen Gefallen tun. Er ist ein einflussreicher Mann in der Organisation von Gargari und wird nach dem Erfolg die Gruppe gerne für weitere und wichtigere Aufträge im Stadtkriegmilieu weitervermitteln. Ohne zu wissen, dass sich sein Chef im Bett mit S-K befindet.

Runde Drei

Neben den Manipulationen startet nun auch die offene Konfrontation zwischen Frankfurter Kai und der nallensci-asi-europäischen Allianz. Es gibt also viel zu tun für die Spieler, während die Kämpfe im Cup immer heißer werden. Mittlerweile sollte die Gruppe wissen, dass die Vory ihre derzeitigen Hauptauftraggeber sind – und in dieser Phase sollte auch klar werden, dass es um Spielmanipulationen geht, um an das Weugeschäft zu kommen.

Die Gargari-Organisation hat außerdem noch einen Spezialauftrag für die Charaktere. Der Frontmann der Mafia, Mattaluci, ist ein bekannter Einzelgänger und Ehrgeizling. Leider hat er mittlerweile, dank des Einflusses der Vory, bei der Spielmanipulation einige heisse Pleiten einstecken müssen und muss größeren Geldverlust in Essen erklären. Eine letzte Chance sieht er darin, die verschwundenen Millionen eines gewissen Plenk wiederzubeschaffen – und dafür lässt er diesen mittels seiner gerade guten Kontakte zur Liga aus dem Gefängnis kommen. Die Vory wollen das natürlich verhindern – sollte Mattaluci keine Finanzspritze erhalten, ist er raus aus dem Geschäft, und über den Personalverlust hat

mao auf dem umkämpften Wettmarkt einen Vorsprung gegenüber den Italienern. So setzt man die Runner ein, damit sie einem Artwari zu Hilfe eilen – und so in das Abenteuer Fette Beute geraten, an dessen Ende der Tod oder der soziale Absueg von Mattaluci stehen.

Endrunde

Letztlich werden die Runner nur am Rande mitbekommen, dass S-K seine Finger im Spiel hat – denn diese haben ja alles schon am Anfang der Saison geschickt an Mielsmann ausgelagert. Die Kai wird nicht komplett den Wettmarkt verlieren, allerdings werden sie zumindest den Gargari ein gutes Stück vom Kuchen überlassen müssen (wobei das letzte Wort sicherlich noch nicht gesprochen ist). Im Höhepunkt des letzten Spiels siegen die Centuros glamourös und strecken die Feinde Gargaris nieder, während seine Weggefährten Haftverbesserungen und Straferlass bekommen – und die Runner werden ein letztes Mal zum Einsatz gerufen, um im Hintergrund das Spiel schon im Vorfeld vor jeglichen Manipulationen zu schützen. Sie sollen sogar einige der Spieler Borkums schützen (aber eben nur von Gargari ausgewählte).

Am Ende ist an einer anderen Stelle allerdings ein neuer Krisenherd entstanden. Ostrze hat mittlerweile bemerkt, dass die Gargari-Organisation sieb mit S-K eingelassen hat (siehe auch *Alternatives Berlin*, Seite 19) – und ist darüber alles andere als begeistert. Vielleicht wird er in Zukunft sein eigenes Suppchen kochen und Informationen über die Aktionen innerhalb des Cups an die Mafia und die Kai weiterleiten – was den Stand der Vory in der Unterwelt nicht verbessern wird.



SHADOWRUN

BLUT & SPIELE

MÖGEN DIE SPIELE BEGINNEN!

Es herrscht Krieg in den Straßen - doch nicht um Geld oder Macht, sondern um Punkte. Die Stadtkrieg-Saison hat wieder begonnen, die DeMeKo flutet die Medien mit Werbung für die Mannschaften, und die Fans machen sich auf einen heißen Sommer gefasst. In den Straßen und auf den Plätzen der geräumten Wohngebiete laufen die Stars der Chromlegion Bremen, der Naniten Nürnberg und der Berliner Cybears auf, um den Zuschauern ein Spektakel besonderer Art zu bieten - im blutigen Kampf um zwei Bälle und zwei Torzonen. Wen jucken da noch der jüngste Vereinsskandal oder die vertriebenen Bewohner der Spielareale?

Blut und Spiele, von Pegasus für die deutsche Spielerschaft produziert, ist ein Abenteuerband für Shadowrun 4, der sich mit Stadtkrieg befasst - einer der brutalsten Sportarten der Sechsten Welt. In vier Abenteuern wird das Thema lose aufgenommen. In einem Zusatzkapitel wird der Sport genauer beleuchtet, die Liga in der Allianz Deutscher Länder beschrieben, hinter die Kulissen der Vereinsstrukturen geschaut. Neben Werten für Spieler und Sportpersonal ist auch die Beschreibung eines besonderen Sportevents enthalten - mit der man die vier Abenteuer im Band zu einer Kampagne der besonderen Art verknüpfen kann. Damit es auch bei den Runnern ankommt: Es ist wieder KRIEG!

www.pegasus.de



Inklusive Logo-Aufkleber
der Stadtkriegsliga

€ 34,95



9 783941 976313

978-3-941976-31-3

TOPPS

CATALYST
game labs

Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Catalyst Game Labs und
Topps Company, Inc. © 2011 Topps Company, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.

Shadowrun und Topps sind Handelsmarken
und/oder eingetragene Marken von
Topps Company, Inc. in den USA,
in Deutschland und/oder anderen Staaten.
Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke
von InMediaRes Productions, LLC.



Pegasus Press

Art.-Nr.: 46085G



