

# SHADOWRUN®

## IM SCHATTEN DER DRACHEN

ABENTEUERBAND



# SHADOWRUN®

## IM SCHATTEN DER DRACHEN

NEUES MAGAZIN ERFOLGREICH IM PAN ANGEMELDET  
LÄDEN ... 30 SCHÜSS (MARKENLOS) STANDARD

# INHALT

GROSSE EREIGNISSE .....	3	Szene 6b: Der Drachentöter .....	35
Alte Wunden .....	3	Szene 7: Luxus im Odenwald .....	36
Drachen und Menschen .....	3	Nach dem Run .....	36
Der Weg in den Konflikt .....	4	Anhang .....	37
Die Abenteuer .....	4	Handouts .....	40
 KING OF THE HILL .....	6	 AUF EISIGEN GLEISEN .....	45
Hintergrund .....	6	Der Auftrag .....	45
Überblick über den Run .....	7	Szene 1: Sitzplatzreservierung .....	46
Szene 1: Die Anwerbung .....	8	Szene 2: Weichenstellung .....	48
Szene 2: Du wärst auch paranoid, wenn alle hinter dir her wären! .....	9	Szene 3: Spurwechsel .....	50
Szene 3: Gestörter Burgfrieden .....	10	Szene 4: Entgleisung .....	53
Szene 4: Welle um Welle .....	14	Szene 5: Endstation .....	53
Szene 5: Flucht .....	17	Nach dem Run .....	54
Szene 6: Licht ins Dunkel .....	17	Anhang .....	55
Szene 7: Herrscher über die Anhöhe .....	18	Handouts .....	59
Nach dem Run .....	19	 BILDER IM KOPF .....	61
Anhang .....	20	Hintergrund .....	61
 ALTE BÜCHER .....	23	Der Run .....	62
Handlung .....	23	Szene 1: Actéon .....	62
Szene 1: Ein Herr ohne Buch .....	23	Szene 2: La Bohème .....	63
Szene 2: Wo liegt Reichenau? .....	24	Szene 3: Peter und der Wolf .....	68
Szene 3: Urlaub am See .....	25	Szene 4: Der Wildschütz .....	69
Szene 4: Ora et labora .....	27	Szene 5: So machen es alle .....	72
Szene 5: Heilige Hallen .....	31	Nach dem Run .....	72
Szene 6a: Der Wächter .....	32	Anhang .....	73
		Handout .....	77



## IMPRESSUM

Texte: Torben Föhrer, Frank Plenert, Niklas Stratmann • Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Redaktion: Niklas Stratmann • Illustrationen: Andreas „AAS“ Schroth, Niklas Stratmann

Karten und Grundrisse: Andreas „AAS“ Schroth • Lektorat: Benjamin Plaga

Deutsches Coverlayout: Ralf Berszuck • Deutsches Layout: Ralf Berszuck

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc.

© 2020 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.

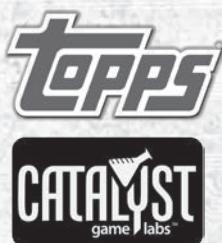
ISBN 978-3-95789-352-9

Besuchen Sie uns im Internet:

[WWW.SHADOWRUN6.DE](http://WWW.SHADOWRUN6.DE)

[WWW.PEGASUS.DE](http://WWW.PEGASUS.DE)

[WWW.PEGASUSDIGITAL.DE](http://WWW.PEGASUSDIGITAL.DE)





# GROSSE EREIGNISSE

... werfen ihre Schatten voraus. Wir möchten dich dazu einladen, mit deiner Spielgruppe in diese Schatten einzutauchen: Im Jahr 2080 knirscht es im Gefüge der Konzernwelt. In der Riege der Megakons gibt es einen neuen Spieler, und dieser – **Spinrad Global** – möchte seinen neuen AAA-Status nutzen, um sich auch in der Allianz Deutscher Länder (ADL) ein größeres Stück vom Kuchen zu sichern. So bringt der neue Megakon Unruhe in die deutsche Konzernlandschaft, um der Konkurrenz in dem entstehenden Chaos Marktanteile wegzu schnappen.

## ALTE WUNDEN

Als Spinrad den schwelenden Konflikt zwischen dem zweitgrößten Konzern der Welt, **Saeder-Krupp**, und dem Bankgiganten **Frankfurter Bankenverein (FBV)** neu entfacht, geht es ihm darum, die Hegemonie der beiden Mächte im deutschen Finanzsektor aufzubrechen, um der eigenen Banktochter Chalmers & Cole (C & C) den Weg zu ebnen. Und obwohl die Strategie Früchte trägt, ahnt Spinrad nicht, dass damit Wunden aufgerissen werden, die weit tiefer dringen als in die Wirtschaft der ADL und deutlich älter sind als die Konzerne der Sechsten Welt.

Saeder-Krupp ist die Domäne des Großdrachen Lofwyr, eines der mächtigsten Mitglieder der Drachengesellschaft. Und der FBV wurde von Nachtmeister aus der Taufe gehoben, ebenfalls ein Großer Drache und Rivale Lofwrys. 2062 wurde Nachtmeister von Lofwyr in einem dramatischen Zweikampf über Frankfurt getötet. Seitdem herrscht

Monika Stüeler-Waffenschmidt, Nachtmeisters ehemaliges Mündel, über den Konzern. Ihre Herrschaft über den FBV ist intern umstritten. Viele Manager trauen ihrer Konzernchefin nicht zu, die Fußspuren Nachtmeisters auszufüllen. Wie auch: Sie sei, so denken sie, „nur“ eine Elfe.

Doch im September 2080 erfährt die breite Öffentlichkeit, dass Stüeler-Waffenschmidt nicht nur eine Elfe ist, sondern ein Drake: ein magiebegabtes Wesen, das sowohl über eine metamenschliche als auch eine drachische Gestalt verfügt. Dies verleiht ihr bei der Frage, ob sie die Nachfolge eines Großen Drachen antreten kann, neue Legitimität.

Der Konflikt zwischen den beiden Konzernen droht nun nicht nur ein Wirtschaftskrieg zu werden, sondern auch ein Zwist innerhalb der Drachen und Dracoformen in Mitteleuropa. Und wenn zauberächtige, uralte Wesen im Spiel sind, dreht sich ein Konflikt nicht mehr nur um große Aktienpakete und neueste Insiderinformationen, sondern auch um mächtige Artefakte und uralte Geheimnisse.

## DRACHEN UND MENSCHEN

„Lass dich nicht mit Drachen ein!“ ist ein festes Credo vieler Shadowrunner. Es wird gespeist aus der Erkenntnis, dass (Meta-)Menschen im großen Spiel der alten, mächtigen Echsenwesen nur die Bauernfiguren sind, die bedenkenlos geopfert werden.

Nicht alle geben sich damit zufrieden, als entbehrliche Spielfiguren hin- und hergeschoben zu werden oder sich immer dann wegzuducken, wenn wieder der bedrohliche Schemen eines feuerspeienden Ungeheuers am Horizont erscheint. Es gibt diejenigen, die die magische, finanzielle und intellektuelle Übermacht der Drachen zwar anerkennen, aber dennoch dagegen aufbegehren. Die heroische Gestalt des Drachentöters, der allen Widrigkeiten zum Trotz gegen das Ungeheuer kämpft und am Ende den Sieg davonträgt, ist ein weltweit bekanntes Motiv in Sagen und Legenden und erzählt von (meta)menschlichen Tugenden, die in der Lage sind, selbst Drachen zu überwinden.

Freilich verfolgt nicht jeder, der gegen die Drachen aufbegeht, edle Ziele: So ist beispielsweise die Anti-Dragens-Agenda des Siegfriedbundes nur Teil eines Weltbildes, das allen Metarassen ein Existenzrecht abspricht und den Homo sapiens sapiens als einzige vernunftbegabte Spezies an der Spitze der Zivilisation stehen sehen möchte. Der Siegfriedbund wird genau beobachten, wie sich der Kampf zwischen Saeder-Krapp und FBV, zwischen Großem Drachen und Drake, entwickelt. In der Hoffnung, vielleicht als lachender Dritter aus diesem Konflikt hervorzugehen.

## DER WEG IN DEN KONFLIKT

Doch es ist müßig, über zukünftige Entwicklungen dieses Machtspiels zu orakeln, bevor klar ist, welche Parteien hier überhaupt mitmischen, welche Interessen sie genau verfolgen und welche Trümpfe sie dabei in der Hand halten. Und genau dazu soll die vorliegende Anthologie beitragen.

Die vier voneinander unabhängigen Szenarien führen die Runner in die Schatten Süddeutschlands und stehen in indirektem Zusammenhang mit dem Roman *Nachtmeisters Erben* (sind aber problemlos auch ohne Kenntnis über dessen Inhalt zu spielen). Überwiegend finden die Handlungen abseits der großen Plexe statt – und geben den Spielern die Möglichkeit, ADL-Zeitgeschichte zu schreiben ...

## DIE ABENTEUER

*Im Schatten der Drachen* ist eine Abenteueranthologie für Shadowrun, Sechste Edition. Für die hier enthaltenen Abenteuer sind außer dem Grundregelwerk (SR6) keine weiteren Bücher erforderlich. Alle angegebenen Charakterwerte und Regeln beziehen sich auf diese Shadowrun-Version.

### VEREINFACHTE PROBEN

Regeln dienen der Förderung des Spiels, nicht der Verhinderung desselben. Wenn du keine Werte zu dem besoffenen Troll in der Bar hast, mit dem sich die Runner spontan anlegen, schätze ab, wie kompetent der Nichtspielercharakter in der spezifischen Aufgabe ist, für die gerade eine Probe fällig ist.

#### KOMPETENZNIVEAU UND WÜRFELPOOLS

<b>Nichtskönnner</b> (z. B. Konzernbürger, der erstmalig eine Waffe abfeuert (Schießen))	2
<b>Amateur</b> (z. B. Familienvater, der gelegentlich auf Handsteuerung fährt (Fahren))	4
<b>Trainiert</b> (z. B. Jugendliche im Kampfsportzentrum (Nahkampf))	6
<b>Profi</b> (z. B. Konzerngardist (Schießen), ausgebildeter Elektroniker (Elektronik))	9
<b>Spezialist</b> (z. B. erfahrene Ermittlerin (Wahrnehmung), Neurochirurg (Biotech))	12
<b>Elite</b> (z. B. Spezialeinheit (Schießen), Ninja (Schleichen), Konzernboss (Verhandeln))	15+

Plus: Wann immer dir unklar ist, wie eine Situation „exakt nach den Regeln“ zu klären ist, überschlag im Kopf, wie schwierig die angesagte Aktion dir scheint (vgl. *Richtlinien für Schwellenwerte*, SR6, S. 37), und verteile bis zu 2 Punkte Edge an die Seite, die dir in der Situation im Vorteil scheint.

**Spieler sollten nicht über diesen Punkt hinaus lesen.**  
Tun sie es doch, verderben sie sich den eigentlichen Spaß am Shadowrun-Spiel: ein Abenteuer aus der unwissenden Perspektive seines Charakters zu erleben und den Dingen mit List und guten Ideen selbst auf den Grund zu gehen.

## EIN ABENTEUER LEITEN

Spielleiten ist eine Kunst. Aber keine Hexerei. Die oberste Regel lautet, Spaß zu haben. Wenn irgendetwas im Abenteuer nicht funktioniert, auf deine Situation am Spieltisch nicht zutrifft oder du es einfach anders handhaben willst: Bitte!

Hier sind ein paar grundsätzliche Tipps für den Anfang:

**Schritt 1: Lies das Abenteuer.** Mach dich mit dem generellen Ablauf der Ereignisse vertraut. Je besser du den geplanten Ablauf des Abenteuers im Kopf hast, desto besser kannst du auf unvorhergesehene Aktionen deiner Spielrunde reagieren.

**Schritt 2: Pass das Abenteuer an.** Vielleicht gefallen dir einzelne Aspekte des Abenteuers nicht, oder du bezweifelst, dass es für deine Spieler und die besondere Herangehensweise der Runner funktioniert. Vielleicht möchtest du das Abenteuer an einem anderen Ort spielen lassen, eine andere Fraktion als die vorgegebene zum Feind bzw. Auftraggeber machen oder einzelne Nichtspielercharaktere stärker oder schwächer machen. Was immer du verändern willst: Mach's einfach. Es ist jetzt dein Abenteuer.

**Schritt 3: Kenn die Charaktere.** Als Spielleiter solltest du eine Kopie aller Charakterbögen oder wenigstens eine Zusammenfassung der wichtigsten Werte und Fakten der einzelnen Spielercharaktere haben. Häufig gehen vorgefertigte Abenteuer an irgendeinem Punkt davon aus, dass ein bestimmter Charaktertyp oder eine konkrete Fertigkeit im Team vorhanden ist. Ist das nicht der Fall, musst du die kritische Stelle ggf. so abändern, dass sie trotzdem überwunden werden kann. Die Spieler sollten immer die Chance haben, das Abenteuer mindestens zu überleben und es im Idealfall auch erfolgreich abzuschließen. Der Weg zum Sieg darf gerne eine Herausforderung sein – nur bitte keine unmöglichen!

**Schritt 4: Notier dir beim Spiel wichtige Begegnungen und Ereignisse.** So behältst du den Überblick für die spätere Vergabe von Karma, Reputation und ggf. Fahndungsstufen. Vor allem aber generierst du so Aufhänger für mögliche Folgen, die sich aus dem Abenteuer ergeben. Gehen die überlebenden Nichtspielercharaktere nach Hause und vergessen das Ganze? Gibt es neue Feinde und offene Rechnungen? Oder womöglich auch neue Freunde und Connections?

**Schritt 5: Keine Panik!** Niemand kann jede Regel kennen, jede Eventualität berücksichtigen, immer die perfekte atmo-

sphärische Beschreibung aus dem Hut zaubern oder sich niemals irren. Finde dich damit ab! Du wirst Fehler machen, weil *jeder* Fehler macht. Du wirst dich an eine Regel falsch erinnern und eine andere komplett vergessen. Du wirst die wichtigste Charaktereigenschaft eines Nichtspielercharakters übersehen oder bei der Beschreibung einer Szenerie vergessen, den eigentlich gut sichtbaren Notausgang oder das deutlich hörbare Herandonnern des anrückenden Konzernhelis zu erwähnen. So was passiert. Pack die Panik beiseite und lass die Show weitergehen, indem du den Fehler mit minimaler Ablenkung vom Geschehen kittest – der Heli kann ja auch 'ne Runde später kommen. Deine Spieler werden eine zügige Abwicklung mehr schätzen, als wenn du 15 Minuten durch das Regelbuch blätterst oder ständig unterbrichst, um erst noch mal das halbe Abenteuer zu lesen. Wenn etwas total schiefgeht: Scheu dich nicht davor, „sorry“ zu sagen und den Runnern den zügigen Rückzug durch die nachgereichte Notausgangstür zu ermöglichen, statt alle zu killen.

## DER AUFBAU DER ABENTEUER

### KAPITEL

Jedes Abenteuer ist in verschiedene Abschnitte unterteilt:

**Hintergrund und Überblick:** Die wichtigsten Hintergrundinfos, die man für dieses Abenteuer kennen muss, und eine Zusammenfassung des Abenteuers.

**Szenen:** Die einzelnen Szenen des Abenteuers mit allen Informationen, um diese zu leiten.

**Nach dem Run:** Hier findest du zusammengefasst, was die Charaktere unterm Strich für ihre Mühen erhalten (Geld, Karma, Reputation), sowie Hinweise, welche weiteren Folgen (und Folgeabenteuer) sich aus dem Abenteuer ergeben können.

**Anhang:** Detaillierte Hintergrundinformationen und eventuelle Handouts für die Spieler (Spielmaterialien zum Fotokopieren/Ausdrucken und Übergeben).

### DIE ABENTEUERSZENEN

Jedes Abenteuer setzt sich aus mehreren Szenen zusammen. Diese Szenen bilden das Grundgerüst des Abenteuers. In jeder Szene wird die wahrscheinlichste Abfolge der Ereignisse beschrieben. Dazu gibt es Tipps, wie du mit unerwarteten Wendungen und Komplikationen umgehen kannst, die unweigerlich auftreten werden. Die Szenen bestehen jeweils aus den folgenden Abschnitten, die dich mit allen nötigen Informationen versorgen:

**Auf einen Blick** fasst die Geschehnisse der Szene zusammen und verschafft dir einen knappen Überblick über das, was die Runner erwarten.

**Sag's ihnen ins Gesicht** soll den Spielern vorgelesen werden. Hier wird beschrieben, wie die Runner den Beginn der Szene erleben. Der Text kann natürlich nach Belieben modifiziert werden, um ihn an die jeweilige Gruppe und Situation anzupassen, denn die Runner können ja durchaus auf anderem Wege oder unter anderen Umständen als im Text vorausgesetzt an den Beginn der Szene gelangen.

**Hinter den Kulissen** beschreibt die eigentlichen Vorgänge der Szene – das, was tatsächlich geschieht, was die Nichtspielercharaktere tun, wie sie auf die Aktionen der Spielercharaktere reagieren usw.

Des Weiteren wird hier das Umfeld der Szene beschrieben, darunter beispielsweise die Wetterbedingungen, besondere Eigenschaften des Schauplatzes der Szene oder auch Beschreibungen von wichtigen Gegenständen.

Der Abschnitt **Daumenschrauben** enthält Vorschläge, wie du die Szene für erfahrene oder mächtigere Charaktere herausfordernder gestalten oder ihr insgesamt zusätzliche Würze verleihen kannst.

**Keine Panik** bietet Lösungsvorschläge für potentielle Probleme, die während der Szene auftreten können. Natürlich ist es unmöglich, alles vorherzusehen, was die Spielercharaktere eventuell anstellen, aber dieser Abschnitt soll dir dabei helfen, häufig auftretende Probleme im Vorfeld zu bedenken, und bietet Tipps für den Umgang mit ihnen.

### NICHTSPIELERCHARAKTERE

Nichtspielercharaktere (NSC) sind ein unverzichtbarer Bestandteil jedes Abenteuers. Sie sind die Verbündeten, Gegner und Nebenfiguren, mit denen es die Spielercharaktere im Verlauf der Handlung zu tun bekommen. Die NSC der vorliegenden Abenteuer wurden bereits komplett vorbereitet und sind an den entsprechenden Stellen im Buch zu finden.

Unwichtige NSC werden in der Szene beschrieben, in der sie auftreten, in der Regel mit einem kurzen Text, der nur ihre wichtigsten Fertigkeiten und ihre Ausrüstung angibt. Ihre Würfelpools wurden schon im Voraus berechnet, um dir Zeit zu sparen.

Wichtige NSC, die oft in mehreren Szenen vorkommen, werden am Ende eines Abenteuers genauer beschrieben, inklusive des Großteils ihrer Fertigkeiten und ihrer Ausrüstung.

Die NSC sollten dem durchschnittlichen Spielercharakter normalerweise einigermaßen ebenbürtig sein, doch für bestimmte Gruppen von Charakteren – vor allem von besonders erfahrenen oder kampfstarken Charakteren – sind unter Umständen einige Anpassungen ratsam. In diesem Fall kannst du dich an den Regeln für Top-Runner (SR6, S. 211) orientieren.





# KING OF THE HILL

Dame in Not! In diesem Szenario werden die Runner angeheuert, um als Personenschützer über das Leben einer mysteriösen Frau zu wachen. Doch der Auftrag umfasst noch mehr: Die Gruppe soll herausfinden, wer diese Frau bedroht, und die Bedrohung bestenfalls ausschalten. Das Szenario richtet sich an kampfstarke Charaktere, die sich hier austoben können und dabei ruhig an ihre Grenzen gebracht werden sollen.

## HINTERGRUND

### EINE VERGESSENE POLITIKERIN

Edith Weidner war von 2045 bis 2055 Ministerpräsidentin des damals neu entstandenen ADL-Landes Franken. Die ehemalige Fuchi-Managerin schaffte es als parteiloser Politik-Neuling, Franken aus seiner katastrophalen wirtschaftlichen Lage zu befreien und zu neuem Wohlstand zu verhelfen. Vehikel dieses Wirtschaftsaufschwungs war ein neu ins Leben gerufener Konzern, die FrankenKulTour AG, die das neue ADL-Land in einen großen Freizeitpark für Touristen verwandelte. Nach dem Rücktritt von ihren politischen Ämtern diente Weidner lange Jahre als Aufsichtsratschefin des fränkischen Landeskonzerns, bevor sie sich 2065 ins Privatleben zurückzog.

Nach einem Sabbatical mit ausgedehnten Weltreisen kehrte Weidner 2068 zurück auf die Konzernbühne, um den Tourismusgiganten Zenit aus der Taufe zu heben, auch hier hatte sie den Aufsichtsratsvorsitz inne. 2074 erlitt sie, inzwischen Mitte siebzig, einen totalen körperlichen und geistigen Zusammenbruch. Mit dem festen Vorsatz, dass der Abschied diesmal endgültig ist, zog sich die erschöpfte Powerfrau aus dem öffentlichen Leben zurück. Seitdem ist es sehr ruhig um sie geworden.

Die Zeit in der Landes- und Konzernpolitik hat Weidner zu einer überaus wohlhabenden Frau gemacht. Doch während ihres Wirkens in Politik und Wirtschaft schuf sie sich auch viele Feinde, und für ihre beruflichen Erfolge opferte sie ihre besten Jahre und schließlich auch ihre Gesundheit.

Weidner entschloss sich zu einem ausgiebigen Aufenthalt in einer der exklusiven Privatkliniken Frankens. Als sie die Klinik wieder verließ, hatte eine Léonisationsbehandlung ihr biologisches Alter auf Anfang zwanzig zurückgesetzt, und dank einiger ergänzender Schönheitsoperationen hätten selbst Weidners (längst verstorbene) Eltern die junge Frau nicht wiedererkannt. Was lag also näher, als einen kompletten Neuanfang zu wagen? Dank bester Kontakte zur Landesverwaltung hatte die frühere Ministerpräsidentin die Burg Hohenstein in der Nähe von Nürnberg erworben und zu einem luxuriösen Wohnsitz umbauen lassen. Als „Dita von Hohenstein“ bezog sie das Anwesen und lebt seitdem ein zurückgezogenes Leben.

## EINE VERGESSENE SCHATZKAMMER

Weidners neuer Wohnort, die Burg Hohenstein, ist eine Höhenburg in der Fränkischen Alb, nordöstlich von Nürnberg gelegen. Die Wehranlage wurde im 11. Jahrhundert erstmals urkundlich erwähnt und geriet im 15. Jahrhundert in den Besitz der Reichsstadt Nürnberg, eines wichtigen Zentrums des deutschen Kaiserreichs.

Zur selben Zeit erschütterten der aufkommende Protestantismus und die Hussitenkriege den Osten des Reiches. Der Kaiser bestimmte im Jahr 1423 Nürnberg als neuen Aufbewahrungsort für die Reichsinsignien, nachdem diese an ihrem Aufbewahrungsort nahe der Hussitenhochburg Prag nicht mehr sicher schienen.

Da die Burg Hohenstein als uneinnehmbar galt, ließen die Nürnberger Ministerialen eine Schatzkammer in den Fels unter der Burg graben, um dort wichtige Objekte und Dokumente zu verstecken. Alle Vorkehrungen wurden unter dem Deckmantel der Verschwiegenheit durchgeführt, und so bedurfte es lediglich einer kleinen Typhusepidemie – ein regelmäßiger Gast in den Städten jener Zeit –, um alle Mitwisser vom Antlitz der Welt zu fegen. Die Schatzkammer der Burg Hohenstein und die dort befindlichen Schätze fielen in einen jahrhundertelangen Dornröschenschlaf.

## DRACHEN VERGESSEN NICHT (... UND MÖGEN SCHATZKAMMERN)

In jüngster Zeit interessieren sich Agenten des Drachen Lofwyr – und nicht nur diese – sehr für Geheimnisse aus der Geschichte des Deutschen Kaiserreichs. Warum sich der mächtige Großdrache so sehr für jene Epoche begeistert, warum die Anstrengungen gerade in diesen Tagen so forciert werden und warum Geld keine Rolle zu spielen scheint, wissen nur wenige Eingeweihte, die jedoch nicht bereit scheinen, ihr Wissen zu teilen.

Einer von ihnen ist Florian Tsagladikis, ein kompetenter Arkanarchäologe und mehrfach initierter Zauberer. In Lofwyr's Auftrag erforschte er vor wenigen Wochen das Nürnberger Heilig-Geist-Spital, einst der Aufbewahrungsort für die Reichsinsignien der deutschen Kaiser. Unter anderem beschwore Professor Tsagladikis dort eine Alchera, eine astrale Resonanz bedeutender Szenen, die sich einst in diesen Räumlichkeiten abspielten, und in denen mehrfach und in eindeutigem Kontext der Name der Burg Hohenstein fiel. Also sprach Tsagladikis gegenüber Lofwyr die dringende Empfehlung aus, die Feste zur näheren Untersuchung zu erwerben.

Großzügige Kaufangebote, die der Große Drache über Mittelsmänner platzierte, waren erfolglos: Die Kanzlei Stark, Theissen & van der Mer, die die Burgeigentümerin nach außen vertritt, bügelte alle Anfragen einsilbig ab. Also gruben die Spezialisten von S-K Prime, dem Konzerngeheimdienst, in der Vergangenheit der mysteriösen Frau von Hohenstein und fanden schnell ihre wahre Identität heraus.

Weidner hat zeit ihres beruflichen Wirkens dagegen gearbeitet, dass Lofwyr seinen Einfluss in Franken ausbaut, ohne dass der Drache einen besonderen Grund dafür finden konnte. Nun legt ihm diese „Geschäftsfeindin“ erneut Steine in den Weg, treibt eine unerklärliche Geheimniskrämerei um ihre Scheinidentität und hält trotz überaus großzügiger Kaufangebote an ihrer Immobilie fest? Grund genug für Saeder-Krups Eigentümer, große Verschwörungen gegen seine Person zu wittern und „harte Maßnahmen“ zu ergreifen, um die Burg zu bekommen.

Er initiiert im Spätsommer 2080 eine Schattenoperation, die eine gewaltsame Vertreibung Weidners aus ihrer Unterkunft zum Ziel hat und ihren Tod zumindest billigend in Kauf nimmt.

Die Hausherrin erweist sich als hellsichtig genug, um die drohende Gefahr zu erkennen – und heuert ihrerseits Kräfte an, die sie schützen sollen.

## KING OF THE HILL

Der Begriff bezeichnet im Englischen ein Spielkonzept, in dem sich ein Spieler in einer Abfolge von Duellen mit anderen Spielern misst. Der Herausforderer, dem es gelingt, den bisherigen „König“ zu besiegen und vom Hügel zu stoßen, wird neuer Titelverteidiger. Der Reiz des Spiels entsteht dadurch, dass der „König“ einerseits einen taktischen Vorteil besitzt (sei es, dass er auf einer tatsächlichen Anhöhe steht, gegen die seine Herausforderer anrennen müssen, sei es, dass er als Titelverteidiger nur einen psychologischen Vorteil hat). Andererseits ermüdet die Abfolge von Zweikämpfen den König zunehmend, was es zu einer Frage der Zeit macht, bis einer der Herausforderer seinen Platz einnimmt.

Im Deutschen gibt es keine Entsprechung für den Begriff. Am Nächsten kommt dem noch ein Spielkonzept heran, das (nicht ganz unpassend für dieses Szenario) „Burgspiel“ heißt.

## NICHT JEDER MAG DRACHEN

Unabhängig von den Anstrengungen des von Saeder-Krupp angeheuerten Teams hat auch der Siegfriedbund die Fährte zur Burg Hohenstein aufgenommen. Die Vereinigung der Metamenschen- und Drachenhasser hat in den letzten Wochen ein altes Buch in ihren Besitz gebracht, das Hinweise zu einem Artefakt lieferte, das möglicherweise unter der Burg versteckt liegt.

Das S-K-Team hat gegenüber dem Siegfriedbund einen deutlichen Vorsprung. Letzterer ist bislang nur mit einem Beobachter vor Ort vertreten, der sich im „Hohensteiner Hof“, einem Gasthaus im Ort, eingemietet hat. Diesem Beobachter ist nicht entgangen, dass sich noch andere Leute für die Burg interessieren. Der Siegfriedbund sieht sich dadurch bestätigt, auf der richtigen Spur zu sein, weswegen ein Team von bewaffneten Bundesbrüdern aus dem nahe gelegenen Sprawl Erlangen-Nürnberg auf Abruf bereitsteht.

## ÜBERBLICK ÜBER DEN RUN

Es ist Ende August 2080. Der Altweibersommer verwöhnt die ADL mit angenehm mildem Wetter, doch in den deutschen Städten brodelt es. Die katastrophalen Geschehnisse in den UCAS haben auch die deutsche Öffentlichkeit aufgerüttelt. Ein Hauch von Revolution liegt in der Luft und treibt Demonstranten in ungeahnter Zahl auf die Straßen, die ihrer diffusen Unzufriedenheit Luft machen.

In Süddeutschland wird eine wehrhafte Gruppe von Shadowrunnern benötigt, die gegebenenfalls auch investigative Aufgaben übernehmen kann. Sollte deine Gruppe nicht ganz so kampfstark sein, solltest du die Begegnungen mit den einzelnen gegnerischen Gruppen anpassen, damit

die Runner eine Chance haben. Weniger gravierend ist es, wenn die Runner keine begnadeten Ermittler sind. Und selbst wenn sie auf keinem dieser Felder brillieren und sich darüber wundern, dass ausgerechnet sie als Leibwächter angeheuert werden, kannst du dies mit der Knappheit auf dem Markt für Shadowrunner begründen, die seit Sommer 2080 vorherrscht: „Es wird gerade jeder genommen!“ Vielleicht wenig schmeichelhaft, doch in den Schatten ist kein Platz für Eitelkeiten.

In der Einführungsszene werden die Runner vom Inhaber einer Personenschutzfirma angeworben, um als Leibwächter für eine gewisse Dita von Hohenstein tätig zu sein. Sie stellen sich auf der Burg bei ihrer Schutzbefohlenen vor und erhalten von ihr den Zusatzauftrag, die Hintergründe der (noch ziemlich vagen) Bedrohungslage aufzuklären.

Bald wird klar, dass Frau von Hohensteins Paranoia durchaus berechtigt ist. Das Team muss sich und die Burgherrin in der Folgeszene gegen einen massiven Angriff verteidigen. Als dieser abgewehrt ist, können die Runner nur vermeintlich durchatmen, denn schon bald schwärpt Welle um Welle der Gewalt über die Gruppe hinweg, und es zeigt sich, dass mehr als nur eine Partei am Sturm auf die Burg beteiligt ist. (Je nachdem, ob deine Spieler gut und gern kämpfen, kannst du die Gefechte ausdehnen oder abkürzen.)

Schließlich ist die Burg nicht mehr zu halten. Mit letzter Not gelingt dem Team mitsamt seiner Schutzbefohlenen die Flucht. Schlagartig hören die Angriffe auf, und den Runnern wird nach und nach klar: Ziel der Attacken war nicht die Frau, sondern die Burg.

Im Schutz eines Verstecks bringen die Runner (ein wenig) Licht ins Dunkel und erfahren, wer maßgeblich hinter den Angriffen steckt.

Das furore Szenario wird – so ist es zumindest geplant – in einem ruhigen Ende ausklingen: Nachdem sie weiß, wer der Angreifer ist, kann Frau von Hohenstein/Weidner einen Deal mit Lofwyr aushandeln. Die Burg wechselt den Eigentümer, und die Runner erhalten ihre Belohnung, die gleichzeitig ein Schweigegeld ist.

## SZENE 1: DIE ANWERBUNG

### AUF EINEN BLICK

Die Anwerbung ist so gestaltet, dass es zur Sache gehen kann, sobald die Runner am Schauplatz angelangt sind: Der Auftrag ist angenommen, die notwendige Ausrüstung dabei, und alle offenen Fragen sind vorab in diesem Matrixinterview geklärt worden.

Über mehrere Ecken sind die Runner auf dem Radar von Klaus Held, dem Inhaber einer Münchner Personenschutzfirma, aufgetaucht. Held, ein Riese fortgeschrittenen Alters mit einem Faible für teure Anzüge, war einst selbst Bodyguard.

Jeder Runner erhält am frühen Vormittag eine kurzfristige Einladung zu einem Einzelinterview in einem Matrix-Chaftroom. Steht die notwendige Ausrüstung nicht zur Verfügung, bietet sich der Besuch eines der zahllosen Matrixcafés an, die in den Sprawls der Welt allgegenwärtig sind.

### SAG'S IHNEN INS GEISCHT

*Du betrittst den virtuellen Raum – eine altmodische Lounge mit in dunklem Holz getäfelten Wänden, Ledersesseln und leicht gedämpftem Licht. Zigarrenaroma liegt in der Luft. Du siehst, dass dein Gesprächspartner bereits anwesend ist. Falls seine Persona mit seinem*

*tatsächlichen Erscheinungsbild übereinstimmt, handelt es sich bei ihm wohl um einen Riesen, dessen Haut von der typischen Borkenstruktur, aber auch vom Alter und einigen Narben zerfurcht ist. Er trägt einen eleganten schwarzen Anzug, sein weißes Haar ist modisch kurz und akkurat gescheitelt. Der Sessel, in dem er mit überschlagenen Beinen sitzt, ist seiner Größe angepasst. Mit einem Kopfnicken und einem knappen Lächeln weist er auf einen Sessel vor sich.*

*„Schön, dass Sie es einrichten konnten, zu diesem Treffen zu kommen. Um Ihre Zeit nicht über Gebühr zu strapazieren, komme ich gleich zur Sache: Mein Name ist Klaus Held. Ich betreibe eine kleine Sicherheitsfirma, spezialisiert auf Personenschutz. Zurzeit erstelle ich ein Sicherheitskonzept für eine neue Klientin in Süddeutschland. Bis ich dieses Konzept umsetzen kann, suche ich ein Team von Spezialisten, das in der Übergangszeit den Schutz meiner Klientin übernimmt. Der Auftrag beginnt, wenn Sie zusagen, noch heute.“*

### HINTER DEN KULISSEN

Held wird den Namen der Klientin selbstverständlich erst nennen, wenn der Runner den Auftrag übernimmt.

Die Bezahlung erfolgt nach Tagessätzen. Der Riese wird mit 500 Euro anfangen und sich pro Nettoerfolg bei einer Vergleichenden Probe auf Einfluss (Verhandeln) + Charisma um 100 Euro hochhandeln lassen, bis zu einem Höchstsatz von 1.000 Euro pro Tag (Held hat für diese Probe einen Würfelpool von 10). Gute Argumente der Runner – beispielsweise der Hinweis, dass Held wohl personelle Engpässe habe, wenn er auf freischaffende Kräfte zurückgreifen müsse – können dem verhandelnden Runner (nach deiner Maßgabe) 1 bis 2 Edge für diese Probe verschaffen. Dreistes oder unhöfliches Verhalten hat den gegenteiligen Effekt.

Der Zeitraum, für den die Runner angeheuert werden, kann zwischen 7 und 14 Tagen betragen. Wähle den Zeitraum nach Belieben aus, je nachdem, wieviel Geld du deinen Charakteren als Bezahlung zugestehen möchtest. Für den Run selbst ist das ohne Bedeutung, denn sehr wahrscheinlich wird er kaum mehr als 24 Stunden dauern – nur wissen das zum Zeitpunkt der Anwerbung weder Held noch die Runner.

An Informationen wird Held *vor* Auftragsvergabe auf Nachfrage noch Folgendes preisgeben:

- Der Auftrag sei völlig legal, personenschützende Maßnahmen durch die Gesetzgebung zur Nothilfe abgedeckt, solange die Gegenwehr verhältnismäßig und die verwendeten Waffen lizenziert seien.
- Die Bedrohungssituation sei zum gegenwärtigen Zeitpunkt völlig unklar, allerdings werde „Bedrohung bekanntlich individuell und subjektiv wahrgenommen“.
- Zur Person selbst kann er berichten, sie sei sehr wohlhabend und werde sich für die gesamte Zeit des Auftrags an ihrem Wohnort aufhalten.
- Außerdem habe die Klientin anklingen lassen, dass sie einen Zusatzauftrag an die Runner zu vergeben gedenke. Dieser Zusatzauftrag sei individuell auszuhandeln und der eigentliche Grund, warum Held für diesen Auftrag Runner anheuert.

Sobald die Runner zusagen, wird Held noch weitere Informationen preisgeben:

- Auftraggeberin ist eine Dita von Hohenstein aus Franken, wohnhaft in Burgberg 1, Hohenstein (vor den Toren Nürnb ergs).
- Die Bedrohungslage ergebe sich durch den persönlichen Eindruck der Auftraggeberin. Er, Held, sei gerade dabei, die Ansatzpunkte für eine Gefahrenlage zu ermitteln. (Gute Menschenkenner können erkennen, dass der alte Personenschützer die Bedrohungslage für banal hält.)
- Held wird widerstrebend zugeben, dass sein Unternehmen derzeit personell unterbesetzt ist. Im Moment sei er dabei, Mitarbeiter eines anderen Sicherheitsunternehmens abzuwerben. Sollten die Runner gute Arbeit leisten und Interesse an einer Festanstellung haben, so ließe sich nach erfolgreichem Abschluss dieses Auftrags gerne darüber verhandeln.
- Jeder Runner erhält das Fragment eines Codes und soll noch am selben Tag um 19 Uhr an der genannten Adresse eintreffen. Die zusammengefügten Codefragmente aller [Anzahl der Spieler] angeworbenen Runner schalten die Tür zum Anwesen Frau von Hohensteins frei. Dieses Vorgehen soll das Risiko verringern, dass andere Runner als die angeworbenen bei der Auftraggeberin auftauchen.

## KEINE PANIK

Held führt Einzelgespräche, um jedem einzelnen Bewerber auf den Zahn zu fühlen. Wenn du das Interview für jeden einzelnen Spieler führen möchtest – nur zu. Um den Spielablauf etwas zu beschleunigen, kann es aber sinnvoll sein, nur eine Person in das Einzelinterview zu schicken und stellvertretend für die anderen die Honorarverhandlungen zu führen. Die anderen Spieler bekommen dann die Info, dass ihr Gespräch in etwa genauso abläuft. Auch sie können selbstverständlich all ihre Rückfragen loswerden, bevor sie den Auftrag annehmen.

Sollten die Charaktere deiner Spieler immer in einem festen Team zusammenarbeiten (oder dir die Idee des Anwerbungsgesprächs unter vier Augen nicht zusagen), kannst du aus dem Einzel- natürlich problemlos ein Gruppeninterview machen.

## SZENE 2: DU WÄRST AUCH PARANOID, WENN ALLE HINTER DIR HER WÄREN!

### AUF EINEN BLICK

Die Runner treffen am Schauplatz ein. Kennt sich die Gruppe nicht, haben die Charaktere Zeit, sich zu „beschnuppern“, bevor sie Frau Hohenstein gegenübertreten. In der Burg verschaffen sie sich ein erstes und vermutlich falsches Bild von der Auftraggeberin und der Gefahr, in der sie schwelt. Du als Spielleiter kannst dein Möglichstes tun, um deine Spieler in ihren Fehleinschätzungen zu bestärken: Umso größer ist die Überraschung, wenn sich die Bedrohung dann doch als äußerst handfest erweist.

### SAC'S IHNEN INS GESICHT

*Die Aufzutür öffnet sich, und vor euch liegt eine Empfangshalle, die von einer großen Glasfront dominiert wird. Zahlreiche tropische Zierpflanzen in Terrakottatöpfen säumen die Front und verdecken teilweise die Sicht auf den Innenhof der Burg. Die tiefstehende, abendlich-rote Augustsonne spiegelt sich noch in den Glasfasaden, aus denen die neu hinzugefügten Gebäudeteile bestehen. Es ist sehr warm hier drinnen, was wohl dem warmen Sommertag geschuldet ist, der hinter euch liegt.*

*Aus dem linken Gang nähert sich euch eine schlanke Norm-Frau Mitte zwanzig. Sie trägt Yogaleggings und ein sommerliches Sport-Top und ist barfuß. Als sie vor euch steht, seht ihr, dass ihr Gesicht ebenmäßig und makellos schön ist. Sie schenkt euch ein Lächeln und gibt jedem von euch die Hand. „Dita von Hohenstein“, stellt sie sich vor, „willkommen in meinem Zuhause.“*

*Sie führt euch durch einen edel und modern eingerichteten Wohn- und Küchenbereich, einige Treppenstufen hinab und an einem Esstisch vorbei zu einer Sitzecke und bittet euch, Platz zu nehmen. Der Raum ist zu drei Seiten verglast und bietet einen atemberaubenden Blick über die umgebenden Wälder und Hügel, die im abendlichen Licht erstrahlen. „Darf ich Ihnen etwas zum Trinken anbieten?“, erkundigt sich eure Auftraggeberin.*

*Während Frau von Hohenstein ihren gastgeberischen Pflichten nachkommt, könnt ihr Zeichen von Anspannung hinter der lächelnden Fassade ihres Gesichts erkennen. Schließlich nimmt auch die Hausherrin Platz. „Ich habe Sie anheuern lassen, weil ich mich bedroht fühle und um mein Leben fürchte.“*

### HINTER DEN KULISSEN

Dita von Hohensteins „konkrete“ Anhaltspunkte für die Bedrohungslage sind:

### TOTER LEIBWÄCHTER

Ein 25-jähriger Ork namens Jeremie Vogt sei gestern tot in seiner Wohnung aufgefunden worden, neben der Leiche einer 21-jährigen Orkin namens Kerstin Hesse. Vogt war Frau von Hohensteins Leibwächter. Das endgültige gerichtsmedizinische Gutachten stehe noch aus, die Körper beider Toten wiesen tödliche Schussverletzungen auf. Hesse war wohl die Schützin, die Schusswaffe sei die lizenzierte Pistole von Vogt gewesen. Die Polizei geht von einer Beziehungstat aus. Frau von Hohenstein glaubt dieser Theorie nicht, zumal Vogt „nie etwas von einer Freundin erwähnte“.

Was wirklich geschah: Vogt erwähnte seine Freundin gegenüber Frau von Hohenstein nie, weil er auf ein Bettabenteuer mit seiner Chefin hoffte. Die Magierin des S-K-Teams, von dem gleich die Rede sein wird, versuchte vor einigen Tagen, Vogt zu verführen, um sich über ihn Zugang zur Burg Hohenstein zu verschaffen. Dies führte zu einem tödlichen Streit zwischen dem Bodyguard und seiner eifersüchtigen Freundin.

### MANIPULIERTES NOTFALL-ARMBAND

Frau von Hohenstein zeigt den Runnern ihr BuMoNA-Armband und behauptet beharrlich, dass es manipuliert worden sei. Das Band würde fehlerhafte Vitalparameter an den Rettungs- und Gesundheitsdienst senden. Damit solle verhindert werden, dass ein BuMoNA-Team zu ihrer Rettung eile, wenn sie in Lebensgefahr gerate. Der Fehler sei von Ho-

henstein aufgefallen, weil einige ihrer Mes-Ti'tron-Sporteinheiten, die Puls und Blutdruck tüchtig nach oben treiben, schlachtweg nicht in der Vitalwerte-Historie auftauchten. Die Fehlfunktion habe sie bei BuMoNA gemeldet, der Sicherheitsdienstleister habe einen Check mitsamt Testalarm durchgeführt und sei der Meinung, das Armband funktioniere „einwandfrei“.

Was wirklich geschah: Das Band wurde tatsächlich gehackt. Eine Deckerin von S-K Prime hat eine Möglichkeit gefunden, den Datenupload nach Belieben zu verändern. So geschickt sie beim Aufspüren der Systemschwachstelle auch war, unterlief ihr beim Verschleiern der Manipulation ein Fehler. Ein Decker kann die Manipulation mit einer Matrixwahrnehmungsprobe (6) erkennen.

### NACHBARSCHAFTLICHER TIPP

Der Wirt des Hohensteiner Hofs habe der Burgherrin berichtet, dass sich im Dorf in den letzten Tagen merkwürdige Gestalten herumtreiben würden, die so gar nicht in das Bild des wanderbegeisterten Franken-Touristen passen.

Was wirklich passiert: Dita von Hohenstein verschweigt zunächst, dass der Wirt kein normaler Gastronom, sondern ihr ehemaliger Sicherheitschef ist. Seine Beobachtungen haben Hand und Fuß, tatsächlich kundschaften nicht nur das S-K-Team, sondern auch ein Beobachter des Siegfriedbundes Ort und Burg aus.

Unter dem Strich sollen die Verdachtsmomente frag- und die Auftraggeberin selbst merkwürdig erscheinen. Dessen ungeachtet bietet sie der Gruppe einen Bonus von insgesamt 25.000 Euro, wenn es den Runnern gelingt, die Quelle der Bedrohung ausfindig zu machen. Dieser Bonus erhöht sich auf 50.000 Euro, wenn es den Runnern gelingt, die Bedrohung nachweislich und dauerhaft auszuschalten. Pro Nettoerfolg bei einer Vergleichenden Probe auf Einfluss (Verhandeln) + Charisma können die Runner den Bonus um 2.000 Euro erhöhen, bis zu einem Maximum von 35.000 beziehungsweise 70.000 Euro. Frau von Hohenstein hat für diese Probe einen Würfelpool von 14.

### DAUMENSCHRAUBEN

Die Auftraggeberin könnte paranoid sein oder nicht – doch wie steht es um die Paranoia der Spieler? Du könntest jedenfalls ihr Misstrauen anheizen, indem du Frau von Hohensteins Marotten weiter ausschmückst, die „unnatürlich symmetrischen Gesichtszüge“ der Auftraggeberin (ein Resultat der Schönheits-OPs), die recht hohe Temperatur im Anwesen (in Wirklichkeit der Nacheffekt eines sonnigen Augusttages) oder die unwirklich schöne Natur in der Umgebung erwähnst. Die Runner könnten sich außerdem wegen der Einrichtung und Technik des Anwesens „merkwürdig in ihre Kindheit zurückversetzt fühlen“ (weil die menschenscheue Hausherrin seit dem Ausbau der Burg vor zehn Jahren keine Renovierungsarbeiten mehr vornehmen ließ).

### KEINE PANIK

Die größte Gefahr könnte hier darin bestehen, dass den Spielern das Verhalten der Auftraggeberin zu suspekt wird. Wann immer die Stimmung gegen die Burgherrin kippt, die Charaktere drohen, den Auftrag abzubrechen, oder ihre Auftraggeberin zu sehr bedrängen, kannst du zur nächsten Szene wechseln und unmittelbar Feuer und Stahl auf die Burg niederregnern lassen!

## SZENE 3: GESTÖRTER BURGFRIEDEN

### AUF EINEN BLICK

Je nach Dynamik, die deine Spielrunde entwickelt, kannst du unmittelbar oder erst nach einigen Szenen trügerischer Ruhe mit dem ersten Angriff beginnen.

Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Attacke die Gruppe ereilt, wenn sie sich gerade im Wohn- und Essbereich (Nummer 4 auf dem Plan) aufhält. Natürlich kann der Angriff auch zu einem ganz anderen Zeitpunkt oder Ort stattfinden.

Ein Tipp: Achte darauf, dass die Charaktere beisammen sind, wenn die Action beginnt. Die Erfahrung zeigt, dass Spieler unglücklich darüber sind, wenn sie erst später in den allerersten Kampf des Abenteuers einsteigen, weil sie zuerst noch zum Ort des Geschehens kommen müssen ...

### SAG'S IHNEN INS GEISCHT

*Boooooom! Urplötzlich zerreißt das ohrenbetäubende Stakkato automatischen Feuers die Stille. Die Fensterfronten lösen sich in einem Splitterregen auf, der auf euch niedergeht. Während ihr abtaucht und euch zu Boden werft, seht ihr aus den Augenwinkeln den fliegenden Schemen einer großen Rotordrohne, die vor dem Fenster schwebt und den Raum mit dem Dauerfeuer ihres Geschützes bestreicht.*

*Bald gesellt sich eine zweite Drohne vor der gegenüberliegenden Fensterfront dazu. Auch ihr Geschütz deckt euch mit einem unerbittlichen Kugelhagel ein, fetzt auch die letzten Glassplitter aus dem Rahmen der zerstörten Fenster.*

*Zwischen der Couchecke und dem großen Esstisch flirrt plötzlich die Luft. Eine Gestalt aus Feuer mit vage menschlichen Umrissen materialisiert sich und schwebt in der Luft. Der Rücken der Flammengestalt biegt sich kurz durch – dann öffnet sie das Maul und speit lodernches Feuer in eure Richtung!*

**LIES DIESEN ABSCHNITT VOR ODER FASSE IHN SINNGEMÄSS ZUSAMMEN, WENN DIE RUNNER DIE ERSTE ANGRIFFSWELLE VON AUSSEN ABWEHREN KONNTEN:**

*Auch die letzte Rotordrohne unterbricht das Stakkato ihres Geschützfeuers. Mit erratischen Flugbewegungen hält sie sich noch in der Luft, dann sackt sie nach unten weg. Das heulende Geräusch eines übersteuerten Motors entfernt sich rasch, dann hört ihr eine Explosion am Fuße der Burg, als die Drohne zerschellt.*

*Die Geistgestalt windet sich in Agonie. Eure Attacken zeigen Wirkung, der Geist brüllt euch einen infernalischen Klagelaut entgegen, dann fällt der Flammenkörper in sich zusammen. Übrig bleiben nur die Spuren von Zerstörung, Brandflecken und kleine Feuerherde in dem verwüsteten Zimmer. Stille.*

*Stille? War nicht gerade aus dem Gang da drüber ein Geräusch zu hören? Da seht ihr aus dieser Richtung einen quadratischen Gegenstand auf euch zufliegen. Sofort ist der Raum mit stroboskopartigen Lichtblitzen gefüllt, die euch das Sehen schwer machen. Dann erfüllt ein weiteres Mal der Lärm von automatischem Feuer den Raum. Der Angriff ist noch nicht vorbei!*



*Zu all dem Chaos und der Zerstörung über euch gesellt sich ein Ächzen von oben. Ein kurzer Blick verrät euch, dass sich die Decke dieses Zimmers bedenklich in eure Richtung neigt. Der Anbau, in dem ihr euch befindet, droht zusammenzubrechen!*

## HINTER DEN KULISSEN

Seit Tagen arbeitet ein S-K-Runnerteam an einem Plan, um die Burg möglichst unauffällig unter seine Kontrolle zu bringen. Das Auftauchen der Runner durchkreuzt diesen Plan. Das gegnerische Team sieht sich nun unter Zugzwang und geht zu Plan B (B für „brachial“) über: dem Sturm auf die Burg.

Zwei Rotordrohnen nehmen die Gruppe ins Kreuzfeuer und sollen sie beschäftigen. Dasselbe Ziel hat auch der Feuergeist (Kraftstufe 5). Währenddessen verschafft sich das eigentliche Team an der Längsseite der Burg – zum Beispiel auf Höhe des Ganges zwischen Arbeitszimmer und Wohnbereich – mit Kletterausrüstung und Seilwinden Zugang zum Anwesen von Frau von Hohenstein.

Jetzt geht es ums nackte Überleben! Die beiden Drohnen und der Feuergeist werden Runner und Burgherrin gleichermaßen unter Feuer nehmen (der Geist buchstäblich ...). Die Angreifer konzentrieren ihre Attacken auf die „gefährlichsten“ Ziele (diejenigen, die in der Vorrunde jeweils am meisten Schaden angerichtet haben).

Das dreiköpfige Infiltrationsteam, das während der Ablenkung die Burgmauern hinaufklettert, geht deutlich selektiver vor. Es wird sich zum Ort des Gefechts schleichen und gezielt Frau von Hohenstein ausschalten wollen. Sie gehen davon aus, dass der Widerstand der Bodyguards zusammenbricht und diese sich zurückziehen, sobald die Hausherrin tot ist. Die zweite Priorität teilen sie einem offensichtlichen Zauberer in deiner Gruppe zu („Kill the mage first!“). Da die Infiltratoren ihren Angriff mit dem Einsatz eines Flash-Packs beginnen, kannst du auf eine

Überraschungsprobe verzichten – die Runner sind durch die diskoidartigen Lichter ausreichend gewarnt.

Wenn mehr als die Hälfte des Infiltratorenteams ausgeschaltet wurde oder schwer verwundet ist, wird es den Rückzug antreten und versuchen, über denselben Weg das Anwesen zu verlassen (sie haben ihre mit Enterhaken befestigten Seile noch an Ort und Stelle hängen gelassen). Die Magierin und der Rigger des Teams werden in diesem Fall versuchen, den Rückzug ihrer Kameraden von unten zu decken, indem sie eventuellen Verfolgern Kampfzauber beziehungsweise Sturmgewehrfeuer entgegensezten.

Ob du das Dach des Anbaus während des Kampfes auf die Runner niedergehen lässt, oder ob es „nur“ in baufälligem Zustand schief herabhängt, solltest du von den Begleitumständen abhängig machen, insbesondere vom Zustand der Runner (s. u.). Für den Fall, dass ein Runner von der Konstruktion getroffen wird, erleidet er einen Schaden von 6K, dem mit Konstitution widerstanden werden kann.

## DAUMENSCHRAUBEN

Egal wie kampfstark deine Spielgruppe ist – in diesem Gefecht soll sie an ihre Grenzen gebracht werden. Hier findest du eine Menge Anpassungsmöglichkeiten, um die Schwierigkeit bereits zu Beginn und auch im späteren Gefechtsverlauf anzupassen. Auf jeden Fall solltest du die Zustandsmonitore der Charaktere im Blick behalten und über den Schaden genau Buch führen, um die Action gegebenenfalls etwas zurückzufahren oder auch hochzudrehen.

## ROTOR DROHnen

Eine kampfstärkere Gruppe kann vielleicht eine dritte Rotordrohne vertragen. Möchtest du mehr Übersicht und weniger, aber anspruchsvollere Gegner, kannst du nur eine einzige Rotordrohne auftreten lassen, diese aber durch den Rigger (und nicht per Autopilot) steuern lassen. Immer

dann, wenn dieser merkt, dass seine aktuelle Rotordrohne dabei ist, zerstört zu werden, wird er in die nächste Drohne springen und den Kampf mit dieser fortsetzen.

## FEUERGEIST

Eine zweite Stellschraube ist der Geist: Kläre unbedingt ab, ob einer deiner Charaktere wirksame Waffen gegen Geisterwesen hat – sonst kann die beschworene Feuergestalt mit ihrer Immunität gegen nichtmagische Waffen schnell das Ende der Gruppe bedeuten. Der Geist im Anhang hat Kraftstufe 5, könnte aber auch mehr oder weniger mächtig sein und gegebenenfalls einen oder mehrere „Brüder“ haben, die von der feindlichen Magierin in den Kampf geschickt werden. Das fortwährende Auftauchen wütender Feuergeister könnte einen Zauberer unter deinen Charakteren dazu motivieren, die feindliche Magierin zu einem Astralkampf herauszufordern.

## UNGEBETENE GÄSTE

Drittens kannst du das Eintreffen des Infiltrationsteams variiieren. Je früher die Angreifer zum Feuiergefecht stoßen, desto mehr setzt du Deine Charaktere unter Druck. Wir gehen von drei Schützen aus (plus Magierin und Rigger ergibt das eine fünfköpfige Gegnergruppe, was der Größe eines typischen Runnerteams entspricht). Je nach dem Zustand deiner Charaktere zu dem Zeitpunkt kannst du die Anzahl der Schützen ebenfalls variieren oder sie schon nach den ersten Verlusten den Rückzug antreten lassen. Der Einsatz des Flash-Packs (SR6, S. 263), das empfindliche Abzüge auf die Sicht bewirkt, ist als Anregung zu verstehen, wie sich die Angreifer zusätzliche taktische Vorteile verschaffen können. Wenn zu vermuten steht, dass die Flash-Packs deine Gruppe komplett aus dem Spiel nehmen würden, lass sie weg.

## EINSTÜRENDE NEUBAUTEN

Eine letzte Stellschraube ist die Integrität des Gebäudes: Der Wohn- und Essbereich, den wir als Ort für das erste Gefecht vorstellen, ist ein gläserner Anbau und liegt exponiert auf einem Vorsprung der Burg. Werden die schlanken Stützstreben zwischen den Glasfenstern lange genug bearbeitet (zum Beispiel durch automatisches Feuer, Granaten oder Flammenangriffe), wird das Flachdach irgendwann auf die Runner niederstürzen – und selbst ein Leichtbau hat genügend Gewicht, um einer darunterliegenden Person wehzutun. Die Absicht dahinter ist, die Runner zusätzlich unter Druck zu setzen: Wollen sie riskieren, vom Dach erschlagen zu werden? Wenn nicht, müssen sie diesen Anbau verlassen, und der einzige Fluchtweg führt in die Feuerlinien des feindlichen Schützenteams. Auch hier entscheidet der Zeitpunkt der Bedrohung, wie sehr das die Situation deiner Runnergruppe verschärft.

## KEINE PANIK

Was, wenn die Runner Unterstützung von außen anfordern? Es wäre beispielsweise höchst plausibel, die fränkische Polizei zu kontaktieren und einen Hilferuf abzusetzen, immerhin ist die Burg Hohenstein Ziel und Opfer eines unprovokierten, massiven Angriffs. Das würde jedoch die Grundidee des Szenarios – das fortwährende Anstürmen feindlicher Kräfte auf die Burg – empfindlich stören. Um Angreifern und Verteidigern eine gewisse Privatsphäre zu gönnen, wird das angreifende Team von einer Deckerin des Konzerngeheimdienstes S-K Prime unterstützt.

## BuMoNA

Das Armband der Auftraggeber ist ja bekanntlich bereits manipuliert (s. Szene 2, S. 9). Sollten deine Runner ebenfalls Kontrakte mit einem Rettungsdienstleister haben, wurde die Alarmfunktion über dieselbe virtuelle Hintertür kompromittiert.

## FRÄNKISCHE LANDESPOLIZEI

S-K Prime musste damit rechnen, dass zumindest die Anwohner der Ortschaft bei der Polizei anrufen und den Angriff, zumindest aber eine nächtliche Ruhestörung melden. Die fränkische Landespolizei des Jahres 2080 gilt als ziemlich verschlafene Truppe. Es ist ihnen daher entgangen, dass sich die S-K-Deckerin vor den Host der zentralen Leitstelle für Polizei, Feuerwehr und Rettungsdienst gesetzt hat und alle Notrufe mit Schlagworten wie „Hohenstein“ abfängt. Jeder Anrufer erfährt von einer entnervend ruhigen und verständnisvollen weiblichen Telefonstimme, dass der Vorfall bereits gemeldet worden sei. Man wisse Bescheid, Einsatzkräfte seien auf dem Weg. Der Anrufer solle sich von der Gefahrenquelle entfernt halten und auf das Eintreffen der Polizei warten. Die versprochenen Einsatzkräfte treffen natürlich nicht ein – zumindest nicht sofort (s. nächste Szene, S. 14). Bei wiederholten Anrufen stellen die Runner fest, dass die Telefonstimme in verschiedenen Varianten unbeirrt stets dieselbe Botschaft vermittelt. Eine Menschenkenntnis-Probe (4) enttarnt die Stimme als Matrix-Agenten, der zwar sehr clever, aber in seinen Fähigkeiten letztlich limitiert ist.

## SONSTIGE HELFER

Um alle weiteren Bemühungen der Runner, die Außenwelt zu kontaktieren, kümmert sich die Deckerin persönlich.

Sollten die Runner eine sehr kreative Lösung finden, Hilfe zu rufen, solltest du diese Versuche mit Erfolg belohnen. Selbst wenn dies dein Szenario in eine ungeahnte Richtung (oder gar zu einem vorzeitigen Ende) führt, wäre es für die Spieler ziemlich frustrierend, wenn ihnen ein überaus plausibler Lösungsweg konsequent versperrt wird.



## SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

Die hier und weiter unten aufgeführten Scherben sind alles Menschen. Wenn du unter den Gegnern andere Metatypen auftreten lassen möchtest, verwende die entsprechenden Modifikatoren aus dem Grundregelwerk (SR6, S. 212).

### VON S-K ANGEHEUERTE RUNNER (PROFESSIONALITÄTSSTUFE 5)

Ein ganz normales Team aus den Schatten, das einfach nur das Pech hat, deinen Charakteren in die Quere zu kommen. Da das Team keine eigene Deckerin hat, wurde ihnen von Herrn Brackhaus die S-K-Prime-Deckerin Remote zur Seite gestellt, die das Team von Neu-Essen aus unterstützt und später auch das Konzernteam virtuell begleitet.

#### KIMBO, KRAKE UND ROOGER (INFILTRATIONSTEAM)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	4(6)	4(5)	3(5)	3	2	4	2	3,3

**Initiative:** 9 + 2W6  
**Handlungen:** 1 Haupt, 3 Neben  
**Zustandsmonitor:** 10  
**Verteidigungswert:** 9  
**Fertigkeiten (Würfelpools):** Athletik 9, Feuerwaffen 12 (Sturmgewehre +2), Heimlichkeit 10, Nahkampf 10 (Klingenwaffen +2), Wahrnehmung 8  
**Bodytech:** Dermalpanzerung 1, Kunstmuskeln 2, Reflexbooster 1  
**Ausrüstung:** Kommlink [GS 5, D/F 3/0], Panzerjacke [+4]  
**Waffen:**  
AK-97 [Sturmgewehr | Schaden 5K | HM/SM/AM | 4/11/9/7/1 | 38(s) | Standardmunition]  
Kampfaxt [Klingenwaffe | Schaden 5K | 9/-/-/-]  
Flash-Pack [Wurfwaffe | Schaden Geblendet III/Geblendet II/Geblendet I | 10/9/4/- | Sprengwirkung 10 m]

#### ROTORDROHNE (MCT-NISSAN ROTO-DROHNE)

HANDL.	BESCHL.	GESCHW.-INT.	HÖCHST-GESCHW.	RUMPF	PANZ.	PILOT	SENSOR	
3	20	30	160	5	6	3	2	

**Initiative:** 6 + 3W6 [10 + 3W6]  
**Handlungen:** 1 Haupt, 4 Neben [1 Haupt, 4 Neben]  
**Zustandsmonitor:** 11  
**Verteidigungswert:** 10 [11]  
**Würfelpools:** Angriff (AK-97) 6 [11], Heimlichkeit 7 [13], Schadenswiderstand 6 ([6], Steuern 7 [13], Verteidigung 7 [13]), Wahrnehmung 6 [7]  
**Autosofts:** (teilweise in Riggerkonsole) Ausweichen 4, Clearsight 4, Manövrieren 4, Zielerfassung [AK-97] 4  
**Waffen:**  
AK-97 [Sturmgewehr | Schaden 5K | HM/SM/AM | Angriffswerte 4/11/9/7/1 | 38(s)]  
**Anmerkung:** Wenn der Rigger in die Drohne springt, gelten die Werte in eckigen Klammern.

## BUZZ (RIGGER)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	3	5(7)	4	5	4	5	2	3,4

**Initiative:** 12 + 1W6  
**Matrix-Initiative:** X + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)  
**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben  
**Zustandsmonitor:** 11  
**Verteidigungswert:** 8  
**Fertigkeiten (Würfelpools):** Elektronik 10, Feuerwaffen 7, Mechanik 11, Steuern 13, Wahrnehmung 9  
**Bodytech:** Reaktionsverbesserung 2, Riggerkontrolle 2  
**Ausrüstung:** Kommlink [GS 5, D/F 3/0], Panzerjacke [+4], Riggerkonsole [Mærsk Spider; GS 5, D/F 4/5], GMC Bulldog Step-Van  
**Waffen:**  
Ingram Smartgun XI [MP | Schaden 3K | HM/SM | 11/9/6/-/- | 32(s) | Gasventilsystem, Schalldämpfer, Smartgunsystem, Standardmunition]

## SERPENTIA (MAGIERIN)

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
3	3	5	2	5	3	4	4	5	6

**Initiative:** 9 + 1W6  
**Astrale Initiative:** 7 + 2W6  
**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben [1 Haupt, 3 Neben]  
**Zustandsmonitor:** 11  
**Verteidigungswert:** 7 [4]  
**Fertigkeiten (Würfelpools):** Astral 10, Athletik 4, Beschwören 10 (Feuergeister +2), Hexerei 11, Nahkampf 7 [11], Wahrnehmung 6  
**Zauber:** Fahrzeugpanzerung, Feuerball, Heilen, Levitieren, Manabariere, Stoß  
**Entzugswiderstand:** 8  
**Ausrüstung:** Kommlink [GS 5, D/F 3/0], Panzerjacke [+4]  
**Waffen:**  
Waffenlos [Waffenlos | Schaden 2B | 7/-/-/-]  
**Anmerkung:** Werte in eckigen Klammern gelten, wenn sich die Magierin im Astralkampf befindet.

## FEUERGEIST (KRAFTSTUFE 5)

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
6	7	8	3	5	5	6	5	5	5

**Initiative:** 14 + 2W6  
**Astrale Initiative:** 11 + 3W6  
**Handlungen:** 1 Haupt, 3 Neben  
**Zustandsmonitor:** 11  
**Verteidigungswert (astral/magisch/normal):** 6/6/11  
**Fertigkeiten (Würfelpools):** Astral 11, Athletik 12, Exotische Waffen 12, Nahkampf 12, Wahrnehmung 11  
**Kräfte:** Astrale Gestalt, Bewusstsein, Elementarer Angriff (Feuer), Energieaura (Feuer), Grauen, Materialisieren, Unfall, Verschlingen (Feuer), Verwirrung  
**Angriffe:**  
Elementarer Angriff (Feuer) [Exotische Waffen | Schaden 5K | 10/8/2/-/-]  
Verschlingen (Feuer) [Nahkampf | Schaden 7K + Brennend! 11/-/-/-]

## SZENE 4: WELLE UM WELLE

### AUF EINEN BLICK

Nach dem ersten Angriff gilt es, die eigenen Wunden zu lecken und eine Bestandsaufnahme zu machen. Die Gruppe muss sich entscheiden: Vor Ort bleiben und die Position verstärken? Oder den Standort wechseln und einen besseren Unterschlupf finden?

Solange die Runner auf der Burg bleiben, werden sie fortwährenden Attacken ausgesetzt sein.

### SAG'S IHNEN INS GEISCHT

*Nach dem Kampflärm wirkt die Stille der Spätsommernacht geradezu unwirklich. Der gesamte Ort unter euch scheint auf Tauchstation gegangen sein. In der Ferne ist das nervöse Bellen eines Hundes zu hören. Da – Motorengeräusche nähern sich vom Tal her! Bald sieht ihr die Scheinwerfer zweier Vans auf der Straße. Kurz bevor sie die Ortschaft erreichen, dunkeln sie die Lichter ab, auch wenn sich die Fahrzeuge, dem Geräusch nach zu urteilen, weiter nähern. Ihr seid euch sicher: Der nächste Angriff steht kurz bevor.*

*Doch dann hört ihr ein Sturmgewehr mehrere Salven abfeuern. Andere Feuerwaffen stimmen in den Lärm ein. Doch die Geschosse erreichen euch nicht – anscheinend sind zwei Parteien im Ort aneinandergeraten.*

### HINTER DEN KULISSEN

Wir schlagen folgende Reihenfolge beim Eintreffen der Kombattanten vor:

#### 1. SIEGFRIEDBUND

Als der erste Angriff auf die Burg begann, alarmierte der Beobachter des Siegfriedbundes seine Schergenfreunde in Nürnberg, die sich sofort auf den Weg machten. (Die S-K-Deckerin konzentriert sich bei ihren Versuchen, die Kommunikation zu unterbinden, auf die Signale aus der Burg selbst, nicht aus dem Ort.) Eine halbe Stunde später treffen zehn Siegfriedbündler mit zwei Vans in Hohenstein ein und werden zunächst versuchen, den Ort unter ihre Kontrolle zu bekommen. Ihr Plan ist eigentlich, von zwei verschiedenen Stellen aus mittels Enterhakenkanonen die Burg zu erklimmen, während ihnen Schützen von unten Deckungsfeuer geben.

#### 2. NACHBARSCHAFTSHILFE

Auch Herbert Brendel, der Wirt des „Hohensteiner Hof“, setzt einen Hilferuf an Freunde aus Nürnberg ab, nachdem er rasch erkannt hat, dass der Polizeinotruf manipuliert worden ist. Sein eigentlicher Plan ist, auf seine Unterstützung – allesamt Veteranen der Sicherheitsbranche – zu warten. Als die beiden Vans des Siegfriedbundes auftauchen, beschließt Brendel doch zu handeln und mit einem Sturmgewehr aus der Deckung des ersten Obergeschosses seines Gasthauses auf die Angreifer zu schießen. Es gelingt ihm, zwei der Schergen auszuschalten, alleine steht er jedoch auf verlorenem Posten. Wenn die Runner nicht eingreifen, werden die anderen acht Aktivisten zuerst den Wirt ausschalten und dann ihren Plan der Burgeroberung ausführen.

### 3. DIE POLIZEI, KEIN FREUND UND HELFER

Nachdem S-K Prime durch seine Deckerin im Bilde ist, dass die Aktion des angeheuerten Teams im Fiasko endete, streckt der Geheimdienst des Megakonzerns die Fühler zu Aktivposten in Nürnberg aus. Eine Handvoll Beamte der fränkischen Landespolizei steht auf der Lohnliste des Konzerns. In Polizeifahrzeugen machen sie sich nach Hohenstein auf, um die Situation im Ort unter Kontrolle zu halten und Panik unter den Bewohnern zu vermeiden. Damit soll das Eintreffen eines S-K-Prime-Einsatzteams vorbereitet werden, das gerade am Konzernstandort München in einen T-Bird steigt.

### 4. NÜRNBERGER VETERANEN

Zeitgleich mit der Polizei treffen die Kumpel des Gastwirts ein – nur aus der anderen Richtung. Vom Gastwirt haben die Veteranen erfahren, dass die Polizei eigentlich gar nicht hier sein dürfte, und sie ziehen ihre Schlüsse daraus. Jedenfalls entbrennt über kurz oder lang ein Gefecht zwischen den beiden eintreffenden Parteien.

### 5. SAEDER-KRUPP-KONZERNEINSATZTEAM

Lofwyr ist die Burg Hohenstein bereits zu teuer zu stehen gekommen, als dass er sich jetzt einfach geschlagen geben und zurückziehen könnte. Der T-Bird mit dem Einsatzteam wird sich, getarnt durch einen Stillezauber des Teamzauberers, zügig nähern und über dem Innenhof der Burg schwebend verharren. Der Magier wird genau dann den Zauber fallen lassen, um mit dem plötzlich einsetzenden Lärm die Kombattanten auf der Burg einzuschüchtern. Vier hochkompetente, gerüstete Kämpfer seilen sich rechts und links aus den Luken des T-Birds in den Innenhof ab, die Riggerin wird mit ihrem Bordgeschütz, einem schweren Maschinengewehr, Deckungsfeuer über die Burg legen, der Magier verwirrt die Verteidiger mit Illusionszaubern, während sein Begleiter, ein Geist des Menschen, durchaus auch handgreiflich wird.

Weder das Konzernteam noch der T-Bird tragen Kennzeichnungen – dies ist eine verdeckte Operation. Die Kommlinks der Konzernsoldner sind mit ihren Vitalmonitoren verschaltet und überschreiben sich selbst, wenn der Monitor Bewusstlosigkeit oder Tod anzeigt. Während des Angriffs wacht die S-K-Prime-Deckerin über die Kommlinks des Teams.

### FREUND UND FEIND

Für die Runner oben auf der Burg wird es zu einer wichtigen Aufgabe, die einzelnen Kombattantengruppen auseinanderzuhalten und ihr jeweiliges Verhalten richtig zu deuten. Misslingt ihnen das, machen sie aus möglichen Verbündeten Feinde. Die Nürnberger Veteranen sowie der Gastwirt können beispielsweise gute Unterstützung liefern, wenn es gelingt, mit ihnen Kontakt aufzunehmen und sich mit ihnen abzusprechen. Werden sie hingegen beschossen, schließen die Veteranen daraus, dass die Runner nicht die Beschützer, sondern die Kidnapper der Burgherrin sind, und schreiten zur Rettung der Dame.

Und schließlich ist die Polizei in diesem Fall *nicht* der Freund und Helfer. Runner, die der Meinung sind, sie hätten einen erfolgreichen Notruf an die Polizei abgesetzt, könnten falsche Schlüsse ziehen und die Beamten schlimmstenfalls gar in die Burg lassen.

## DAUMENSCHRAUBEN

Wie im vorigen Szenario kannst du den Druck steuern, indem du das zeitliche Eintreffen sowie die Größe der gegnerischen Gruppen veränderst. Wenn Polizei und Nürnberger Veteranen beispielsweise zeitlich versetzt im Ort eintreffen, werden sie sich nicht gegenseitig dezimieren können, sondern konzentrieren sich jeweils voll auf die Runner.

Diese haben zunächst immer den Standortvorteil, solange die Gegner vom Boden aus angreifen. Der später eintreffende T-Bird mit den Konzerntruppen wird diesen Vorteil aufheben. Spätestens dann sollte den Runnern klar werden, dass sie beizeiten den Standort wechseln sollten.

## KEINE PANIK

Wenn du die Angriffe so rücksichtslos, wie es durch das Szenario beabsichtigt ist, auf die Burg niedergehen lässt, ist nicht auszuschließen, dass Frau von Hohenstein einer der Angriffswellen zum Opfer fällt. Das ist sicherlich nicht gut für das Selbstbewusstsein der Gruppe – aber letztlich nicht so schlimm, wie es zunächst scheint.

Die Runner werden zu ihrem Erstaunen bemerken, dass die Angriffe auf die Burg auch nach dem Tod der Burgherrin unvermindert weitergehen, bis jeder Widerstand gebrochen ist, und irgendwann zu dem Schluss kommen, dass sie sich zurückziehen sollten. Für die Flucht steht der Geheimgang über den Kleiderschrank im Schlafzimmer (s. Beschreibung des Schauplatzes im Anhang) vermutlich nicht zur Verfügung, weswegen du den Runnern eine kleine Gefechtspause einräumen solltest, damit sie die Flucht antreten können.

Ihr Scheitern werden sie wohl oder übel an Klaus Held melden müssen. Dieser zeigt sich erschüttert über seine eigene Fehleinschätzung der Bedrohungslage und wird die Runner pflichtschuldig beauftragen, die Hintergründe der Ereignisse nach Möglichkeit lückenlos aufzuklären. Der Auftrag kann also – mit einigen Modifikationen – weitergehen.

## SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

### SCHLÄGER DES SIEGFRIEDBUNDES (PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

Die Gefahr, die von diesen Gegnern ausgeht, entsteht eher durch ihre schiere Anzahl. Verwende die Regeln für Scherben-Gruppen (SR6, S. 117), wenn du die Gefechte beschleunigen möchtest. Die Schläger heißen praktischerweise Adolf, Bert, Curt, Dieter, Erich, Fritz, Gerd, Hans, Ingo und Jörg.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	3	3	3	2	2	3	2	6

**Initiative:** 6 + 1W6

**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben

**Zustandsmonitor:** 10

**Verteidigungswert:** 5

**Fertigkeiten (Würfelpools):** Athletik 4, Feuerwaffen 6,

Heimlichkeit 5, Nahkampf 7, Wahrnehmung 6

**Ausrüstung:** Kommlink [GS 3, D/F 2/0], Panzerkleidung [+2]

**Waffen:**

Colt M23 [Sturmgewehr | Schaden 4K | HM/SM/AM | 5/8/8/8/4 | 40(s) | Standardmunition]

Waffenlos [Waffenlos | Schaden 2B | 6/-/-/-]

## NÜRNBERGER VETERANEN/ GEKAUFTE POLIZISTEN

Für den Gastwirt und seine Nürnberger Veteranen kannst du dieselben Werte wie für die Infiltratoren des Runner-teams (S. 13) verwenden. Bei den Polizisten orientierst du dich an den Schlägern des Siegfriedbundes.

### S-K-KONZERNARDISTEN (PROFESSIONALITÄTSSTUFE 7)

Jetzt gibt's Ärger! Gegen die Konzernardisten haben die Runner wohl nur dann eine realistische Chance, wenn sie als Verteidiger einen taktischen Vorteil auf ihrer Seite haben. Der offene Kampf gegen eine solche Truppe ist quasi Selbstmord.

Die Gardisten kommen an Bord einer GMC Banshee (SR6, S. 301, 305) zur Burg.

#### ALPHA (ANFÜHRER)

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
5	6(8)	5(7)	4	5	4	6	5	7	6

**Initiative:** 13 + 3W6

**Handlungen:** 1 Haupt, 4 Neben

**Zustandsmonitor:** 18

**Verteidigungswert:** 14

**Fertigkeiten (Würfelpools):** Athletik 13 (Werfen +2), Einfluss

10 (Einschütern +2), Feuerwaffen 15 (Sturmgewehr +2), Heimlichkeit 13, Nahkampf 14 (Klingenwaffen +2), Wahrnehmung 12

**Adeptenkräfte:** Erhöhte Präzision, Kampfsinn 2,

Mystische Panzerung 2, Schmerzresistenz 2, Stimmkontrolle, Verbesserte Geschicklichkeit 2, Verbesserte Reflexe 2

**Ausrüstung:** Ganzkörperpanzerung mit Helm [+7],

Kommlink [GS 6, D/F 3/1]

#### Waffen:

FN HAR [Sturmgewehr | Schaden 5K | HM/SM/AM | 5/13/12/8/3 | 35(s) | Gasventilsystem, Lasermarkierer, Standardmunition]

Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 10/4\*/--/-| max. 20 m]

Splittergranate [Wurfwaffe | Schaden 10B/8B/6B | 13/12/6/-/– | Sprengwirkung 15 m]

#### BETA UND GAMMA (SCHWERE SCHÜTZEN)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
6	5(7)	5(7)	5	4	3	6	3	3,4

**Initiative:** 13 + 3W6

**Handlungen:** 1 Haupt, 4 Neben

**Zustandsmonitor:** 11

**Verteidigungswert:** 13

**Fertigkeiten (Würfelpools):** Athletik 14 (Werfen +2), Feuerwaffen 13 (Maschinengewehre +2), Nahkampf 12 (Messer +2), Wahrnehmung 11

**Bodytech:** Muskelstraffung 2, Reflexbooster 2, Smartgunsystem

**Ausrüstung:** Ganzkörperpanzerung mit Helm [+7], Kommlink [GS 6, D/F 3/1]

#### Waffen:

Ingram Valiant [LMG | Schaden 4K | HM/SM/AM | 3/12/13/8/4 | 50(s) o. 100(g) | Gasventilsystem, Schockpolster, Smartgunsystem, Standardmunition]

(Fortsetzung Seite 16)

Ingram Smartgun XI [MP | Schaden 3K | HM/SM | 11/9/6/-/- | 32(s) | Gasventilsystem, Schalldämpfer, Smartgunsystem, Standardmunition]  
 Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2\*/-/-/- | max. 20 m]  
 Splittergranate [Wurfwaffe | Schaden 10B/8B/6B | 12/11/6/-/- | Sprengwirkung 15 m]

### DELTA (PRÄZISIONSSCHÜTZIN)

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

**Initiative:** 13 + 3W6  
**Handlungen:** 1 Haupt, 4 Neben  
**Zustandsmonitor:** 10  
**Verteidigungswert:** 11  
**Fertigkeiten (Würfelpools):** Athletik 15, Elektronik 10, Feuerwaffen 17 (Scharfschützengewehre +2), Heimlichkeit 14, Nahkampf 14, Wahrnehmung 12  
**Bodytech:** Muskelstraffung 3, Reflexbooster 2, Smartgunsystem  
**Ausrüstung:** Ganzkörperpanzerung mit Helm [+7], Kommlink [GS 6, D/F 3/1]  
**Waffen:**  
 Cavalier Arms Crockett EBR [Scharfschützengewehr | Schaden 5K | HM/SM | 5/10/13/10/10 | 20(s) | Schalldämpfer, Schockpolster, Smartgunsystem, Zielfernrohr, Zweibein]  
 Ingram Smartgun XI [MP | Schaden 3K | HM/SM | 11/9/6/-/- | 32(s) | Gasventilsystem, Schalldämpfer, Smartgunsystem, Standardmunition]  
 Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2\*/-/-/- | max. 20 m]

### PSI (KONZERNSECURITYMAGIER)

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
3	4	5	4	6	5	6	4	7	6

**Initiative:** 11 + 1W6  
**Astrale Initiative:** 11 + 2W6  
**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben  
**Zustandsmonitor:** 11  
**Verteidigungswert:** 10  
**Fertigkeiten (Würfelpools):** Astral 12, Athletik 8, Beschwören 15, Feuerwaffen 9, Hexerei 16 (Spruchzauberei +2), Wahrnehmung 12  
**Initiatengrad:** 2  
**Metamagie:** Abschirmung, Zentrierung  
**Zauber:** Chaos, Druckwelle, Heilen, Levitieren, Manabariere, Physische Barriere, Schmerz, Stille, Trideo-Trugbild, Verbesserte Unsichtbarkeit, Verwirrung  
**Entzugswiderstand:** 11  
**Ausrüstung:** Ganzkörperpanzerung mit Helm [+7], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbindung, Smartgunsystem], Zentrierungsfokus [Kraftstufe 2]  
**Waffen:**  
 Ares Predator VI [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | 10/10/8/-/- | 15(s) | Smartgunsystem, variables Munitionssystem, Standardmunition]

### CHI, GEIST DES MENSCHEN (KRAFTSTUFE 7)

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
8	7	9	5	7	7	8	7	7	7

**Initiative:** 17 + 2W6  
**Astrale Initiative:** 15 + 3W6  
**Handlungen:** 1 Haupt, 3 Neben  
**Zustandsmonitor:** 12  
**Verteidigungswert (astral/magisch/normal):** 8/8/15  
**Fertigkeiten (Würfelpools):** Astral 15, Hexerei 14, Nahkampf 14, Wahrnehmung 15  
**Kräfte:** Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Einfluss, Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht, Restlichtverstärkung), Materialisierung, Natürlicher Zauberspruch (Schmerz), Schutz, Suche, Unfall, Verschleierung, Verwirrung  
**Angriffe:**  
 Waffenlos [Waffenlos | Schaden 2B | 14/-/-/-/-]

### OMEGA (T-BIRD-PILOTIN)

Die Pilotin bleibt während des Kampfes im VR-Modus und steuert die beiden Bordgeschütze an der Unterseite ihres T-Birds. Den Raketenwerfer setzt sie nur im Notfall ein, da die Raketen auch das eigene Team verletzen könnten.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	4(5)	6(8)	3	6	6(7)	5	5	1,4

**Matrix-Initiative:** 10 + 3W6  
**Handlungen:** 1 Haupt, 4 Neben  
**Zustandsmonitor:** 11  
**Verteidigungswert (im T-Bird):** 26  
**Fertigkeiten (Würfelpools):** Elektronik 13, Feuerwaffen 10, Mechanik 14 (Geschütze +2), Steuern 13 (Luftfahrzeuge +2), Wahrnehmung 12  
**Bodytech:** Muskelstraffung 1, Reflexbooster 2, Riggerkontrolle 2, Smartgunsystem, Zerebralbooster 1  
**Ausrüstung:** gepanzerter Pilotenanzug [+5], Kommlink [GS 6, D/F 3/1]  
**Bordgeschütze:**  
 2 Panther XXL [Sturmkanone | Schaden 7K | HM | 1/9/12/8/5 | 15(s) | Smartgunsystem]  
 Onotari Interceptor [Raketenwerfer | Schaden wie Rakete | EM | -/5/9/10/8 | 2(v) | Smartgunsystem]  
 IR-Rauchrakete [Rakete | Schaden – | Sprengwirkung –]  
 Sprengrakete [Rakete | Schaden 16K/10K/4K | Sprengwirkung 20 m]

### REMOTE (S-K-PRIME-DECKERIN)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	2	4(5)	2	5	6(8)	4	4	2,3

**Matrix-Initiative:** 16 + 3W6  
**Handlungen:** 1 Haupt, 4 Neben  
**Zustandsmonitor (Cyberdeck):** 11  
**Verteidigungswert (VR):** 17  
**Fertigkeiten (Würfelpools):** Biotech 12, Cracken 17, Einfluss 9, Elektronik 14, Mechanik 11, Überreden 10, Wahrnehmung 10  
**Bodytech:** Cyberbuchse [GS 6, D/F 9/8], Reaktionsverbesserung 1, Zerebralbooster 2  
**Ausrüstung:** Cyberdeck [Fairlight Excalibur; GS 6, A/S 9/8], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Panzerkleidung [+2]  
**Aktive Programme:** Aufspüren, Ausnutzen, Editieren, Entschärfen, Entschlüsselung, Fessel, Gabel, Panzerung, Schmöker, Signalreiniger, Tarnkappe, Toolbox

## SZENE 5: FLUCHT

### AUF EINEN BLICK

Die Runner treten den Rückzug an. Überraschenderweise werden ihnen dabei keine Steine in den Weg gelegt.

### SAG'S IHNEN INS GESICHT

*Ihr haltet den Atem an und presst euch gegen den Fels am Fuß der Burghöhe. An der entgegengesetzten Seite der Burg gehen die Kämpfe unvermindert weiter, eure Gegner haben eure Flucht noch nicht bemerkt. Wenn ihr es unentdeckt das kurze Stück hinab zum nahen Wald schafft, könntet Ihr euch im Schutz der Bäume absetzen. Ihr atmet tief ein und nickt euch kurz zu, dann lauft ihr los.*

### HINTER DEN KULISSEN

Die Burgherrin wird, sobald die Flucht von der Burg zu einer Option wird, von ihrem Fluchtweg über den Schrank in ihrem Schlafzimmer berichten. Achte darauf, dass der ehemalige Burgeingang (9 auf dem Plan) nicht zum Ziel von gegnerischen Aktionen wird.

Vielelleicht werden die jeweiligen Angreifer deinen Runnern halbherzig ein paar Schüsse hinterherjagen, zu mehr reicht es nicht. Ihr Ziel war und ist die Burg. Wenn die Runner hin und wieder einen Blick über die Schulter riskieren, stellen sie fest, dass sie tatsächlich nicht verfolgt werden.

Das Ziel der Gruppe hingegen ist, zumindest nach Dita von Hohensteins Dafürhalten, der nahe Nürnberg-Erlangen-Plex. In ihrer wahren Identität als Edith Weidner hat sie dort zahllose Kontakte. Überlassen die Runner ihr die Initiative, wird sie nach einem einstündigen Fußmarsch durch den Wald einen fahrerlosen Mietvan zum nächstgelegenen Picknickplatz im Wald herbestellen. Von dort geht es zu einer konspirativen Wohnung in einer neuerrichteten Wohnanlage in der Nürnberger Nordstadt. Dort können die Runner erst mal durchatmen, ihre Ausrüstung überprüfen und ihre Wunden lecken (Hohenstein/Weidner bestellt einen Straßendoc zum Hausbesuch).

### DAUMENSCHRAUBEN

Die nächtliche Flucht durch den Laubwald wäre eine prima Gelegenheit für eine Verfolgungsjagd, für Begegnungen mit Paracitern und andere Herausforderungen, die du deiner Gruppe in den Weg legen könntest. So stimmungsvoll die Flucht auch sein mag, achte darauf, dass deine Spieler dennoch die Möglichkeit haben, zu erkennen, dass die Burg, und nicht die Bewohnerin, das Ziel all dieser Aktionen war.

### KEINE PANIK

Wenn die Runner die Burg partout nicht verlassen wollen, wird ihre Auftraggeberin ihnen einen entsprechenden Befehl erteilen. Zur Not wird sie sich in einem passenden Moment von ihren Beschützern absetzen und die Flucht alleine antreten.

Sollten auch diese Möglichkeiten ins Leere laufen, biete den Spielern ruhig die Möglichkeit, ihre Charaktere in den Tod zu führen. Der nächste Trupp Konzerngardisten kommt mit drei T-Birds, und danach wird Lofwyr einen verbündeten Westlichen Drachen (SR6, S. 221) zur Burg schicken. Und wenn auch das nichts nützt, wird er sich persönlich nach Hohenstein aufmachen ...

## SZENE 6: LICHT INS DUNKEL

### AUF EINEN BLICK

In der Wohnung (oder in einem anderen Unterschlupf, den die Runner wählen) offenbart Frau von Hohenstein ihre wahre Identität. Die Runner führen alle Hinweise zusammen und erfahren, wer hinter den Angriffen auf die Burg steckt.

### SAG'S IHNEN INS GESICHT

*Frau von Hohenstein streicht sich die Haare aus dem Gesicht und kaut auf ihrer Unterlippe, während sie unentwegt im Wohnzimmer auf und ab läuft. Schließlich wendet sie sich euch zu: „Nach allem, was wir heute gemeinsam erlebt haben, ist es an der Zeit, die Karten auf den Tisch zu legen. Mein wahrer Name ist nicht Dita von Hohenstein, sondern Edith Weidner, und anders, als mein Aussehen vermuten lässt, bin ich bereits 82 Jahre alt. Ich war einst Politikerin und Konzernmanagerin und ganz erfolgreich in meiner Karriere, würde ich meinen.“ Eure Auftraggeberin setzt ein freudloses Lächeln auf. „Natürlich habe ich mir in dieser Zeit Feinde gemacht, und ich hatte ja den Verdacht, dass mein Leben in Gefahr ist. Doch das Ausmaß der Feindlichkeit, die wir alle heute Abend erleben mussten, ist für mich unerklärlich. Ich sage Ihnen in aller Aufrichtigkeit, dass ich keine Erklärung dafür finde, was in den letzten Stunden passiert ist.“*

### HINTER DEN KULISSEN

Bisher wurden die Runner von den Kämpfen komplett in Beschlag genommen. Im neuen Unterschlupf ist Zeit, einen Sinn hinter all den Geschehnissen zu suchen. Viele Fragezeichen werden die undurchschaubare Auftraggeberin betreffen; wenn die Runner keine Erklärungen einfordern, wird Frau von Hohenstein das Geheimnis um ihre wahre Identität selbst lüften. Sie zeigt übrigens keine Reue, was das bisherige Zurückhalten von Informationen angeht: In den Schatten sei es schließlich üblich, dass Runner auf Need-to-know-Basis operieren. Am Ablauf des vergangenen Abends hätte sich nichts geändert, wenn die Runner vorzeitig von ihrer wahren Identität erfahren hätten. Auch den geheimen Fluchtweg habe sie genau dann offenbart, als er für die Runner relevant wurde.

Es ist wichtig, dass die Runner aktiv die Hintergründe der Angriffe sowie den maßgeblichen Urheber ermitteln. Tun sie das nicht, haben sie keinen Anteil an der (Verhandlungs-) Lösung dieses Szenarios, und das Ende könnte von außen vorgegeben wirken. Notfalls kannst du Frau von Hohenstein/Weidner an den Zusatzauftrag und die Boni erinnern lassen, die es noch unverändert zu verdienen gibt. Es gibt verschiedenste Anhaltspunkte zu verfolgen.

### ERBEUTETE KOMMLINKS

Das S-K-Runnerteam aus dem ersten Angriff und weitere Gegner könnten den Charakteren in die Hände gefallen sein. Auch wenn während der Kämpfe vermutlich keine Zeit war, um Gegner zu verhören, und es unrealistisch wäre, dass die Runner Gefangene auf die Flucht mitgenommen haben könnten, haben sie vielleicht das eine oder andere Kommlink erbeutet. Ein Decker kann die Kommlinks aus-

lesen, wenn er sich einen User- oder Admin-Zugang auf sie verschafft. Es gibt auf den Kommlinks einen verschlüsselten Bereich (Verschlüsselungsstufe 4). Um die Verschlüsselung zu entfernen, ist eine Matrixhandlung *Datei cracken* nötig. Schafft der Decker es, die Verschlüsselung zu cracken, kann er den Auftraggeber der Gegenseite in Erfahrung bringen. Ist kein Decker in der Gruppe, verfügen die Spieler oder Frau von Hohenstein über eine geeignete Connection.

Die Anhänger des Siegfriedbundes sind anhand der Korrespondenz auf dem Kommlink recht eindeutig ihrer Organisation zuzuordnen, aber nicht eindeutig genug, um dem Siegfriedbund juristisch beizukommen. Eine Motivation für ihre Beteiligung an den Kämpfen lässt sich nicht finden.

Der Auftraggeber des S-K-Teams war ein Herr Brackhaus – so viel ergibt sich aus den Logs des Teamchats. Ihr Auftrag lautete, die Burg gewaltsam unter ihre Kontrolle zu bringen. Eine entsprechende Wissensfertigkeit kann offenbaren, dass sich die Auftraggeber des S-K-Konzerns nicht „Schmidt“, sondern „Brackhaus“ nennen.

## AUFLÄRUNG DER BURG

Die Runner könnten (in Person, im Astralraum oder mit Drohnen) zur Burg zurückkehren und im Schutz der umgebenden Wälder beobachten, dass in Hohenstein große Aktivität herrscht. Mehrere schwarze Vans parken vor dem Aufzug zum Burganwesen, Arbeiter schaffen irgendwelches schweres Gerät nach oben. Auf den Mauern patrouillieren schwerepanzerte Truppen. Im Ort sind weitere Vans zu sehen. Aufräumteams sind dabei, die Kampfspuren zu beseitigen oder forensisch unbrauchbar zu machen. Verhandlungsexperten gehen von Haus zu Haus, um den Bewohnern mit Geld und sanftem Druck Verschwiegenheitserklärungen abzupressen.

## HAUSANLAGE

Das antike Haussystem ist noch immer funktional und kann über das Kommlink von Frau von Hohenstein bedient werden. Die Kamerafeeds zeigen, dass der Innenhof gerade von Grabungsteams umgepflegt wird. Besonderes Interesse gilt einer kleinen Kammer, in der die Hausherrin zur Winterzeit ihre Gartenmöbel lagert. Ganz offensichtlich vermuten die Eindringlinge dort etwas.

## GESCHICHTSFORSCHUNG

Wenn sich die Runner für die Geschichte der Burg zu interessieren beginnen, sind sie auf der richtigen Spur (orientiere dich einfach an den Rahmendaten aus dem Hintergrund-Abschnitt). Sehr weit wird diese Spur allerdings nicht führen, da die Schatzkammer, nach der das S-K-Team sucht, in keinem öffentlichen oder privaten Matrixarchiv erwähnt wird. (Historische Bibliotheken stehen der Gruppe in der Kürze der Zeit nicht zur Verfügung.)

## GESAMMELTE ERKENNTNISSE

Minimalziel sollte sein, dass am Ende der Recherchen der Saeder-Krupp-Konzern als Drahtzieher der Angriffe feststeht. Als zweite mitmischende Partei können die Runner den Siegfriedbund ermitteln. Die Veteranen um den Gastwirt als dritte Partei können von Frau von Hohenstein/Weidner identifiziert werden.

Die Runner sollten auch mitbekommen, dass sich das Interesse von S-K konkret auf etwas *unter* dem Innenhof bezieht.

Stellt sich nun die Frage, warum du so ausführliche Informationen im Hintergrund-Abschnitt erhalten hast, wenn

deine Gruppe wahrscheinlich nur einen Bruchteil davon ergründen wird? Nun, es ist stets besser zu haben, als zu brauchen: Wenn die Gruppe beharrlich und kreativ nachforscht, solltest du das große Bild im Hinterkopf haben, um auf alle Fragen eine Antwort zu haben. Zum anderen ist die Geschichte um Lofwyrs Interesse an mittelalterlichen Geheimnissen an dieser Stelle noch nicht zu Ende erzählt ...

## KEINE PANIK

Sollten die Spieler keine Lust oder wenig Geschick beim Ermitteln der Hintergründe zeigen, wird von Hohenstein/Weidner siedend heiß einfallen, dass ihre Anwälte kürzlich Kaufangebote für die Burg erhielten. Sie wird ihre Anwälte kontaktieren; einige Stunden später können diese bestätigen, dass hinter den Kaufinteressenten Saeder-Krupp steht. Weidner muss dann nur noch eins und eins zusammenzählen, um herauszufinden, wer die Angreifer geschickt hat.

## SZENE 7: HERRSCHER ÜBER DIE ANHÖHE

### AUF EINEN BLICK

Nachdem die Runner ihre Recherche abgeschlossen haben, ist ihr aktiver Part in dem Szenario beendet. Frau von Hohenstein/Weidner tritt in Verhandlungen mit Saeder-Krupp und wird in der Lage sein, einen Deal auszuhandeln, der alle Seiten zufriedenstellt.

### SAG'S IHNEN INS GEISCHT

*Eins ist klar: Mit dem gesamten Saeder-Krupp-Konzern wollt ihr es nicht aufnehmen – zumindest nicht für den ausgehandelten Bonus. Andererseits reichen eure Hinweise über die Beteiligung von S-K an den Kämpfen um die Burg aus, um den Konzern zumindest in ein schlechtes Licht zu rücken, falls diese Hinweise an die Öffentlichkeit gelangen.*

*Eine geschlagene Stunde zieht sich eure Auftraggeberin in ein Zimmer zurück, um zu telefonieren – zuerst mit ihren Anwälten, dann mit Vertretern Lofwyrs. Als sie aus dem Zimmer tritt, kaut sie wieder auf ihrer Lippe herum, ihre Augen sind in weite Ferne gerichtet. „Ich habe die Burg an Lofwyr verkauft“, beginnt sie. „Er hat mir das sprichwörtliche Angebot gemacht, das ich nicht ablehnen kann.“ Dann blickt sie euch nacheinander an: „Keine Sorge, der Deal wird Ihr Schaden nicht sein.“*

### HINTER DEN KULISSEN

Frau von Hohenstein/Weidner bietet den Runnern an, sie für die gesamte vereinbarte Zeit des Leibwächterauftrags auszuzahlen. Hat die Gruppe zugesagt, auch die Hintergründe der Bedrohung auf ihr Leben aufzuklären und auszuschalten, erhält sie den vereinbarten Bonus. Dafür erwartet die Auftraggeberin, dass die Runner sich dazu verpflichten, über die Ereignisse und Hintergründe Still-schweigen zu bewahren. Sie übernimmt alle Kosten für Krankenhausaufenthalte und die Reparatur beschädigter Cyberware, wird aber keine verloren gegangene oder zerstörte Ausrüstung ersetzen – das ist das Berufsrisiko, dem sich die Runner aussetzen.

Zwei Stunden später lässt sich die Auftraggeberin von einer Eskorte, bestehend aus Klaus Held persönlich und zweien seiner engsten Mitarbeiter, aus der konspirativen Wohnung abholen, um „für ein paar Tage unterzutauchen“. Dieser Moment kann noch mal für Anspannung sorgen, sollte aber letztlich problemlos über die Bühne gehen. Frau von Hohenstein/Weidner wird sich herzlich von den Runnern verabschieden.

## KEINE PANIK

„Verhandlungslösung?! Nicht mit uns!“ Es könnte sein, dass die Runner sich in den Kopf setzen, die Burg wieder zurückzuerobern. Nur zu! Allerdings sollte den Spielern klar sein, dass das kein Spaziergang wird.

Den kompletten Ablauf einer Rückeroberung zu beschreiben, würde leider den Rahmen dieses Szenarios sprengen. Geh davon aus, dass sich mindestens zehn Konzerngaristen in der Burg aufhalten. Nur ein wirklich guter Plan sollte zum Erfolg führen, und selbst dieser Erfolg sollte nur von kurzer Dauer sein, denn schon bald schreitet S-K zur Rückeroberung.

Wenn (falls) die Runner die Kontrolle über die Burg zurückerobern haben, ist die Schatzkammer bereits geöffnet. Es sind (nur noch?) drei alte und schlichte, aber massiv gefertigte Holzkisten darin enthalten, gefüllt mit verrottetem Stroh. In Leinentücher eingeschlagen liegen dort beispielsweise:

- eine Kugel mit aufgesetztem Kruzifix (Reichsapfel) aus Gold, mit Edelsteinen verziert
- ein kostbar gefertigter Lederhandschuh, ebenfalls mit Edelsteinen besetzt
- eine kleine Krone aus Goldblech, auch hier mit wertvollen Edelsteinen

Bei den Gegenständen handelt es sich um als verschollen geltende Reichskleinodien. Ihr Wert ist unschätzbar hoch, doch die Runner werden, wenn sie keine fundierten Kenntnisse des Kunsts Schwarzmarktes haben, auf die Schnelle „nur“ 300.000 bis 500.000 Euro erlösen können (bzw. einen anderen Betrag, den du als der Leistung der Runner würdig erachtst).

## NACH DEM RUN

### GELD

- 500 Euro pro Runner und Tag (+100 Euro pro Runner und Tag pro Nettoerfolg bei einer Vergleichenden Probe auf Einfluss (Verhandeln) + Charisma, maximal aber 1.000 Euro pro Runner und Tag) von Klaus Held
- 25.000 Euro (+2.000 Euro pro Nettoerfolg bei einer Vergleichenden Probe auf Einfluss (Verhandeln) + Charisma, maximal aber 35.000 Euro) von Edith Weidner, wenn es den Runnern gelingt, die Quelle der Bedrohung ausfindig zu machen.
- 25.000 Euro (+2.000 Euro pro Nettoerfolg bei einer Vergleichenden Probe auf Einfluss (Verhandeln) + Charisma, maximal aber 35.000 Euro) von Edith Weidner, wenn es den Runnern gelingt, die Bedrohung nachweislich und dauerhaft auszuschalten.

## KARMA

Neben dem monetären Lohn erhalten die Runner auch Karma:

- 5 Karma, wenn die Auftraggeberin am Ende des Runs noch lebt
- 2 Karma pro überstandener Angriffswelle
- 1 Karma für das Identifizieren von S-K als Drahtzieher hinter den Angriffen
- 1 Karma für jeden Runner, der sich schützend vor die Auftraggeberin wirft oder sie von der Schwelle des Todes rettet
- 1 bis 2 Karma für gutes Rollenspiel, kreative Lösungen und heldenhafte Aktionen

## CONNECTIONS



### DITA VON HOHENSTEIN/ EDITH WEIDNER

Jeder Runner, der sich der Auftraggeberin gegenüber nicht unverschämt oder aggressiv verhalten hat, darf sie als Connection notieren. Sie wird ihre Doppelidentität weiterführen, aber auch wieder aktiver in die Geschicke der Zenit AG eingreifen, wozu sie vielleicht die Unterstützung zuverlässiger Runner benötigt. Anders herum kann sie im Bereich Politik und Konzerne in der ADL Türen öffnen, die einem Normal-Runner für immer verschlossen bleiben würden.

**Einfluss:** 10

**Loyalität:** 1 bis 3, je nach Verhalten

### KLAUS HELD

Auch der Inhaber der Personenschutzfirma mit Zugang zur Münchner High Society kann eine zukünftige Connection der Runner sein, falls sie sich nicht frech oder offenkundig inkompetent verhalten haben.

**Einfluss:** 6

**Loyalität:** 2

# ANHANG

## DER SCHAUPLATZ – BURG HOHENSTEIN

Die Burg Hohenstein ist eine vergleichsweise kleine Wehranlage, die auf einem großen Felsen über dem kleinen, gleichnamigen Weiler in der Fränkischen Alb liegt. Während der Mittelalterbegeisterung des späten 20. Jahrhunderts wurde die zur Ruine verfallene Anlage liebevoll wiederaufgebaut und zu einem beliebten Ausflugsziel. Damit war natürlich Schluss, als die Burg Ende der 2050er in Privateigentum überging.

Weidner ließ die beiden wuchtigen Gebäude aus unverputztem Naturstein im Inneren umbauen und durch eingeschossige Anbauten aus Glas im (damals modischen) Wintergartenstil verbinden. Die gläsernen Anbauten mit ihren Flachdächern wirken neben den wuchtigen Steingebäuden federleicht und bilden einen charmanten Kontrast.

Frau von Hohenstein führt ein einsames Leben und erhält nur selten Besuch. Für ihre Sicherheit sorgt ein einzelner Bodyguard, der sich zu unregelmäßigen Zeiten – meist nachts – im Haus aufhält oder seine Auftraggeberin zu Auswärtsterminen begleitet. (Kurz vor Beginn des Runs kommt er unter ungeklärten Umständen ums Leben.)

Einmal in der Woche kommt der Mitarbeiter eines verschwiegenen Hausmeisterservice aus Nürnberg vorbei, um die Haustechnik zu warten oder Arbeiten im Garten zu verrichten. Seitdem sich die Hausherrin verfolgt fühlt, hat sie den Hausmeisterdienst allerdings bis auf Weiteres abbestellt.

Der Haushalt wird von leisen Reinigungsdrohnen erleidet, die man zu allen Tageszeiten irgendwo im Anwesen antreffen kann.

Praktisch alle Funktionen des Hauses können elektronisch über eine **Hausanlage** gesteuert werden. Zu dieser Anlage gehören auch Kameras (vor den Garagen, im Aufzug, in der Empfangshalle sowie in den Innenhof hinein). Weilt die Hausherrin auswärts, kann eine Alarmanlage mit Bewegungsmeldern aktiviert werden. Die Hausanlage ist aus technischer Sicht antiquiert, jedoch in hervorragendem Zustand.

Da die Runner vermutlich die meiste Zeit des Runs in der Burg verbringen werden, erhältst du hier eine umfassende Beschreibung.

Aus Gründen der Einfachheit empfehlen wir folgende Regelungen zu **Barrieren und Hindernissen**: Die gläsernen Wände haben keine Barrierestufe, die dicken Steinmauern hingegen sind für Waffen undurchdringlich.

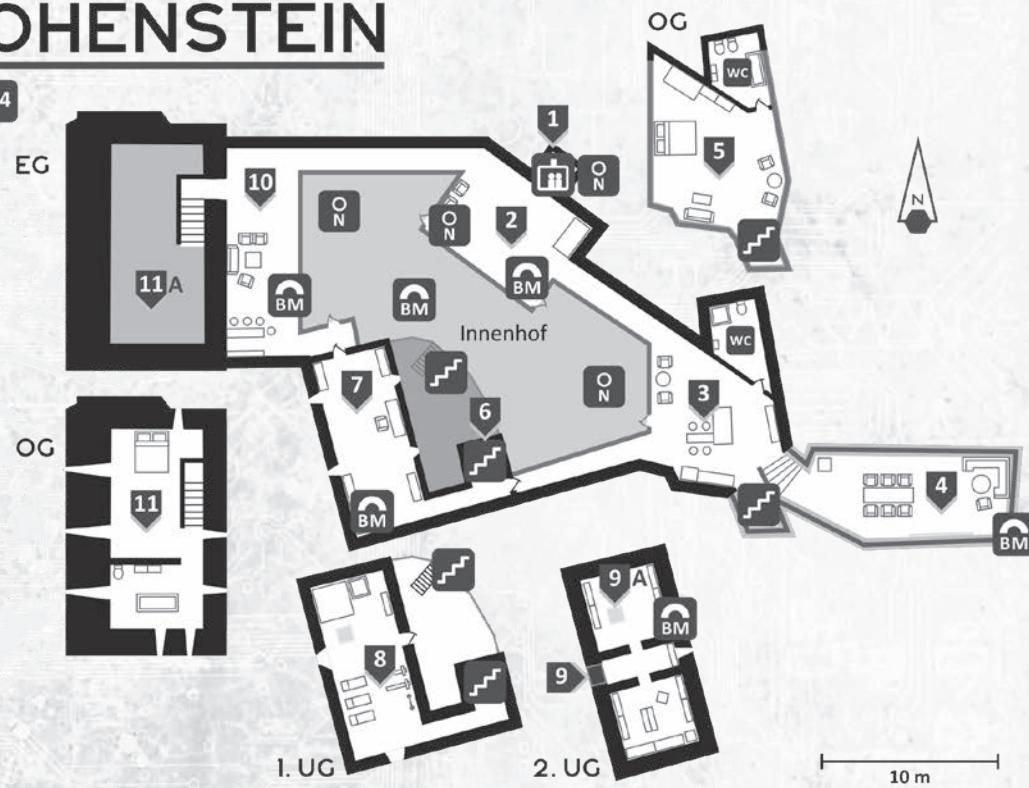
## EMPFANGSHALLE UND WOHNBEREICH

Am Fuß des mächtigen Felsens, auf dem die Burg ruht, steht eine Doppelgarage. In ihr befinden sich ein Eurocar Westwind sowie ein Land Rover Explorer – nicht die neuesten Modelle, aber beide top-gepflegt und so gut wie unbenutzt. An die Doppelgarage angebaut befindet sich ein Vorräum, aus dem ein Aufzugschacht die Außenwand der Burg hinaufführt.

Über diesen **Aufzug** (1) gelangt man hinauf in eine **Empfangshalle** (2), die zum Innenhof hin mit einer Glasfassade abschließt. Wendet man sich zur Linken, führt ein Gang zu einem offenen **Wohnbereich** (3), der von einer zentralen Kücheninsel dominiert wird, wo die Hausherrin bisweilen sogar richtig kocht. Hier gibt es auch ein Gäste-WC, und am gegenüberliegenden Ende führt eine Treppe hinab zu einem großen Esstisch und einer Couchecke (4). Dieser Bereich ist auf drei Seiten verglast und bietet eine spektakuläre Aussicht über die bewaldeten Hügel der Fränkischen Alb. Alternativ können die Fensterscheiben verdunkelt oder als Trideoschirme verwendet werden (und dann, sehr

## BURG HOHENSTEIN

- 1 Aufzug, Zugang
- 2 Empfangshalle
- 3 Wohn-/Kochbereich
- 4 Wohn-/Essbereich
- 5 Gästezimmer
- 6 Wendeltreppe
- 7 Arbeitszimmer
- 8 Wellness/Sauna
- 9 Ehemaliger Eingang
- 10 Arbeitszimmer
- 11 Wellness/Sauna
- 12 Ehemaliger Eingang
- 13 Privatlounge
- 14 Schlafzimmer



realistisch, quasi jede beliebige Umgebung anzeigen – bei Frau von Hohenstein steht derzeit der Modus „Goa Beach“ hoch im Kurs).

Eine weitere Treppe führt von der Küche hinauf zum Gästezimmer (5), das direkt über dem Küchenbereich liegt. Auf dem Doppelbett und der Schlafcouch können vier Personen unterkommen. (Hier dürfen die Runner schlafen.) Die Gäste haben ein eigenes Bad.

Ein weiterer Gang führt vom Wohnbereich weg an einer Wendeltreppe (6) vorbei in das Arbeitszimmer (7). Die meiste Zeit liegt dort, umgeben von Bücherregalen (mit echten Büchern), Frau von Hohensteins Mes-Ti'tron-Matte mit ihrem komplizierten Liniengeflecht aus.

Wenn man die Wendeltreppe hinabgeht, kommt man zur ehemaligen Kapelle (8) der Burg, die recht pragmatisch zu einem Wellnessbereich mit Sauna umgebaut wurde (und nur selten benutzt wird). Die Wendeltreppe führt noch eine weitere Ebene hinab, zum einstigen Haupteingang der Burg (9), der inzwischen (vermeintlich) zugemauert und von außen nicht vom übrigen Mauerwerk zu unterscheiden ist. Die Kammern rechts und links des Eingangs werden als Abstellkammern genutzt.

## PRIVATBEREICH

Wenn man das Arbeitszimmer zur anderen Seite verlässt, gelangt man zur Privatlounge (10) der Hausherrin, wo ein paar flache Korbstühle und ein Diwan zum Verweilen einladen. Von dort kann man über einen Gang zur Eingangshalle zurückkehren. Wendet man sich dem Steingebäude zu, an das sich die Lounge schmiegt, kommt man über eine Treppe hinauf in ein großes, schlichtes Schlafzimmer (11), dessen Bett das einzige Möbelstück ist. Das angrenzende offene Badezimmer ist luxuriös ausgestattet und um eine große Badewanne gruppiert.

Einem aufmerksamen Runner könnte auffallen, dass im Privatbereich jegliche Art von Kleiderschrank oder Ankleidezimmer fehlt. Alternativ kann er einige prägnante Rillen im Holzboden des Schlafzimmers bemerken. Die Hausherrin hat im Erdgeschoss ein ausgeklügeltes Kleiderschrank-Stausystem errichten lassen. Auf Knopfdruck (bzw. geistigen Befehl) hebt sich im Schlafzimmer, an der Wand zum Bad, ein etwa zwei Meter breiter Kleiderschrank aus dem Boden, nur gefüllt mit den Kleidungsstücken und Regalfächern, die gerade benötigt werden.

Das Regalsystem hat auch einen „Wartungsmodus“, in diesem Fall erscheint in dem Kleiderschrank statt Kleiderregalen eine Leiter, die nach unten führt.

Der Stauraum (11a) weist zahllose Staufächer unterschiedlicher Größe auf; Schienensysteme an der Decke ermöglichen einer Drohne mit Greifarmen, den Kleiderschrank mit den angeforderten Modulen zu bestücken. Eine verdeckte Falltür führt in einen Geheimgang (nicht eingezeichnet), der wiederum in einem der beiden Abstellräume (9a) neben dem ehemaligen Haupteingang (9) endet. Dies ist der geheime Fluchtweg, den Frau von Hohenstein bis zum letzten Moment vor den Runnern geheim zu halten versucht. Durch einen mechanischen Entriegelungsmechanismus lässt sich der vermeintlich zugemauerte Burgeingang – tatsächlich eine massive, tresorähnliche Stahltür, die nach außen mit SteinELEMENTEN verbündet ist – öffnen, sodass Fliehende die Burg verlassen können.

## INNENHOF UND SCHATZKAMMER

Die Gänge und Gebäude umfassen einen kleinen Innenhof. Zum Wohnbereich hin gibt es eine große, mit Sitzgruppe und Liegestühlen bestandene Freifläche. Zum Gebäude mit dem Arbeitszimmer hin fällt der Innenhof terrassenförmig ab, ähnlich einem antiken Theater. Eine Treppe führt zum Haupteingang (9) hinab.

Im Knick der Treppe führt eine halbhöhe Tür zu einem (vermeintlich) kleinen Kellerraum, in dem zur Winterzeit die Gartenmöbel gelagert werden. Im Kellerraum gibt es einen geheimen, zugemauerten Durchgang zu einer Schatzkammer, die (tief) unter dem Gebäude mit dem Schlafgemach liegt. Damit du den Plan deinen Spielern vorlegen kannst, haben wir, wie auch beim Fluchtgang im Schlafzimmer, darauf verzichtet, die Kammer einzzeichnen.

## DER ORT HOHENSTEIN

Am Fuße der Burg Hohenstein befindet sich eine kleine, verschlafene Ortschaft mit demselben Namen.

An der Hauptstraße, die die Siedlung durchzieht, liegt das Traditionsgasthaus „Hohensteiner Hof“. Die zwanzig Fremdenzimmer mit ihrem almodischen Charme sind auf die Bedürfnisse von Wander- und Erholungstouristen zugeschnitten. Die große Terrasse ist das Ziel von Wanderern und Tagesausflüglern, denn der Hohensteiner Hof ist für seine Spezialität – Windbeutel in verschiedensten Varianten – regional bekannt. Inhaber des Gasthauses ist Herbert Brendel, ein alter Oger. Die wenigsten wissen, dass Brendel einst Sicherheitschef der FrankenKulTour AG war. Er fühlt sich Weidner verpflichtet – kein Wunder, verschaffte sie ihm doch den Hof als „Altersruhesitz“ – und kennt die wahre Identität der Burgherrin. Er wird sein Bestes tun, um seine Ex-Chefin zu schützen. Aller Voraussicht nach wird ihn sein Beschützerinstinkt in der Szene 4 das Leben kosten.

Die restlichen Häuser Hohensteins sind überwiegend die Zweitwohnsitze begüterter Nürnberger und stehen zum Zeitpunkt des Runs leer. Das langgezogene ehemalige Gesindehaus direkt unterhalb der Burg beherbergt Gästapartments, die vom Hohensteiner Hof verwaltet werden. Am Rande des Orts stehen einige Bauernhöfe, die noch (oder wieder) betrieben werden. Ihre Besitzer, allesamt Aussteiger und Gesellschaftsverweigerer, versuchen sich aus Liebhaberei in der Vieh- und Waldwirtschaft. Beim Pferdehof am Ostrand Hohensteins ist die Burgherrin gut bekannt, da sie eine passionierte Reiterin ist und dort bisweilen ein Pferd für einen Ausritt mietet.

## DIE BURGHERRIN: DITA VON HOHENSTEIN (EDITH WEIDNER)

### ERSCHEINUNG

Eine sehr attraktive, schlanke Menschenfrau Mitte zwanzig. Bei näherer Betrachtung fällt auf, dass ihre Schönheit zu perfekt und auch zu generisch ist, um natürlichen Ursprungs zu sein. Die grünen Augen sind voll tiefgründigem Schalk und können einem sehr guten Beobachter verraten, dass das wahre Alter der Frau weit jenseits ihres Erscheinungsbildes liegen muss.

Zu Hause trägt die Auftraggeberin der Runner ihr brünettes Haar zum einfachen Pferdeschwanz zurückgebunden. Sie kleidet sich in schlichte, körperbetonte Sportkleidung. Ihr tägliches, rigoroseres Yoga- und Mes-Ti'tron-Programm hält sie in hervorragender körperlicher Verfassung.

## PERSÖNLICHKEIT

Weidner hat in ihrem langen Leben viel erreicht, ist aber trotzdem immer eine Suchende geblieben. Nach all den Erfolgen im Außen versucht die Powerfrau, sich in selbststauerlegter Isolation auf ihr Inneres zu fokussieren. Das ist die Geschichte, die sie sich selbst erzählt – aber nicht die ganze Wahrheit.

Tatsächlich bereut Weidner die Léonisation und die Schönheitsoperationen, denen sie sich unterzogen hat (ein bekannter, als „Resentful Youth Symptom“ bezeichneter Zustand, unter dem manche Patienten von Verjüngungsbehandlungen leiden). Die erste Ministerpräsidentin Frankens und Gründerin gleich zweier großer Konzerne blickt mit Stolz auf ihr bisheriges Leben zurück. Und trotzdem – oder gerade deswegen – scheut sie sich davor, an dieses frühere Leben anzuknüpfen: Zum einen, so empfindet sie, fehlt ihrem neuen, jugendlichen Erscheinungsbild die Gravitas von einst. Zum anderen möchte sie nicht, dass ihre Lebensleistung mit Eitelkeit und oberflächlichem Jugendwahn in Verbindung gebracht und dadurch herabgewürdigt wird. Gefangen in ihrer eigenen Legende, tritt Weidner nun als „Dita von Hohenstein“ auf. Doch selbst wenn sie in ihrer neuen Identität unter die Leute geht, verspürt sie eine gewisse Befangenheit, weswegen sie ihre Ausflüge in die Außenwelt stetig zurückgefahren und schließlich ganz aufgegeben hat.

Als Politikerin und Geschäftsfrau galt Weidner als harte, aber faire und umgängliche Verhandlungspartnerin. Die jüngsten Jahre der Einsamkeit auf der Burg haben sie einige seltsame Marotten entwickeln lassen.

## DARSTELLUNGSTIPPS

Lass die Charaktere eine Divergenz zwischen Aussehen und Verhalten ihrer Auftraggeberin bemerken und ruhig etwas misstrauisch werden. Trotz all ihrer Fitness und Jugend erinnern Verhalten und Körpersprache an eine sehr selbstbewusste, ältere Dame: Überschläge die Beine, umfasse dein Knie und blicke die Ansprechpartner lange an (oder mit nachdenklichem Gesichtsausdruck an ihnen vorbei), bevor du Weidner/Hohenstein etwas sagen lässt. Rede unbirrt und in demselben ruhigen Tonfall weiter, wenn die Charaktere dich zu unterbrechen versuchen. Wenn die Auftraggeberin nervös wird, erkennt man das am charakteristischen Herumkauen auf der Unterlippe.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	5	3	2	7	6	5	5	5

**Initiative:** 8 + 1W6

**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben

**Zustandsmonitor:** 10/12

**Verteidigungswert:** 3

**Aktionstätigkeiten (Würfelpools):** Athletik 10 (Akrobatik +2),

Einfluss 12 (Verhandeln +2), Elektronik 9, Heimlichkeit 7,

Nahkampf 6 (Selbstverteidigung +2), Natur 8, Überreden 9,

Wahrnehmung 12

**Wissensfähigkeiten (Auswahl):** Bildende Kunst, Klassische Musik, Konzernstrukturen, Landespolitik, Marketing, Recht, Rhetorik, Tourismusindustrie, Yoga

**Sprachfähigkeiten:** Deutsch M, Englisch 2, Französisch 2,

Hindi 1, Italienisch 1

**Waffen:**

Waffenlos [Waffenlos | Schaden 2B | Angriffswerte 5/-/-/-]





# ALTE BÜCHER

Ehrwürdige Klostergemäuer, eine verschwiegene Glaubensgemeinschaft und grimmige Wächter, die zu allem bereit sind, um Geheimnisse aus vergangenen Zeiten zu bewahren – all das erwartet die Runner in diesem Szenario, das sie aus der Bankenmetropole Frankfurt an den beschaulichen Bodensee führt.

## HANDLUNG

Der Siegfriedbund hat Interesse an einem Buch im Besitz der römisch-katholischen Kirche (RKK). Es handelt sich um eine hochmittelalterliche Schrift über den Drachentöter St. Georg.

Ausgangspunkt des Runs ist Darmstadt in Groß-Frankfurt, der Auftrag führt die Gruppe jedoch auf die Insel Reichenau, nahe Konstanz.

Die Insel fiel 2042 an die römisch-katholische Kirche zurück, als Gabe der Elfe Gabrielle Isabella Hohenzollern vom Sigmaringer Zweig der Familie. Hintergründe waren die Bejahung des Existenzrechts für Metamenschen und die Weihe für Frauen durch die RKK. Die Kirche betreibt auf dem fruchtbaren Boden der Insel einen Agrarbetrieb, der hochwertige Biolebensmittel erzeugt und vom Kloster St. Maria und Markus aus gelenkt wird.

In den Gewölben des Klosters werden auch Reliquien und Schriften verwahrt, von denen einige – so auch das

gesuchte Buch – unter Verschluss und außerdem unter dem Schutz der Vigilia Evangelica stehen, einer Geheimorganisation der RKK.

Die Runner müssen einen Weg auf die Insel und in die gut gesicherte Bibliothek des Klosters finden, um die Wächter des Buches zu überwinden und die wertvolle Schrift nach glücklicher Flucht ihren neuen Eigentümern zu übergeben.

## SZENE 1: EIN HERR OHNE BUCH

### AUF EINEN BLICK

Jürgen Wegner, ein lokaler Funktionär des Siegfriedbundes in Groß-Frankfurt, heuert die Runner an, um sie nach Reichenau zu entsenden, wo der Bund ein Buch vermutet, das Informationen über die Reichsinsignien enthält: das *Liber bellator draconis sancti georgii*.

Da von dem Buch keine digitale Version verfügbar ist, beauftragt er die Runner, es aus dem Schatz des Münsters St. Maria und Markus zu stehlen.

## SAG'S IHNEN INS GESICHT

*Euer Herr Schmidt hat als Treffpunkt das „Pfungstädter Braubaus“ gewählt, eine Retrokneipe in Darmstadt. Bereits beim Betreten stellt ihr fest, dass die Hälfte der Gäste Touristen sind und die andere Hälfte entweder verdächtig stereotype Kneipenbesucher aus dem letzten Jahrhundert oder angestellte Statisten, die hier im Restrotil den Hintergrund geben. Herr Schmidt erwartet euch in einem Nebenraum.*

## HINTER DEN KULISSEN

### DER AUFTRAGGEBER

Herr Schmidt alias Jürgen Wegner ist ein gesetzter Herr um die fünfzig im klassischen Dreiteiler, Typ Hochschulprofessor. Wenn die Runner Nachforschungen über ihn anstellen, werden sie nur fündig, wenn sie in Richtung Groß-Frankfurter Lokalpolitik oder Poloclubs recherchieren (dafür sind 3 Erfolge bei einer entsprechenden Probe erforderlich).

### DER JOB

Herr Schmidt stellt folgende Informationen zur Verfügung, bevor sich die Runner entscheiden müssen:

- Das Honorar beträgt 5.000 Euro pro Person.
- Es geht um ein wertvolles historisches Buch.
- Das Buch befindet sich im Besitz der römisch-katholischen Kirche.
- Das Einsatzgebiet ist der Süden der ADL.

## DIE DETAILS UND DIE BEZAHLUNG

Herr Schmidt bietet den Runnern, nachdem sie akzeptiert haben, im Detail folgende Infos und Bezahlung:

- Die 5.000 Euro pro Person beziehen sich auf eine digitale oder technische Kopie des Buchinhalts.
- Die Runner erhalten 7.500 Euro Bonus, wenn sie Herrn Schmidt das Original übergeben.
- Das Buch ist ein Liebhaberstück aus dem Mittelalter, für das Sammler viel bezahlen und es mehr schätzen werden als die Kirche.
- Das Buch befindet sich im Kloster St. Maria und Markus auf der Insel Reichenau und ist eine der wenigen Schriften der Klosterbibliothek, die nicht digital verfügbar gemacht wurden.
- Der Zutritt zur Insel ist an eine Zugangsberechtigung der Kirche gebunden.
- Die Schatzkammer des Münsters, wo Schmidt das Buch vermutet, wird nur ausgewählten Besuchern zugänglich gemacht, meist zu wissenschaftlichen und/oder klerikalen Zwecken.

## DAS MÜNSTER

Seit die Insel 2042 in den Grundbesitz der RKK gelangte, sind die klerikalen Einrichtungen wieder in Betrieb. Hauptsächlich wird dort Biogemüse angebaut. Wie das Buch in den Schatz des Münsters gelangt ist, kann Herr Schmidt nicht sagen. Da es dort noch andere Reliquien gibt, scheint es sich jedoch um einen größeren Schatz zu handeln.

## SCHUTZMASSNAHMEN

Es gibt eine Schutztruppe aus kirchlichen Gardisten. Der Landweg und der Fähranleger werden kontrolliert. Berechtigt zum Aufenthalt sind Beschäftigte der RKK, also Mönche und Landwirte, sowie Kunden und Transporteure der Lebensmittel.

## ZEITPLAN

„Nun ja, das Buch liegt seit Jahrhunderten dort, so eilig ist es nicht. Ich kann Ihnen 14 Tage Bearbeitungszeit gewähren, bis ich Ergebnisse brauche.“

Hier blufft Herr Schmidt. Die Sache brennt, aber er will den Preis nicht noch weiter in die Höhe treiben.

## VERHANDLUNGEN

Herr Schmidt ist kein professioneller Unterhändler, aber Jurist und Politiker. Wenn die Runner um die Bezahlung feilschen (Vergleichende Probe auf Einfluss (Verhandeln) + Charisma), lässt er sich beim Grundhonorar um 250 Euro pro Nettoerfolg, maximal aber auf 6.000 Euro hochhandeln, beim Bonus um 500 Euro je Nettoerfolg, maximal aber auf 10.000 Euro, wird aber auch ungehalten reagieren, wenn die Probe misslingt. Herr Schmidt hat für diese Probe einen Würfelpool von 9.

Der Auftraggeber ist voreingenommen gegenüber allen Metatypen, ebenso gegenüber offensichtlichen Ökos, Linken und Anarchisten (oder denjenigen, die er dafür hält). Bei diesen Gruppen erhält er auf seine Verhandeln-Probe 1 bis 2 Edge (nach Maßgabe des Spielleiters).

## SZENE 2: WO LIEGT REICHENAU?

### AUF EINEN BLICK

Vermutlich werden die Runner nun erst einmal Informationen einholen, weswegen diese Szene alle Infos enthält, die man aus der Ferne erhalten kann, sowie Reisemöglichkeiten.

## SAG'S IHNEN INS GESICHT

*Ihr habt einen Auftrag. Reichenau – wo ist das genau? Klingt nach Landpartie, weit außerhalb der Lichter der Plexe. Ihr beschließt, Infos einzuholen, bevor euer Kommlink den Empfang verliert.*

## HINTER DEN KULISSEN

Reichenau ist eine Insel im Bodensee, genauer gesagt im Untersee. Seit jeher mit bestem Ackerboden gesegnet und von starker Umweltverschmutzung verschont, ist die Insel ein großer Agrarbetrieb im Besitz der Kirche.

In der Matrix finden sich Angebote für hochpreisige Ökonahrung, Obst und Gemüse, die unter dem Label „Reichenau, Bodensee“ verkauft werden. Die Angebote richten sich an Großabnehmer und Edelgastronomen.

Mit der Übernahme der Insel durch die Kirche wurde aus dem ehemals beliebten Wohnort ein reiner Agrarbetrieb.

## ALLGEMEINE INFORMATIONEN ZUR INSEL

Die Insel ist nicht weit vom Ufer entfernt und könnte schwimmend erreicht werden. Allerdings ist der Bodensee nicht gerade arm an Crittern. Der Weg zu Lande führt über einen schmalen Damm, der einfach zu überwachen ist. Ansonsten werden viele Waren auch per Luftschiff transportiert, es gibt einen ausgewiesenen Luftschiff-Flughafen.

Der Abt der Gemeinde ist Bruder Reinhard, eine Person, über die sich wenig finden lässt, außer dass er aus Sachsen stammt und dort auch seine Weihe erhalten hat. Er ist Benediktiner.

Der offizielle Tempelschatz mit der Blutreliquie des Heiligen Markus und einigen Gesangbüchern wird in der Matrix präsentiert, ein weiterer „Fundus von Büchern“ wird nur erwähnt.

Es gibt verschiedene offizielle Kontaktmöglichkeiten: als Geschäftspartner, als Gläubiger mit Interesse am Schatz und an den Gottesdiensten, als Anwärter für die Wohn- und Arbeitsgemeinschaft der Insel oder als Wissenschaftler. Aktuell gibt es eine Stellenausschreibung für „fromme Agrotech-Spezialisten“.

Öffentlich verfügbare Pläne des Klosters stammen aus verschiedenen Epochen, vom Mittelalter bis zum Ende des letzten Jahrtausends. Ein kurzer Blick auf die offiziellen Bilder der Anlage verrät jedoch, dass das Gelände massiv erweitert und umgebaut wurde. Nur das Münster und einige zentrale Gebäude sind noch an Ort und Stelle. Alle aktuellen Pläne finden sich auf dem Host des Münsters.

## KONSTANZ

Die nächstgelegene Stadt ist Konstanz. Die ersten Informationen, die man findet, drehen sich um Tourismus und Wassersport. Als beliebtes Urlaubsziel gibt es hier Hotelanlagen für das gehobene Publikum. Der Massentourismus wird gerne den Centerparks auf der anderen Seeseite überlassen.

Industrie spielt in der Stadt keine Rolle, Friedrichshafen hat ihr in dieser Beziehung den Rang abgelaufen. Ansonsten haben noch die Universität und die RKK mit vielen klerikalen Einrichtungen Einfluss auf das Stadtbild, das sich mit seiner Altstadt gerne einen ruhigen und historischen Anstrich gibt.

Schattenaktivitäten haben hier meist etwas mit Schmuggel, Lizzenzen und Transport zu tun.

## REISEMÖGLICHKEITEN

Konstanz ist per Bahn (ICE) angebunden und somit z. B. über Stuttgart gut erreichbar.

Die Westseite des Sees ist noch von den Nachwirkungen der Trollkriege geprägt. Der beste Weg mit dem eigenen Fahrzeug ist über das Nordufer des Sees und von dort über eine der zahlreichen Fährverbindungen.

Konstanz gehört zum ADL-Land Württemberg, liegt jedoch direkt an der Grenze zur Schweiz, wo wiederum eigene Regeln gelten. Insbesondere Magie und Technomantie sind nicht gerne gesehen, ADL-Lizenzen werden genauestens überprüft.



## SZENE 3: URLAUB AM SEE

### AUF EINEN BLICK

Die Runner werden vermutlich Konstanz erreichen und dort ihr Lager aufschlagen. Das Team kann nun Informationen aus erster Hand sammeln und versuchen, Kontakte aufzubauen.

### SAG'S IHNEN INS GEISCHT

*Landurlaub. Es riecht nach Pflanzen, Wasser und Fisch. Eine beschauliche Stadt, die den Touristen zuliebe einiges für ihr Äußeres macht, aber eine gewisse Biederkeit nicht abschütteln kann, liegt vor euch.*

### HINTER DEN KULISSEN

#### STADTBILD

Konstanz ist im Jahr 2080 eine beschauliche Stadt mit 85.000 Einwohnern, die sich aufgrund ihrer Lage am Rande der ADL in den vergangenen Jahrzehnten nicht wesentlich verändert hat. Lediglich ein Hotelturm der Zenit AG im Norden der Stadt fällt aus dem Bild der kleinen Luxushotels, Boutiquen, Einkaufsmöglichkeiten und Freizeitangebote, die den See und die Altstadt dezent belagern.

In der Altstadt wird baulich und mittels AR ein retro-historischer Stil gepflegt. Edelgastronomen und exklusive Geschäfte geben dem oberen Management Möglichkeiten, ihr Geld auszugeben, und dem mittleren Management einen Hinweis, was es noch zu erreichen gilt.

Die Seepromenade mit Flaniermeile und Jachthafen lädt zum Blick über den See und auf die teuren Boote ein.

### UNTERKUNFT UND SCHATTENSZENE

Im Südwesten der Stadt finden sich ein kleines Industriegebiet und die Siedlung Wollmatinger Ried, die aus einem Flüchtlingslager entstanden ist. Trotz halbherziger Bemühungen der Stadt wurde die Siedlung nie aufgelöst: Der Boden ist zu morastig und zu nahe an der Kläranlage, um für Immobilienprojekte interessant zu sein.

In diesem Unterschichtsviertel (Sicherheitsstufe D) gibt es Unterkünfte, die auch ohne SIN zu haben sind, wie bei „Tante Traudel“, die alte Zimmer in den oberen Stockwerken einer Containerunterkunft vermietet. Der Blick auf den Rhein ist inklusive, genau wie die fünfzig Jahre alten Gardinen und Betten. Liebenvoll mit alter Technik nachgerüstet, bieten die Zimmer den Standard einer einfachen Unterkunft mit toller Aussicht.

Im Zimmerpreis von 200 Euro pro Nacht sind eine Wohnung für vier Personen, das Handgeld für die Skipper, funktionierendes Trideo und keine weiteren Fragen enthalten.

Die Skipper sind die lokale Gang, sie tragen Skippermützen zu ihren Segeljacken und sorgen hier für Ordnung. Ihr Anführer Walter Jagst ist daneben noch im Schmuggelgeschäft tätig, während sich etliche der jugendlichen Mitglieder aus reichen Kids rekrutieren, die hier ihren Spaß haben wollen.

Über Walter kommen die Runner auch in Kontakt zu Leuten, die Lizzenzen und Schmuggel organisieren. Ein Großteil des Schmuggels läuft über seine Kontakte und direkt über den Jachthafen. Teils aus Abenteuerlust, teils

ohne es zu wissen, transportieren Oberschichtskipper auf ihren Törns über den See illegale Luxuswaren in die Schweiz oder aus ihr heraus.

Im Wollmatinger Ried können Boote aller Art angemietet werden. Maria (Einflussstufe 5), eine Mechanikerin, die die örtlichen Schmuggler versorgt, kann zu einem entsprechenden Preis einen Aztechnology Nightrunner oder ein Proteus Sea Snake zur Verfügung stellen. Es fällt eine Kaution in Höhe des Kaufpreises an.

Maria wohnt auf einem Hausboot am Rhein, auf dem auch andere interessante Kontakte ein- und ausgehen, zum Beispiel Skipperboss Walter.

## RECHT UND GESETZ

Die Polizei hält sich im Hintergrund und überlässt den zahlreichen Sicherheitsdiensten und Leibwächtern das Straßenbild. Man zeigt Präsenz, aber eher für das gute Gefühl.

Alle Hotels und Betreiber von Anlagen haben hier ihre eigenen Leute, abgestimmt auf den Bedarf der Anlage. Die Kirche hat eine eigene Garde, in Uniformen mit weiß-gelber Kennzeichnung.

Da Konstanz eine Grenzstadt ist, sind durchaus schlagkräftige Einheiten des Bundesgrenzschutzes und auch ein Spezialeinsatzkommando (SEK) in der Stadt. Durch ständige Untätigkeit auf dem ruhigen Posten sind sie generiert und nur zu gerne bereit, sich eine Beförderung auf einen interessanteren Posten zu verdienen.

## MIT GUTEM GRUND

Spätestens in Konstanz sollten die Runner überlegen, wie sie auf die Insel kommen. Illegale Möglichkeiten werden in Szene 4 (S. 27) beschrieben, aber es ist auch denkbar, legal auf die Insel zu kommen.

Für Nachforschungen in der Bibliothek benötigt man einen Forschungsauftrag einer kirchlichen Universität oder Forschungseinrichtung. Die Bestätigung einer passenden Doktorarbeit oder anderer fachwissenschaftlicher Recherchen reicht aus, um von der Kirchenverwaltung eine Genehmigung zu erhalten, aber Interessenten werden im Vorfeld eine Einladung zu einem Fachgespräch mit einem der Gelehrten unter den Mönchen erhalten. Genehmigungen für die ganze Gruppe werden kaum plausibel sein, ganz zu schweigen davon, dass alle Gruppenmitglieder ihre Rolle als Teil einer Forschungsgruppe stimmig darstellen können müssten. Den Hintergrund zu einer einzelnen Doktorarbeit an einem Institut zu fälschen ist da noch die kleinere Aufgabe.

Ein Zugang zum gesuchten Buch bleibt jedoch auch auf diesem Weg ausgeschlossen, der Zugang zur Bibliothek beschränkt sich auf den öffentlichen Teil der Sammlung.

Eine andere mögliche Variante ist die Besuchergruppe. Das Kloster ist baulich und historisch bemerkenswert, und so können sich auch Interessierte anmelden, die dann gegen Gebühr geführt werden.

Es werden jede Menge Güter auf die Insel geliefert und wegtransportiert. In die Riege der lokalen Luftschiffpiloten aufgenommen zu werden ist schwierig, wenn nicht gerade jemand ausfällt. Die Sicherheitsüberprüfung an sich ist jedoch nicht wirklich tiefgreifend, wenn man eine passende Qualifikation nachweisen kann.

Transporte außerhalb des festen Flugplans sind selten, aber nicht unmöglich. Wenn man eine entsprechend große Bestellung an frischen Waren aufgibt, kann man diese

## DIE RÖMISCHE-KATHOLISCHE KIRCHE (RKK)

Die Kirche ist in Konstanz präsenter als in anderen Städten. Es nimmt nicht die Ausmaße der Deutsch-Katholischen Kirche (DKK) in Westphalen an, aber man findet doch zahlreiche aktive Kirchenorganisationen und Gemeinden. Nonnen und Mönche gehören zum Stadtbild.

Als offizielle Anlaufstelle gibt es den Sitz des Kirchlichen Verwaltungsrats in Konstanz, der sich auch um die Vermarktung der Produkte aus Reichenau kümmert. Hier werden Lizenzen für Lieferanten und Kunden erteilt. Wissenschaftliche Lizenzen werden ebenfalls hier erteilt, nach Antragstellung durch einen Lehrstuhl einer kirchlichen Hochschule.

Fast alle Gemeinden gehören der römisch-katholischen Kirche an, nur St. Gebhard führt als Gemeinde der DKK ein Nischendasein in der Stadt.

## DAUMENSCHRAUBEN

Die Runner können hier schnell auffallen. Konstanz ist an den Anblick von Straßenleuten nicht gewöhnt, insbesondere wenn mehrere Besonderheiten zusammenkommen, wie Trolle mit Militärkleidung, offensichtlicher Cyberware und zwei großen Sporttaschen. Die Leute werden stehen bleiben, und auch die Polizei wird dies sicher wahrnehmen. Lass die Runner ruhig in eine „Allgemeine Personenkontrolle“ geraten, die recht genau die Ausweise kontrolliert.

auch selbst abholen und somit eine Start- und Landeerlaubnis erhalten. Allerdings kann schon ein kleines Luftschiff Waren für mehrere Zehntausend Euro aufnehmen – und bei Neukunden gilt Vorkasse.

Als Fahrer für eines der Fuhrunternehmen, die die Insel auf dem Landweg anfahren, kann man sich leichter anheuern lassen. Auf diesem Wege werden Paletten, Kisten, Dünger oder Aktivkohlefilter angeliefert und Abfall abtransportiert.

Das Kloster und die Wohneinheiten erhalten Nahrungsmittellieferungen. Die Produkte, die auf der Insel hergestellt werden, sind nicht für den Eigenbedarf bestimmt, und so essen die Bewohner denselben Fraß wie alle in der ADL. Die Lieferungen kommen mit Transportern aus Konstanz. Einen solchen Lieferwagen zu stehlen oder sogar offiziell bei einem Fuhrunternehmen angestellt zu werden, ist problemlos möglich.

Ähnliches gilt für Handwerker oder Dienstleister, wo bei die Klostergemeinschaft recht klein ist und man nicht einfach auftauchen kann, ohne dass tatsächlich ein Handwerker gerufen wurde. Dies wird unweigerlich schnell auffliegen.

Als letzte Möglichkeit sei genannt, dass es sonntags einen Gottesdienst in der Kirche des Klosters gibt, für den man sich als Gläubiger anmelden kann. Hierzu werden die Gäste dann jedoch mit der Fähre von Konstanz zur Insel gebracht, eine Anreise mit dem eigenen Fahrzeug ist grundsätzlich nicht vorgesehen.

Alle genannten Wege bringen die Runner nur auf die Insel, in die Kirche und vielleicht sogar in die Bibliothek des Klosters. Doch selbst dann müssen sie, an allen Schutzmaßnahmen vorbei, in den gesperrten Teil der Bibliothek vordringen, um ihren Auftrag auszuführen.

# SZENE 4: ORA ET LABORA

## AUF EINEN BLICK

Diese Szene beschreibt die Wege über die Insel bis ins Kloster. Die Sicherheit hier rechnet eher mit Crittern oder harmlosen Ökoaktivisten als mit Runnern. Durch die Teilautomatisierung der Landwirtschaft gibt es eine große Anzahl an Sensoren (Kameras und Bewegungsmelder), die weite Teile des Geländes erfassen können, aber nicht ständig durch einen Menschen überwacht werden.

## SAG'S IHNEN INS GEISCHT

*Vor euch liegt die Insel im Wasser des Bodensees, nur durch einen schmalen Damm mit dem Land verbunden. Große Gewächshäuser sind dort zu sehen, und ein großes, am Boden vertäutes Luftschiff wird gerade beladen. Außer einem einfachen Maschendrahtzaun ist keine Abwehr sichtbar. Alleine der Kontrollposten am Ende des Damms sieht nach Sicherheit aus.*

## HINTER DEN KULISSEN

### DIE INSEL, VON AUSSEN BETRACHTET

Mit einer Länge von 4,5 km und einer Breite von 1,5 km ist Reichenau gut überschaubar. Gewächshäuser und Felder sowie der Betrieb der Luftschiffe fallen als Erstes ins Auge. Man kann eine kleine, moderne Wohnsiedlung und einen Hafen sehen, von dem aus im überschaubaren Rahmen gefischt wird. Regelmäßiges Glockengeläut ist von der Insel zu hören.

Der Damm ist frei befahrbar, auch wenn Schilder und AR-Hinweise deutlich machen, dass man kirchliches Gelände betritt und nur mit Erlaubnis Einlass findet. Am Ende des Damms erstreckt sich zu beiden Seiten der Straße ein bewachter Zaun, an der Straße selbst steht ein Kontrollpunkt mit Schranke, Wachturm und Sensoren, bewacht durch einige Kirchengardisten. Ein Wachstützpunkt mit Bootsanleger ist hinter dem Zaun zu erkennen.

Es gibt keine großen Erhebungen auf der Insel. Der Anlegemast und der Tower des Flughafens sind die mit Abstand höchsten Gebäude. Das Gelände selbst wird zu mehr als 95 Prozent aktiv genutzt, meist mit Gewächshäusern und dazwischenliegenden Feldern, auf denen Erntemaschinen arbeiten. Nur der Uferstreifen ist wild bewachsen, teilweise stehen Ruinen alter Wohngebäude hier.

## HIN UND WEG

Reichenau weist eine Sicherheitsstufe von B auf, hauptsächlich, weil man hier nicht mit ernsthafter Kriminalität rechnet. Die Sicherheit achtet darauf, dass niemand ohne guten Grund den Kontrollpunkt passiert. Schmuggler werden vertrieben, der Sperrzaun dient vor allem der Critterabwehr.

Die Insel liegt ringsum mindestens 1,5 km vom Ufer entfernt. Mithilfe von Auftriebskörpern kann die Strecke auch mit Ausrüstung in etwa einer halben Stunde schwimmend überwunden werden. Dafür ist eine erfolgreiche Probe auf Athletik (Schwimmen) + Geschicklichkeit (1) erforderlich. Für jeden Nettoerfolg verringert sich diese Zeit um zwei Minuten.

Es gibt regen Schiffsverkehr auf dem Untersee. Der Versuch, mit dem Boot an der Insel anzulegen, wird erst beim unmittelbaren Ansteuern des Ufers verdächtig.

Die Gardisten haben ein wachsames Auge auf das Inselufer. Für jeden Versuch, heimlich dort anzulanden (schwimmend oder per Boot), ermittelst du, ob gerade eine Doppelstreife der Gardisten am Ufer unterwegs ist (würfle zweimal mit 1W6; fällt bei einem der Würfe eine 1, schaut



eine Wache in Richtung der Runner). Eine Vergleichende Probe auf Wahrnehmung + Intuition der Gardisten gegen Heimlichkeit + Geschicklichkeit der Runner legt fest, ob die Eindringlinge entdeckt werden, wobei Dunkelheit oder schlechte Witterungsbedingungen die Aufgabe für die Runner leichter machen (Edge-Bonus).

Ein am Ufer vertäutes Boot wird natürlich früher oder später entdeckt, es sei denn, die Runner lassen sich etwas einfalten, um ebendies zu verhindern. Der Ufergürtel selbst ist mit Schilf und wilden Sträuchern bewachsen, hier und da ragen die Fundamente abgerissener Wohnhäuser aus dem Boden. Eindringlinge können hier Verstecke für zurückgelassene Boote oder Ausrüstung finden (Edge-Bonus bei Vergleichenden Proben auf Heimlichkeit + Intuition der Runner gegen Wahrnehmung + Intuition der Gardisten).

Die Werte der Gardisten findest du im Abschnitt *Schernen und bewegliche Ziele* (S. 30).

Im Hafen der Insel herrscht tagsüber reger Betrieb, auch wenn nur Boote der Kirche hier vertäut liegen. Gelegentlich schaut eines der Patrouillenboote der Garde vorbei. Wenn die Runner mit ihrem eigenen Boot in den Hafen einlaufen oder hineinschwimmen, werden sie von den hier anwesenden Arbeitern und Fischern sicher bemerkt. Damit diese die Garde nicht alarmieren, muss den Runnern eine Vergleichende Probe auf Überreden + Charisma gegen Willenskraft + Intuition mit mindestens 3 Nettoerfolgen gelingen. Der Wortführer der Arbeiter hat dafür einen Würfelpool von 7. Haben sich die Runner eine stimmige Legende überlegt, warum sie hier sind, erhalten sie für diese Probe 1 Edge.

Nachts wird der Hafen von Wachscheinwerfern beleuchtet und von Kameras bewacht. Weder die Scheinwerfer noch die Kameras decken alle Bereiche ab, sodass geschickten und scharfsinnigen Infiltratoren ein unentdecktes Eindringen möglich ist. Dafür ist eine erfolgreiche Probe auf Wahrnehmung + Intuition (4) erforderlich. Misssingt die Probe, sind die Runner in eine Kamerazone geraten und müssen eine Vergleichende Probe auf Heimlichkeit + Geschicklichkeit gegen Wahrnehmung + Intuition der Gardisten in der Sicherheitszentrale ablegen, um nicht entdeckt zu werden.

Der Fähranleger von und nach Konstanz ist über eine automatische Personenschleuse mit SIN-Überprüfung (Stufe 4), Kameras und entsprechender Sicherheitstechnik (Magnetschloss mit Kartenleser, Stufe 5) gesichert.

Der **Luftraum** der Insel wird ständig vom Tower überwacht, selbst Drohnen sind einem hohen Entdeckungsrisiko ausgesetzt. Die Sensoren der Luftraumüberwachung können Flugobjekte erfassen, sobald sie sich der Insel auf 2 km nähern. Dann wird eine Vergleichende Probe auf Clearsight 3 + Sensor 3 gegen das Flugobjekt (Stealth + Pilot oder Steuern + Intuition) fällig. Nähern sich die Objekte weiter, schaltet sich alle 500 Meter jeweils ein weiterer Sensor zu. Immer, wenn das passiert, wird eine neue Vergleichende Probe wie oben beschrieben abgelegt, und der Würfelpool der Luftraumüberwachung erhöht sich um +1, bis zu einem Maximum von +3.

Einmal erfasst, wird ein Flugobjekt aufgefordert, sich der Insel nicht weiter zu nähern. Mögliche Maßnahmen bei Zu widerhandlung sind die Entsendung einer bewaffneten Abwehrdrohne oder eine gezielte Signalstörung.

Auf dem **Landweg** ist die Insel über den Damm problemlos zu erreichen – bis zum Kontrollpunkt. Dieser ist Tag und Nacht mit Kameras, Sensoren und Wachen gut bewacht, nachts auch gut ausgeleuchtet. Deckung gibt es wenig.

Der Kontrollpunkt selbst besteht aus einem Wachturm, der sehr guten Überblick über das Gelände bietet, und einer Fahrzeugschleuse, die beidseitig mit einem Tor gesichert ist. Vier Wachen haben hier ständig Dienst. Direkt in Sichtweite des Tores liegt die Sicherheitszentrale mit Hubschrauberlandeplatz und Anlegestelle für die Schnellboote der Wachen.

Ein unbemerktes Eindringen ist fast unmöglich. Wenn die

Runner keine legale Tarnung angenommen haben, wird es auch äußerst schwierig sein, die Wachen zu täuschen. Das Leben hier draußen verläuft in festen Bahnen, man kennt sich untereinander. Neue Gesichter und dünne Geschichten werden hier am Kontrollpunkt schnell hinterfragt. Und man hat Zeit. Wenn Stress aufkommt, holt man gerne Wachleiter Sontner hinzu.

## SICHERHEITSMASSNAHMEN IM INSELINNEREN

Das Gelände auf der Insel ist geprägt von Gemüsefeldern verschiedenster Gewächse in unterschiedlichen Wachstumsstadien. So variiert der Bewuchs von hand- (Salate, Radieschen) bis mehr als mannshoch (Bohnenpflanzen). Viele Felder können wegen der Pflanzdrähte sowie der Führungsschienen der Bewirtschaftungsdrohnen schwer oder gar nicht passiert werden.

Die Gewächshäuser sind in kleinen „Siedlungen“ zwischen den Feldern verstreut. Sie geben Eindringlingen prinzipiell gute Deckung, das Kunstlicht im Inneren macht diesen Vorteil vor allem bei Nacht wieder zunichte. Zudem weisen die Gewächshäuser im Inneren Kameras auf. In der Mitte der Gewächshaussiedlung befinden sich Verladezonen, in denen das geerntete Gemüse in Kisten und Paletten geladen und zum Abtransport gestapelt wird. Dank der hohen Frachtgutstapel und der vielen Erntehelfer, die hier vor allem tagsüber tätig sind, können Runner in den Verladezonen gut untertauchen oder sich unter die Arbeiter mischen, auch wenn hier ebenfalls Kameras angebracht sind.

Die schweren, großen Bewirtschaftungsdrohnen sind technisch darauf ausgelegt, Unfälle mit Metamenschen und Wildtieren auszuschließen. Sie weisen daher eine sehr gute Sensorwahrnehmung auf (Sensor 4 + Clearsight 4). Wenn die Bewegungsmelder und Audiosensoren Aktivität in der Umgebung der Drohne registrieren, stoppt die Drohne ihre Arbeit und gibt optische und akustische Alarmsignale von sich (orangefarbenes Blinklicht bzw. Pressluftalarm), die weithin gut hörbar sind. Eindringlinge sollten die Bewirtschaftungsdrohnen daher weitläufig umgehen oder sich in ihrem Umfeld sehr vorsichtig bewegen. Dafür ist eine Vergleichende Probe auf Heimlichkeit + Intuition gegen Sensor 4 + Clearsight 4 erforderlich.

Zwischen den meisten Feldern und Arealen stehen Zäune, die mit Alarindrähten gesichert sind. Eine erfolgreiche Probe auf Elektronik + Logik (2) oder Athletik + Geschicklichkeit (2) ist erforderlich, um die Drähte zu überbrücken oder zu überklettern.

## (EN) GARDE

Der Blick der Gardisten ist hauptsächlich nach außen gerichtet. Auf der Insel selbst wird „nur“ auf Kontrolle und Abwehr von Diebstahl geachtet.

Die Sicherheitszentrale hat dadurch deutlich mehr Sensoren zu überwachen, als sie gleichzeitig überblicken könnte. Wenn die Runner keine Sensoren auslösen, besteht nur eine geringe Chance (würfle mit 1W6; bei einer 1 oder 2 schaut gerade eine Wache auf den Bildschirm), dass überhaupt jemand die Kamerabilder betrachtet, und auch dann erkennt der Wachhabende nur dann etwas Verdächtiges, wenn ihm eine Vergleichende Probe auf Wahrnehmung + Intuition gegen Heimlichkeit + Geschicklichkeit der Runner gelingt. Dunkelheit und Deckung durch Pflanzen verschaffen den Eindringlingen 1 Edge für diese Probe. Alternativ können die Runner so tun, als gehörten sie hierher, beispielsweise als Angestellte. Hierfür muss ihnen eine Vergleichende Probe auf Überreden + Charisma gegen Willenskraft + Intuition des Gardisten gelingen.



Im Verdachtsfall macht sich der Diensthabende die Mühe, die SIN der verdächtigen Person abzufragen. Befinden sich die Kommlinks der Verdächtigen nicht im aktiven Modus, wird sofort Alarm ausgelöst und eine Doppelstreife mit einem Fahrzeug ausgeschickt.

Insgesamt sind auf der Insel pro Schicht 17 Gardisten im Einsatz:

- 6 Gardisten befinden sich im Klostergebäude.
- 2 Doppelstreifen sind auf der Insel unterwegs.
- 1 Gardist überwacht in der Sicherheitszentrale die Sensoren.
- 1 Decker, ebenfalls in der Sicherheitszentrale, wartet und überwacht die Matrix (s. *Matrix auf der Insel Reichenau*, S. 38).
- 1 Rigger (siehe unten).
- 4 Gardisten besetzen immer den Kontrollpunkt an der Straße (2 im Wachturm, 2 an der Schranke).

In der Sicherheitszentrale befinden sich auch die Unterkünfte der Gardisten, die beiden Schnellboote, der Hubschrauber und die Einsatzfahrzeuge der Garde.

Der diensthabende Rigger ist Pilot des Hubschraubers und verfügt über 2 bewaffnete Rotordrohnen, 4 Rotor-Aufklärungsdrohnen sowie 2 Unterwasserdrohnen.

Die Garde tritt, wie auch ihre Kameraden in Konstanz, mit dunkelgrauer Ausrüstung und weiß-gelber Kennzeichnung (den Farben der Kirche) auf.

## BEWOHNER

Es gibt keine Privathäuser mehr auf der Insel, seit die Kirche alle bestehenden Erbpachtverträge auslaufen ließ. Nur noch einige Fundamente am Ufer (s. o.) zeugen von dieser Zeit. Stattdessen siedelte die Kirche Gläubige aller Metatypen in einer eigens errichteten Arbeitersiedlung an. Die Siedlung

versteht sich als Wohngemeinschaft, ähnlich einer Kommune. Man verbringt die Freizeit bei gemeinsamen Aktivitäten, die von den Mönchen oder aus der Gemeinschaft heraus organisiert werden. Die meisten Bewohner sind dankbar, einen Ort der Ruhe in diesen Zeiten gefunden zu haben, niemand ist gegen seinen Willen hier. Die wenigen Leute, die nicht in den Agraranlagen der Insel beschäftigt sind, arbeiten in kirchlichen Einrichtungen in Konstanz.

Von allen Bereichen der Insel sind die Wohnhäuser am geringsten überwacht. Bäume und Sträucher geben Deckung. Tagsüber herrscht hier zwar viel Aktivität, aber die Leute kennen sich untereinander. Nächts sind nur die Wege beleuchtet, man muss höchstens während der Schichtwechsel mit Passanten rechnen. Bars oder Kneipen, die nachts geöffnet hätten, gibt es nicht.

## DAUMENSCHRAUBEN

Im See befinden sich etliche Wasserlebewesen, die schwimmenden Runnern das Leben schwer machen können, wenn du das möchtest. Wenn nicht, könntest du den Spielern dennoch den Eindruck vermitteln, es sei reines Glück gewesen, dass die schwimmende Überquerung des Sees ohne Zwischenfälle klappt. Du kannst zum Beispiel unheimliche Lichter unter Wasser oder den schlanken (und beängstigend langen) Rücken eines Wasserbewohners beschreiben, der sich neben den Runnern aus dem Wasser hebt.

Bei Spielgruppen auf der Suche nach größeren Herausforderungen könnten die Sicherheitsvorkehrungen der Gardisten hochgefahren worden sein, beispielsweise weil eine Intrige der Deutsch-Katholischen Kirche (DKK) die „Römer“ aufgeschreckt hat: Die Streifen sind keine Doppel- sondern Dreifachstreifen, Gardisten sind allgemein wachsamer und haben die Alarmschwellen ihrer Sensoren gesenkt. (Andersherum könnten gerade Gardisten abgezogen worden sein, weil sie anderswo benötigt werden; nervtötende Fehlsignale könnten dazu führen, dass die Sicherheitszentrale erst bei wiederholten Alarmen reagiert.)

## KEINE PANIK

Das Inselinnere soll für die Spieler eine Herausforderung darstellen – nicht aber für den Spielleiter! Wähle drei, vier Hürden aus, die deine Gruppe auf ihrem Weg über die Insel passieren oder überwinden muss: zum Beispiel eine Streife der Garde, eine Kamera, ein alarmgesicherter Zaun und eine Bewirtschaftungsdrohne.

Sorge dabei für Abwechslung! Wenn du deinen Runnern den dritten Zaun in Folge in den Weg stellst, ist das weniger unterhaltsam, als wenn der Bastler der Gruppe den Zaun zu überbrücken versucht, während sich eine Patrouille oder eine Erntedrohne unaufhaltsam nähern ...

## SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

### KIRCHENGARDISTEN

#### (PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

Die Gardisten sind allesamt bei der RKK angestellt. Ihr Vertrag bezieht sich entsprechend nicht nur auf die Insel, mache tun auch abwechselnd in Konstanz Dienst. Ihnen ist gemein, dass sie gut ausgebildet und überdurchschnittlich motiviert sind, ihre Gemeinschaft zu verteidigen. Alle sind gläubige Katholiken, was Einstellungsvoraussetzung ist. Sie wohnen meist auf der Insel und sind der Gemeinschaft verbunden, viele haben Familie auf der Insel. Tödliche Gewalt ist nicht ihre erste Wahl. Wenn es jedoch zu exzessiver Gewalt auf der Insel kommt, werden sie mit einem Heimvorteil eingreifen, der ihre Reaktionszeit um 25 % senkt und ihre Professionalitätsstufe auf 6 anhebt.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	3	3	3	3	2	3	3	6

**Initiative:** 6 + 1W6

**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben

**Zustandsmonitor:** 10

**Verteidigungswert:** 10

**Aktionsfähigkeiten (Würfelpools):** Athletik 5, Biotech (Erste Hilfe) 5, Einfluss 4, Exotische Waffen 6\*, Feuerwaffen 7, Nahkampf 6, Steuern 5, Wahrnehmung 7

**Wissensfähigkeiten:** Römisch-katholische Kirche, Sicherheitsprozeduren

**Sprachfähigkeiten:** Deutsch M

**Ausrüstung:** Codekarte für die Zugänge ihres Wachbereichs, Erste-Hilfe-Set, Ganzkörperpanzerung (dunkelgrau mit weiß-gelber Kennzeichnung) + Helm [7; Bildverbindung, Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Smartlink], Handschellen, Kommlink [Erika Elite; GS 4, D/F 2/1; Subvokales Mikrofon, Troden]

**Waffen:**

Waffenlos [Waffenlos | Schaden 2B | 6/-/-/-]

Ares Predator VI [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | 10/10/8/- | 15(s) | Smartgunsystem, variables Munitionsystem, 3 Schuss Gel- und 12 Schuss Standardmunition]

Parashield Pfeilgewehr [Exotisch | Schaden 1K+Narcoject | EM | 5/8/11/3/- | 6(i) | Zielfernrohr, 6 Injektionspfeile mit Narcoject (Kraft 15; Betäubungsschaden)\*]

Ruger 101 [Jagdgewehr | Schaden 5K | HM | 4/8/12/14/13 | 8(i) | Schockpolster, Smartgunsystem, Zielfernrohr]\*

**Anmerkung:** \* Trifft nur auf einen Teil der Gardisten zu. Die zusätzliche Bewaffnung wird für gewöhnlich nur bei einem Alarm ausgegeben (nach Maßgabe des Spielleiters).

## RIGGER

Der wachhabende Rigger überwacht verschiedene Systeme, wie die Fahrzeuge und die Maschinen auf der Insel, ist aber in der Regel mit der Steuerung der Drohnen oder der Überwachung in der Matrix der Insel beschäftigt.

Er verwendet die Werte der normalen Gardisten, besitzt jedoch zusätzlich eine Riggerkontrolle 2 (und entsprechend Essenz 4), eine Riggerkonsole des Typs Horizon Overseer [GS 4, D/F 5/4], einen Steuern-Würfelpool von 10 und einen Mechanik-Würfelpool (für die Geschütze der Drohnen) von 7.

## FAHRZEUGE DER GARDISTEN

**Schnellboote:** Am Wachhaus liegen zwei Azotechnology Sunrunner, die im normalen Streifendienst mit 3 Gardisten besetzt sind.

**Hubschrauber:** Ein MCT-Sikorsky-Bell Wolfhound, bei dem ein Sitzplatz zugunsten einer MCT-Nissan Roto-Drohne aufgegeben wurde. Ausgestattet mit Riggerinterface und 2 schweren Waffenhalterungen (rechts und links), die im Krisenfall mit je einem Stoner-Ares M202 bestückt werden.

**Autos:** Den Gardisten stehen 4 Yamaha Growler zu Verfügung, die insbesondere zwischen den Gewächshäusern und in den Feldern sehr wendig sind. Für Fahrten auf Streife werden Peugeot 112 eingesetzt (Werte wie Nissan Jack-rabbit, aber mit Handling 3/3). Für Straßenverfolgungen steht ein Saeder-Krupp-Bentley Concordat zur Verfügung, der Dienstwagen von Gardeführer Sontner.

**Drohnen:** MCT-Nissan Roto-Drohnen werden auf dem gesamten Areal eingesetzt, 4 davon bewaffnet mit einem smartfähigen FN-HAR-Sturmgewehr.

## GARDEFÜHRER SONTNER

Sontner ist Bayer und machte bei den Schwarzen Sheriffs in München Karriere, bis ihm moralische Zweifel an seiner Arbeit kamen. Er kann auf einen großen Erfahrungsschatz sowohl in der Führung als auch in taktischen Fragen zurückgreifen. Es ist bekannt, dass er gerne nah am operativen Geschehen ist; häufig wird er hinzugerufen, wenn etwas nicht „normal“ läuft. Das bedeutet, dass die Runner recht wahrscheinlich persönlich mit ihm zu tun bekommen – es sei denn, sie schaffen sich diesen erfahrenen Gegner mit einem Ablenkungsmanöver am anderen Ende der Insel vom Hals.

Sontner lässt sich nicht leicht täuschen. Er ist der Typus „gewiefter Großstadtbulle im ländlichen Exil“ und wird überlegt und unerschrocken auf die Bedrohung durch die Runner reagieren. Er unterhält gute Kontakte zu den Polizeibehörden der ADL und der Schweiz, und so werden Verfolgungen, die er koordiniert, sehr unangenehm für die Runner.

Im Kampf wird er seine Männer koordiniert führen, diese in Deckung bringen und sie taktisch sinnvoll einsetzen. Mit ihm an der Spitze sollte die optionale Regel „Mäht sie nieder“ (SR6, S. 203) nicht gegen die Gardisten verwendet werden.

Durch seinen Schlafregulator ist Sontner länger auf Posten als andere – vorzugsweise nachts, wenn es am wahrscheinlichsten zu besonderen Vorkommnissen kommt.



**SONTNER**

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4(+1)	5(8)	5(6)	4	4	3	3	3	3	2,3

**Initiative:** 9 + 2W6**Handlungen:** 1 Haupt, 3 Neben**Zustandsmonitor:** 12/10**Verteidigungswert:** 15**Vorteile:** Robust Gebaut 2, Vertrautes Terrain (Reichenau), Zähigkeit**Aktionsfähigkeiten (Würfelpools):** Athletik 12, Biotech 6, Einfluss 6 (Führen +2), Elektronik 5, Feuerwaffen 14, Heimlichkeit 13, Mechanik 4, Nahkampf 13, Natur 5, Steuern 9, Wahrnehmung 7**Wissensfähigkeiten:** Polizeiarbeit, Römisch-katholische Kirche, Sicherheitsprozeduren**Sprachfähigkeiten:** Deutsch M, Englisch 2, Russisch 1**Bodytech:** Cyberaugen [Stufe 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Cyberohren [Stufe 1; Dämpfer], Interner Lufttank 2, Kunststoff-Kompositknochen, Muskelstrafung 3, Orthoskin 3, Reflexbooster 1, Schlafregulator**Ausrüstung:** Codekarte für die Zugänge zu allen Bereichen, Cyberwareblocker, Ganzkörperpanzerung mit Helm [7], Kommlink [Erika Elite; GS 4, D/F 2/1; Subvokales Mikrofon, Troden], Medkit 3**Waffen:**

Waffenlos [Waffenlos | Schaden 3K | 10/-/-/-]

Ares Predator VI [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | 10/10/8/-/- | 15(s) | Smartgunsystem, variables Munitionssystem, je 5 Schuss Explosiv-, Gel- und Standardmunition]

FN HAR [Sturmgewehr | Schaden 5K | HM/SM/AM | 4/12/11/7/2 | 35(s) | Gasventilsystem, Smartgunsystem, Zielfernrohr, Standardmunition]

## SZENE 5: HEILIGE HALLEN

### AUF EINEN BLICK

Das ehrwürdige Klostergebäude liegt inmitten moderner Felder und Gebäude, unverändert, wie ein Anachronismus. Nur sehr dezent sind Veränderungen vorgenommen worden. Dennoch ist es, technisch betrachtet, ebenfalls ein modernes Gebäude. Es dient den Benediktinermönchen als Verwaltungssitz und Unterkunft und beherbergt die gut gesicherte Bibliothek.

Nur den Mönchen ist die Bibliothek wirklich bekannt, und selbst von ihnen dürfen nur wenige in den gesicherten Bereich. Verschwiegenheit umgibt die Mauern des Klosters.

Am Ende werden die Runner in der Bibliothek fündig.

### SAC'S IHNEN INS GEISCHT

*Vor euch ragen die Mauern des Klosters auf. Alt und ehrwürdig liegt es inmitten von Gärten und Feldern. Auf den Grünflächen spenden Obstbäume Schatten.*

*Auf den zweiten Blick erkennt man liebevoll gestaltete AR-Elemente, wie Balkonpflanzen und Figuren von Heiligen, die ihre Geschichte darstellen, sowie Wandbilder aus uralten Büchern oder Gemälden. Auch ein Wegweisersystem ist verfügbar. Als ihr ein ARO unter einem Baum berührt, erklingen die Worte „Die Augen des HERRN sind an allen Orten, sie schauen auf Böse und Gute“. Ihr nähert euch dem Gebäude. Im Turm läutet eine Glocke.*

### HINTER DEN KULISSEN

#### SICHERHEITSMASSNAHMEN

Die Parkanlagen, die das Kloster umgeben, werden nicht überwacht. Rund um das Hauptgebäude sind Kameras unauffällig in den Bau integriert und erfassen den gesamten Außenbereich, viele Zonen sind gar doppelt abgedeckt. Entsprechend hoch ist die Chance, dass das Bild gerade überwacht wird (würfle mit 1W6; bei einer 1 oder 2 schaut gerade eine Wache auf den Bildschirm). Hier gibt es jedoch keine Bewegungsmelder, außer für die Beleuchtung an den Türen und Durchgängen.

Im Inneren des Gebäudes gibt es grundsätzlich keine Kameras – nur in besonderen Zonen (s. u.).

Zu den täglichen Gottesdiensten in der Klosterkirche um 10 Uhr erscheinen viele Besucher. Fast alle Arbeiter, die gerade nicht im Dienst sind – an Sonntagen alle –, kommen zum Gottesdienst. Sonntags kommen auch Gläubige aus Konstanz per Fähre auf die Insel und pilgern gemeinsam auf einer der Hauptstraßen der Insel zum Kloster. Es ist problemlos möglich, in dieser Menge unterzutauchen.

Im Kloster sind tagsüber Verwaltungsangestellte und Mönche anzutreffen. Die Garde zeigt Präsenz, nachts wird der Bereich gar patrouilliert.

Die Türen in den Innenhof und in das Gebäude sind massive, antike Holztüren (Barrierestufe 9). Auf den ersten Blick sehen die Schlösser ebenfalls antik aus, doch unter den schmiedeeisernen Blenden verbergen sich moderne Magschlösser (Stufe 3, RFID-Kartenleser).

Jeder Mönch und Gardist trägt eine Zugangskarte bei sich, die tagsüber alle Außentüren öffnet. Nachts sind alle Außentüren gesperrt, nur das Nebengebäude mit dem Wachposten und das Hauptportal lassen sich mit der normalen Karte öffnen. Die Nachtwache der Mönche an der Pforte und der Schichtführer der Gardisten haben Karten mit der Nachtberechtigung. Von innen lassen sich die Türen zwar öffnen, dies löst aber einen Alarm aus.

An der Pforte hält ständig ein Mönch Wache. 35 weitere Mönche arbeiten oder schlafen im Kloster. Nachts ist eine Doppelstreife im Inneren unterwegs. Alle zwei Stunden passiert die Streife einmal jeden Gang, jede Außentür, die Kirche und den Innenhof.

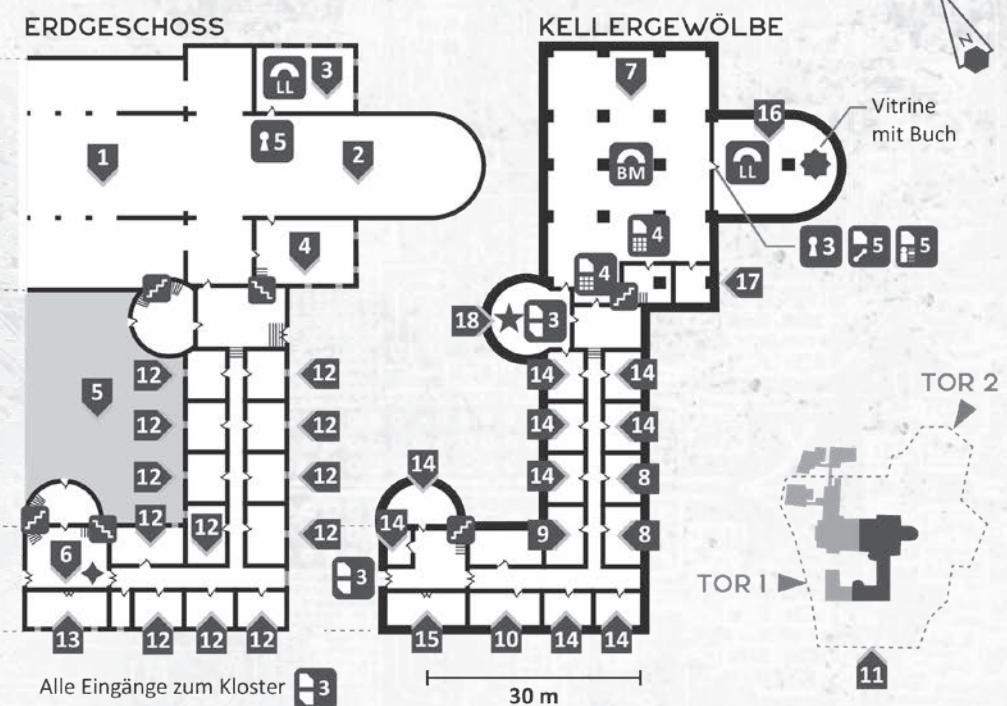
Die restlichen vier Gardisten der Schicht halten sich in einem kleinen Wachhaus neben dem Kloster bereit.

#### DER PLAN

Der Übersichtsplan des Klosters kann vor Ort problemlos als Flucht- und Rettungsplan über die AR bezogen werden. Im Erdgeschoss und im Obergeschoss sind Wohn- und Verwaltungsräume untergebracht. Das Refektorium befindet sich im Westflügel (OG), die Küche im Keller, im Erdgeschoss dazwischen die Hauptverwaltung. Süd- und Ostflügel beherbergen Wohnräume und Büros. Der Keller kann über die Treppe an der Pforte und über die Lagerkeller der Küche erreicht werden (3 Türen, davon 2 überwacht mit Bewegungsmelder und Kameras, die nicht auf dem Plan dargestellt sind). Der dritte Weg in den Keller führt über die Sakristei der Kirche.

# KLOSTER REICHENAU

- 1 Kirchenschiff
- 2 Chor & Altar
- 3 Kirchenschatz
- 4 Sakristei
- 5 Innenhof
- 6 Pforte (ständig besetzt)
- 7 Bibliothek
- 8 Klimatechnik
- 9 Heizraum
- 10 Energieverteiler
- 11 Mauer (Überklettern Schwierigkeit 7) und
- 12 Wohnung Mönch
- 13 Büro
- 14 Lager
- 15 Server (Host)
- 16 Gesicherter Bereich
- 17 Offline System
- 18 Zelle & Refugium von Bruder Antonio



Über die Kellerfenster kommt man nur dann ins Gebäude, wenn man die Gitterstäbe (Barrierestufe 11) entfernen kann und sehr gelenkig ist. Für den Einstieg ist eine Probe auf Athletik + Geschicklichkeit (3) erforderlich. Der Schwellenwert steigt auf 4 bei schwer gepanzerten Runnern und auf 5 bei Trollen.

## DIE KIRCHE UND DIE SCHATZKAMMER

Im nördlichen Seitenschiff der Kirche befindet sich der Tempelschatz. Unter anderem werden hier Bücher und die Gebeine des Heiligen Markus aufbewahrt. Im Markusaltar in der Kirche wird eine Heilig-Blut-Reliquie mit blutgetränkten Splittern des Heiligen Kreuzes aufbewahrt.

Die Schatzkammer ist mit Lichtschranken gesichert, die Tür mit einem Gitter (Barrierestufe 11) mit stabilem mechanischem Schloss (Stufe 5). Die Gegenstände sind überaus wertvoll, aber das gesuchte Buch findet sich hier nicht. Die hier befindlichen Bücher enthalten offenkundig nur Zeichnungen und Lieder.

Die Kirche selbst steht bei Tag offen, bei Nacht nur über das Kloster. Dasselbe gilt für die Sakristei.

## ZUR BIBLIOTHEK

Die Runner können ihr Ziel im Keller über zwei Zugänge erreichen: Einer führt durch den Keller, der andere über eine Treppe aus der Sakristei. Die beiden Türen auf dem Weg sind mit einem Magschloss (Stufe 4, RFID-Kartenleser) gesichert. Diese Türen sind selbstschließend (Brand-schutztüren, Barrierestufe 8, Feuerschaden hat nur halbe Wirkung).

## SZENE 6A: DER WÄCHTER

### AUF EINEN BLICK

Die Runner haben es in die Bibliothek im Kellergewölbe geschafft und stehen nun neben staubigen Büchern und Lesepulten vor einem mächtigen, schmiedeeisernen Gitter inklusive eines komplexen Magschlusses. Mehrere Schutzmechanismen greifen hier; wenn die Runner nicht alle finden und deaktivieren, stehen sie bald dem Wächter der Bibliothek gegenüber, einem Adepten der Vigilia Evangelica, einer Geheimorganisation der katholischen Kirche, die gefährliches Wissen vor den falschen Händen schützt.

### SAG'S IHNEN INS GEISCHT

*Ihr erreicht die Bibliothek im Gewölbe unter der Kirche. Regale mit alten Büchern stehen hier. Die Luft ist trocken, es riecht nach Staub und altem Leder. Hinter den Regalreihen und den modernen Lesepulten ist ein mächtiges, schmiedeeisernes Gitter zu sehen, inklusive einer Gittertür mit einem modernen Magschloss. Dahinter sind Vitrinen auszumachen.*

### HINTER DEN KULISSEN

#### DIE BIBLIOTHEK

5.000 Schriften, fast alle älter als 100 Jahre, etwa 200 davon sogar älter als 250 Jahre. Wertvolle Unikate, aber auch viele Denkschriften und Werke verschiedener Päpste, Kardinäle und Bischöfe. Ein Hort des Wissens, eine Fundgrube von unschätzbarem Wert für Kirchenhistoriker.

Auffällig ist die massive, schmiedeeiserne Gitterstruktur mit der mehrfach gesicherten Tür. Dahinter sind 14 Vitrinen zu sehen, die teilweise Bücher, teilweise Schatullen enthalten. Der Bereich liegt im Dunkeln.

Eine gute Klimatisierung und ein Kohlendioxid-Feuerlöschesystem schützen die Bücher vor der Zerstörung. In den Lesepulten sind moderne Kommlink-Terminals installiert, die den Zugriff auf Verzeichnisse anderer Bibliotheken und auf die digitalen Kopien der Schriften erlauben. Gut 20 Lesepulte sind im Raum verteilt, alle mit Ablagen für die Bücher sowie einem Fach für Stoffhandschuhe und Pinzette.

AR-Verzeichnisse an den Regalen weisen den Weg zu den Büchern.

## ZUGANG

Die Gitterstäbe sind bei genauer Betrachtung (worauf eine erfolgreiche Probe auf Mechanik + Intuition (2) erforderlich ist) mitnichten historisch. Es handelt sich um verstärkten Hartstahl (Barrierestufe 16), verschweißt und nachträglich als Schmiedestahl mit Nieten getarnt. Die Stäbe sind 2 cm dick und formen ein Gitter mit 10 cm breiten, quadratischen Aussparungen. Mechanische Gewalt wird das im Mauerwerk verankerte Gitter in Schwingung versetzen, was als massives Dröhnen weithin im Gebäude zu hören ist. Der Einsatz von Thermit oder Ähnlichem wird von den hitzeempfindlichen Sensoren (falls noch aktiv) registriert.

Zur Tür (aus demselben Material) haben nur zwei Personen Zugang: der Abt sowie Bruder Antonio. Zwei voneinander unabhängige Magschlösser (Stufe 5) sichern die Tür. Beide Schlösser fragen biometrische Daten ab: Das erste scannt die Retina, das zweite entnimmt mittels einer kleinen Nadel eine Blutprobe. Schließlich muss noch ein sehr klassisches, mechanisches Schloss (Stufe 3) in der Mitte überwunden werden. Den hierfür benötigten, speziell geformten Schlüssel tragen die beiden Zugangsberechtigten an einer Kette um den Hals. Die innere Seite der Barriere wird durch ein Infrarotlasersystem überwacht. Dieses wird mit dem Öffnen der Schlösser deaktiviert.

All diese Sicherheitsvorkehrungen sind jeweils geschlossene Systeme ohne Matrixanbindung, die über in die Mauer eingelassene Glasfaserkabel mit dem Wachraum des Klosters und der Wachstation verbunden sind. Ein Alarm eines dieser Systeme wird also sowohl von Bruder Antonio als auch von den Gardisten registriert.

Die Vitrinen selbst sind nicht weiter gesichert und können einfach geöffnet werden.

In der auf dem Plan markierten Vitrine liegt das gesuchte Buch. In einer Schublade unter der Vitrine finden sich eine Lupe und ein paar weiße Stoffhandschuhe.

## DER BIBLIOTHEKAR UND DER WÄCHTER

Kommen die Runner tagsüber und/oder angemeldet, werden sie hier auf den Bibliothekar stoßen, Bruder Michael (ca. fünfzig Jahre, Tonsur, Benediktinerkutte). In seiner Begleitung ist ein Bruder, der nicht spricht, aber als Bruder Antonio vorgestellt wird. Er ist der wahre Wächter der Bibliothek.

## SCHUTZMASSNAHMEN

Bruder Antonio ist Tag und Nacht im Dienst. Wenn er nicht persönlich in der Bibliothek weilt, ist er mittels einer geistigen Verbindung mit dem Bereich verbunden: Die Zauber Leben Entdecken und Hellhören sind mit einem Ritual in dem Raum verankert. Solange der Bruder auf dem Klostergelände ist, kann er spüren, ob die Zauber noch aktiv sind, und nimmt magisch wahr, was in der Bibliothek passiert.

Die Zauber sind mit einer Askennen-Probe (2) zu entdecken. Sie können mit einiger Mühe gebannt werden. Dazu ist bei jedem Zauber eine Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen einen Würfelpool von 6 mit 3 Nettoerfolgen erforderlich. Bruder Antonio kann dies unter Umständen erkennen, wenn ihm eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition (2) gelingt. Ist er abgelenkt, ist dieser Schwellenwert höher.

Der Raum wird mit Bewegungs- und Wärmesensoren überwacht, die sowohl für die Sicherheit als auch für Brandmeldung und Klimatisierung zuständig sind. Ein aufmerksamer Decker kann beim Betrachten der Parameter feststellen, wie viele Personen im Raum sind, beispielsweise durch den atemluftbedingten Feuchtigkeitsanstieg.

Wenn sich ein Runner mit maximal einem halben Meter pro Kampfrunde bewegt und ihm dabei eine Probe auf Heimlichkeit + Geschicklichkeit (3) gelingt, kann er sich dem zentralen Sensor vorsichtig nähern und das System mit einer erfolgreichen Probe auf Elektronik + Logik (2) deaktivieren.

Wenn die Runner keinen der Alarne auslösen und die Begegnung mit Bruder Antonio verhindern wollen, sollten sie sowohl die Zauber bannen als auch beide Alarmsysteme finden und ausschalten – und dabei leise vorgehen.

Sollten die Runner auch nur einen der Sensoren auslösen, ist die Begegnung mit Antonio unvermeidlich. Seine Werte und eine Beschreibung seines Vorgehens findest du auf Seite 34.

## DAUMENSCHRAUBEN

Bei erfahrenen Runnergruppen kannst du das Überwinden der Sensoren und der Zauber in der Bibliothek erschweren. Als zusätzliche Herausforderung kann die CO<sub>2</sub>-Löschanlage der Bibliothek das Team behindern, wenn sie ausgelöst wird. Passende Status wären: Geblendet 1, Unterkühlt, Vergiftet 3B (der Schaden verringert sich nicht am Ende jeder Kampfrunde, solange die Anlage aktiv ist).

## KEINE PANIK

Bruder Antonio ist ein mächtiger Gegner. Sollte er einer unerfahrenen Gruppe gegenüberstehen, kann er auch zu einem „normalen“ Adepten gemacht werden, der keinen Zugriff auf Zauber hat. Die Schutzzauber der Schatzkammer sind in diesem Fall Ritualzauber, die einen allgemeinen Alarm auslösen, oder du verzichtest ganz auf sie.

## SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

### MÖNCHE

#### (PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2)

Die Benediktinermönche des Klosters gehen ihrer täglichen Arbeit nach, die sich neben dem Unterhalt des Klosters auf Seelsorge, Unterricht und Bildung, handwerkliche Tätigkeiten, Medizin, Agrarwissenschaften und natürlich die Arbeit in der Bibliothek erstreckt. So haben alle Mönche eine oder zwei passende Fertigkeiten in diesen Bereichen, die sie mit entsprechender Ernsthaftigkeit betreiben. Die Mönche sind überall auf der Insel in verschiedenen Rollen anzutreffen.

Bruder Michael ist der Mönch, den die Runner am wahrscheinlichsten treffen, ist er doch der Bibliothekar des Klosters. Er besitzt die Sprachfähigkeiten Latein 3 und Mittelhochdeutsch 3.

Die Mönche werden im Fall eines Gefechtes nicht kämpfen, wohl aber versuchen, verbal mäßigend einzugreifen.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	3	2	3	4	4	4	3	5-6

**Initiative:** 6 + 1W6  
**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben  
**Zustandsmonitor:** 10  
**Verteidigungswert:** 3  
**Vorteile:** Willensstark  
**Nachteile:** Ehrenkodex (Christlicher Mönch)  
**Aktionsfertigkeiten (Würfelpools):** Einfluss 8, Biotech oder Elektronik oder Mechanik 8, Wahrnehmung 6  
**Wissensfertigkeiten:** Römisch-katholische Kirche, passende Berufsfertigkeit  
**Sprachfertigkeiten:** Deutsch M, Latein 2  
**Bodytech:** z. T. einfache, funktionale Systeme für die übertragene Aufgabe, z. B. Datenbuchse oder Augenmodifikationen  
**Ausrüstung:** Brille [Kap. 1; Bildverbindung], Kommlink [Sony Emperor; GS 2, D/F 1/1], sonstige Ausrüstung je nach Funktion des Mönchs (z. B. Medkit, ...)  
**Waffen:**  
Waffenlos [Waffenlos | Schaden 2B | 5/-/-/-]

## ABT REINHARD

Reinhard ist sowohl Geistlicher als auch Manager. Er führt den Mönchsorden, ist jedoch auch der Leiter der gesamten Agrarproduktion und der Gemeinschaft auf der Insel (und de facto Oberbefehlshaber der Garde). Im Alltag beschäftigen ihn die Verwaltungsaufgaben des Agrarbetriebs am meisten.

Die Runner werden ihm als strengem, aber verständigem Mann begegnen, falls sie auf offiziellen Wegen und mit besonderem Anlass in das Kloster kommen. Insbesondere Genehmigungen zum Besuch der Bibliothek tragen seine Unterschrift.

Er verfügt über die Werte eines typischen Mönchs, besitzt jedoch Logik 5 sowie den Vorteil Analytischer Geist.

## BRUDER ANTONIO

Der schweigsame Italiener hat sich scheinbar der Bruderschaft der Benediktiner im Kloster angeschlossen und trägt die gleichen Kutten wie die anderen Mönche. Nur der Abt weiß, dass er in Wirklichkeit ein Abgesandter aus Rom ist.

Antonio ist ein Magieradept und Mitglied der Vigilia Evangelica. Als solcher ist er sowohl ein erfahrener Kämpfer als auch ein Gelehrter. Sein Auftrag ist der Schutz der gesperrten Abteilung der Bibliothek und der dortigen Reliquien. Dort ist der Wächter auch meistens zu finden. Der verschwiegene Mönch hat seinen Auftrag nie hinterfragt und weiß daher nicht, dass das Buch, das die Runner suchen, der Hauptgrund für seine Anwesenheit im Kloster ist.

Wenn die Runner nicht explizite Maßnahmen dagegen ergreifen (s. Szene 6), wird Antonio ihren Diebstahl früher oder später bemerken.

Er wird zunächst versuchen, die Runner zu observieren, wenn er sie im Verdacht hat oder sie Alarm ausgelöst haben. Wenn er sicher ist, dass die Runner in den gesicherten Bereich eindringen wollen, wird er versuchen, die Garde hinzuzuziehen, doch er tritt den Runnern notfalls auch alleine gegenüber, um die Bücher und Reliquien zu schützen.

Sein Auftreten wird zuerst defensiv sein; er wird die Runner zur Rede stellen. Seine in der Kutte gefalteten Hände haben dabei bereits sein Schwert umfasst, sodass er auf alles vorbereitet ist. Ebenfalls wird er bereits einen Zauber Panzerung mit 3 Erfolgen auf sich gewirkt haben.

Wenn das Team Antonio auf Nahkampfreichweite heranlässt und den Kampf eröffnet, wird er die Handlung

**Abfangen** durchführen. Wenn er angegriffen wird, wird er die Handlung **Ausweichen** durchführen.

Steht das Team nahe beisammen, wird Antonio den Kampf mit einem Manaball eröffnen. Durch seine Konzentrationsfähigkeit wirkt er Zauber ohne Malus, auch mit aktivierter Panzerung.

Antonio wird sich nicht ergeben oder fliehen, es sei denn, er gewinnt dadurch einen taktischen Vorteil, zum Beispiel durch seine Fähigkeit zu rascher magischer Heilung. Einmal überwunden, wird er sich nach Möglichkeit der Verfolgung der Runner anschließen und sie erneut zu stellen versuchen.

Apropos: Der Wächter der Vigilia Evangelica ist ein Top-Runner (SR6, S. 211). Er wird Edge verheizen, um ggf. dem Tod von der Schippe zu springen (SR6, S. 50). Sollten die Runnern ihn also nach dem ersten Kampf für tot halten, könnte er ihnen wiederbegegnen.

Natürlich wird Antonio auch versuchen, die Runner mit Worten abzuhalten oder einzuschüchtern (mit italienischem Akzent). Einige Beispiel hierfür sind:

- „Lasst ab von eurem Weg, er wird ins Verderben führen.“
- „Ihr lasst euch mit Mächten ein, die euch vernichten werden.“
- „Selbst wenn ihr mich überwindet, wird der Atem des Drachen euch erreichen.“
- „Wer das Schwert nimmt, wird durch das Schwert sterben!“

In seinem Besitz befindet sich, neben seiner aufgelisteten Ausrüstung, nur ein silbernes Kreuz an einer Holzperlenkette. Die Tätowierung auf der Brust, die dem Tatzenkreuz der Templer ähnelt, ist ein Zeichen seines Ordens (und sein Qi-Fokus).

Sein Kommlink enthält Kontakte in Italien, die jedoch nur mit Chiffren wie „Fratello Mario“ versehen sind. Das Kommlink ist mit der doppelten Gerätestufe verschlüsselt, wenn Antonio es nicht aktiv nutzt.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
4	6	5(6)	4	5	5	3	3	5	4	6

**Initiative:** 9 + 2W6  
**Handlungen:** 1 Haupt, 3 Neben  
**Zustandsmonitor:** 10/11  
**Verteidigungswert:** 14 (inkl. Zauber Panzerung)  
**Vorteile:** Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 2, Hohe Schmerztoleranz, Schutzgeist (Weiser Krieger), Willensstark  
**Nachteile:** Ehrenkodex (Christlicher Mönch)  
**Aktionsfertigkeiten (Würfelpools):** Athletik 10, Einfluss 8, Heimlichkeit 9, Hexerei 9, Nahkampf 14 (Klingenwaffen +4), Wahrnehmung 7  
**Wissensfertigkeiten:** Römisch-katholische Kirche, Verbotenes Wissen  
**Sprachfertigkeiten:** Deutsch 1, Italienisch M, Latein 2  
**Adeptenkräfte:** Erhöhte Präzision, Kampfsinn 1, Kritisches Schlag 1, Mystische Panzerung 4, Verbesserte Reflexe 1, Verbesserte Fertigkeit (Nahkampf) 1  
**Zauber:** Betäubungsblitz, Blitzstrahl, Heilen, Hellhören, Leben Entdecken, Manaball, Manabarriere, Panzerung  
**Entzugswiderstand:** 10  
**Ausrüstung:** Gepanzerte Mönchskutte [+3], Kommlink [Erika Elite; GS 4, D/F 2/1; Subvokales Mikrofon, Troden], Monokel [Kap. 4; Bildverbindung, Blitzkompenstation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung], Qi-Fokus [Kraftstufe 4; Astrale Wahrnehmung], Waffenfokus [Kraftstufe 2, fränkisches Langschwert; s. u.]  
**Waffen:**  
Waffenlos [Waffenlos | Schaden 3B | 12/-/-/-]  
Schwert [Klingenwaffe | Schaden 4K | 11/-/-/-]

# SZENE 6B: DER DRACHENTÖTER

## AUF EINEN BLICK

Die Runner haben die Sicherheitseinrichtungen der Bibliothek überwunden und stehen nun der letzten Herausforderung gegenüber.

Wenn die Runner das Buch erbeuten, werden sie vom Schutzgeist des Heiligen Georg, des Drachentöters, zur Rechenschaft gezogen. Wenn sie die prüfenden Fragen des Geistes nicht zu dessen Zufriedenheit beantworten, müssen sie sich das Buch erkämpfen.

## SAG'S IHNEN INS GESICHT

*Vor euch steht eine Glasvitrine, darin ein altes Buch, gebunden in Leder und mit zwei Schließen aus Metall. Da beginnt die Luft neben der Nachbarvitrine zu leuchten, und ein Geist materialisiert sich. Gehüllt in einen roten Mantel und mit einem antiken Helm auf dem Kopf, trägt er eine Lanze in der Hand und spricht euch an: „Wer seid ihr, dass ihr dies Buch begehrst? Wisset: Dies Wissen ist bestimmt für die Menschheit, jedoch nicht für den einfachen Menschen!“*

## HINTER DEN KULISSEN

### DER HEILIGE

Die Erscheinung ist nicht wirklich ein Heiliger der Kirche, sondern „nur“ ein normaler Geist des Menschen mit einer Kraftstufe von 6. Die Erscheinung wird geformt von den religiösen Vorstellungen der Gläubigen und gespeist von einer Quelle der Macht, einer Reliquie: der Schädelplatte des Heiligen Georg, die sich seit langer Zeit in der Verwahrung des Klosterschatzes befindet.

Der Heilige wird den Runnern zuerst nur Fragen stellen und versuchen zu ermitteln, ob sie aus „verderblicher“ oder „rechtschaffener“ Motivation hier sind. Wer mit dem Geist verhandelt und diesem dabei bewusst die Unwahrheit erzählt, muss sich einer Vergleichenden Probe auf Konstitution + Willenskraft gegen Hexerei + Magie des Geistes stellen, denn der Geist wirkt den Zauber Wahrheit Prüfen.

Der Heilige ist mit der Zeitgeschichte nicht vertraut und kann Behauptungen zum aktuellen Geschehen nicht direkt prüfen. Wenn die Runner ihm geistesgegenwärtig eine gute Geschichte erzählen und sich rechtschaffen geben, wird er sie womöglich einfach gewähren lassen. Lügner, Unholde und Ungläubige wird er daran hindern, das Buch zu nehmen. In diesem Fall muss er vernichtet oder verbannt werden. Er kämpft bevorzugt mit seiner magischen Lanze.

## FLUCHT

Wenn ein Alarm aktiviert wurde, wird sich die Garde mit Drohnen, Booten und einem Hubschrauber an die Fersen der Runner hängen und hartnäckig verfolgen.

Entscheidend ist, ob die Runner ihre Verfolger rasch abschütteln können. Den Gardisten steht kein Magier zur Verfügung, doch sie verfügen über Drohnen und einen Sicherheitsdecker, wobei Letzterer über die Matrix in die Verfolgung eingreifen kann. Hier kommt den Runnern jedoch die schlecht ausgebauten Matrixinfrastruktur zugute, da der Sicherheitsdecker mit massiven Rauschen-Werten zu kämpfen haben wird.

Die Kirche, als überregionale Macht, kann mit Leichtigkeit sowohl die lokalen Behörden aktivieren als auch selbst die Erlaubnis erhalten, die Runner zu verfolgen. In einem Umkreis von 200 km rund um das Kloster kann der Hubschrauber der Inselsicherheit operieren. An Bord finden neben dem Piloten sechs Gardisten sowie eine Rotordrohne Platz, die den Runnern ein Gefecht liefern oder die örtlichen Polizeitruppen um Hilfe bitten und bei der Verhaftung unterstützen.

In den meisten Fällen werden die lokalen Polizeitruppen aus normalen Streifenpolizisten bestehen. Wenn die Runner keinen Mord begangen haben, wird sich das Engagement der Polizei in Grenzen halten.

Ein möglicher Fluchtweg führt in die Schweiz. An der Grenze werden die Runner die Kirchentruppen schnell los, allerdings hat man schnell den Schweizer Grenzschutz am Hals. In der Abwehr von Schmugglern geübt, werden gut bewaffnete und motivierte Truppen die Runner verfolgen, bis sie das Land wieder verlassen. Die Schmugglerszene in Konstanz wird die Runner davor warnen, die Schweizer Grenzsoldaten herauszufordern, wenn es nicht sein muss.

Die Flucht durch die Trollrepublik ist ähnlich problematisch, auch wenn eine Grenzpatrouille hier nur den Anfang der Probleme markiert. Beim Durchqueren der Erwachten Natur werden sich die Runner fragen, ob ADL-Polizei und Kirchentruppen nicht die angenehmeren Gegner gewesen wären.

## DAUMENSCHRAUBEN

Je nach Verfassung und Stärke deiner Gruppe kann der Geist in seiner Stärke auch variieren. Seine Kraftstufe sollte nicht unter 3 liegen, mit einer Kraftstufe von 9 oder mehr wäre der Geist mit einer zusätzlichen Kraft nach deinem Ermessen ausgestattet – und ein sehr mächtiger Gegner.

Wenn die Runner nach der Konfrontation mit Antonio und den Kirchentruppen noch nicht genug haben, könntest du die Flucht zu einer wilden Verfolgungsjagd ausbauen.

So oder so wird es den Runnern gelingen müssen, ihre Verfolger abzuschütteln, bevor sie ihrem Auftraggeber das Buch überreichen.

## SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

### GEIST DES HEILIGEN GEORG

(GEIST DES MENSCHEN, KRAFTSTUFE 6)

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
7	6	8	4	6	6	7	6	6	6

**Initiative:** 15 + 2W6

**Astrale Initiative:** 13 + 3W6

**Handlungen:** 1 Haupt, 3 Neben

**Zustandsmonitor:** 11

**Verteidigungswert:** 7/7/13

**Fertigkeiten (Würfelpools):** Astral 12, Hexerei 12, Nahkampf 12, Wahrnehmung 13

**Kräfte:** Astrale Gestalt, Bewusstsein, Einfluss, Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht, Restlichtverstärkung), Materialisieren, Natürlicher Zauberspruch (Betäubungsball, Wahrheit Prüfen), Schutz, Suche, Unfall, Verschleierung, Verwirrung

**Waffen:**

Magische Lanze [Nahkampf | Schaden 4K | 10/-/-/-]

# SZENE 7: LUXUS IM ODENWALD

## AUF EINEN BLICK

Die Runner werden, nach einer Erfolgsmeldung an Herrn Schmidt, in Stuttgart oder Frankfurt mit dem Hubschrauber abgeholt. Zielort ist das Luxusresort „Siegfriedsbrunnen“ mitten im Erwachten Odenwald, wo sie von Udo Ölschläger, Hotelier und Funktionär des Siegfriedbundes, erwartet werden.

Das Gespräch mit Ölschläger soll bei den Runnern keine Zweifel darüber aufkommen lassen, wer der Auftraggeber dieses Runs war.

## SAG'S IHNEN INS GESICHT

*Die Adresse, die euch Herr Schmidt für die Übergabe genannt hat, ist ein alter Sportplatz außerhalb eines ehemaligen Mittelschichtwohngebiets. Ihr wartet und fragt euch, warum der recht biedere Herr Schmidt diesen Ort gewählt hat. Steckt hier doch mehr dahinter? Als ihr das Geräusch eines sich nähernden Hubschraubers hört, schaut ihr euch an. Kurze Zeit später kommt die Maschine in Sicht und wirbelt den Belag des Hartplatzes auf.*

## HINTER DEN KULISSEN

### DER FLUG

An Bord sind ein Pilot und ein Steward, der die Runner begrüßt und höflich an Bord bittet. (Er hat keine Kenntnis darüber, welcher Natur der Auftrag der Gruppe ist.)

Der Flug führt recht bald über die stark bewaldeten Regionen des Odenwalds. Wer die Landschaft beobachtet, kann jede Menge Critter –, auch Erwachte –, entdecken, darunter Harpyien, Wildschweinrotten und Bären.

### DAS RESORT

Das Resort Siegfriedsbrunnen liegt mitten im Odenwald, im (ehemaligen) Ort Grasellenbach.

Udo Ölschläger erwarb das mehrere Quadratkilometer große Areal zu einem Spottpreis und baute es zu einem Spa-Hotel und Jagdresort der Oberklasse um.

Das Haupthaus, ein historisches Gebäude mit dem namensgebenden Brunnen davor, ist an einen weitläufigen, unterirdischen Wellnessbereich angeschlossen. Ebenfalls unter der Erde liegende Gänge verbinden das Resort mit Gästehäusern, die im ganzen Tal verstreut liegen. Der Hubschrauber landet in einem versenkbaren Hangar. Herr Schmidt nimmt die Runner in Empfang und bittet sie in einen modernen, von einer Glaskuppel überspannten Konferenzraum. Getränke und Wildfleisch-Häppchen werden gereicht.

### DAS TREFFEN UND BEZAHLUNG

Ein weiterer Mann, der sich als Udo Ölschläger vorstellt, betritt den Raum. Die Runner erhalten die vereinbarte Bezahlung. Wenn sie keine Digitalkopie, sondern das Originalbuch vorlegen können, erhalten sie den Bonus. Das Buch wird von Herrn Schmidt aus dem Raum gebracht. Im nachfolgenden Gespräch wird sich Ölschläger locker geben und wie beiläufig bestimmte Themen anschneiden:

- Drachen als CEOs.
- Menschen sind in der Mehrheit.
- Was haben Drachen jemals für uns getan?
- Wir (Menschen) sind nicht so hilflos, wie wir glauben.

Wenn die Runner im Gespräch eine Abneigung gegen Drachen durchblicken lassen, wird Ölschläger auf den Siegfriedbund zu sprechen kommen und die Vereinigung als potentes Gegengewicht gegen die übermächtige Drachenheit darzustellen versuchen.

Sofern sich die Gruppe nicht ablehnend äußert oder das Gespräch abblockt, wird der Gastgeber vorschlagen, es in der „Siegfriedstube“ fortzusetzen. Die Runner werden dann, je nach Gesprächsverlauf, in den Genuss eines luxuriösen Abendessens oder gar einer Übernachtung im Resort kommen.

Versuche, die Matrix oder den Astralraum im Resort zu erkunden, werden ein Stück weit geduldet, aber höflich überwacht. Auf die Privatsphäre der Gäste wird streng geachtet, gegebenenfalls werden die Runner vom Gastgeber den Hinweis erhalten, sie seien doch „unter Freunden“. Weitere Überschreitungen werden nicht toleriert.

Unabhängig vom Gesprächsausgang werden die Runner im Hubschrauber an einen Ort ihrer Wahl zwischen Stuttgart und Groß-Frankfurt zurückgeflogen.

## DER GASTGEBER

Udo Ölschläger bezweckt mit seiner Einladung einerseits, Details über den Run zu erfahren. Zum anderen möchte er prüfen, ob das Team vertrauenswürdig ist und für weitere Aufträge herangezogen werden könnte.

Sollten die Runner mit Informationen geizen, wird Ölschläger lachend ein paar Keilerhauer und Wolfszähne auf den Tisch legen und sie den Runnern im Gegenzug für ihre Geschichte anbieten. Die Zähne sind 500 Euro wert und taugen auch als alchemistische Grundstoffe.

Ölschläger ist ein Metarassist. Bei Nicht-Norms wirkt seine Kumpelhaftigkeit aufgesetzt, und er wird nicht so leicht über Unstimmigkeiten hinwegsehen, die ihm bei den Details über den Run aufgetischt werden, sondern seine Vorurteile über die „Untermenschen“ bestätigt sehen.

Nachforschungen in einem einschlägigen Netzwerk (Shadowtalk, Antifa, linke/rechte Szene, Nationalisten) werden Ölschläger schnell als einflussreichen Funktionär des Siegfriedbundes identifizieren (2+ Erfolge bei einer passenden Rechercheprobe).

## NACH DEM RUN

### GELD

- 5.000 Euro pro Runner (+250 Euro pro Runner pro Nettoerfolg bei einer Vergleichenden Probe auf Einfluss (Verhandeln) + Charisma, maximal aber 6.000 Euro pro Runner) für die Übergabe einer Kopie des Buches.
- 7.500 Euro (+500 Euro pro Nettoerfolg bei einer Vergleichenden Probe auf Einfluss (Verhandeln) + Charisma, maximal aber 10.000 Euro) als Bonus, wenn die Runner dem Auftraggeber das Original übergeben.

## KARMA

Jedes Teammitglied erhält neben der Bezahlung:

- 4 Karma für die Übergabe einer Kopie des Buchtextes.
- 1 Karma zusätzlich, wenn das Buch im Original beschafft wurde.
- 1 Karma für jede überstandene Konfrontation mit Bruder Antonio.
- 1 Karma für charaktergerechte Darstellung, insbesondere in Bezug auf den Umgang mit der Kirche und persönliche Überzeugungen des Runners.
- -1 Karma für übertriebene Härte, insbesondere gegenüber Mönchen und Zivilisten.
- ±1 Karma für besonders adaptives/unangemessenes Verhalten gegenüber Ölschläger.

## FAHNDUNGSSTUFE

Je nach Gestaltung von Einbruch und Flucht könnte die Fahndungsstufe der Runner steigen (RKK, ADL, evtl. Schweiz). Mord und exzessive Gewalt sollten zu entsprechenden Konsequenzen führen.

## CONNECTIONS

Runner, die sich im Guten von Udo Ölschläger getrennt haben, können sich den Funktionär des Siegfriedbundes als Connection notieren (Loyalität 1 bis 2, Einfluss 9).

Er verfügt über Kontakte in den wohlhabenden Kreisen Südwest- und Westdeutschlands und ist über die drachengeführten Konzerne der ADL bestens informiert. Auch Jagdwaffen und Trophäen könnten über ihn bezogen werden.

Als Gegenleistung wird Ölschläger gelegentlich Informationen einsammeln, was die Runner zu diesem oder jenem Thema rund um Drachen und den Frankfurter Bankenverein oder Saeder-Krupp gehört haben.

## ANHANG

### DAS BUCH

Im Buch *Liber bellator draconis sancti georgii* – dem Buch des Drachentöters St. Georg – sind die Taten des Heiligen beschrieben. Das Buch besteht aus Pergament, gebunden in weiches Kalbsleder und mit zwei Messingschließen versehen. Es ist eine klerikale Schrift, verfasst von Mönchen des Klosters. Die Arbeit zog sich über 100 Jahre hin, der letzte Eintrag stammt aus dem Jahre 1423. Die gut fünfzig Seiten des Buches sind reich illustriert und sauber niedergeschrieben. So finden sich Passagen wie diese im Buch:

### SEITE 4

*Vom Schwerte*

*Welch Ding mag mächt'g genug sin zu toeten einen Drach?*

*Dero ein Drach verfuget ueb Schuppnkleed un Odem, iszit nid ewiglich.*

*Gehilgter Stahle mag brechen den Schupp un beruere des Drachne Herz.*

*Aus solch Stahle mag gefueget sin des Schwertes St. Georgius genannt „Der Drachnetoeter“.*

### SEITE 49

*Anno Domini 1420 verfueget Imperator Sigismund in sin Weisheit zu bringet die Kleenodien des Richs von di Karlsburg nach Nuernberg.*

*Dis Schritt moechte helfet zu waret die Gab unserer Mutter Kirch an di Kaeser des heiligen Richs for di Griff de Hussite Haeretiker.*

*Nach di Wend ins Glueck zu habe gebrannt die Jan Hus un sin Schrift in Constanz.*

*Di Spital zu Heilig Geist in Nuernberg mag die ewiglich Hort dis Schatz zu sin.*

*So sined die Kleenodien zusamm aus Cron, Ornat, Globus, Zeptre und Creuz, dem Schwerte un der Lanz, als untrennbar Inhit. Sin Macht is gegeben durch IHN.*

### SEITE 50

*Dis Schwert ward gereicht Imperator Karl, genannt der Grosze, durch din heilig Vater, zu pflage das Rich vor dem Boesen. Als wie ER gebet dem Stahle di Kraft, gefuehret von di Helle und Heilige in fruehe Zit zu Schild und Schutz, wart dis in unsre neue Zit di legis dis Kaeser.*

*Gepruefet durch di Blut des Drach, den erschlug sanctus georgius, un im Glaube dis santus mauritius geleutret, gibt unsre Kirch ein maechtiges Werkzeug us SINTRE Hand in di Hand dis Kaezers.*

*Un so fuehret unsre kluge Kaeser dis Schwert gin den Find un wachet gin jeds erwachend Boes, dis erhebet sin Klaue gin den glaeubgin Mensch.*

*Moeget sin Wacht ewig sin!*

### DAS LESEZEICHEN

Zwischen den letzten Seiten des Buchs steckt ein Zettel mit einer Transkription:

*Anno Domini 1420 verfügte Kaiser Sigismund in seiner Weisheit, dass die Reichskleinodien von der Karlsburg nach Nürnberg verbracht werden sollen.*

*Dieser Schritt mag helfen, dass diese wertvollen Gaben unserer Kirche an den Kaiser des Reiches vor dem Zugriff der Häretiker gesichert werden. Nach der glücklichen Wendung, dass Jan Hus und seine Schriften seinerzeit hier in Konstanz dem Feuer überantwortet wurden.*

*Das Heilig-Geist-Spital zu Nürnberg mag nun ewiglich der Hort des Schatzes sein.*

*So bestehen die Kleinodien aus der Krone, dem Schwert, dem Ornat, dem Apfel, dem Zepter, dem Kreuz, der heiligen Lanze und stellen eine untrennbare Einheit dar. Ihre Macht ist gegeben durch IHN.*

*Das Schwert ward Kaiser Karl, genannt der Große, durch den Heiligen Vater gereicht, auf dass er das Reich vor dem Bösen schütze. Wie ER dem Stahl die Kraft gab, den Heiligen und Helden der frühen Zeit Schild und Schutz zu sein, ward dies in unseren neuen Zeiten die Pflicht des Kaisers. Geprüft durch das Blut des Drachen, den der Heilige Georg erschlug, und im Glauben des Heiligen Mauritius gehärtet gab unsere Kirche ein mächtiges Werkzeug im Glauben aus SEINER Hand in die Hände des Kaisers.*

*Und so führen unsere klugen Kaiser das Schwert gegen die Feinde und wachen gegen jedes erwachende Böse, das seine Klaue erheben möge gegen den gläubigen Menschen. Möge ihre Wacht ewig sein.*

Das Buch selbst wird nach dem Run beim Siegfriedbund verbleiben, der damit eigene Interessen verfolgt.

# MATRIX AUF DER INSEL REICHENAU

Das Netz der Insel ist wegen des schwachen Signals vom Festland getrennt. Eine nutzbare Verbindung besteht nur in 500 Meter Umkreis um die Insel. Dies ist jedoch eher zufällig so, nicht als Sicherheitseinrichtung ersonnen.

Über den Umweg des lokalen Verkehrsleitsystems kann man in den Host der Inselsicherheit gelangen und von dort in den Host des Klosters selbst. Natürlich kann, zum Beispiel mittels Drohnen, das Wasser überwunden werden und, unter Berücksichtigung des Rauschens, eine Verbindung hergestellt werden. Alternativ kann man über den Host der Kirchenverwaltung Konstanz gehen, vom den aus noch ein altes Glasfaserkabel aus guten alten Matrixzeiten auf die Insel führt. Auch ist es möglich, über die direkte Verbindung der Flugsicherheit auf den Host des Flughafens zuzugreifen, zum Beispiel als registriertes Flugobjekt.

Regulär ist die Insel über den Host der Sicherheit zu erreichen. Hier ist eine Spinne (Professionalitätsstufe 5) ständig aktiv, jedoch primär in der Sensorüberwachung.

## VORGEHEN DER HOSTS

Schlägt das Patrouille-IC (SR6, S. 187) eines der Systeme Alarm, weil es mit einer Matrixwahrnehmungs-Probe ein fremdes Icon entdeckt hat, wird ein Wirbel-IC (SR6, S. 187) aktiviert. Da alle Geräte auf der Insel registriert sein müssen, werden andere Geräte einfach ausgeworfen. Sollte das Wirbel-IC besiegt werden, wird die Spinne aktiv. Wenn ihr die Matrixhandlung *Icon aufspüren* gelingt, wird sich Sicherheitspersonal auf den Weg machen, falls der Eindringling in ihrem Einflussbereich aktiv ist. Andernfalls wird die Polizei verständigt.

In den Hosts ab Stufe 4 wird zusätzlich Teerbaby-IC (SR6, S. 187) aktiviert. Außerdem wird ein externer Matrix-Sicherheitsdienst aktiviert, der mit zwei weiteren Spinnen (Professionalitätsstufe 5) nach 2W6 Runden im Host aktiv wird.

Die einzelnen Hosts und ihre Struktur sind in der untenstehenden Abbildung aufgeführt.

## SICHERHEITSHOST RKK REICHENAU

- Lokal erreichbar ab 500 m vor der Kontrollstelle bzw. vor dem Grenzzaun.
- Sterile Sicherheitsarchitektur mit kirchlicher Ikonographie.

- Der Kontrollpunkt ist vollständig nachgebaut, so dass man sowohl die AR als auch die Sensordaten so sehen kann, wie diese physikalisch aktuell aussehen, inklusive Fahrzeugen und Personen in der Kontrolle.
- Daten: Dienstpläne, Fahrzeugpark, RFID-Signale der aktiven Wachposten, Sensoren des Sicherheitsdienstes (außerhalb von Gebäuden), Übersichtskarte der Insel.

## VERWALTUNGSHOST REICHENAU

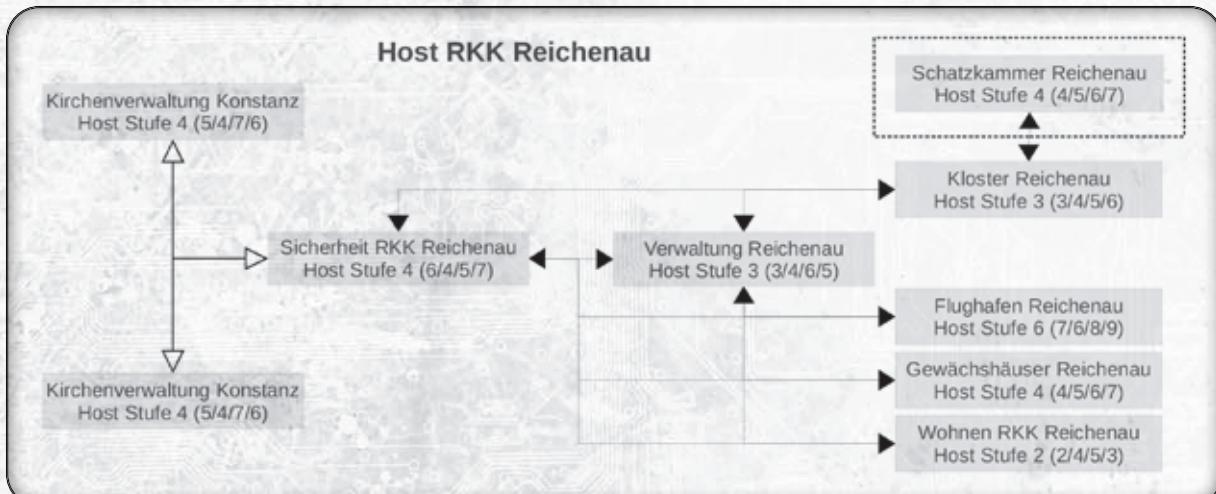
- Lokal erreichbar im Umfeld der Wohneinheiten und der kirchlichen Einrichtungen auf der Insel.
- Liebevolle, aber etwas amateurhafte Gestaltung mit kirchlicher Ikonographie.
- Hier haben alle möglichen Bereiche ihre Datenverwaltung liegen, von Bibelkreis über Formularverwaltung bis hin zum Kommverzeichnis der Insel.
- Daten: Personendaten, Personalakten, Veranstaltungskalender, Kommverzeichnis, Übersichtskarte der Insel.

## FLUGHAFENHOST REICHENAU

- Lokal erreichbar am Flughafen oder als registriertes Flugobjekt.
- Standardhost für Kleinflughäfen, Fabrikat: EVO Transfer Traffic Net TTN 58.
- Hier werden der Flugverkehr über der Insel sowie Starts und Landungen verwaltet; ein Controller, der auch als Spinne (Professionalitätsstufe 3) aktiv werden kann, arbeitet hier mit einem Expertensystem die Aufgaben ab.
- Daten: Flugpläne, Flugbewegungen, Frachtpapiere, Sensordaten der Luftraumüberwachung.

## WOHNUNGSHOST RKK REICHENAU

- Lokal erreichbar im Umfeld der Wohneinheiten und der kirchlichen Einrichtungen auf der Insel.
- Ähnlich wie die Verwaltung, aber von Gemeindemitgliedern betreut; kreativ.
- Daten: Haushaltsergebnisse, Veranstaltungen, Bibelzitate, Putzpläne, Zugangskontrolle der Wohnungen, Krimskram, Übersichtskarte der Insel.



## HOST DER GEWÄCHSHÄUSER REICHENAU

- Lokal erreichbar auf der ganzen Insel und am Hafen, ggf. auch über ausgelaufene Fischkutter.
- Standardhost des Typs AGC Agrar 2060.
- Hier sind alle Gewächshäuser, die Erntemaschinen, die Lagerhäuser und die Klimasteuerung verbunden und automatisiert; mehrere Agrartechniker kontrollieren die Anlage und können als Spinnen (Professionalitätsstufe 2) agieren, werden sich jedoch bei handfestem Widerstand zurückziehen.
- Daten: Agrarfahrzeuge, Steuerung der Gewächshäuser, Lieferverträge und Buchhaltung, Lagerbestände (Paydata: 1W6 × 100 Euro).

## HOST DES KLOSTERS REICHENAU

- Lokal erreichbar im Umfeld des Klosters.
- Aufwendig gestaltete Architektur, klerikal.
- Glockengeläut, der Geruch nach ländlicher Idylle und Weihrauch, der Gesang der Mönche zu den Andachten; man kann der Andacht in der Kirche live folgen; tagsüber kann man einen virtuellen Beichtstuhl und einen Gesprächsraum betreten und mit einem der Mönche sprechen; das gesamte Kloster ist idealisiert dargestellt (nicht die Kellerräume mit Bibliothek), und die historischen Daten sind jederzeit verfügbar.
- Daten: Geschichtliches, Predigten, Spirituelles, Speiseplan der Mönche, Namens- und Wohnungsregister (Bruder Antonio fehlt hier), Übersichtskarte der Insel und des Klosters.

## HOST DER SCHATZKAMMER REICHENAU

- Lokal nur innerhalb der Schatzkammer oder innerhalb der Bibliothek erreichbar.
- Ebenso aufwendige Nachbildung der entsprechenden Räume, mit haptischen Icons der Reliquien und einiger Bücher, andere Bücher sowie wissenschaftliche Werke hierzu als digitale Kopien; digitale Arbeitsplätze für die Forschung und die Brand- und Klimaanlage sind hier ansteuerbar (z. B. Alarmunterdrückung).
- Daten: Bücher und Modelle des Klosterschatzes (Paydata: 3W6 × 100 Euro), Verzeichnis der Bücher.

Im Host der Schatzkammer findet sich keine Abschrift des gesuchten Buchs. Es existiert eine Arbeitskopie, jedoch auf einem Offlinesystem in der Bibliothek, das auch nur vor Ort mit der Matrix verbunden werden kann (und dann als verschlüsselter Datenspeicher (Verschlüsselungsstufe 5) im Host auftaucht).

## SPINNEN

Die Werte der in den Hosts angegebenen Spinnen findest du hier. Sie sind hier in verkürzter Form dargestellt, da die Runner mit den Spinnen – wenn überhaupt – nur in der Matrix zu tun haben.

### SPINNE (PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	2	3	1	4	4	4	1	5

**Matrix-Initiative:** 10 + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)

**Handlungen:** 1 Haupt, 3/4 Neben (kaltes/heißes Sim)

**Zustandsmonitor:** 10

**Matrix-Angriffswert:** 7

**Matrix-Verteidigungswert:** 8

**Matrix-Fertigkeiten (Würfelpools):** Cracken 7, Elektronik 7

**Bodytech:** Cyberbuchse 1 [GS 1, D/F 4/3, +1 Matrix-Initiativewert]

**Ausrüstung:** Cyberdeck [Erika MCD-6; GS 1, A/S 4/3], Kommlink [GS 3]

**Programme:** Aufspüren, Toolbox

### SPINNE (PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	2	3	1	4	4	5	1	4,5

**Matrix-Initiative:** 12 + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)

**Handlungen:** 1 Haupt, 3/4 Neben (kaltes/heißes Sim)

**Zustandsmonitor:** 10

**Matrix-Angriffswert:** 9

**Matrix-Verteidigungswert:** 12

**Matrix-Fertigkeiten (Würfelpools):** Cracken 8, Elektronik 8

**Bodytech:** Cyberbuchse 2 [GS 2, D/F 5/4, +1 Matrix-Initiativewert]

**Ausrüstung:** Cyberdeck [Spinrad Falcon; GS 2, A/S 5/4], Kommlink [GS 3]

**Programme:** Aufspüren, Panzerung, Toolbox, Virtuelle Maschine

### SPINNE (PROFESSIONALITÄTSSTUFE 5)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	2	3	1	5	5	5	3	3,7

**Matrix-Initiative:** 15 + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)

**Handlungen:** 1 Haupt, 3/4 Neben (kaltes/heißes Sim)

**Zustandsmonitor:** 11

**Matrix-Angriffswert:** 13

**Matrix-Verteidigungswert:** 14

**Matrix-Fertigkeiten (Würfelpools):** Cracken 10, Elektronik 10

**Bodytech:** Cyberbuchse 4 [GS 4, D/F 7/6, +2 Matrix-Initiativewert]

**Ausrüstung:** Cyberdeck [Renraku Kitsune; GS 4, A/S 7/6], Kommlink [GS 4]

**Programme:** Aufspüren, Ausnutzen, Biofeedbackfilter, Blackout, Panzerung, Signalreiniger, Toolbox, Virtuelle Maschine

## MAGIE IM MÜNSTER

Die römisch-katholische Kirche mag Magie tolerieren, verlässt sich jedoch nicht primär auf sie. Allerdings ist der Glaube eine starke Quelle der Macht. Das Münster (die Kirche) des Klosters ist durch Jahrhunderte des Glaubens und der Heiligenverehrung mit dieser Macht erfüllt. Die Anwesenheit der Mönche erneuert sie stets, und die beiden Blutreliquien verankern sie.

Die Mauern der Kirche sind das Äquivalent eines Hüters der Kraftstufe 12. Entsprechend ist es über den Astralraum

nahezu unmöglich, die Kirche zu betreten. Die gesamte Struktur bis zum Erdreich ist eingeschlossen. Auch das Gewölbe unter der Kirche ist nicht erreichbar.

Eine Ausnahme ist ein tiefer Glaube: Sollte der Zauberpriester von einem tiefen Glauben an Gott im Sinne der katholischen Kirche erfüllt sein, gilt er als Teil des Ritualteams, das den Hüter erschaffen hat. Entsprechend stellt dieser kein Hindernis dar. Lippenbekennnisse zählen jedoch nicht.

Wer in der physischen Welt die Grenzen des Hüters überquert, kann sich unbehelligt durch ihn hindurchbewegen.

## HANDOUTS

### DAS LEZEZEICHEN



Anno Domini 1420 verfügte Kaiser Sigismund in seiner Weisheit, dass die Reichskleinodien von der Karlsburg nach Nürnberg verbracht werden sollen.

Dieser Schritt mag helfen, dass diese wertvollen Gaben unserer Kirche an den Kaiser des Reiches vor dem Zugriff der Häretiker gesichert werden. Nach der glücklichen Wendung, dass Jan Hus und seine Schriften seinerzeit hier in Konstanz dem Feuer überantwortet wurden.

Das Heilig-Geist-Spital zu Nürnberg mag nun ewiglich der Hort des Schatzes sein.

So bestehen die Kleinodien aus der Krone, dem Schwert, dem Ornat, dem Apfel, dem Zepter, dem Kreuz, der heiligen Lanze und stellen eine untrennbare Einheit dar. Ihre Macht ist gegeben durch IHN.

Das Schwert ward Kaiser Karl, genannt der Große, durch den Heiligen Vater gereicht, auf dass er das Reich vor dem Bösen schütze. Wie ER dem Stahl die Kraft gab, den Heiligen und Helden der frühen Zeit Schild und Schutz zu sein, ward dies in unseren neuen Zeiten die Pflicht des Kaisers. Geprüft durch das Blut des Drachen, den der Heilige Georg erschlug, und im Glauben des Heiligen Mauritius gehärtet gab unsere Kirche ein mächtiges Werkzeug im Glauben aus SEINER Hand in die Hände des Kaisers.

Und so führen unsere klugen Kaiser das Schwert gegen die Feinde und wachen gegen jedes erwachende Böse, das seine Klaue erheben möge gegen den gläubigen Menschen. Möge ihre Wacht ewig sein.

## Uom SCHWERTE

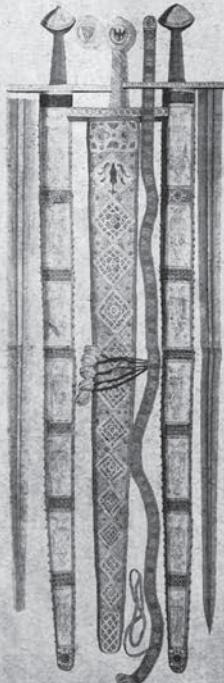
WELCH DING MAG MÄCHTG GENUG SIN ZU TOETEN  
EINEN DRACH?

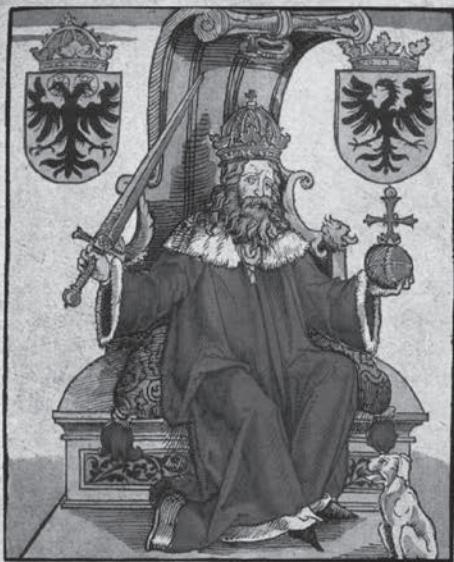
DERO EIN DRACH VERFUGET UEB SCHUPPNICKLEED UN  
ODEM, ISZIT NID EWIGLICH.

GEHILGTER STAHLCE MAG BRECHEN DEN SCHUPP UN  
BERUERE DES DRACHNE HERZ.

AUS SOLCH STAHLCE MAG GEFUEGET SIN DES SCHWERTES  
ST. GEORGIUS GENAMMT.

— „DER DRACHNETOETER“





**A**nno Domini  
1420 VERFUEGET  
IMPERATOR  
SIGISMUND IN SIN  
WEISHEIT ZU BRINGET  
DIE KLEENODIEN DIS  
RICH'S VON DI KARLBURG  
NACH NUERNBERG.  
DIS SCHRITT MOECHTE  
HELPET ZU WARET DIE  
GAB UNSERER MUTTER

KIRCH AN DI KAESER DES HEILIGEN RICHS FOR  
DI GRIFF DE HUSSITE HAERETIKER.

NACH DI WEND INS GLUECK ZU HABE GEBRANNET  
DIE JAN HUS UN SIN SCHRIFT IN CONSTANZ.

DI SPITAL ZU HEILIG GEIST IN  
NUERNBERG MAG DIE EWIGLICH  
HORT DIS SCHATZ ZU SIN.

**S**O SINED DIE KLEENODIEN  
ZUSAMMEN AUS CRON, ORNAT,  
GLOBUS, ZEPTRÉ UND CREUZ,  
DEM SCHWERTE UN DER LANZ,  
ALS UNTRENNBAR INHIT. SIN  
MACHT IS GEGEBET DURCH IHN.



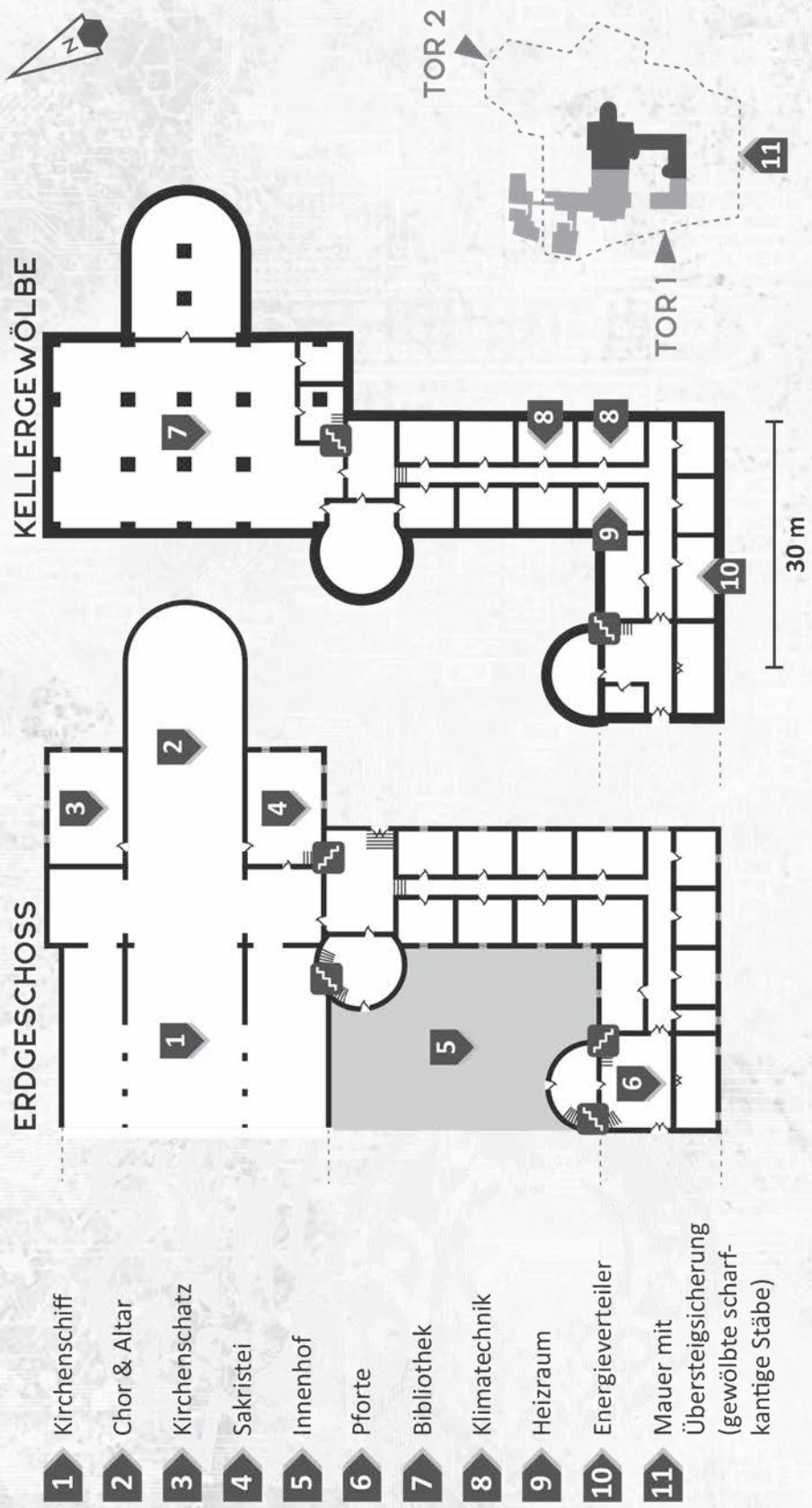
**D**IS SCHWERT  
WARD GEREICHET  
IMPERATOR  
KARL, GENANNT DER  
GROSZE, DURCH DIN  
HEILIG VATER, ZU  
PFLÄGE DAS RICH VOR  
DEM BOESEN. ALS WIE  
ER GEBET DEM STAHL  
DI KRAFT, GEFUEHRET  
VON DI HELDE UND  
HEILIGE IN FRUEHE ZIT  
ZU SCHILD UND SCHUTZ, WART DIS IN UNSRE NEUE ZIT  
DI LEGIS DIS KAESER.

**G**EPRUEFET DURCH DI BLUT DES DRACH, DEN  
ERSCHLUG SANCTUS GEORGIUS, UN IM GLAUBE DIS  
SANTUS MAURITIUS GELEUTRET, GIBT UNSRE KIRCH  
EIN MAECHTGES WIRKZEUG US SINTRE HAND IN  
DI HAND DIS KAESERS.

**U**N SO FUEHRET UNSRE KLUGE KAESER DIS SCHWERT  
GIN DEN FIND UN WACHT GIN JEDS ERWACHEND  
BOES, DIS ERHEBET SIN KLAUE GIN DEN GLAEBGIN  
MENSCH.  
MOEGET SIN WACHT EWIG SIN!



# KLOSTER REICHENAU





# AUF EISIGEN GLEISEN

In diesem Run werden die Runner in die Machenschaften von Saeder-Krupp Prime hineingezogen. Der Geheimdienst des Essener Megakonzerns versucht im Februar 2080, einen Agenten beim Frankfurter Bankenverein (FBV) zu platzieren. Die Runner sollen diesen Versuch für eine dritte Partei ausspionieren, ohne selbst entdeckt zu werden.

## DER AUFTRAG

Agenten des neuesten AAA-Konzerns Spinrad Global konnten in Erfahrung bringen, dass eine bislang unbekannte, freiwillige Zielperson beim FBV gegen einen Doppelgänger aus den Reihen Saeder-Krupps (S-K) ausgetauscht werden soll. Der Austausch soll während der Fahrt eines Konzernzugs auf der Strecke von München nach Frankfurt (Main) stattfinden. Die Runner erhalten den Auftrag, diesen Vorgang beobachten und den Maulwurf und seine Fähigkeiten identifizieren, damit Spinrad diese Informationen als Vorteil im langfristigen Spiel der Mächte verwenden kann.

Das Szenario ist sehr kompakt. Die Fahrt des Zugs dauert nur knapp drei Stunden. In dieser Zeit müssen die Runner Eduard Prüns, einen Mitarbeiter der Innenrevision, als den Überläufer in den Reihen des FBV erkennen, und dürfen seinen Austausch gegen den Doppelgänger (einen erfahrenen S-K-Agenten namens Robert Heimann) nicht verpassen.

Der Auftrag kann auf verschiedene Weise ausgeführt werden. Für Spionage-Flair bieten sich Möglichkeiten, getarnt

und mit den Methoden der sogenannten Neuen Frankfurter Schule vorzugehen. Actionlastige Runner hingegen werden sich im wehenden Wind über die Dächer des Zuges fortbewegen, während sie gegen S-K-Agenten kämpfen.

Wenn du den zeitlichen Rahmen des Settings verändern möchtest, kann die Zugfahrt alternativ in Wien oder in Nürnberg starten. Damit steht für den Run eine Fahrtzeit von sechs beziehungsweise zwei Stunden zur Verfügung.

## ÜBERBLICK

**Szene 1:** Die Runner werden für die Unterbreitung des Angebots an einen ungewöhnlichen Treffpunkt im Münchner Hauptbahnhof eingeladen, mit der ausdrücklichen Bitte, bereits für einen verdeckten Einsatz im Fernverkehr unter Konzernkontrolle vorbereitet zu sein. Es sei ein riskanter, aber lohnenswerter Auftrag.

**Szene 2:** In der isolierten, ruhigen Atmosphäre an Bord des Zugs sammeln die Runner unter den wachsamen Augen von Konzernsicherheit und Agenten Informationen über ihr Ziel und die anderen Passagiere.

**Szene 3:** Der Austausch des Doppelgängers selbst findet in einem Waggon statt, der während der Fahrt an den Zug angekoppelt wird. Darin befinden sich der Agent Heimann (der Imitator des Überläufers) sowie notwendige Tech und Ausrüstung, mit der die Identität übernommen wird. Die Runner müssen nun schnell reagieren, damit sie am Ball bleiben und Prüns' Austausch verfolgen können. Gleichzeitig müssen sie vorsichtig bleiben, um die Sicherheitskräfte im Zug nicht zu alarmieren.

**Szene 4:** Nachdem der Maulwurf beim FBV untergebracht wurde, werden die S-K-Agenten die Spuren des Austauschs verwischen. Dazu gehört auch, dass sie sich um die Runner kümmern, falls sie diese enttarnt haben. Die Agenten werden ihr gesamtes Arsenal einsetzen, um die Runner mundtot zu machen.

**Szene 5:** Der bisherige Verlauf des Runs ist entscheidend dafür, wie die Runner ihre Zugfahrt beenden. Sind sie unerkannt geblieben, müssen sie noch die Kontrollen der Sicherheitskräfte am Frankfurter Hauptbahnhof passieren. Falls sie aufgeflogen sind, bieten sich ihnen verschiedene waghalsige Methoden für ein vorzeitiges Verlassen des Zugs.

## SZENE 1: SITZPLATZ- RESERVIERUNG

### AUF EINEN BLICK

Die Runner werden mit ausreichend Vorlaufzeit nach München bestellt. Herr Schmidt erläutert vor Ort seinen Auftrag und stellt die Zugangsmöglichkeiten für den Zug zur Verfügung. Er wird betonen, dass der Auftrag nur das Beobachten der Vorgänge vorsieht und keine direkte Intervention gewünscht ist. Stimmen die Runner zu, haben sie bis zur Abfahrt Zeit für Recherche und Vorbereitungen.

### SAG'S IHNEN INS GEISCHT

*„Keine auffälligen Drohnen und nur leichtes Gepäck!“ Das waren die Anweisungen des Anrufers, als er euch zu einem Treffen am Münchner Hauptbahnhof einlud: 11 Uhr, im zweiten Stock des Dallmayr-Cafés in der Haupthalle. Mit sonorer Stimme und unbestimmbarem Akzent wies er euch an, bereits einsatzbereit für eine verdeckte Operation zum Treffen zu erscheinen. Er versprach euch die Erstattung der Anreisekosten und stellte eine „deutlich überdurchschnittliche Vergütung“ in Aussicht. Ein verlockendes Angebot! Zeit, diesem Schmidt auf den Zahn zu fühlen.*

*Eine Nische am Fenster des Cafés ist auf den Namen Schmidt reserviert. Ein Norm mit dunklem Teint, der sich lässig-entspannt in seinen Sessel am Kopfende des Tisch zurücklehnt, erwartet euch. Sein Designeranzug entspricht der neuesten Mode und erstrahlt in makellosem Weiß. Dezenter Schmuck wird durch hochmoderne Tech ergänzt. Als er zur Begrüßung aufsteht und euch die Hand schüttelt, fallen euch seine imposante Körpergröße und seine charmanten Manieren auf.*

*„Außerordentlich entgegenkommend, dass Sie meiner Bitte gefolgt sind. Ich bedanke mich sehr, auch im Namen der ... Organisation, die ich vertrete.“ Seine Stimme klingt tatsächlich noch tiefer und volltonender, als die Sprachnachricht vermuten ließ. Von eurem Separee aus könnt ihr das emsige Treiben in der Bahnhofshalle verfolgen. Nachdem die Bedienung die Getränke eurer Wahl an den Tisch gebracht und Schmidt sichergestellt hat, die richtigen Leute vor sich zu haben, schaltet er einen White-Noise-Generator ein und setzt ein raubtierhaftes Grinsen auf. „Also, wollen wir uns um das Geschäft kümmern? Ich gehe davon aus, dass die Details unseres Gesprächs diesen Tisch nicht verlassen.“*

### DER AUFTRAG

*Nachdem ihr ihm eure Verschwiegenheit zugesichert habt, setzt Schmidt euch mit präzisen Worten ins Bild: Ihr sollt einen Konzernzug infiltrieren und den Austausch eines Konzernmitarbeiters gegen einen Doppelgänger beobachten. Der Zug wird von der Ruhrmetall Bahn AG betrieben.*

*„Bisher können wir nur mit Sicherheit davon ausgehen, dass für den geplanten Zugriff der IC RB 86696 mit Abfahrt heute um 21:42 Uhr von Gleis 22 vorgesehen ist. Der Geheimdienst Saeder-Krupps, S-K Prime, wird an Bord einen extraktionsbereiten Konzernbürger des Frankfurter Bankenvereins gegen einen seiner eigenen Agenten, einen speziell trainierten Imitator, austauschen. Finden Sie heraus, wer das Ziel dieser Operation ist und welches Ziel der S-K-Agent verfolgt. Verhindern Sie mit allen Mitteln die eigene Entdeckung – nur wenn diese Bedingung gewahrt bleibt, wird die volle Bezahlung autorisiert.“*

### DIE BEZAHLUNG

*„Für einen erfolgreichen Abschluss erhalten Sie insgesamt 100.000 Euro. Für das Erreichen zusätzlicher Teilziele versprechen wir eine vernünftige Kompensation, die sich im Anschluss ermittelt. Wenn Sie einwilligen, erstellen wir Ihnen jeweils eine sichere Zugangs-ID für den Zug. Zu diesem Zweck benötige ich einmalig Ihre biometrischen Daten.“ Schmidt holt ein Handgerät zum Scannen von Fingerabdrücken und Retina hervor und sieht euch fragend an.*

### HINTER DEN KULISSEN

Schmidt ist ein Agent von Spinrad Global in der Schickeria Münchens. Er versteht sich bestens auf soziale Interaktion und eine unterschwellige positive Beeinflussung seines Gegenübers. Seine Erscheinung ist bewusst modifiziert worden, damit er betörend mediterran wirkt, ohne auf eine Ethnie festlegbar zu sein. Sein Akzent vermischt italienische, österreichische und französische Elemente.

Die Runner können mit einer vergleichenden Probe auf Einfluss (Verhandeln) + Charisma versuchen, um ihre Bezahlung zu feilschen. Schmidt hat für diese Probe einen Würfelpool von 15. Da die 100.000 Euro als Grundvergütung nicht verhandelbar sind und sich die tatsächliche Bezahlung erst zum Ende des Runs ergibt, wird Schmidt pro Nettoerfolg der Runner 5.000 Euro Vorschuss entrichten.

Nach den Verhandlungen nimmt er die notwendigen biometrischen Scans vor, gegebenenfalls notiert er sich von den Runnern angeforderte Ausrüstung und setzt ein erneutes Treffen im Café um 20 Uhr an.

Solltest du weitergehende Spielwerte für Herrn Schmidt benötigen, orientiere dich an Mr Johnson (SR6, S. 213), aber zusätzlich mit maßgeschneiderten Pheromonen der Stufe 4.

### WARTEZEIT

Nach dem Treffen haben die Runner etwa acht Stunden Zeit, bevor sie wieder vor Ort sein müssen. Sie können sich um ihre eigenen Angelegenheiten kümmern oder gemeinsam einen Plan besprechen.

Sollten die Runner noch weitere Ausrüstung benötigen, kann Schmidt Kleinigkeiten wie Schalldämpfer für Pistolen oder Verkleidungsbedarf besorgen, wird sich allerdings abschätzig über den Mangel an Vorbereitung äußern und die Kosten direkt von der Bezahlung abziehen.

Eine Matrixsuche (4, 10 Minuten) in öffentlich zugänglichen Informationen fördert zutage, dass die schwer bewachte Zugverbindung nur verschiedenen Konzernangehörigen offensteht, die entweder dem Betreiber Ruhrmetall oder einem der kooperierenden Konzerne – FBV, MET2000, BuMoNA und Ähnlichen – angehören. An Bord befinden sich üblicherweise Manager und ihr Beiraterstab, Aktionäre, Sonderkommissionen und andere wichtige Aktiva oder Personen. Oft werden auch Fracht- und Personenverkehr kombiniert.

Mit einer weiteren Matrixsuche (10 Minuten) können auch grundlegende Informationen zur Ruhrmetall Bahn AG gefunden werden (s. Tabelle *Matrixsuche – Ruhrmetall Bahn AG*). Wenn der Hacker des Teams sich entschließt, in den gesicherten Bereichen des Host des Bahnhofs (Hoststufe 6, ASDF 7/6/9/8) nach Informationen über den Zug zu suchen, wird er nur die Anzahl der Wagen und den Fahrplan finden (Zwischenstopp in Nürnberg von 22:38 Uhr bis 23:07 Uhr, Ankunft in Frankfurt (Main) um 01:16 Uhr) und zum Host der Ruhrmetall Bahn AG (Hoststufe 8, ASDF 9/8/10/11) verlinkt. Dringt der Hacker dort erfolgreich ein, kann er mit einer weiteren Matrixsuche (Intervall 10 Minuten) die in der Tabelle *Matrixsuche – ICRB 86696* stehenden Informationen gewinnen.

Vor Ort wird mit einer erfolgreichen Probe auf Wahrnehmung + Intuition (2) schnell offensichtlich, dass die Gleise 21 und 22 für Konzernverkehr reserviert sind und Gardisten mit Wachhunden auf dem Bahnsteig patrouillieren (Werte wie Konzernsicherheit, SR6, S. 206, mit Hund, SR6, S. 216).

Möchten die Runner mehr über ihren Auftraggeber und den Zug herausfinden, können sie sich in der Münchner Szene umhören. Ebenso sind Erkundigungen nach dem Zug und seinen Fahrgästen möglich. Wenn die Runner nicht mit den lokalen Besonderheiten Münchens vertraut sind, erleiden sie bei der Beinarbeit allerdings einen Würfelpoolmodifikator von -2 für die Ausgedehnte Probe auf Einfluss (Gebräuche) + Charisma (Intervall 1 Stunde). Die entsprechenden Informationen findest du in den Tabellen *Beinarbeit – Herr Schmidt* und *Beinarbeit – ICRB 86696*.

## MATRIXSUCHE – RUHRMETALL BAHN AG

### ERFOLGE INFORMATIONEN

- 2 Es handelt sich um ein Tochterunternehmen der Ruhrmetall AG, überwiegend im Güterverkehr tätig.
- 4 Dank der wirtschaftlichen Nähe zur Rüstungsindustrie sind die Züge meist martialisch gesichert.
- 7 Bei einer Kombination mit Personenverkehr werden mehr gut geschulte Gardisten in den Zügen eingesetzt, sonst basiert die Sicherheit vor allem auf automatischen Abwehrvorrichtungen.
- 10 Der Personenverkehr steht ausschließlich assoziierten Konzernen mit entsprechend geschäftlichen Übereinkünften offen, zum Beispiel BuMoNA, FBV, MET2000.

## MATRIXSUCHE – ICRB 86696 (IM HOST DER RUHRMETALL BAHN AG)

### ERFOLGE INFORMATIONEN

- 3 Grundriss des Zugs (s. Anhang, S. 57).
- 6 Sitzplatzreservierungen der zweiten Klasse (Wagen 10-14).
- 9 Sitzplatzreservierungen der ersten Klasse (Wagen 2-5).
- 12 Anzahl Gardisten an Bord und Matrixattribute des Hosts des Zugs.
- 15 Liste der Frachtgüter (Paydata im Wert von 2.500 Euro).

## BEINARBEIT – HERR SCHMIDT

### ERFOLGE INFORMATIONEN

- 2 „Ja, den kenn ich. Taucht oft im Promi-Business auf und pflegt viele Kontakte.“
- 4 „Wo der herkommt, kann ich dir auch nicht sagen. Hat aber Konzernbeziehungen zur Oberliga. Eventuell könnten die Azzies seine Struppen ziehen.“
- 9 „Offiziell arbeitet er für Spin Public Relations. Aber vermutlich direkt für den Mega dahinter, Spinrad Global.“

## BEINARBEIT – ICRB 86696

### ERFOLGE INFORMATIONEN

- 4 „Solche Züge kommen hier regelmäßig durch. Verschiedene Schlipsträger werden ausgespuckt und neue wieder aufgenommen. Meistens keine brandheißen Ziele, aber bestimmt auch keine Leichtgewichte.“
- 7 „Meistens sind Delegationen der Konzernzentrale oder Mitarbeiter von Ausschüssen an Bord. Wenn Außenstandorte über einen ausgedehnten Zeitraum regelmäßig besucht werden müssen, ist der Schienenverkehr die günstigste Reiseoption. Außerdem auch gleich viel sicherer für die Reisenden.“
- 9 „„Besserverdienende Arbeiter und mittelklassiges Management werden sich dort finden. Die Innenrevision des FBV hat allerdings Plätze für einige ihrer Außenstellen dort gebucht. Innerhalb des Konzerns sind sie natürlich nicht besonders beliebt, genießen aber große Autonomie und Befugnisse. Ich wette, dass sich jemand für diese Typen interessiert.““
- 12 „Für 23:45 Uhr ist eine Konferenzschaltung über den gesicherten Host des Zugs mit der Innenrevision angemeldet. Vermutlich befinden sich dann alle Außendienstler in einem der Konferenzräume an Bord. Ich hab' gehört, wie es in dem Zusammenhang in den Siemens-Werken in Nürnberg ganz schräg geschäftig zugehen soll. Scheint sich was Großes anzubahnen.““

## DAUMENSCHRAUBEN

München ist ein spezielles Pflaster und kann den Runnern etwas befremdlich vorkommen. Für mehr Atmosphäre und eine ausgedehnte Vorbereitung kannst du die Matrixsuche oder Beinarbeit selbstverständlich jederzeit in ausgespielte Begegnungen umwandeln, besonders der Besuch im Host der Ruhrmetall-Tochter bietet sich dafür an. Mehr Tiefgang kannst du der Stadt mit dem *Datapuls: München* verleihen.

Wenn die Runner nicht zu viele Informationen im Voraus gewinnen sollen, findet das Treffen mit Schmidt einfach nachmittags statt, wodurch der Zeitraum für Vorbereitungen wesentlich kürzer ist.

### KEINE PANIK

Ohne gute Vorbereitung und Recherchen wird der Auftrag schwer oder gar nicht ausführbar sein, das sollten die Runner (und ihre Spieler) früh erkennen. Wenn sie dennoch hemdsärmelig und unvorbereitet zur Tat schreiten, könnten sie in der nächsten Szene eine zweite Chance erhalten, die benötigten Hintergrundinformationen zu sammeln (indem sie beispielsweise dem Bordpersonal die Passagierlisten abschwatzen oder diese mit einer gestohlenen Zugangskarte selbst aus dem Bordsystem des Zugs abrufen).

Viele der vorbereitenden Informationen finden sich nur in der Matrix. Wenn die Gruppe keinen eigenen Decker in ihren Reihen hat, kann diese Aufgabe durch eine passende Connection übernommen werden. Um in diesem Fall die Spannung und den Druck auf die Runner zu erhöhen, könnte die Connection die Rechercheergebnisse nach und nach, während der Zug bereits unterwegs ist, mitteilen – immer kurz oder gar während einer Situation, in der die Informationen relevant werden ...

## SZENE 2: WEICHENSTELLUNG

### AUF EINEN BLICK

Mit Einbruch der Dunkelheit zieht sich eine Wolkenfront über Süddeutschland zusammen, und wenn sich die Runner um 20 Uhr wieder am Bahnhof einfinden, tobt ein heftiges Unwetter mit Hagel und Schneefall. Der Fernverkehr wird davon jedoch nicht beeinträchtigt, und die Runner sollten spätestens mit Schmidts Hilfe an Bord gelangen. Die Szene sieht eine Erkundung des Zugs und seiner Fahrgäste vor, ohne dass die Runner sich verraten.

### SAG'S IHNEN INS GEISCHT

*Der Wetterbericht verspricht keine Besserung bis zu den frühen Morgenstunden. Anscheinend bleibt es noch eine Weile ungemütlich.*

*Als Schmidt das Café betritt, herrscht im Bahnhof immer noch reger Betrieb. Die gefälschten Identitäten und eventuell benötigte Ausrüstung verwahrt Schmidt in einem Rucksack und zwei Aktenkoffern. Alle Besorgungen und IDs passen hervorragend zu eurer Erscheinung und euren Fähigkeiten, hier wurde erstklassige Arbeit geleistet.*

*„Für den Fall, dass es Schwierigkeiten geben sollte, habe ich eine kleine Ablenkung organisiert. Ab 21:40 Uhr sollte genug Tumult in der Bahnhofshalle entstehen, damit Sie leichtes Spiel mit der Zugangskontrolle*

*haben. Verinnerlichen Sie Ihre Rolle gut und vermeiden Sie jeden Verdacht. Ich erwarte Sie zum Debriefing im Parkhotel Frankfurt. Bis spätestens 08:00 Uhr morgen früh – und viel Erfolg.“*

*Als ihr den Bahnsteig ansteuert, seht ihr schwer gepanzerte Gardisten, die argwöhnisch die Menschenmassen beäugen. Ein Kontrollpunkt sorgt dafür, dass ihr für ein paar Minuten in der Schlange anstehen müsst, während die Fahrgäste der Reihe nach überprüft werden. Neben dem Einsatz von Waffen- und Cyberwarescannern finden vereinzelt auch Leibesvisitationen statt, ein Spürhund wird auf Gepäck- und Kleidungsstücke angesetzt.*

### HINTER DEN KULISSEN

Wenn die Spieler einen Blick auf ihre IDs werfen, kannst du ihnen passende Tarnidentitäten zuteilen (s. Anhang, S. 59). Jede ID gilt als gefälschte SIN der Stufe 6 mit passenden Lizenzen für Ausrüstung und registrierungspflichtige Fähigkeiten. Sollte der Run einen unschönen Verlauf nehmen, werden aus den Identitäten kriminelle SINs, sie sind also kaum noch sicher zu verwenden.

### GLEIS 22

Der Bahnsteig ist vom Rest des Bahnhofs getrennt und wird mit durchsichtigen Barrieren (Strukturstufe 5) geschützt. Acht Gardisten und zwei Hunde der Ruhrmetall Bahn AG sorgen für Ordnung und können innerhalb weniger Sekunden auf zusätzliche Verstärkung zurückgreifen.

Die Sicherheitsschleuse ist mit einem Sensorarray mit MAD- und Cyberwarescanner ausgestattet (Stufe 5, Würfelpool von 8 zum Überprüfen der SINs).

Die Spieler sollten die Brisanz der Situation spüren. Bei der kleinsten Auffälligkeit werden die Runner abgetastet, der Spürhund legt eine Probe auf Wahrnehmung (Riechen) + Intuition ab, mit der ggf. Munition oder gefährliche Substanzen gefunden werden können (s. SR6, S. 243). Bringt die Spieler ruhig ordentlich ins Schwitzen, die Gardisten pflegen einen harschen Befehlston und erwarten bedingungslose Kooperation. Wirkt ein Charakter verdächtig, lass ihn mit einer vergleichenden Probe auf Überreden + Charisma gegen Willenskraft + Intuition versuchen, sich aus der Situation zu winden.

Einmal auf dem Bahnsteig angekommen, findet keine weitere Kontrolle mehr statt. Die patrouillierenden Gardisten behalten dennoch die Vorgänge im Auge.

### ABFAHRT

Freundliches Servicepersonal begrüßt die einsteigenden Fahrgäste und weist ihnen den Weg zu ihren reservierten Sitzplätzen.

Um Punkt 21:42 Uhr setzt sich der ICRB 86696 so sachte in Bewegung, dass die Passagiere die Abfahrt nur mitbekommen, wenn sie aus dem Fenster blicken. Die Sitzplätze sind nur etwa zur Hälfte belegt, durch Zustieg während des einzigen Halts in Nürnberg erhöht sich die Auslastung auf drei Viertel.

Die Sitzplätze der Tarnidentitäten gewähren einen guten Überblick im Zug. Die Stunde Fahrzeit bis zum Zwischenhalt räumt Spielraum ein: Mitpassagiere sind noch aufgekratzt und redseliger als sonst, es gibt viele unbesetzte Plätze, Toiletten sind leichter zugänglich, im Speisewagen stehen viele freie Tische zur Verfügung.

Die Runner könnten die momentane Ruhe ausnutzen, um ihre eigene Überwachungstechnik zu installieren oder dem Servicepersonal eine Magnetkarte zu stehlen. Mittels

## MÖGLICHE GESPRÄCHSPARTNER

Die Charaktere haben einen ganzen Zug voller Leute, die sie auf der Fahrt kennenlernen können. Damit du auf die Begegnungen kontaktfreudiger Runner vorbereitet bist, findest du hier eine Auswahl möglicher Gesprächspartner.

**Bernd Stemmen:** Der MET2000-Veteran ist schon sichtlich in die Jahre gekommen und genießt aufgrund seiner Verdienste vergünstigte Konzernreisen. Wenn sich jemand in *Wagen 12* in seine Nähe setzt, wird er das Gespräch suchen, um über die Sicherheit an Bord zu schwadronieren.

**Irena Gelch:** Als Servicetechnikerin der Ruhrmetall Bahn AG trägt sie die Verantwortung für den Zug abseits der direkten Steuerung durch den Bordrigger. Sie ist seit der Abfahrt in Nürnberg leicht gestresst und verbringt die Zeit am Terminal in *Wagen 9*. Sie versucht, fehlerhafte Kontrollroutinen der Türen am Ende des Zuges zu beheben (ein Hackingangriff auf das System von S-K, um den An-dockvorgang des Wagons zu verschleieren).

**Bruno Lokum:** Der Ork ist Feldarzt für Gefahreneinsätze des BuMoNA und auf dem Weg in seine Heimat Belgien. Er ist mürrisch und wortkarg, ein Runner kann aber bei einem gemeinsamen Bier im Speisewagen mit ihm ins Gespräch kommen (Charaktere, die weder Ork noch Troll sind und eine Annäherung versuchen, erhalten wegen Lokums Voreingenommenheit einen Würfelpoolmodifikator von -2). Im hinteren Gepäckfach von *Wagen 14* sind ihm vier Rucksäcke aufgefallen, die wie mattschwarze Kommando-Fallschirme wirken. Er rechnet mit Ärger und bleibt deswegen lieber im Speisewagen.

**Sandra Operndorf:** Von den Außendienstlern der Innenrevision des FBV im Zug hat sie die höchste Gehaltsklasse. Dementsprechend befindet sich ihr Sitzplatz in einem der Abteile von *Wagen 5*. Sie ist die ganze Fahrt über in ihre Arbeit vertieft und unterbricht diese nur für exakt kalkulierte Erholungspausen, in denen sie dank ihres Schlafregulators Powernaps hält.

**Thies Wagberg:** Der Zwerg ist konfrontativ eingestellt und zieht schnell Aufmerksamkeit auf sich. Er ist ebenfalls Außendienstler der Innenrevision des FBV und prahlt gern

mit seiner Konzernzugehörigkeit. Er geht zwar nicht ins Detail, verkauft sich aber als einflussreich und großer Fisch der Geschäftswelt. Dass er in der zweiten Klasse in *Wagen 11* untergebracht wurde, empört ihn zutiefst.

**Eduard Prüns:** Das Ziel der Operation von S-K Prime ist der unscheinbare Mann mit Wohlstandsbauch und etwas aufgedunsen wirkendem Gesicht. Er hält sich in einer der letzten Sitzreihen von *Wagen 14* auf und seht nervös seine Extraktion herbei, muss aber zuvor scheinbar noch der Konferenz in *Wagen 1* um 23:45 Uhr beisitzen. Abgesehen von seiner Position bei der Innenrevision gibt es keine Anhaltspunkte, die auf Prüns als Ziel des Runs hindeuten. Er ist allerdings nicht sehr geschickt darin, seine derzeitige Anspannung zu verbergen (seine Werte findest du im *Anhang*, S. 56), weswegen du eine Begegnung mit den Runnern vorsichtig steuern solltest.

**Elena Schleter:** Eine Hexe, die für Ruhrmetall als Talentscout tätig ist. Ihr Schutzgeist ist Katze, also ist sie natürlich neugierig. Sie hat versucht, mit einer anderen Magierin an Bord Kontakt aufzunehmen, wurde jedoch schroff abgewiesen. Schleter wird diese Beobachtung (es handelt sich dabei um Agentin 02, siehe S. 58) teilen, nachdem sie ihrem Gegenüber Löcher in den Bauch gefragt hat und ihre Neugier hinreichend befriedigt wurde. Schleter steigt in Nürnberg aus, also steht dieser Hinweis nur zu Beginn zur Verfügung und sollte nicht zu leicht gewonnen werden. Da sich die Hexe weder von Passagierklassen noch von Sitzplatzreservierungen einschränken lassen will, kann sie nach deinem Ermessen überall im Zug auftauchen.

**Levent Arat:** Seinen Job als Steward nimmt Arat sehr ernst. Er ist stolz darauf, auch Kleinigkeiten zu bemerken, doch der Befehlshaber der Gardisten an Bord nimmt die Sicherheitsbedenken des jungen Deutschtürken nicht ernst. Wenn ein Charakter mit autoritärer Ausstrahlung sein Vertrauen gewinnt, wird er von dem verdächtigen Passagier in *Wagen 10* (Agent 01, siehe S. 58) berichten. Auch diesen Hinweis solltest du nur nach geschickter sozialer Interaktion offenbaren, da er dem Runnerteam zu einem starken Vorteil verhilft.

Vergleichender Proben auf Einfluss (Gebräuche) + Charisma gegen Willenskraft + Intuition lassen sich einzelnen Fahrgästen Informationen entlocken. Und während der gesamten Fahrt kann der Hacker versuchen, den Host des Zugs zu manipulieren. Die Gardisten sind allerdings zu Beginn noch sehr aufmerksam und bemerken schneller auffälliges Verhalten.

In Nürnberg hält der Zug zuerst für 15 Minuten auf einem Nebengleis, um verschiedene Frachtgüter zu verladen. Nach weiteren 10 Minuten langsamer Fahrt hält der Zug für vier Minuten am Hauptbahnhof. Hatten die Runner bisher wenig Erfolg bei ihren Ermittlungen, kann die Unruhe durch ein- und aussteigende Fahrgäste als Ablenkung genutzt werden, um spätestens jetzt Vorbereitungen zu treffen.

## DAUMENSCHRAUBEN

Wenn du die Runner an Bord des Zugs in ihrem Eifer ausbremsen möchtest, kann ein Sicherheitsmagier (Werte wie Lone-Star-Kampfmagier, SR6, S. 207) die Wachmannschaft verstärken und während der Fahrt Routinekontrollen der Fahrgäste im Astralraum durchführen. Seinen Körper wird der Magier nicht aus der Sicherheitszentrale in *Wagen 7*

bewegen. Auf diese Weise sind die Bewegungen sowohl der S-K-Agenten als auch der Runner stark eingeschränkt, zugleich verringert sich für die Gruppe die Aussicht auf Erfolg, sollte ein offener Kampf ausbrechen.

Für mehr Druck auf die Tarnidentitäten der Teammitglieder können weitere Scanner, beispielsweise in der Sicherheitsschleuse auf dem Weg von der Sicherheitszentrale in den Speisewagen, sorgen. Hat der Hacker der Gruppe ein zu leichtes Spiel, füge nach eigenem Ermessen IC zum Host des Zugs hinzu.

## KEINE PANIK

Wenn die Runner Probleme damit haben, die Sicherheitskontrollen zu den separierten Bahnsteigen zu überwinden, greift Schmidts angekündigte Ablenkung: Um Punkt 21:40 Uhr entsteht Unruhe an den Eingangstüren der Bahnhofshalle, die sich in Richtung der Shops fortsetzt. Schmidt hat eine Handvoll Schlägertypen angeheuert, die sich danebenbenehmen und die Sicherheitskräfte beschäftigen. Damit sind die Gardisten an der Sicherheitsschleuse abgelenkt (Würfelpoolmodifikator von -2 auf soziale Proben).



Wenn die Überwindung dieser ersten Hürde immer noch zu große Schwierigkeiten bereitet, lass die Schläger näher an den Bahnsteig herankommen, sodass die Gardisten in Abwehrstellung gehen müssen und noch unkonzentrierter bei der Überprüfung sind.

## SZENE 3: SPURWECHSEL

### AUF EINEN BLICK

S-K Primes Methode, den Austausch vorzunehmen, könnte direkt aus dem Trid stammen: Ein speziell konfigurierter Waggon mit der mobilen Einrichtung zur Übernahme von Prüns' Identität schließt langsam zum ICRB auf. Die Oberfläche ist mit Chamäleonfarbe beschichtet. Umfangreiche elektronische Abwehranlagen sollen die Entdeckung durch den Bordrigger verhindern. Die Agenten an Bord des Zugs bereiten den Zugriff mit Akribie vor, der Waggon dockt um 23:43 Uhr am hintersten Waggon an.

Nachdem die Gruppe Zeit und Initiative auf ihrer Seite hatte, entwickeln die Geschehnisse nun eine Eigendynamik, an die sich die Runner wohl oder übel anpassen müssen. Prüns sollte spätestens jetzt als die Zielperson identifiziert werden. Anschließend müssen die Runner selbst entscheiden, wie viel Risiko sie für die weitere Informationsbeschaffung eingehen möchten.

### SAG'S IHNEN INS GEISCHT

#### WAGEN 14, 23:37 UHR

Die Passagiere der zweiten Klasse dösen oder sind in ihre AR-Welten vertieft. Ein groß gebauter Anzugträger erhebt sich und sucht die Toilette ganz hinten im Wagen auf. Er versucht, an dem Gardisten vorbeizukommen, der dort platziert ist. Es kommt zu einer komischen Situation, in der beide jeweils zur anderen Seite ausweichen wollen. Schließlich tritt der Gardist zur Seite, und die Toilettentür schließt sich hinter dem Mann im Anzug.

Eine vornehm gekleidete Dame mit Gehstock läuft an dir vorbei in Richtung der vorderen Waggons.

#### WAGEN 9, 23:38 UHR

Dein Kamerafeed aus Wagen 9 zeigt die Technikerin des Zugbetreibers, die schon seit einer Weile fluchend in dem ansonsten leeren Zugflur kauert und an einer Wandverkleidung neben der Wartungskabine herumbastelt. Plötzlich sackt sie leblos zusammen. Eine vornehm gekleidete Dame und ein schlanker, blasser Mann mit spitzen Ohren treten eilig in das Sichtfeld der Kamera. Gemeinsam ziehen sie den Körper der Technikerin in die Wartungskabine des Terminals. Nur die Dame verlässt die Wartungskabine wieder, um von außen die Kabinentür zu schließen. Sie verharrt kurz auf dem Gang, dann setzt sie sich weiter in Richtung des vorderen Zugteils in Bewegung.

## ÜBERALL IN DEN PASSAGIERWAGEN, 23:40 UHR

Mehrere Personen – unter anderem diejenigen, die ihr in die engere Auswahl der Verdächtigen genommen habt – verlassen ihre Sitzplätze. Alleine oder in kleinen Grüppchen bewegen sie sich in Richtung des Speisewagens.

## SPEISEWAGEN, 23:42 UHR

Grüppchen von Anzugträgern treffen und begrüßen sich, man scheint sich geschäftlich zu kennen. Gemeinsam bestellen sie sich Kaffee. Danach gehen die Anzugträger gemeinsam in Richtung der gesicherten Konferenzräume in Wagen 1. Sie scheinen einer gemeinsamen Matrixbesprechung beiwohnen zu wollen.

Die Konzernschlipse balancieren ihre Kaffeetassen in Richtung Konferenzräume, als ein mittelalter, fülliger Mann plötzlich stehen bleibt: „Ach du Schreck! Ich muss meine Unterlagen am Sitzplatz vergessen haben. Weiß nicht, wo mir der Kopf steht heute. Ich bin gleich zurück, geht schon mal rein und fangt an.“ Mit diesen Worten drückt er einer Kollegin seine Tasse in die Hand und hastet in Richtung Zugende. Seine Kollegen zucken nach kurzem Zögern mit den Schultern und wenden sich zum vorderen Wagen.

## WAGEN 14, 23:43 UHR

Der dickliche Norm mittleren Alters, der vor wenigen Minuten aufgestanden ist und den Wagen Richtung vorne verlassen hat, kehrt zurück. Sein Weg führt ihn jedoch nicht zurück zu seinem Sitzplatz, sondern zu den Toiletten im rückwärtigen Teil des Wagens.

## SAEDER-KRUPPS GEHEIMER WAGGON, 23:44 UHR

Im Waggon, der sich ganz offenbar dem letzten offiziellen Wagen des Zuges anschließt, löst die Ankunft des dicklichen Anzugträgers eine hektische Betriebsamkeit aus. Ein Mann, der dem Anzugträger aufs Haar ähnelt, nimmt den Neuankömmling mit kurzem Handschlag in Empfang und fordert ihn auf, sich bis auf die Unterwäsche auszuziehen. Während das Original ängstlich wirkt, auf Fragen hektisch antwortet und Unsicherheit ausstrahlt, wirkt sein identisches Gegenüber kontrolliert, kalt, geradezu schroff in seinen Äußerungen.

Als die beiden Männer ihre Kleidung getauscht haben, aktiviert ein weiterer anwesender Mann im weißen Overall eines Biotech-Spezialisten verschiedene Gerätschaften: Magnetkartenkopierer, 3D-Scanner und -Drucker, medizinische Diagnosegeräte. Die Geräte erfassen die biometrischen Daten des dicken Mannes, der nun stark schwitzt. Mit surrenden Geräuschen verrichten sie letzte Arbeitsschritte an vorbereiteten Rohlingen für künstliche Fingerabdrücke und Kontaktlinsen mit Retinakopie. Anschließend entnimmt der Spezialist dem dicken Konzernschlips mittels einer mobilen Operationseinheit RFID-Marker aus dem Unterarm und setzt sie bei dessen Doppelgänger ein. Die Hautschnitte werden mit Wundkleber verschlossen.

Währenddessen wird das Original von seinem Doppelgänger aufgefordert, unsinnige Sätze nachzusprechen, die der Doppelgänger schon bald in perfekter Imitation der Stimmlage und des Tonfalls nachspricht. Präzise knapp fordert er Informationen zu den Ereignissen der letzten Tage, die der Angesprochene stam-

melnd beantwortet. In dem blauen Trainingsanzug, den er jetzt trägt, sieht er deplatziert aus, er scheint von der Begegnung mit seinem wandelnden Spiegelbild völlig überfordert.

Zuletzt blickt der Doppelgänger, die unmodische Krawatte des Originals über dem Kragen schließend, sein Alter Ego lange Zeit unverwandt an. Dann nehmen seine Gesichtszüge denselben zurückhaltenden Ausdruck an, der Prüns kennzeichnet. Er kopiert sogar dessen verlegenes Lächeln, bevor er sich wortlos umdreht und den Waggon verlässt.

## HINTER DEN KULISSEN

Ob und wie viel die Runner von diesen Ereignissen mitbekommen, die sich nun abspielen, hängt natürlich davon ab, in welchem Wagen sie (und ihre Überwachungskameras und -drohnen) sich zum fraglichen Zeitpunkt befinden.

Lies den Spielern nur diejenigen Vorlesetexte aus dem Abschnitt *Sag's ihnen ins Gesicht* vor, die sie auch tatsächlich betreffen!

Wenn die Runner nicht nur anwesend, sondern geistesgenwärtig genug sind, sind sie in der Lage, die Aktivitäten der S-K-Agenten zu durchschauen.

## DAS VORGEHEN DER AGENTEN

Der S-K-Agent 01 beginnt die minutiösen Vorbereitungen für das Andocken des konspirativen Triebwagens, indem er den Gardisten, der das Ende des Zugs in Wagen 14 bewacht, leise außer Gefecht setzt. Unterstützt wird er von Agentin 02, einer Zauberin, die seine Aktionen mit einem Illusionszauber tarnt.

Agentin 02 begibt sich daraufhin zu Wagen 9, gemeinsam mit Agent 03 schaltet sie die Bordtechnikerin aus. Agent 03 bleibt in der Wartungskabine und beginnt die Sicherheitsaufzeichnungen des Zuges zu sabotieren: Kamerafeeds, Passagierlogs und alle weiteren Daten, die auf die Existenz des Agententeams oder das Andocken des Spionagewaggons hindeuten.

Agentin 02 setzt ihren Weg bis zum vordersten Wagen fort. Dort verschafft sie sich mittels Beherrschungsmagie Zugang zur Kanzel des Bordriggers und stellt sicher, dass dieser, magisch beeinflusst, ebenfalls nichts vom andockenden S-K-Waggon am anderen Ende des Zuges mitbekommt.

Erst wenn all diese Vorkehrungen getroffen sind, geht das Signal an Prüns, sich zum Ende des Zugs zu begeben und extrahieren zu lassen.

## GESCHEHNISSE IN WAGEN 9

Für die Runner ist es nicht unmittelbar relevant, dass die Agenten von S-K Prime die Bordtechnikerin mittels eines Kampfzaubers betäuben und in der Wartungskabine verstechen, doch wenn sie diesen Vorgang mitbekommen, können sie schon zwei Mitglieder von Saeder-Krupps Agententeam identifizieren.

Der Flur in Wagen 9 ist kein Ort, an dem sich Personen, die dort nichts zu suchen haben, länger aufhalten können, ohne den Gardisten (oder der Bordtechnikerin) aufzufallen. Dennoch ist es der Wagen schon wegen der darin enthaltenen Technik wert, überwacht zu werden, weswegen eine versteckt angebrachte Kamera hier gut investiert ist. Je nachdem, wie viele Kameras die Runner im Zug platziert haben, könnte es jedoch zur Herausforderung werden, alle Vorgänge im Blick zu behalten. Lass die Runner eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition ablegen, wobei der Schweltenwert von der Anzahl gleichzeitig zu überwachender Kamerafeeds beeinflusst wird.

## GESCHEHNISSE IN WAGEN 14

Ungleicher wichtiger als die Vorgänge im restlichen Zug ist das, was im letzten Wagen vor sich geht:

Agent 01, der große Mann im Anzug, nähert sich zunächst dem Gardisten unter dem Vorwand, auf die Toilette zu gehen. Runner, die eine erfolgreiche Probe auf Wahrnehmung + Intuition (5) ablegen, können zusätzlich beobachten, wie sich die Toilettentür wieder einen Spaltbreit öffnet und sich eine Narcoject-Pfeilpistole auf den Gardisten richtet. Dann ist der Gardist von jetzt auf gleich verschwunden, was den dösenden oder arbeitenden Passagieren im Wagen nicht weiter auffällt – ein Effekt des Zaubers Trideo-Trugbild, den Agentin 02, die vornehm gekleidete Dame, über das Endstück des Wagons 14 gelegt hat und der einen leeren Gang vortäuscht.

Nur Charaktere, denen es mit einer erfolgreichen Probe Willenskraft + Intuition (5) gelingt, das Trugbild zu durchschauen, sehen den großen Mann im Anzug, der den bewusstlos zusammensinkenden Gardisten auffängt, in die Toilette zieht und die Tür von außen schließt. Dann macht sich der Mann – Agent 01 – an der rückwärtigen Schleusentür des Wagens zu schaffen, der laut Wagenplan des Zugs ins Leere führen sollte. Tatsächlich erstreckt sich jedoch ein dunkler Raum hinter der Tür: der Spionagewagon von S-K. Die Runner können einen Blick auf einzelne Monitore und technische Ausrüstung erhaschen, bevor sich die Schleusentür zum Spionagewagon wieder schließt.

## DER AUSTAUSCH

Wenn Prüns wenig später aus dem vorderen Zugteil in den Wagen 14 zurückkehrt – vorgeblich, um seine Unterlagen zu holen –, begibt er sich schnurstracks zu der rückwärtigen Schleusentür und wird dort von der Illusion verschluckt (Probe auf Wahrnehmung + Intuition (1), um dies zu beobachten).

Fünf Minuten nachdem Prüns den geheimen Wagon betreten hat, tritt sein Doppelgänger – der Agent Robert Heimann – gemeinsam mit Agent 01 aus der Schleusentür und gibt vor, aus einer der Toilettenkabinen herausgetreten zu sein (Agent 01 folgt ihm einige Minuten später). Der Imitator ist weder im Aussehen noch vom Verhalten her von Prüns zu unterscheiden (um doch etwas zu bemerken, muss den Runnern eine Vergleichende Probe auf Menschenkenntnis (also Willenskraft + Intuition) gegen Heimanns Würfelpool von 16 gelingen). Selbst die magische Aura scheint dieselbe, da Heimann, ein Adept, seine metamagische Fähigkeit Maskierung einsetzt. Der Doppelgänger wird zu Prüns' Sitzplatz gehen, um dort die vorgeblich vergessenen Arbeitsunterlagen zusammenzusuchen. Mit diesen Unterlagen wird er sich auf den Weg zu den Konferenzräumen machen.

Gleichzeitig wird sich der konservative Wagon mit dem extrahierten echten Prüns an Bord wieder vom Zug lösen und absetzen.



## BEWEISLAST

Es erfordert enorm gutes Timing der Runner, um Augenzeuge der Ereignisse im Spionagewagon zu werden. Am erfolgversprechendsten ist eine Infiltration mittels einer Minidrohne, wenn Prüns die Schleuse öffnet, auch Wahrnehmungszauber können hilfreich sein. Dass ein Charakter, geschützt durch einen Unsichtbarkeitszauber, persönlich bis zum geheimen S-K-Waggon vordringen kann, ist unwahrscheinlich. Jeder Infiltrationsversuch findet unter den wachsamen Augen von Agent 01 statt (der Biotechniker, Prüns und Heimann sind zu sehr beschäftigt, um auf die Umgebung zu achten).

Großzügiger, aber doch endlich ist das Zeitfenster, wenn sich der Decker der Gruppe in den Host des Spionagewagons hacken möchte (Hoststufe 5, ASDF 5/8/7/6). Praktisch alle medizinischen und technischen Gerätschaften des Wagons laufen über den Host.

## DAS PUZZLE LÖSEN

Die Runner können nun aus den verschiedenen Quellen, die sie gefunden haben, genügend Beweise zusammentragen, um für Schmidt ein Dossier zusammenzustellen, das die Identität der ausgetauschten Person, ihres Doppelgängers und der Hintergründe des Austauschs möglichst vollständig darstellt.

Du solltest nicht den Anspruch erheben, dass die Gruppe alle zusätzlichen Teilaufgaben löst. Dies wäre nur von erfahrenen Charakteren (und ihren Pendants am Spieltisch) zu erwarten.

Die folgende Liste soll Vorschläge liefern, an welchen Orten sich die Beweise und Teilziele finden lassen, ohne Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben.

**Prüns' Identität:** Mittels der Sitzplatzreservierungen, durch das Untersuchen der hinterlassenen Unterlagen am Sitzplatz oder nach dem Austausch, indem die Konferenz belauscht wird.

**Prüns' Konzernabteilung:** Durch Beobachten des Execs während der Fahrt, elektronische Überprüfung der Konferenzanmeldung, ein langes und anstrengendes Gespräch mit Thies Wagberg.

**Prüns' aktuelle Projekte:** Durchsuchen der hinterlassenen Unterlagen am Sitzplatz, Belauschen der Konferenz.

**Den Doppelgänger identifizieren:** Beobachtung der Vorgänge im Spionagewagon oder das Durchsuchen des dortigen Hosts.

**Die Identität des Doppelgängers:** Diese Information ist nur im Host des geheimen Wagons zu finden.

**Eine DNA-Probe des Doppelgängers:** Im geheimen Wagon (Bürste, Taschentücher), durch direkten Kontakt – diese Beschaffung wäre ein außerordentlicher Erfolg und für Schmidt besonders wertvoll.

Auch eine Verwanzung von Prüns Aktenkoffer oder des geheimen Wagons wären große Erfolge, die Schmidt zu honorieren wüsste.

## KEINE PANIK

Die Szene bietet nur wenig Toleranz für Fehler. Wenn die Runner durch ihr Handeln den Austausch verpassen, versentlich stören oder gar verhindern, ist der Auftrag gescheitert. Auch das darf mal passieren, selbst wenn dies die Spieler kurzfristig frustriert – die Möglichkeit des Scheiterns muss bestehen, damit die Welt von *Shadowrun* langfristig glaubwürdig bleibt.

Die Runner haben nun vermutlich den Zorn der Agenten Saeder-Krupps auf sich gelenkt und werden alle Hände voll zu tun haben, heil aus der Nummer herauszukommen. Auch dies kann der Stoff für epische Geschichten sein ...

## SZENE 4: ENTGLEISUNG

### AUF EINEN BLICK

Wenn das konspirative Treffen im geheimen Waggon beendet ist, bewegt sich Heimann in Richtung Konferenzraum. In seiner Rolle als Prüns übernimmt er dessen Persönlichkeit ohne erkennbaren Unterschied. Die Spieler können ihn auf dem Weg vom Zugende nach vorne noch einmal mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Methoden untersuchen, bevor mit Beginn der Konferenz die Interaktionsmöglichkeiten mit dem Doppelgänger abgeschlossen sind.

Die Agenten von S-K Prime verwenden all ihre Mittel darauf, jede Spur ihrer Operation zu verwischen. Sollten die Runner bemerkt worden sein, gehen die Agenten gegen das Team vor.

### SAG'S IHNEN INS GESICHT

*Draußen peitschen Schnee und Hagel an die Transplastfenster des Zugs. Bei den knappen 200 Stundenkilometern, mit der der Zug durch die Nacht jagt, erhascht man von gelegentlichen Siedlungen auf dem Weg meist kaum mehr als einen verschwommenen Lichtschein. Ebenso scheint sich die Handlung innerhalb des Zugs zu einem Strom hastig aufeinanderfolgender Ereignisse zu verwischen.*

*Das Zusammenspiel der gegnerischen Agenten ist perfekt koordiniert, ihre Aktionen so unter der Oberfläche scheinbarer Alltäglichkeit verborgen, dass weder die Gardisten noch das Zugpersonal oder die Passagiere etwas davon mitbekommen.*

### HINTER DEN KULISSEN

Sobald Heimann/Prüns im Konferenzraum in Wagen 1 eintrifft (er wird dort bis zum Ende der Zugfahrt bleiben) und die anderen S-K-Prime-Agenten den Eindruck haben, dass die Operation reibungslos verlief, nehmen sie wieder ihre Sitzplätze ein.

Den überwältigten Gardisten am Zugende werden die Agenten so präparieren, dass es so aussieht, als habe er auf der Toilette einen durchfallbedingten Kollaps erlitten. Der Servicetechnikerin Irena Gelch verpassen sie eine Überdosis einer derzeit beliebten Szenedroge, was Gelch nur knapp überleben wird. Der vermeintliche Drogenmissbrauch am Arbeitsplatz soll als Erklärung für alle technischen Unreimtheiten während der Fahrt dienen und wird die Servicetechnikerin unweigerlich ihren Job kosten, ihr vielleicht sogar ein paar Jahre Gefängnis einbringen.

Wenn die Runner von den Agenten erkannt wurden, unternehmen diese verdeckte Versuche, die Runner auszuschalten und jeglicher Aufzeichnungsgeräte zu entledigen. Außerdem werden die Agenten sich darum bemühen, überwältigten Runnern kompromittierendes Material, zum Beispiel illegale Waffen oder einem anderen Fahrgäst entwendete Dokumente, unterzuschieben, um sie zu Zielscheiben der Strafverfolgung zu machen. Tödliche Waffen setzen die Agenten erst ein, wenn ihnen eine unmittelbare körperliche Gefahr droht – weniger aus humanitären Erwägungen, sondern weil Todesfälle unangenehme Aufmerksamkeit auf sich ziehen.

Für den Fall, dass den Agenten selbst während der Übergabe eine Enttarnung droht oder sie in einem Kräftemessen mit den Runnern zu unterliegen drohen, verlassen sie den

Zug im S-K-Spionagewaggon. Fluchtplan B sind speziell konstruierte Notfallschirme, die sich im Gepäckfach am Ende von Wagen 14 befinden und zum nächtlichen Absprung aus der Schleusentür am Ende des Zugs genutzt werden können.

### DAUMENSCHRAUBEN

Wenn du die Bedrohung durch die Agenten erhöhen möchtest, könnten diese sich im Spionagewaggon mit (schallgedämpften) automatischen Waffen ausrüsten, um den Runnern entgegenzutreten.

Begegnungen und Kämpfe können nicht nur im, sondern auch auf dem Zug stattfinden (wenn Runner und/oder Agenten beispielsweise den Sicherheitsgardisten oder einander aus dem Weg gehen wollen oder eine Einigung finden, den Kampf abseits neugieriger Zivilisten auszutragen). Jede Aktion sollte mit einer Probe auf Athletik + Stärke kombiniert werden, deren Misslingen sehr unangenehme Folgen hat.

### KEINE PANIK

Falls das Szenario für die Runner mit dem Tod oder einer Verhaftung zu enden droht, kannst du einige der möglichen Begegnungen aus Szene 2 auf Seiten der Charaktere eingreifen lassen. Diese können aus persönlichen Ambitionen gegen die Agenten aktiv werden oder die Runner nach einer Betäubung wieder wachrütteln und ihnen zur Flucht verhelfen. Im Gegenzug schuldet die Gruppe den unverhofften Helfern einen Gefallen, was Aufhänger für zukünftige Runs bieten könnte.

## SZENE 5: ENDSTATION

### AUF EINEN BLICK

Unabhängig davon, wie sich der Konflikt mit den S-K-Agenten entwickelt hat, müssen sich die Runner Gedanken machen, wie sie den Zug verlassen.

Erwartet sie am Zielbahnhof der lange Arm des Gesetzes, etwa weil die Begegnung mit der Zugsicherheit eskaliert ist, wählen sie womöglich eine waghalsige Flucht aus dem fahrenden Zug. Eine weniger dramatische Alternative wäre, beim Eintreffen in Frankfurt möglichst unerkannt von der Überwachungstechnik in der Menschenmenge des Frankfurter Bahnhofs zu verschwinden.

### SAG'S IHNEN INS GESICHT

*Die Ansagestimme im Interkomm verkündet mit stoischer Rübe: „Meine Damen und Herren, in wenigen Minuten erreichen wir Frankfurt (Main) Hauptbahnhof. Dieser Zug endet dort. Wir bitten alle Fahrgäste, auszusteigen, und bedanken uns für Ihre Fahrt mit der Ruhrmetall Bahn AG.“ Euer Auftrag ist zu Ende.*

### HINTER DEN KULISSEN

Die Ruhrmetall Bahn AG wird, bis zum Beweis des Gegenstands, zunächst die Servicetechnikerin Irena Gelch und ihr vermeintliches Drogenproblem als Ursache hinter den kleineren Unregelmäßigkeiten der Fahrt vermuten. Da es sich damit um ein „internes“ Problem handelt, wird der Zugbetreiber nach außen nicht viel Aufhebens um Nebengeräusche während der Fahrt machen.

Sofern also keine weiteren Gründe bestehen, warum sich das Personal noch weiter für die Runner interessieren sollte, wird man sie unbehelligt aus dem Zug steigen lassen. Ähnlich wie beim Betreten des Zugs in Szene 2 kannst du auch beim Verlassen die gefälschten Identitäten an einem Checkpoint prüfen lassen. Im stark konzerngeprägten Frankfurt werden die Kontrollen noch eine Spur schärfer als in München sein, was zu nervenaufreibenden Kontrollen durch die Einsatztrupps des Sternschutzes führt, der hier in Frankfurt das Sagen hat.

Beschließen die Runner, sich vor der Ankunft in Frankfurt aus dem Staub zu machen, bevor die Konzerne ihnen das Leben schwer machen können, stehen ihnen einige Optionen zur Verfügung. So überquert die Zugtrasse einige Brücken über den Main, und gerade im Speckgürtel von Frankfurt wird der Zug nicht mit Höchstgeschwindigkeit reisen. Auf dem Gebiet Groß-Frankfurts könnte ein Sprung auf einen parallel fahrenden, langsameren Güterzug auf dem Nachbargleis eine etwas weniger gefährliche Alternative sein.

Für einen Abstieg bei voller Fahrt gibt es noch die Notfallschirme der S-K-Prime-Agenten (plus einer für Heimann), von denen die Runner eventuell erfahren oder die sie selbst entdeckt haben.

Landen die Runner bei ihrem Absprung fernab urbaner Gebiete, kann der Weg zum Treffpunkt mit Schmidt in Frankfurt zur Herausforderung werden – gerade wenn die Gruppe pünktlich erscheinen möchte.

## DAUMENSCHRAUBEN

Die Flucht der Runner könnte dramatisch oder *sehr* dramatisch ablaufen: Die Fallschirme könnten drohen, an Oberleitungen zu geraten, die ein flinker Hacker partiell unterbrechen muss, um seine Teamkollegen vor schwerem Schaden zu bewahren. Landen die Runner in einem Fluss, folgt eine Ausgedehnte Probe auf Schwimmen + Stärke, bis das rettende Ufer erreicht wird. Nasse Kleidung im Februar bedeutet auch die Gefahr zu erfrieren, wenn eine Probe auf Konstitution misslingt (Status *Unterkühlt*, SR6, S. 55).

Wenn die Gruppe die Zugfahrt trotz Unregelmäßigkeiten und Vorkommnissen regulär beendet, werden die Runner zu einer „Befragung“ in die Bahnhofswache des Sternschutzes geleitet, wo ein Ermittler der Ruhrmetall Bahn AG, natürlich mit dem kollegialen Einverständnis der örtlichen Behörden, den Charakteren auf den Zahn fühlt und sie alle Register ihrer rhetorischen Fähigkeiten ziehen müssen, um ihren Kopf aus der Schlinge zu ziehen. Den Runnern sollte klar werden, dass hier in Groß-Frankfurt die Konzerne Heimrecht haben und ihre Interessen nahezu ungehindert durchsetzen können.

## KEINE PANIK

Allen Ermahnungen des Auftraggebers zum Trotz könnte das Szenario zur Festnahme eines oder mehrerer Runner führen. Die Gardisten im Zug sind gut ausgebildet und -gerüstet, sodass es für die Runner zur besten Alternative werden könnte, sich als ahnungslose Unbeteiligte auszugeben, wenn sie gestellt werden.

Wenn die Gruppe sich keine massive Sachbeschädigung hat zuschulden kommen lassen oder gar Gardisten und Unbeteiligte verletzt oder getötet hat, bestehen gute Chancen, dass die betroffenen Konzerne von einer Anklage absehen, um unangenehme Ermittlungen zu verhindern. Einige Stunden Untersuchungshaft und ein zermürbendes Verhör lassen sich dennoch nicht umgehen. Die betreffenden Runner müssen sich die restliche Nacht den bohrenden Fragen der Ermittler stellen und werden nicht vor dem Morgengrauen entlassen.

So oder so, die Runner werden schlussendlich von Schmidt im Parkhotel erwartet. Er legt zwar Wert auf pünktliches Erscheinen, wird aber notfalls bis zum späten Nachmittag in seiner Suite warten.

## NACH DEM RUN

### IM PARKHOTEL

Das Parkhotel bietet bestes Luxusambiente und hochkarätige Sicherheit zu astronomischen Preisen. Auf fünfzig Stockwerken verteilt sich eine Welt aus Prunk und Überfluss, die von der Realität perfekt abgesichert wird. Ob sich die Gruppe hier auffällig verhält oder nicht, bleibt für den Run ohne Konsequenz, weshalb du die Reaktionen des Umfelds auf mögliches Fehlverhalten erzählerisch abhandeln kannst. Die Runner sind vor Verfolgung sicher und werden vielleicht herablassend behandelt, letztlich aber ohne Schwierigkeiten in die Suite von Herrn Schmidt vorgelassen.

Dem Hotel steht eine umfangreiche Security zur Verfügung (Werte wie Konzernsicherheit, SR6, S. 206). Magische Unterstützung steht auf Abruf bereit (Werte wie Lone-Star-Kampfmagier, SR6, S. 207).

### DIE ÜBERGABE

Schmidt erwartet die Runner in Suite Nr. 3618, die einen imposanten Ausblick auf die Skyline von Frankfurt bietet. Er schlägt vor, etwas zu essen zu bestellen. Die erstklassige Speisekarte bietet für jeden Geschmack erlesene Gerichte, sodass die Runner nach den Anstrengungen der Zugfahrt wieder zu Kräften kommen können und sich entspannen dürfen. Schmidt wird für eine entspannte Atmosphäre sorgen und sich für die Übergabe der Informationen viel Zeit nehmen. Er stellt sicher, dass keine Kleinigkeit vergessen wird, und sieht jede Audio- und visuelle Aufzeichnung, die ihm angeboten wird.

Wenn Unklarheiten bestehen oder das Material nicht genügend Aufschluss bietet, erwartet Schmidt von den Runnern Auskunft und Erklärungen, damit er die Situation nachvollziehen kann. Nebenbei sortiert er die verfügbaren Informationen auf einem AR-Board und versieht sie mit Notizen zu den Antworten der Charaktere. Je mehr Informationen verfügbar sind, desto zufriedener wirkt Schmidt. Wenn die Spieler Geschehnisse im Zug nicht passend zuordnen könnten, kannst du ihn einzelne Zusammenhänge erkennen und erklären lassen. Wie viel Einsicht du den Spielern hinter die Kulissen gewährst, liegt damit voll und ganz in deiner Hand.

Herr Schmidt formuliert seine Erwartung, dass die Runner ihre Erkenntnisse nicht an andere Parteien weitergeben. Ihre Verschwiegenheit sei in der üppigen Vergütung inbegriffen. Sollten die Charaktere Schmidt diesbezüglich zu erpressen oder später zu hintergehen versuchen, wird er sich von einem potenziellen zukünftigen Arbeitgeber in einen mächtigen Feind verwandeln, der sehr nachtragend auf diesen Vertrauensbruch reagiert.

### GELD

Grundsätzlich vergütet Schmidt die Gruppe für den erfolgreichen Abschluss des Auftrags – die Identifikation von Prüns als Ziel des Austauschs – mit 100.000 Euro.

Für zusätzlich erreichte Teilziele (s. Anhang, S. 60) erhöht sich die Vergütung schrittweise:

- Für jedes der Teilziele 1 bis 5 erhöht sich die Gesamtsumme um je 5.000 Euro.
- Für die Teilziele 6 und 7 erhöht sich die Gesamtsumme um je 7.500 Euro.
- Für die Teilziele 8 und 9 erhöht sich die Gesamtsumme um je 15.000 Euro.
- Für das Teilziel 10 erhöht sich die Gesamtsumme um 20.000 Euro.
- Für eine DNA-Probe von Heimann erhöht sich die Gesamtsumme um 50.000 Euro.
- Wenn die Runner Prüns' Aktenkoffer und/oder S-Ks geheimen Waggon geschickt verwanzt haben, erhöht sich die Gesamtsumme um je 30.000 Euro.

Schmidt wird sich bereit erklären, den Runnern ihre Tarnidentitäten für den Run zu überlassen (gefälschte SINs der Stufe 6). Allerdings sollten sich die Runner gut überlegen, wo und wann sie diese einsetzen.

## KARMA

Je nach Verlauf des Runs erhält jeder Charakter Karma in folgender Höhe:

- Der Runner hat das Szenario überlebt: 2 Karma
- Der Auftrag wurde zur Zufriedenheit Schmidts geklärt: 3 Karma
- Es wurden zusätzliche Teilziele erfüllt: bis zu 2 Karma
- Es sind keine Unbeteiligten (Fahrgäste oder Zugpersonal) durch die Runner zu Schaden gekommen: 1 Karma
- Das Zugpersonal hat die Tarnung der Runner nicht durchschaut: 1 Karma
- Die Agenten von S-K Prime haben die Tarnung der Runner nicht durchschaut: 1 Karma
- Wenn die Runner das Treffen von Prüns und Heimann im Spionagewaggon beobachtet oder gar aufgezeichnet haben: 1 Karma
- Die Runner haben herausgefunden, welcher Konzern ihr Auftraggeber war: 1 Karma
- Für gutes Charakterspiel, Einfallsreichtum und positive Beiträge zur Stimmung: bis zu 2 Karma

## REPUTATION & FAHNDUNGSSTUFE

In Anbetracht der möglichen Wendungen, die dieses Szenario nehmen kann, gibt es keine Faustformel dafür, wie sich der Auftrag auf den Ruf der Runner auswirkt, weswegen hier auf die Änderungstabellen zu Reputation und Fahndungsstufe verwiesen wird (SR6, S. 235/36).

Eins bleibt aber festzuhalten: Wer diesen Run erfolgreich und ohne Nebengeräusche absolviert, bewirbt sich für einen Platz in der Spitzengruppe unter den Shadowrunnern der ADL.

Zur Fahndungsstufe ist noch zu erwähnen, dass es Verdacht auf sich ziehen wird, wenn die Runner mit ihren Tarnidentitäten in München in den Zug ein-, aber in Frankfurt nicht mehr aussteigen. Damit sind – je nachdem, was im Zug vorgefallen ist – die gefälschten SINs kompromittiert, und die biometrischen Daten der Runner landen in den falschen Datenbanken.

## LOSE ENDEN

Mit Heimann/Prüns hat Saeder-Krapp einen wertvollen Insider beim Frankfurter Bankenverein untergebracht. Der Wert dieses Aktivpostens ist jedoch deutlich geschränkt worden, nachdem Spinrad Global handfeste Beweise zu seiner wahren Identität gesammelt hat. Vielleicht kommt einst der Tag, an dem Spinrad sein Wissen um den Doppelgänger teilt – sei es, um dem FBV gegenüber eine vermeintliche Geste des guten Willens zu zeigen, sei es, um Saeder-Krapp unter Druck zu setzen.

Spinrad selbst hat sich den Platz im Olymp der Megakons gerade erst erkämpft und arbeitet fieberhaft daran, sich diese Position auch für die Zukunft zu erhalten. Die Runner haben soeben einen kleinen Teil dazu beigetragen. Vielleicht haben sie sich als zuverlässige Werkzeuge erwiesen, vielleicht haben sie aber auch so viel Unruhe gestiftet, dass sie in der Zukunft als probate Ablenkungsmanöver dorthin geschickt werden, wo der aufstrebende Megakon eine Nebelwand aus Chaos benötigt. Es ist jedenfalls nicht unwahrscheinlich, dass Spinrads Herr Schmidt die Nummern der Runner in seinem Kommlink speichert.

## ANHANG

### DYSTOPISCHER DOPPELGÄNGER

Im Zentrum des aufwendigen, spektakulären Austauschs steht ein Mann, der kaum gewöhnlicher sein könnte. Eduard Prüns ist ein überdurchschnittlich intelligenter, aber ansonsten recht unauffälliger Mitarbeiter des Frankfurter Bankenvereins, der sich mit seiner natürlichen Neigung zu Pedanterie und Besserwisserei einen verantwortungsvollen Posten in der Innenrevision, dem internen Kontrollorgan des FBV, erarbeitet hat.

Als Alleinstehender ohne Familie oder andere soziale Bindungen ist Prüns der ideale Kandidat für den vorgesehenen Austausch. S-K Prime wählte den Mann sorgfältig aus und bewegte ihn mittels monatelanger Manipulation dazu, dem Konzern, für den er sein gesamtes Berufsleben gearbeitet hat, den Rücken zu kehren.

Ersetzt werden soll Prüns durch Robert Heimann, einen erfahrenen, gewieften Agenten, der Lofwyr fanatisch ergeben ist. Heimann hat keine Scheu, durch weitreichende chirurgische Eingriffe das wenig attraktive Aussehen des FBV-Angestellten zu übernehmen – in dem Wissen, dass er sich dereinst, bei seiner Exfiltration, nicht nur die Dankbarkeit eines Großen Drachen, sondern auch ein neues Erscheinungsbild nach seinen eigenen Vorstellungen verdient haben wird. Noch mehr reizen ihn aber die Geheimnisse der Magie, deren Offenbarung ihm Lofwyr nach Beendigung der Mission in Aussicht gestellt hat.

### AUSSEHEN UND VERHALTEN

Eduard Prüns ist Mitte fünfzig, sieht aber gut und gerne fünf Jahre älter aus. Das aufgedunsene Gesicht, der blasse Teint, der Wohlstandsbauch und die unmodischen Anzüge sind Beweis genug, dass der FBV-Angestellte entweder kein Gefühl für oder kein Interesse an seinem Erscheinungsbild hat.

Prüns' unvorteilhaftes Aussehen wird durch sein unsicheres Auftreten noch verstärkt. Er hat keine wirkliche Freude am Kontakt mit seinen Mitmenschen. Soziale Interaktion assoziiert er mit Stress und unangenehmen Veränderungen, für die er keine andere Waffe findet als das für ihn typische, linkische Lächeln.

## EDUARD PRÜNS

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
2	2	3	2	4	6	4	2	3	5,8

**Initiative:** 7 + 1W6

**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben

**Zustandsmonitor:** 9/10

**Verteidigungswert:** 4

**Fertigkeiten (Würfelpools):** Einfluss 4, Elektronik 11, Wahrnehmung 6

**Bodytech:** Datenbuchse, Datenschloss 6

**Ausrüstung:** Gepanzerte Geschäftskleidung [+2], Gepanzerter Aktenkoffer [Strukturstufe 9] mit Unterlagen, Kommlink [GS 6]

## ROBERT HEIMANN

Als Agent von S-K Prime verfügt Heimann über ausreichende Erfahrung, aber auch über die teuerste Cyberware, die man für Geld kaufen kann. Als hochrangiger magischer Initiat verfügt er über metamagische Fähigkeiten, mit denen er selbst erfahrene Zauberer wie Monika Stüeler-Waffenschmidt zu täuschen in der Lage ist.

Für erfahrene Gruppen könnte es dennoch notwendig werden, die Fähigkeiten Heimanns noch weiter auszubauen. So könnte er ein Magieradept sein, wodurch seine arkanen Fähigkeiten auch Spruchzauberei und Beschwörungsmagie umfassen.

Seine Talentleitungen erlauben Heimann den Zugriff auf einen großen Katalog an Fähigkeiten, damit er seiner Doppelgängerrolle stets gerecht werden kann. Für ihn gelten die Top-Runner-Regeln (SR6, S. 211), insbesondere für den Umgang mit Edge.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
3	4	5	3	6	5	5	5	6	5	5,1

**Initiative:** 10 + 1W6

**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben

**Zustandsmonitor:** 10/11

**Verteidigungswert:** 5

**Fertigkeiten (Würfelpools):** Astral 10, Athletik 9, Biotech 8, Cracken 8, Einfluss 15, Elektronik 10, Heimlichkeit 10, Nahkampf 9, Überreden 14 (Verkörpern +2), Wahrnehmung 9

**Initiatengrad:** 5

**Metamagie:** Flexible Signatur, Maskierung, 3 weitere nach Wahl der Spielleiters

**Adeptenkräfte:** Astrale Wahrnehmung, Gefahrensinn, Geschärfter Sinn (Gehör), Körpersprache, Magierresistenz, Stimmkontrolle, Verbesserte Fertigkeit (Einfluss) 2, Verbesserte Fertigkeit (Überreden) 2

**Bodytech:** Datenbuchse, Datenschloss 8, Maßgeschneiderte Pheromone 4 [Deltaware], Talentbuchse 5 [Deltaware; verborgen], Talentleitungen 5 [Deltaware]

**Ausrüstung:** Gepanzerte Geschäftskleidung [+2], Kommlink [GS 6]

## DER ZUG (ICRB 86696)

Der ICRB ist ein in Kleinserie gefertigter Kurierzug aus dem Hause Ruhrmetall, der Geschwindigkeit mit Robustheit kombiniert und dabei keine Abstriche beim Komfort der Passagiere macht. Die Höchstgeschwindigkeit wird weniger durch die Maschinenleistung des ziehenden Füh-

rungsfahrzeugs als durch die Gegebenheiten des Gleisnetzes in der ADL begrenzt. Auf dieser Reise ist der Zug mit einer Geschwindigkeit von ca. 200 Stundenkilometern unterwegs (Beschleunigung 14, Geschwindigkeitsintervall 30).

## WAGENREIHUNG UND INTERIEUR

Die Erste Klasse und die beiden komfortablen Konferenzräume befinden sich an der Spitze des Zugs (Wagen 1 bis 5). Es folgen der Speisewagen (Wagen 6), die Zugsicherheit (Wagen 7), ein Frachtbereich für Expressgüter (Wagen 8), der Host (Wagen 9) sowie die Wagen der Zweiten Klasse (Wagen 10 bis 14). Der Zug kann modular erweitert werden, weswegen der letzte Wagen eine Schleusentür aufweist, die jedoch selbstverständlich verschlossen ist. (Die Tür kann mechanisch oder durch das Andocken eines kompatiblen Wagens geöffnet werden.)

Die Wagenreihung ermöglicht eine Trennung zwischen Erster und Zweiter Klasse, soll den Runnern aber auch die Möglichkeit geben, den Platz und die Verstecke der zentralen Wagen mit ihren allgemeinen Bereichen zu nutzen und dem Sicherheitspersonal aus dem Weg zu gehen.

Das Interieur des Zugs ist in der Ersten Klasse sehr hochwertig und selbst in der Zweiten Klasse noch äußerst komfortabel gestaltet. Polster und Verblendungen sind aus Leder und Holz, der Zug ist sehr sauber und gepflegt. Jeder Platz verfügt über eine durchdachte Technikkonsole, die sich auf Wunsch mit dem PAN des Fahrgastes verbindet.

Die Wagen sind geräuschgedämpft und bestens gefedert, wodurch der Komfort der Reisenden gewährleistet ist. Die Passagiere sind während der Fahrt mit ihrer Arbeit beschäftigt, man hält höflichen Abstand zueinander. Konversation mit dem Sitznachbarn ist eher die Ausnahme als die Regel. Nur im Speisewagen findet eine gewisse Form kalkulierter Geselligkeit statt.

## SICHERHEIT AN BORD

Für die Sicherheit im Zug ist die Betreibergesellschaft, die Ruhrmetall Bahn AG, selbst verantwortlich. Alle Wagen sind mit Kameras an den Türbereichen ausgestattet, mit denen theoretisch der komplette Innenraum erfasst wird. (Praktisch bietet die Zugeinrichtung in jedem Wagen genügend Winkel und Ecken, um eine vollständige Übersicht zu verhindern.)

Die wachhabenden Gardisten sind diszipliniert, aber an einen ruhigen Verlauf der Fahrten gewöhnt. Sie tragen leichte Panzerung und eine leichte Pistole an der Seite. Wenn sie sich auf größeren Ärger vorbereiten, statten sie sich in der Sicherheitszentrale mit Maschinenpistolen aus.

Für gewöhnlich ist je ein Gardist vor der Lokomotive im Konferenzbereich (Wagen 1), in den Wagen der Ersten Klasse (Wagen 2 bis 5), im Speisewagen (Wagen 6) und im Frachtbereich (Wagen 8) postiert. Ein Gardist ist auf Patrouille in der Zweiten Klasse (Wagen 10 bis 13), ein weiterer bewacht den letzten Wagen (Wagen 14). Zwei Gardisten verbleiben in der Sicherheitszentrale. Ein Offizier hat das Oberkommando, koordiniert seine Leute und geht in unregelmäßigen Abständen den Zug ab.

## EXTERIEUR

Das Äußere des Zuges wirkt gleichzeitig windschnittig und gedrungen, was den Anforderungen an Sicherheit und Stabilität der Zughülle geschuldet ist (Strukturstufe 14). Die Verbindung zur Oberleitung wird nur vom Führungswagen und dem Technikwagen (Wagen 9) gehalten.

An jedem Wagen sind neben den Ausstiegen (beidseits jeweils Sprossen in die Außenwand eingelassen. Zudem sind im vorderen und hinteren Teil jedes Wagens Notausstiegsklappen eingelassen, die von innen mit einem alarm-

# DER ZUG

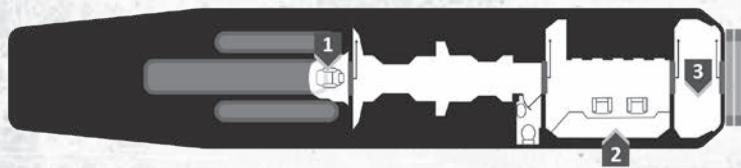
Alle Gänge, Großraumwagen, Wagen 8, 9 und Abteile der Wagen 10, 11

**ON**

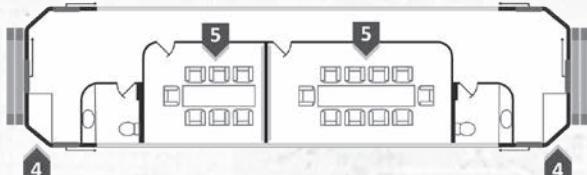
- 1 Bordrigger
- 2 Technische Terminals
- 3 Sicherheitsschleuse
- 4 Großgepäckablage
- 5 Konferenzraum mit Trideowand
- 6 Bar (zudem Servierservice am Platz für 1. Klasse)
- 7 Küche
- 8 Büro der Zugbegleitung
- 9 Wachabteil
- 10 Wachzentrale
- 11 Zelle
- 12 Frachtabteil
- 13 Frachttore
- 14 Tresor
- 15 Host-Server

Alle Drucklufttüren = . Die Türen öffnen automatisch, wenn man die passende Berechtigung hat (z.B. Klasse-1-Ticket auf dem Kommlink (RFID-Sender)). Wer hinter einem Berechtigten „durchschlüpft“, wird der Wachzentrale gemeldet. Klasse 2 hat nur Zugang zu Wagen 10 – 14, Klasse 1 nur Wagen 2 – 6 (Konferenzteilnehmer auch Wagen 1).

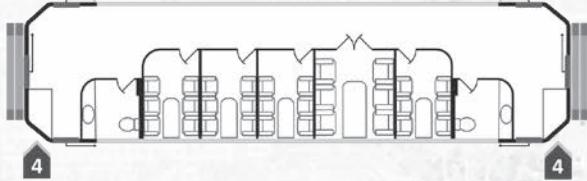
## TRIEBWAGEN



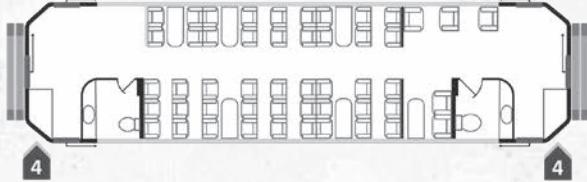
## WAGEN 1: KONFERENZWAGEN



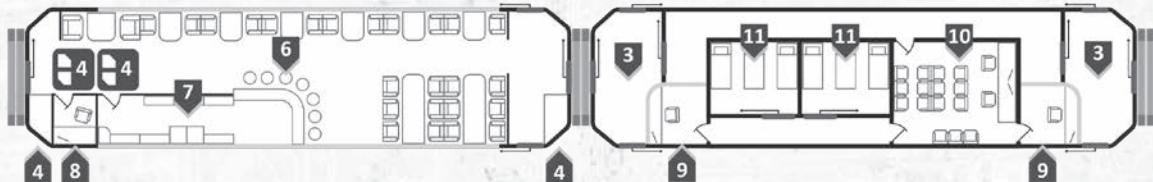
## WAGEN 2 + 3: ABTEILWAGEN 1. KLASSE



## WAGEN 4 + 5: GROSSRAUMWAGEN 1. KLASSE



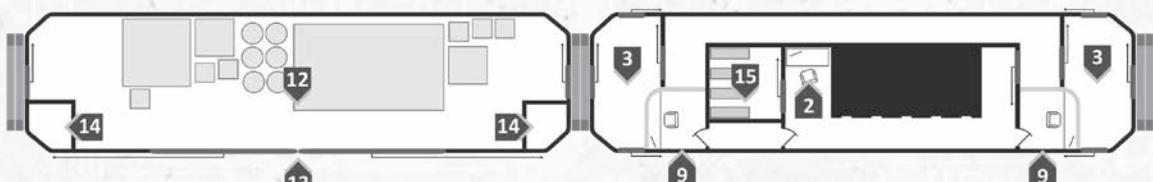
## WAGEN 6: SPEISEWAGEN



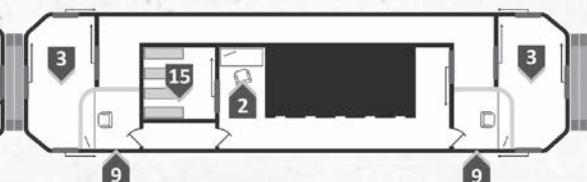
## WAGEN 7: SECURITYWAGEN



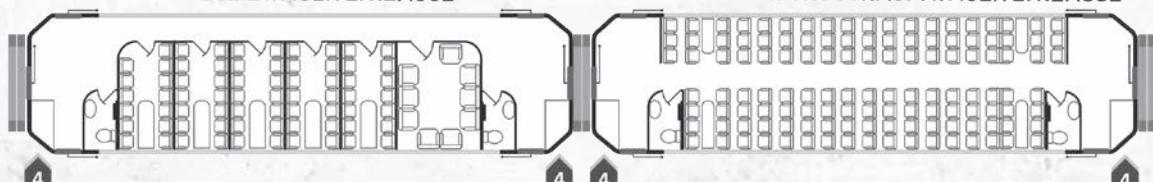
## WAGEN 8: FRACHTTRANSPORTWAGEN



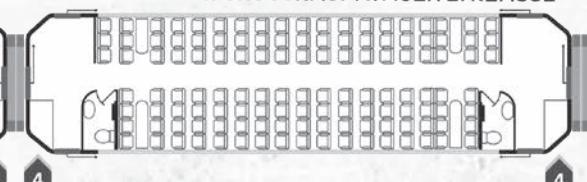
## WAGEN 9: TECHNIKWAGEN



## WAGEN 10 + 11: ABTEILWAGEN 2. KLASSE



## WAGEN 12 + 13 + 14: GROSSRAUMWAGEN 2. KLASSE



gesicherten mechanischen Verschluss zu öffnen sind. Von außen kann der Verschluss nur mit Werkzeug und viel Kraft entriegelt werden, wozu eine erfolgreiche Probe auf Mechanik + Stärke (4) erforderlich ist.

Für einen Sprung von einem Wagen auf den nächsten ist eine Probe auf Athletik + Geschicklichkeit erforderlich, deren Schwellenwert sich danach richtet, ob gegen oder mit der Fahrtrichtung gesprungen wird und welche Geschwindigkeit der Zug aktuell hat.

Bei besonders hohem Reisetempo sind Proben auf Athletik + Stärke angebracht, um zu klären, ob die Runner sich auf dem Dach überhaupt festhalten können. Wenn ein Charakter sich loslassen und zurückfallen lassen möchte und im passenden Moment wieder zugreifen muss, bietet sich auch eine Probe auf Reaktion + Stärke an. Als Haltegriffe sind die Spalten zwischen den Deckenplatten, außen verlegte Hydraulikleitungen und weitere technische Aufbauten in ausreichender Menge verfügbar.

## DER GEHEIME WAGGON

Der Waggon mit signaturreduzierter Lok, die ihn während des Abschnitts Nürnberg – Frankfurt an das Ende des Zugs des Ruhrmetall-Zugs schiebt, ist ein modernes Wunderwerk der Spionagetechnik. Durch die Beschichtung mit Rutheniumpolymer-Technologie (Chamäleonfarbe) ist ein Bemerken des Waggons bereits mit bloßem Auge schwierig. Zudem strotzt er vor radarabweisenden Materialien, ECM und Signalstörungstechnologie.

## SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

### 12 RUHRMETALL-GARDISTEN ALS BORDSICHERHEIT (PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4)

Siehe Beschreibung des Zugs.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
5	3(4)	4(6)	5(6)	4	3	4	2	4,5

**Initiative:** 10 + 1W6

**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben

**Zustandsmonitor:** 11

**Verteidigungswert:** 9

**Fertigkeiten (Würfelpools):** Athletik 6, Feuerwaffen 9, Nahkampf 8, Wahrnehmung 8

**Bodytech:** Kunstmuskeln 1, Reaktionsverbesserung 2, Smartlink

**Ausrüstung:** Brille [Kap. 2; Bildverbindung, Blitzkompensation], Kommlink [GS 4], Panzerjacke [+4]

**Waffen:**

Beretta 201T [Leichte Pistole | Schaden 2B | HM/AM | 11/10/8/-/ | 21(s) | Abnehmbare Schulterstütze, Smartgun-system, 6 Ersatzmagazine Standardmunition, 2 Ersatzmagazine Gelmunition (in Schadenswerte eingerechnet)]

Betäubungsschlagstock [Knüppel | Schaden 5B(e) | 6/-/-/- | 10 Ladungen]

HK-227 [MP | Schaden 3K | HM/SM | 10/11/8/-/ | 28(s) | Einziehbare Schulterstütze, Schalldämpfer, Smartgun-system, 3 Ersatzmagazine Standardmunition]

## RUHRMETALL-BORDRIGGER

### (PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2	3	5	2	4	5	3	2	4,9

**Initiative:** 8 + 1W6

**Matrix-Initiative:** 6 +2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)

**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben

**Matrix-Handlungen:** 1 Haupt, 3/4 Neben (kaltes/heißes Sim)

**Zustandsmonitor:** 10

**Verteidigungswert:** 4

**Fertigkeiten (Würfelpools):** Cracken 7, Feuerwaffen 4, Elektronik 8, Mechanik 8, Steuern 10, Wahrnehmung 6

**Bodytech:** Datenbuchse, Riggerkontrolle 1

**Ausrüstung:** Kommlink [GS 5], Panzerkleidung [+2]

## S-K PRIME: AGENT O1

Der „Mann fürs Grobe“ des Agententeams ist ein bullig gebauter, großer Norm mit einem brünetten Bürstenhaarschnitt und einem schwarzen Geschäftsanzug. Der Sitzplan der Zweiten Klasse weist ihn als Holger Kaspari, BuMoNA-Qualitätsinspektor aus Frankfurt, aus. Agent 01 kann wie ein Top-Runner (SR6, S. 211) über sein Edge verfügen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5	5(6)	4(7)	5(6)	5	5	5	3	5	3,6

**Initiative:** 12 + 2W6

**Handlungen:** 1 Haupt, 3 Neben

**Zustandsmonitor:** 11/11

**Verteidigungswert:** 7

**Fertigkeiten (Würfelpools):** Athletik 9, Biotech 6, Exotische

Waffen (Pfeilpistole) 11, Feuerwaffen 12, Heimlichkeit 10, Nahkampf 12, Überreden 7, Wahrnehmung 8

**Bodytech:** Datenbuchse, Kunstmuskeln 1, Reaktionsverbesserung 2, Reflexbooster 1

**Ausrüstung:** Actioneer Geschäftskleidung [+2], Brille [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Restlichtverstärkung], 1 Dosis Jazz [Reaktion +1, +2 Initiativwürfel (= +2 Nebenhandlungen)], Kommlink [GS 5]

**Waffen:**

Parashield Pfeilpistole [Exotisch | Schaden 1K + Narcoject | EM I 9/10/8/-/ | 5(s) | 2 Ersatzmagazine Injektionspfeile mit Narcoject]

Narcoject [Toxin I Vektor: Injektion | Geschwindigkeit: Sofort | Dauer: [6 – Konstitution] Stunden, mindestens 1 Stunde | Kraft: 15 | Wirkung: Betäubungsschaden]

Totschläger [Knüppel | Schaden 2B | 6/-/-/-]

## S-K PRIME: AGENTIN O2

Die Zauberin des Agenten-Teams trägt einen langen Reisemantel im neo-feudalen „Country-Stil“, der bei Aristokraten und dem Geldadel sehr beliebt ist. Schminke und Accessoires, aber auch der Gehstock an ihrer Seite lassen die Mittvierzigerin zehn Jahre älter aussehen, als sie tatsächlich ist. Ihre Zauber sind eine Auswahl brauchbarer Werkzeuge für die Tätigkeit einer Spezialistin für verdeckte Operationen. Der Sitzplan der Zweiten Klasse weist sie als Helena Mager aus, Managementsekretärin bei S-K Civil Engineering Solutions. Auch Agentin 02 benutzt ihr Edge nach den Top-Runner-Regeln (SR6, S. 211)

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
3	4	5	2	6	5	4	5	5	6	6

**Initiative:** 9 + 1W6

**Astrale Initiative:** 9 + 2W6

**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben

**Zustandsmonitor:** 10/11

**Verteidigungswert:** 5

**Fertigkeiten (Würfelpools):** Astral 12, Athletik 6,

Beschwören 9, Einfluss 10, Exotische Waffen (Pfeilpistole) 10, Feuerwaffen 7, Heimlichkeit 8, Hexerei 12, Nahkampf 9 (Gehstock 12), Verzaubern 11, Wahrnehmung 8

**Zauber:** Betäubungsball, Feinde Entdecken, Gedanken Beherrschen, Geistessonde, Handlungen Beherrschen, Hellhören, Levitieren, Magie Entdecken, Manabariere, Manablitzz, Physische Maske, Schweigen, Trideo-Trugbild, Verbesserte Unsichtbarkeit, Verwirrung, Wahrheit Prüfen

**Ausrüstung:** Brille [Kap. 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung], 1 Dosis Jazz [Reaktion +1, +2 Initiativwürfel (= +2 Nebenhandlungen)], Kommlink [GS 5], Panzerkleidung [+2]

**Waffen:**

Parashield Pfeilpistole [Exotisch | Schaden 1K + Narcoject | EM I 9/10/8/-/– | 5(s) | 2 Ersatzmagazine Injektionspfeile mit Narcoject]  
 Narcoject [Toxin | Vektor: Injektion | Geschwindigkeit: Sofort | Dauer: [6 – Konstitution] Stunden, mindestens 1 Stunde | Kraft: 15 | Wirkung: Betäubungsschaden]  
 Gehstock [Knüppel | Schaden 3B | 6/-/–/– | Waffenfokus (Kraftstufe 3)]

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	6	5(6)	3	5	4	5	7	5	4,1

**Initiative:** 11 + 2W6

**Handlungen:** 1 Haupt, 3 Neben

**Zustandsmonitor:** 10/11

**Verteidigungswert:** 6

**Vorteile:** Restlichtverstärkung

**Fertigkeiten (Würfelpools):** Athletik 7, Cracken 9, Einfluss 14, Elektronik 9, Exotische Waffen (Pfeilpistole) 9, Feuerwaffen 8, Heimlichkeit 9, Nahkampf 9, Überreden 13, Wahrnehmung 8

**Bodytech:** Fingerkuppenbehälter, Maßgeschneiderte Pheromone 3, Schmuggelbehälter, Synapsenbeschleuniger 1, Talentbuchse 4, Talenteleitungen 4

**Ausrüstung:** Actioneer Geschäftskleidung [+2], Brille [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht], Chem-Patches [5 Stück, mit Narcoject], Kommlink [GS 5]

**Waffen:**

Streetline Special [Holdout-Pistole | Schaden 2K | EM I 8/8/-/– | 6(s) | Schwellenwert für MAD-Scanner +1]  
 Messer [Klingenwaffe | Schaden 2K | 6/1\*-/–/– | max. 20 m]  
 Narcoject [Toxin | Vektor: Injektion | Geschwindigkeit: Sofort | Dauer: [6 – Konstitution] Stunden, mindestens 1 Stunde | Kraft: 15 | Wirkung: Betäubungsschaden]

## S-K PRIME: AGENT 03

**(ELF)**

Der blasse Elf mit den halblangen, hellblonden Haaren ist in ultramodische Business Casual Wear von Anielski-Joop gekleidet. Als Allrounder des S-K-Prime-Teams ist er überall dort zu finden, wo man ihn gerade braucht, doch er ist auch sehr geschickt in der Beeinflussung von Leuten. Seine Talentbuchse verschafft ihm derzeit Expertenwissen in den Bereichen Elektronik und Cracken. Auch Agent 03 kann auf sein Edge gemäß den Top-Runner-Regeln zurückgreifen.

# HANDOUTS

## SCHMIDTS GEFÄLSCHTE IDENTITÄTEN

### LENA WOZNIAK

**Konzernzugehörigkeit:** Ruhrmetall AG, Außen-dienst Verkauf, Sektor Europa Süd-Ost

**Lizenzen:** Persönliche Bewaffnung (Schwere Pistolen), Cyberware

**Reservierung:** Wagen 3, Sitzplatz 14 (1. Klasse)

### DR. ANTON RERSCH

**Konzernzugehörigkeit:** Frankfurter Bankenverein, Marktforschung und -analyse

**Lizenzen:** Registrierter Magier (Beschwörung), Persönliche Bewaffnung (Leichte Pistolen)

**Reservierung:** Wagen 4, Sitzplatz 27 (1. Klasse)

### HAUPTFELDWEBEL CHRISTOPH HEGEL

**Konzernzugehörigkeit:** Mobile Eingreiftruppe 2000, Abteilung Heer, Kaserne Ramstein

**Lizenzen:** Dienstbewaffnung (Automatische/Schwere Waffen), Cyberware

**Reservierung:** Wagen 5, Sitzplatz 19 (1. Klasse)

### OLAF JÜRGENSEN

**Konzernzugehörigkeit:** Ruhrmetall Bahn AG, Technischer Service, Werk München-Pasing

**Lizenzen:** Elektronische Ausrüstung (Kommlink, Cyberdeck), Cyberware

**Reservierung:** Wagen 11, Sitzplatz 8 (2. Klasse)

### SAMIRA BILEK

**Konzernzugehörigkeit:** Bund für den Mobil-ten Notfallarzteinsatz, magische Feldsanitäterin, Dienststelle Schwabing

**Lizenzen:** Registrierte Magierin (Spruchzauber, Beschwörung), Dienstbewaffnung (Automatische Waffen)

**Reservierung:** Wagen 12, Sitzplatz 38 (2. Klasse)

### KERSTIN SEIK

**Konzernzugehörigkeit:** Bund für den Mobil-ten Notfallarzteinsatz, Fahrzeugwartung, Abteilung Schadgutachten

**Lizenzen:** Technische Ausrüstung (Werkzeug, Drohnen), Persönliche Bewaffnung (Leichte Pistolen)

**Reservierung:** Wagen 14, Sitzplatz 30 (2. Klasse)

## **GEWONNENE INFORMATIONEN**

### **TEILZIEL 1: SITZPLATZRESERVIERUNGEN DER 1. KLASSE**

Auf dieser Liste finden sich Reisende mit hoher Gehaltsklasse und weitreichenden Autorisierungen. Eine spätere Analyse sollte Querverbindungen herstellen können und helfen, die Reichweite des Einflusses eines Doppelgängers beim FBV zu ermitteln.

### **TEILZIEL 2: SITZPLATZRESERVIERUNGEN DER 2. KLASSE**

Auf dieser Liste stehen die Reisenden, die geringere Befugnisse besitzen und weniger Schutzmaßnahmen verdienen. Für ein umfangreiches Verständnis der Vorgänge braucht Schmidt allerdings die komplette Reservierungsliste, auch wenn es nur wie ein nebенächliches Detail erscheint.

### **TEILZIEL 3: GEMEINSAM REISENDE KONZERNANGEHÖRIGE**

Verschiedene Gruppen finden sich im Register der Konzernbuchungen: Einsatzteams des BuMoNA, die Innenrevisionsgruppe 9 des FBV, mehrere Offiziere der MET2000-Kaserne in Ramstein und Angehörige eines PR-Projekts von Ruhrmetall mit der Kennung „Markterschließung Süd“.

### **TEILZIEL 4: EINFLUSSREICHE KONZERNMANAGER**

Die Kombination aus Sicherheitsklassifizierung und Gehaltsstufe fördert eine Übersicht zutage, auf der die bedeutenden Manager im Zug zusammengefasst sind. Die Liste umfasst etwa 20 Namen, die bemerkenswertesten darunter sind: Patrick Melk (Oberleutnant, MET2000), Kasimir Slysz (Public Relations, Ruhrmetall), Sandra Operndorf (Innenrevision, FBV).

### **TEILZIEL 5: PROJEKTE DER AUBENDIENSTLER DER FBV-INNENREVISION**

Die Reisedaten des Innenrevisions-Teams führen durch ganz Süddeutschland. Zeiten und Termine, Abrechnungen und Projektbezeichnungen reihen sich scheinbar endlos aneinander. Schmidt wird sicherlich ein fähiges Team aus Analytikern benötigen, um aus dem Wirrwarr brauchbare Informationen zu gewinnen.

### **TEILZIEL 6: IDENTIFIKATION DER AGENTEN VON S-K PRIME**

Ihr habt alle Kräfte von S-K Prime auf der Fahrt erkannt und ihre Vorgehensweise für Schmidt nachvollziehbar dokumentiert. Was Schmidt mit der Information anfangen wird, lässt er nicht durchblicken. Sämtliche Informationen, die ihr über die von den Agenten benutzte Ausrüstung oder ihre Methoden beitragt, saugt er auf wie ein Schwamm.

### **TEILZIEL 7: DOKUMENTATION DES AUSTAUSCHS**

Der Austausch von Prüns gegen einen Doppelgänger während der Fahrt wurde von S-K Prime mit langer Hand, höchster Präzision und erschreckender Kompetenz geplant und umgesetzt. Die verwendete Technik und das Ausmaß an Vorbereitungen müssen immense Aufwendungen gekostet haben. Schmidt ist begeistert über den Erfolg des Runs.

### **TEILZIEL 8: IDENTIFIKATION DES DOPPELGÄNGERS**

Die wenigen Bruchstücke an Informationen stammen nur aus den spärlichen Anweisungen der Agenten, ihren geflüsterten Kommandos und den riskanten Eindrücken, die ihr im S-K-Waggon sammeln konnten. Ein Name sticht immer wieder hervor: Robert Heimann. Er muss ein trainierter Agent des Geheimdienstes sein, chirurgisch oder anders zu Prüns' Spiegelbild geformt.

### **TEILZIEL 9: FÄHIGKEITEN DES DOPPELGÄNGERS**

Wenn ihr euch daran zurückinnert, traut ihr kaum euren eigenen Gedanken: Dem Bild, wie sich der harsche Charakter des Doppelgängers augenblicklich zu der scheuen Erscheinung Prüns' verwandelte. Auch abseits der körperlichen Erscheinung habt ihr die Gründlichkeit des Imitators noch gut vor Augen. Prüns' implantierte RFID-Chips wechselten unversehens den Besitzer, und auch im Astralraum schienen sich ihre Auren plötzlich nicht mehr zu unterscheiden. Diese Fähigkeiten erwerben garantiert nur mächtige Initiaten.

### **TEILZIEL 10: KOMMUNIKATION DES DOPPELGÄNGERS**

Das Risiko war es wert, ihr habt es geschafft! Entweder Prüns oder der Waggon von S-K sind mit einer Wanze versehen, ihr habt das Netzwerk gehackt und eine Hintertür eingerichtet oder mittels einer anderen Methode weiterhin die Möglichkeit zur Überwachung des Doppelgängers. Werdet ihr Schmidt gegenüber wirklich den einzigen Zugriff darauf verkaufen oder besonders hoch pokern und versuchen, ein Ass im Ärmel zu behalten?



# BILDER IM KOPF

Eine der größten Mediensensationen des an Ereignissen nicht gerade armen Jahres 2080 ist das Outing von Monika Stüeler-Waffenschmidt (MSW). Die Aufsichtsratsvorsitzende und Mehrheitseigentümerin des Frankfurter Bankenvereins (FBV) tritt am 22. September überraschend vor die Kameras. Vor staunenden Pressevertretern verkündet sie, dass sie ein Drake ist – Angehörige einer Dienerrasse, einst von den Drachen geschaffen und auf immer an diese gebunden.

Es wurde gemutmaßt, dass dieses Outing nicht ganz freiwillig erfolgte, dass MSW einer Enthüllung von dritter Seite zuvorkam. Dieses Szenario erzählt die Geschichte hinter diesem Outing.

## HINTERGRUND

Gerhard Wolf ist ein talentierter Schütze, der sich in seiner Jugend als Wilderer in den Naturschutzgebieten der heimathohen Allgäuer Alpen verdingte. Nach der Schule ging er zur Bundeswehr und ließ sich zum Scharfschützen ausbilden, fiel aber wegen seiner metarassistischen Gesinnung bei seinem elfischen Vorgesetzten in Ungnade und musste schließlich gehen.

Rückhalt in dieser für ihn schwierigen Zeit fand er in der Metarassistenszene. Gesinnungskameraden, die beim Sternschutz arbeiten, versuchten, Wolf im Sicherheitskonzern unterzubringen – ohne Erfolg: Er schafft bei den Auswahltests

schlecht ab, und die unehrenhafte Entlassung bei der Bundeswehr war auch nicht gerade ein Empfehlungsschreiben. Derart frustriert, war der junge Mann empfänglicher denn je für die Einflüsterungen der Rattenfänger in der Szene.

## VOM JÄGER ZUM SÜNDENBOCK

Beim Sternschutz ist man nicht sehr glücklich darüber, Tochterunternehmen des Frankfurter Bankenvereins zu sein. Nur zu gern würde man sich vom Mutterkonzern lösen. Eine Verschwörung im mittleren Management des Sternschutzes sieht einen Ausweg durch ein Attentat auf die Konzernchefin und -eignerin, Monika Stüeler-Waffenschmidt. Aus dem Nachlass der Ermordeten, so der Plan, könnte ein Management-Buyout das Unternehmen in die Unabhängigkeit führen.

Es bedurfte nur wenig Überzeugungsarbeit, um Wolf dazu zu bewegen, die ausführende Kraft in diesem Plan zu sein. Der junge Mann wäre der perfekte Sündenbock: Er ist als ausgebildeter Scharfschütze nicht nur in der Lage, das Attentat auf ein gut geschütztes Ziel durchzuführen, die gescheiterte Bewerbung beim FBV-Tochterunternehmen liefert auch noch das perfekte Motiv für die Bluttat, falls Wolf als Täter ermittelt werden sollte.

Über den Sternschutz wurde Wolf mit einem Präzisionsgewehr versorgt. Der Sicherheitskonzern war außerdem in der Lage, im Kalender der Konzernchefin einen geeigneten Termin für das Attentat herauszusuchen: MSW verbringt ihre Wochenenden hin und wieder im Berchtesgadener

Land. (Die Wenigsten wissen, dass sie sich dort nicht von ihrer Arbeitswoche erholt, sondern höchstselbst nach dem Hort ihres einstigen Herrn, des verstorbenen Drachen Nachtmeister, sucht.)

Wolf scheitert bei seinem Attentatsversuch: Zuerst verpasst er den richtigen Moment, um die Konzernchefin zu erschießen, weil er eine verstörende Beobachtung macht (siehe *Anhang*, S. 75). Danach wird er von einem Wachgeist attackiert und schwer verletzt.

Als sich der Verletzte an seine Kameraden aus der rechten Szene wendet, wollen die nichts mehr von ihm wissen; niemand möchte mit dem Attentat in Verbindung gebracht werden. Also wendet sich Wolf in seiner Not an den Rossmetzger, einen Münchner Schattendoc, den er aus seiner Bundeswehrzeit kennt, um seine Verletzungen versorgen und die Beschädigungen an seiner Cyberware reparieren zu lassen. Anschließend kehrt Wolf ins heimische Allgäu zurück, um sich dort in seiner Berghütte zu verschanzen und Gras über die Sache wachsen zu lassen.

## HINTERLASSENE SPUREN

Etwa eine Woche vor dem Attentat wurde ein SpinShop in München – eine Cyberware-Tagesklinik, betrieben vom Spinrad-Konzern – zum Ziel eines nächtlichen Überfalls. Implantate und medizinisches Gerät im Wert von mehreren Millionen Euro wurden entwendet. Der hohe Verlust bewog die Konzernsicherheit, den Diebstahl auf eigene Faust aufzuklären.

Ein paar der gestohlenen Medizingeräte konnten über ihre Matrixsignatur bis zu einer Schattenklinik im Münchner Glockenbachviertel zurückverfolgt werden. In Vorbereitung einer Operation, die die Drahtzieher des Überfalls ausfindig machen sollte, hackten sich Spinnrads Ermittler in eines der gestohlenen Geräte, ein Diagnosegerät für Headware. Im Speicher des Wartungsmoduls fanden sie eine jüngst zu Testzwecken ausgelesene Bilddatei aus dem Speicher einer Datenbuchse. Das Bild zeigte eine moderne Villa in den Berchtesgadener Alpen, die Spinnrads Konzernsicherheitsdecker aufgrund der ausgefällenen Architektur als Eigentum des FBV identifizieren konnten. Auch die Identität der Person, über deren Cyberware die Aufnahmen erstellt wurden, konnte über die eingelesene Seriennummer des beschädigten Implantats (und nach aufwendiger Hintergrundrecherche) ermittelt werden: Gerhard Wolf.

## EINE LOHNENSWERTE OPERATION

Ein unehrenhaft entlassener, rassistischer Ex-Bundeswehr-Scharfschütze, der ein FBV-Anwesen beschattete, seine Beobachtungen mit der Kamera seines Smartgunsystems festhielt, das Ganze in seiner Datenbuchse speicherte und bei der Operation offenkundig schwer verletzt wurde? All das im Rahmen eines Vorfalls, über den die Medien absolut nichts berichteten? Der Spinrad-Konzern mag wenig kulant sein, was gestohlene Cyberware angeht, doch für Konzerngeheimisse eines Konkurrenten auf dem europäischen Bankenmarkt ist man gerne bereit, ein paar Euro springen zu lassen. Die fraglichen Aufnahmen, so ahnt die Konzernsicherheit ganz richtig, könnten ein lohnendes Ziel sein. Während man die ursprünglich geplante Schattenoperation zur Wiederbeschaffung der gestohlenen Cyberware zurückstellt, wird eine neue Operation initiiert.

## DER RUN

**Szene 1:** Die Runner erhalten den Auftrag, einen Mann aufzuspüren. Herr Schmidt, der Auftraggeber der Gruppe, ist an Informationen interessiert, die diese Zielperson in ihrem Kopf trägt. Der Knackpunkt: Bei dem Gesuchten handelt es sich um einen gefährlichen Scharfschützen, er stammt aus der Metarassisten-Szene – und er möchte natürlich nicht gefunden werden.

**Szene 2:** Einziger Anhaltspunkt für die Ermittlungen der Runner ist eine kleine, gut versteckte Schattenklinik inmitten von München. Dort hielt sich der junge Mann vor Kurzem auf, um seine Verletzungen und seine Cyberware versorgen zu lassen. Die Runner müssen eine Möglichkeit finden, um den Schattendoc zur Kooperation zu bewegen und den neuen Aufenthaltsort der Zielperson zu ermitteln.

**Szene 3:** Mit den erhaltenen Informationen spürt die Gruppe in den Allgäuer Alpen eine Person auf, die den Kontakt zum Gesuchten herstellen kann, allerdings wird auch diese Person nicht freiwillig mit den Runnern kooperieren. Nur mit List oder Gewalt kann sie dazu gebracht werden, den Standort der Zielperson preiszugeben.

**Szene 4:** In einer wilden Felsenschlucht in den Bergen kommt es zum Showdown: Der flüchtige Scharfschütze wird sein ganzes Können zeigen, bevor die Runner seiner habhaft werden können.

**Szene 5:** Die Verbringung der Zielperson zum Treffpunkt mit dem Auftraggeber kann nach Bedarf mit dramatischen Begegnungen gefüllt werden. Schließlich sollten aber sowohl die Zielperson als auch die Informationen in ihrem Kopf bei Herrn Schmidt landen.

(Die Informationen sind natürlich nichts anderes als die Kameraaufnahmen von der Verwandlung Monika Stüller-Waffenschmidts, einer der mächtigsten Personen der ADL, in eine Drake.)

## SZENE 1: ACTÉON

### ÜBERBLICK

Herr Schmidt lädt die Runner in den Sommermonaten des Jahres 2080 in die Bayrische Staatsoper ein. Auf dem Programm steht die Oper *Actéon* (deren Handlung – was der Auftraggeber nicht wissen kann – etliche Parallelen zum Schicksal der Zielperson, Gerhard Wolf, aufweist). Die Runner erhalten ihren Auftrag und den ersten Hinweis, wie sie die Zielperson finden.

### SAG'S IHNEN INS GESICHT

*Die Münchner Staatsoper ist nur mäßig gut besucht, selbst für einen Abend unter der Woche. Das mag am Spielplan liegen: Die Oper Actéon des Komponisten Marc-Antoine Charpentier ist nur Kennern ein Begriff und wahrlich kein Publikumsmagnet. Der Einlass endet um 19.30 Uhr, aber Herr Schmidt möchte euch erst nach Ende der Vorstellung in seiner Loge treffen. Also müsst ihr die Oper wohl oder übel über euch ergehen lassen.*

## DIE HANDLUNG

Zum Glück stellt die Staatsoper die Handlung als Handout-File zur Verfügung. Das Stück erzählt die griechische Sage des jungen Jägers Actaeon. Bei einem Jagdausflug wird der junge Mann von seinen Gefährten getrennt. Einsam streift er durch den sommerlichen Wald und gelangt schließlich an einen Bach. Als er ans Ufer tritt, um seinen Durst zu löschen, erblickt er die Göttin Artemis, die gerade ein Bad nimmt. Die unbekleidete Göttin ist so wunderschön, dass Actaeon nicht anders kann, als sie heimlich zu beobachten. Als Artemis, Schutzpatronin der Jagd, aber auch der Jungfräulichkeit, des unwillkommenen Beobachters gewahr wird, ist sie erzürnt und verflucht den Jungling: Sollte er jemals darüber sprechen, was er sah – nein, sollte er jemals wieder ein Wort sprechen! –, werde Artemis' Strafe über ihn hereinbrechen.

Bald darauf trifft Actaeon wieder auf seine Jagdgessellschaft. Gedankenlos, wie es nur Helden in griechischen Tragödien sind, ruft der junge Jäger seine Hundemeute herbei. Da erfüllt sich Artemis' Fluch: Actaeon wird in einen Hirsch verwandelt, aus dem Jäger wird ein Gejagter, und seine eigenen Hunde zerfetzen ihn.

## DAS TREFFEN MIT SCHMIDT

Euer Zugangscode öffnet die Tür zur Loge 4E. Dunkler, schallschluckender Teppich, dunkle Wände, edle, im Halbkreis angeordnete Sessel und gedimmtes Licht bestimmen das Interieur der Loge. Der Balkon ist zur Bühne hin mit einem schweren Vorhang verhängt. Herr Schmidt sitzt rechts im äußersten Sessel. Es handelt sich um einen Norm mittleren Alters, schlank und hochgewachsen, gelassene Körpersprache. Teurer schwarzer Anzug, modischer Dreitagebart, kurzes, akkurat frisiertes dunkles Haar. Ein Konzern-Schmidt, wäre zu vermuten – dem smarten Stil nach zu urteilen vielleicht ein Modekonzern?

„Guten Abend“, sagt er mit einer sonoren Stimme, die von professionellem Training zeugt. „Nehmen Sie Platz. Schön, dass Sie meiner Einladung gefolgt sind. Ich hoffe, Sie haben die Vorführung genossen.“

## DER AUFTAG

„Ich möchte, dass Sie eine Person für mich finden und in Gewahrsam nehmen. Ich bin an einer Information interessiert, die diese Person im Speicher ihrer Datenbuchse mit sich trägt. Die Person möchte nicht gefunden werden. Soweit ich weiß, verfügt sie über keine nennenswerten Ressourcen, aber ich fürchte, sie ist trotzdem als gefährlich zu bezeichnen. Ich werde Ihnen die Identität der Person nennen und außerdem mitteilen, wo die Person zuletzt gesehen wurde, alles andere überlasse ich Ihrem investigativen Geschick. Und falls das für Sie wichtig sein sollte: Die Partei, die ich vertrete, hegt keinen Groll gegen diese Person. Nachdem ich die gesuchte Information erhalten habe, kann die Person ihrer Wege gehen.“

## HINTER DEN KULISSEN

Herr Schmidt vertritt Spinrad Global, das neueste Mitglied in der Riege der AAA-Konzerne, wird dies aber von sich aus nicht preisgeben. Er lobt 35.000 Euro für das Aufspüren der gesuchten Person aus und möchte binnen einer Woche Resultate sehen. Wenn die Runner das Kopfgeld in die Höhe treiben wollen, wird sich Schmidt guten Argumenten nicht verschließen, im Gegenzug aber die

Auftragszeit verkürzen: „Wenn Sie der Meinung sind, so gut zu sein, dass Sie eine derart hohe Bezahlung verdienen, werden Sie auch problemlos in der Lage sein, den Auftrag in nur (X) Tagen zu erfüllen.“ Um das Honorar in die Höhe zu treiben, muss den Runnern eine Vergleichende Probe auf Einfluss (Verhandeln) + Charisma gelingen. Herr Schmidt hat für diese Probe einen Würfelpool von 12. Pro Nettoerfolg erhöht sich das Honorar der Runner um 5.000 Euro, bis maximal auf 50.000 Euro. Allerdings verkürzt sich pro Nettoerfolg auch die Zeit für die Erfüllung des Auftrags um einen Tag.

Wenn die Runner den Auftrag annehmen, gibt Schmidt weitere Informationen heraus:

- Die gesuchte Person ist Gerhard Wolf; die Runner erhalten eine digitale Kopie des Personalstammblatts der Bundeswehr und ein Bild des Gesuchten (s. Handout, S. 77).
- Der letzte bekannte Aufenthaltsort war eine Schattenklinik in der Pestalozzistraße, im Münchner Glockenbachviertel; es gilt als gesichert, dass Wolf sich vor sechs Tagen dort aufhielt und eine Verletzung behandeln ließ.
- Aufgrund der vermuteten Schwere der Verletzung ist es sehr wahrscheinlich, dass diese Behandlung noch nicht abgeschlossen ist und Wolf den Schattendoc ein weiteres Mal aufsuchen wird. Es ist naheliegend, dass Arzt und Patient noch in Kontakt stehen.

Schmidt wird für sich behalten, woher diese Kenntnisse stammen. Wenn die Runner nachhaken, wird er „eine Informantin“ als Quelle angeben.

Sobald sich der Gesuchte in ihrem Gewahrsam befindet, sollen die Runner Schmidt kontaktieren.

## SZENE 2: LA BOHÈME

### ÜBERBLICK

Der Weg zur Zielperson führt über die Schattenklinik des Rossmetzgers. Der Arzt muss zur Kooperation bewegt werden – auf die eine oder andere Art.

### SAG'S IHNEN INS GEISCHT

Die Pestalozzistraße zieht sich von Norden nach Süden durch das komplette Glockenbachviertel, Münchens Künstlerviertel. Immer wieder finden sich kleine Cafés mit weit geöffneten Türen. Besucher – mal alleine in einem echten Buch schmäkernd, mal zu zweit oder zu dritt in ausschweifende Diskussionen vertieft – sitzen an den Tischen, die am Bürgersteig aufgereiht stehen, und genießen das milde Sommerwetter. Die Straße selbst ist schmal – die Wohnhäuser, meist fünfstöckig, überwiegend mit Gründerzeitfassaden, stehen sich recht nah gegenüber. Autos parken rechts und links am Straßenrand, entgegenkommende Fahrzeuge müssen einander ausweichen. Nicht, dass die Straße vielbefahren ist – aber wer hier gut durchkommen möchte, sollte lieber auf ein Zweirad umsteigen. Etwa so wie die junge Frau dort drüber, eine Elfe mit rasierten Schläfen und geflochtenem Zopf, die ihre Rennmaschine am Straßenrand abgestellt hat und sich lässig gegen ein parkendes Auto lehnt.

*Die junge Frau ist eine auffällige Gestalt. Sie scheint auf etwas zu warten, denn sie hat ihre Motorradjacke über den Lenker ihrer Maschine gehängt und lässt ihren Oberkörper, der nur mit einem knappen Bikinioberteil bedeckt ist, von der Sonne bescheinen. So ist auch kaum zu übersehen, dass der Griff einer Pistole hinten aus dem Bund ihrer Cutoff-Jeans ragt. Wenn ihr die Hausnummern auf den Fassaden neben euch weiterrechnet, wird euch klar, dass die Bikerin mit ihrer Maschine direkt vor dem Haus steht, in dem ihr die Schattenklinik vermutet.*

## HINTER DEN KULISSEN

Die Elfe mit den rasierten Schläfen ist ein Mitglied der Foxys und zur Bewachung der Schattenklinik abgestellt. Bis die Runner jedoch vor dem Gebäude stehen und sich mit der Go-Gangerin auseinandersetzen müssen, sollten sie sich tunlichst in den Münchner Schatten umhören und Vorbereitungen für den Besuch in der Klinik treffen.

Eine gute erste Anlaufstelle in den Schatten wären beispielsweise die ausgeprägt vorhandene Bodymoddingsszene in der bayrischen Landeshauptstadt und ihr inoffizielles Ver einsheim, die „Körperwerkstatt“ in Schwabing. Die Schattenklinik genießt in Schattenkreisen einen guten Ruf und sollte einem gut informierten Bodymodder ein Begriff sein. Falls die Runner sich in diesem Bereich nicht auskennen, können sie mit einer einfachen Matrixsuche Folgendes in Erfahrung bringen: Der Begriff „Bodymodding“ bezeichnet ein Hobby – für manche einen Lebensstil oder einen Fetisch –, bei dem es darum geht, den eigenen Körper mit Cyberware ästhetisch und funktionell aufzurüsten. Nach Hamburg ist München der Hotspot für die Cyberfetischisten-Szene in der ADL.

Falls die Runner sich in der Szene oder bei anderen passenden Connections umhören, verwende die Regeln für Beinarbeit (SR6, S. 53) und die untenstehenden Tabellen.

## BEINARBEIT - DIE FOXYS

### ERFOLGE INFORMATIONEN

- 0 „Das Foxy's ist eine Tabledance-Bar in Großried. Fragt einfach die dort ansässigen Bikerinnen, wo die Bar zu finden ist.“ (Unterdrücktes Grinsen.)
- 1 „Münchner Go-Gang, besteht fast oder ganz ausschließlich aus Frauen. Man erkennt sie an den wehenden Tüchern an ihren Rennmaschinen. Und daran, dass sie ganz schön heiß sind!“
- 2 „Ihr Revier ist das Sonderverwaltungsgebiet Großried. Dort betreiben sie einige Straßenstriche mit Mädchen aus Osteuropa. Bei den Foxys fahren keine Zwerge und keine Trolle – aber angeblich nicht aus metarassischen, sondern eher aus praktischen Erwägungen.“
- 4 „Die Foxys sind ziemlich brutal. Da geht so ein Feminismus-Ding ab bei denen ab, besser, man legt sich nicht mit denen an. Sie machen Kurierfahrten für die Djorovics, die Münchner BTL-Mafia, außerdem kassieren sie Schutzgeld von den Clubs und Bars im Schlachthof, dem Feier-Areal im Münchner Süden.“
- 6 „Sie haben ein gutes Verhältnis zum Rossmetzger und schützen seine Schattenklinik. Dafür bekommen sie Sonderkonditionen.“
- 8 „Es gibt mindestens 25 von ihnen. Angeblich sind auch etliche Straßenhexen dabei – Zauberinnen und Adeptinnen. Die Anführerin ist eine Elfe, die ‚Hell‘ genannt wird.“

## BEINARBEIT - SCHATTENKLINIK IN DER PESTALOZZISTRASSE

### ERFOLGE INFORMATIONEN

- 0 „Schaugst dass Di schleicht! Zipfklatscha, hundsverreckta!“ (= Unfreundliche Aufforderung, sich umgehend zu entfernen.)
- 2 „Pestalozzistraße? Das dürfte der Rossmetzger sein. Man hört nur Gutes von ihm.“
- 3 „Ex-Bundeswehrarzt. Notfallmediziner, Cyberimplantologe, ein bisschen plastische Chirurgie. Die Foxys schützen ihn.“
- 4 „Der Weg in die Klinik führt über den Keller des Nachbarhauses. Einfach bei Rosshirt Klingeln und nach der Kellertreppe den Gang rechts hinabgehen. In der Schattenklinik lassen sich die Foxys verdrahten, außerdem ihre Hupen und andere Schönheits-OPs machen. Die Go-Gangerinnen bringen dort auch ihre Pferdchen hin – die Nutten vom Straßenstrich in Großried –, wenn sie von einem Freier fertiggemacht wurden.“ (Grobe Grundriss-Skizze der Schattenklinik.)
- 6 „Der Rossmetzger hat noch gute Kontakte zu den Militärs der ADL. Einige Bundeswehrärzte bessern sich nebenbei in der Klinik ihren miesen Soldatensold auf. Wenn man lange genug warten kann und das nötige Kleingeld hat, kann man sich beim Rossmetzger praktisch alles machen lassen.“
- 7 „Der Rossmetzger heißt bürgerlich Dr. Norbert Ludwig. Die Angestellten der Schattenklinik sind alles ehemalige Soldaten, selbst die Sprechstundenhilfe. Also ist Vorsicht angesagt, wenn man da Ärger machen will.“ (Genaue Grundriss-Skizze der Schattenklinik.)
- 9 „Der Rossmetzger wird von oben protegiert. Er hat angeblich mal was für eine Exec bei den Schwarzen Sheriffs gemacht, ihr Kind gerettet oder so.“
- 10 „Ich habe der Klinik vor anderthalb Wochen Ausrüstung und Cyberware verkauft, die aus einer SpinShop-Filiale in Bogenhausen gestohlen wurde. Der allerneueste Scheiß.“ (Präzise Grundriss-Skizze inklusive aller Sicherheitsvorkehrungen.)

## BESUCH BEIM ARZT

Viele Wege können hier zum Erfolg führen – der große Unterschied ist die Menge an Blut, Schweiß und Tränen, die die Runner dafür opfern müssen.

Die einfachste Methode besteht darin, mit einem vorgeschobenen gesundheitlichen Anliegen in der Schattenklinik vorstellig zu werden. Wer sich nicht sicher ist, wie er genau zur Klinik gelangt, kann die junge Go-Gangerin vor dem Haus fragen, die einem tatsächlich den Weg weisen wird, wenn man nicht bis an die Zähne bewaffnet dort aufkreuzt. In der Sprechstunde können die Runner dann höflich nach den Kontaktdata von Gerhard Wolf fragen. Der Rossmetzger wird dieses Anliegen natürlich zunächst abschlägig beantworten. Alle Soldaten seien schließlich Kameraden, wird er die Runner

wissen lassen, weswegen er zum Gesuchten mehr Loyalität empfinde als gegenüber ihm unbekannten Shadowrunnern.

Diese Meinung wird er rasch ändern, wenn die Runner auf Wolfs unehrenhafte Entlassung und seine rechtsradikale Gesinnung zu sprechen kommen. Der Arzt wird dann nach Beweisen fragen, die Kopie des Personalstammbuchs reicht völlig aus. Nach kurzer Rücksprache per Kommlink mit alten Freunden beim MAD wird der Rossmetzger alle Infos zu Wolf preisgeben und den Runnern alles Gute bei der Suche nach dem „Abschaum“ wünschen.

Vermutlich wird es jedoch anders kommen.

## NEUE FRANKFURTER SCHULE

Denkbar wäre, dass die Runner zwar das Gespräch mit dem Schattendoc suchen, aber dabei eine Tarngeschichte zum Besten geben. Sie werden feststellen, dass der Rossmetzger weder dumm noch weltfremd ist. Wenn die Story der Charaktere schlichtweg hanebüchen ist, werden auch die ausgefeiltesten Überredungskünste scheitern, und der Rossmetzger wird sie vor die Tür setzen. Nur wenn die Geschichte wirklich gut, vielleicht sogar mit gut gefälschten Beweisen oder Detailwissen unterlegt ist (und den Runnern eine Vergleichende Probe auf Überreden + Charisma gegen Willenskraft + Intuition des Rossmetzgers mit mehreren Nettoerfolgen gelingt), werden die Runner Gehör finden. Der Rossmetzger wird ihnen erst noch auf den Zahn fühlen – etwa den „Ex-Kameraden, der nur helfen möchte“, detailliert zur Bundeswehr ausfragen –, bevor er seine Informationen preisgibt.

## MINIMALINVASIVE EINGRiffe

Wenn überzeugendes Auftreten nicht zu den Stärken der Runnergruppe gehört, könnten das Ausspionieren und die Infiltration der Schattenklinik eine Lösung sein, zum Beispiel mittels Überwachungsausrüstung, die bei einem fingierten Arztsbesuch in der Klinik angebracht wird, oder Spionagedrohnen, die über die Klimaanlage oder unter der Tür in die Klinik eindringen.

Letztlich bleiben diese Bemühungen eine Suche nach der Nadel im Heuhaufen, denn weder hält sich Wolf in den Behandlungsräumen auf, noch wird eine Sprechstundenhilfe aus Langeweile Patientenadressen laut vor sich hersagen. Sehr wohl können aber Kameras und Drohnen dabei helfen, die Klinik auszuspionieren und einen Überfall vorzubereiten.

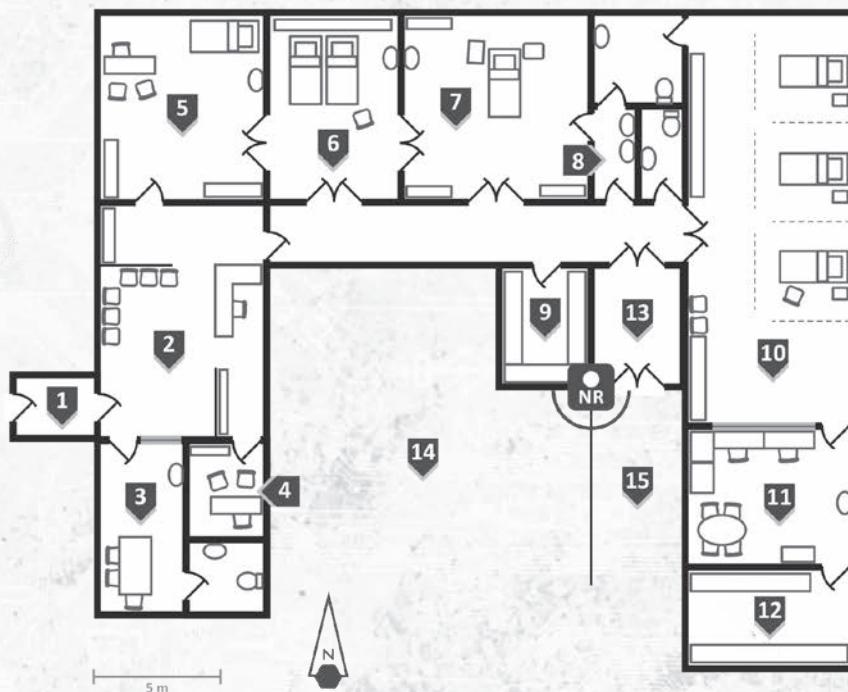
Für einen Hackerangriff auf den Host der Schattenklinik (Stufe 4; A/S/D/F 4/5/6/7) gilt dasselbe: Es lassen sich viele Informationen gewinnen, die nützlich für einen Überfall sein können – allein, ein Weg zu Wolf wird sich so nicht finden lassen.

Ein nächtlicher Einbruch in die Klinik scheitert daran, dass hier Tag und Nacht Betrieb herrscht. Wenn der Rossmetzger nicht selbst am OP-Tisch steht, ist es ein anderer (Bundeswehr-)Arzt, der gerade operiert. Ambulante Patienten müssen versorgt, stationäre Patienten gepflegt werden. Früher oder später wird der Einbrecher dem Personal in die Arme laufen. Die Runner können beim Beschatten der Klinik selbst zu diesem Schluss kommen – oder merken es während des Einbruchs auf die harte Tour.

Wer elektronische Wege gehen will, um Wolfs Kontaktdateien zu erfahren, muss ein Datenbank-Tablet im Büro des Arztes aufsuchen. Das Terminal hängt getarnt als gerahmtes Bild an der Wand und ist fest mit dem Mauerwerk verbunden. Aus offensichtlichen Gründen hat es keine Matrixanbindung; das einzige Modul mit WiFi-Signatur ist ein Elektromagnet im Gehäuse des Tablets. Wird er aktiviert, löscht er den Speicher des Geräts physisch und unwiederbringlich, der Aktivierungscode ist auf dem persönlichen Kommlink des Rossmetzgers hinterlegt. Die erste Hürde ist also, das geheime Datenbank-Tablet zu entdecken (Probe auf Wahrnehmung + Intuition (5)); dann sollte man auf das Gerät zugreifen, solange der Rossmetzger nichts dagegen unternehmen kann – etwa weil er nichts weiß, oder weil er gerade nicht in der Lage ist, auf sein Kommlink zuzugreifen. Und schließlich wartet auf dem Tablet selbst eine deftige Verschlüsselung (Stufe 5), die selbst einem versierten Decker den Schweiß auf die Stirn treiben dürfte.

# ROSSMETZGERS SCHATTENKLINIK

- 1 Eingang (Schleuse) 
- 2 Empfangsbereich
- 3 Aufenthaltsbereich des Personals
- 4 Büro des Rossmetzgers
- 5 Ambulanter Behandlungsräum
- 6 OP-Vorbereitungsräum (Anästhesie)
- 7 OP-Saal
- 8 Operateursschleuse
- 9 Lager (Cyberware)
- 10 Lazarett (Aufwachraum/ Krankenstation)
- 11 Stationszimmer
- 12 Lager (Utensilien für die Pflege)
- 13 Schleuse 
- 14 Innenhof
- 15 Rampe



## GEWALT IST AUCH EINE LÖSUNG

Bleibt noch der altbewährte Weg der Gewalt. Ja, es ist möglich, die Schattenklinik zu stürmen und die gesuchten Informationen unter vorgehaltener Waffe zu erpressen. Es wird jedoch kein Spaziergang werden ...

Einen Vorschlag für die Besetzung der Schattenklinik zu Tages- und Nachtzeiten findest du im Anhang (S. 74). Entscheidend für den Erfolg eines Angriffs sollte sein, ob es den Runnern gelingt, mit ihren Waffen an einer der beiden Schleusen (der Personenschleuse zum Anmeldebereich oder der großen Schleuse für die Liegendarfahrt) vorbeizukommen. Scheitern die Runner an den Waffenscannern, wird die Sprechstundenhilfe die Türen verriegeln; nur Sprengstoff oder anderes schweres Geschütz kann jetzt noch einen Eingang in die Praxisräume schaffen (Strukturstufe 13). Währenddessen werden die Foxys alarmiert, die in einer großen Kavalkade in das Glockenbachviertel einfallen, um „ihren“ Doc zu retten.

Wenn die Runner ihre Waffen an den Schleusenscannern vorbeischmuggeln können oder bei ihrem Angriff nur die Fäuste sprechen lassen, können die Schleusentüren zu einem Vorteil werden, da eventuelle Verstärkung der Foxys ausgesperrt werden kann. Nun müssen die Runner nur noch mit der Übermacht des Klinikpersonals fertigwerden und sich eine Exitstrategie überlegen, denn vermutlich sitzen sie nun in der Klinik fest, während draußen die Gangerinnen ihre Fingermesser wetzen. Eine Sprengladung, die einen neuen Durchgang schafft – etwa in der Decke oder den Seitenwänden (Strukturstufe 12), könnte hier eine Option sein.

Wenn die Runner nicht die Klinik selbst, sondern das Personal ins Visier nehmen, könnten sie eine Ärztin oder einen Pfleger nach Ende der Schicht mehr oder weniger problemlos kidnappen. Gerade weil das Personal militärisch geschult ist, wird es sich kooperativ verhalten und nur dann um sein Leben kämpfen, wenn dieses unmittelbar bedroht ist. Der Rossmetzger wird sich bei einer Geiselnahme seiner Mitarbeiter prompt und persönlich um die Angelegenheit kümmern. Obwohl er bedenkenlos die Forderungen der Entführer erfüllen und die gesuchten Informationen gegen das Leben seiner Mitarbeiter eintauschen wird, haben die Runner hier eine Grenze überschritten, und der Doc wird sehr nachtragend sein. So wird er sowohl die Foxys als auch befreundete Soldaten des Bundeswehrstandorts München-Neuperlach um Hilfe bitten. Schnell kann sich hier das Blatt wenden und ein geplanter Geiselaustausch zum Fiasco werden, wenn sich die Runner Fehler erlauben. Gerade die Foxys, die sich für die Sicherheit der Klinik verantwortlich fühlen, werden sich mit Freude als Instrument von Rossmetzgers Vergeltung zur Verfügung stellen.

Den Rossmetzger selbst zur Geisel zu nehmen ist an sich eine gute Idee, scheitert aber an der Umsetzung: Nach der Trennung von seiner Lebensgefährtin vor einigen Wochen vergräbt sich der Bundeswehrveteran in seine Arbeit, schlafst auf einem Feldbett in seinem Büro und verlässt die Klinikräume nicht. Mit einem sehr guten Vorwand könnte er jedoch aus den Räumlichkeiten herausgelockt werden.

Falls die Runner versuchen, den Rossmetzger nicht durch Geiselnahme, sondern anderweitig zu erpressen – etwa indem sie drohen, seinen Standort an die Behörden zu verraten –, wird er ihnen anbieten, er könne die Schwarzen Sheriffs doch gleich selbst anrufen. Eine Streife der Mietpolizisten wird vorbeikommen, mit der Sprechstundenhilfe und den Go-Gangerinnen der Foxys schäkern, sich auf einen Kaffee einladen lassen – und gegebenenfalls Runner, die die Ankündigung des Rossmetzgers für einen Bluff hielten und noch anwesend sind, mitnehmen. Die Sheriffs fahren mit

den Runnern irgendwo aufs Land, um sie dann zum Aussteigen zu zwingen und einfach wegzufahren – eine häufig verwendete Repressalie, die „erweiterter Platzverweis“ genannt wird und bei den Opfern der Maßnahme keine Zweifel hinterlassen soll, wer in der Landeshauptstadt das Sagen hat. Den Runnern steht dann ein längerer Fußmarsch bis zur nächsten Bushaltestelle bevor.

Fazit: Eine gewalttätige Lösung ist durchaus machbar, wird aber zu erheblichen Kollateral- und bei den Runnern auch zu Rufschäden und weiteren Ärger führen. (Und es zeigt sich, dass sich Spinrad etwas dabei gedacht hat, als es nicht Konzernkräfte, sondern abstreitbare Aktivposten auf diese Mission gegen eine gut vernetzte Schattengröße ansetzte ...)

## ARZTGEHEIMNISSE

Ob freiwillig oder erpresst, ob persönlich oder über seine Datenbank – der Schattendoc weiß zwar nicht genau zu sagen, wo sich Gerhard Wolf aufhält, doch er hat eine Kontaktadresse erhalten. Die Runner werden von ihm folgende Informationen erhalten:

Gerhard Wolfs Cyberware, ein in seinem linken Auge implantiertes Smartlink, hat durch einen Kampf gegen einen wehrhaften Wachgeist erheblichen Schaden genommen. Der Rossmetzger konnte die Einblutungen in Auge und Hirn stoppen, doch das Smartlink muss in nächster Zeit ausgetauscht werden. Wolf kann sich diese OP im Moment nicht leisten – sein Barvermögen hat gerade einmal ausgereicht, um die Behandlungskosten des Schattendocs zu begleichen.

In Verbundenheit zu einem Soldatenkameraden hat der Rossmetzger eine behelfsmäßige Kontaktlinse mit Frakturkorrektor hergestellt, die das beschädigte Smartlinksystem funktionsfähig hält und verhindert, dass das linke Auge weiteren Schaden nimmt. Die Kontaktlinsen müssen regelmäßig getauscht werden, um Entzündungen im Auge zu vermeiden. Eine erste Linse hat Wolf bei seinem Besuch in der Klinik erhalten, weitere Linsen musste der Rossmetzger erst noch konfigurieren.

Da Wolf nicht so lange warten konnte oder wollte, gab er dem behandelnden Arzt die Adresse eines Freundes, der in einem Hotel im Allgäu lebt und arbeitet: Benjamin Peter. Der Rossmetzger solle die Kontaktlinsen an diese Adresse schicken. Peter wisse, wie das Paket an Wolf weitergeleitet werden könnte.

Falls die Runner nicht mit dem Doc selbst sprechen, sondern beispielsweise seine Datenbank konsultieren, erfahren sie keine Hintergrundinfos, sondern nur die Adresse selbst:

„c/o Benjamin Peter, An der Sägemühle 1, Burgberg im Allgäu, ADL-Land Württemberg“

Falls es die Runner geschafft haben, mit dem Rossmetzger zu einem guten beiderseitigen Einvernehmen zu kommen – was, um es zu wiederholen, ohne Weiteres möglich ist, sobald sie den gesuchten Gerhard Wolf als Metarassisten und unehrenhaft entlassen enttarnen –, könnte der Schattendoc der Gruppe ein wenig Schützenhilfe leisten: Das Päckchen mit den Kontaktlinsen für Wolf sei soeben fertiggestellt, und einer der Runner könne sich als Kurier des Rossmetzgers ausgeben und die Linsen zu der genannten Adresse bringen.

Es ist gut möglich, dass das Einvernehmen weniger beiderseitig war – in diesem Fall könnte der Ex-Militärarzt seinem Patienten über diese Kontaktadresse eine Warnung zukommen lassen. Peter hätte in diesem Fall Zeit, über seine noch bestehenden Kontakte zu lokalen Rechtsradikalnen Unterstützung anzufordern. Diese würden die Runner in Burgberg, spätestens aber beim Treffen mit Wolf gehörig in die Mangel nehmen (oder es zumindest versuchen).



## DAUMENSCHRAUBEN

Die Möglichkeiten, diese Teilaufgabe für die Runner zu erschweren, liegen auf der Hand: mehr Gegner, bessere Gegner und zusätzliche, konkurrierende Parteien, die nach Wolf suchen. So könnte der Frankfurter Bankenverein, alarmiert durch die Spuren des gescheiterten Attentats, seinerseits eine Runnergruppe auf die Suche nach dem untergetauchten Scharfschützen geschickt haben.

Wenn die Runner eine gewalttätige Lösung gewählt haben, wird zwangsläufig eine Folgebegegnung mit den Foxys (Werte im Anhang, S. 74) anstehen. Spektakulär wäre eine hartnäckige Verfolgungsjagd durch die Go-Gang, die sich bis vor die Grenze nach Württemberg hinziehen könnte.

## KEINE PANIK

Deine Runner haben beim Sturm auf die Schattenklinik einen Kleinkrieg vom Zaun gebrochen und ein halbes Viertel in Schutt und Asche gelegt, dabei all ihre Ausrüstung verbraucht und beinahe ihr Leben ausgehaucht? Mit anderen Worten, sie werden in den nächsten Tagen auf keinen Fall mehr in der Lage sein, eine Überlandreise in ein benachbartes Bundesland anzutreten? Dann lass sie den Gesuchten in einem der Krankenbetten in der Schattenklinik liegend vorfinden. Überspring die folgenden beiden Szenen und lass die Runner ihre Zielperson nur noch zu einem Rendezvous mit Schmidt geleiten, wo dieser die gesuchte Information aus der Headware des Scharfschützen extrahiert.

Ebenso gut ist es möglich, dass die Bemühungen der Runner um die Informationen fruchtlos geblieben sind. Irgendwann wird der Rossmetzger auf die Runner aufmerksam werden – sei es nach einem gescheiterten Überfall, sei es, weil die Foxys auf „neugierige Schnüffler“ aufmerksam geworden sind, die sich in der Umgebung der Schattenklinik herumtreiben. Da der Mediziner im Grunde seines Herzens ein Humanist ist, wird er die Beweggründe der Runner zu verstehen versuchen, bevor er den Go-Gangerinnen die Anweisung gibt, die Runner bei den Ghulen in Gröbenzell abzuladen. Kann er sich davon überzeugen, dass die Runner nicht gegen ihn selbst vorgehen wollten, sondern nur die Kontaktadresse benötigen, wird er ihnen vielleicht helfen – wenn sie versprechen, für den Schaden aufzukommen, den sie angerichtet haben.

Wenn durch das Verhalten der Runner das Tischtuch zwischen dem Rossmetzger und ihnen unwiederbringlich zerschnitten ist, könnten sie (entweder, weil sie selbst darauf kommen, oder weil ein enttäuscht klingender Schmidt sie darauf bringt) über das Personalstammbuch des Gesuchten darauf kommen, dass Wolf in seine Allgäuer Heimat zurückgekehrt ist. In den Datenarchiven des Sonthofener Krankenhauses kann ein geschickter Decker eine Wohnadresse der Familie Wolf im benachbarten Burgberg auftreiben. Die Adresse ist ein aufgegebener Bauernhof, dessen Gebäude inzwischen abgerissen sind. Wolfs Vater ist tot, die Mutter ist zu ihrem neuen Freund nach Stuttgart gezogen. Doch im Dorf ist der Gesuchte bekannt. Früher oder später werden die Runner auf dessen Freund aus Kindheitstagen aufmerksam gemacht: Benjamin Peter.

# SZENE 3: PETER UND DER WOLF

## ÜBERBLICK

Von den Straßenschluchten des Münchner Künstlerviertels geht es in die Berge und Täler der Allgäuer Voralpen. Zwischenstation auf dieser Reise ist Burgberg, ein kleines Touristenkaff am Fuß der Alpen. Dort gilt es, Benjamin Peter, Wolfs Kontaktmann, zu finden und zur Kooperation zu bewegen.

## SAG'S IHNEN INS GESICHT

*Ihr verlassst die B19 und nähert euch über eine birkenbestandene Allee einer Ortschaft, die sich an die Ausläufer eines Berges schmiegt. „Luftkurort Burgberg“ ist auf den AR-Werbeschildern aufdringlich oft zu lesen.*

*Der Ort selbst besteht aus wenigen Privathäusern sowie etlichen größeren Gebäuden, die auf den ersten Blick als Hotels erkennbar sind – allesamt in einem rustikal-alpinen Stil gestaltet. Breite Balkonfassaden sind mit vorgesetzten Geranienkübeln geschmückt, an den Fassaden stapelt sich gespaltenes Holz für den Kachelofen. Stattliche braune Kühe stehen wieder käuend inmitten saftig grüner, umzäunter Weiden, die Glocken an ihren Hälzen schlagen leicht an, wenn sich die gehörnten Häupter zum Gras hinunterneigen. Kleine Grüppchen von überwiegend älteren Touristen spazieren entlang der Feldwege und begrüßen einander, wenn sie sich begegnen. Kurzum, euch erschließt sich ein Bild von unerträglich perfektem, alpinem Urlaubsglück.*

*Die Adresse, die ihr erhalten habt – An der Sägemühle 1 –, gehört zu einer Ansammlung alpiner Hütten, die sich um einen zentralen Platz gruppieren. „Alpenblick Chalets“ verkünden Hinweisschilder in der AR und der physischen Welt.*

## HINTER DEN KULISSEN

Für Stadtkinder dürfte der Szenenwechsel drastisch sein: Die Luft ist unwirklich klar und riecht komisch – süßlich, wegen des Mangels an urbanem Smog, mit ein wenig Beimischung von Kuh und anderen natürlichen Aromen. Runner entdecken plötzlich, dass sie Pollenallergiker sind, und entwickeln rasch einen Sonnenbrand, obwohl die Temperaturen nicht unangenehm heiß sind. Kurzum, die Neuankommlinge sollten zu spüren bekommen, dass sie eben nicht auf vertrautem Terrain, sondern in einer ganz anderen Welt abseits der Plexe unterwegs sind. Nur das permanente Bimmeln der Kuhglocken wird schnell ausgeblendet und fällt nur noch auf, wenn es plötzlich fehlt.

## WO ANDERE URLAUB MACHEN

Es gibt eine schlechte und eine gute Nachricht für die Runner. Die schlechte zuerst: Sobald sie im Allgäu aus ihren Fahrzeugen steigen, fallen sie auf. Schlimmer noch, sie werden getaggt, und jede ihrer Bewegungen wird auf Schritt und Tritt verfolgt. Die gute Nachricht ist, es sind „nur“ die Werbe-Agentenprogramme der Zenit AG, des großen deutschen Touristikunternehmens, die sich derart für die Gruppe interessieren. Die Runner stechen natürlich ins Auge, werden von den Einheimischen aber für Sporturlauber gehalten, es sei denn, sie treten paramilitärisch auf oder tragen ihre

Waffen offen herum – dann werden sie eher für Sportjäger gehalten. Die Region lebt maßgeblich vom Tourismus und ist auf die Besucher angewiesen, weswegen die Gäste einen Vertrauensvorschuss genießen. Es wird ihnen vieles ermöglicht und über so manches hinwiegesehen, weswegen man andernorts die Polizei rufen würde.

Die Allgäuer treten Urlaubern gegenüber hilfsbereit, aber mit distanzierter, etwas sperriger Höflichkeit auf, die allgemein als herzlich und authentisch empfunden wird. Viele Gäste haben allerdings Schwierigkeiten, den einheimischen Dialekt zu verstehen, der eine Mischung aus dem Schwäbischen und Oberbayrischen ist, energisch aus der Kehle herausgespreist wird und irritierend viele Zischlaute enthält. (Wie man hier sagt: „S'isch wie's isch“ – es ist nun mal so, wie es eben ist.) Das Servicepersonal in Hotels und Gastwirtschaften spricht daher mit den Touristen ein gestelztes, dialektgefärbtes Hochdeutsch, während sich die Allgäuer untereinander mit ihren Zischlauten verständigen.

## DIE ALPENBLICK CHALETS

Die Hotelanlage besteht aus zehn großen, zweistöckigen Holzhütten, die leicht versetzt zueinander, um ein Zentralgebäude gruppiert sind. Die Anlage steht auf einem weiten, ebenerdigen Wiesengrundstück, das von einer hohen Hecke und einem Jägerzaun umgeben ist.

Im Zentralgebäude steht die Rezeption zwischen 8 und 20 Uhr offen. Eine brünette Elfe namens Ramona, deren Charme selbst durch ihren fürchterlich schweren Allgäuer Dialekt kaum geschmälert wird, kümmert sich um die Anliegen der Gäste, im angrenzenden Speisesaal werden Frühstücksbuffet sowie auf Anfrage Mittag- und Abendessen serviert.

Jedes liebevoll, aber etwas kitschig gestaltete Chalet verfügt über eine eigene Terrasse und besitzt den Komfort eines gut ausgestatteten Ferienhauses. Je nach Größe kommen zwischen 4 und 10 Leute in ihnen unter. Das Hausterminal ermöglicht Essensbestellungen in der Hotelküche und informiert erschöpfend über die Freizeitmöglichkeiten der Umgebung.

In einer weiteren Hütte finden sich Sauna und Whirlpool, die von den Hotelgästen kostenfrei genutzt werden können. Mit Zusatzkosten ist der hauseigene Shuttleservice verbunden, der die Gäste im Sommer zu den Wanderrouten und im Winter zu den Skigebieten transportiert. Bei Interesse stellt das Haus seinen Gästen eine Bergführerin zur Seite, eine Trollin namens Hanna, die nicht nur die Wanderrouten der Allgäuer Alpen bestens kennt, sondern auch viel Erfahrung im Umgang mit den einheimischen Crittern hat.

Die Angestellten tragen Allgäuer Tracht – die weiblichen rote Dirndl mit weißen Blusen, die männlichen die im Allgäu üblichen schwarzen Lederhosen und rotweiß karierten Hemden. Die Alpenblick Chalets sind inhabergeführt, anders als die meisten anderen Hotels, die fest in der Hand der Zenit AG oder anderer Tourismuskonzerne sind.

Sollten die Runner beabsichtigen, in der Anlage zu nächtigen, haben sie Glück: Just ist eine Reservierung für ein Chalet für sechs Personen storniert worden (600 Euro pro Nacht).

## DIE KONTAKTPERSON

Benjamin „Benni“ Peter ist ein mittelgroßer, schlaksiger Mann Mitte zwanzig. Er trägt sein blondes Haar halblang, sein schmales, bartloses Gesicht wird von einer spitzen Nase dominiert. Peter ist kräftiger, als er aussieht, und arbeitet in den Alpenblick Chalets als Hausmeister, der sich um alles kümmert – von der Bedienung der Rasenmäherdrohnen über Abflussprobleme bis hin zum Transport des Gästegepäcks –, sonst aber von den Urlaubern ferngehalten wird.

Das restliche Servicepersonal der Chalets weiß von seiner metarrantistischen Vergangenheit, aber da er handwerklich geschickt ist und zuverlässig seine Arbeit erledigt, schätzen sie den jungen Mann und stellen keine Fragen zu den kruden Tattoos auf seinen Armen. Selbst die elfische Rezeptionistin und der orkische Chauffeur kommen gut mit ihm zurecht. Tagsüber ist Peter stets irgendwo auf dem Gelände unterwegs. Wenn die Runner die anderen Angestellten nach ihm fragen, werden sie meistens wissen, wo er zu finden ist, oder auch anbieten, ihn herbeizurufen. Der junge Hausmeister wohnt sogar auf dem Gelände, er bewohnt eine kleine Kammer im Dachgeschoss des Zentralgebäudes.

Peter ist alles andere als glücklich darüber, dass Wolf ihn als Kontakterson benutzt. Die beiden Männer kennen sich von Kindesbeinen an, sie sind gemeinsam aufgewachsen und auch gemeinsam in die rechten Kreise hineingeraten. Doch während sein Kindheitsfreund immer weiter in die Szene abrutschte, hat sich Peter mit zunehmender Lebenserfahrung von seinen einstigen Kameraden und ihren extremen Ansichten gelöst.

Er hilft Wolf vor allem aus früherer Verbundenheit, sein eigenes Ehrgefühl erlaubt es ihm nicht, den entfremdeten Freund im Stich zu lassen. Peter ahnt, dass etwas „Schlimmes“ vorgefallen sein muss, weswegen sonst sollte sich Wolf in die alte Hütte oben auf dem Berg zurückziehen?

Die Kontaktaufnahme der beiden läuft ohne elektronische Spuren und stets nach demselben Schema ab: Zu einem vereinbarten Termin sucht Peter die nahegelegene Starzlachklamm auf, eine Schlucht, die von einem Wildbach (der Starzlach) tief in den Fels gegraben wurde. Wolf legt sich oberhalb der Klamm auf die Lauer und beobachtet den Aufstieg seines Freundes. Erst wenn er sich sicher ist, dass Peter alleine ist und auch keine Verfolger hat, klettert er zu ihm hinunter.

Der junge Hausmeister trifft sich alle zwei bis drei Tage mit dem Ex-Scharfschützen und bringt Nahrung vorbei, die er aus der Hotelküche gestohlen hat. Bevor die beiden sich wieder trennen, vereinbaren sie das nächste Treffen.

## FEINDKONTAKT

Die Runner können Peter auf verschiedenste Weise zur Kooperation bringen:

- Einschüchterung und Gewalt(androhung).
- Sie geben sich als Verbündete Wolfs aus oder tischen eine andere plausible Geschichte auf.
- Sie folgen Peter heimlich zu seinen Treffen in der Klamm.
- Oder sie geben sich als Kuriere des Rossmetzgers aus.

Peter ist couragierte, aber nicht lebensmüde, und sicher nicht die hellste Lampe im Laden; für alle Vergleichenden Proben, um ihn einzuschüchtern oder zu täuschen, hat er einen Würfelpool von 7.

Die Art und Weise, wie die Runner vorgehen, hat jedoch einen Einfluss darauf, wie viel Peter über die Modalitäten des Treffens preisgibt. Bei Zwang oder Gewalt wird er „vergessen“ zu erwähnen, dass Wolf im Vorfeld der Treffen die Klamm beschattet, um zu prüfen, ob sein Kontaktmann kompromittiert ist.



## DAUMENSCHRAUBEN

Falls du die Runner im Allgäuer Idyll investigativ herausfordern möchtest, ist Benni Peter bei der Ankunft der Runner in Burgberg seit einem Tag spurlos verschwunden. Erklärungsansätze dafür gibt es viele: Er könnte vom Rossmetzger gewarnt worden sein, vor allem wenn zwischen dem Schattendoc und den Runnern die Chemie nicht stimmte. Er könnte sich Wolf in seinem Exil angeschlossen haben oder kurzfristig zu seiner Schwester in den Rhein-Ruhr-Plex gefahren sein, um dem Ärger zu Hause zu entkommen. Und schließlich könnte Peter von einem gegnerischen Runner-Team, das ebenfalls nach Wolf sucht, entführt, gefoltert und getötet worden sein. Seine Leiche wurde anschließend in einem Waldstück verscharrt.

Die Runner können nun das Verschwinden des Hausmeisters aufklären oder aber auf eigene Faust ermitteln, wo sich Wolf versteckt (denn dass er sich in der Nähe aufhält, scheint auf der Hand zu liegen). Erst wenn sich die Runner das Vertrauen der Dorfbewohner erarbeitet haben, erinnern sich diese, dass die Familie Wolf schon seit vielen Generationen eine kleine Hütte an der Bergflanke oberhalb von Burgberg besitzt. Wo die Hütte genau ist, kann freilich niemand sagen. Die Suche zur Hütte führt die Runner durch die Klamm.

## KEINE PANIK

Auch wenn Benni Peter wahrlich kein geistiges Bollwerk ist, könnte es doch sein, dass die Runner an ihm scheitern. In diesem Fall kann ihnen die Bergführerin Hanna weiterhelfen, die den Runnern den Tipp gibt, dass Peter in letzter Zeit häufig in der Starzlachklamm gewesen ist.

## SZENE 4: DER WILDSCHÜTZ

### ÜBERBLICK

Wissentlich oder unwissentlich laufen die Runner in die Falle des Gesuchten. In der engen Bergschlucht muss es ihnen gelingen, sich von dem Gesuchten nicht aufreihen zu lassen: Wolf ist ein guter Schütze und hat zudem noch Heimvorteil.

### SAG'S IHNEN INS GESICHT

*Ihr folgt Peter durch eine wildromantische, schmale Klamm, die von dem tobenden Bach unter euch in den Berg hineingegraben wurde. Der blanke Fels erhebt sich teilweise haushoch über euch, teilweise öffnet sich die Klamm zu einem kleinen Tal, an dessen steilen Wänden sich Bäume und Büsche festgekrallt haben.*

*Der Pfad, dem ihr folgt, ist schmal, und obwohl die gefährlichsten Stellen mit Geländern oder hölzernen Stegen gesichert sind, ist der Aufstieg doch eine Herausforderung, die man nicht so nebenbei erledigt. Eure ganze Aufmerksamkeit ist gefragt.*

*Ein Schuss hallt durch die Klamm! Hat es einen von euch erwischt? Der schmale Weg, auf dem ihr euch befindet, bietet keine Deckung, der Schütze ist nicht zu sehen, und durch den Schall, der von den Felswänden widerhallt, könnt ihr auch nicht ausmachen, aus welcher Richtung der Schuss kam ...*

## HINTER DEN KULISSEN

Der Einstieg in die Klamm befindet sich etwa zwei Kilometer südöstlich von Burgberg. Ein Parkplatz und eine Ausflugsgaststätte sind dort zu finden. Obwohl es ein Sommertag wie aus dem Bilderbuch ist und sich viele Besucher, gerade Familien mit Kindern, auf dem Parkplatz einfinden, verteilen sich die Menschen auf dem weitläufigen Gelände. Wanderer sind häufig auf Sichtweite allein in der Klamm unterwegs, was die Beschatung Peters zu einer Herausforderung macht. Der Wanderweg durch die Klamm ist etwa dreieinhalf Kilometer lang.

### WOLFS FALLE

Der Scharfschütze kennt hier jeden Pfad und jeden Baum. Er wird auf einem Parallelpfad ([3] auf dem Plan) oberhalb der Klamm auf Peter warten und diesem einige Hundert Meter weit folgen. Erst wenn er sich sicher ist, dass sein Kindheitsfreund alleine ist, wird er die Klamm hinabsteigen und zu ihm aufschließen.

Wenn die Runner Peter begleiten, wird Wolf erst mal beobachtend abwarten, bis Peter sich erklärt, beispielsweise beim letzten Übergabepunkt in die Klamm hineinruft, er habe Freunde dabei. Zunächst wird der Gesuchte von oben zurückrufen und fragen, was Peters Begleiter von ihm wollen. (Die Kommunikation auf Zuruf wird schwierig sein, da der Bach recht laut tobt.) Nur wenn die vorgetragene Geschichte überzeugend ist und die Runner nicht gefährlich aussehen – wenn es nur wenige sind und sie keine erkennbare Bewaffnung tragen –, wird Wolf sich mit vorgehaltenem Gewehr zeigen und vorsichtig sichernd hinuntersteigen.

Wenn sich die Runner Peter gegenüber aggressiv verhalten, zieht Wolf seine Schüsse und wird radikal reagieren: Zwischen Brücke [4] und Aussichtspunkt [1] wird er die Gruppe ins Visier nehmen und ohne Vorwarnung schießen. Dabei schießt er auf die „gefährlichsten“ Runner – diejenigen, die offensichtlich als Zauberer zu erkennen sind – zuerst. Nun müssen die Runner reagieren, sonst wird der Gesuchte sie einen nach dem anderen ausschalten.

### SCHARFSCHÜTZEN-TAKTIK

Ein gut getarnter Scharfschütze hat zunächst einmal die Überraschung auf seiner Seite: Dem Verteidiger muss eine Probe auf Reaktion + Intuition (3) gelingen, damit er auf den Angriff überhaupt reagieren kann. Nach dem ersten Schuss hat der Schütze allerdings seine Position verraten, weswegen er dann, wenn er keine Geländehoheit hat, tunlichst seinen Standort wechseln sollte, bevor er den nächsten Schuss abgibt, sonst gerät er schnell selbst unter Feuer oder wird gar in die Zange genommen. Für diesen Kampf heißt das, dass der Wolf nur jede zweite Kampfrunde einen Schuss abgibt. Ein typisches Handlungsprofil wäre also: 1. Runde: Angriff, In Deckung gehen; 2. Runde: Bewegen, Fertigkeit einsetzen: Heimlichkeit; 3. Runde: siehe 1. Runde, und so fort. Verbleibende Nebenhandlungen setzt Wolf für die Handlung Zielen ein.

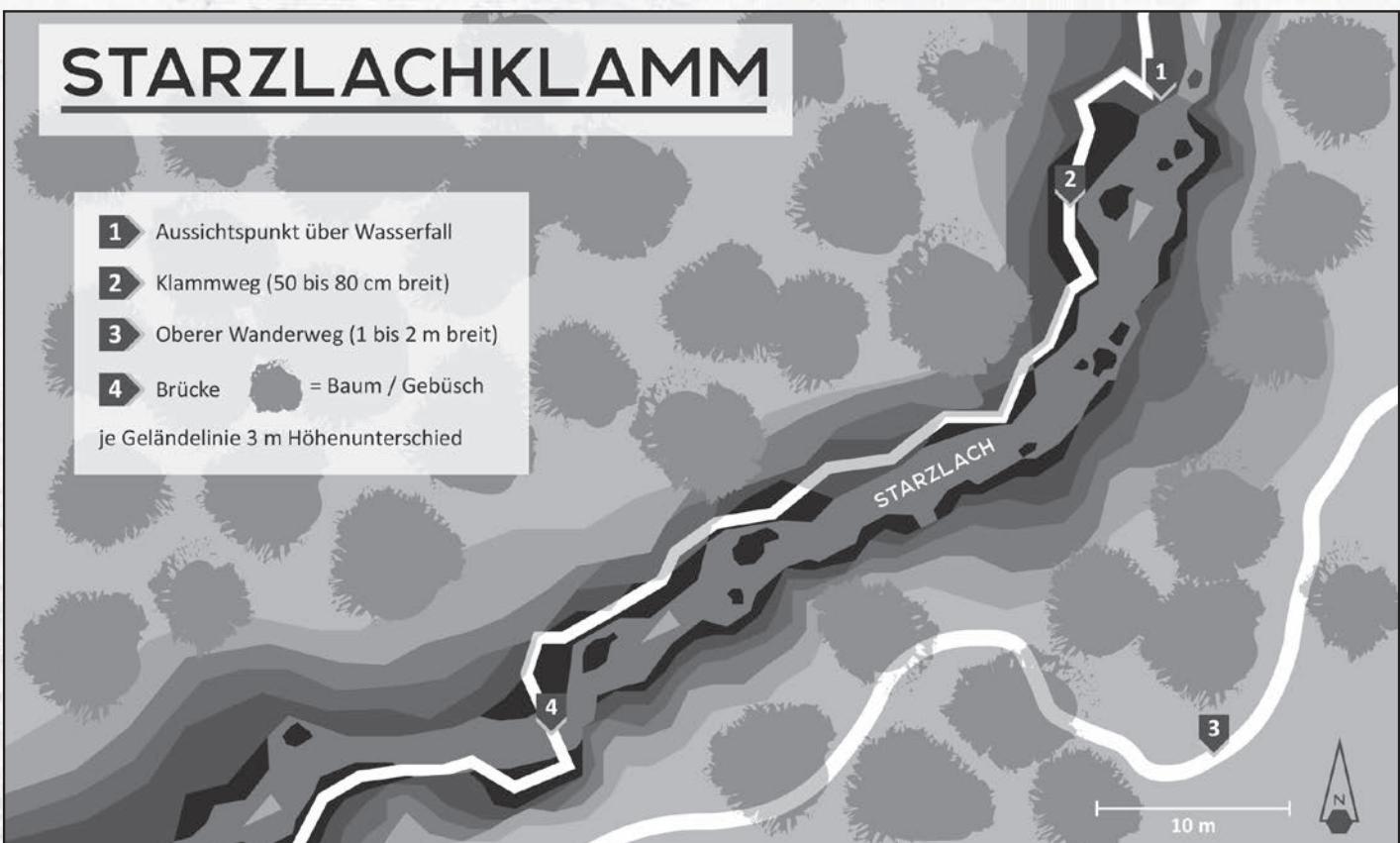
Für seine Gegner bedeutet dies, dass sie die Handlung Genau beobachten einsetzen müssen, um Wolf überhaupt zu sehen. Blindes Feuern ist wirkungslos, und die Verwendung von Salven- oder vollautomatischem Feuer werden sich die Runner aufgrund möglicher Querschläger in der Felsenklamm schnell abgewöhnen. Wer Wolf in den Nahkampf zwingen möchte, muss die entsprechenden Geländestufen zuerst kletternd überwinden.

Wolf kämpft, bis er 8 oder mehr Kästchen Schaden erhalten hat, und versucht dann, sich über die Oberen Wanderwege bergaufwärts abzusetzen. Auf kürzere Entferungen wechselt er zu seiner schweren Pistole, den Nahkampf versucht er zu vermeiden.

Wolfs größte Verwundbarkeiten bestehen gegen Magie (Kampf- und Beherrschungzauber, Geister) sowie gegen fliegende Kampfdrohnen, die sich aus der taktisch ungünstigen Position in der Klamm befreien können.

## STARZLACHKLAMM

- 1 Aussichtspunkt über Wasserfall
  - 2 Klammweg (50 bis 80 cm breit)
  - 3 Oberer Wanderweg (1 bis 2 m breit)
  - 4 Brücke      = Baum / Gebüsch
- je Geländelinie 3 m Höhenunterschied



Falls die Runner Peter beschatteten, stehen grundsätzlich zwei Möglichkeiten zur Verfügung: Sie versuchen, dem jungen Hausmeister hinterherzuschleichen, oder sie verkleiden sich bei ihrer Verfolgung als harmlose Touristen. Details dazu findest du im Kasten *Sehen und gesehen werden*.

## MIT DEM RÜCKEN ZUR (FELS-)WAND

Früher oder später wird es dazu kommen, dass die Runner Wolf, wie Schmidt es so schön formulierte, „in Gewahrsam nehmen“ wollen. Der Gesuchte wird sich vermutlich nicht aus freien Stücken in die Hände der Runner begeben. Wobei: Sag' niemals nie ... Schmidt möchte Wolf ja nicht ans Leben, sondern nur die Information haben. Womöglich kann eine nicht auf den Mund gefallene Gruppe eine gütliche und für beide Seiten zufriedenstellende Einigung verhandeln. Aber wahrscheinlich werden die Waffen sprechen.

Wir können hier leider nicht alle Eventualitäten des Kampfes abbilden, bieten dir jedoch in den folgenden Kästen ein wenig Schützenhilfe.

### SEHEN UND GESEHEN WERDEN

Zur Vereinfachung empfehlen wir, dass du außerhalb der Kampfszenen die Häufigkeit der abzulegenden Wahrnehmungsproben begrenzt.

- Die Runner legen einmal eine Wahrnehmungsprobe ab, um Wolf zu entdecken, während er sie beschattet (Vergleichende Probe auf Wahrnehmung + Intuition gegen Wolfs Heimlichkeit + Geschicklichkeit).
- Sollten die Runner ebenfalls versuchen, sich ihm heimlich zu nähern, ist dieselbe Probe mit vertauschten Positionen erforderlich.
- Versuchen die Runner, sich als harmlose Wanderer zu tarnen, erfolgt die Vergleichende Probe auf Überreden (Verkleiden) + Charisma gegen Wolfs Menschenkenntnis (Willenskraft + Intuition).

Wir schlagen folgende Umgebungs- und Deckungsmodifikatoren vor:

- Würfelpoolbonus von +4 auf Wolfs Heimlichkeits- und Verteidigungsproben sowie ein Würfelpoolbonus von +2 auf seine Wahrnehmungsproben, wenn er sich auf dem Oberen Wanderweg befindet, die Runner hingegen in der Klamm.
- Würfelpoolbonus von bis zu +2 (also Status *Deckung II*, was eine zusätzliche Nebenhandlung erfordert, um aus der Deckung heraus anzugreifen) als größtmöglicher Verteidigungsbonus für Kämpfer, die sich in der Klamm befinden und vom Oberen Wanderweg aus beschossen werden.

## NACH DEM KAMPF

Sobald Wolf überwältigt ist, muss er nur noch an den Touristen vorbei aus der Klamm gebracht werden. Hilfreich könnte sein, ihn nicht *durch* die Klamm zum Wagen zu transportieren, sondern entlang des Oberen Wanderwegs. Außerdem dünnen sich die Besucherströme gegen Abend deutlich aus, was den unentdeckten Transport ebenfalls vereinfacht.

## DAUMENSCHRAUBEN

Natürlich müssen die anderen Touristen nicht außen vor bleiben, während in der Klamm der Kampf tobt. Die Kampfgeräusche werden vom wilden Wasser übertönt, und Wandergruppen, die von der Schönheit der Natur abgelenkt sind, könnten sich unversehens inmitten eines Schusswechsels wiederfinden.

Wenn der Rossmetzger seinen Patienten mittels seiner Kontaktperson vorgewarnt hat, oder wenn du den Kampf etwas schwieriger gestalten möchtest, könnte Wolf den Runnern nicht alleine, sondern mit Verstärkung auflauern. Verwende dazu die Werte der Scherben des Siegfriedbundes aus dem Szenario *King of the Hill* (S. 15) in diesem Band.

Alternativ gibt es immer noch möglicherweise jene andere Runnergruppe, die vom FBV auf Wolf angesetzt wurde und ihn deiner Gruppe just in dem Moment, da die Zielperson überwältigt wurde, abluchsen möchte. Hier kannst du die Werte der von S-K angeheuerten Runnergruppe aus *King of the Hill* (S. 13) verwenden.

### KEINE PANIK

Beschossen zu werden ist stets mit gesundheitlichen Risiken verbunden. Wenn der Gegner ein verborgener Scharfschütze mit einem entsprechenden Gewehr ist, kann ein Kampf für einzelne Charaktere schnell vorbei sein. Auch wenn die grundsätzliche Möglichkeit erhalten bleiben sollte, dass Wolf einen oder zwei Runner aus dem Spiel nimmt, bevor die anderen Gruppenmitglieder seiner habhaft werden können, wäre es doch ein nicht besonders zufriedenstellendes Ende, wenn ein Charakter durch eine einzige „glückliche“ Probe des Scharfschützen so viel Schaden erleidet, dass er stirbt. Daher sei dir ans Herz gelegt, die Angriffsproben gegen Verteidiger, die ihre Überraschungsproben nicht bestanden haben, verdeckt zu würfeln und das Würfelergebnis zugunsten deiner Spieler zu „modifizieren“.

Drohen die Runner im Kampf gegen Wolf unterzugehen, könnte die trollische Bergführerin Hanna mit ihrem Jagdgewehr als Rettung in letzter Not erscheinen.

Wir halten die Klamm für einen attraktiven Schauplatz für die Begegnung mit dem Gesuchten. Gut möglich, dass die Spieler das ganz anders sehen. Wenn du den Plan der Starzlachklamm auf A3-Größe ausgedruckt und die Regeln zum Fallschaden extra aufgefrischt hast, die Runner aber partout nicht durch die Klamm gehen wollen – vielleicht weil sie das Gelände ganz richtig als Todesfalle erkannt haben, die Wolf für sie ausgelegt hat –, dann empfehlen wir, diese Begegnung nicht zu erzwingen. Der Scharfschütze kann den Runnern genauso gut vor seiner Berghütte auflauern und dort seine Haut so teuer wie möglich verkaufen.

Apropos: Der Auftraggeber benötigt von der Zielperson nur die (Informationen in dessen) Headware. Sollte Wolf den Showdown nicht überleben, sieht Schmidt den Auftrag auch dann als erfüllt an, wenn die Gruppe ihm nur den Kopf des Gesuchten bringen. Der Speicher der Datenbuchse sollte auch dann noch intakt sein, wenn Wolf in den Tobel fällt und sein Körper ein Stück weit gegen Felsen geworfen wird oder Wasserfälle hinabstürzt.



# SZENE 5: SO MACHEN ES ALLE

## ÜBERBLICK

Die Übergabe an Schmidt kann glatt über die Bühne gehen, bietet aber auch Ansätze für Komplikationen, die deine Runner tüchtig auf Trab halten können, bis sie ihre Fracht schließlich ans Ziel bringen.

## SAG'S IHNEN INS GESICHT

*Schmidts Stimme am Kommlink klingt erfreut, als ihr von eurem Erfolg berichtet. „Gut. Bringt die Zielperson zu einem Rastplatz zwischen Schongau und Weilheim. Ich schicke Ihnen die Koordinaten. Sagen wir in drei Stunden? Das dürfte für Sie zu machen sein. Bis später.“*

*Der Rastplatz im oberbayrischen Voralpenland ist menschenleer. Ihr müsst nicht lange warten, da biegt ein Kranzentransporter von der Landstraße ab und steuert auf euch zu. Das Logo auf dem Fahrzeug ist euch nicht bekannt. Der Transporter hält in etwa 20 Metern Entfernung, die Schiebetür öffnet sich, und zwei Männer steigen aus. Auch wenn sie Sanitäter-Uniformen tragen, sehen sie eher aus wie Leibwächter oder Söldner, zumal sie Sturmgewehre in der Hand halten. Sie mustern euch nur kurz, dann gilt ihre Aufmerksamkeit vor allem der Umgebung. Eine dritte Gestalt steigt aus – nicht in Uniform, sondern im dunklen Anzug: Schmidt. Er kommt auf euch zu.*

## HINTER DEN KULISSEN

Schmidt wählt diesen Treffpunkt, weil er den Runnern das Risiko überlassen möchte, die Zielperson über die württembergisch-bayrische Grenze zu bringen. Falls sich die Gruppe gegen Schmidts Vorgaben sträubt, wird er den Runnern unmissverständlich klarmachen, dass die Runner seine Anweisungen zu befolgen haben. Nur hinsichtlich des Zeitpunkts zeigt er sich konziliant.

Die Sanitäter/Leibwächter fahren die Krankentrage aus und laden Wolf (oder das, was von ihm übrig geblieben ist) auf. Falls er noch lebt, prüfen sie seine Vitalzeichen und sedieren ihn. Außerdem überprüfen sie, dass er solide gefesselt ist. Dann schieben sie die Trage zurück in den Transporter.

Während im Fahrzeug ein kurzer Check des Speichers der Datenbuchse und ihres Inhalts vorgenommen wird, bleibt Schmidt bei den Runnern stehen und unterhält sich mit ihnen über den Verlauf des Runs. Sollten die Runner einsilbig bleiben, wird Schmidt nicht weiter nachhaken und beweisen, dass er wohl Opern bevorzugt, aber unangenehme Stille aushalten kann. Schließlich kommt das „Daumen hoch“-Signal aus dem Fahrzeug. Schmidt greift langsam in sein Jackett und zieht den Credstick mit der vereinbarten Bezahlung heraus.

Er bedankt sich für die Zusammenarbeit und weist darauf hin, dass er Diskretion erwarte. Damit steigt auch er in den Krankentransport, der vom Parkplatz fährt und auf die Landstraße abbiegt.

## DAUMENSCHRAUBEN

Die Fahrt zum Treffpunkt oder die Übergabe selbst wäre der späteste Zeitpunkt, zu dem das gegnerische Runnerteam zuschlagen kann. Außerdem ist es denkbar, dass die Foxys noch eine Rechnung mit den Runnern offen haben und sehr überraschend eine Verfolgungsjagd starten, sobald die Gruppe wieder bayrischen Boden betritt.

## KEINE PANIK

In der „Grundversion“ dieser Szene sollte nichts schiefgehen können. Möglich ist es aber, dass du die Übergabe etwas ausgebaut hast und die Runner nun Schwierigkeiten mit der Opposition haben. In diesem Fall könnte Schmidt als rettende Kavallerie auftauchen und mit seinen beiden Leibwächtern die Gruppe unterstützen. Nach (hoffentlich) gewonnenem Kampf wird Schmidt eventuelle Überlebende unter den Gegnern ohne viel Federlesens per Kopfschuss aus seiner Pistole exekutieren. Er wird den Runnern weder irgendwelche Vorhaltungen machen noch sich sonst irgendwie über den Kampf äußern, sondern sachlich und erschreckend gefühlskalt bleiben.

## NACH DEM RUN

Wissentlich oder nicht – die Runner haben gerade Geschicke geschrieben. Spinrad wird eine anonyme Nachricht an die Konzernführung des Frankfurter Bankenvereins senden und mehrere Standbilder der Aufnahmen aus Wolfs Datenbuchspeicher beifügen.

Das erzwungene Outing von Monika Stüeler-Waffenschmidt als Drake setzt eine Reihe von Entwicklungen in Bewegung, die immer weitere Kreise ziehen werden. Welche Entwicklungen das sind, soll an dieser Stelle noch nicht verraten werden. Wir legen dir und deiner Gruppe jedoch die Lektüre des Shadowrun-Romans *Nachtmeisters Erben* von Bernd Perplies ans Herz.

Schmidt wird übrigens Wolf, so er noch lebt, nach der Extraktion der Daten eines jener Angebote machen, die das Gegenüber bekanntlich nicht ablehnen kann. Während eines längeren Aufenthalts in einer Spinrad-Spezialklinik wird der Scharfschütze kybernetisch aufgerüstet und künftig als Aktivposten des AAA-Konzerns in der ADL eingesetzt. Es ist also gut möglich, dass die Runner ihm noch mal begegnen. Wie Wolf auf dieses Wiedersehen reagieren wird, hängt stark davon ab, wie die Gruppe mit ihm umgegangen ist.

## GELD

Es bleibt bei der vereinbarten Summe: Die Gruppe erhält 35.000 Euro, plus 5.000 Euro pro Nettoerfolg bei der Vergleichenden Probe auf Einfluss (Verhandeln) + Charisma, maximal aber 50.000 Euro.

## KARMA

Die Runner haben sich natürlich auch Karma verdient:

- 2 Karma für das Überleben des Szenarios.
- 2 Karma, wenn Wolf an Schmidt übergeben wurde.
- 1 Karma, wenn Wolf bei der Übergabe an Schmidt noch lebt.
- 1 Karma, wenn die Runner die Schattenklinik mit Gewalt gestürmt haben.
- 2 Karma, wenn der Rossmetzger die Kontaktdaten Wolfs freiwillig herausgibt.
- 1 Karma, wenn die Runner Benni Peter ohne Gewalt zur Kooperation bewegen konnten.
- 1 Karma, wenn ein Stadtkind unter den Runnern die Begegnung mit der ungewohnten Natur rollengerecht ausspielt.
- 1 bis 3 Karma für kreative Ideen, gutes Rollenspiel und Beiträge zu einer stimmungsvollen Spielrunde.

## CONNECTIONS, REPUTATION UND FAHNDUNGSSTUFE

Die Begegnung mit dem Rossmetzger könnte der Beginn einer guten Zusammenarbeit sein: Er ist ein fähiger Mediziner und gut vernetzt in den Münchner Schatten (Einflusstufe 5). Seine Einstellung gegenüber den Runnern hängt natürlich stark von ihrem Verhalten ab.

Wenn die Begegnung nicht so freundlich abließ, wird sich das negativ auf die Reputation der Gruppe auswirken – im Extremfall könnten die Charaktere in München so viel verbrannte Erde zurückgelassen haben, dass sie sich dort erst mal nicht mehr blicken lassen sollten.

Auch die Foxys könnten nicht gut auf die Runner zu sprechen sein. Das gilt insbesondere dann, wenn eine oder mehrere der Gangerinnen schwer verletzt oder gar tot zurückgeblieben sind. Dies wird sich in Bikerkreisen herumsprechen und kann auch Einfluss darauf haben, wie andere Go-Gangs in der ADL mit den Runnern umgehen.

Wenn Schmidt mit dem Ergebnis des Runs zufrieden ist, wird er die Gruppe in Zukunft wieder anfragen.

## ANHANG

### ROSSMETZGERS SCHATTENKLINIK

Im Hinterhaus eines Miethauses aus der Gründerzeit befinden sich die Behandlungsräume des Rossmetzgers. Der Schattendoc hat sich auf plastische Chirurgie und minimallinvasive, substanzerhaltende Cyberimplantologie spezialisiert, will heißen, er verbaut Cyberware lieber innerhalb des biologischen Originals, statt ganze Körperteile komplett durch kybernetische Systeme zu ersetzen. Daneben ist der Rossmetzger ein fähiger Notfallmediziner.

Als Oberfeldarzt a.D. der Bundeswehr ist der Schattendoc bestens mit dem Bundeswehrklinikum in Neuperlach vernetzt. Etliche Bundeswehrärzte bessern in der Schattenklinik ihren Sold auf, indem sie bei OPs assistieren oder selbst Eingriffe durchführen.

Die Schattenklinik ist eine Kooperation mit den Foxys, einer lokalen Motorradgang, eingegangen: Die Gang erhält Vorzugspreise für ärztliche Dienstleistungen und hält der Klinik im Gegenzug Ärger und Störungen vom Hals.

### DIE RÄUMLICHKEITEN

Die Klinik ist so gut versteckt, dass selbst viele unmittelbare Nachbarn keine Kenntnis davon haben (wobei hier sicherlich auch die Egozentrik und Ignoranz der hier lebenden Bohemiens am Werk ist). Man betritt die Klinik durch die Kellerflure des Nachbargebäudes und gelangt zunächst in eine Schleuse [1]. Wenn eine der beiden robusten Türen geöffnet ist, wird die andere automatisch verriegelt. Es ist also nicht möglich, beide Türen gleichzeitig zu öffnen. Dieses System in sich geschlossen und zur Sicherheit von der Matrix und anderen Kliniksystemen abgekoppelt. Die Manipulation dieses Systems erfolgt über ein verkabeltes System innerhalb der Klinik und erfordert mehr Zeit, als den Runner zur Verfügung steht.

Wenn sich jemand in der Schleuse befindet, aktiviert sich eine Trideoprojektion, und die Sprechstundenhilfe fragt

nach dem Grund des Besuchs. Währenddessen nehmen eine Kamera und ein Sensorarray (Stufe 4) die Besucher genauestens unter die Lupe. Durch eine verdeckte Düse kann der Raum mit Betäubungsgas (Neuro-Stun IX, SR6, S. 126) geflutet werden.

Hinter der Schleuse liegt ein erschütternd „normaler“ Empfangsbereich [2], wie er in jeder Arztpraxis der ADL zu finden sein könnte. Einzig eine mittelalterliche Stangenwaffe (der namensgebende Rossmetzger), die in einer Vitrine im Wartebereich ausgestellt ist, stört das Bild. Glasbausteine in der Wand hinter dem Empfangstresen lassen Tageslicht herein. Tagsüber warten im Empfangsbereich 2 bis 4, nachts bis zu 2 Patienten.

Zur Rechten führt eine Tür in den Aufenthaltsbereich [3] des Personals. Ein Einwegspiegel in der Wand erlaubt es, von diesem Raum aus das Geschehen im Empfangsbereich im Blick zu behalten. Hier hält sich meist eine Bikerin der Foxys auf.

Eine weitere Tür hinter dem Tresenbereich führt zum Büro des Rossmetzgers [4], ausgestattet mit Schreibtisch und Kommlink-Terminal.

Zur Linken des Empfangsbereichs befinden sich ein ambulanter Behandlungsräum [5], mit Doppeltüren verbunden mit dem OP-Vorbereitungsräum [6], wo die Patienten vor dem Eingriff in Narkose versetzt werden, und dem eigentlichen OP-Saal [7], der zwar nicht auf dem allerneuesten Stand ist, aber gut genug ausgestattet ist, um alle gängigen Körpermodifikationen durchzuführen. Eine Operateursschleuse [8] schließt sich an, daneben befindet sich eine Mitarbeitertoilette.

Gegenüber vom Gang findet sich das gut gesicherte Lager [9], in dem sich Cyberware im Wert von mindestens 1.000.000 Euro befindet – etliches davon aus den Beständen der ausgeraubten SpinShop-Filiale.

Am Kopfende des Gangs erstreckt sich das „Lazarett“ [10] – gleichzeitig Aufwachraum für die OP-Patienten und Krankenstation für Patienten, die sich für ein paar Tage von ihrem Eingriff erholen müssen. Das Stationszimmer [11] beherbergt die Krankenschwestern, dahinter liegt das Lager [12], in dessen Regalen alle Utensilien für die Pflege aufbewahrt werden.

Eine weitere Schleuse [13] schließt sich ans Lazarett an. Hier können liegende Patienten über eine überdachte Rampe angeliefert oder abgeholt werden. Für diese Schleuse gilt dasselbe wie für die bereits erwähnte Personenschleuse im Empfangsbereich (Türblockade, Kameras, Sensoren).

### UMGEBUNG

Die Klinik befindet sich (bezeichnenderweise) unweit des Schlachthofs. Auf diesem Areal werden schon seit über hundert Jahren keine Tiere mehr tranchiert, stattdessen sind hier Veranstaltungshallen, Bars und Diskotheken zu finden. Der Schlachthof gilt, wie auch das südwestlich gelegene Sonderverwaltungsgebiet Großried, als Einflussbereich der Foxys.

Das eigentliche Glockenbachviertel, Münchens (Lebens-) Künstlerquartier, erstreckt sich nördlich des Schlachthofs. Die Bewohner geben sich gerne als verarmte, etwas verlottert aussehende Bohemiens. Man trifft sich in heruntergekommen wirkenden Künstlercafés, schimpft auf „die Mächtigen und Reichen“ und blendet dabei aus, dass man für den Cappuccino aus edlen azanischen Bohnen und Alpenmilch gerade 15 Euro ausgegeben hat, ohne mit der Wimper zu zucken.

## DIE FOXYS

### (PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4)

Die Münchner Motorradgang besteht ausschließlich aus (orkischen, elfischen und menschlichen) Frauen. Die Gang hat keine klassischen Erkennungsfarben, ist jedoch bekannt dafür, lange wehende Tücher an ihren Rennmaschinen zu befestigen. Wer in München einer attraktiven Frau in engen (und im Sommer knappen) Bikerklamotten begegnet, die ihren Helm mit dem „bösen Blick“ und/oder einem bunten Irokesenstreifen versehen hat, sollte damit rechnen, eine Foxy vor sich zu haben. Dann ist Vorsicht angebracht, denn die Gang gilt als sehr brutal in ihrem Vorgehen.

Beim Rossmetzger versorgen sich die Foxys nicht nur mit ästhetischen, sondern auch mit funktionalen Modifikationen, die ihre Geschicklichkeit und Reaktion verbessern. Die Gang hat nicht nur einen Ruf zu verlieren, sondern weiß auch, was sie an ihrem Leibarzt hat. Deswegen werden die Foxys den Rossmetzger erbittert verteidigen.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	5(6)	6(8)	3	3	2	4	5	3,8

**Initiative:** 12 + 3W6

**Handlungen:** 1 Haupt, 4 Neben

**Zustandsmonitor (K/B):** 10

**Verteidigungswert:** 8

**Fertigkeiten (Würfelpools):** Athletik 10, Einfluss 8, Feuerwaffen 11, Heimlichkeit 10, Mechanik 7, Nahkampf 11, Natur 5 (Stadt +2), Steuern 12 (Bodenfahrzeuge +2), Wahrnehmung 8

**Bodytech:** Muskelstraffung 1, Reflexbooster 2

**Ausrüstung:** 1 Portion Kamikaze, Kommlink [GS 4], Panzerjacke [+4]

**Fahrzeug:** Yamaha Rapier [Rennmotorrad | Handl. 2/6 | Beschl. 29 | Geschwindigkeitsinterv. 30 | Höchstgeschw. 260 | Rumpf 4 | Panzerung 2 | Pilot 1 | Sensor 1 | Sitze 1]

**Waffen:**

Uzi V [MP | Schaden 3K | HM/SM/AM | 8/8/7/-/ | 24(s) | Ausklappbare Schulterstütze, Lasermarkierer]

Ares Viper Slivergun [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | 12/6/6/-/ | 30(s) | Schalldämpfer]

Motorradkette [Nahkampfwaffe | Schaden 2B | 5/-/-/-]

**Anmerkungen:** Die Werte gelten für mundane und menschliche Gangmitglieder. Falls du weitere Gangmitglieder brauchst, gelten die untenstehenden Anpassungen:

**Elfen:** Geschicklichkeit +1, Charisma +1

**Orkinnen:** Konstitution +1, Stärke +1

**Adeptinnen:** Magie 4, Essenz 6, keine Cyberware, verstärkte Attribute sind Adeptenkräfte

**Zauberinnen:** Magie 5, Essenz 6, keine Cyberware, keine verstärkten Attribute; zusätzliche Würfelpools: Astral 9, Beschwören 9, Hexerei 10; Zauber: Blitzstrahl, Chaos, Donnerknall, Fahrzeugpanzerung, Feinde erkennen, Heilen, Panzerung, Physische Barriere, Stoß, Verwirrung; Entzugswiderstand (Pool): 8



## DER DOKTOR UND SEIN TEAM

Der Rossmetzger – Dr. Norbert Ludwig – ist ein sehniger Norm Mitte fünfzig mit schütterem blondem Haar und einem entwaffnenden Lächeln. Selbst ein Veteran mit Einsatzerfahrung, rekrutiert er seine Angestellten ausschließlich aus (ehemaligem) Bundeswehrpersonal. Entsprechend sind alle Mitarbeiter, die in der Schattenklinik vorzufinden sind, an der Waffe ausgebildet, was unvorsichtigen Runnern zum Verhängnis werden könnte.

Allgemein werden die Angestellten ruhig – verdächtig ruhig – auf Bedrohungssituationen reagieren. Als abgeklärte Ex-Militärs oder Aktive werden sie ihr Leben nicht riskieren, um schnöde materielle Güter zu retten; sie wissen besser als andere, dass das Geschenk des Lebens nur begrenzt mit Euros aufzuwiegen ist. Werden sie jedoch unmittelbar mit tödlicher Gewalt bedroht oder konfrontiert, führen sie ihr letztes Gefecht voll verbissenen Stolzes. In jedem Zimmer befindet sich unter dem Schreibtisch oder unter der Platte der Arbeitsfläche ein getarntes Holster mit einer schweren Pistole.

## TAGSCHICHT (AUFENTHALTSORT):

- 2 Ärzte (Räume 5, 7)
- 2 OP-Pfleger (Räume 6, 7)
- 1 Krankenpfleger (Raum 10)
- 2 Sprechstundenhilfen (Räume 1, 3)
- 1 bis 2 Foxys (Raum 3)

## NACHTSCHICHT (AUFENTHALTSORT):

- 1 Arzt (Raum 7)
- 1 OP-Pfleger (Raum 7)
- 1 Krankenpfleger (Raum 11)
- 1 Sprechstundenhilfe (Raum 1)
- 1 Foxy (Raum 3)

## ÄRZTE UND PFLEGER DER SCHATTENKLINIK

### ÄRZTE

(DR. LUDWIG, DR. HAUSER, DR. SKOWRONEK)

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	4	4	3	5	6	4	4	3	6

**Initiative:** 8 + 1W6

**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben

**Zustandsmonitor (K/B):** 10/11

**Verteidigungswert:** 5

**Fertigkeiten (Würfelpools):** Athletik 8, Biotech 14, Einfluss 8, Elektronik 7, Feuerwaffen 9, Heimlichkeit 8, Nahkampf 9, Wahrnehmung 9

**Ausrüstung:** Klinikklamotten aus NAbsorb-Faser [+2], Kommlink [GS 5]

**Waffen:**

Browning Ultra Power [Schwere Pistole | Schaden 3B | HM | 10/9/6/-/ | 10(s) | Lasermarkierer, Gelmunition]

Skalpell [Messer | Schaden 2K | 6/-/-/-]

Waffenlos [Waffenlos | Schaden 2B | 7/-/-/-]

**PFLEGER/SPRECHSTUNDENHILFEN  
(GÜLNUR, LENA, MELANIE, SABINE,  
ELISAVETA, KARSTEN, MICHAEL, PAVEL)**

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	5	4	3	5	4	5	4	3	6

**Initiative:** 9 + 1W6

**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben

**Zustandsmonitor (K/B):** 10/11

**Verteidigungswert:** 5

**Fertigkeiten (Würfelpools):** Athletik 9, Biotech 10, Einfluss 7, Elektronik 7, Feuerwaffen 11, Heimlichkeit 9, Nahkampf 12, Wahrnehmung 10

**Ausrüstung:** Klinikklamotten aus NAbsorb-Faser [+2], Kommlink [GS 5]

**Waffen:**

Browning Ultra Power [Schwere Pistole | Schaden 3B | HM I 10/9/6/-/– | 10(s) | Lasermarkierer, Gelmunition]

Skalpell [Messer | Schaden 2K | 6/-/–/–]

Waffenlos [Waffenlos | Schaden 2B | 7/-/–/–]

**GERHARD WOLF**

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	5	4	4	3	2	6	3	5	5,7

**Initiative:** 10 + 1W6

**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben

**Zustandsmonitor (K/B):** 10/10

**Verteidigungswert:** 8

**Vorteile:** Talentierte (Heimlichkeit)

**Nachteile:** Feindliche Geister (Geister des Tieres)

**Fertigkeiten (Würfelpools):** Athletik 10, Biotech 5, Feuerwaffen 13 (Scharfschützengewehre +3), Heimlichkeit 14 (Tarnung +3), Nahkampf 10, Natur 11, Wahrnehmung 11 (Sicht +2)

**Bodytech:** Bildverbindung, Datenbuchse, Smartlink

**Ausrüstung:** Kommlink (ausgeschaltet) [GS 3], Panzerjacke (Flecktarnmuster) [+4]

**Waffen:**

Ruger 101 [Jagdgewehr | Schaden 5K | HM I 4/8/12/14/13 | 8(i) | Schockpolster, Smartgunsystem, Zielfernrohr]

Ares Predator VI [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM I 10/10/8/-/– | 15(s) | Smartgunsystem, variables Munitionsystem]

Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2\*/–/–/– | \* max. 20 m]



**GERHARD WOLF**

Es gibt Menschen, die mit einem unerklärlich tiefen Verständnis für eine Tätigkeit geboren werden. Gerhard Wolf gehört zu diesen Menschen, und sein großes Talent ist die Jagd. Er ist ein exzellenter Schütze, doch das können viele von sich behaupten. Was ihn aus der Masse der anderen exzellenten Schützen heraushebt, ist sein taktisches Verständnis für das Gelände, in dem er sich bewegt, seine Fähigkeit, sich fast geräuschlos in der Natur zu bewegen, seine Antizipation der Bewegungen des Opfers und die unerschütterliche Ruhe, die ihn erfüllt, sobald der Jagdstinkt von ihm Besitz ergreift.

Leider sind Begabung und Moral eines Menschen völlig unabhängig voneinander. Es ist schwer zu sagen, was genau Wolf zu einem Metarassisten macht – fehlende Liebe im Elternhaus, ein unausgereiftes Empathievermögen oder ein Mangel an kognitiven Fähigkeiten? Eine Teufelsspirale aus fortwährenden Enttäuschungen und die Neigung zu impulsivem Handeln haben den Mann jedenfalls zu jenem Punkt geführt, an dem die Runner ihn nun vorfinden. Für Wolf gelten die Regeln eines Top-Runners (SR6, S. 211).

**GANZ GROSSE OPER –  
DIE KAMERA AUFNAHMEN**

Dieses Szenario ist bewusst so gehalten, dass die Runner den Auftrag ausführen können, ohne jemals die in Wolfs Datenbuchse gespeicherten Aufnahmen der Kamera des Smartgunsystems seiner Waffe gesehen zu haben. Falls die Neugier siegt, hast du hier eine Beschreibung der Aufnahmen:

*Du siehst eine weitläufige Wiese. Das Gras wiegt sich sanft im Wind. Rechts im Blickfeld erheben sich steile Berghänge. Die Sonne steht weit oben am Horizont, der Himmel ist wolkenlos. Das intensive Licht, das leicht ausgebleichte Gras – es scheint Hochsommer zu sein. Die Kamera fokussiert auf ein Anwesen in weiter Ferne, das sich an einen sanft abfallenden Hang schmiegt, zoomt heran. Eine Villa in Weiß mit großen Glasfronten, wie sie die Reichen und Schönen bewohnen. Die drei Wohnebenen des sehr modern wirkenden Gebäudes sind so gegenüber verschoben, dass sich sonnenbeschienene Balkone und schattige Terrassen bilden. Ein großer, schilfbestandener Badeteich erstreckt sich vor dem Haus. Die Kamera sucht das Gebäude ab, bleibt schließlich an einer offenen Schiebetür in der unteren Wohnebene hängen, zoomt noch näher heran. Ein weißer Vorhang bauscht sich nach außen, verwehrt die Sicht durch die Öffnung ins Innere des Anwesens. Auf der Terrasse vor der Tür laden zwei breite Sonnenliegen zum Verweilen ein. Das Handtuch, das auf einer der Liegen ausgebreitet ist, und die Getränke auf dem Beistelltisch lassen vermuten, dass die Terrasse wohl gerade zum Sonnenbad genutzt wird und der Nutzer sich kurz ins Gebäudeinnere zurückgezogen hat. Der Blick verharret auf der offenen Terrassentür, zoomt noch näher heran. Lange Zeit geschieht nichts.*

Du schaltest die Aufnahme auf Schnellvorlauf. Da! Der Vorhang wird zur Seite geschoben. Zurück auf normale Geschwindigkeit. Eine Gestalt tritt aus dem Gebäude, eine Frau mit kurzen, blonden Haaren. Sie ist groß, ihr schlanker Körper wird von einem weißen Kimono aus leichtem Stoff verdeckt, sie trägt eine Sonnenbrille. Du siehst jetzt, dass es eine Elfe ist. Ein kurzes Zucken geht durchs Bild, plötzlich werden Zahlen und Skalen eingebendet. Dazu zwei Fadenkreuze: eins gelb, eins weiß. Ein Smartlink-Overlay. Das gelbe Fadenkreuz legt sich über die Gestalt. Das Bild verschiebt sich minimal, das gelbe und das weiße Zielvisier legen sich übereinander. Das Fadenkreuz färbt sich rot. Der Betrachter, offensichtlich ein Schütze, wartet ab.

Die Elfe nimmt die Sonnenbrille ab, legt sie auf den Beistelltisch. Sie ist attraktiv – sehr attraktiv! Du hast diese Frau doch schon mal gesehen ... Das ist Monika Stüeler-Waffenschmidt, die Chefin des Frankfurter Bankenvereins!

Die Elfe tritt heraus auf die Terrasse, öffnet ihren Kimono. Darunter trägt sie – nichts. Makellose, gebräunte Haut, ein elfisch vitaler, straffer und gepflegter Körper.

Nacktaufnahmen einer Konzernchefin, einer überaus ansehnlichen Konzernchefin. Ist es das, worum es hier geht? Die Frau steht regungslos, schließt die Augen, als ob sie die Wärme der Sonne auf ihrem Körper genießt. Dann beginnt sich der Körper zu verändern: der Kopf, der Torso, Arme und Beine – alles gleichzeitig. Die

Beschaffenheit der Haut verändert sich, ein grünes Schuppenkleid bildet sich. Die Kopfform verzerrt sich grotesk, die Extremitäten verlängern sich und werden muskulöser. Stacheln wachsen aus dem Rückgrat, weitere Extremitäten bilden sich am Steiß und an den Schultern, formen sich zu einem großen Echsen Schwanz und zu weiten, ledrigen Flügeln. Der Körper hat nun fast die Ausmaße eines Trolls.

Die Chef in eines führenden Bankenkonzerns hat sich gerade vor dem Blick der Kamera in einen Drake verwandelt.

Die grüngeschuppte Gestalt beugt die Knie, stößt sich vom Boden ab. Die Flügel öffnen sich zu beeindruckender Spannweite, schlagen mehrfach, heben das Wesen in die Luft. Dann – von jetzt auf gleich – ist die Drachengestalt verschwunden. Das Anwesen liegt wieder in seiner mittäglichen Ruhe. Der Vorhang in der offenen Terrassentür weht, als sei diese Gestalt niemals aus dem Gebäude herausgetreten.

Der Blick des Beobachters irrt nach rechts, nach links, wohl auf der Suche nach dem Ziel. Schließlich blenden sich die Zielerfassungssysteme des Smartlinks aus. Der Beobachter erhebt sich wohl, denn mit etwas Geschockel verlagert sich die Blickposition der Kamera leicht nach oben. Bäume flankieren nun das Sichtfeld. Aus den Bäumen löst sich ein Schatten, das Bild ist plötzlich erfüllt von einem großen Schemen. Dann endet die Kameraaufnahme abrupt.



# HANDOUT

## PERSONALSTAMMBLATT: GERHARD WOLF

(Vermerk: Vertraulich – Zur internen Verwendung)

### Personalstammdaten

**Name:** Wolf, Gerhard  
**Dienstgrad:** [Stabsgefreiter]  
**Status:** [EDV/VDS 28.11.2079]

**Einheit:** [DSO/9.Fernspähregiment]  
**Standort:** [Philippsburg (SVZ Karlsruhe)]  
**Dienstzeit:** 01.07.2073 – [30.06.2093]  
**HRWQ:** Heer/Scharfschütze  
**CYB-Stat:** Smartlink-Upgrade CX-Trg. 09

**Geburtsdatum:** 28.03.2054  
**Geburtsort:** Sonthofen (Württemberg)  
**Metatyp:** Homo sapiens sapiens



### LETZTE BEURTEILUNG (29.12.2078)

SG Wolf wechselte zum 01.04.2078 auf eigenen Wunsch in die DSO/9. FSR. Wolf ist ein vorzüglicher Schütze. Seine fachlichen Leistungen verdienten stets unsere volle Anerkennung. Die ihm zugeteilten Aufgaben erledigt Wolf selbstständig und zu unserer Zufriedenheit. Sein Verhalten gegenüber seinen Vorgesetzten ist meist einwandfrei, von seinen Kameraden wird der Soldat geachtet.

- [Goldene Schützenmedaille 25.07.2078]
- [Disziplinarverfahren 02.08.2078, s. Ermittlungsverfahren RX-78 MAD]

29.12.2078, Bauer, Oberleutnant 4. Kompanie / 9.Fernspähregiment

### ERMITTLUNGSVERFAHREN RX-78 MAD

Nachtrag zum Argus-Bulletin – 30.08.2078: Berichte unserer Informanten belegen, dass sich innerhalb der SVZ Karlsruhe erneut mehrere Netzwerke rassistisch gesinnter Soldaten in der BW gebildet haben. Betroffen sind v. a. Mannschaftsränge unter den Soldaten. (...) Die Förderung und Unterstützung dieser Netzwerke durch die sog. Groß-Badische Kreuzzugsbewegung und den Siegfriedbund gilt als sehr wahrscheinlich, kann aber nicht nachgewiesen werden. (...) Das Referat Nachwuchsgewinnung des BMV sieht diese Netzwerke als große Bedrohung für die metamenschenfreundliche Rekrutierungs- und Personalstrategie der Bundeswehr (...).

### LETZTER EINTRAG IN DIE PERSONALAKTE (28.11.2079)

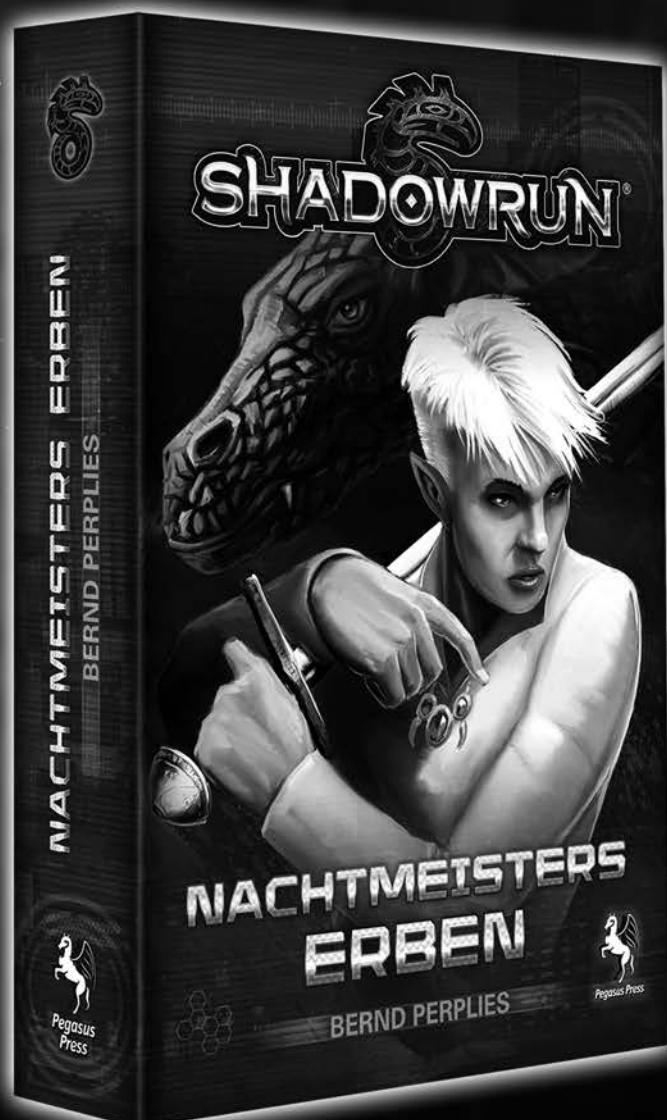
In Konsequenz der Ermittlungen des MAD im Disziplinarverfahren v. 28.09.2079 wurde auf meine Veranlassung hin am 11.11.2079 ein Verfahren zur Entfernung aus dem Dienstverhältnis mit Verlust aller Dienst- und Sachbezüge (EDV/VDS) eingeleitet. Die Ermittlungsergebnisse belasten SG Wolf schwer, es hat als gesichert zu gelten, dass der Soldat seinen Vorgesetzten OL Bauer am fraglichen Tag mehrfach schwer beleidigte. Mit Blick auf die metarassistische, stark herabsetzende Natur der Äußerungen von SG Wolf und das Fehlen jeglichen Respekts gegenüber dem direkten Vorgesetzten ist die Entfernung aus dem Dienstverhältnis ohne Alternative. SGL S1/Karlsruhe hat die Einsprüche von SG Wolf abgewiesen. Der Soldat wurde heute über das Ergebnis des Verfahrens informiert, ausgekleidet, des Kasernengeländes verwiesen und zum Hauptbahnhof Karlsruhe begleitet.

Rother, Major

# SHADOWRUN®

MEHR ZUM METAPLOT DIESER  
ABENTEUERSAMMLUNG IM NEUEN  
ROMAN VON BERND PERPLIES!

## NACHTMEISTERS ERBEN



Sie sind die härtesten Transportfahrer der ADL: die Männer und Frauen von *Überlandexpress*, einer Schattenorganisation, die Personen und Waren befördert – schnell, unbemerkt und ohne Fragen zu stellen. In ihren aufgemotzten Fahrzeugen jagen sie über die Bundesstraßen der Allianz. Sie kennen auch die unscheinbarste Nebenroute und die letzte Tankstelle in der Einsamkeit.

Cowboy und Nitro sind zwei dieser Fahrer. Als ihnen für eine Tour von Berchtesgaden nach Groß-Frankfurt eine Unsumme geboten wird, ahnen sie, dass sie dabei Ärger bekommen könnten. Hätten sie nur gewusst, wie viel! Denn das Artefakt, das sie befördern, stammt direkt aus dem Hort des ermordeten Drachen Nachtmeister. Und wenn es sein Ziel erreicht, könnte es das Gleichgewicht der Kräfte in der ganzen ADL ins Wanken bringen.

Dernd Perlies  
**NACHTMEISTERS ERBEN**

ISBN 978-3-95789-335-2  
€ 14,95

Eigenproduktion

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



/pegassus Spiele

**TOPPS**

**CATALYST**  
game labs

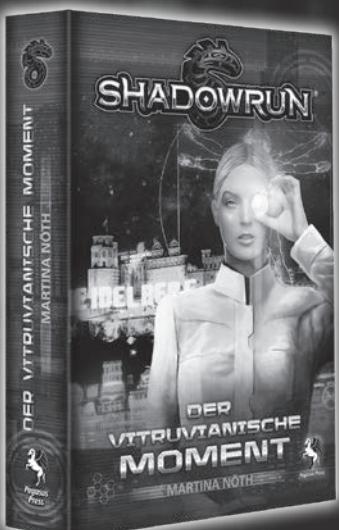
  
**Pegasus Press**

Auch als  
E-Book erhältlich!

# SHADOWRUN®

## TIEF IN DEN SCHATTEN DER ADL UND DER SECHSTEN WELT.

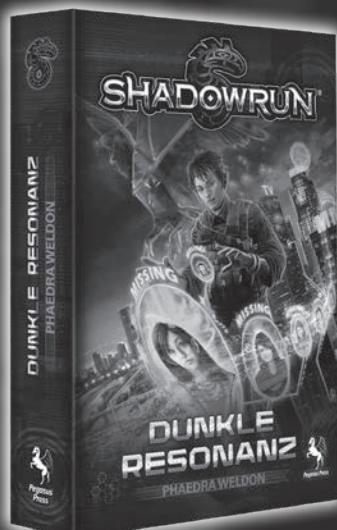
MIT DEN AKTUELLEN ROMANEN ZU SHADOWRUN.



Martina Nöth  
**DER VITRUVIANISCHE  
MOMENT**

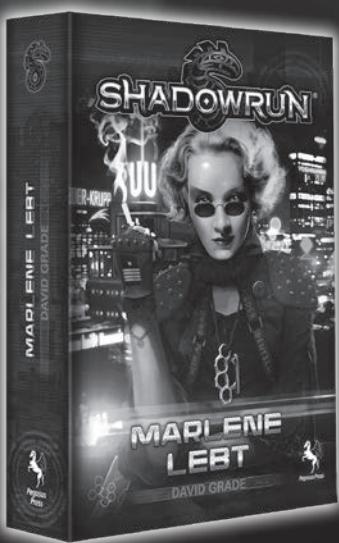
ISBN 978-3-95789-216-4  
€ 12,95

Eigenproduktion



Phaedra Weldon  
**DUNKLE RESONANZ**

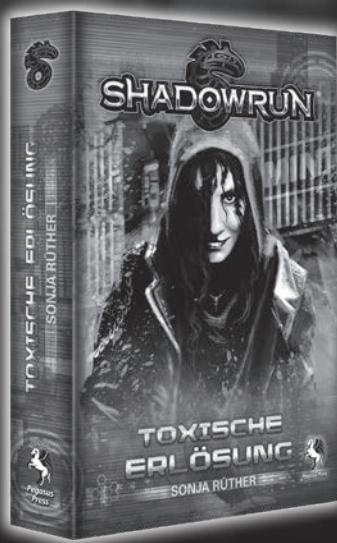
ISBN 978-3-95789-229-4  
€ 12,95



David Grade  
**MARLENE LEBT**

ISBN 978-3-95789-342-0  
€ 14,95

Eigenproduktion



Sonja Rüther  
**TOXISCHE ERLÖSUNG**

ISBN 978-3-95789-312-3  
€ 14,95

Eigenproduktion

**topps**

**CATALYST**  
game labs

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



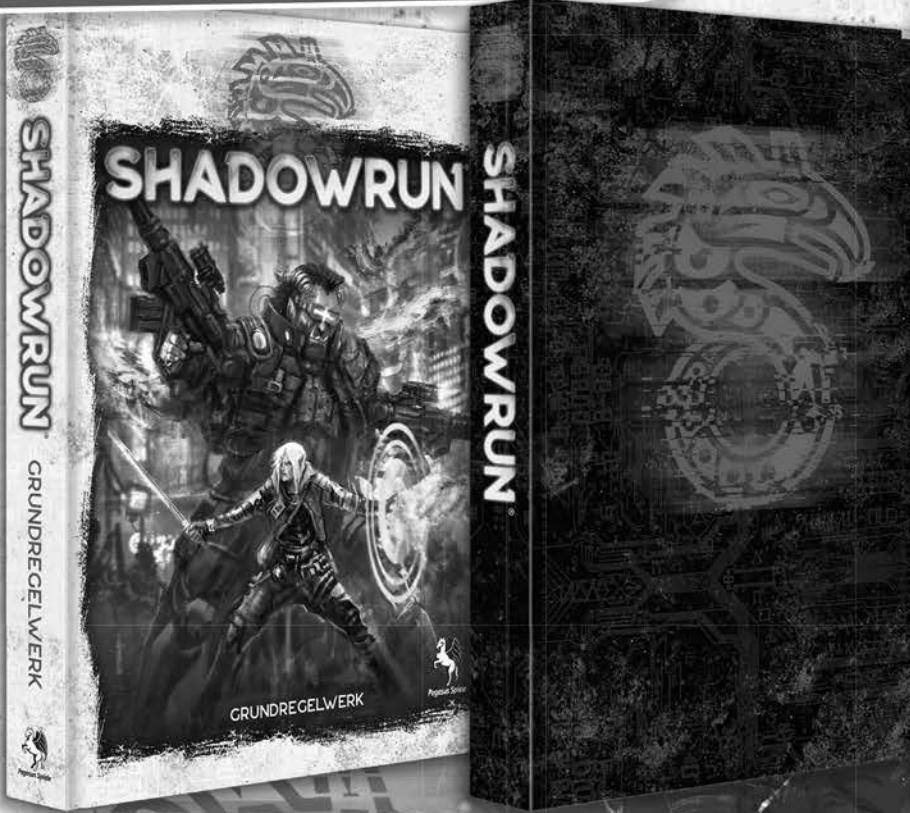
/pegassusspiele



# SHADOWRUN<sup>®</sup>

## SECHSTE WELT

Die neueste Edition eines der populärsten Rollenspiele aller Zeiten – auch als limitierte Sonderauflage!



Deutsche Eigenproduktion:  
Das 1. Quellenbuch zu  
Shadowrun 6

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[www.shadowrun6.de](http://www.shadowrun6.de)



Pegasus Spiele

# ERSTE SCHATTEN

Die Konzernintrige eines neuen AAA-Megakonzerns löst eine Spirale von Ereignissen aus, die einen lange schwelenden Konflikt erneut auflodern lässt. Doch dieser Konflikt ist weit mehr als nur ein Wirtschaftskrieg: Es geht um Geheimnisse zauberächtiger Drachen und um grimmige Drachentöter, um alte Schatzkammern und um neuen Hass, um falsche Loyalität und um wohlkalkulierten Verrat. Runner, die **Im Schatten der Drachen** ihre Jobs erledigen, erleben die Anfänge eines Untergrundkriegs, der die Allianz Deutscher Länder noch lange beschäftigen wird. Und können dabei selbst Geschichte schreiben.

**Im Schatten der Drachen** ist eine Eigenproduktion von Pegasus Press und eine Anthologie für **Shadowrun 6** mit vier Einzelabenteuern. Alle Abenteuer sind komplett spielfertig, inklusive Grundrissen und Plänen. Als Kunstdiebe, Leibwächter, Spione und Kopfgeldjäger tauchen die Runner in die Schatten im Süden der Allianz Deutscher Länder ein: Schatten, die sich nach und nach zu einer bedrohlichen Finsternis zusammenziehen.



Pegasus Spiele GmbH,  
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,  
unter Lizenz von Catalyst Game Labs und  
Topps Company, Inc. © 2020 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 Spiele  
Art.-Nr.: 46114P