





EINLEITUNG	9	Daumenschrauben	20
Abenteuerstruktur	9	Handlanger und Kugelfänger	20
		"Moëge sie in Frieden ruhen!"	21
HANDLUNGSÜBERSICHT	9	KARMA	21
WER ANDEREN EINE GRUBE GRÄBT	9	HAUPTDARSTELLER	21
Die Schaufel bitte?!	9	Anna Savochkin alias "Krysha"	21
Was geht ab?	9	Karl Vaillant	21
Auf die Insel	10	Bianca Vaillant	22
Atmosphäre	10	Fritz Schulze alias "Tyrant"	22
Hinter den Kulissen	11		
Keine Panik	12	HANDOUTS	23
Schauplätze	12	Fritz' Wohnung	23
Handlanger und Kugelfänger	13	Lagerhalle	24
TIEF, TIEF WIRD GEGRABEN	13	Lagerhalle außen	24
Was geht ab?	13	M.S. Cap San Diego	25
Karls Auszeichnungen	13		
Der Tatort	13	AR-FENSTER	23
Gasparri, der Gäubiger	14	Impressum	9
Die Pit-Fighter-Szene	14	Nachforschungen	10
Die Cyberfetischszene	14	Nachforschungen	11
Das Chrome	14	Beute?	17
Keine Panik	14	Die Kämpfe am heutigen Abend	19
Daumenschrauben	15		
Schauplätze	15		
DAS ZIEL RÜCKT NÄHER!	15		
Was geht ab?	15		
Nach Bergedorf	15		
Hinter den Kulissen	16		
Keine Panik	16		
Daumenschrauben	16		
Auf zum Hafen	16		
Daumenschrauben	17		
Handlanger und Kugelfänger	17		
DER FÄLLT TIEF	18		
Grubenkämpfe	18		
Was geht ab?	18		
Das Schiff	18		
Atmosphäre	19		
Hinter den Kulissen	19		
FINALE	19		
Atmosphäre	20		
Hinter den Kulissen	20		
Keine Panik	20		



EINLEITUNG

Dieses Abenteuer gehört zu den Hamburg Missions der deutschen Shadowrun-Redaktion.

Verwendet werden die Regeln von Shadowrun 4.01D mit Berücksichtigung aller dazu erschienenen Quellenbücher. Zum Spielen des Abenteuers sind jedoch außer dem GRW und diesem Dokument keine weiteren Bücher oder Unterlagen nötig.

Hilfreich könnten Kenntnisse des Hamburg-Kapitels im Quellenbuch „Schattenstädte“ sein, zwingend erforderlich ist aber auch dieses Wissen nicht. Eine kurze Übersicht über Hamburg ist auch im Einführungsdokument zu den Hamburg Missions zu finden, das als PDF unter <http://shadowrun.pegasus.de/missions.html> bereit steht.

ABENTEUERSTRUKTUR

Das Abenteuer ist zum großen Teil linear aufgebaut und besteht aus drei Akten. Der erste umfasst die Kontaktaufnahme und Auftragsvergabe, der dritte den unausweichlichen Showdown nach Beendigung der Arbeit. Der zweite Akt, die Beinarbeit, besteht aus einzelnen Handlungsteilen, die je nach Ideen und Neigungen der Spielergruppe zum Teil ausgelassen und umsortiert werden können und sollten.

HANDLUNGSÜBERSICHT

Zwei Gruppen arbeiten in diesem Abenteuer unabhängig voneinander gegen die Runner.

Leon von Oehlen, ein alteingesessener Kaufmann Hamburgs, der mit Sondermüllentsorgung viel Geld gemacht hat, beauftragt einen kleinen Fisch – Fritz – den Ausgang des monatlichen Grubenkampf-Finales festzulegen, um bei der Wette im Hanseclub als Sieger hervor zu gehen. Fritz ist kein Profi, weiß sich aber durchaus zu helfen und entführt die Tochter des Final-Kämpfers, um ihn zum Verlieren zu zwingen. Fritz würde dem Mädchen nie ein Haar krümmen, aber die Entführung schien ihm der geeignete Weg zur Durchführung des Auftrages zu sein. Was hinterher wäre, da die Kleine ihn ja wiedererkennen könnte, darüber hat er sich keine Gedanken gemacht. Herr von Oehlen ist der Weg zum Erfolg zwar egal, an Blutvergießen oder gar Mord hat er dabei jedoch nie gedacht und dafür auch nicht bezahlt. Wichtig ist für ihn nur, dass er bei seinen Clubkollegen den Sieg davonträgt.

Die Runner bekommen den Auftrag das entführte Mädchen zu finden und zu retten und werden dabei auf Fritz treffen, Herrn von Oehlen jedoch nicht kennenlernen.

Bei der Übergabe des Mädchens auf dem Schiff Cap San Diego, auf dem diesen Monat die Grubenkämpfe stattfinden, greifen Mitglieder der Gang „Harburg Hornets“ das Schiff an.

„Fahrenheit“, wie sich ihr Auftraggeber nennt, hat sie angeheuert um die Grubenkämpfe nachhaltig zu stören, damit die beteiligten Wettbüros für die nächste Zeit weniger Umsatz verbuchen können. Die Hornets ließen sich nicht lange bitten, da sie mit den Werwölfen, die auf der San Diego hausen, noch eine Rechnung offen hatten.

IMPRESSUM

Texte: Melanie Schulze, Andreas Hoffmann, Markus Czyborra

Redaktion: Jan Helke, Melanie Schulze

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Satz und Layout: Jan Helke

Überarbeitetes Design: Rita Geers, Ralf Berszuck

Illustration: Felix Merikat, Stefan Schlösser, Andreas Hoffmann, Jan Helke

Danksagungen: Rob Boyle, John Dunn und Peter Taylor

Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter der
Lizenz von Catalyst Game Labs und WizKids, Inc. ©
2009 WizKids, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Shadowrun, WizKids und WK Games sind
Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von
WizKids, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder
anderen Staaten.
Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von
InMediaRes Productions, LLC.

Finden Sie uns online:

WWW.PEGASUS.DE

WER ANDEREN EINE GRUBE GRÄBT

DIE SCHAUFEL BITTE!?

Zeit: 13.03.2071

Ort: Hamburg

Hey, Omae! Haste gerade was zu tun? Was Wichtiges, meine Ich! Mir ist da nämlich gerade was zu Ohren gekommen, das dich vielleicht interessieren könnte. Klar, 'nen Job – was denn sonst?

Geht um schnelles, einfaches Geld, kein Haken. Ist aber auch nur heute und du müsstest dich sofort entscheiden. Nein, ganz sicher kein Haken, würde ich dich anlügen?

Na super! Ich wusste, du enttäuscht mich nicht! Dann mal los – Kryscha will dich schon um 14Uhr im Baikal sehen. Das ist der Russen-Luxus-Schuppen auf der Musikinsel. Frag einfach am Eingang nach Stoiko, dann kann es losgehen.

Und überleg' dir schon mal, wie du dich bei mir dafür revanchieren willst, dass ich immer so an dich denke!

WAS GEHT AB?

Die Runner werden in den Szeneclub „Baikal“ gerufen, wo sie auf die Auftraggeberin Kryscha treffen. Sie erfahren, dass die Tochter des Pit-Fighters Karl Vaillant, Kryschas Favoriten, entführt wurde um den Ausgang des am selben Tag stattfindenden Kampfes bestimmen zu können.

Der Akt macht die Spieler mit den Hauptpersonen bekannt und gibt ihnen ihren Arbeitsauftrag. Die Charaktere

sollten den Auftrag unbedingt annehmen.

Es ist Freitag, der 13.03.2071, kurz nach 13 Uhr. Die Runner bekommen eine Nachricht von einer bisher ganz hilfreichen Connection – es geht um einen Job! Genaueres ist nicht zu erfahren, aber es scheint zu eilen. Treffpunkt ist bereits um 14 Uhr im Szene-Club Baikal auf der Musikinsel. Dort soll am Eingang nach „Stoiko“ gefragt werden, der die Runner dann zu der Auftraggeberin „Kryscha“ bringen wird.

AUF DIE INSEL

Das Baikal befindet sich auf der Musikinsel im Zentrum Hamburgs, direkt angrenzend an die Einkaufsmeilen der Innenstadt. Dort reihen sich angesagte Bars, Clubs und Restaurants aneinander, die neue Staatsoper und viele Konzerthäuser und Musicaltheater sorgen abends und am Wochenende für zahlreiche Besucher.

Ganz einfach zu erreichen ist die Musikinsel per Monorail, Haltestelle „Musikinsel“. Wer lieber das Boot nimmt (auf den Schiffen pfeifen die Sensoren nicht gleich für jedes kleine Messer), der kann an den offiziellen Fähranlegern „Musikinsel Nord“ oder „HansaDome“ mit der Linienfähre oder einem Wassertaxi halten, oder gleich sein eigenes Fahrzeug mitbringen. Nach 18 Uhr sind dort die Parkgebühren aber für den Normalbürger kaum mehr bezahlbar.

Zusätzlich führen drei Brücken auf die Insel, die jedoch nur für Fußgänger freigegeben sind, ein Hubschrauberlandeplatz ist ebenfalls vorhanden.

ATMOSPHÄRE

Um diese Uhrzeit ist auf der Musikinsel noch nicht viel Betrieb. Die Spieler sollten sich fehl am Platz fühlen, während sie zum Baikal gehen. Da werden noch Mülltonnen geleert, undefinierbare Flecken vom Boden entfernt und Angestellte stehen rauchend vor den Clubs. Lieferanten und ihre Fahrzeuge blockieren an einigen Stellen den Hauptweg und der HanseDome testet gerade die neue AR-Werbung für den am Sonntag stattfindenden Living-Legend-Contest.

Auch im Baikal ist es leer, der Eingang ist noch dunkel und auch im Innenbereich ist niemand zu sehen. Lediglich die grell-bunte AR-Werbung für das Sibiran-Cocktail-Event nächste Woche springt kundigen Runnern sofort ins Auge. Stoiko nimmt die Gruppe an der Mitarbeitertür in Empfang und führt sie an offenen Lagertüren vorbei zum Fahrstuhl. Wenn sich dann die Tür zur Loge öffnet, sollte es schon ein „Aha-Effekt“ geben, wenn sich durch das Fenster der gesamte Club mit seinem Szene-Luxus zeigt.

Im Baikal

Die Runner betreten den Club durch die Torbögen am Haupteingang und werden von dem Türsteher, einem Troll, aufgehalten.

Wird nach „Stoiko“ gefragt, dann löst sich aus dem Schatten unter der Treppe eine mächtige Gestalt und tritt auf die Runner zu. Stoiko ist ebenfalls ein Troll und nicht sehr gesprächig. Jede gestellte Frage wird wortkarg mit „Dá“, „Njét“ und oder auch „Stoiko“ beantwortet.

Er führt die Runner durch eine Tür mit der Aufschrift „Nur für Mitarbeiter“ und dann mit einem Fahrstuhl in die „Jurij Petja-Loge“.

Die gesamte Seitenfläche des Raumes besteht aus einem Fenster, durch das man auf den tiefer liegenden Clubraum blicken kann. Noch scheint es recht leer zu sein, die Bühne im hinteren Bereich ist unbelichtet, an der überdimensionalen Theke, deren Mitte eine blaustrahlende Milchglaspyrami-

NACHFORSCHUNGEN

Krysha

0 Erfolge: Nie gehört. Ist das eine neue Wodkamarke?

1 Erfolge: Kryscha...hm...ich hoffe die meinen nicht die Vory-Kryscha, die soll in ziemlich Allem ihr Finger haben. Und gefährlich soll sie auch sein.

2 Erfolge: Kryscha von den Vory? Das ist doch eine Untergebene von Lobatchevski. Die kassiert vor Allem die Schutzgelder. Man sollte ihr ja nicht in die Quere kommen.

Ach ja, Anna Savockin, genannt Kryscha. Lobatchevskis „Frau fürs Grobe“ und vor allem mit den Schutzgeldern beschäftigt. Vor der haben doch selbst die eigenen Leute Angst! Und Wodka trinkt sie bis zum Umfallen.

Baikal

0 Erfolge: Das ist ein russisches Musikinstrument

1 Erfolge: Das ist doch der Russen-Club auf der Musikinsel. Die haben da echten Wodka!

2 Erfolge: Das war doch gerade bei den Schockwellenreitern! Ein russischer Szenecub auf der Musikinsel. Soll tolle Drinks haben, VIP-Logen für verschwiegene Gespräche und nette Mädels in Käfigen.

3 Erfolge: Angesagter Russen-Schuppen. Außen im Uralt-Stil mit Spitzbögen, innen Industriemantik und viel Metall. Gehört 'nem Zwerg - Jurij Petja. Und die Spieler der Hamburg Silent Sharks kommen wohl öfters vorbei.

de bildet, steht ein hell gekleideter Barkeeper und dreht Däumchen. Auf der Tanzfläche drehen sich zwei silberfarbende Gestalten zur eigenen Musik im Kreis – wer weiß wie lange schon. An den Seiten des Raumes scheinen Nischen mit Sitzen eingelassen zu sein, zumindest eine davon ist belegt.

Die Petja-Loge selber liegt ebenfalls im Dunkeln, nur eine der Sitzgruppen am Fenster wird durch einen sanften Strahler beleuchtet. An dem Tisch, zu dem Stoiko die Gruppe jetzt auch führt, sitzen ein Mann und eine Frau, auf dem Tisch steht ein Glas mit einer klaren Flüssigkeit. Die Runner werden gebeten sich zu setzen, Stoiko zieht sich zum Fahrstuhl zurück, bleibt aber davor stehen.

Kryscha, die Frau am Tisch, stellt ihnen Karl Vaillant vor und kommt recht schnell zum Geschäftlichen: Karl ist einer der besten Kämpfer der monatlichen Pit-Fight-Veranstaltun-



gen im sogenannten Container. An diesem Abend ist wieder ein großer Kampf geplant, gegen eine recht neue Teilnehmerin, die sich aber in der kurzen Zeit schon einen guten Namen gemacht hat. Die Wettquoten zeigen aber, dass die Meisten von einem Sieg Karls ausgehen.

Heute Mittag wurde dann Bianca, Karls Tochter, entführt um den Vater dadurch zu zwingen, den Kampf zu verlieren, ansonsten würde die Kleine getötet werden.

Kryscha möchte, dass die Runner das Mädchen suchen und befreien und zwar noch vor dem Kampf. Als Lohn dafür hält sie 5000€ pro Person für angebracht und sieht dabei nicht so aus, als würde sie mit sich handeln lassen. Einen Teil gibt es im Voraus, den größeren Rest bei Übergabe des Mädchens, die am Besten kurz vor dem Kampf am Veranstaltungsort stattfinden sollte. Diesen Monat findet der Container auf dem Schiff Cap San Diego, das vor Harburg in der Elbe liegt, statt.

HINTER DEN KULISSEN

Kryscha ist eiskalt, es ist ihr egal wie - Hauptache, die Kleine landet unbeschadet bis zum Finalkampf wieder bei ihrem Daddy. Das Ganze ist nicht gerade altruistisch, sondern schlicht zweckdienlich, da Karl eine gute Geldquelle ist und auch noch Schulden bei ihr hat. Nach diesem Tag wohl noch ein wenig mehr.

Die Runner heuert sie an, da sie schnell verfügbar sind und so nicht erst die ihr unterstellten Vory-Leute von ihrer Alltagsarbeit weggerissen werden müssen um diese Privatanlegenheiten zu regeln. Es gefällt ihr gar nicht, wenn um den Lohn gefeilscht wird, genauso wie eventuelle Forderungen nach etwas zu trinken oder Ähnlichem.

Auch wenn die Runner nicht schnell genug zusagen oder sich danach noch lange ungefragt in der Loge aufzuhalten (au-

ber natürlich, sie befragen noch Karl), wird Kryscha recht schnell gereizt, was durchaus bis zu einem Rausschmiss durch Stoiko führen kann.

Karl sitzt niedergeschlagen in seinem Stuhl und beteiligt sich nur am Gespräch, wenn er direkt gefragt wird. Er hat großen Respekt vor Kryscha, da er einige Geschichten über ihre Rachsucht kennt. Am Liebsten würde er sofort selbst nach seiner Tochter suchen, aber Kryscha hat ihm befohlen, sich auf den Kampf am Abend vorzubereiten. Die Idee, unbekannte Runner zu schicken, gefällt ihm nicht, er sieht aber auch, dass er keine Wahl hat. Seine Angst ist, dass die Runner vielleicht schlimmer mit Bianca umgehen werden, als der Entführer. Außerdem macht er sich große Vorwürfe, dass er nach der Entführung, die er von Weitem gesehen hat, nicht sofort die Verfolgung aufgenommen hat und nicht rechtzeitig bei seiner Tochter war.

Kurz bevor die Runner gehen (oder auf Nachfrage), händigt Karl ihnen eine Kopie der Aufnahme seines Kommlinks aus – sowohl der Erpresseranruf als auch die Bilder der Entführung.

Kontaktdaten werden ausgetauscht, dann bringt Stoiko die Gruppe wieder nach draußen.

Hinweise

Wo und wie ist die Entführung passiert? Wird jemand verdächtigt oder gab es schon mal so einen Versuch? - Die Runner wollen bestimmt noch einige Details wissen. Einiges ist hier leicht zu erfahren, andere Dinge nur auf genaue Nachfrage.

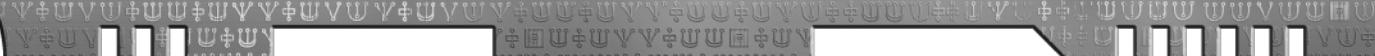
- Das Mädchen heißt Bianca und ist 14 Jahre alt
 - Sie ist ein sehr ruhiges Mädchen und macht nie Ärger
 - Sie weiß von Papas „Nebenjob“
 - Sie war nie bei Kämpfen dabei (glaubt der Vater, stimmt aber nicht)
 - Die Mutter ist schon länger tot, andere Verwandte gibt es nicht
 - Sie war wie immer und hat auch nie von Verfolgern oder Ähnlichem erzählt
- Die Entführung war heute, gegen 13 Uhr, vor der Schule Sonnenweg in Wandsbek
 - Der Schulweg ist nicht weit, aber Bianca wird jeden Tag von ihrem Vater abgeholt
 - Freitags endet die Schule immer um 12.45
 - Ja, Karl war zu spät und das passiert auch häufiger
 - Bisher war immer alles in Ordnung
 - Die Gegend ist eigentlich recht sicher
 - In der Nähe gibt es einen Kiosk und eine Tankstelle
- Als Karl um die Ecke fuhr sah er einen weißen Van, aus dem jemand sprang und Bianca hinein zerrte
 - Es gibt davon eine Aufzeichnung
 - Es war sonst niemand zu sehen
 - Der Van war weiß, dreckig und ohne Aufschrift.
 - Der Entführer war recht kräftig, vermutlich ein Ork und sehr vercybert
 - Der eine Arm besteht aus einer überdimensionalen Cyberklaue, die Beine waren auch vercybert und kreischend rot
- Die Kämpfe finden monatlich an wechselnden Orten stattfinden, das Ganze wird vom Veranstalter unter dem Namen „Container“ unter der Hand beworben.
 - Jeder kann hin – wenn er weiß wo und eine Einladung hat
 - Als Einladung gilt auch oft Geld
 - Das Publikum ist gemischt, viele Reiche kommen und wetten
 - Meist gibt es drei Kämpfe von aufstrebenden Talenten, dazu Runden mit Mächtigeren zum Anheizen der Massen



NACHFORSCHUNGEN

Pit-Fights

- 0 Erfolge: „Der Container“, da werden wohl Unmengen an Geld mit Wetten gemacht.
- 1 Erfolg: Die Hauptkämpfe sind monatlich an immer wechselnden Stellen. Bunt gemischtes Publikum und so. Letzten Monat wurde in Uetersen gekämpft, in einer Lagerhalle. Einige Tage vor dem Kampf wird erst der neue Ort bekannt gegeben. Fast immer in eher „unsicheren“ Gebieten in Hamburgs Randbezirken. Dieses Mal eben auf dem Schiff.
- 2 Erfolge: Die Veranstaltung laufen sehr professionell ab, vermutlich sind die Drahtzieher im organisierten Verbrechen zu suchen, die Wettmacher haben auch Unmengen an Umsatz. Bisher ist es noch nie zu größeren Razzien gekommen, was eventuell auch am Einfluss einiger Besucher liegen könnte.
- 3 Erfolge:



- Gegner im Kampf ist die recht neue Kämpferin Veronica Schneider
- Karl hat auch noch ein paar andere Gläubiger
- Ein kleiner Gauner, Norino Gasparri, hat mal Geld geliehen und noch nicht wieder zurückbekommen
- Eine Art freischaffender Mafiosi, der ein kleines Wettbüro betreibt.
- Er hat schon mal „nett angefragt“, wann er das Geld zurückbekommt.

KEINE PANIK

Wenn den Runnern die Bezahlung zu niedrig ist, sollte Kryscha ihnen deutlich klar machen, dass der Preis für die eingebrachte Erfahrung eher zu hoch ist. Eingeschlossen sei nämlich der „Tempo-Bonus“. Auch ist sie sehr gut im Drohen (sie starrt dann mit ihrem künstlichen, roten Auge unerbitterlich und ohne Zwinkern) und der Spielleiter kann durchaus klar machen, dass es sehr ungut wäre sich jemanden wie Kryscha zum Feind zu machen.

Versucht die Gruppe alleine in den Club zu kommen (um sich vorher umzusehen), dann mustert der Türsteher erst einmal ihre Kleidung auf Szenetauglichkeit, was den Durchschnitts-Runner schon gleich disqualifiziert. Bestechungsversuche übersieht der Türsteher konsequent.

Diskutieren die Runner zu lange oder schaffen es in den Club, dann treffen sie sogleich auf Stoiko, der sie zur Not auch irgendwo auf der Musikinsel einsammeln kommt.

Sucht die Gruppe Ärger mit Kryscha kann der Spielleiter zunächst Stoiko und dann auch einige Türsteher als Verstärkung schicken.

Und sollten sie Karl Löcher in den Bauch fragen, dann reißt Kryscha der Geduldsfaden und sie lässt die Runner hinauswerfen, damit sie „endlich mit der Arbeit anfangen“.

SCHAUPLÄTZE

Privat-Club "Baikal"

Ort: Hamburg Musikinsel
Besitzer: Jurij Petja (Zwerg)

Der Club Baikal befindet sich auf an der Wasserseite der Ausgeh- und Vorzeigemeile für die Hamburger Oberklasse. Eines der herausstechensten Elemente ist seine rustikale Bauweise. Das 3-stöckige, lang gezogene Gebäude besitzt ein Flachdach, wobei an der Vorder- bzw. Hinterseite an den Ecken jeweils 2 Gargylestatuen thronen. In der ersten Etage sind große Spitzbogenfenster eingelassen. Der Haupteingang ist durch 4 Torbögen an der Vorderseite zu erreichen über denen in warmer, weißer Leuchtschrift „Baikal“ steht. Es wurde viel mit Metall verziert, so dass alle Kanten und ange deutete Zwischenwände des Gebäudes mit Metallriemen inklusive Nietenabdrücke verziert wurden.

Im Eingangsbereich des Baikal befindet sich zu beiden Seiten die Garderobe. Eine breite Treppe führt den Besucher dann hoch in den eigentlichen Clubbereich. Das erste was dem Besucher ins Auge fällt, wenn er die Treppe emporsteigt, ist das die Zwischenböden der einzelnen Etagen entfernt wurden. Unterhalb der Decke erstreckt sich ein Geflecht aus Stahlkonstruktionen und Glas, die eher zum rustikalen Design des Clubs gehören, als zur Stabilität an sich.

Oben auf der Treppe erblickt der Besucher dann das volle Ausmaß des Clubs. In der Mitte des Raumes erstreckt sich eine lange rechteckige Theke, die sich über fast ein Drittel zieht. Zentral auf der Theke baut sich eine ebenfalls lang ge

zogene und eisblau angeleuchtete Milchglaspyramide auf, auf der sich eine breite Auswahl an alkoholischen Getränken wieder finden lässt. Der Club wurde hier, wie auch an der Außenfassade, stark mit Metallverzierungen versehen. Jedoch wurde großen Wert darauf gelegt, den Club weder alt, noch billig wirken zu lassen. Gegen Ende des Clubs findet sich eine kleine Bühne für Liveauftritte bzw. DJs, neben der zwei Podeste für Tänzer stehen. Zwischen Bar und Bühne befindet sich der Tanzbereich. Rechts und Links im Bereich der Theke sind an den Wänden jeweils vier Nischen eingelassen, in denen sich die Besucher auf schwarzen Ledersofas niederlassen können.

Jeweils zwischen zwei Nischen befinden sich kleine Podeste auf denen in regelmäßigen zeitlichen Abständen Tänzer und Tänzerinnen tanzen. Nicht selten geschieht es, dass Besucher sich auf eines der Podeste schwingen und selber eine kleine Tanzeinlage geben.

Eine der Besonderheiten des Baikal sind die vier VIP-Bereiche, die der Club bietet. Es handelt sich dabei um vier Logen, die sich auf Höhe der zweiten Etage befinden. Diese sind nur über den jeweiligen Aufzug zu erreichen (Aufzüge befinden sich jeweils zwischen Nische zwei und drei, sowie nach Nische vier). In den Logen ist genug Platz für ca. 15 Personen. Sie ist ausgestattet mit einer eigenen kleinen Bar (inkl. Barkeeper), sowie jeder Menge Sessel und Couchen. Zur Clubseite hin gibt es eine breite Fensterfront. Diese lässt sich wahlweise komplett aufschieben oder schließen. Im geschlossenen Modus haben die Besucher zusätzlich die Option ihr Fensterglas zu verspiegeln. So ist nicht möglich von außen in eine Loge zu blicken.

Neben der Eingangstreppe findet der Besucher noch die Toiletten auf der linken Seite und den Bereich „nur für Mitarbeiter“ auf der rechten. In diesem Bereich findet sich zum einen der Raum der Sicherheit, sowie der Fahrstuhl in Jurij Petjas Loge. Oberhalb der Treppe ist ebenfalls eine Loge, die sich über die ganze Breite des Clubs erstreckt. Diese Loge ist das Büro, sowie der Aufenthaltsort von Jurij Petja. Neben den üblichen Anlegestellen der Musikinsel für Besucher verfügt das Baikal über einen privaten Anlegesteg hinter dem Club für VIP Gäste.

Personal

Bar: An der Theke arbeiten überwiegend Elfen, sie tragen alle silbrigweiße Anzüge.

Sicherheit: Die Türsteher sind alle Trolle (vier pro Abend; zwei vorne, zwei hinten). Für die Sicherheit der VIP Bereiche sind jeweils zwei Orks abgestellt. Zusätzlich steht ein Trupp von weiteren Orks bereit, sollte es zu Ausschreitungen kommen. Bei den Sicherheitsleuten handelt sich ausschließlich um Leute, die nur für Jurij Petja arbeiten. Was auch damit zusammenhängt, dass man so seine eigene Schlägertruppe sofort beisammen hat.

Tänzer: Unterschiedlich (keine Zwerge)

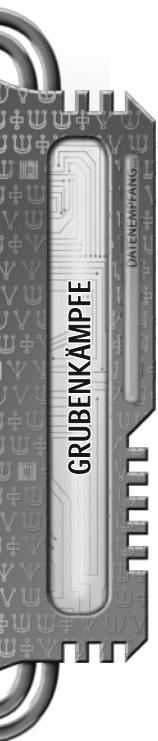
Grundsätzlich legt Jurij Petja sehr viel Wert auf ein gepflegtes Aussehen seiner Angestellten.

Jurij Petja

Jurij Petja gilt als Geschäftsmann durch und durch. Alles was Geld bringt ist ihm willkommen. Hartnäckig hält sich das (wahre) Gerücht, das Jurij Petja selbst in seinem Laden Drogen verkauft. Ihm werden Verbindungen zu diversen Unterweltgruppen, u.a. den Vory nachgesagt, welche zwar nicht stimmen (bei ihm kann kommen, wer Geld hat, natürlich AUCH die Vory), aber Jurij Petja lässt die Leute gerne im Glauben, das dieses Gerücht zutrifft.

Besucher

Stammgäste sind überwiegend die Neureichen aus Hamburg im Alter zwischen 20-30 Jahren. Auch sind die Spieler der Hamburg Silent Sharks häufige und gerne gesehene Gäste.





Musikrichtung

Elektro

Einmal im Monat gibt es einen Themenabend, sowohl die AR Umgebung, als auch die Oberfläche des Clubs werden dem angepasst. Gern genutzte Themen sind aus den Bereichen der diversen Mythologien, speziell der russischen, nordischen, aber auch teilweise griechisch/römischen, im Wechsel mit aktuellen Filmtrend.

AR

- Über der Bar werden die Preise der Getränke eingebettet und über der Garderobe kann man den Veranstaltungspunkt einsehen

- Es besteht die Möglichkeit an der Tanzfläche in AR oder sogar VR mitzutanzen.

- Jede Nische verfügt über vollen WiFi Matrixzugang mit hoher Bandbreite und guter Firewall. (Bei Bezahlung erhält man Zugang zum Anschluss und die Firewall schützt das Ganze vor Hackerangriffen)

- Jeden Mittwochabend wird im Baikal ein Wettbewerb in den neuesten AR Games ausgetragen. Dem Sieger winkt eine Stunde Frei-Wodka.

HANDLANGER UND KUGELFÄNGER

Stoiko

Stoiko heißt der russischstämmige Bodyguard und „persönlicher Assistent“ von Kryscha und ihr treu ergeben. Er macht ohne jede Nachfrage, was von ihm verlangt wird und redet dabei kaum. Lediglich nach einem oder mehreren Gläsern Wodka in seiner eng begrenzten freien Zeit wird er etwas redseliger. Fremden gegenüber ist er aus Prinzip misstrauisch.

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

Fertigkeiten: Einschüchtern 5, Feuerwaffen-Gruppe 4, Nahkampf-Gruppe 3, Bodenfahrzeuge (PKW) 2+2, Gebrüche (Vory) 3, Wodkamarken 2

Bewaffnung:

Ares Predator IV [schwere Pistole, 5K, -1, HM, -, 15(s)]

Cyber/Bioware: Datenbuchse, Reflexbooster 2

Kleidung: Lederjacke [Panzerung 2/2]

TIEF, TIEF WIRD GEGRABEN

Zeit: 13.03.2071

Ort: Hamburg

WAS GEHT AB?

Hier beginnt die klassische Beinarbeit. Der Tatort birgt einige Spuren, ebenso das (gestohlene) Fahrzeug und auch der Anruf. Der Erpresser selbst scheint in der Cyberfetisch-Szene zuhause zu sein, was je nach dem, wie subtil die Runner vorgehen, auch in der einen oder anderen Schlägerei enden kann. Ansatzpunkte gibt es genug, die auch auf unterschiedliche Weise zum (Zwischen-)Ziel – der Wohnung von Fritz – führen können.

Hier lässt sich kein linearer Weg einplanen, je nach Gruppenzusammensetzung und Spielerideen wird sich der Ablauf mehr oder weniger stark voneinander unterscheiden.

KARLS AUFZEICHNUNGEN

Der erste Anhaltspunkt ist die Kommlinkaufzeichnung von Karl, die er von der Entführung gemacht hat - schon alleine deshalb, weil sie den Runnern ungefragt ausgehändigt wird. Zu sehen ist, in ca. 150m Entfernung, ein weißer Van älterer Bauart ohne Aufschrift. Das Nummernschild ist kaum lesbar.

Aus dem Wagen kommt eine Gestalt, vermutlich ein Ork, bekleidet mit einer dunklen Sturmhaube, einer dunklen Jacke und einer neongelben Hose, die über dem Knie endet. Gut zu erkennen sind seinen offensichtlichen Vercyberungen: Der eine Arm besteht aus einer überdimensionalen Cyberklaue, die Beine sind offensichtlich auch künstlich, vercybert und kreischend rot lackiert, was sich extrem mit der Farbe der Hose beißt.

Ein guter Hacker sollte die Aufzeichnung ohne weiteres gut aufbereiten können, sodass auch das Kennzeichen zu lesen ist.

Per Matrixrecherche kann man dann schnell herausfinden, dass der Wagen gestohlen ist.

Der Erpresseranruf

Die Nachricht an Karl wurde bereits kurz nach der Entführung verschickt. Es handelt sich um eine kurze Nachricht mit Voicemail, elektronisch generiert. Der Absender ist anonym. Mit ein wenig Hacking lässt sich herausfinden, dass ein öffentliches Terminal in Altona, im King-Ali-Döner, dafür genutzt wurde. Aufgezeichnet wurde die Nachricht bereits um 9.34 Uhr. Die Einstellungen waren so, dass die Nachricht Punkt 13.03Uhr zugestellt wurde.

Nur eine Straße vom King-Ali-Döner entfernt befindet sich der Bodyshop „Chrome“.

DER TATORT

Die Schule Sonnenweg liegt in einer ruhigen Nebenstraße im Bezirk Wandsbek. Die Schule scheint verlassen zu sein, auch ein Hausmeister ist nicht aufzutreiben.

Gegenüber der Schule liegt ein kleiner Park, in dem gerade ein echter, winziger Hund mit seinem älteren Herrchen herumtollt. Sehen die Runner nicht zu aggressiv aus, dann beantwortet der Herr auch gerne und ausschweifend ihre Fragen. Er weiß nur leider überhaupt nichts, wird sich dafür aber (nach Laune des SL) über die wachsende Straßenkriminalität und die „Bedrohung und Verrohung unserer Jugend“ beschweren. Macht sich die Gruppe hingegen verdächtig, dann ruft er über sein Kommlink die HanSec zur Hilfe.

Der Schule gegenüber liegt ein Kiosk, der auch noch geöffnet zu sein scheint, kurz vor der Schule ist eine kleine, automatische Tankstelle zu sehen.

Der Kiosk

Der namenlose Kiosk wird von einer gelangweilt wirkenden Elfe indischen Aussehens namens Chanda Kapur geführt. Auf Nachfrage erzählt sie, dass ein Ork mit offensichtlicher Cyberware (eine Klaue anstelle der linken Hand und einem paar roten Cyberbeinen) heute früh gegen 11 Uhr vier Döner und eine Packung Zigaretten gekauft hat. Bezahlt wurde mit einem beglaubigten Creditstick. Chanda ist durchaus hilfsbereit, weiß aber sonst nicht viel zu erzählen. Während des Gesprächs mit den Runnern wirkt sie leicht abwesend und desinteressiert. Bei näherer Betrachtung kann man eine Chipbuchse hinter dem linken Ohr erblicken.



Die Tankstelle

An der Tankstelle arbeitet niemand, die Anlage läuft vollautomatisch, gesteuert über die Matrix. Sie ist mit vier Kameras ausgestattet, von denen drei auf die Tanksäulen gerichtet sind und eine auf den kleinen Shop im Inneren.

Die Tankstelle selber ist in durchschnittlicher Verfassung, man sieht leichte Gebrauchsspuren aber keinen größeren Verfall. In der AR wird mit den Preisen und dem Shop geworben. Gerade im Angebot: Auto-Fußmatten mit Osterhasen-Deko und Sojakekse in Buchstabenform.

Der Computer der Tankstelle ist mit einer durchschnittlichen Firewall gesichert, bei unbefugtem Zutritt wird automatisch ein stiller Alarm ausgelöst, der die HanSec alamiert. Ein Einsatzwagen wäre innerhalb von wenigen Minuten vor Ort. Ein unbefugter Zutritt wird automatisch gemeldet, wenn die Runner sich eilig hineinhacken. Sondieren sie das Ziel hingehen, ist diese Gefahr nicht gegeben.

Im Computer haben die Runner vollen Zugriff auf die Videoaufzeichnungen (24-Stunden-Speicher), auf denen sich aber nicht viel findet, außer eine Aufnahme des Lieferwagens, wie er betankt wird, mit dem Nummernschild in perfekter Auflösung. Per Matrixrecherche kann man dann schnell herausfinden, dass der Wagen gestohlen ist.

Mit etwas weiterer Mühe kann ein fähiger Hacker die Zahldaten der Kunden in den letzten Stunden aufrufen und mit etwas weiterer Datenrecherche die Zielgruppe schnell auf drei Personen eingrenzen:

Fritz Schulze	– 11.23 Uhr
Piotre Klaczko	– 12.13 Uhr
Mareike Arendt	– 12.55 Uhr

So sollte sich schnell die Adresse von Fritz' Privatwohnung herausfinden lassen. Piotre, sollte sich die Gruppe auf ihn konzentrieren, wohnt ganz in der Nähe. Er selbst ist zwar gerade nicht zu Hause, aber sein Auto – ein kleiner, grüner Flitzer – steht vor der Tür. Damit sollte klar sein, dass er nicht der Gesuchte ist. Mareike wohnt in Altona, ist Lehrerin an der Schule Sonnenweg und hat zusätzlich zum Sprit noch drei Fitnessriegel, eine Zeitschrift über Kunstpflanzen und Kopfschmerztabletten gekauft. Durch einen Abgleich mit den Videodaten sollte es aber gar nicht erst zu großen Verwechslungen kommen.

GASPARRI, DER GLÄUBIGER

Norino Gasparri ist ein kleinerer Ganove, der sich gerne die Zeit mit Wetten und illegalem Glücksspiel vertreibt. Seine Werkstatt in Altona dient ihm als Tarnung für sein Wettbüro. Der Laden ist gut in Schuss und wirbt in der AR mit seinen günstigen Reparaturpreisen für Fahrzeuge aller Art.

Die Runner finden hier Norino und zwei seiner Mechaniker, die ihm gleichzeitig als Leibwächter dienen vor. Norino selber ist nicht sehr gesprächig und weiß auch tatsächlich nichts über die Entführung, wohl aber über Karl und dessen Wettschulden. Er redet abfällig in einem aufgesetzten sizilianischen Akzent, wenn er auch gebürtiger Hamburger ist.

Bei Geld wird er sehr redselig und freundlich.



DIE PIT-FIGHTER-SZENE

Alle Untersuchungen zur Pit-Fight-Szene erweisen sich heute als sehr kompliziert. Grundlegende Informationen (die ebenso von Karl gegeben werden könnten) sind natürlich leicht verfügbar, doch da die Veranstaltung schon bald beginnt ist es kaum möglich andere Beteiligen, wie Veronica oder größere Wettinhaber, zu erreichen.

Wer sich das Schiff, auf dem der Kampf stattfinden soll, bereits früher ansehen will bemerkt dort rege Arbeiten und wird schnell von den am Ufer und auf der gerade im Entstehen begriffenen Stegbrücke stehenden Gangern weggeschickt.

DIE CYBERFETISCHSZENE

Handersetzende Greifklauen und knallrote Cyberbeine sind selbst in Hamburg nicht ganz alltäglich. Die Runner können etwas herumfragen und ihre Connections bemühen, um etwas über ihre Zielperson herauszufinden.

Bildersuchen in der Matrix, auf einschlägigen Party-Seiten und in Fetisch-Netzwerken, können sogar zum Ziel führen, nur braucht das mehr Zeit, als zur Verfügung steht. Und ein verschwommener Fritz auf der letzten Chrome-Style-Party im HansaDome würde auch nicht viel nutzen.

Die extravaganten Ferrari-Beine von Fritz können aber mit einiger Ausdauer und Ideenreichtum zu einem In-Bodyshop namens „Chrome“. Es sollte aber mehr benötigt werden als nur einen Anruf.

DAS CHROME

Das Chrome ist ein Bodyshop am westlichen Ende der Neuen Mitte, und sieht auf den ersten Blick von außen wie eine Mischung aus Autohaus und Elektroniksupermarkt aus - entpuppt sich aber schnell als einer der momentan angesagtesten Läden Hamburgs für Design-Cyberware, Tuning und Modifizierung von Cybergliedmaßen und extremes Bodymodding. Die Warteliste ist lang, die Kunden zahlreich.

Die Runner können sich hier hinein hacken, was schwer sein sollte oder eben die klassische Vorgehensweise wählen und fragen.

Auf die richtigen Fragen werden Selina oder Jan Paul, die dort arbeitenden Verkäufer und Berater, durchaus etwas erzählen (besonders, wenn die Runner aussehen, als könnten sie gute Kunden werden). Sollten die Runner nicht gerade wie skrupellose Geldeintreiber oder übermäßig gefährlich wirken, dann können sie sogar den Namen Tyrant, alias Fritz Schulze, erfahren.

Wird die Gruppe beleidigend oder fordernd, dann mischen sich auch andere Kunden in das Gespräch ein und werden eventuell sogar handgreiflich.

KEINE PANIK

Wenn die Runner keine der gelegten Spuren verfolgen wollen, dann sollten breite Hinweise auf das „Chrome“ gestreut werden.

Ist die Gruppe einfach ratlos oder sucht an völlig unerheblichen Orten, dann könnte ihnen ein junger Mann über den Weg laufen – The Red Evil, wie er sich nennt – mit denselben, roten Cyberbeinen. Er ist eindeutig kein bulliger Ork, kann deshalb nicht der Täter sein aber die Runner ins „Chrome“ schicken, wo diese Ausstattung groß im Angebot ist.

Oder ein Bild von Fritz wird in der Matrix gefunden, als „Erfolgsbeispiel“ vom „Chrome“.

Wer im Laden scheitert, der trifft dort einen Bekannten



von Fritz, einen Ork namens Carlo Krausch. Er könnte weglaufen, wen er angesprochen wird, oder auch nur bei den Erwähnung von Fritz' Name. Oder er geht von sich aus auf die Gruppe zu, weil er sich ein wenig Geld für die Beantwortung der Fragen erhofft.

DAUMENSCHRAUBEN

Die Gruppe sollte schon den Weg über die Wohnung nehmen, und nicht gleich bei dem Mädchen ankommen. Ein Problem könnte es sein, wenn ein Zauberer der Gruppe das Mädchen suchen will. Da hilft nur zu betonen, dass sie ihre Haarbürste immer dabei hat, die Kleidung von der Putzfrau heute gewaschen wurde etc. Wenn das zu unglaublich auf die Gruppe wirkt, dann braucht es auf halben Weg zur Lagerhalle einen kleinen Gangschläger-Trupp, oder die Lagerhallesequenz wird in die Länge gezogen.

Carlo Krausch, der Ork-Freund aus dem „Chrome“, kann auch als einziger Hinweisträger im Laden verwendet werden, wenn die Gruppe zu gut im Befragen der Verkäufer erscheint. Carlo ist Parcours Sportler, eine Verfolgungsjagd sollte sich dementsprechend herausfordernd gestalten.

SCHAUPLÄTZE

Chrome

Ort: Hamburg Neue Mitte

Das Chrome ist ein Bodyshop am westlichen Ende der Neuen Mitte. In einer alten, kaum umgebauten Fabrikhalle kann man zwischen deckenhohen Regalen mit unterschiedlichsten Cybergliedmaßen stöbern, sich schnell einen Reflexbooster in den Einkaufswagen packen oder in der „Cyberlounge“ von den in der AR angepriesenen Neuheiten träumen. Zur Zeit ist diese „Werkstatt“ einer der momentan angesagtesten Läden Hamburgs für Design-Cyberware, Körpermodifizierung und extremes Bodymodding. Die Warteliste ist lang, die Kunden zahlungskräftig und zahlreich.

In den Hinterräumen warten die Chirurgenteams darauf, die gewünschten Designerstücke gleich fachgerecht einzubauen.

Personal

Mehrere durchaus kompetente Kundenberater sind ständig im Laden präsent, um Interessenten von der Güte der Waren zu überzeugen und die Angebote anzupreisen.

Das weitere Personal umfasst Chirurgen, mitfühlende Krankenschwestern für die Aufwachräume, Elektronik-Spezialisten, eine Bedienung für die Lounge und zwei Putzfrauen Besucher

Anhänger der Cyberfetischszene finden sich häufig im Chrome, zur Besprechung der nächsten Eingriffe oder auch zum Nacharbeiten, wenn etwas nicht mehr ganz der momentanen Mode-Richtung entspricht.

Viele Besucher kommen nicht zum kaufen, sondern zum Schauen und Träumen, da sie sich den Großteil nie werden leisten können oder nicht den Mut zur Durchführung haben.

AR

Die Neuheiten und Sonderangebote springen dem kundigen Besucher direkt ins Auge, wenn er auch nur vor dem Laden steht. Im Geschäft kann man durch die Kataloge blättern, einige Szeneinformationen abrufen und hat in der Lounge auch Zugriff auf einen Eventkalender für Szeneinteressierte.

Wer möchte kann auch zwischen einer der vier angebotenen Hintergrundmelodien wählen oder sich einen Kaffee für die Wartezeit auf den im OP befindlichen Freund bestellen.

DAS ZIEL RÜCKT NÄHER!

WAS GEHT AB?

Die Runner kennen Karl und haben seine Adresse. Er wohnt in einem heruntergekommenen Mietshaus in Bergedorf und ist natürlich nicht zuhause. Innen lassen sich Hinweise auf den Harburger Hafen und ein Lagerhaus finden.

Wen es nicht in die Wohnung zieht, der kann sich an die örtliche Jugendgang, die Clowns, halten, für die Fritz ein Idol ist. Auch dieser Weg führt nach Harburg in die Lagerhalle. Dort wird Bianca gefangen gehalten und von mehreren Leuten bewacht. Auch hier führen mehrere Wege zum Ziel, wobei die Schwierigkeit für die Runner das Überleben der Geisel darstellt.

NACH BERGEDORF

Fritz Wohnung liegt in Bergedorf, einen heruntergekommenen Arbeiterviertel im Südosten Hamburgs. Die Gegend um die Wohnung scheint eher ruhig zu sein, sie liegt etwas abseits von den größten Brennpunkten und den Treffs rund um die Bahnlinie. Mehrere alte Mehrfamilienhäuser drängen sich hier aneinander, einige davon sind halb verfallen oder nur noch leere Mauern.

Vor dem Nachbarhaus lungern einige Halbstarke herum, nicht älter als 12 und mit Clownsgesichtern auf den Jacken, und schauen neugierig zu den Runnern herüber. In dem Wohnhaus befinden sich 8 Wohnungen, von denen zumindest eine leer zu stehen scheint.

Die Wohnung

Fritz Wohnung liegt in der 2. Etage, rechte Seite. Eine nicht sehr solide Tür, gesichert mit einem niedrigstufigen Schloss. Lautstarkes Türeintreten sorgt für Aufsehen und Madame Karina erscheint, ruft im Zweifelsfall (wenn die Runner keine sehr gute Erklärung haben) selbst die HanSec, oder es macht „jemand aus den anderen Wohnungen“. Es treffen dann zwei Einsatzwagen ein, allerdings nicht mit der Geschwindigkeit, die in anderen Stadtteilen zu erwarten ist.

Die Wohnung besteht aus einem Flur, in den man als erstes tritt, ein etwas unformiges L. Er ist trist weiß gestrichen und an den Wänden mit einigen Postern diverser Musikbands beklebt. Hinter der Eingangstür befindet sich ein Schrank, der mit allem möglichem Kram voll gestellt ist - altes Spielzeug, Stofffiguren und Ähnliches, relativ wertlos.

Links von der Eingangstür liegt das Wohnzimmer, mit einigen verstreuten T-Shirts. Die Vorhänge sind zugezogen und könnten mal wieder gewaschen werden, genau wie das gestapelte Geschirr in der Küchenzeile einen Abwasch vertragen könnte. Pizzaschachteln und kleinere Fast Food Tüten und Boxen stapeln sich, ebenso wie diverse Getränkeflaschen und -Kartons.

Neben dem Fenster steht ein recht gut erhaltenes Schlagzeug, das scheinbar häufiger genutzt wird.

Auf dem Telekom sind zwei Nachrichten von einer Nina, die „Tyrant“ fragt, ob er am kommenden Wochenende „wieder machen kommt“ und dass sie es endlich ins Empire schaffen will. Sie nennt keinen Treffpunkt und redet ansonsten für die Runner unnützes Zeug.

Im Badezimmer liegt eine abgegriffene Cybermod Zeitschrift neben dem Klo.

Im Schlafzimmer hängen mehrere Poster vom Empire und im AR einige Cyberfetisch-Bilder mit rein weiblichen



und leicht bekleideten Norm-Frauen. Für Magier steht hier viel organisches Material zur Verfügung.

Auf dem Schreibtisch liegen in einem Drahtkorb zwei Kommlinks – eines in Wellenoptik und grellem rot, das andre chromglänzend und mit Dornen.

Im Papierkorb finden aufmerksame Runner einige Zeichnungen und Grundrisse, die wohl einen Club oder eine Bar darstellen sollen. Der Grundriss ist immer derselbe, vermutlich eine Art Halle. Am Ur-Grundriss sind Koordinaten angegeben, die nach Harburg führen.

Die Gang

An der nächsten Straßenecke hat eine kleine Jugendgang ihr Hauptquartier in einem leer stehenden Haus. Die Jungen, die gegenüber von Fritz' Wohnung herumlungern, gehören dazu. Sie nennen sich „Clowns“ und tragen ein grinsendes Clownsgesicht auf ihren Jacken.

Keins der Mitglieder, alle im Alter von 10 bis 13, wird die Runner von sich aus ansprechen oder anpöbeln – sie sind schlau genug sich von allzu großem Ärger fern zu halten.

„Bomber“, der Anführer der Clowns, sitzt im Hauptquartier und sprüht mit einigen anderen Jungen gerade Clownsgesichter an die Wände.

Sowohl die Jungs auf der Straße als auch die restlichen im Haus sind durchaus bereit Fragen zu beantworten – vor Allem, wenn sie mit etwas Geld gelockt werden.

Fritz, oder besser „Tyrant“, ist bei den Jungen gut bekannt und eine Art cooles Vorbild. Er hat vor einiger Zeit erwähnt, dass es einen Club eröffnen möchte und dafür schon ein Grundstück in Harburg gemietet hat. Wo genau, dass wissen die Clowns aber nicht.

Madame Karina

Madame Karina ist eine ausgelaugt aussehende Frau Mitte 50 und wohnt genau gegenüber von Karls Wohnung. Stehen die Runner zu lange vor der Wohnung oder versuchen lautstark einzubrechen, dann schaut sie nach dem Rechten.

Sie trägt ein schmutzigrotes Kopftuch und ein wallendes Kleid im Hippie-Stil und scheint keinerlei Furcht vor den Runnern zu haben.

Fritz hat ihr den Code für seine Wohnung gegeben, da es in letzter Zeit mehrmals Wasserschäden gab und so auch in seiner Abwesenheit jemand den Schaden gering halten kann. Wenn die Gruppe eine halbwegs überzeugende Ausrede hat, dann ist sie auch bereit die Wohnung zu öffnen.

HINTER DEN KULISSEN

Die Kommlinks sind leicht zu knacken: CMT Clip mit Redcap Nix Betriebssystem in lediglich unterschiedlicher Verpackung. Allerdings muss man dann schon sehr wühlen, um gute Informationen zu finden. Viel Spam und Uninteressantes für die Runner, aber auch der Zugang zu Fritz Konto.

Es sind viele Vorgänge auf dem Konto zu verzeichnen und eine kann einem aufmerksamen Runner ins Auge fallen, ein Eintrag von einem gewissen Herrn Schmidt in Höhe von 2.000 € am vorletzten Abend. Desweiteren gibt es seit sechs Monaten Abzüge eine gemietete Lagerhalle.

Zusätzlich lassen sich Bilder von Bianca finden, aufgenommen vor ihrer Schule, und Informationen über ihren Tagessablauf.

Ein Ordner auf dem Kommlink heißt „CyMaNey“ und beinhaltet, wie der Papierkorb, Entwürfe zu einem Cyberclub. Fritz träumt davon in der Lagerhalle eine Cyberbar aufzumachen, passend für die Arbeiter aus den umliegenden Hafen-

gebieten. Es sind auch die Mietverträge für die Lagerhalle zu finden.

KEINE PANIK

Mit den Clowns und Madame Karina kann sehr variabel auf die Handlungen der Gruppe reagiert werden. Madame Karina (die als Möchtegern-Hellscherin schon mal auf der Reeperbahn arbeitet, obwohl sie nicht eine Spur Magie in sich hat), kann sich, neugierig wie sie ist, den Runnern fast an den Hals werfen und Brücken bauen wie „Ach, sie wollen doch bestimmt die neuen Installationen im Bad ansehen“.

Die Clowns sind vielleicht überrascht, so tolle Runner im kleinen Bergedorf zu sehen und beginnen ihnen auf Schritt und Tritt staunend zu folgen. Eventuell war auch Bomber schon einmal mit Tyrant/Fritz in der Lagerhalle und kann sie den Runnern auf dem Silbertablett servieren.

DAUMENSCHRAUBEN

Sollte das alles zu leicht sein, kann man den Zugang zum Haus verschärfen, HanSec vorbeikommen lassen oder die Gang wird aufmüpfig.

Madame Karina kann ihr drei erwachsenen, im Hafen arbeitenden, Söhne holen, die mit ihr in der Wohnung leben. Und wenn kein offensichtlicher Magier in der Gruppe ist, dann versucht sie bei Bedrohung durchaus den Anschein zu erwecken, sie würde jetzt jemand verzaubern wollen (Murmeln, Herumgefuchtel), um den Gegner zu vertreiben.

AUF ZUM HAFEN

Die Lagerhalle liegt am äußersten Rande des gesicherten Hafenbereiches, sehr nahe an Wildost, direkt neben mehreren Hallen des gleichen Typs. Sie liegt auf einem ungenutzten, halb verfallenen Gelände und sollte den Runnern gleich ins Auge fallen. Die umliegenden Gebäude sind in etwas besseren Zustand, die meisten scheinen jedoch leer zu stehen.

Ein kleinerer Zaun umspannt das Areal, allerdings an mehr als einer Stelle bereits durchbrochen und so ist der Weg auf das Gelände bis zur Lagerhalle nicht wirklich schwer.

Gegen Abend findet sich hier zwar, wie im gesamten Hafengebiet, noch große Betriebsamkeit, aber die Straße mit den Hallen liegt von den Hauptzentren abgewandt, sodass in dieser Straße kaum jemand vorbeikommt.

Die AR ist recht ruhig, von gelegentlichen RFIDs und etwas Werbung abgesehen, finden sich hier lediglich spärliche Infos über die verschiedenen Speditionsfirmen und Hafenswerkstätten. Es riecht nach Fisch und brackigem Meerwasser.

Der Zutritt zur Lagerhalle ist auf unterschiedlichen Wegen möglich:

- Durch das große Rolltor am Westende.
- Durch eine kleine Seitentür an der Nordwand
- Durch die Oberlichter der Lagerhalle
- Durch eine der recht dünnen Wände

Eine Wache oder Kameras gibt es nicht.

Den Grundriss der Lagerhallen kann man der Matrix entnehmen, da mehrere der umliegenden Hallen zu vermieten sind und so von Immobilienfirmen veröffentlicht wurden.

Fritz und seine Truppe haben es sich in der Südost-Ecke bequem gemacht. Es handelt sich dabei um drei Orks, einen Norm und Fritz selber. Die Orks spielen gerade Karten an einem klappigen Tisch. Der Norm behält Bianca im Auge, die auf einer dreckigen Couch sitzt und an einer alten Spielkonsole spielt. Fritz befindet sich gerade im Büro der Lagerhalle und führt ein Telefonat.

Keiner der Entführer ist ein Held und darum werden sich

alle, Fritz eingeschlossen, bei bemerkbarer Übermacht der Runner schleunigst zurückziehen.

DAUMENSCHRAUBEN

Wenn die Gegenwehr etwas größer sein soll: Bei dem Norm kann es sich um einen angeheuerten Shadowrunner handeln, der auf dem Niveau der Runner operiert und das Ganze etwas verkompliziert. Bessere Ausrüstung ist auch eine Möglichkeit.

Für die ganz Harten: Bianca macht Ärger! Die bösen, fremden Leute schießen auf sie und auf den netten Tyrant, der mit ihr die ganze Zeit Multiplayer-Spiele gespielt hat. Und ein um Hilfe schreiendes Mädchen ruft sehr schnell die Sicherheitsleute der umliegenden Straßen auf den Plan.

HANDLANGER UND KUGELFÄNGER

HanSec-Polizist

K	G	R	S	C	I	L	W	Edg	ESS	INI	ID
4	4	5	3	3	5	4	3	4	3,5	10(11)	2

Fertigkeiten: Ausweichen 4, Feuerwaffen-Gruppe 4, Waffenloser Kampf 4, Knüppel 2, Wahrnehmung 4, Bodenfahrzeuge 2, Gesetzesvollstreckung 3

Cyber/Bioware: Cyberaugen (Blitzkompenstation, IR, Lichtv. Smartlink), Cyberohren (Dämpfer, Audio-Verbesserung (3), Ohr Rekorder, Audio Verbindung), Reflexbooster 1, Smartgunsystem

Bewaffnung:

Walther Secura [Schwere Pistole, 5K, -1, -, HM, 12(s)]

Betäubungsschlagstock [Knüppel, 1, 6G(e), -Hälften]

HK MP5 [Maschinenpistole, 5K, -, HM/SM/AM, 2(3), 20(s)]

5 Betäubungsgranaten [6G, -3, 10mRadius]

Rüstung: Panzerjacke, formangepasste Körperpanzerung (Hemd) [Panzerung 11/6]

Hazmat-Polizist

K	G	R	S	C	I	L	W	Edg	ESS	INI	ID
4	4	5	3	3	5	4	3	4	3,5	10(11)	2

Fertigkeiten: Ausweichen 4, Feuerwaffen-Gruppe 4, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 4, Schiffe 2, Gesetzesvollstreckung 3

Cyber/Bioware: Cyberaugen (Blitzkompenstation, IR, Lichtv. Smartlink), Cyberohren (Dämpfer, Audio-Verbesserung (3), Ohr Rekorder, Audio Verbindung), Reflexbooster 1, Smartgunsystem

Bewaffnung:

Walther Secura [Schwere Pistole, 5K, -1, -, HM, 12(s)]

HK MP5 [Maschinenpistole, 5K, -, HM/SM/AM, 2(3), 20(s)]

5 Betäubungsgranaten [6G, -3, 10mRadius]

Rüstung: Panzerjacke, formangepasste Körperpanzerung (Hemd) [Panzerung 11/6]

Norino Gasparri

Norino Gasparri ist ein Hamburger Bürger italienischer Abstammung, der mit Vorliebe seine leicht-piepsige Stimmung mit einem falschen sizilianischen Akzent versieht. Er betreibt eine kleine Werkstatt für allerlei kleine bis mittelgroße Fahrzeuge, die ihm nebenbei als geheimes Wettbüro und Geldwäscheschelte dient. Norino ist klein, dickbäuchig und ein nervöser Zeitgenosse, der stark schwitzt. Die blauen Schwei-

BEUTE?

Die Halle selber ist eher spärlich ausgestattet. Mehrere leere Regale und einige wenige Kisten, allesamt entweder leer oder mit Dingen gefüllt, von denen Fritz der festen Überzeugung ist, dass sie in seiner zukünftigen Gastronomie benötigt werden. Maximal fünf Kisten enthalten Waren.

2W6	Kisteninhalt
2	Zusammengerollter Schlafsack
3	In Vakuumtüte verschweißte Tafel Alpenschokolade
4	Dusty Handstaubsauger mit Multiadapter
5	Schlagring aus rostfreiem Edelstahl
6	Geklautes Notebook ohne Festplatte und mit HelloKitty-Aufkleber
7	3 Stangen „Gesundheitszigaretten“ mit Hühnchen-Aroma
8	4 Dosen „Chocky Choc“ Kakaopulver
9	leerer Werkzeugkoffer
10	Überlebensmesser in Oberschenkelhalfter, leichte Rostspuren
11	bestes, parfümiertes Klopapier (6 Lagen)
12	Schachtel Kondome mit diversen Geschmacksrichtungen (reinigt auch die Zähne)

insäuglein blicken hinter viel zu fettigen, schwarzen Haaren hervor, die er sich jedes Mal mit einer hektischen Handbewegung aus dem Gesicht streichen muss.

K	G	R	S	C	I	L	W	Edg	ESS	INI	ID
2	2	2	2	3	3	4	3	2	6	5	2

Fertigkeiten: Überreden 3, Verhandeln 2, Fahrzeugmechanik 4, Datensuche 2, Bodenfahrzeuge 2, Gewehre 3, Pistolen 2, Wettbüros 3, Hehlerei 3

Bewaffnung:

Remington 990 [Schrotflinte, 7K, -1, HM, 1, 8(m)]

Kleidung: Lederjacke [Panzerung 2/2]

Sonstige Ausrüstung: 8 beglaubigte Credsticks á 500€

Gasparris Bodyguards

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

Fertigkeiten: Athletik-Gruppe 2, Nahkampf-Gruppe 3, Ausweichen 3, Fahrzeugmechanik 3, Pistolen 3

Cyber/Bioware: Cyberaugen (Blitzkompenstation, IR, Lichtv.), Reflexbooster 1, Orthoskin 3

Bewaffnung:

Ares Predator IV [schwere Pistole, 5K, -1, HM, -, 15(s)]

Schraubenschlüssel

Kleidung: Lederjacke [Panzerung 2/2]

Die drei Orks (Kumpanen von Fritz)

K	G	R	S	C	I	L	W	Edg	ESS	INI	ID
6	3	4	5	1	3	2	3	3	5,8	7	1

Fertigkeiten: Knüppel 3, Waffenloser Kampf 3, Gebräuche (Straße) 1, Ausweichen 2, Pistolen 2, Herumhängen 3

Cyber/Bioware: Nagelmesser

Bewaffnung:

GRUBENKÄMPFE

Knüppel[1, (S/2+1)K, -]
 Streetline Special [Holdout, 4K, -, EM, -, 6(s)]
Kleidung: Lederjacke [Panzerung 2/2]

Der Norm (Kumpan von Fritz)

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

Fertigkeiten: Nahkampf-Gruppe 3, Ausweichen 3, Pistolen 2, Wurfwaffen 2, Gebräuche (Straße) 1

Cyber/Bioware: SIM-Modul, Cyberaugen 1

Bewaffnung:

Streetline Special [Holdout, 4K, -, EM, -, 6(s)]
 Knüppel[1, (S/2+1)K, -]

Wurfmesser [Wurfwaffe, (S/2+1), -]

Kleidung: Lederjacke [Panzerung 2/2]

Die Clowns

Die kleine Jugendgang im südlichen Teil Bergedorfs abseits der umlagerten Bahnstationen nennt sich "Clowns" und die Mitglieder tragen stolz ein lachendes Clownsgesicht auf der Kleidung. Keiner von ihnen ist älter als 13. Im Stadtteil ist die Gruppe nicht sehr bekannt, da sie sich eher ruhig verhält und keine Straftaten begeht.

Madame Karina

Madame Karina ist eine ausgelaugt aussehende Frau Mitte 50, die mit ihren drei Söhnen zusammen in einer kleinen Wohnung in Bergedorf wohnt. Ab und zu bekommt sie kleine Putzjobs in den Clubs der Reeperbahn, wo sie in jüngeren Jahren auch als Varieté-Künstlerin gearbeitet hat. Sie sieht die Welt als ewigen Kreislauf und hat sich eine Reihe an früheren, interessanteren, Leben zusammengesammelt. Die meiste Zeit des Tages verbringt sie mit Trid-Seifenopern, wo sie sich in die Rolle der Heldeninnen hineindenken kann. Ihr größter Traum wäre es zaubern zu können und manchmal spielt sie anderen vor, dass sie es könnte.

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

Fertigkeiten: Verkleiden 2, Infiltration 2, Ausweichen 3, Gebräuche (Reeperbahn) 3, Wahrnehmung 3, Erste Hilfe 2, Trid-Seifenopern 3

Bekleidung: Hippie-Kleid

Madame Karinas Söhne

Paolo, Lutz und Hubertus stehen unter der Kontrolle ihrer alles geliebten Mutter, mit der sie auch zusammenwohnen. Sie arbeiten am Hafen und sind dort auch häufiger in Schlägereien verwickelt.

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

Fertigkeiten: Knüppel 3, Ausweichen 3, Gebräuche (Hafen) 1, Pistolen 2, Waffenloser Kampf 3, Bodenfahrzeuge 2

Bewaffnung:

Knüppel [1, (S/2+1)K, -]

Kleidung: Lederjacke [Panzerung 2/2]

Carlo Krausch

Carlo arbeitet nachts als Taxifahrer, tagsüber hängt er gerne in den Szeneklubs oder im Chrome herum. Er ist ein großer Fan von Körpermodifizierung und Cyberware, traut sich selber aber noch nicht, die extremeren Dinge auszuprobieren und hätte auch für Spezialitäten kaum das Geld. Sein Hobby ist der Parkour-Sport und darin macht ihn kaum jemand et-

was vor. Schlägereien und sonstigen eher gefährlichen Dingen geht er aus dem Weg, denn der Mutigste ist Carlo nicht. Wenn er bedroht wird versucht er sofort zu flüchten oder ergibt sich.

K	G	R	S	C	I	L	W	Edg	ESS	INI	ID
3	3	4(1)	2	1	2	2	2	3	3,6	1	1(2)

Fertigkeiten: Athletik-Gruppe 3, Klingewaffen 2, Ausweichen 3, Gebräuche (Taxifahrer) 1, Bodenfahrzeuge 2, Navigation 3

Cyber/Bioware: SIM-Modul, Cyberaugen 1, Reflexbooster 1, Balanceverstärker

Bewaffnung:

Keramikmesser [Klingewaffen, -, (S/2+1)K, -]

Kleidung: leichte Lederjacke [Panzerung 1/1]

DER FÄLLT TIEF

GRUBENKÄMPFE

Zeit: 11.03.2071

Ort: Hamburg

WAS GEHT AB?

Die Runner bringen Bianca auf das nahe Harburg in der Elbe liegende Schiff „Cap San Diego“, auf der diesen Monat die Finalkämpfe der Pit-Fighter stattfinden, um dem Vater zu zeigen, dass er sich nicht länger dem Willen der Erpresser beugen muss. Das Mädchen soll dort nach dem Kampf an Kryscha übergeben werden, die im Gegenzug den Runnern ihren Lohn auszahlen wird.

Nachdem Karl ernsthaft zu kämpfen beginnt schluckt seine Kontrahentin Veronica offen eine Droge (K-10), prügelt ohne Rücksicht oder eigene Deckung auf den Gegner ein, der auch schnell zusammenbricht. Beim Versuch, von den Käfigstäben ihrem Gegner den finalen Stoß zu verpassen, stürzt Veronica überraschend zu Boden und stirbt an Herzversagen.

Gleichzeitig greifen die Harburg Hornets von außen das Schiff an und es kommt zur Panik. Die Runner müssen mit dem Mädchen fliehen, eventuell zusätzlich dem Vater helfen und im gesamten Durcheinander mit Kryscha die Übergabe neu vereinbaren und durchführen.

DAS SCHIFF

Die Cap San Diego, ein Frachter aus der Mitte des 20.Jahrhunderts, ragt zu 3/4 aus dem brackigen Wasser vor dem alten Harburger Hafen. Vom Land aus führt eine breite Brücke über mehrere Boote an das Schiff. Es sieht ganz so aus, als sei er extra für diesen Abend aufgestellt worden.

An diesem Pier und auch am Ufer liegen eine Unzahl an Booten jeder Größe und Klasse, wobei die Luxusjachten fast überwiegen. Auch Menschen sind viele zu sehen, Reiche und ihre Leibwächter, Schaulustige der Mittelschicht und auch viele zerlumpt aussehende Gestalten, die wohl auch zum Teil auf unbewachte Schiffe und lockere Wertgegenstände hoffen. Zudem lassen sich einige bewaffnete Gangmitglieder erkennen, den Anschein nach Abarotni (Werwölfe). Sie scheinen eine Art „Aufpasser“ zu sein.

An Bord führt eine Metalltreppe direkt in eine der großen Ladeluken und dort in die Tiefe. Auf mehreren Ebenen wurden hier breite Gerüste eingezogen, auf und unter denen sich die Menschen dicht drängen. Die Mitte des Raumes nimmt



ein riesiger Stahl-Käfig ein, dessen obere Enden mit dem Dach der Luke abschließen. Dort findet gerade ein Kampf statt.

Die Decken sind behangen mit Beleuchtung und weiterer Technik, an der Längsseite wurde aus Holzkästen eine lange Bar aufgeschichtet, hinter der sich mehrere Kellner abmühen, die unzähligen Durstigen zu versorgen. Auf den oberen Gerüsten steht das solventere Publikum, mit viel Platz und abgeschirmt durch bewaffnete Leibwächter.

Das aufgebaute WIFI-Netzwerk bietet die letzten Wettquoten, Clips der vorherigen Kämpfe und Werbung für die Bar und mehrere „Sponsoren“, wie den Abarotni, mit schlechtgemachten Zusammenschnitte von Straßenschlachten und Einblendungen des Werwolf- Logos.

Ein Sprecher heizt die Massen an, gibt Informationen zu den Kämpfen, den Teilnehmern und erzählt auch mal einen Witz, um Wartezeiten zu überbrücken.

ATMOSPHÄRE

Die Menschen stehen dicht gedrängt und fiebern den Kämpfen entgegen. Gerade am Boden sind recht viele schon wenigstens angetrunken, was schnell zu Pöbeleien führen kann, wenn man sich im Gedränge kurz anstößt. Die Lautstärke ist ohrenbetäubend, die Beleuchtung grell und künstlich. Zwischen den Kämpfen wechseln sich verschiedene Lichteffekte ab.

Zudem riecht im Schiff alles nach brackigem Elbwasser und Rost, der Boden ist an mehreren Stellen schmierig und mit Krusten überzogen.

HINTER DEN KULISSEN

Um 20.30 Uhr beginnen die ersten Kämpfe.

Geplant sind drei professionelle Runden und als Höhepunkt das Finale zwischen Karl Vaillant und Veronica Schneider. Die Vorkampf-Teilnehmer müssen sich zuvor in kleineren Kämpfen einen Namen gemacht haben, bis sie zur monatlichen Show eingeladen werden. Wer sich in mehreren der Vorkämpfe einen Namen macht, der bekommt irgendwann die Chance im Finale.

FINALE

Irgendwann beginnt der Höhepunkt des Abends, der sogenannte „Kampf der Champions“. Hier kämpft Karl gegen eine Frau namens Veronica Schneider. Unter lautem Gejubel und Geschrei, in dem die Stimme des Ansagers unter geht, betreten die Kontrahenten den Käfig.

Veronica ist eine zwar etwas muskulösere, aber doch eher unscheinbare Kämpferin, im Vergleich zum trainierten und fitten Karl. In den vergangenen zwei Monaten hat sie anscheinend einige gute Kämpfe gefochten und sich so für dieses Finale interessant gemacht.

Beginnt der Kampf ohne, dass Karl zuvor seine Tochter gesehen hat, dann landet lediglich Veronica gute Treffer. Karl scheint wie in Trance und schlägt immer direkt in die Deckung der Gegnerin.

Sieht er Bianca am Käfig stehen, dann beginnen seine Augen zu strahlen, er lächelt, dreht sich um und erwisch in einer flüssigen Bewegung Veronica mit der Faust. Von da an wendet sich das Blatt, die Kämpferin scheint keine Chance mehr zu haben und taumelt immer weiter zurück.

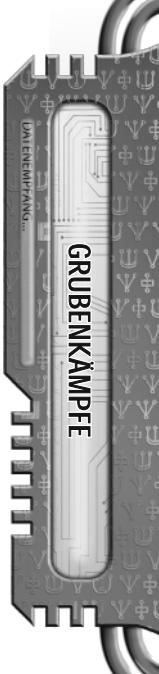
Schließlich greift sie in ihre Hosentasche, führt die Hand an den Mund und schluckt – anscheinend eine Droge.

Die Wirkung ist überwältigend: Wie eine Berserkerin stürzt sie sich auf Karl, traktiert ihn mit Händen und Füßen, beißt, kratzt und wirft ihn zu Boden. Keiner der Schläge Karls, der sich verzweifelt wehrt, sorgt für irgendeine Reaktion. (Runner mit auch nur ein wenig Herz sollten jetzt mal an Bianca denken...)

Schließlich, Karl liegt bereits reglos in der Ecke des Käfigs, erklimmt Veronica die Wände bis an die Decke des Laderaums und scheint sich, für den finalen Schlag, auf Karl werfen zu wollen. Doch plötzlich stürzt sie zuckend zu Boden und bleibt dort mit verdrehten Gliedern liegen. Karl wird zum Sieger erklärt, da er sich noch aufraffen kann.

Im gleichen Moment erschüttert eine Explosion das Schiff und vom Deck sind Schüsse zu hören. Keiner weiß genau, was passiert, aber alle strömen zu den Aufgängen. Die VIP-Gäste und ihre Leibwächter versuchen möglichst rasch zu verschwinden, blockieren dabei den Weg für das tiefer stehende „normale Volk“. Schreie werden laut, vor allem, wenn

GRUBENKÄMPFE



DIE KÄMPFE AM HEUTIGEN ABEND

- Vladimir Bauer vs. Albert Rogge
Sieger: Albert Rogge
- Freya Thomson vs. Daphne Thomson
(Reißerisch angekündigt als "Kampf der Thomson-Schwestern")
Sieger: Daphne Thomson
- Matthias Otto vs. Karella Imbusch
Sieger: Karella Imbusch

Es kann sein, dass Spieler sich hier an eine Diskussion im Schockwellenreiterforum erinnern, bei der eine Susi55 nach Karella gefragt hat. Susi ist aber nicht zu identifizieren, da einige Mädels im Glittertop anwesend sind, die Karella anfeuern.

Mittendrin statt nur dabei

Zwischen den Kämpfen können lebensmüde Möchtegerns gegen Charles „Butterfisch“ Miksch, einem großmäuligen und bulligem Norm, antreten, oder es werden sich prügelnde Besucher gleich mit in den Käfig geworfen.

Gekämpft wird bis zur Kampfunfähigkeit eines Teilnehmers. Ärzte sind vor Ort, was auch meist das einzige ist, das tödliche Ausgänge verhindert.

Im Laufe des Abends wird ein Dieb enttarnt und kurzerhand, zum Vergnügen des Publikums, in die Grube mit dem letzten Vorkampf geworfen.

Im Laufe der Kämpfe können die Runner feststellen, dass Kampfdrogen hier durchaus legal sind. Da jeder die gleichen Möglichkeiten hat, gelten die entsprechenden Vorteile als ausgeglichen.

Die Runner könnten auf die Idee kommen zu wetten. Bis der jeweilige Kampf beginnt, werden die entsprechenden Wetten angenommen. Entweder ob das Kommlink oder "old-fashioned" über einen Wettenschalter, der aber kaum genutzt wird und in der äußersten Ecke neben der Bar steht. Die Quoten stehen zu Gunsten von Karl, doch Veronica Schneider, seine Kontrahentin, gilt als Geheimtipp.

weitere Explosionen zu hören sind und das Schiff eine leichte Seitenlage einnimmt.

Die Runner müssen das Schiff verlassen, Bianca noch immer im Schlepptau. An Deck lässt sich das Ausmaß der Kämpfe erkennen. Eine Gruppe bewaffneter Personen, die meisten davon auf Hoverbikes, einige wenige in Booten, greift das Schiff von der Wasserseite aus an. Mit Maschinengewehren und einzelnen Sturmgewehren schießen sie wild umher, aus den Booten werden Granaten an den Schiffsrumpf geworfen. Sie scheinen zu einer Gang zu gehören, alle tragen dasselbe Logo mit einer böse grinsenden Hornisse, die den Stachel reckt.

Die Mitglieder der Werwölfe versuchen vom Deck aus, die Angreifer abzuwehren, sind dabei aber weit in Unterzahl. Auch an Land sind einige der Angreifer zu erkennen, sie pöbeln die vorbeilaufenden Besucher an, reißen ihnen die Taschen aus den Händen oder schreien sie an – es scheint um das Verbreiten von Chaos zu gehen, nicht um das Verletzten von Leuten.

ATMOSPHÄRE

Hektik und Chaos während des Angriffes. Eben noch fieberten die Menschenmassen dicht um den Käfig gedrängt dem Ende des Kampfes entgegen, dann aber rennt alles panisch und ohne Rücksicht auf die Nebenstehenden in Richtung der wenigen Treppen gen Deck.

Schreie hallen durch die Luken, einige Menschen stürzen von den Treppen schwer zu Boden, während die Nachzügler über sie hinwegtrampeln. Das Licht flackert und in der AR wird immer noch die letzte Wiederholung des Kampfes gezeigt.

HINTER DEN KULISSEN

Veronica will den heutigen Kampf unbedingt gewinnen und hat sich zur Sicherheit, wie auch in den Kämpfen zuvor, einige Aufputschmittel besorgt. Dieses Mal jedoch hatte ihr Dealer etwas Neues, etwas „Besseres“, was er aber nicht genau erklärt hat. Aber es soll helfen.

Bei der Drogen handelt es sich um K-10 („Kalis Blut“, Arsenal 2070), die im Frühjahr 2071 auf den Markt kommt, also noch recht unbekannt ist. Aber das Mittel erfüllt im Kampf zunächst seinen Zweck, nur das Veronica an der Käfigdecke einen Herzschlag erleidet und bereits tot auf dem Boden aufschlägt.

Der Angriff auf das Schiff wird von der aufstrebenden Hafengang „Harburg Hornets“ geleitet. Ein Mann namens Fahrenheit, mit Kontakten zu diversen illegalen Gruppierungen, heuerte sie an um die Kämpfe so nachhaltig zu stören, dass die beteiligten Wettbüros für die nächste Zeit weniger Umsatz verbuchen können. Die Hornets ließen sich nicht lange bitten, da sie mit den Werwölfen, die auf der San Diego hausen, noch eine Rechnung offen hatten.

KEINE PANIK

Die Runner haben keine Lust auf Grubenkämpfe und wollen Bianca einfach schnell loswerden? Wie Schade nur, dass Kryscha nur gesagt hat „bei den Kämpfen“. Sie ist zumindest nirgends zu sehen, die Menge drängt sich und es ist kaum ein Durchkommen. Auf Nachrichten reagiert sie nicht.

Es ist natürlich auch möglich, die Kämpfe abzukürzen. Wenn die Runner sich beginnen zu langweilen, dann startet der Finalkampf und die Runner müssen zusehen, dass sie Bianca so schnell wie möglich durch Massen an den Käfig bekommen, damit Karl ordentlich kämpft.

Trauen sich nicht alle Runner an Bord, dann ist der Finalkampf schon in Gange und die außen wartenden Gruppenmitglieder bekommen hautnah den Angriff der Harburg Hornets mit. Und stehen leider in der perfekten Schussposition.

Der Spielleiter sollte über Kryscha aber von Anfang an deutlich machen, dass die Geld/Mädchenübergabe an Bord stattfindet und natürlich nur Anwesende ihren Teil bekommen.

Haben die Runner zuviel Lust auf die Kämpfe und wollen unbedingt mehrmals in den Ring steigen, dann verlieren sie. Der Gegner nimmt Drogen, benutzt diese Tricks und lässt sich Waffen durch die Gitter reichen. Es muss klar werden – die Gegner sind nur zur Schau da, zum Verlieren und ausgelacht werden. Gewinnt mal einer – eine nette Abwechslung. Aber passiert das immer, dann wird zu anderen Mitteln gegriffen und die Stimmung der Menge schlägt so um, dass es auch für die unbeteiligten Runner gefährlich werden könnte.

DAUMENSCHRAUBEN

Sollten sich die Runner langweilen, dann gibt es hier einige Möglichkeiten, die Schwierigkeitsstufe zu erhöhen.

Zum Einen kann der Spielleiter die Harburg Hornets vercybern und besser ausrüsten, oder die Gang direkt auf die Runner loslassen. Vielleicht ist ein Mitglied ja ein alter Feind, oder jemanden passt die Haarfarbe des vorlautesten Runners nicht. Für die ganz Schießwütigen kommt sogar die Hazmat vorbei.

Zum Anderen lässt sich der Weg aus dem Schiff heraus auch schwieriger gestalten, unabhängig vom beliebten, wilden Herumgeschieße. Der Spielleiter braucht lediglich das Chaos an Bord etwas auszuspielen. Da schwankt das Schiff, an einer Stelle tritt Wasser ein und die Menschen rennen kopflos in alle Richtungen davon und eigentlich weiß niemand, was überhaupt passiert. Bianca kann ein gutes Druckmittel sein – sie kann heulen, wegrennen, zum Vater wollen und auf verschiedenste Arten die Spieler stressen. Metallstücke der Beleuchtungskonstruktion fallen herunter und erschlagen die Runner fast und die Bodyguards der VIPs schießen auf alles, was sich zu nahe in ihre Richtung bewegt.

HANDLANGER UND KUGELFÄNGER

Veronica Schneider (Professionelle Pit-Fighterin)

Alter: 26

Veronica ist die wilde, geheimnisvolle Draufgängerin – Brutal, schroff, aber sexy, gepaart mit einem absolutem Siegeswillen, bis hin zur Selbstvernichtung, Hauptache Sieg. Sie ist ein Kampfdrogen-Junkie mit einer leichten Wirklichkeitsentfremdung. Ihr Körper ist ihre Waffe, aber eitel im Bezug auf ihr Gesicht, sie trägt während ihrer Kämpfe eine Sturmhaube, unter der sie ihr Gesicht schützt und ihre Haare verbirgt.

Veronica ist 1,72m groß und kräftig gebaut. Ihre Haare können aufgrund von eingewobenen Nano-Bots die Haarfarbe in allen Tönen wechseln.

Ihre Mutter stammt aus der ADL, genauer gesagt Hamburg, der Vater aus der Sioux Nation, was sich in ihrem Gesicht und der Hautfarbe widerspiegelt. Sie scheint aber nicht nur die Wildheit ihres indianischen Vaters übernommen zu haben, sondern auch seine Art zu kämpfen. Sie kämpft im Wild Cat Stil. Ebenso wie Karl ist sie stark vercybert, wobei ihre Vercyberungen sich im Bereich von Reflexbooster und Kunstmuskeln beschränken. Allerdings von hoher Qualität.



Veronica hat es schnell weit gebracht und sich auch ein kleineres Vermögen durch die Wetten auf sich selber eingebracht.

K	G	R	S	C	I	L	W	Edg	ESS	INI	ID
4	6	5(7)	6	3	4	3	4	3	2,8	9(11)	3

Fertigkeiten: Athletik-Gruppe 4, Klingenwaffen 3, Ausweichen 4, Gebräuche 2 (Pit-Fighting +2), Wahrnehmung 4, Waffenloser Kampf 4 (Wild Cat +2)

Cyber/Bioware: Reflexbooster 2, Muskelstraffung 2, Muskelverstärkung 2, Nagelmesser (einziehbar)

Kleidung: Cyberpirate Hotpants und Tube Top

Gangmitglieder

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

Fertigkeiten: Ausweichen 2, Feuerwaffen-Gruppe 3, Waffenloser Kampf 2, Wahrnehmung 2, Schiffe/Bodenfahrzeuge 3

Cyber/Bioware: keine

Bewaffnung:

Walther Secura [Schwere Pistole, 5K, -1, -, HM, 12(s)]
Sandler TMP [5K, -, Modus SM/AM, 1, 20(s)]

Rüstung: leichte Lederkleidung mit Panzerweste (6/4)

Hazmat-Polizisten

K	G	R	S	C	I	L	W	Edg	ESS	INI	ID
4	4	5	3	3	5	4	3	4	3,5	10(11)	2

Fertigkeiten: Ausweichen 4, Feuerwaffen-Gruppe 4, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 4, Schiffe 2, Gesetzesvollstreckung 3

Cyber/Bioware: Cyberaugen (Blitzkompensation, IR, Lichtv. Smartlink), Cyberohren (Dämpfer, Audio-Verbesserung (3), Ohr Rekorder, Audio Verbindung), Reflexbooster 1, Smartgunsystem

Bewaffnung:

Walther Secura [Schwere Pistole, 5K, -1, -, HM, 12(s)]
HK MP5 [Maschinenpistole, 5K, -, HM/SM/AM, 2(3), 20(s)]

5 Betäubungsgranaten [6G, -3, 10mRadius]

Rüstung: Panzerjacke, formangepasste Körperpanzerung (Hemd) [Panzerung 11/6]

"MÖGE SIE IN FRIEDEN RUHEN!"

Nachdem die Runner mehr oder weniger in Sicherheit sind, meldet sich Kryscha und man verabredet für sofort eine Übergabe in einem nahegelegenen Lagerhaus.

Hier erfolgt der Geldtausch und Karl (sofern er lebt) gibt den Runnern seine Kommlinknummer, um sich vielleicht später revanchieren zu können.

Auch Kryscha scheint von den Runnern angetan zu sein (wenn sie den Auftrag gut erfüllt haben) und empfiehlt ihnen bei Zeiten mal im Baikal vorbeizuschauen, eventuell hat sie ja noch den einen oder anderen Job zu erledigen. Aber zusammen mit dem kalten Blick ihres roten Auges wirkt das Ganze eher wie eine Drohung, als wie ein Angebot.

KARMA

Gutes Rollenspiel: 1-2

Run überlebt: 1

Bianca befreit: 1

Bianca sicher übergeben: 1

Karl hat überlebt: 1

HAUPTDARSTELLER

ANNA SAVOCHKIN ALIAS "KRYSHA"

Anna Savochkin, zur Zeit 35 Jahre, wurde in St. Petersburg geboren und tat sich in der dortigen Vory-Struktur relativ zügig durch ihr bedingungsloses und gnadenloses Vorgehen hervor. Nach dem Wechsel nach Hamburg begann sie sich „Kryscha“ zu nennen.

Auffällig an ihr ist das kantige Gesicht, dass unbewegt und kalt wirkt.

Die einzige offensichtliche Vercyberung an ihr ist das rechte Auge, das ihr beim Eintreiben von Schutzgeld in St Petersburg ausgestochen wurde. Um das komplett blutrote Auge ohne Iris sind noch die gezackten Narben zu erkennen, die das Messer im umliegenden Fleisch hinterlassen hat. Das linke Auge ist dagegen strahlend blau, ob natürlich oder vercybert ist nicht zu erkennen.

In Hamburg ist Kryscha eine direkte Untergebene von Victor Lobatchevski. Sie ist Victor's "Frau fürs Grobe" und sorgt dafür, dass bei den Geschäften im Hafen und in anderen Stadtteilen Hamburgs (außer in Vasilis Gebiet) der virtuelle Rubel rollt. Vor allem Schutzgelder werden von ihr und ihren shestorkas kassiert. Obwohl sie sich auch hier meistens relativ kühl gibt, gilt sie als absolut gnadenlos und leicht reizbar. Sie hat unzählige Leute auf dem Gewissen, teils weil Exempel statuiert werden mussten, teils aus Rachsucht. Da sie Versagen nicht oft toleriert, ist sie selbst bei ihren eigenen Leuten gefürchtet. Das ist auch der Grund, warum sie bisweilen auf vertrauenswürdiges Schattenpersonal zurückgreift. Sie hängt vor allem in dem von den Russen geführten Privat-Club "Baikal" (Neue Mitte) ab, wo sie ihre "Privatgeschäfte" abwickelt oder private Partys feiert. Sie hat einen sogar für Russen überdurchschnittlichen Hang zum Wodka - angeblich das einzige Mittel, bei der die ansonsten frostige Kryscha auftaut. Ihre Sprache ist leicht akzentbehaftet, wobei nicht genau klar ist, ob sie nicht, würde sie wollen, auch völlig akzentfrei sprechen könnte würde.

KARL VAILLANT

(professioneller Pit-Fighter)

Alter: Anfang 40

Karl ist der locker, legere Typ von nebenan, wenn er auch nicht mit jedem sofort warm wird. Er neigt zum Draufgängertum und zum Risiko. Er hat zwei offensichtliche Cyberbeine. Bis vor Kurzem fand man ihn nicht selten in diverse Wetten verstrickt, seit ihm sein Schuldenberg über den Kopf zu wachsen droht ist allerdings damit Schluss. Karl hat sehr gute Kontakte zur Hamburger Pit-Fighting Szene und ist selber dort ein namhafter Kämpfer. Weiterhin arbeitet er von Zeit für Zeit für die Vory, speziell für Kryscha und verdingt sich auch mal sein Geld als Schläger. Trotz diverser Schulden hat Karl sehr gute Kontakte in der Unterwelt Hamburgs und kann schnell mal den ein oder anderen Gefallen einfordern, sei es bei einem Schieber, Waffenhehler oder auch einer





Gangtruppe. Sollte man mal einen Mann fürs grobe brauchen oder schlicht jemanden, der den ersten Kontakt zu den großen der Unterwelt herstellt, ist Karl keine verkehrte Adresse. Allerdings hat alles seinen Preis und Grenzen, Karl hat diverse Spiel- und Wettschulden und ist nicht unbedingt jedermanns Freund.

Er besitzt einen Dojo, spezialisiert auf Taek Kwon Do.

Zudem ist Karl alleinerziehender Vater einer 14 jährigen Tochter, was leider nicht so ganz zu seiner sonst draufgängischen und chauvinistischen Art passen mag.

K	G	R	S	C	I	L	W
3(7)	5(9)	6(7)	4(7)	3	4	3	4
Edg	ESS	INI	ID				
4	1,4	10(11)	2				

Fertigkeiten: Athletik 3, Ausweichen 4, Waffenloser Kampf 5 (Taek Kwon Do +2), Klingenwaffen 2, Feuerwaffen 4, Bodenfahrzeuge 2, Gebräuche (Pit-Fighting) 3, Gebräuche (HanSec) 1

Cyber/Bioware: Reflexbooster alpha 1, maßangefertigte Cyberbeine 4 + 2xNightingale feet of Fury [+2 Waffenloser Kampf], Muskelverstärkung 3, Cyberaugen mit Blitzkompen-sation, Restlichtverstärker, Infrarotsicht

Bewaffnung:

Ares Predator IV [schwere Pistole, 5K, -1, HM, -, 15(s)]
Kleidung: Sportdress

FRITZ SCHULZE ALIAS "TYRANT"

Fritz ist ein 19 Jahre alter Ork. Seine Eltern sind höhere Be-amte in der Hamburger Regierung, die ihren Spross versu-chen zu fördern so gut es geht. Demnach mangelt es ihm nicht an Geld, dafür hat er eine umso stärkere rebellische Ader. Fritz interessiert sich sehr für die Cyberfetischszene. Er ist kräftig gebaut und verfügt über ein paar gemoddeter Fer-rari Sprinter Cyberbeine in leuchtendem Ferrari-Rot und eine überdimensionale Cyberklaue am linken Arm. Er treibt sich recht regelmäßig im Bodyshop Chrome herum und ist in der Szene unter dem Namen „Tyrant“ bekannt.

Fritz hat ein aufbrausendes, impulsives Wesen und ist nicht der Intelligenteste. Seit einiger Zeit übernimmt er kleine Jobs, die er von seinen Hafenfreunden vermittelt bekommt, da sein größter Traum – ein eigener Club – nicht auf dem Bonzenreichthum seiner Eltern gegründet werden soll.

Er hat aber, trotz seines plumpen Gehabes, ein eher sanf tes Wesen und klare Grenzen. Ein Mord liegt für ihn weit au-ßerhalb davon.

K	G	R	S	C	I	L	W	Edg	ESS	INI	ID
6	3(5)	3	5	2	3	2	2	2	4	6	1

Fertigkeiten: Athletik 5, Klingenwaffen 2, Ausweichen 2, Gebräuche 2 (Straße +2), Wahrnehmung 2, Waffenloser Kampf 2, Feuerwaffen 2, Schlagzeug spielen 2

Cyber/Bioware: Ferrari Sprinter Cyberbeine [+ 2 Laufen]

Bewaffnung:

Ares Predator IV [schwere Pistole, 5K, -1, HM, -, 15(s)]

Kleidung: gefütterter Mantel [Panzerung 6/4]

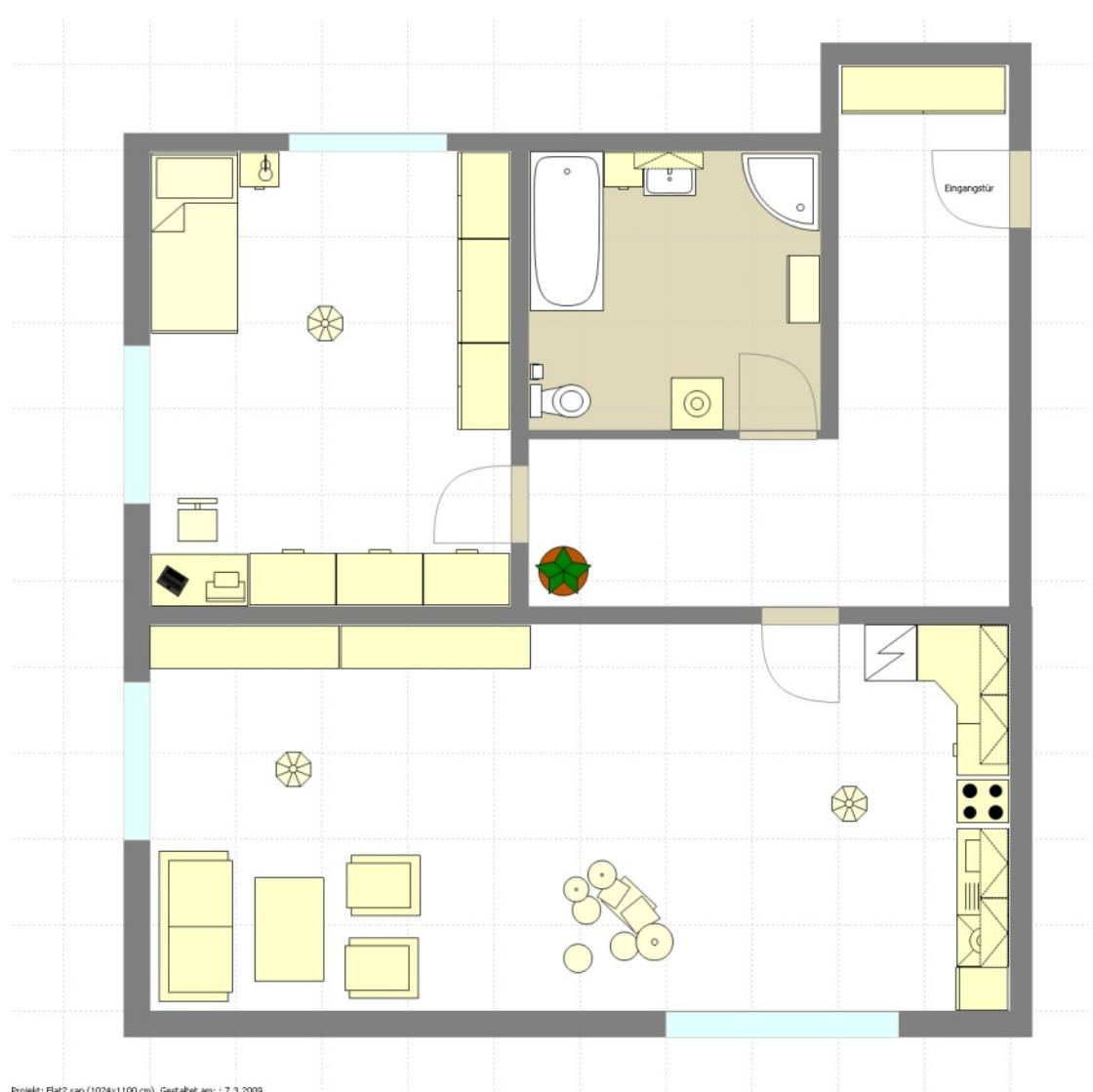
Spieltipps: schlichte Denkweise, großtönend, „locker & läs-sig“

Bianca Vaillant

Bianca Vaillant ist eine ruhige 14jährige mit brauen Haaren und grauen Augen. Sie weist nur geringe Ähnlichkeit mit ih-rem Vater, Karl Vaillant auf. Ihre Augen blicken intelligent und forsch. Sie besucht die Schule am Sonnenhof recht er-folgreich und ist generell ein sehr ruhiges Mädchen. Sie weiß von der Zweitbeschäftigung ihres Vaters und war sogar bei dem ein oder anderen Kampf als Zuschauerin dabei, wenn auch ohne das wissen ihres Vaters.

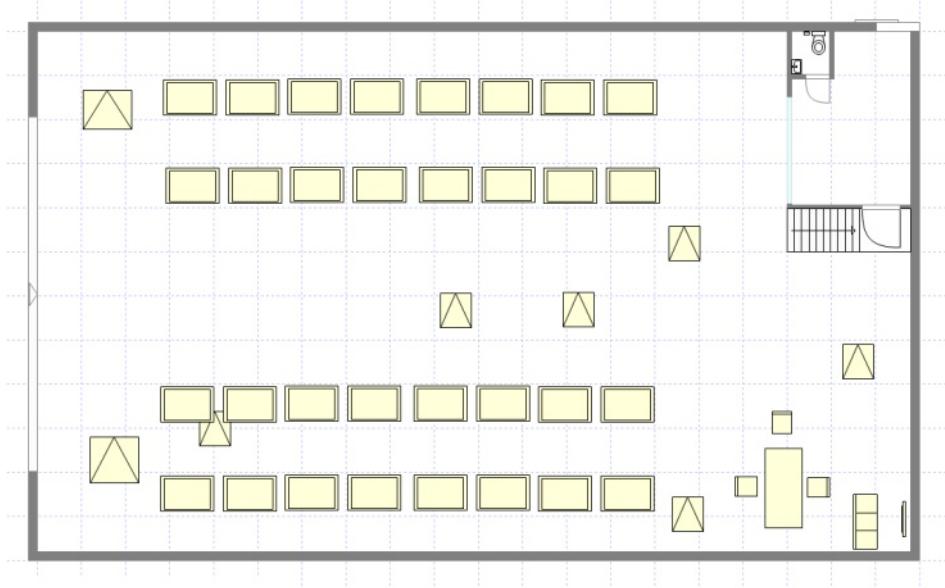
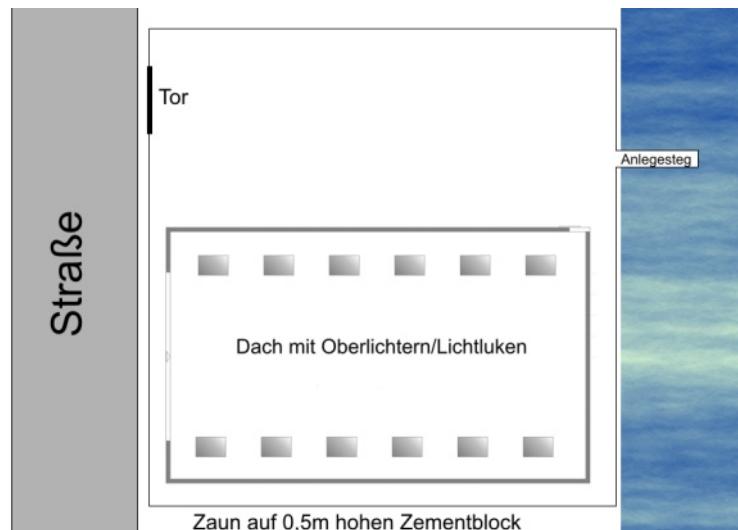
Ihre Mutter starb, als sie zwei Jahre alt war und sie hat sie nie wirklich kennengelernt. Bianca liebt ihren Vater und hält treu zu ihm. Gelegentlich hilft sie ihm auch in seinem Dojo mit kleineren Dingen. Sie ist ein mathematisches Genie und korrigiert schon mal die ein oder andere Rechnung ihres Va-ters.

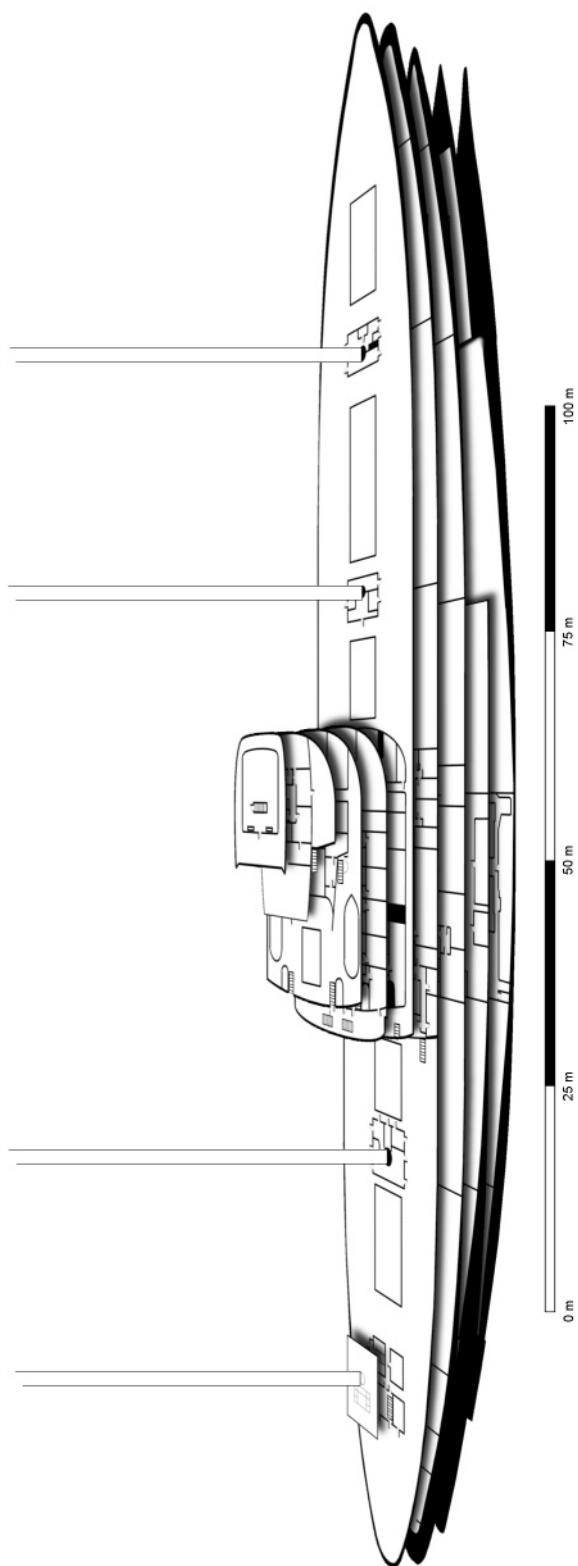




Projekt: Flat2.rap (1024x1100 cm), Gestaltet am: 7.3.2009

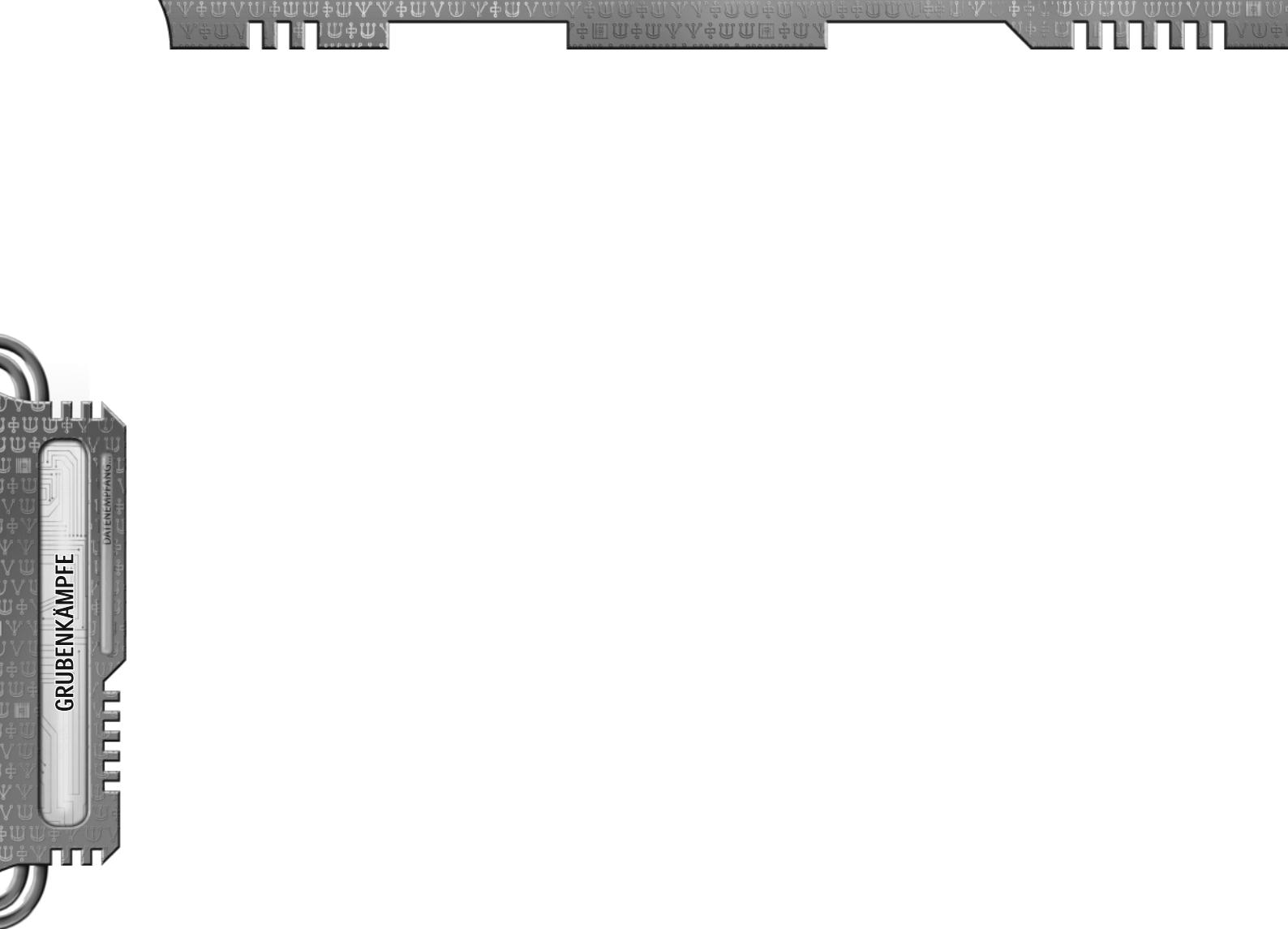
GRUBENKÄMPFE





GRUBENKÄMPFE

MISSIONS HAMBURG



MISSIONS HAMBURG