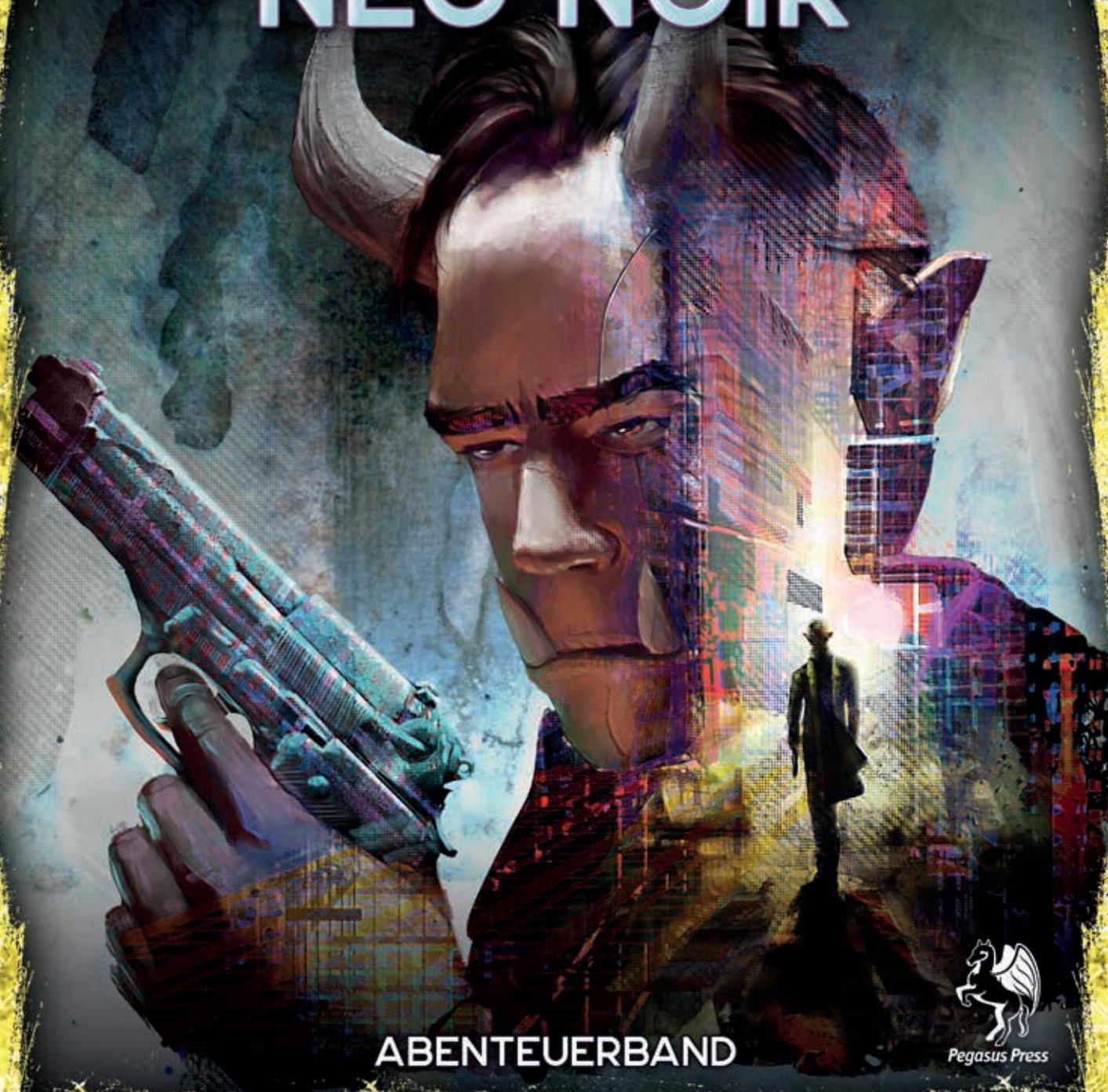




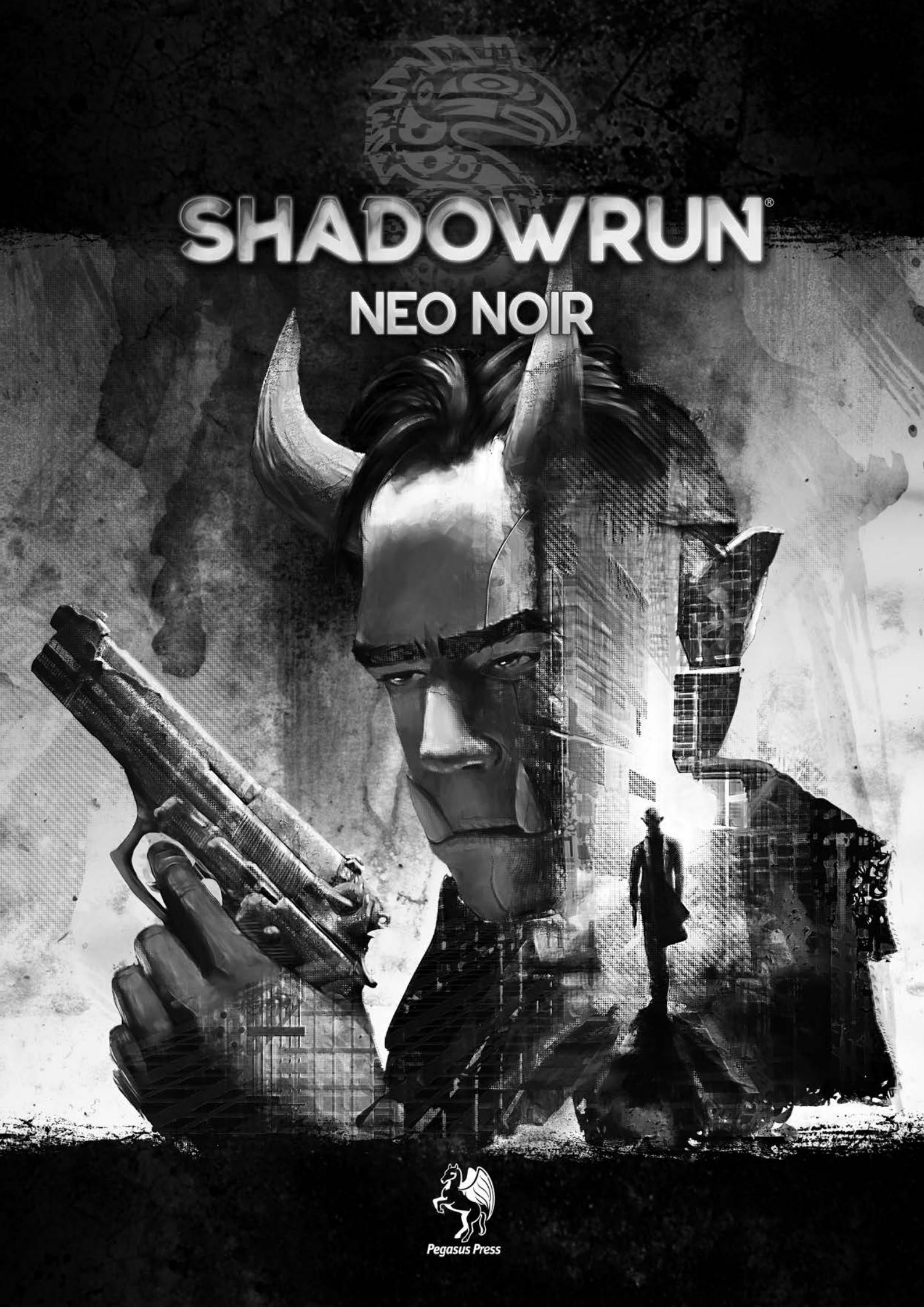
SHADOWRUN[®]

NEO NOIR



ABENTEUERBAND





SHADOWRUN®

NEO NOIR





INHALT

EINLEITUNG	4
Shadowrun noir	4
Schwärzer als die Schatten:	
Elemente des Film noir	4
Das Leben eines Schnüfflers.....	6
Lückenbüßer und	
Nischenbewohner	6
Ein schmutziges Geschäft	7
Die Abenteuer	8
Ein Abenteuer leiten	8
Der Aufbau der Abenteuer.....	8
Nichtspielercharaktere.....	9
EINE NUMMER ZU GROB	10
Hintergrund und Überblick	10
Was zuvor geschah	10
... und noch geschehen wird	11
Szene 1 – Die Frau in Rot	11
Auf einen Blick	11
Sag's ihnen ins Gesicht	12
Hinter den Kulissen.....	12
Der Auftrag	12
Daumenschrauben.....	13
Keine Panik	13
Szene 2 – Showtime!	13
Auf einen Blick	13
Sag's ihnen ins Gesicht	13
Hinter den Kulissen.....	13
Daumenschrauben	15
Keine Panik	15
Szene 3 – Zurück im Vogelkäfig ..	15
Auf einen Blick	15
Sag's ihnen ins Gesicht	15
Hinter den Kulissen.....	15
Daumenschrauben	16
Keine Panik	16
Nachspiel	16
Sag's ihnen ins Gesicht	16
Der Mühen Lohn	16
Anhang I – Handlungsorte	17
Birdcage (Jazzclub).....	17
Sunset Lounge (Yakuza-Bar).....	17
Anhang II – Hauptdarsteller	18
Bettina Winkler	18
Markus Anthes	19
Shatei Sato Akira.....	20
Nebendarsteller	21
ZWISCHEN DEN STÜHLEN	22
Hintergrund und Überblick	22
Was einst geschah	22
... und was geschehen wird	24
Szene 1 – Second Hand	24
Auf einen Blick	24
Sag's ihnen ins Gesicht	25
Hinter den Kulissen	25
Keine Panik	26
Szene 2 – Im Schatten des Vergnügens (Vory)	26
Auf einen Blick	26
Sag's ihnen ins Gesicht	26
Hinter den Kulissen	26
Daumenschrauben	28
Keine Panik	28
Schergen und bewegliche Ziele	29
Szene 3 – Der Falke (Likedeeler)	30
Auf einen Blick	30
Sag's ihnen ins Gesicht	30
Hinter den Kulissen	30
Daumenschrauben	30

Keine Panik	31
Schermen und bewegliche Ziele.....	31
Szene 4 – Verrat am Fleet (Triaden).....	31
Auf einen Blick	31
Sag's ihnen ins Gesicht.....	31
Hinter den Kulissen.....	31
Keine Panik	33
Schermen und bewegliche Ziele.....	33
Szene 5 – Dem Mörder auf der Spur	34
Auf einen Blick	34
Hinter den Kulissen.....	34
Keine Panik	35
Nachspiel	35
Geld	35
Karma	35
Connections	35
Anhang I – Hauptdarsteller	36
Carlos „Widerhaken“ Moosbach	36
Emil Olsen.....	36
Victoria „Kirschblüte“ Tam	37
Tarik Sebastian.....	38
Anhang II – Beinarbeit	38
Emil Olsen.....	38
Der Falke.....	38
Wodka & Wasser	39
Der Mord an James Wong	39
Die früheren Morde	39
Anhang III – Handouts	40
Carlos' Recherche, freiwillig übergebener Teil.....	40
Geheimer Teil	40
Emils Gedicht.....	41
Emils Mordgedicht.....	41
SCHATTEN DER FURCHT.....	42
Über diesen Run	42
Hintergrund, Teil 1	42
Hintergrund, Teil 2	43
Der Auftrag.....	45
Die Stöckelschuhmorde	45
Ein schicksalhafter Fund	45
Viele Wege	45
Die Runner	46
Szene 1 – Von Höhlen und Helden.....	46
Auf einen Blick	46
Sag's ihnen ins Gesicht.....	46
Hinter den Kulissen.....	47
Daumenschrauben.....	48
Keine Panik	48
Szene 2a – Das Dossier	48
Auf einen Blick.....	48
Sag's ihnen ins Gesicht.....	48
Hinter den Kulissen.....	49
Keine Panik	50
Szene 2b – Hinterhalt für eine Mörderin	50
Auf einen Blick	50
Sag's ihnen ins Gesicht.....	50
Hinter den Kulissen.....	51
Mit offenem Visier.....	53
Daumenschrauben.....	54
Keine Panik	54
Szene 3a – Der Schuh	54
Auf einen Blick	54
Sag's ihnen ins Gesicht.....	54
Hinter den Kulissen.....	54
Keine Panik	55
Szene 3b – Das Geschäft	56
Auf einen Blick	56
Sag's ihnen ins Gesicht	56
Hinter den Kulissen	56
Daumenschrauben	57
Keine Panik	57
Szene 4 – Klassische Detektivarbeit	57
Auf einen Blick	57
Sag's ihnen ins Gesicht	57
Hinter den Kulissen	57
Szene 5 – Zu Besuch bei einer Serienmörderin	60
Auf einen Blick	60
Sag's ihnen ins Gesicht	60
Hinter den Kulissen	60
Daumenschrauben	61
Keine Panik	62
Szene 6 – Auf dem Friedhof.....	62
Auf einen Blick	62
Sag's ihnen ins Gesicht	62
Hinter den Kulissen	62
Daumenschrauben	64
Keine Panik	64
Szene 7 – Showdown	65
Auf einen Blick	65
Sag's ihnen ins Gesicht	65
Hinter den Kulissen	65
Daumenschrauben	66
Keine Panik	66
Nachspiel	66
Auf einen Blick	66
Sag's ihnen ins Gesicht	66
Hinter den Kulissen	66
Der Mühen Lohn	67
Anhang I: Personen.....	68
Rhodopis, die Rachestifterin, Schatten der Furcht, die finstere Venus, wiedergeborene Ishtar, Herrin der schlaflosen Nacht (korrumpterter Ratgebergeist, Kraftstufe 8)	68
Elisabeth (Elisa) Kreutzer	69
Dr. Manuel Prinz.....	70
Peter „Pete“ Nemec („Petrus“).....	70
Petrus' Schermen	71
Philipp Schneider („Philippus“)	71
Alexander von Klaeden („Thaddäus“)	72
Anhang II: Das Dossier.....	73
KARTEN.....	78

IMPRESSUM

Texte: Melanie Helke, Daniel Jennewein, Niklas Stratmann • Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Redaktion: Niklas Stratmann • Lektorat: Lars Schiele

Illustrationen, Karten und Grundrisse: Jennifer S. Lange

Deutsches Coverlayout: Ralf Berszuck • Deutsches Layout: Claudia Heinzelmann

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

© 2021 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 978-3-96928-024-9

Druck und Bindung via Opolgraf

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE





EINLEITUNG

SHADOWRUN NOIR

Die dunkle Seitengasse wird von einer defekten Neonreklame beleuchtet. Große Pfützen im rissigen Asphalt spiegeln das unstete Licht. Von der Neonröhre geht ein nervtötendes Summen aus. Der Ozongeruch von frischem Regen liegt in der Luft und überdeckt sogar den Gestank der überquellenden Müllcontainer. Ratten balgen sich neben dem Container um Essensreste.

Die Nagetiere sind nicht die einzigen Lebewesen in dieser Straße: Im Schatten eines Mauervorsprungs kauert eine Person. Sie blutet, in der Schulter klafft eine Schusswunde. Die Person ist auf der Flucht, versteckt sich vor den Schergen, die für den mächtigsten Mann der Stadt arbeiten.

Diese Szene könnte aus einem düsteren Detektiv-Krimi stammen, aber ebenso aus einem Shadowrun-Abenteuer. Die beiden Genres – Film noir und Cyberpunk – haben vieles gemeinsam: das düstere, typischerweise urbane Setting. Charaktere mit dunkler Vergangenheit, Antihelden, die sich in moralischen Grauzonen bewegen. Verwischte Grenzen zwischen Gut und Böse. Eine zynische Umwelt, die materielle Werte höher achtet als moralische.

Dieser Abenteuerband lädt dich und deine Spieler in die dunkle Welt der Detektive ein. Drei Szenarien von unterschiedlicher Länge führen die Charaktere in die Schatten verschiedener Metropole innerhalb der Allianz

Deutscher Länder (ADL). Gleichzeitig soll dieser Band dir als Spielleiter das Gefühl des Neo-Noir-Films vermitteln und dich dazu inspirieren, eigene Szenarien in das düstere Licht klassischer Detektivkrimis zu tauchen.

SCHWÄRZER ALS DIE SCHATTEN: ELEMENTE DES FILM NOIR

Was genau zeichnet ein Noir-Szenario aus? Wie kannst du diese Merkmale als Spielleiter in deinem Szenario umsetzen? Und wie erklärt sich der Charme, der von diesem Genre ausgeht?

Zweifellos wird der Film noir, losgelöst von der Handlung und den Protagonisten, stark durch seine besondere Optik geprägt. Die Bilder sind düster, trist, geradezu melancholisch. Dasselbe gilt für die musikalische Untermalung, seien es die selbstvergessene Improvisation eines Saxophon-Solisten oder die Moll-Akkorde eines Klaviers.

Solche **stilistischen Merkmale** lassen sich am Spielisch leicht umsetzen, zum Beispiel durch melancholische Soundtracks. Akzentuierter Einsatz von Musik, beispiels-

FILMTIPPS FÜR GENRE-EINSTEIGER

Als Ur-Film des Noir-Kinos wird gemeinhin „Die Spur des Falken“ aus dem Jahr 1941 angesehen, mit Humphrey Bogart in der Rolle des ikonischen Privatdetektivs Sam Spade. In der Nachkriegszeit, der großen Zeit des Kinos, entstanden etliche düstere Meisterwerke des Detektiv-Kinos.

Jüngere Klassiker des Genres, häufig auch als Neo-Noir-Filme bezeichnet, sind „Basic Instinct“ (1992), „Heat“ (1995) und „L.A. Confidential“ (1997). Auch viele Meisterwerke des Hongkong-Kinos sind der Neo-Noir-Familie zuzuordnen.

Die Regisseure Frank Miller und Robert Rodriguez haben dem Genre mit „Sin City“ (2005) ein bewusst überzeichnetes Denkmal gesetzt. Ernsthaftere Vertreter jüngeren Datums sind „Training Day“ (2001), „A History of Violence“ (2005) oder „Drive“ (2011). Selbst Christopher Nolans „Dark Knight“-Trilogie oder die „John Wick“-Reihe werden häufig dem Genre zugerechnet.

Eine Sonderstellung, gerade mit Blick auf diesen Abenteuerband, nehmen Ridley Scotts „Blade Runner“ (1982) und Denis Villeneuves Nachfolger „Blade Runner: 2049“ (2017) ein, denn sie gehören sowohl zum Genre Neo Noir als auch zum Cyberpunk. Diese beiden Filme sind bereits für sich großartig, wir möchten sie jedem Shadowrun-Spielleiter als Inspiration für die Darstellung einer dystopischen Detektivgeschichte ans Herz legen.

weise zu Beginn einer neuen Szene, kann stimmigere Effekte auslösen als ein Dauergedudel im Hintergrund, das mit der Zeit allen auf die Nerven geht. Optische Reize setzt du durch deine Beschreibungen. Versetze Szenen in die Abend- und Nachtstunden oder an Orte mit schlechten Lichtverhältnissen. Lass das Wetter bevorzugt kalt und regnerisch sein.

Die Bühne im Noir-Genre ist eine Welt, die stark von der Eigennützigkeit der Individuen geprägt ist. Die Polizei ist ebenso korrupt wie die Verbrechersyndikate, die staatlichen Behörden stecken tief in der Tasche der Wirtschaft. Der Film noir spielt meist in einer wuchernden Großstadt und führt den Zuschauer an Orte, an welchen der moralische Verfall ins Auge sticht: in schäbige Nachtclubs zum Beispiel, in denen Personen ungeniert ihren Lastern nachgehen, in verlassene Industrieanlagen oder heruntergekommene Wohnviertel, die auch einen wirtschaftlichen Niedergang zeigen. Hier ist Shadowrun das perfekte Hintergrundsetting, da die dystopische Zukunft einer konzernbeherrschten Welt bereits all diese Bühnenelemente beinhaltet.

Die Handlung eines Film noir dreht sich typischerweise um Kriminalität, etwa um Mord, Erpressung oder anderes Verhalten, bei welchem der Mensch des Menschen größter Feind ist. Häufig verirren sich die Figuren in einem immer tieferen Sumpf des Verbrechens, und nicht selten finden sie dort nicht mehr lebend heraus. Fast immer fließt auch eine Form der Sozialkritik in die Handlung ein: Der Film noir beleuchtet Bigotterie und Doppelmoral einer Gesellschaft – ein Rotlichtmilieu etwa, das öffentlich geächtet, aber insgeheim eifrig frequentiert wird; Rassismus und Ungleichbehandlung; Korruption, Eigennützigkeit und sich auflösende Sozialstrukturen.

Shadowrun erweitert die anwendbare Sozialkritik um die Dimension der Metarassen und der Metasapienten, um die Diskriminierung oder Bevorzugung von Magiern oder Technomancern, um einen Ausverkauf staatlicher Monopole an den Meistbietenden. Hier hast du eine große Auswahl von Themen, die du in deinen Plot einflechten kannst. Und Kriminalität – nun, die wird in einem Spiel, das sich um eine Gruppe von Berufsverbrechern dreht, grundsätzlich vorkommen.

Die Charaktere des Noir-Genres sind gefallene und gebrochene Figuren. Die großen Enttäuschungen, die sie in ihrem Leben erfahren haben, haben sie so zynisch werden lassen wie Ihre Mitmenschen. Vielleicht verteidigen sie hartnäckig die verbliebenen Reste ihres Idealismus, vielleicht übertreten sie inzwischen bewusst Grenzen, die für sie einst tabu waren. Die Charaktere präsentieren sich nicht selten hartgesotten und kantig, manchmal schwingt in ihrem Verhalten eine gewisse Todesverachtung oder gar eine Todessehnsucht mit.

Der Archetyp dieses Genres – aber beileibe nicht der einzige denkbare Protagonist – ist der abgehalfterte **Privatdetektiv**, der „Schnüffler“ (dem wir ein eigenes Kapitel gewidmet haben). Ebenfalls nicht fehlen darf die **Femme fatale**, eine mysteriöse, verführerische Schönheit mit zweifelhafter Vergangenheit und undurchsichtigen moralischen Prioritäten. Aufgrund ihrer Charaktermerkmale und einer damit einhergehenden tiefgreifenden Lebensuntüchtigkeit steckt sie ständig in Schwierigkeiten. Ihre Aufgabe ist es, eine gewisse Anzahl von Personen, die sich zu ihr hingezogen fühlen, mit in den Untergang zu reißen – nicht selten auch die Hauptfigur selbst. (Auch wenn die Femme fatale von der Bezeichnung und der Besetzung her in Filmklassikern üblicherweise weiblich ist, kann die Rolle auch von einem männlichen Charakter eingenommen werden.) Weitere Archetypen sind: der väterliche (und manchmal verräterische) **Freund** des Protagonisten; der **böse Handlanger**, der von seinen ganz eigenen Geistern heimgesucht wird; der dogmatische und etwas einfältige **Kripo-Kommissar**; der unbestechlich-unparteiische **Barmann**. Und viele mehr. Viele Shadowrun-Spieler greifen im biografischen Hintergrund ihres Charakters instinktiv die Geschichte eines gescheiterten Antihelden auf. Ermutige deine Runde, ihre Schattenhelden bewusst mit **Schwächen** auszustatten. Ein Noir-Szenario lebt von solchen Schwächen, von Protagonisten, die alles andere als unverwundbar und unbesiegbar sind. Dasselbe gilt auch für deine Nichtspielercharaktere (NSCs), die du im Plot vorstellst. Spieler, die ihren Charakteren Schwächen mit auf den Weg geben, legen das Leben der Schattenläufer in die Hände des Spielleiters. Dies ist ein großer Vertrauensvorschuss. Zeige deinen Spielern, dass ihr Vertrauen in dich gerechtfertigt ist! Natürlich wird die gewählte Schwäche den jeweiligen Runner in größte Schwierigkeiten bringen – achte darauf, dass du dem Charakter einen Ausweg aufzeigst. Das bewusste oder gar zelebrierte Ausspielen einer Schwäche ist keine Fahrkarte ins Grab, sondern erweitert das Spiel am Tisch um ein paar schöne, unvergessliche Szenen. Selbst wenn ein Protagonist bei seiner äußeren Aufgabe scheitern sollte, lehrt uns der Film noir, dass er auf der moralischen Ebene dennoch den Sieg davontragen und Erlösung aus dem Fegefeuer seiner Existenz erfahren kann.

Apropos: Das Scheitern ist ein integraler Bestandteil des Film noir. Die Handlung ist durchsetzt von Rückschlägen, welche die Charaktere hinnehmen müssen. Verpasste Chancen, ins Leere laufende Ermittlungsansätze, ermordete Zeugen und triumphierende Bösewichte.

Früher oder später kulminieren die Handlungen eines jeden Protagonisten in einer **moralischen Entscheidung**.

Was werden er oder sie wählen: Das Geld oder die Liebe? Die Karriere oder die Moral? Den Verlust des eigenen Lebens oder den Verrat der eigenen Ideale?

Abschließend sei die steile These erlaubt, dass in jedem Fan des Film noir ein Romantiker steckt. Vielleicht der größte Romantiker von allen.

Ja, in einem einschlägigen Liebesfilm nach dem bewährten Kochrezept „Frau trifft Mann“ werden am laufenden Band große Gefühle produziert. Vielleicht bleibt der rechtschaffene Protagonist eines Politthrillers seinem Land und sich selbst bis zum siegreichen Ende treu. Der Soldat überlebt den Kriegsfilm dank des heldenhaften Opfers seines besten Freundes. Doch all diese Demonstrationen von Liebe, Treue und Heldenmut verblassen, wenn sich die Femme fatale des Film noir vor den Protagonisten wirft, um ihn vor der Kugel zu bewahren. Unzählige Male hat sie ihn hintergangen, um ihn dann im entscheidenden Moment zu retten. Tödlich getroffen erkennt sie zu spät, dass sie sich mit ihren Intrigen vor allem selbst betrogen hat. Mit dem letzten Atemzug gesteht sie dem hartgesottenen Helden ihre Liebe.

Das Geheimnis hinter dem Charme des Noir-Genres mag sein, dass in einer Welt, die dauernd in Dämmerung gehüllt ist, ein einzelner Lichtstrahl ungleich heller scheint.

DAS LEBEN EINES SCHNÜFFLERS

Detektiv, Privatermittler oder Schnüffler. Kaum eine Branche hat die Fantasie so vieler Künstler angeregt wie die oftmals halbseidenen, mitunter gar zwielichtigen Personen, die in anderer Leute Geheimnissen wühlen.

In der Fünften Welt waren es vor allem charismatische Männer und wenige Frauen, die mit Chuzpe und Finesse die Aufträge ihrer meist privaten Klienten erledigten. Heutzutage sind Privatermittler von Shadowrunnern kaum zu unterscheiden. Manche von ihnen konzentrieren sich auf die Infiltration gesicherter Bereiche, andere auf ihre sozialen Fertigkeiten. Einige sind Spezialisten für Ermittlungen in der Matrix. Es gibt spezielle Bodyware, die sie bei der Erledigung ihrer Aufträge unterstützt. Auch Erwachte haben den Weg des Schnüfflers eingeschlagen, und einige wenige Ermittler verlassen sich sogar auf ihre resonanten Fähigkeiten.

Privatermittler werden bis heute zumeist von Einzelpersonen, seltener von Gruppen oder Organisationen beauftragt. Konzerne haben für solche Zwecke fest angestellte Ermittler und Troubleshooter oder wenden sich typischerweise erst dann an Schattenläufer, wenn sie für die Lösung bereits erkannter Probleme Aktiva benötigen, die sich abstreiten lassen.

In der Sechsten Welt gibt es viele verschiedenartige Aufgaben für Detektive: Durch die Zersplitterung und Privatisierung des Polizeisektors und die wirtschaftliche und politische Übermacht der Konzerne kommt es häufiger denn je zu Situationen, in denen Personen aus allen Schichten auf die Hilfe eines Profi-Ermittlers angewiesen sind, der weder an der Leine eines Konzerns hängt noch sich den Gesetzen unterwirft.

Dabei haben sich die Aufgabenfelder kaum verändert. Es geht um das Leben und Treiben anderer, über das die Auftraggeber gerne mehr wissen möchten. Über Geheimnisse und dunkle Machenschaften. Mal muss man die untreue Ehefrau ausspionieren, mal den Kollegen durchleuchten, mit dem man um die Beförderung wetteifert, und mal be-

nötigt der Auftraggeber gegen bestimmte Machtpersonen ein Druckmittel. Meistens handelt es sich dabei um Probleme, um die sich die Gesetzeshüter der Konzerne und der ADL nicht kümmern wollen. Oder sie dürfen es nicht, weil sie nicht zuständig sind. Mitunter wollen die Kunden auch Beweise für kriminelle Machenschaften unliebsamer Rivalen in die Hände bekommen oder brauchen sogar Schutz, weil sie sich in Gefahr wähnen. Meist geht es aber um familiäre Streitigkeiten, um das Sorgerecht für gemeinsame Kinder, um Druckmittel bei einer Scheidung oder um Manipulationen bei Erbfällen.

Durch die Aufweichung des staatlichen Gewaltmonopols übernimmt der Privatsektor zunehmend frühere Behördenaufgaben: Deshalb gehört sogar die Ergreifung flüchtiger Personen oder gar die Ausschaltung unliebsamer metasapienter Kreaturen wie Infizierter, Gestaltwandler oder Paracritter zum Betätigungsfeld der Privatdetektive.

LÜCKENBÜBER UND NISCHENBEWOHNER

Der unabhängige Detektiv oder Privatermittler füllt eine Lücke in der sehr zersplitterten Welt der staatlichen und konzerneigenen Sicherheitsapparate und -behörden aus. Das fragile Nebeneinander von politischen, wirtschaftlichen und kriminellen Mächten schafft sehr oft rechtsfreie Räume, in denen sich gerade Metamenschen aus der Mittelschicht schnell verlaufen und wo sie vergebens auf Hilfe von Staats- oder Konzernseite hoffen.

Für viele Behörden sind Berufsdetektive nervtötende kleine Blutsauger. Ob kleines Einwohneramt oder das große Bundesamt für Innere Sicherheit – durch jede Behörde fließen unentwegt Informationen hindurch. Informationen, die für Schnüffler nicht nur interessant, sondern geradezu lebensnotwendig sind und den Grundstock der Ermittlungsarbeit bilden. Entsprechend intensiv bemühen sich Schnüffler darum, die Informationsautobahnen der Behörden anzuzapfen. Datenlecks sind oft technischer, häufig aber auch (meta-)menschlicher Natur. Den verantwortlichen Bürokraten kann das nicht gefallen, denn häufig genug lassen die privat geführten Ermittlungsergebnisse den Staatsapparat in denkbar schlechtem Licht erscheinen. Ob die schnöde Privatsphäre der Bürger oder ein kolossales Versagen der Politik – Behörden haben viele Geheimnisse zu hüten, und sie verteidigen diese mit Zähnen und Klauen gegen missliebige Ermittler. Die Waffen der Wahl sind dabei Schikane, Amtsschimmel und die Lethargie bürokratischer Mühlen, welche den Schnüffler ermüden und demotivieren sollen. Nur selten wird der Privatdetektiv als Verbündeter gesehen – typischerweise dann, wenn die Behörde selbst in Probleme gerät und Hilfe von außen benötigt, um sich aus einem Schlamassel zu befreien.

Die ausführenden Organe, also die staatlichen oder privaten Polizeidienste, blicken meist mit einer Mischung aus Belustigung und Verachtung auf private Ermittler herab. Gerade die Kriminalbeamten sehen in einem Detektiv meist einen überheblichen Laien, der ihnen ins Handwerk pfuscht. Allerdings sind viele Polizisten schlecht bezahlt und frustriert, was sie empfänglich für Gefälligkeiten und Geschenke macht. Außerdem haben Detektive meist ein engmaschiges Netz aus Informanten in den Schatten und der Unterwelt, die auch für die Polizei interessant sein können. So kommt es mitunter zu kurzlebigen Allianzen – echte Freundschaften entwickeln sich hier aber selten, denn die Polizisten sind dem Gesetz verpflichtet, die Privatermittler hingegen dem Auftraggeber. Eine Ausnahme sind (ehemals) kollegiale Beziehungen – es ist kein Ge-

heimnis, dass viele Ex-Polizisten in der Halbwelt der Privatdetektive ein neues Zuhause finden.

Konzernsicherheit und -gardisten verachten Privatermittler in der Regel, weil diese immer Ärger und vor allem mehr Arbeit bedeuten. Da KonSec für die Sicherheit von Konzernanlagen zuständig sind, müssen Detektive, deren Arbeit sie in diese Areale führt, sich mit den Gardisten beschäftigen, ob sie wollen oder nicht. Selten schafft es ein Detektiv, sich einen Gardisten als Connection zu sichern, diese ist dann aber Gold wert, öffnet sie doch in Konzerngebieten so manche Türen. Für wirtschaftsbezogene Ermittlungen, z. B. zur Solvenz (Zahlungsfähigkeit) einer Gruppierung oder zum Auffinden von Schuldern haben Konzerne fast durchweg eigene Spezialisten. Nur kleinere Unternehmen greifen auf externe Dienstleister zurück.

Als Besonderheit im Dunstkreis der Konzerne sind jene Ermittler zu nennen, die sich zu Detektivkanzleien, Infobrokern oder gar kleinen Geheimdiensten zusammenschließen und ihr gebündeltes Wissen an die Meistbietenden weiterverkaufen. Ob Teamplayer einer Kanzlei oder fest angestellter Konzernermittler: Beide blicken meist kopfschüttelnd auf ihre Vetter, die eigenbrötlerischen Privatschnüffler, herab. Es ist ihnen unverständlich, wieso diese ein Leben als einsame Wölfe führen. Für verbissenen Idealismus, das Gefühl der Unabhängigkeit und die Melancholie düsterer Seitenstraßen sind diese domestizierten Konzerngeschöpfe nicht empfänglich.

Mit der Unterwelt schließlich stellen sich die meisten Privatdetektive gut. Nichts ist schlimmer, als wenn man sich bei einer Observation ständig Sorgen machen muss, dass die hiesige Gang oder gar das örtliche Syndikat die eigene Tarnung auffliegen lässt und Schutzgeld will. Die meisten Unterweltgrößen wiederum wissen genau, dass bei den Ermittlern nicht viel zu holen ist. Und Schnüffler verfügen über einzigartige Fähigkeiten, mit welchen ein Mafiaschläger und Ganger nicht aufwarten können.

EIN SCHMUTZIGES GESCHÄFT

Detektiv ist weder ein anerkannter Ausbildungsberuf, noch braucht man dafür in der ADL anders als z. B. in Österreich eine Erlaubnis oder Lizenz. Jeder kann sich als Privatermittler bezeichnen und seine Leistungen anbieten, und paradoxerweise ist der Einstieg in diese Branche gerade deswegen unglaublich schwierig. Es ist zwingend notwendig, sich einen Ruf zu verdienen, aber gerade die ersten Kunden zu gewinnen ist am schwersten. Viele Privatermittler sind daher Quereinsteiger und kommen aus anderen, ähnlichen Berufen. Die bereits erwähnten ehemaligen Polizisten, Konzerngardisten oder Syndikatsjäger in den Reihen der Detektive der ADL haben fast alle ihren ehemaligen Arbeitgeber nicht freiwillig verlassen. Disziplinarverfahren, Massenentlassungen aus wirtschaftlichen Gründen oder der ideologische Bruch mit den einstigen Brüdern und Schwestern der „Polizeifamilie“ zwangen viele der Privatschnüffler in ihre neue Rolle.

In der ADL haben private Ermittler keine Sonderrechte. Anders als beispielsweise in den nordamerikanischen Staaten gibt es in den einzelnen Allianzländern keinerlei Befugnisse, mit denen man Gesetze übertreten darf, um beispielsweise flüchtige Kriminelle zu jagen oder gar metasapiente Wesen wie Ghule, Paracritter oder Tierwandler zu töten.

Ein Privatschnüffler muss trotzdem Wege finden, seinen Auftrag zu erfüllen, und allzu oft drängt ihn das in die Illegalität. Gesetzesübertretungen gehören für ihn zum täglichen Leben. Sei es Einbruch, Diebstahl, Nachstellung oder Sachbeschädigung: Ein guter Schnüffler darf keine Hemmungen haben, sich über Regeln hinwegzusetzen. Zu

jeder Zeit steht er mit einem Bein im Gefängnis, und häufig genug mit dem anderen im Grab. Andererseits gibt es aber auch genügend legale oder zumindest nicht explizit verbotene Methoden, um an Informationen zu kommen. Nicht ohne Grund ist auch in Verbindung mit Schnüfflern von der „Halbwelt“ oder einem „Graubereich“ die Rede. Man muss nur wissen, wer die Infos hat und wie man denjenigen dazu bringt, sie zu teilen.

Wie geht ein Privatdetektiv vor?

Als Erstes muss er herausfinden, was der Klient will. Oftmals treffen Detektive auf Kunden, die das selbst nicht so genau wissen und die auch nicht wissen, welche Grenzen sie zu übertreten bereit sind. Wie weit wollen sie wirklich gehen, um den aus ihrer Sicht gerechten Teil ihres Erbes zu erhalten? Welche Schandtaten ist der betrogene Mann bereit mitzutragen, damit sich die untreue Ex-Frau nicht mit seinem hart erarbeiteten Vermögen den Lebensabend versüßt?

Als Nächstes sollte sich ein guter Schnüffler für eine bestimmte Aufgabe oder Vorgehensweise spezialisieren. Niemand kann alles gleich gut, und wenn man sich vom Rest abheben will, sollte man am besten eine bestimmte Sache besser können als alle anderen (oder zumindest als die meisten anderen).

Wie schon erwähnt sind soziale Fertigkeiten immens wichtig. Sie können viele andere Arbeitsschritte erleichtern oder sogar überflüssig werden lassen. Wenn ein Schnüffler die Assistentin eines Managers mit seinem Charme überredet, ihm ein paar Kundendaten zu überlassen, dann braucht er nicht in das gesicherte Büro einzubrechen und dort das Terminal des Managers zu hacken. Mit Überredungskunst und der Fähigkeit, sich sozialen Situationen und Umgebungen anzupassen, lassen sich viele Probleme lösen und Hürden überwinden. In diesen Bereich spielt auch die Vernehmungstaktik als Teilgebiet der Kriministik hinein. Ein sozial versierter Schnüffler weiß, wie er seinem Gegenüber Informationen entlockt – auch dann, wenn das Gegenüber diese schon vergessen wähnt oder eigentlich nicht preisgeben will. Neben Gespür und Talent gibt es hier auch erlernbare Techniken, die zum Handwerkszeug eines sozialen Schnüfflers gehören.

Eine Unterart des sozialen Schnüfflers ist der Netzwerker. Er kann nicht alles und er weiß nicht alles, aber er kennt jemanden, der es kann oder der es weiß. Der Netzwerker hat sich über die Jahre ein Geflecht von Bekannten und Kumpels, von Tippsgebern und Informanten aufgebaut. Er ist ein Hansdampf in allen Gassen und ein Meister der gegenseitigen Gefälligkeiten, mit denen er sein Netzwerk ausbaut und festigt. Seine unzähligen Bekanntschaften nutzen seine Connections für ihre eigenen Probleme und so hat er immer überall etwas gut. Er ist ein Händler der gegenseitigen Dienstbarkeiten, er ist immer hilfsbereit und zuvorkommend – aber sein Motto ist „eine Hand wäscht die andere“ und er wird nie vergessen, wem er einen Gefallen getan hat.

Aber es gibt auch andere Wege, um an Informationen zu gelangen. Die Fähigkeit, in gesicherte Bereiche einzudringen, Sensoren und Wachen zu umgehen, Schlosser und Safes zu öffnen und dann ungesehen wieder zu verschwinden ist genauso wertvoll. Manchmal verspricht ein direktes Vorgehen mehr Erfolg als die soziale Beeinflussung der potenziellen Zeugen und Wächter. Solche infiltrierenden Schnüffler sind meist sehr geschickt und hinterlassen kaum Spuren. Gerade für Aufträge, die Discretion erfordern, sind sie die erste Wahl.

Der intelligente Schnüffler wiederum nutzt seine Erfahrung, empirische Wahrscheinlichkeiten und Statistiken, um Situationen und Verhaltensweisen vorherzusehen. Er erstellt Profile der Beteiligten und weiß die technischen

Errungenschaften der Forensik zu nutzen, um auch kleinstere Beweise zu finden und zu bewerten. Diese Ermittler sind oftmals auch versierte Hacker und können, ohne das heimische Büro zu verlassen, gerade bereits lange Vergangenes oftmals besser ausgraben als andere Schnüffler, denn in den Weiten der Matrix geht nichts verloren.

Ein Sonderfall ist der Jäger. Wie zuvor erwähnt agieren Kopfgeldjäger in der ADL wahlweise im juristischen Neuland oder außerhalb des rechtlich abgesicherten Rahmens, doch dessen ungeachtet gibt es Nachfrage nach ihnen. Mal sind ein Konzern oder ein Unterwelt syndikat aus branchentypischen Beschränkungen heraus nicht in der Lage, ein Individuum ausfindig zu machen. Und hin und wieder kommen sogar das BIS oder andere Geheimdienste in die missliche Lage, einen untergetauchten oder gar übergelaufenen Agenten „extern“ suchen zu lassen. Auch bei Entführungen kommen Jäger zum Einsatz. Ein Jäger sucht nicht nach Informationen oder kompromittierenden Beweisen, sondern nach (Meta-)Menschen, seltener auch nach verschwundenen Gegenständen. Er ist ein Meister des Aufspürens von Verstecktem, ein urbaner Fährtenleser. Wo andere aufgeben, fängt er erst an, denn das Wort „spurlos“ existiert in seinem Wortschatz nicht. Da diese Fähigkeiten selten sind, gibt es nur wenige spezialisierte Jäger, die meist einen überregionalen Ruf haben und über viel Erfahrung verfügen.

Natürlich gibt es auch Allrounder, die sich auf mehreren oder sogar allen Gebieten der detektivischen Arbeit auskennen. Gerade eingefleischte Einzelgänger müssen zwangsläufig in allen Bereichen Expertise aufbauen, wenn sie auf sich alleine gestellt bleiben wollen. Doch diese einsamen Wölfe sind typischerweise nicht sehr erfolgreich und haben das Bild des abgerissenen Detektivs geprägt. Meist sind es diejenigen, die aus den Fehlern der Vergangenheit nicht lernen wollen.

DIE ABENTEUER

NEO NOIR ist eine Abenteueranthologie für *Shadowrun, Sechste Edition*. Für die hier enthaltenen Abenteuer sind außer dem Grundregelwerk (SR6) keine weiteren Bücher erforderlich (der Magie-Ergänzungsband *Arkane Kräfte* ist jedoch hilfreich). Alle angegebenen Charakterwerte und Regeln beziehen sich auf diese *Shadowrun*-Version.

Spielleiter finden online weitere (optionale) Materialien zu diesen Abenteuern. Diese sind auf der *Shadowrun*-Homepage (www.shadowrun6.de) kostenlos downloadbar und können im Spiel als Handouts eingesetzt werden.

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 oberte 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: Kenne 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 einem 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 unmögliche.

Schritt 4: Notiere dir beim Spiel wichtige Begegnungen und Ereignisse. So behältst du den Überblick für die spätere Vergabe von Karma, Reputation und gegebenenfalls 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 atmosphärische 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 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 nachgeführte 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 es zu leiten.

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

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

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, schätzt ab, wie kompetent der Nichtspielercharakter in der spezifischen Fähigkeit ist, für die gerade eine Probe fällig wird.

KOMPETENZNIVEAU UND WÜRFELPOOLS

Nichtskönnner (z. B. Konzernbürger, der erstmalig eine Waffe abfeuert (Schießen))	2
Amateur (z. B. Familienvater, der gelegentlich auf Handsteuerung fährt (Fahren))	4
Trainiert (z. B. Jugendliche im Kampfsportzentrum (Nahkampf))	6
Profi (z. B. Konzerngardist (Schießen), ausgebildeter Elektroniker (Elektronik))	9
Spezialist (z. B. erfahrene Ermittlerin (Wahrnehmung), Neurochirurg (Biotech))	12
Elite (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, überschlage im Kopf, wie schwierig die angesagte Aktion dir vorkommt (vgl. *Richtlinien für Schweltenwerte*, SR6, S. 37), und verteile bis zu 2 Punkte Edge an die Seite, die dir in der Situation im Vorteil scheint.

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 erfahrenere oder mächtigere Charaktere herausfordernder gestalten oder ihr insgesamt zusätzliche Würze verleihen kannst.

Keine Panik bietet Lösungsvorschläge für potenzielle 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 mehrmals 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.





EINE NUMMER ZU GROB

In der Halbwelt von Düsseldorf werden die Charaktere in eine Konzernintrige hineingezogen. Die Auftraggeberin der Schattenläufer hat sich auf ein gefährliches Spiel eingelassen, dessen Regeln sie nicht ganz überblickt, und rekrutiert die Gruppe als Helfershelfer in einem Plan, der zum Scheitern verurteilt ist.

HINTERGRUND UND ÜBERBLICK

Die Runnergruppe trifft in Düsseldorf eine Femme fatale, die gut für die Beschaffung einer kompromittierenden Trideoaufnahme zahlt, mit der sie angeblich von einem Yakuza-Boss erpresst wird. An ihrer Seite ist ihr Bodyguard, der den Runnern mit Insiderinformationen und einer Ablenkung helfen kann. Die beiden tischen der Gruppe eine traurige Geschichte auf, die Auftraggeberin ist allerdings eine gute Schauspielerin und überzeugt die Runner möglicherweise mit ihrer Darbietung. So oder so handelt der Auftrag von einem Diebstahl, der mit der Hilfe des Bodyguards einfach erscheint (und für fähige Runner auch tatsächlich keine unüberwindbare Herausforderung darstellen wird).

WAS ZUVOR GESCHAH ...

Was die Charaktere nicht wissen: Die Frau, Bettina Winkler, ist eine Anwältin des Frankfurter Bankenvereins (FBV). Sie hat Wissen von einer geplanten Allianz des FBV mit dem japanischen Megakon Mitsuhamu Computer Technologies (MCT) erlangt, weil sie bei einem der Treffen als Justiziarin dabei war. Getarnt wurde diese inoffizielle Zusammenarbeit, die sich gegen den Konzern Saeder-Krupp (S-K) richtet, durch die Düsseldorfer Yakuza, den Makahashi-Gumi. Dessen Unterboss („Shatei“) Sato Akira stellte seine Räumlichkeiten für Treffen der Unterhändler beider Seiten zur Verfügung. Heimlich hat Sato Aufnahmen von einem der wichtigsten Treffen zwischen FBV-Chefin Monika Stueler-Waffenschmidt und Tetsuo Ashihara, dem MCT-Verantwortlichen für die ADL, angefertigt. Der Shatei lagert sie nun in seinem Büro als Versicherung und etwaiges Druckmittel, um seinen eigenen Aufstieg im Gumi und vielleicht sogar bei MCT zu beschleunigen.

Auch Bettina Winkler hat eigene Pläne. Unterstützt wird sie von Markus Anthes, einem Düsseldorfer Kriminalpolizisten, der im Bereich der organisierten Kriminalität tätig war und daher den Makahashi-Gumi und auch Akira Sato im Visier hat. Winkler und Anthes lernten sich bei einem ihrer vielen Besuche in Akira Satos Lokal kennen.

Anthes erfährt im Rahmen seiner Ermittlungen zufällig von Satos heimlichen Aufnahmen – unmittelbar vor seiner Entlassung aus dem Polizeidienst wegen eines Disziplinarverfahrens. Daraufhin teilt er sein Wissen lieber mit seiner



Geliebten als mit seinen Vorgesetzten. Die Aufnahmen sind äußerst wertvoll: Etliche Parteien würden eine hübsche Stange Geld dafür bezahlen, dass das kompromittierende Material nicht in die Hände von S-K gerät. Anderen – allen voran dem Essener Megakonzern – wäre es einiges wert, wenn genau das passierte.

Winkler hat den gestrauchelten Cop um den Finger gewickelt und malt ihm eine gemeinsame Zukunft aus, wenn sie denn nur einen Weg hinaus aus ihrer Konzernexistenz fände ... In Wahrheit will sie allerdings ohne Anthes alleine aus ihrem goldenen Käfig ausbrechen. Auf jeden Fall ist dieser Coup für Winkler und Anthes um einige Nummern zu groß.

Die direkten Szenentexte sind, wie in einem der alten Detektivfilme, aus der Perspektive des glücklosen Antihelden Anthes geschrieben.

... UND NOCH GESCHEHEN WIRD

Anthes hat Kontakte in die Schatten und kann daher die Runner über einen Schieber kontaktieren. So beauftragt er sie mit dem Diebstahl eines Datenspeichers.

Der Diebstahl wird dank der Informationen und der Ablenkung durch Anthes tatsächlich gelingen. Sato hegt aber bereits den Verdacht, dass Anthes von der Aufnahme weiß, weswegen er ihn beschatten lässt. Als er von dem Diebstahl erfährt, ist er schnell darüber im Bilde, wer dafür verantwortlich ist.

Als Winkler und Anthes sich zur Übergabe der Aufnahme mit den Runner treffen, kommt es zu einem dramatischen Überfall einer Yakuza-Übermacht, bei dem

Winkler und Anthes wahrscheinlich sterben (bevor die Übergabe stattfinden konnte). Am Ende werden die Runner mit nahezu leeren Händen dastehen: Ihre Geldgeberin ist tot oder geflohen, eventuell werden sie von einem Yakuza-Boss gejagt, und sie sind in Besitz überaus wertvoller, aber auchbrisanter Daten. Das Abenteuer endet offen, die Runner können die Daten auf eigene Rechnung zu Geld machen (direkt oder indirekt über einen Schattenkontakt). Mögliche Abnehmer wären Sato, MCT, der FBV, aber auch jeder Feind des Bankkonzerns.

SZENE 1 – DIE FRAU IN ROT

AUF EINEN BLICK

In dieser Szene vergibt Bettina Winkler als Frau Schmidt den Auftrag zum Diebstahl der geheimen Aufnahmen des Treffens von FBV und MCT. Sie gibt sich geheimnisvoll und wird keine Informationen zu den Hintergründen geben. Sie wird Anthes als „Insider“ vorstellen, der die Sunset Lounge und deren Besitzer kennt und vor Ort beim Diebstahl helfen kann.

Die Szene soll die beiden Charaktere vorstellen und eine persönliche Beziehung zwischen ihnen und den Runnern etablieren.

Im Anschluss werden die Runner zusammen mit Anthes die Sunset Lounge und ihren Inhaber durchleuchten und den Diebstahl planen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

(Wie oben bereits erwähnt, sind alle Vorlesetexte in diesem Szenario aus der Sicht von Markus Anthes geschrieben. Du kannst die Texte natürlich an die Bedürfnisse und Eigenheiten deiner Gruppe anpassen. Anthes' Prosa ist an die schwülstige Sprache billiger Krimis angelehnt. Lass die Spieler immer wieder an den düsteren, teils verzweifelten Gedanken und widersprüchlichen Gefühlen des Ex-Bullen teilhaben.)

„Betty sah mich über den Rand ihres Glases an. Mir wurde mal wieder klar, warum ich dieser Frau verfallen war. Diese grünen Augen, dieser Blick! Sie sind da, bauchte sie mir lächelnd zu. Dabei hatte ich die Typen schon gesehen. Durch den Dunst aus Tabak und künstlich aromatisiertem Nebel hindurch sah ich die Silhouetten meiner zukünftigen „Kollegen“. Sie passten hier ebenso wenig her wie ich. Aufmerksame Blicke, die den Raum, die Gäste taxierten. Raubtiere der Straße.“ (An dieser Stelle können deine Spieler ihren Auftritt und ihr Erscheinen genauer beschreiben.)

„Unsere Blicke trafen sich und es war auch ohne Handzeichen oder Erkennungsmerkmale klar, dass in unserem kleinen Separee ihr Job und ihre Auftraggeberin auf sie warteten. Ich blickte mich noch einmal zu Betty um und vergewisserte mich, warum ich hier war. Ihretwegen!“

HINTER DEN KULISSEN

DER AUFTRAG

Bettina Winkler alias Frau Schmidt wird die Runner beauftragen, einen Datenspeicher aus einem mäßig gesicherten Büro eines Gastronomen zu stehlen. Die Datei, so wird die Auftraggeberin fabulieren, beinhaltet kompromittierenden Inhalt über sie. Mit diesem Druckmittel in der Hinterhand würde der Gastronom von ihr „Dinge“ verlangen, die sie in größte moralische Not versetzen und auch ihre persönliche Sicherheit zunehmend gefährdeten. Dies zwingt sie nun dazu, zu handeln.

Ihr orkischer „Mitarbeiter“ (Anthes) werde alle relevanten Informationen zu der Location bereitstellen. Außerdem könnte er, wenn die Gruppe das wünsche, während des Diebstahls für eine Ablenkung sorgen.

Die Auftraggeberin macht keinen Hehl daraus, dass sie ihren Mitarbeiter als Aufpasser dabeihaben möchte. Nur wenn die Auftragsvergabe an dieser Modalität zu scheitern droht, wird Winkler einen Rückzieher machen. Anthes wird die Runner dann aus einer Distanz, die von der Gruppe gerade noch akzeptiert wird, als Berater und Beobachter begleiten.

Winkler wird blaffen, von einer „exzellent getarnten“ Sicherung der Datei in Form einer versteckten Datenbombe fabulieren und die Runner eindringlich davor warnen, die Datei zu öffnen. Wenn der Inhalt beschädigt werde, sei der Run fehlgeschlagen. Die Runner sollen Anthes den Datenspeicher übergeben und ihn zur Übergabe begleiten, dort wird sie den Speicher gegen die Bezahlung eintauschen.

Die Runner erhalten fünf Tage Zeit, nach Ablauf der Frist werde man sich zur gleichen Uhrzeit wieder hier zur Übergabe treffen. Wenn die Runner ihren Auftrag deutlich früher erledigt haben, kann Anthes die Auftraggeberin kontaktieren und einen vorzeitigen Übergabetermin vereinbaren. Wichtig ist Frau Schmidt, dass der Diebstahl vorerst unbemerkt bleibt. Die Runner sollen also tunlichst unbemerkt vorgehen und keine Spuren hinterlassen.

Für den Diebstahl gibt es insgesamt 25.000 €, ein Viertel davon als Vorschuss für etwaige Spesen. Wenn Anthes'

Mithilfe bei dem Diebstahl in Anspruch genommen wird, wirkt sich das nicht auf die Vergütung aus. Falls ihr Mitarbeiter bestätigen kann, dass der Diebstahl unbemerkt blieb, gibt es einen Bonus von 50 %. Verhandlungen (Probe auf Einfluss + Charisma gegen Winklers Pool von 9 Würfeln) können die Vergütung pro Nettoerfolg um 10 % erhöhen. Winkler hat ein Faible für gut aussehende, rau-beinige Männer. Mit einem Runner, der in ihr Beuteschema passt, wird sie auch in Anthes' Gegenwart flirten, was diesen natürlich eifersüchtig werden lässt.

Der Ex-Bulle hingegen wird seine Vorbehalte gegen Kriminelle nur schwer verbergen können. Sobald man sich handelseinig geworden ist, nennt Winkler den Namen der Location, die Sunset Lounge. Wenn die Runner einschlägige Wissensfertigkeiten haben, kennen sie die Sunset Lounge als Yakuza-Club. In diesem Fall können sie bei ihrer Auftraggeberin einen Gefahrenzuschlag nachverhandeln.

Der Datenspeicher sei die modulare Komponente eines etwa fünf Jahre alten Sony ProtoScope Universal-Speichermediums und als solcher leicht erkennbar.

Hat Winkler die Bar erst einmal verlassen, ist sie für die Runner vorerst nicht mehr erreichbar.

BEINARBEIT

ERFOLGE INFORMATIONEN

2	Matrixsuche / Wahrnehmung vor Ort: Gebäudepläne inklusive Hinweisen zu Keller ohne Sicherheitsmaßnahmen Beinarbeit / soziale Schnüffelei vor Ort: Hinweise zu Pokerturnier (am zweiten Abend nach der Anwerbung)
4	Matrixsuche / Wahrnehmung vor Ort: Hinweise zu Pokerturnier (s. o.) Beinarbeit / soziale Schnüffelei vor Ort: Hinweise zu Käfigkampf (am fünften Abend nach der Anwerbung – also kurz vor dem Treffpunkt mit Schmidt)
6	Matrixsuche / Wahrnehmung vor Ort: Hinweise zu Käfigkampf (s. o.) Beinarbeit / soziale Schnüffelei vor Ort: Hinweise zum Sicherheitsdecker des Shatei
8	Matrixsuche / Wahrnehmung vor Ort: Details zum Keller und zu Sicherheitsmaßnahmen (ohne das Büro) Beinarbeit / soziale Schnüffelei vor Ort: Gerüchte über unregelmäßige Treffen im abgeschirmten Hinterzimmer des Clubs. Die Security war während dieser Treffen immer doppelt so stark und sehr nervös. Mehrere Male wurden danach hochrangige MCT-Execs in der Bar gesichtet.
10	Matrixsuche / Wahrnehmung vor Ort: Details zu Sicherheitsmaßnahmen des Büros Beinarbeit / soziale Schnüffelei vor Ort: Akira Sato ist in gefährlicher Weise machtbesessen. Er will innerhalb des Gumi aufsteigen und ist bereit, dafür alles zu tun. In den letzten Tagen erscheint er ungewöhnlich gut gelaunt, obwohl seine Lounge und seine Leute keine außergewöhnlichen Gewinne erzielen. Einige seiner Untergebenen sind beunruhigt, weil sie befürchten, dass ihr Chef bald einen seiner riskanten Pläne in die Tat umsetzen wird.

RECHERCHEN UND VORAUFKLÄRUNG

Anthes wird den Runnern Informationen zur Lounge und zu Akira Sato liefern (siehe Beschreibungen). Den Unterboss kennt er schon lange und gut und auch über die Lounge weiß er sehr viel. Nur das Büro des Shatei hat er noch nie von innen gesehen. Zu Winkler und dem Inhalt des Datenspeichers wird er eisern schweigen: Ihm mehr zu entlocken sollte selbst für einen sozial versierten Charakter eine Herausforderung sein und bedingen, dass dieser sich in den nächsten Tagen eingehend mit dem Ex-Bullen beschäftigt und dessen Vertrauen gewinnt.

Mittels Matrixsuche, Beinarbeit durch Connections oder auch eigene Aufklärung vor Ort lassen sich brauchbare Pläne zur Lounge zur genaueren Vorbereitung finden – auch und vor allem zu bevorstehenden Veranstaltungen dort. Eventuell decken die Runner sogar einige Geheimnisse der Lounge und des Shatei auf. Nimm die Erfolgsstufen der untenstehenden Tabelle als mögliche Schwellen für soziale Proben oder Proben auf Wahrnehmung vor Ort, um Angestellte zu belauschen oder ihnen subtil Details zu entlocken, wenn die Runner die Recherche vor Ort in die eigene Hand nehmen wollen.

DAUMENSCHRAUBEN

Das Verhalten der Runner beim ersten Kontakt wird sich auf die Einstellung von Winkler und Anthes zu den Spielercharakteren auswirken. Das kann bis zu offener Feindseligkeit führen – auch wenn die beiden auf die Runner angewiesen sind.

Anthes ist auch ein spieltechnisches Hilfsmittel, damit die Aufklärungsarbeit der Charaktere im Vorfeld des Diebstahls nicht ausfert.

Die Aufklärung vor Ort lässt sich natürlich ausspielen. Dabei kannst du deine Spieler gerne die gewünschte Informationstiefe – ausgedrückt im Schwierigkeitsgrad beziehungsweise im Schwellenwert der abzulegenden Probe – selbst festlegen lassen. So wählen die Spieler das Maß an Risiko, das sie einzugehen bereit sind. Wird der Schwellenwert nicht erreicht, kann das aber Komplikationen nach sich ziehen: Entweder hat der Charakter Details der Informationen nicht richtig verstanden oder er ist der Security bei seiner Schnüffelei aufgefallen und muss sich nun irgendwie aus der Situation herausreden.

KEINE PANIK

Hier sollten noch keine größeren Schwierigkeiten auftauchen. Sowohl Winkler als auch Anthes können aber, wenn es passend erscheint, einem der Spielercharaktere näherkommen – Winkler mag mit einem der Runner heftig flirten, Anthes kann zu einem der Charaktere freundschaftliche Bände aufbauen.

Im schlimmsten Fall entgehen den Charakteren während ihrer Recherche Details zum Club und dem Shatei. Diese fehlenden Details oder Informationen verhindern, dass die Gruppe in ihrer Planung mögliche Hindernisse vorab ausräumt. Kreative und fähige Runner können diese Hindernisse auch später, während der Ausführung ihres Plans, spontan umgehen.



SZENE 2 – SHOWTIME!

AUF EINEN BLICK

Der Plan steht, die Runner sind bereit für den Diebstahl des Datenspeichers. Nun wird sich zeigen, ob sie mit (oder auch ohne) Anthes' Hilfe ihre Beute an sich bringen können, ohne dabei erwischt zu werden.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

(Der Text geht davon aus, dass sich die Runner mit Anthes zusammenraufen und ihn während des Diebstahls als Ablenkung benutzen. Der Text ist absichtlich vage gehalten, weil der Kontakt mit den Runnern immer Besonderheiten mit sich bringt. Fühle dich frei, die Ereignisse der letzten Tage aus der Sicht von Anthes zu beschreiben. Wie war die Zusammenarbeit mit den Runnern? Was hält er von Details des Plans?)

„Die Lounge war an diesem Abend gut besucht. Ich war schon oft hier gewesen und ich hoffte wieder einmal, dass noch keiner der Yaks durchschaut hatte, dass ich eigentlich ein Bulle war. War ich ja gar nicht mehr. Machte mich das jetzt auch zu einem Schattenläufer? Egal, wenn das hier glattlief, würde es mein erster und letzter Run sein. Morgen schon liege ich mit Betty am Strand und schlürfe Mai Thais und wir genießen unseren Vorruststand.“

Doch jetzt musste ich mich konzentrieren: Meine neuen Kollegen hatten einen Plan ausgetüftelt, wie wir in das Büro und an den Stick kommen würden.“

HINTER DEN KULISSEN

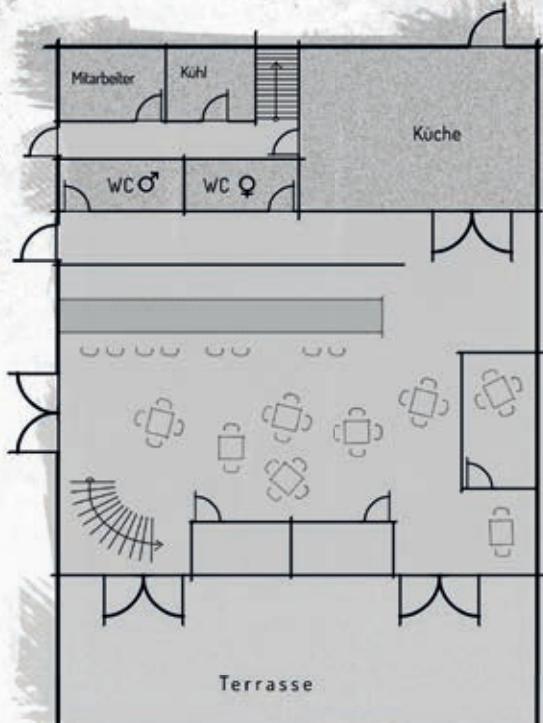
Je nachdem, wann die Runner zuschlagen und wie sie Anthes einbinden, ergeben sich Dutzende Alternativen, wie dieser Bruch ablaufen kann.

Grundsätzlich müssen die Runner folgende Hürden überwinden:

Zuerst müssen sie zum Büro kommen – ob als Guest oder durch den Lieferanteneingang.

Sie sollten sich etwas wegen der elektronischen Sicherheit überlegen, die aus einem hochstufigen Magschloss (Stufe 4 mit RFID-Annäherungssensor, der über Satos Kommlink ausgelöst wird) an der Tür des Chefs und diversen Kameras besteht (außerhalb der Öffnungszeiten kommen Bewegungsmelder und punktuell eingesetzte Induktionsmelder hinzu, siehe SR6 S. 240ff.)

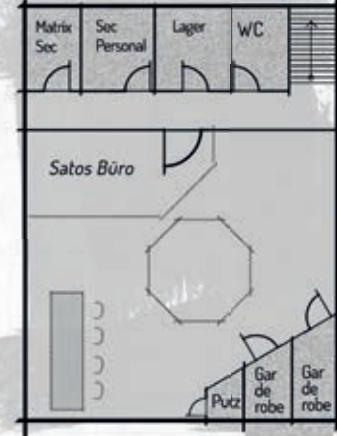
Der Sicherheitschef Nosuke Sho (siehe unten) ist glücklicherweise alleine im Dienst. Die Runner können ihn, statt die Sicherheitszentrale zu hacken, physisch ablenken. Außerdem kann man die Kameras zu umgehen versuchen (Probe auf Heimlichkeit + Geschicklichkeit, Schwellenwert 6), was allerdings nur bis zur Tür des Büros klappt. Beim Knacken des Magschlosses und dem Betreten des Büros wird man unweigerlich in den Sichtbereich der Kameras geraten. Wenn sich der Sicherheitschef zu diesem Zeitpunkt nicht auf etwas anderes konzentriert oder die Eindringlinge seine Kamerafeeds zuvor manipuliert haben, wird er den Einbruch sofort bemerken. Der Shatei wird sich während der Öffnungszeiten meistens in seinem Büro aufhalten. Es ist also eine Ablenkung nötig, um ihn herauszulocken. Allenfalls ließe sich einer der meist kurzen Ausflüge des Chefs, um beispielsweise besondere Gäste zu begrüßen oder kleinere Probleme vor Ort zu beheben, abpassen. Länger als zehn Minuten dauern diese Ausflüge selten. Die bestmögliche



EC



Dachterrasse



Satos Büro

Sunset Lounge

Ablenkung besteht darin, dass Anthes im Duett mit einem eingeweihten Widerpart agiert: So könnte ein sozialer Charakter zusammen mit ihm am Pokerturnier teilnehmen, oder ein kampfstarker Charakter kann gegen den Ex-Bullen in den Käfig steigen. Auch allein auf sich gestellt kann Anthes für Ablenkung sorgen. Die Gefahr, dass Akira Sato diese durchschaut, ist aber größer, da Anthes kein guter Schauspieler ist.

Im Büro selbst müssen die Runner den Datenspeicher finden und an sich bringen, ohne einen Alarm auszulösen. Innerhalb des Büros gibt es keine Kameras. Der Speicher befindet sich nicht etwa in dem sichtbaren Safe (Magnetschloss Stufe 8 mit Zahlenkombination, Inhalt: 50.000 €, eine Ares Predator VI mit APDS-Munition und diverse Geschäftsunterlagen auf Datenchips im Wert von weiteren 10.000 €) sondern befindet sich versteckt in einem Geheimfach unter der Schreibtischplatte. Eine ausgedehnte Probe auf Wahrnehmung + Intuition (10,5 Minuten) ist erforderlich, um das Geheimfach zu finden. Eine weitere Probe auf Heimlichkeit + Geschicklichkeit (6,1 Minute) muss bewältigt werden, um die magnetisch gesicherte Abdeckung, die einer Puzzlebox gleicht, mit viel Fingerspitzengefühl gewaltlos zu öffnen, ohne den mechanischen Alarm auszulösen (an dieser Stelle kannst du, falls du im Besitz einer passenden Puzzlebox bist, das Öffnen durch den Spieler auch ausspielen lassen).

Danach müssen die Runner das Büro und die Lounge möglichst ungesehen wieder verlassen.

DER ZEITPUNKT DES DIEBSTAHL

Wenn die Runner außerhalb der Öffnungszeiten einbrechen, müssen sie auch die äußere Sicherheit überwinden. Innerhalb der Lounge sind dann durchgehend Bewegungs- und

an neuralgischen Punkten Induktionsmelder scharf geschaltet. Ein zweiköpfiges Wachteam patrouilliert durch den Club. (Die Kommlinks der Wachen weisen RFID-Marker auf, die einen Alarm der Sensoren unterdrücken. So können sich gegebenenfalls auch technisch weniger versierte Charaktere durch den Club bewegen, ohne Alarm auszulösen.)

Am Abend des Pokerturniers (siehe Beschreibung der Sunset Lounge) kann man mit einem inszenierten Vorfall, der Sato persönlich Eingreifen erfordert, diesen aus seinem Büro locken. Auch der Sicherheitschef Sho wird von seinem Büro aus das Turnier aufmerksam verfolgen und abgelenkt sein. Beim Käfigkampf (siehe Club-Beschreibung) wird Sato sein Büro nur in Notfällen verlassen, da er ja von dort einen exzellenten Blick hat, der Sicherheitschef wird allerdings dem Kampf – entgegen den Anweisungen seines Chefs – vor Ort zusehen. Zum einen ist das eine gute Gelegenheit für die Runner, den abgelenkten Sicherheitschef zu hacken (oder ihm Schlimmeres anzutun). Zum anderen wird Sato sehr erbost reagieren, wenn er seinen Sicherheitsleiter im Getümmel entdeckt: Er wird ihn sofort zu sich zitieren oder, je nach Situation, am Ring zur Rede stellen. Hier können die Runner durch geschicktes Vorgehen zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen und Sato aus seinem Büro locken, wobei dieser zugleich seinen Sicherheitschef ablenkt.

DER DATENSPEICHER

Das Sony-ProtoScope-Universal-Speichermedium ist, anders als Winkler es den Runnern vorgelogen hat, nicht weiter gesichert, da Sato seinem Sicherheitschef nicht ausreichend vertraut und ihn deswegen auch nicht in seinen Plan eingeweiht hat. Wenn die Spieler den Datenspeicher also vor der Übergabe an Anthes auslesen wollen, ist das ohne Probleme möglich.

Der Speicher enthält eine einzelne Videodatei sowie einen Anhang mit einer Liste von Namen und Uhrzeiten. Anhand der Namen kann man sehr schnell herausfinden, dass es seit Wochen regelmäßige geheime Treffen zwischen MCT und dem FBV gibt. Die Treffen gipfelten offenbar in dem letzten Stelldichein, welches Sato heimlich mitgeschnitten hat. Denn vor einer Woche trafen sich niemand Geringeres als die FBV-Aufsichtsratsvorsitzende Monika Stüeler-Waffenschmidt und der MCT-Chef für die ADL, Tetsuo Ashihara.

In dem dreistündigen Video sprechen die meiste Zeit über die Anwälte beider Parteien in kaum verständlichen Vertragsrechtsfloskeln, doch kann man erkennen, dass mündliche Absprachen getroffen werden. Die Anmerkungen und Kommentare der beiden Konzernlenker deuten darauf hin, dass es hier weniger um Profitabsprachen geht, sondern darum, eine dritte Partei zu schwächen und deren Aufmerksamkeit und Ressourcen zu binden. Mit einer ausgedehnten Probe auf eine passende Wissensfertigkeit (10, 1 Stunde) lässt sich später Folgendes herausfinden: Mitsuhamu und der Bankenverein gründen über Strohfirmen Joint Ventures in der Immobilienbranche. Die Absprachen bewegen sich bestenfalls im kartellrechtlichen Graubereich. Die Details sind oft lückenhaft und setzen eine Kenntnis früherer Gesprächsinhalte voraus. Eine dezidierte Untersuchung der Absprachen käme aber beide Konzerne teuer zu stehen. Denn sie besiegen eine geheime Allianz gegen Saeder-Krupp.

DAUMENSCHRAUBEN

Es gibt an jedem der Abende viele Unwägbarkeiten. Akira Sato ist nicht so weit in einem Verbrechersyndikat aufgestiegen, weil er unvorsichtig oder leichtgläubig ist. Ablenkungen könnte er durchschauen oder zumindest misstrauisch werden.

Auch während der Öffnungszeiten gibt es mehrere Yakuza, die sich frei in der Lounge bewegen und ihre Augen offen halten. Selbst ein einfacher Kellner, der zur falschen Zeit um die Ecke biegt, kann eine Katastrophe herbeiführen, wenn er einen der Runner beim Hacken des Magschlusses vor dem Büro erblickt. Am Abend des Käfigkampfes kann Akira Sato die Verspiegelung der bodentiefen Glasscheiben seines Büros zur Kampfarena hin deaktivieren, was die Bewegungsfreiheit im Büro stark einschränkt und Proben auf Heimlichkeit oder Athletik (Akrobistik) erfordern kann.

Am Abend des Pokerturniers könnte Sato aus Bequemlichkeit zunächst einen Mitarbeiter damit beauftragen, beim Turnier nach dem Rechten zu sehen. Dann müssen Anthes und die Runner die Situation eventuell weiter eskalieren lassen, als ihnen vielleicht lieb ist, bis sich Sato genötigt sieht, selbst einzuschreiten.

KEINE PANIK

Anthes ist ein erfahrener Ermittler und nicht so leicht aus der Ruhe zu bringen. In vielen Situationen kann er die Runner mit Teamwork unterstützen (mit Ausnahme der Bereiche Schauspielerei oder Lügen, von denen er nicht viel versteht).

Wenn die Sicherheitstechnik die Runner vor eine zu große Herausforderung stellt, könnte sich der Sicherheitschef Sho als tollpatschiger Stümper erweisen, weswegen der gescheiterte Einbruch der Gruppe unbemerkt bleibt und sie an einem Folgeabend eine zweite Chance erhalten.

SZENE 3 – ZURÜCK IM VOGELKÄFIG

AUF EINEN BLICK

Im letzten Teil des Abenteuers wähnen sich die Runner nach ihrem geschickten Diebstahl schon auf der sicheren Seite, doch Satos Paranoia lässt ihn allzu schnell erkennen, dass er bestohlen wurde. Sein Verdacht fällt sofort auf Anthes. (Die genauen Gründe, warum der Diebstahl entdeckt wird, ergeben sich aus dem Vorgehen der Runner beim Einbruch ins Büro. Falls die Gruppe extrem umsichtig agiert hat, ist der aufgeflogene Diebstahl einem Fehler Anthes' anzulasten.)

Sato weiß, dass Anthes immer wieder in Begleitung einer Frau aus dem FBV-Umfeld auftrat. Genau diese Frau ist im Birdcage gesehen worden. Sato sammelt seine Männer, um sich diebrisanten Infos zurückzuholen.

SAC'S IHNEN INS GESICHT

(Der Text geht davon aus, dass die Runner und ihr Helfer unerkannt verschwunden und nun gemeinsam zum Übergabebort unterwegs sind. Auch an dieser Stelle darfst du dich ausdrücklich dazu ermuntert fühlen, diesen Text den vergangenen Ereignissen anzupassen. Wie lief der Diebstahl ab? Welche Rolle spielte Anthes? Empfindet er eventuell Respekt für einen der Spielercharaktere, oder hat er einen anderen durch dessen Verhalten hassen gelernt und ist froh, ihn bald los zu sein?)

„Der Datenspeicher brannte mir Löcher in die Taschen. Es war nur eine Frage der Zeit, bis Sato sein Fehlen bemerkte. Ich war froh, dass Betty und ich bald wieder nur zu zweit wären. Die Runner bekämen ihr Geld und wir beide würden in den Süden fliegen! Betty hatte in Frankfurt ihre Zelte abgebrochen und war nun frei. Ihre Chefs würden spätestens nach ihrem „Urlaub“ dumm aus der Wäsche schauen. Wahrscheinlich würde man in Neu-Essen dafür sorgen, dass die sorgsam geplante Allianz zwischen den Bankern und den Japanern nicht einmal mehr die Tinte wert war, mit der man sie besiegt hatte. Aber was kümmern uns die Intrigen der Execs? Bald würden wir in Geld schwimmen, und im azurblauen Meer der Karibik. Nur Betty und ich. Sie war endlich bereit. Ich war es schon lange.“

HINTER DEN KULISSEN

„Betty“ wartet vor dem Eingang des Jazz-Clubs und ist sichtlich erleichtert, als sie das Fahrzeug der Runner sieht. Mit einer einfachen Menschenkenntnis-Probe lässt sich erkennen, dass Frau Schmidt sehr nervös und gehetzt wirkt. (Für Spieler, die dies bemerken, beträgt der Schweltenwert der folgenden Überraschungs-Probe lediglich 2, ansonsten wie üblich 3.)

In dem Moment, als Anthes das Fahrzeug verlässt, um zu Winkler zu gehen, öffnen sich auch die Türen zweier dunkler Vans und spucken jeweils vier Yakuza aus. Satos Schergen haben klare Befehle: Niemand darf entkommen, aber noch wichtiger ist es, den Datenspeicher zu erbeuten oder wenigstens zu vernichten. Man vermutet den Speicher richtigerweise bei Anthes, daher nimmt man diesen gezielt zuers aufs Korn. Um seine Flucht zu verhindern, werden die Schergen Sperrfeuer einsetzen und auch Winkler unter Feuer nehmen.

Den Yakuza aus dem Spiel zu nehmen, der auf Anthes feuert, sollte für die Runner das oberste Gebot sein. Wenn Anthes sich nicht in den Wagen rettet, ist der Datenspeicher verloren und alles war umsonst. Zweite Priorität sollte Winkler sein, denn schließlich hat sie das Geld.

Während Anthes ein trainierter und erfahrener Polizist ist, hat Winkler dem vollautomatischen Feuer nicht viel entgegenzusetzen. Wenn kein Wunder geschieht, wird sie in diesem Kampf getötet. Daraufhin wird Anthes die Nerven verlieren und sich mit einer selbstlosen, aber dummen Rettungsaktion in tödliche Gefahr begeben.

Den Runnern sollte es gelingen, den Datenspeicher an sich zu nehmen und aus dem Kampf zu fliehen.

Wenn die Runner durch unglaubliches Glück oder tolle Einfälle Winkler retten, ist das nicht schlimm. Es sollte den Spielern aber klar sein, dass es auch anders hätte ausgehen können.

DAUMENSCHRAUBEN

Die Opposition soll eine (vor allem zahlenmäßige) Übermacht darstellen, die die Runner so nicht besiegen können. Düsseldorf ist wahrscheinlich die letzte Stadt innerhalb der ADL, in der man einen offenen Schusswechsel mit den japanischen Syndikaten anfangen will. Dass die Runner hier auf verlorenem Posten stehen, sollte ihnen schnell klar werden – spätestens sobald die Scherben durch einen feindlichen Rigger und seine Drohnen unterstützt werden oder eine dritte Gruppe Gegner aus dem Jazzlokal stürmt. Wenn deine Gruppe sehr erfahren und kampfstark ist, können die Yakuza sogar durch einen Magier und seine Geister unterstützt werden. Satos zwei Yakuza-Crews und die optionale Crew aus dem Jazzlokal können zu Scherben-Gruppen zusammengefasst werden, um sie gefährlicher zu machen und den Spielfluss zu beschleunigen.

Wenn der Kampf zu kurz oder die glückliche Rettung von Anthes und Winkler zu einfach erscheint, können zusätzlich mobilisierte Yakuza-Kräfte nachsetzen und die Runner in ein langwieriges Rückzugsgefecht durch Düsseldorf zwingen. Es liegt an dir, wie schwer du den Runnern die Flucht machen willst. Wenn du ein dunkles Ende erzwingen willst, kann die tödliche Kugel eines Scharfschützen Winkler im Fluchtfahrzeug oder auf dem letzten Meter dorthin treffen. Dann ist es aber wichtig, dass den Spielern klar ist, dass ihre Figuren an dieser Stelle machtlos waren.

KEINE PANIK

Du kannst selbst am besten einschätzen, wie kampfstark deine Runner sind. Wenn deine Truppe eher aus sozialen oder heimlichen Charakteren besteht, kannst du die Anzahl der Yakuza in den beiden Gruppen auf jeweils drei reduzieren oder einen Teil von ihnen wegen Sichtblockierung erst in der zweiten Kampfrunde eingreifen lassen, weil sie z. B. noch um ihr Fahrzeug herumlaufen müssen.

Anthes kann und wird hier zur Not auch Edge verbrennen, um sich in den Wagen der Runner zu flüchten. Wenn die Spieler das nicht aus eigener Kraft schaffen, wird Anthes sich opfern und die Wut der Yakuza kurzzeitig auf sich lenken, um das Sperrfeuer zu unterbrechen.

Wenn du deinen Spielern ein helleres Ende gönnen willst, kann Winkler ihr Edge im rechten Moment verbrennen. Entweder rettet sie sich, stark blutend, in den Wagen der Runner. Andernfalls wird sie (vermeintlich) tödlich getroffen zu Boden gehen und sich heimlich davonstehlen, während die Yakuza und die Runner miteinander kämpfen. Die Charaktere bemerken Winklers spurloses Verschwinden dann erst viel später.

NACHSPIEL

SAG'S IHNEN INS GESICHT

„Was hatten wir uns nur dabei gedacht? Ich hätte wissen müssen, dass das nicht gut ausgehen kann. Ich habe es dennoch gewagt. Alles aufs Spiel gesetzt. Und alles verloren. Den Datenspeicher hatte ich den Runnern überlassen. Es war mir gleich, was sie damit anfangen. Ich wollte damit nichts mehr zu tun haben. Ich hatte meinen Job aufgegeben, für Betty, und nun war sie tot. Die Yakuza, das war sicher, würde mich jagen. Ich würde Düsseldorf verlassen. Es war Zeit zu gehen und irgendwo anders neu anzufangen. Oder war es schon zu spät?“

DER MÜHEN LOHN

GELD

Die Runner haben wahrscheinlich den Datenspeicher. Falls Anthes überlebt, verfügt er nicht über die Mittel, sie auszubezahlen. Auf Winklers Konten kann er nicht zugreifen und er selbst verfügt über keine Rücklagen. Er wird den Runnern den Speicher mit dem Hinweis überlassen, dass dieser weit mehr wert ist, als Winkler sie glauben ließ. Was die Runner daraus machen, ist ihre Entscheidung. Sato wird ihnen wie Winkler 25.000 € bieten, und dazu freies Geleit. Dies ist vermutlich der einfachste Weg für die Charaktere, vor allem, weil der Shatei in diesem Fall nicht nachtragend ist: Geschäft ist schließlich Geschäft.

Sollten die Runner nicht mit Sato handelseinig werden, müssen sie in der nächsten Zeit mit Nachstellungen durch die Yakuza rechnen – zumindest so lange, bis die Aufzeichnungen an eine andere Partei verkauft wurden und der brisante Inhalt weiterverbreitet wird. Der Shatei wird für seine verräterische Treulosigkeit, die Treffen ausspioniert zu haben, zur Rechenschaft gezogen. Ob ihm die Gnade gewährt wird, Seppuku (traditionellen Selbstmord) zu begehen, oder ob er aus Düsseldorf flieht und den Runnern in einem anderen Szenario begegnet, bleibt dir überlassen. So oder so hören die Angriffe der Yakuza ab einem bestimmten Zeitpunkt schlagartig auf.

Auch S-K, MCT, der FBV und natürlich die obere Führungsriege des Makahashi-Gumi würden gern für den Stick bezahlen: Je nach Verhandlungsgeschick des Teams oder Professionalität ihrer Kontakte können die Runner hier auch weit mehr als 25.000 € erlösen, selbst ein sechs- oder niedrig siebenstelliger Betrag ist möglich. Die genaue Summe solltest du als Spielleiter festlegen, mit Blick auf die Pläne der Spieler mit ihren Charakteren und vor allem mit Blick auf deine Pläne für die folgenden Runs.

Besonders ausgebuffte Runner können versuchen, doppelt oder gar dreifach abzukassieren, denn die Videodatei lässt sich ohne Probleme vervielfältigen. Aber dieses Vorgehen wird den Käufern früher oder später auffallen, und dann haben die Runner ihren Ruf ruiniert und sich mächtige Feinde gemacht.

KARMA

Für den Diebstahl des Datensticks bekommen die Runner **3 Karma**. Besonders planvolles oder raffiniertes Vorgehen kann mit zusätzlich **+1 bis +2 Karma** belohnt werden.

Für heldenhaftes Verhalten im Finalkampf gegen die Yakuza kannst du den Runnern weitere **+1 bis +3 Karma** gutschreiben. Dies bezieht sich explizit auch auf Rettungsaktionen, um Winkler und Anthes das Leben zu retten – unabhängig vom Erfolg.

Weitere +1 bis +2 Karma kannst du für gutes Rollenspiel vergeben, sowie für Spieler, die den Plot vorantreiben.

KONTAKTE

Wenn Markus Anthes überlebt, wird er trotz allem in Düsseldorf bleiben und den Weg in die dortigen Schatten gehen. Wenn sich die Runner mit ihm gutgestellt haben, kann er als Connection (Einfluss 3, Loyalität 1 bis 3) in den Bereichen organisiertes Verbrechen, Polizei und Rotlichtmilieu Düsseldorfs herangezogen werden.

ANHANG I – HANDLUNGSORTE

BIRDCAGE (JAZZCLUB)

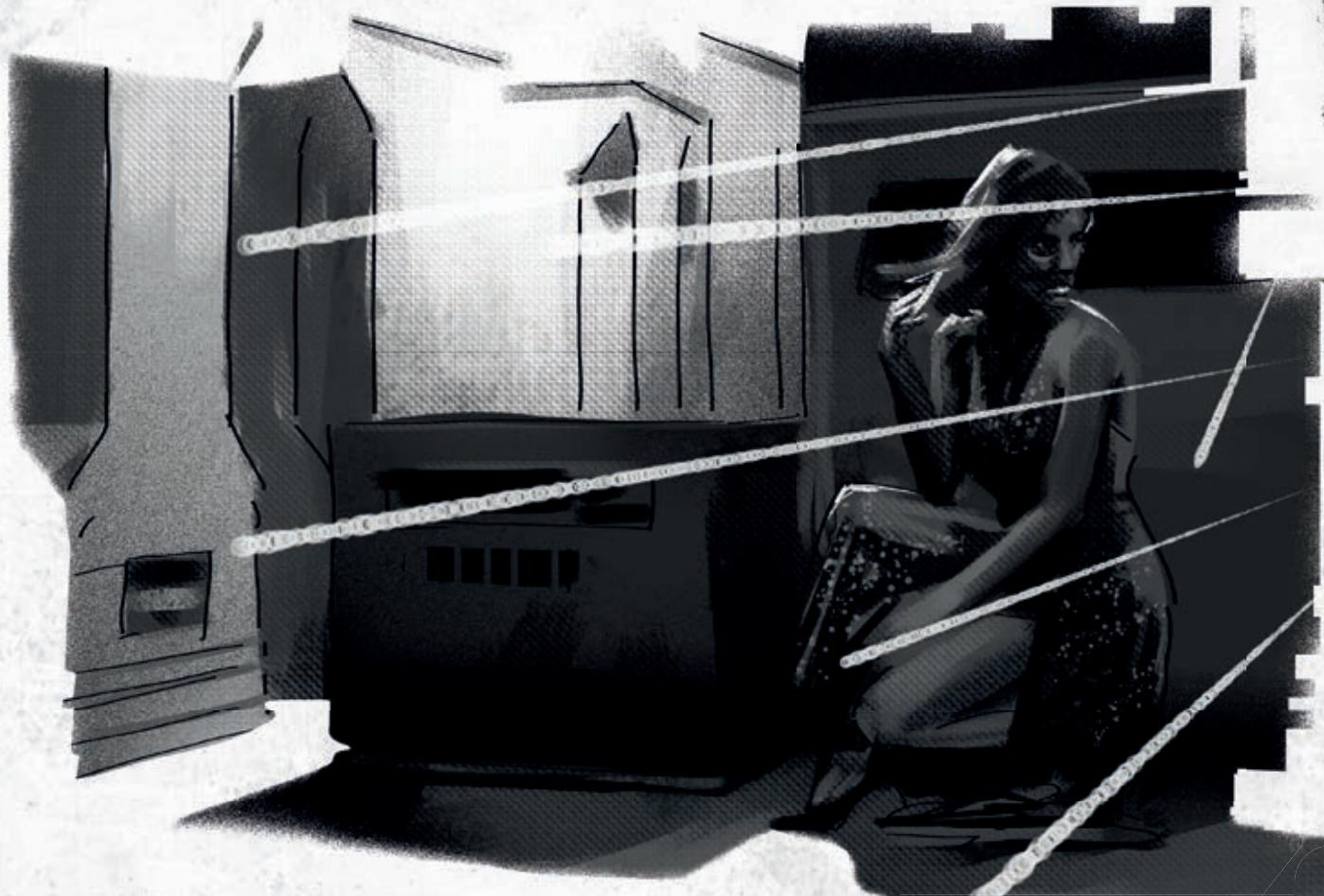
Der Vogelkäfig ist ein beliebter Nachtclub und über die Stadtgrenzen hinaus für seine Jazzkonzerte bekannt. Inhaberin **Francis Bailey** hat sich nach ihrer internationalen Karriere hier ihren Traum eines eigenen Clubs erfüllt. Ihre Kontakte ziehen immer wieder namhafte Musiker in den Club und die Konzerte sind stets spontane Sessions. Es gibt keinen Eintritt und kein Programm, dennoch sind jeden Abend viele Musikenthusiasten anwesend und hoffen auf einen Auftritt ihrer Stars. Die Türsteher im Birdcage sind ziemlich streng, man will kein Feiervolk aus der Innenstadt und auch keine erlebnishungrigen Konzernkids. Understatement in Aufreten und Garderobe wird erwartet und geboten. Das Durchschnittsalter ist relativ hoch und trotz des meist sehr vollen Clubs bleiben die Gespräche in ehrfürchtiger Erwartung eines nahenden Auftritts meist leise. Wenn man den Birdcage einmal gefunden hat (was nicht trivial ist, denn der Eingang liegt im Innenhof

am Ende einer Treppe und führt in den Keller eines Bürogebäudes), kommt man durch einen kleinen Vorflur mit Garderobe und Sanitäreinrichtungen in den eigentlichen Club: ein knapp hundert Quadratmeter großer Raum mit niedriger Decke, dessen hölzerne Wandverkleidungen vor allem der Akustik dienen. Das Interieur ist dunkel und die Luft ist geschwängert vom Rauch der allgegenwärtigen Tabakwaren. Wenn kein Künstler auf der kleinen Bühne ist, unterhalten Barmann oder Bardame die Besucher mit Jazz aus der Konserve. Je nach diensthabendem Barkeeper rangiert die Hintergrundmusik zwischen eingängigem easy Jazz bei Matze Michalsky bis hin zu äußerst sperrigen Experimentalaufnahmen, wenn Melinda Bailey, die Tochter der Besitzerin, hinterm Tresen steht. Der Birdcage ist in unauffälliger, aber effizienter Weise gegen Matrixsignale abgeschirmt, es gibt auch keine AR-Overlays an diesem fast schon aus der Zeit gefallenen Ort.

SUNSET LOUNGE (YAKUZA-BAR)

Die Sunset-Lounge ist ein zweistöckiges Etablissement im Stadtbezirk 3 von Düsseldorf am Rande des Medienhafens. Das Ostufer des Rheins bietet die Kulisse für die namensgebenden Sonnenuntergänge auf der Terrasse der Bar.

Im Erdgeschoss der Bar gibt es einen Restaurantbereich mit mehreren abgeschirmten Räumen, die gerne auch für Karaoke-Partys gebucht werden. Über eine freischwebende Glastreppe erreicht man das Obergeschoss, wo man allerlei Lastern frönen kann: AR- und VR-Glücksspielautomaten sowie sechs Poker- und sogar ein altmodischer Roulette-Tisch lassen das Glücksspielerherz höherschlagen. Die Bar ist gut sortiert und wird jederzeit von geschultem Personal besetzt. Auf den Barhockern findet ein Gast, der sich einsam fühlt, auch aufgeschlossene und niveauvolle Begleitung. Während sich westlich des



Erdgeschosses eine große Freiterrasse mit unverstelltem Rheinblick anschließt, hat das Obergeschoss einen großen Westbalkon, von dem man auch die Dachterrasse erreicht, welche mit einer weiteren Bar aufwartet.

Die Einrichtung wird bestimmt von Stahl und Glas mit einer reduzierten Farbpalette: Dunkles Holz, schwarzes Leder und gebürstetes Aluminium herrschen vor. Rote und orange Akzente sollen den Spielern Glück bringen.

Im Untergeschoss der Lounge gibt es eine nicht beworbene Arena für Käfigkämpfe. Hier werden allabendlich Critter, Drohnen und sogar materialisierte Geister aufeinandergehetzt. Das Programm ist abwechslungsreich und wird immer wieder durch den Auftritt von metamenschlichen Kämpfern gewürzt, auch wenn solch ungeregelten Kämpfe häufig mit dem Tod eines Kontrahenten enden. In der ADL sind alle Varianten der hier dargebotenen Käfigkämpfe natürlich verboten. Über dem Käfig ragt, einer VIP-Lounge gleich, das voll verglaste Büro des Shatai Akira Sato, dessen Fassade jedoch meistens verspiegelt ist und keine Einblicke in das Allerheiligste des Yakuza-Unterbosses gewährt.

Ebenfalls im Untergeschoss befindet sich ein abgeschirmtes Hinterzimmer, welches man ungeschen von einem versteckten Hintereingang aus erreichen kann. Die Sicherheit in der gesamten Lounge ist an den beiden Zugängen des Raumes am höchsten, und natürlich befindet sich hier, zumindest offiziell, keinerlei Überwachung im Raum. Inoffiziell hat Sato den Raum jüngst von einem unabhängigen Spezialisten mit Kameras und Mikrofonen präparieren lassen.

Das Pokerturnier (am dritten Abend nach Auftragsvergabe) ist eine allwöchentliche Veranstaltung, bei der neben den Spielern auch Gäste durch Wetten auf die Teilnehmer aktiv mitmischen. Die sechs Tische sind stets von vielen Schaulustigen umringt.

Der Käfigkampf-Turnier (am fünften Abend nach Auftragsvergabe) findet unregelmäßig statt.

Bei beiden Veranstaltungen ist es möglich, einen passenden Spielercharakter oder Anthes anzumelden, dazu müssen die Runner aber natürlich die richtigen Leute davon überzeugen, dass der kurzfristige Ersatz die Wetteinnahmen vergrößert. Dazu ist eine ausgedehnte Probe auf Einfluss oder Überreden nötig (6, 1 Tag).

ANHANG II – HAUPTDARSTELLER

BETTINA WINKLER

Bettina Winkler ist 35 Jahre alt und mit einem Mann verheiratet, den sie aufgrund seiner vielen Geschäftsreisen nur selten sieht. Ihre beiden Kinder (elf und siebzehn Jahre) besuchen ein Internat in der Schweiz und verbringen in den Ferien mehr Zeit mit ihrem Vater als mit ihr. Seit fast zwei Jahrzehnten arbeitet Winkler für den Frankfurter Bankenverein. Sie hat dort Jura studiert und ist seit neun Jahren in der Rechtsabteilung für Konzernrecht und speziell für Joint Ventures und Verhandlungen mit anderen extraterritorialen Konzernen zuständig. Stueler-Waffenschmidt war viele Jahre Winklers Vorbild, da sie sich scheinbar als Frau in der immer noch patriarchalischen Bankenwelt auch gegen mächtige Männer behauptete. Nach dem Coming-out der Präsidentin als Drake fühlt sie sich jedoch verraten: Nicht eine metamenschliche Frau hatte all das erreicht, sondern ein magiebegabtes Echsenwesen. Winkler ist klar, dass sie aus diesem Konzern aussteigen will, sie wartet seither auf eine lukrative Gelegenheit.



Als sie während seiner Ermittlungen gegen die Yakuza Anthes kennenlernte, sah Winkler eine Chance für einen Karrieresprung: Sie verriet den Cop an ihre Vorgesetzten. Diese ließen ihre Beziehungen spielen. Anthes wurde innerhalb der Polizeibehörde kaltgestellt, Sato erhielt eine Warnung, dass Anthes gegen ihn vorgehen wollte. Doch Winklers erhoffter Karriereschub blieb aus und die Justiziarin fasste den Plan, Anthes ein weiteres Mal für ihre Zwecke zu missbrauchen.

ERSCHEINUNG

Bettina Winkler ist eine Femme fatale. Sie ist sehr attraktiv und setzt ihre weiblichen Reize gekonnt ein. Ihre Erscheinung ist dabei stets genau kalkuliert, selten fällt sie mit ihrem Auftritt aus dem Rahmen. Sie weiß sich ihrer Umgebung anzupassen, tritt aber immer gepflegt und gut gekleidet auf. Ihr dunkles Haar ist lang und glatt und ist oft zu einer Hochsteckfrisur gebunden. Winkler ist dezent geschminkt, benutzt teures Parfüm und (legale) Pheromondüfte mit anregender Wirkung.

Ihre Stimme ist meist leise und oftmals einschmeichelnd. Sie ist eine exzellente Schauspielerin und kann vor allem mit Worten und Blicken spielen.

PERSÖNLICHKEIT

Winkler ist berechnend und zutiefst manipulativ. Dass sie sich selbst als körperlich schwach empfindet, kompensiert sie dadurch, dass sie starke Männer in ihr Leben lockt. Die frühe Mutterschaft und ihr Narzissmus sorgten dafür, dass sie schon seit vielen Jahren unzufrieden ist. Sie will mehr von ihrem Leben, eine echte Karriere, Freiheit und vor allem mehr Anerkennung für ihre Leistungen. Sie ist bereit, ihre Familie für einen Neuanfang zurückzulassen.

DARSTELLUNGSTIPPS

Winklers Auftreten bei der Auftragsvergabe ist eiskalt kalkuliert. Sie wird sich verletzlich geben, aber gleichzeitig mit den Runnern spielen und versuchen, diese mit allen Mitteln für sich zu gewinnen oder sie sogar um den Finger zu wickeln, wie sie es mit Markus Anthes getan hat.

Dieses Szenario ist eine Hommage an alte Noir-Klassiker aus der Schwarz-Weiß-Ära und Bettina Winkler ist die schöne Unbekannte, die den Hauptfiguren nichts als Ärger einbringt. Scheue nicht davor zurück, ihre Erscheinung ein wenig anzupassen, damit sie in das „Beuteschema“ eines Spielercharakters hineinpasst. Auch auf ein gleichgeschlechtliches Abenteuer lässt sie sich ein, wenn das ihren Zielen dient.

Im Finale jedoch zeigt sie ihr wahres Gesicht. Sie wird Anthes ohne mit der Wimper zu zucken opfern, um heil aus der Angelegenheit herauszukommen. Sie wird betteln und flehen, schreien und zetern, wüten und heulen und ihn und die Runner mit ihrem letzten Atemzug verfluchen, sollten sie sie zurücklassen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
2	3	3	2	4	4(7)	5	6	3	5,2

Initiative: 8 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 9/10

Verteidigungswert: 4

Vorteile: Analytischer Geist, Erster Eindruck

Nachteile: Kampflähmung, SIN-Mensch, Vorurteile (Privilegierte)

Aktionsfähigkeiten: Einfluss 5 (Gebräuche +2), Elektronik 3, Heimlichkeit 3, Überreden 6 (Vorführen +2), Wahrnehmung 4

Wissensfähigkeiten: Konzernpolitik, Konzernrecht, Luxushotels, Wirtschaftswissenschaften

Bodytech: Datenbuchse, Talentbuchse 6, Zerebralbooster 3

Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug [+2], Kommlink

[Transys Avalon, Gerätstufe 6], Kontaktlinsen [Kapazität 3; Bildverbindung]

Waffen:

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

Hauptkommissar Markus Anthes war viele Jahre in Düsseldorf als Ermittler im Bereich der organisierten Kriminalität tätig. Seit seine Tochter das Haus verlassen hat, lebt er mit seiner Frau in Scheidung und ist in ein schmuckloses Apartment im Süden der Stadt gezogen. Er ist kein ganz und gar knallharter Bulle, aber er hat sich ein Netzwerk aus Informanten und Zuträgern aufgebaut, übertritt oft die Grenzen der Legalität und hat sich im Graubereich zwischen Korruption und Berufsehre eingerichtet. In seiner Arbeit war er immer wieder mit rassistischen Ressentiments konfrontiert und über die Jahre sind auch in ihm – obwohl er selbst ein Ork ist – ein unterbewusster Meta-Rassismus und Verachtung für die Angehörigen der Unterschicht und die SIN-losen erwachsen.

Zum ersten Mal trafen Winkler und er sich vor vielen Monaten am Tag von Stueler-Waffenschmidts Coming-out in der Sunset Lounge. Beide sahen die Pressekonferenz auf den Trideoschirmen des Clubs und der damalige Polizist, der die Yakuza beschattete, war sofort von der unbekannten Schönheit fasziniert. Während seiner Ermittlungen gegen Sato traf er wiederholt auf die Justiziarin und versuchte, nicht ohne Hintergedanken, sie als Informantin zu gewinnen. Die beiden begannen eine Affäre. Als er über einen seiner Zuträger von dem Datenspeicher erfuhr, sah er seine Chance, sich seinem Schwarm Bettina Winkler zu beweisen und die bisher rein körperliche Beziehung auszuweiten. Doch zu diesem Zeitpunkt war es schon zu spät: Der FBV hatte seine Beziehungen spielen lassen und deckte einige von Anthes' früheren Verfehlungen auf. Das anschließende Disziplinarverfahren beendete Anthes' Karriere bei der Polizei auf unrühmliche Weise. Doch er wusste von dem Speicher und er wollte sich am FBV rächen.

ERSCHEINUNG

Anthes ist ein bulliger Ork Ende dreißig. Sein dunkles, volles Haar ist sein ganzer Stolz. Er trägt einen Dreitagsbart und enge schwarze Shirts unter seiner Panzerjacke, die seine muskulöse Statur betonen. Sein Gesicht ist eher kantig als schön, seine stahlblauen Cyberaugen bilden einen interessanten Kontrast zur wettergegerbten Haut und verleihen ihm etwas Verwegenes. Anthes liebt Silberschmuck und trägt neben einer Halskette mehrere Ringe und seit seiner Kündigung auch zwei Piercings über dem rechten Auge sowie einige Tätowierungen.

Seinen schweren Revolver trägt er in einem Tarnschnellziehholster unter der Achsel. Wenn es ihm nützlich erscheint, lässt er seine Jacke aber so weit offen, dass man ihn dort gut sehen kann.

PERSÖNLICHKEIT

Der Ex-Kommissar durchlebt eine ausgewachsene Krise. Aus seiner Sicht hat er sich die letzten zwanzig Jahre abgeschuftet, um Frau und Tochter einen Lebensstil zu ermöglichen, der ihre eigentlichen finanziellen Verhältnisse überstieg. Zum Dank haben sie sich von ihm abgewandt, um ihr eigenes Glück zu finden.

Zur Wahrheit gehört aber auch, dass Anthes den Nervenkitzel und die Brutalität in seinem Job geliebt und sich nicht nur aus finanziellen Gründen immer wieder für Überstunden und tagelange Einsätze gemeldet hat. Er ist ein Macho und er genießt die Jagd – und die Macht, die er ausübt, wenn er Straftätern die Freiheit oder sogar das Leben nimmt. Seit der Scheidung lebt er diese dunkle Seite seiner Persönlichkeit hemmungslos aus. Anthes ist aber nicht durch und durch bösartig. Er sieht sich auf der richtigen Seite und hält sein Tun für gerechtfertigt. Wenn er Gesetze übertritt, dann nie, um sich selbst

MARKUS ANTHES



zu bereichern, sondern stets, um seiner Interpretation der Gerechtigkeit Genüge zu tun.

Markus Anthes hat eine tiefe und selbstsichere Stimme und ein bestimmtes Auftreten. Er kann charmant sein, wenn er es will, verträgt aber keine Kritik. Er ist ein Alphatier – anderen Männern gegenüber will er sich behaupten, vor allem wenn Frauen anwesend sind.

Während eines Jobs ist Anthes sehr konzentriert und ernst. Er hat eine schnelle Auffassungsgabe und verlässt sich auf seine Intuition. Dabei ist er absolut skrupellos und es gibt nur wenige Grenzen, die er nicht überschreiten würde, um seine Ziele zu erreichen.

DARSTELLUNGSTIPPS

Wie auch Winkler ist Anthes ein Archetyp aus der Welt des Film noir, der strauhelnende Antiheld. Wenn die Runner ihm ambivalent gegenüberstehen, hast du alles richtig gemacht. Passe seine Charaktermerkmale gerne so an, dass sich seine sympathischen und weniger sympathischen Seiten die Waage halten. Idealerweise findet der Ex-Bulle in der Runnergruppe sowohl Freunde als auch Feinde.

Zu Beginn wird Anthes die Runner zurückhaltend mustern. Runner, die mit Winkler flirteten, haben bei ihm einen schweren Stand, er wird sich ihnen gegenüber abweisend und latent aggressiv verhalten.

Bei der Recherche und Aufklärung kann er mit seinem Insiderwissen glänzen und Proben durch Teamwork unterstützen.

Auch beim eigentlichen Diebstahl wird er sich als hilfreiche Unterstützung erweisen, wenn die Runner dies zulassen. Auf der Fahrt zum Birdcage wird er dann gelöst und fast schon euphorisch aufgekratzt wirken, im Finale wird er völlig verzweifeln. Erneut soll er eine Frau, die er liebt, verlieren. Am Ende des Runs werden Resignation und Trotz in ihm widerstreiten. Es braucht dann nur noch einen kleinen Schubs, damit er sich ganz den Schatten verschreibt.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
7	3(4)	4(5)	6(7)	4	2	4	3	4	3

Initiative: 9 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: 14/10

Verteidigungswert: 14

Vorteile: Robust Gebaut 2, Unauffälligkeit, Zähigkeit

Nachteile: SIN-Mensch, Vorurteile (Unterschicht, Nicht-Norms)

Aktionsfähigkeiten: Athletik 3, Einfluss 4 (Einschüchtern +2),

Elektronik 2, Feuerwaffen 5, Heimlichkeit 5, Nahkampf 3

(Knüppel +2), Natur 2 (Spurenlesen +2), Steuern 2, Überreden 3, Wahrnehmung 5

Wissensfähigkeiten: Gerüchteküche (Düsseldorf), Makahashi-Gumi, Rockmusik, Sicherheitsprozeduren, Taktik kleiner Einheiten

Bodytech: Cyberaugen [Stufe 2; Bildverbindung, Kamera, Smartlink], Cyberohren [Stufe 2; Audioverbesserung, Audioverbindung, Dämpfer, Selektiver Geräuschfilter 2], Dermalpanzerung [Stufe 3], Kunstmuskeln [Stufe 1], Reflexbooster [Stufe 1]

Ausrüstung: Panzerjacke [+4], Kommlink [GS 4]

Waffen:

Betäubungsschlagstock [Knüppel | Schaden 5B(e) | Angriffs-werte 6/-/-/-]

Colt Manhunter [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM | Angriffs-werte 11/9/7/-/- | 14(s) | Smartgunsystem]

SHATEI SATO AKIRA

Akira (Vorname) Sato (Nachname), wie er sich westlichen Geschäftspartnern oder Gästen nach den hiesigen Gepflogenheiten vorstellt, ist der Antagonist des Abenteuers. Er wird sich eher im Hintergrund halten und vielleicht gar nicht mit den Runnern direkt interagieren. Als Unterboss des Makahashi-Gumi ist er der Verbindungsman zum Kabiki-Kai in Groß-Frankfurt. Seine Sunset-Lounge stellte er schon mehrfach als Verhandlungsort für Manager von MCT und dem FBV zur Verfügung – eine große Ehre für den eher unbedeutenden Shatei, die er sich hart erarbeitet hat.

ERSCHEINUNG

Sato trägt maßgeschneiderte Anzüge westlichen Schnitts und gibt sich auch sonst liberal und weltoffen. Er spricht ausgezeichnet Deutsch und Englisch und ist stets sehr gut auf geschäftliche Meetings vorbereitet. Dabei versteht er es, sein großes Ego zu verbergen, er kann sogar servil und unterwürfig wirken, wenn es ihm nützlich erscheint.

Die schwarzen Haare des Mittvierzigers sind gepflegt nach hinten gekämmt und seine Rasur ist immer perfekt. Seine braunen Cyberaugen sind teure Betaware und kaum als solche zu erkennen. Auch sonst achtet er bei Kleidung und Ausrüstung auf Qualität und setzt auf dezentes Understatement. Seine Yakuza-Tätowierungen verbleiben gänzlich unter den meist blütenweißen Hemden. Wenn er die Ärmel aufkrempt und die Krawatte lockert, ist das ein sicheres Zeichen, dass er sich entweder unter seinesgleichen in Sicherheit wähnt oder das Gegenüber im Anschluss keine Möglichkeit mehr haben wird, von den Tätowierungen zu berichten.

Sato wird außerhalb seiner Wohnung stets von einem Geist des Menschen (Stufe 6) begleitet, der als Leibwächter fungiert und ihn vor feindlichen Illusions- und Manipulationszaubern und astralen oder physischen Angriffen schützt. Nur die Wenigsten wissen von diesem Luxus, da sich der Geist nur im Notfall in der physischen Welt materialisiert, und ansonsten im Astralraum verbleibt.

PERSÖNLICHKEIT

Akira Sato ist ein ernsthafter Perfektionist und ein Asket und dabei, wie Bettina Winkler, ein äußerst charmanter und einnehmender Manipulator. Als hochvercyberter Yakuza-Soldat ist er nicht nur auf dem gesellschaftlichen Parkett ein äußerst geschickter Gegner. Seine gefährlichste Waffe ist dabei, dass man ihm seine körperlichen Fähigkeiten nicht sofort ansieht.

Satos Agenda ist klar: Er will innerhalb des Gumi aufsteigen. Er strebt mehr Macht, mehr Ansehen und mehr Gestaltungsmöglichkeiten an. Die Sunset-Lounge und der ihm zugewiesene Teil des Medienhafens sind ihm längst zu klein geworden und er strebt danach, die Gunst des Oyabun zu gewinnen. Dabei treibt er ein gefährliches Spiel, weil er weiß, dass die heimliche Aufzeichnung der Konzerngespräche zwingend als Verrat an dem verbündeten Megakonzern angesehen werden muss. Sato plant, die Trideoaufzeichnungen seinem Oyabun als Geschenk darzubieten. Er zögert jedoch noch, seinen Zug zu machen, da er sich nicht ganz sicher ist, wie sein Vorgesetzter darauf reagieren wird. Sato ist klar, dass er durch das Ausspielen des vermeintlichen Trumpfs in die Defensive geraten mag. Und er weiß auch, dass die Yakuza ein Haifischbecken ist und er die Aufzeichnungen ebenso zurückhalten und als Lebensversicherung nutzen könnte.

Als Yakuza folgt Sato einem komplexen Ehrenkodex, den er sich über die Jahre allerdings so zurechtgebogen hat, dass er seinen Aufstieg im Gumi nicht allzu sehr behindert.

Von allen skrupellosen Charakteren in diesem Abenteuer ist er der mit Abstand der Gefährlichste, da er keinen Illusionen über seine eigene Natur unterliegt. Er erkennt an, dass er bereit ist, um seiner selbst willen amoralische Entscheidungen zu treffen.

DARSTELLUNGSTIPPS

Als Gastgeber der Sunset Lounge ist Sato ausgesucht höflich und wird sich selbst über die größten Unruhestifter immer zuerst informieren, bevor er sie hinausschmeißen lässt. Er redet langsam, betont und leise. Und er lächelt ständig, als würde er über einen Witz schmunzeln, der ihm gerade in den Sinn kam.

Als Shatei gilt er bei seinen Untergebenen als strenger, aber fairer Boss und lebt eine Kultur der Loyalität, die er von anderen einfordert, ihnen aber auch gewährt.

In Krisensituationen streift er die Rolle des servilen Gastgebers oder des an den Kodex gebundenen Yakuza ab und zeigt sich von seiner kühl-berechnenden Seite. Ohne zu zögern ordnet er Todesurteile oder Folter an und schickt seine Mitarbeiter in den Untergang, wenn er sich davon etwas verspricht.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5(+2)	3(5)	3(4)	5(8)	3	3	5	6	4	0,65

Initiative: 9 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: 11/10

Verteidigungswert: 11

Vorteile: Erster Eindruck

Nachteile: Abhängigkeit 2 (Alkohol)

Aktionsfähigkeiten: Einfluss 4 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 3(4) (Pistolen +2), Heimlichkeit 4, Nahkampf 7(8) (Klingenwaffen +2), Überreden 6 (Schauspielern +2), Wahrnehmung 5

Wissensfähigkeiten: Gangs in Düsseldorf, Glücksspiel, Syndikatspolitik

Bodytech: Dermalpanzerung 2, Muskelstraffung 2, Muskelverstärkung 3, Reflexbooster 1, Reflexrekorder [Feuerwaffen, Nahkampf], Sporn (einziehbar), Thrombozytenfabrik, Titan-Kompositknochen, Toxinextraktor 3

Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug [+2], gefälschte SIN [Stufe 4; Lizenzen: Cyberware, Führerschein, verborgenes Tragen], Kommlink [Transys Avalon, Gerätetestufe 6; Subvokales Mikrofon, Troden], Kontaktlinsen [Kapazität 3; Bildverbindung, Restlichtverstärkung, Smartlink]

Waffen:

Waffenlos [Waffenlos | Schaden 6K | Angriffswerte 15/-/-/-] Sporn [Cyberimplantatwaffe | Schaden 3K | 7/-/-/-]

Katana [Klingenwaffe | Schaden 4K | Angriffswerte 10/-/-/-]

Ares Predator VI (vergoldet) [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | Angriffswerte 10/10/8/- | 15(s) | Smartgunsysteem, Standardmunition]

NEBENDARSTELLER

NOSUKE SHO (SYSTEMADMINISTRATOR)

Der Mitteldreißiger ist ein dunkelhaariger Norm mit einer auffälligen Erscheinung: Er liebt knallbunte Hemden, die er mit gewagten Frisuren und ständig wechselnden Sonnenbrillen kombiniert. Sein Auftreten ist meist laut und oft lacht er über seine eigenen Witze am lautesten.

Sho ist ein Spieler und genießt das Leben: schöne Frauen, schnelle Motorräder, Alkohol, Drogen und immer wieder der Kick bei Wetten und am Pokertisch. Die Schule langweilte den hochintelligenten Jungen, und eine Ausbildung als Systemadministrator brach er rasch wieder ab. Er liebt Glücksspiel und hat einige Schulden bei Sato, dessen Männer darauf achten, dass sich Sho nicht außerhalb der Yakuza durch Wettschulden angreifbar macht.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	2	3	2	3	5	5	2	3	3,9

Initiative: 8 + 1W6

Matrix-Initiative: 11 + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 11/11

Verteidigungswert: 5

Nachteile: Abhängigkeit (Glücksspiel, Stufe 2)

Fertigkeiten: Cracken 5, Einfluss 1, Elektronik 5, Feuerwaffen 2, Heimlichkeit 2, Überreden 2, Wahrnehmung 3

Bodytech: Cyberaugen [Stufe 1; Bildverbindung, Kamera, Restlichtverstärkung], Cyberbuchse 3 [GS 3, D/F 6/5, +1 Matrix-Initiativewert]

Ausrüstung: Cyberdeck [MCT Falcon, GS 3, A/S 6/5], Komm-link [GS 4], gepanzter Anzug [+2]

Waffe: Fichetti Security 600 [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM | Angriffswerte 10/9/6/- | 30(s) | Lasermarkierer]

YAKUZA-SCHERGEN

Verwende hierzu die Charakterwerte aus dem Grundregelwerk für „Syndikatsgorillas“ Seite 207 und gib ihnen Maschinenpistolen (SCK Modell 100, S. 255) und vielleicht ein Ingram Valiant (S. 257). Wenn dies deiner Meinung nach nicht ausreicht, kannst du auch einen Yakuza-Klingenmeister (ebenfalls S. 207) oder einen Rigger mit Kampfdrohnen unter die Schergen mischen.





ZWISCHEN DEN STÜHLEN

Ein Mord im Hamburg-St. Pauli bedroht den fragilen Frieden zwischen zwei rivalisierenden Verbrechersyndikaten. Die Runner „erben“ den Auftrag, die Hintergründe der Bluttat aufzuklären, um den Frieden auf dem Kiez zu wahren. Bald finden sie heraus, dass nichts so ist, wie es scheint, und jede Partei etwas zu verbergen hat.

HINTERGRUND UND ÜBERBLICK

WAS EINST GESCHAH ...

Emil Olsen lebt in dem Gewirr aus dunklen Hinterhäusern und verdreckten Nebenstraßen, die zwischen Elbe und Kiez im Schatten der Reeperbahn stehen. Während wenige Meter entfernt der Rummel des Hamburger Nachtlebens mit Party, Sex und Drogen ein Stück Freude in den Alltag von Arbeitern und Bonzen bringt, herrscht dahinter nur Trostlosigkeit. Wer hier wohnt, verdient zu wenig, um wegzu ziehen, und kann jeden Monat gerade eben genug Geld aufbringen, um hier zu leben, statt in Wildost ums Überleben zu kämpfen. Man arbeitet als Putzkraft in den Nachtclubs, als Kellner in drittklassigen Bars oder verkauft seinen Körper an diejenigen, die zu den ange sagten Läden keinen Zutritt mehr haben. Kaum jemand

verlässt je den Stadtteil St. Pauli. Hier ist die Heimat von Großfamilien und Alleinerziehenden, Freidenkern, Klein kriminellen und Alkoholikern. Selten verirrt sich ein über nächtiger Partygänger oder Matrose in die Straßen oder betritt eine der heruntergekommenen Kneipen.

Genau hier im Elend möchte Emil sein. Denn aus dem Leid der Leute zieht er die Inspiration für seine Geschichten. Nur reicht ihm seit ein paar Wochen das Beobachten nicht mehr: Er tötet, ergötzt sich am Sterben der zufälligen Opfer und behält sogar Andenken an die Tat, um sich später zu Hause an seinem altmodischen Schreibtisch daran erinnern zu können.

Seine drei ersten Morde wurden von HanSec schnell als „Milieu-Kriminalität“ ungeklärt zu den Akten gelegt. Aber das aktuelle Opfer bringt Emil in Gefahr.

James Wong ist erst seit Kurzem in Hamburg, offiziell auf Geschäftsreise. Allerdings hat sein Aufenthalt wenig mit seinem Konzernjob bei Wuxing zu tun: Wong arbeitet in Wirklichkeit für die Triaden. Die chinesische Mafia hat bereits ihre Finger in der Hamburger Unterwelt – nur ist ihr Einfluss relativ gering. Die größten Kuchenstücke des organisierten Verbrechens sind schon lange an die russischen Vory und die Likedeeler gegangen. Regional kommen weitere Gruppen dazu, Handlanger, Gangs oder aufstrebende Gruppen. Aber die beiden Hauptakteure haben einen Status quo erreicht, der einem zerbrechlichen Waffenstillstand gleicht. Und kaum Platz für weitere Organisationen bietet.

James ist in Hamburg, um diesen Frieden zu erschüttern. Denn wenn Vory und Likedeeler beginnen, sich blutig und gewalttätig zu bekämpfen, dann könnte eine andere Organisation in die dadurch entstehende Lücke stoßen: die Triaden. Darum mietet sich James in eines der heruntergekommenen Mietshäuser ein und beginnt, die Bars der Umgebung zu besuchen, um erst einmal Informationen zu sammeln und Schwachstellen zu finden, mit denen er einen Krieg entfachen kann.

Besonders die beiden Kiezneipen „Wodka & Wasser“ und der „Falke“ stehen auf seiner Liste. Denn dort, ein Stück abseits der Reeperbahn und weit vom Trubel und Protz des Partyvolks entfernt, treffen sich die Handlanger von Vory und Likedeelern in ihrer Freizeit. Die erfahrenen Kriminellen bemerken James jedoch und werfen ihn irgendwann aus ihren Bars.

Und dann wird er eines Abends Emils viertes Opfer. Als Andenken nimmt der Mörder das Amulett mit, das einen Datenchip enthält, auf dem James seine gesammelten Informationen unauffällig gespeichert hat.



Nastja Berg, die für die Vory das „Wodka & Wasser“ leitet, findet den Toten im Hinterhofgarten der geschlossenen Bar. Da sie und ihre Kollegen vermuten, dass James für die Likedeeler spioniert hat, bekommen sie Angst. Denn ein von Vory-Handlangern getöteter Likedeeler-Spion könnte dem herrschenden Waffenstillstand schaden. Und das will kaum jemand.

Sie tragen die Leiche weiter in die Gassen abseits der Reeperbahn, legen sie in einen der dunklen Hauseingänge und hoffen, dass sich hier niemand um einen Mord kümmert.

Der Tote wird entdeckt und HanSec beginnt zu ermitteln. Die Berichterstattung erreicht den Besitzer des „Falken“, Tarik Sebastian. Da er den Toten erst vor zwei Tagen aus seiner (den Likedeelern nahestehenden) Kneipe hat werfen lassen, weil er in ihm einen Spion der Vory vermutete, bekommt auch er es mit der Angst zu tun. Er fürchtet, dass einer der beim Rauswurf anwesenden Likedeeler-Handlanger der Täter ist. Um eine gewalttätige Auseinandersetzung zwischen Vory und Likedeelern zu verhindern, engagiert er einen heruntergekommenen Detektiv, Carlos „Widerhaken“ Moosbach, der in den Kneipen der Gegend bekannt ist und früher als Shadowrunner gearbeitet hat. Tariks Plan ist, den Mörder vor der HanSec zu finden und ihn den Vory als bösen, verwirrten Einzel-

täter frei Haus zu liefern, um den Frieden zu wahren.

Als vermeintliche Auftraggeberin nutzt Tarik seine als Konzernmitarbeiterin getarnte Angestellte Victoria Tam – damit der Auftrag professioneller wirkt, und zur Sicherheit, weil Tarik Carlos’ Loyalität nicht einschätzen kann.

Während Carlos ermittelt, verhaftet die HanSec Emil als Mörder von James. Als Beweise werden unter anderem Drogenpäckchen aus dem Haus und vermeintliche Blutspuren am als Tatort deklarierten Hauseingang genannt, für HanSec schnell und einfach. Carlos glaubt, dass dort etwas nicht stimmen kann, und forscht weiter.

Er ermittelt den wirklichen Tatort und findet die Identität der Auftraggeberin heraus. Im „Falken“ trifft er Tarik, der ihm die Wahrheit erzählt. In langen Gesprächen kommen sich beide nicht nur näher, sondern sind immer mehr davon überzeugt, dass Emil unschuldig ist und ihm die Beweise von den korrupten Beamten der HanSec untergeschoben wurden. Mittlerweile ist sich Auftraggeber Tarik auch nicht mehr ganz so sicher, ob der gesuchte Täter im Umfeld seiner (Likedeeler-)Bar zu finden ist, da ja der Tatort im Hinterhof einer Vory-Bar liegt. Für ihn wäre es der beste Ausgang, wenn der Verantwortliche selbst Vory wäre und sich somit der Mord am vermeintlichen Vory-Spion James als eine interne Geschichte herausstellen würde. Solche Verbrechen gibt es durchaus.

Durch Nachrichten der regionalen Newssportale, an die Carlos seine Ermittlungen gemeldet hat, wird so viel Staub aufgewirbelt, dass Emil vorübergehend wieder freigelassen wird. Doch nun erreicht der Verdacht möglicher Spionage auch höhere Ebenen der organisierten Kriminalität. Die Zeit drängt also.

Auf der Suche nach Antworten wird Carlos so heftig zusammengeschlagen, dass er einige Tage in der Schattenklinik verbringen muss. Aber eben diese Tage könnten entscheidend sein. Also ruft Carlos nach Unterstützung: nach den Runnern.

DAS WICHTIGSTE AUF EINEN BLICK

Emil Olsen: Schriftsteller und Mörder. Nach falschen Beweisen festgenommen, nun wieder auf freiem Fuß und bereit für den nächsten Mord, der ihn zu neuen Gedichten inspirieren soll. Hat eine Sammlung an Andenken an die Opfer in seiner Kammer versteckt, unter anderem das Amulett von James Wong. Hat eine Schwäche für Victoria Tam.

Carlos „Widerhaken“ Moosbach: Gibt seinen Auftrag an die Runner weiter, da er im Krankenhaus liegt. Er möchte, dass der Job erledigt wird, und wird die Runner so gut er kann unterstützen. Lediglich seine Unterlagen zum „Falken“ behält er für sich, weil er sie als unwichtig erachtet und seine junge Liebe zu Tarik schützen möchte.

James Wong: Das bisher letzte Mordopfer von Emils. Kürzlich nach Hamburg gekommen, um für die Triaden Informationen über Likedeeler und Vory zu sammeln. Hatte ein Amulett mit Speicherchip, auf dem er die Daten gespeichert hat.

Tarik Sebastian: Wirt im „Falken“ und Informant der Likedeeler. Eigentlicher Auftraggeber. Vermutet in James Wong einen Vory-Spion und möchte den Mörder, sollte es ein Likedeeler sein, den Vory präsentieren, um einen Unterweltkrieg zu verhindern.

Victoria Tam: Angestellte im „Falken“, spielt die Auftraggeberin. Möchte Geld machen und versucht, alle Seiten so gegeneinander auszuspielen, dass es ihr den höchsten Ertrag bringt. Ist dabei, die Runner als angebliche Spione der Likedeeler an Voryschläger zu verkaufen.

Wodka & Wasser: Kneipe der Handlanger und Schläger der Vory.

Der Falke: Likedeeler-naher Nachtclub.

Likedeeler: Organisiertes Verbrechen, hat fast in der Hälfte der Hamburger Kriminalität die Finger. Vermuten in James Wong einen Vory-Spion.

Vory: Russische Mafia, organisiertes Verbrechen, hat fast in der Hälfte der Hamburger Kriminalität die Finger. Vermuten in James Wong einen Likedeeler-Spion.

Triaden: Chinesische Mafia, möchte in Hamburg Fuß fassen. Haben James Wong zum Spionieren zu Likedeelern und Vory geschickt und wollen seine Daten. Wer ihren Spion ermordet hat, ist für sie zweitrangig.

HanSec: Hamburger Polizei. Die Angestellten von HanSec sind sauer, dass Carlos bewiesen hat, dass sie Emil zum schnellen Abschließen des Falls fingierte Beweise untergeschoben haben. Daher wollen sie den Runnern und Carlos das Leben schwer machen.

„Wodka & Wasser“, der ehemalige Biergarten dort sowie die Wohnung des Opfers, dessen Adresse Carlos erst vor Kurzem erhalten hat. Wie sich die Runner entscheiden, ist für den Fortgang unwichtig. Viele Wege führen ans Ziel.

In „Im Schatten des Vergnügens“ ermitteln die Runner erste Spuren, lernen, dass die Vory vermutlich nicht hinter der Tat stecken und dass eine andere Gruppe starkes Interesse an dem Opfer hat und dafür über Leichen geht. Viele Hinweise deuten auf einen Kiez-Nachtclub.

„Der Falke“ spielt im gleichnamigen Nachtclub, in dem die Runner mehr über ihre vermeintliche Auftraggeberin erfahren können und feststellen, dass auch die Likedeeler vermutlich nicht die Mörder sind.

Den „Verrat am Fleet“ begeht die vermeintliche Auftraggeberin, die angebliche Informationen übergeben möchte. Zugleich treffen die Triaden ein, wodurch klar wird, wer die dritte Fraktion ist – und dass auch sie nicht für die Tat verantwortlich ist (wollen die Runner der Auftraggeberin nicht an den Fleet folgen, so lauern ihnen die Triaden an einem anderen Ort auf).

Wenn die Runner noch nicht mitbekommen haben, dass es in letzter Zeit mehrere Morde gab, dann erfahren sie es jetzt. Ebenso erhalten sie spätestens zu diesem Zeitpunkt die fehlenden Informationen von Carlos, die er zurückgehalten hat, um Tarik nicht zu gefährden.

Weiter „Dem Mörder auf der Spur“ erwischen die Runner den Täter mit Glück, als er im Begriff ist, den nächsten Mord zu begehen. Können sie jedoch das Andenken-Medallion nicht finden, gibt es Ärger mit den Triaden. Und mit Pech hat Victoria die verschiedenen Seiten erfolgreich gegeneinander ausgespielt.

ABENTEUERSTRUKTUR

Wie oft bei Runs mit detektivischem Schwerpunkt ist die Aktstruktur lediglich eine grobe Vorgabe, die vermutlich das Vorgehen vieler Gruppen vorwegnimmt – aber eben nicht aller.

Also keine Panik, wenn die Spieler lieber erst alle Informationen selbst nachprüfen, Emil von Anfang an verdächtigen oder jeden Bewohner im Kiez befragen. Das ist völlig okay. Auch wenn sie dadurch vielleicht Hintergrundinfos aus dem organisierten Verbrechen übersehen: Diese sind kein Zwang in diesem Run, sondern zusätzlicher Flair.

Die Informationen können die Spieler in jeder beliebigen Reihenfolge erhalten, wenn sie denn danach suchen. Unter „Hauptdarsteller“ findest du die Beweggründe der wichtigen NSCs und siehst, wie sie auf überraschende Handlungen deiner Spieler reagieren.

... UND WAS GESCHEHEN WIRD

Die Runner bekommen einen Second-Hand-Auftrag. Es geht darum, einen angefangenen Job zu beenden, und das rasch. Es gibt schon viele Informationen und anscheinend nur noch wenige offene Punkte zu klären. Außerdem klingt es in weiten Teilen legal.

Die Gruppe bekommt die bisher gesammelten Ermittlungsergebnisse von Carlos, dem bisherigen Ermittler, der auch weiterhin für Nachfragen zur Verfügung steht.

Die besten Anhaltspunkte – weil Carlos in seinen Unterlagen dort noch Fragen aufwirft – sind die Vory-Bar

SZENE 1 – SECOND HAND

AUF EINEN BLICK

Die Runner erhalten einen Auftrag. Entweder von einem ihrer Bekannten oder noch besser – wenn sich das für den Hintergrund der Runner eignet – direkt von Carlos „Widerhaken“ Moosbach. Der ehemalige Runner arbei-

tet als Privatschnüffler, macht die Beinarbeit für Runner, besorgt Beweise für außereheliche Liebschaften oder schmiert die Behörden.

Carlos kann seinen aktuellen Job nicht beenden, weil er wegen eines „Missverständnisses in anderer Sache“ in der Klinik liegt, wie er sagt. Darum benötigt er einige Runner, die den Auftrag zu Ende bringen, weil er es sich nicht leisten kann, dem Auftraggeber nichts zu liefern, ohne seiner Reputation zu schaden.

Die Runner reden mit Carlos über die Matrix, in AR, per Bild oder Sprache, wie sie es wollen.

SAC'S IHNEN INS GESICHT

„Hey, moin! Ich mach es kurz: Ich brauche eure Hilfe. Bin gerade etwas gehandicapt, aber der Job ist echt wichtig für mich. Ich hatte in letzter Zeit ein wenig Pech und kann es mir echt nicht leisten, den jetzt auch noch sausen zu lassen. Aber der Doc sagt, ich muss noch ein paar Tage hierbleiben. Ein guter Rat: Update eure 'Ware regelmäßig, sonst habt ihr bei Verletzungen mit Pech den großen Schrottplatz im Körper.“

„Geld ist nicht das Problem. Ihr bekommt alle meine Ermittlungsergebnisse und dürft am Ende auch die Moneten einstecken. Vorschuss gab es nicht. Spesen auch nicht, also eigentlich wie immer. Worum es geht: Jemand möchte einen Mörder schneller als die Behörden haben. Wobei die Behörden bisher nur Scheiße bauen. Aber der Auftraggeber ist es eilig. Alles Weitere könnt ihr meinen Unterlagen entnehmen. Und natürlich könnt ihr mich jederzeit erreichen. Ich laufe hier die nächsten Tage eh nicht weg.““

HINTER DEN KULISSEN

Carlos hat den Job von Tarik beziehungsweise offiziell Frau Schmidt alias Victoria Tam erhalten und möchte ihn an die Runner weitergeben. Er selbst liegt schließlich in der Klinik und sowohl er als auch Tarik möchten den Mörder dringend finden. Zwar ist sich Tarik nicht mehr so ganz sicher, ob ein Likedeeler hinter der Tat steckt, er möchte es aber nicht riskieren und dann doch einen Unterweltkrieg vor der Tür haben. Beide wollen, dass die Runner den Job gut und schnell abschließen können, und werden ihnen nicht willentlich etwas verheimlichen, was für den Job nötig ist.

Carlos übergibt den Runnern seine Aufzeichnungen, die auch einen Mitschnitt der Auftragsvergabe durch seine Cyberaugen beinhalten. Das Einzige, was er zurückhält, sind die Aufzeichnungen über seinen Besuch im Falken und die dort geführten Gespräche mit Tarik.

CARLOS' UNTERLAGEN

Eine ausführliche Auflistung von Carlos' Unterlagen findet sich im Anhang.

Schon auf den ersten Blick wird klar, dass Carlos sehr gewissenhaft Buch darüber führt, was er ermittelt und wo er hingehört. Es gibt zwar keine Terminliste (er schreibt nur, wo er was erfahren hat, nicht wann) aber auch damit ist den Runnern ein großer Teil der Arbeit bereits abgenommen.

Nicht nur hat Carlos fast jede Bar, jeden Club und sonstigen Laden im weiteren Umkreis um den vermeintlichen Tatort besucht, er hat auch Listen von vor Ort bekannten Schlägern, Säufern und anderen Anwohnern geführt und so gut wie jeden davon mit einem X als unschuldig markiert. Wer nicht markiert ist, hat kein Carlos bekanntes Alibi – weitere Hinweise, dass irgendwer davon etwas mit

der Tat zu tun haben könnte, außer ihrer generellen Anwesenheit im Stadtteil, gibt es jedoch nicht.

Hinter der Bar „Wodka & Wasser“, steht ein Fragezeichen. Carlos war bereits dort und hat erfahren, dass die Bar zur Zeit des Mordes geschlossen war, er ist wegen zu vieler Fragen jedoch schnell aus der Tür auf die Straße geflogen (das ist ihm offenbar in etlichen Kneipen passiert). Mehrere Einträge von Orten sind mit einem entsprechenden Kürzel markiert.

Den ehemaligen schmalen Biergarten der Bar „Wodka & Wasser“ hält Carlos (zu recht) für den echten Tatort.

FRAU SCHMIDT

Das Treffen ist drei Tage her.

Der Mitschnitt der Cyberaugen hat keine besonders gute Qualität (Carlos sollte seine Hardware aufrüsten). Alerdings ist alles, was wichtig ist – inklusive des Gesichtes der Auftraggeberin – gut genug erkennbar.

In einer nicht überwachten Tiefgarage am Rande der Reeperbahn wartet eine Frau in teuer aussehendem Kostüm und mit stylischer AR-Brille auf Carlos. Sie scheint asiatische Vorfahren zu haben und spricht gewählt, routiniert und ohne Akzent. Alles an ihr schreit „obere Konzernetage“.

In der Tiefgarage stehen mehrere Autos, ein kurzer Rundumblick von Carlos zeigt 13 Wagen. Nicht bei allen ist das Kennzeichen zu erkennen. Die meisten der Fahrzeuge sind teure Sportwagen, was kiez-kundige Runner auf Zuhälter und Clubbesitzer tippen lässt. Weitere Personen sind nicht sichtbar, weder Passanten noch Bodyguards.

Frau Schmidt erklärt, dass es vor zwei Tagen einen Mord im Wohnviertel zwischen Reeperbahn und Elbe gegeben hat: James Wong – sie nennt nur seinen Namen und nicht, ob er ein Kollege war, Verwandter oder in anderem Verhältnis zu ihr steht. Für die Ermittlung des Namens des Verantwortlichen bietet sie 5.000 € und zusätzliche 8.000 € für die Ablieferung des Täters.

Frau Schmidt gibt Carlos eine anonyme Kommlink-Adresse, damit er sie bei Vollendung des Auftrags kontaktieren kann.

DIE 'BEWEISE' DER HANSEC

Einen Tag, nachdem Carlos den Auftrag erhielt, vermeldete HanSec eine Festnahme. Emil Olsen, ein erfolgloser Schriftsteller, der in dem Haus wohnt, vor dem der Tote gefunden wurde, soll der Täter sein. Motiv: Drogengeschäfte. In der kleinen Wohnung habe man Drogenpäckchen und Blut gefunden.

Carlos konnte schnell herausfinden, dass es sich bei den Drogenpäckchen um genau die Pakete handelte, die drei Tage vorher bei einer Razzia im Hafen beschlagnahmt worden waren. Die Banderolen sind in den Nachrichten deutlich erkennbar. Carlos' Kontakte im forensischen Labor der HanSec gaben zu, dass weder im Blut von Emil noch in dem des Toten Drogen gefunden wurden, und es gab keine Fingerabdrücke auf den Paketen. Das Blut in der Wohnung erwies sich als Rattenblut.

Das größte Problem ist der Tatort: Im Hauseingang ist absolut kein Blut zu finden und die Leichenflecken am Toten lassen vermuten, dass er die ersten Stunden nach dem Tod an anderer Stelle lag. Auf weichem Boden, nahe verschiedenen Pflanzen, unter anderem Efeu und Hopfen. Der einzige Punkt in der Gegend, wo es genau das in größerem Maßstab gibt, ist der heruntergekommene Biergarten der Kneipe „Wodka & Wasser“.

DAS OPFER

James Wong, Staatsbürger von Hongkong, 53 Jahre. Wong ist er vor Kurzem aus Hongkong in die ADL gereist. Eingeschränkte Konzernzugehörigkeit zu Wuxing, laut Aussage des Megakonzerns jedoch auf eigenen Wunsch für ein Jahr freigestellt. Carlos hat eine Adresse nahe dem Tatort gefunden, die zu dem Toten gehören könnte, war aber bisher nicht dort.

KEINE PANIK

Die Runner wollen unbedingt ein persönliches Treffen? Keine Sorge, dann fahren sie halt ins Krankenhaus. Tarik wird sich während des Besuches allerdings in das Café an der nächsten Straßenecke zurückziehen.

Ist die Gruppe nicht bereit, für diesen geringen Betrag zu arbeiten? Dann arbeite die persönliche Beziehung eines oder aller Runner zu Carlos heraus. Es ist auch ein Gefallen unter Freunden. Ist die Gruppe damit nicht zu ködern, springt der Schieber der Runner ein: Er ist dem Privatdetektiv aus alten Zeiten verbunden und stockt die Bezahlung auf, um die Runner bei Laune zu halten.

DIE BEAMTEN DER HANSEC

Carlos wurde von den korrupten Beamten der HanSec zusammengeschlagen, die sauer auf ihn sind, weil er ihre Lügen bei der Verhaftung von Emil aufgedeckt hat. Das erzählt Carlos den Runnern jedoch nur, wenn sie deutlich nachfragen.

Stellen die Beamten im Laufe des Szenarios fest, dass die Runner Carlos' Auftrag übernommen haben und die gleichen Fragen stellen wie er zuvor, sind sie nicht besonders glücklich. Sie können der Gruppe über das gesamte Szenario (und darüber hinaus) Steine in den Weg legen. Von dem Bedrängen der Leute, die mit den Runnern geredet haben, über regelmäßige Überprüfungen und Verfolgung bis zu handfesten Schlägen ist vieles möglich. Du kannst als Spielleiter die Beamten so einbringen, wie es zu dem Spielstil deiner Gruppe passt. In vielen Szenen kann dadurch die Schwierigkeit erhöht werden, wenn es plötzlich Zeugen gibt oder die Beamten mit einer Verhaftung drohen. Und kaum ein Runner wird es sich mit HanSec verscherzen wollen.

Werte für die Polizisten kann man im Kapitel „Das wilde Leben“ des Grundregelwerks (SR6, S. 202ff.) finden und sich dort die Professionalitätsstufe wählen, die zum Spielstil passt. Allerdings sind die Beamten kein Sondereinsatzkommando, sondern bloß Streifenbullen im Kiez. Empfohlen wird eine Professionalitätsstufe von 2-3.

Wichtig ist ebenfalls: Es geht hier um die regionale, korrupte Mannschaft der HanSec, nicht um das gesamte Unternehmen. Auch wenn die betreffenden Beamten durchaus Zugriff auf weiter reichende Mittel haben können, wollen sie nicht, dass ihr Fehlverhalten bekannt wird. Sie sind also vorsichtig.

SZENE 2 – IM SCHATTEN DES VERGNÜGENS (VORY)

AUF EINEN BLICK

Die ersten Recherchen der Runner führen in das alte Wohngebiet zwischen der glitzernden Reeperbahn und dem Hang nach unten zur Elbe. Einer der wichtigsten Ansatzzpunkte ist die Kneipe „Wodka & Wasser“, in deren Biergarten der Mord anscheinend passiert ist. Außerdem gibt es die Adresse des Opfers und generell viele Bewohner und Bargäste, die man befragen könnte. Selbst Emil, der Schriftsteller, lässt auf Anfrage Besuche zu.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

„Trostlos und schmutzig, so wirkt die Gegend, in der der Mord passierte. Bei diesem leichten, kalten Regen und bei starkem Wind sieht alles noch viel dunkler und armseliger aus. Hier stehen alte Häuser aus rotem Backstein, viele der kaputten Fensterscheiben sind mit Brettern vernagelt oder mit Folie verhängt. Aber hier wohnen Menschen. Zwei Frauen, dick gekleidet, eilen mit gesenktem Kopf an euch vorbei. Aus der nächsten Eckkneipe, vor deren Tür das Erbrochene der letzten Wochen zu liegen scheint, erklingt Musik. Aus einem Hauseingang schaut ein kleines Mädchen mit dreckigem Gesicht erschrocken in eure Richtung, ehe es die Treppen nach oben läuft.“

HINTER DEN KULISSEN

Der Großteil dieses Aktes spielt sich in dem schmalen Streifen zwischen Reeperbahn und Elbe ab, auf den dortigen Straßen und in den Gebäuden. Der Unterschied von prunkvoller Partymeile und dem Elend und der Trostlosigkeit der Bewohner der Nebenstraßen sollte den Runnern ständig vor Augen geführt werden. Sich hier ungeschen zu bewegen funktioniert höchstens tief in der Nacht. Zu den meisten Zeiten sieht man Kinder in den Höfen spielen, Menschen Wäsche aufhängen oder unidentifizierbare und stark riechende Dinge hinter weit geöffneten Fenstern kochen. Es sollte klar werden, dass hier ganz normale Menschen wohnen und dass Schießereien sicherlich auffallen werden. Ob jemand deswegen die Polizei ruft, ist jedoch sehr fraglich.

Benehmen sich die Runner zu schlecht, könnte ihnen ein Mob an Schlägern aus den Bars eine Abreibung verpassen wollen. Eine regionale Gang, die sich um die Gegend kümmert und Leute terrorisiert oder beschützt, gibt es hingegen nicht.

DER TATORT

Carlos hat den wirklichen Tatort durch die Spuren an der Leiche bereits ermittelt, obwohl er sich seiner Schlussfolgerung noch nicht sicher ist: Im alten Biergarten der Bar „Wodka & Wasser“ hat Emil Olsen sein letztes Opfer James Wong ermordet. Und wirklich können die Runner vor Ort Blutspuren finden, die jemand notdürftig abgedeckt hat.

Der Biergarten liegt hinter der Bar und war einst von einem schmalen Zaun umgeben. Dieser Zaun ist jedoch längst als Brennmaterial in den Häusern der Umgebung verschwunden und heute ist das kleine Gebiet von Efeu

und anderem Grünzeug überwachsen. Am hinteren Ende hat irgendjemand ein schmales Beet angelegt, in dem die unterschiedlichsten Rüben wuchern.

Zwischen einer halb verrotteten Matratze und der Hausecke liegt ein ausgeschaltetes Kommlink. Darauf kann man – nach ein wenig Hacking und Analyse – Bilder einer Sängerin und Tänzerin in unterschiedlichen Kostümen finden. Es sind Aufnahmen, überraschenderweise allerdings nur Einzelbilder, kein Film, mit diversen kurzen Beschreibungen dazu: „Der Tanz als überragender Ausdruck“, „Brüste wie Zwillingsmelonen“, „Das duftende Haar“. Die Frau ist erkennbar als die Frau Schmidt der Runner (Victoria Tam).

Das Gelände steht für jeden Menschen offen. Obwohl einige Fenster an den umgebenden Häusern in Richtung des Biergartens weisen, gab es in der Tatnacht vermutlich wenige bis keine Zeugen – wenn die Bar geschlossen hatte. Hat das „Wodka & Wasser“ Gäste, ist zur Belüftung die hintere Tür geöffnet und das Licht der Bar scheint direkt auf die Stelle, an der der Tote vermutlich gelegen hat.

WODKA & WASSER

Die Kneipe befindet sich in den Räumen eines ehemaligen griechischen Restaurants – was man an den abplatzenden Wandmalereien im Inneren noch erahnen kann. Die weitere Inneneinrichtung wirkt wie eine Mischung aus billigem Imbiss, Konzernkantine und Großmutters Nähkränzchen. Die einfachen Tische sind mit schmutzigen Häkeldecken verziert, als Gläser dienen verschiedene Werbegläser längst vergessener Brauereien und in der Luft hängt ein Geruch von abgestandenem Rauch, Alkohol und Urin. Ein alter Billardtisch dient als Garderobe.

Die meisten Gäste sind – egal zu welcher Uhrzeit – sturzbetrunken. Es gibt eine Gruppe Kartenspieler, an den ausgehängten Türen zu den Toiletten singen drei Leute laut und falsch russische Volkslieder und am Tresen scheinen zwei Frauen im preiswerten, aber sauberen Businesskostüm geschäftliche Angelegenheiten zu regeln.

Nastja Berg ist die Chefin des Ladens. Sie arbeitet nicht hinter dem Tresen – das überlässt sie anderen, wie dem Barkeeper Pjotr „Rasputin“ Koroljow, der jeden Wodka persönlich kennt. Dafür organisiert sie die Bar und deren Pläne wie einen Großkonzern und geht jedem ihrer Angestellten damit auf die Nerven.

Ob Nastja den Schmuggel für die Vory organisiert, diese Bar leitet oder ein Konzept für den Menschenhandel im nächsten geplanten Bordell aufstellt, es ist für sie eigentlich dasselbe. Sie redet nur mit den Runnern, wenn es ihr oder dem Unternehmen etwas bringt oder falls sie sehr unter Druck gesetzt wird. Von dem Toten in Garten weiß nur Pjotr – der es mit der Loyalität weniger genau nimmt und gerne redet, sofern er nicht das Gefühl hat, dass die Runner der Bar etwas in die Schuhe schieben wollen.

Kämpfe in der Bar kommen vor – die Stammtrinker flüchten dann schnell in die Toilette, unter die Tische oder auch mal ins Freie. Solange man nur das Getränk mitnehmen kann, stören körperliche Auseinandersetzungen kaum. Suchen die Runner Streit, greifen anwesende Voryschläger in den Kampf ein, und sie haben gewöhnlich auch Waffen dabei.

MÖGLICHE HINWEISE IM "WODKA & WASSER":

An dem Tag des Mordes gab es am frühen Abend eine Razzia der HanSec wegen angeblichen Drogenhandels. Daher war der Laden bis zum nächsten Tag geschlossen – und damit während der Tatzeit.

Der Tote James Wong war mal hier. „War zwar nicht sehr gesellig, wollte aber immer dabei sein und zuhören. In anderen Bars war der auch.“

Es kam vielen Leuten so vor, als ob Wong nur Gespräche belauschen wollte. Vielleicht wollte er für die Likedeeler spionieren, das ist ja quasi die direkte Konkurrenz.

Hier gibt es viele Vory-Handlanger, die sich nach dem einen oder anderen Glas mehr über ihr Geschäft unterhalten, als es für sie gut ist.

„Ja, okay, der lag tot im Garten. Schon kalt, nichts mehr zu machen.“

„Was, wenn der wirklich ein Spion der Likedeeler war? Und der dann tot im Garten der Vorys liegt? Da denkt doch gleich jeder, dass die schuld sind. Bei dem zerbrechlichen Waffenstillstand ist das viel zu gefährlich. Darum haben wir ihn woandershin getragen. Von uns war das niemand.“

„Den Hauseingang haben wir nicht extra ausgewählt, das war reiner Zufall.“

„Wer das war? Keine Ahnung. Vielleicht die Likedeeler selbst? Interne Probleme sind doch an der Tagesordnung. Und der Kerl ist einen Tag oder so vorher noch aus dem ‚Falken‘ geflogen.“

„Der ‚Falken‘ ist die Adresse, wenn man hier Likedeeler-Handlanger treffen will. Nicht weit oben in der Hierarchie aber immerhin.“

„Nein, Ärger zwischen den Bars gibt es eigentlich nicht. Säufer gibt es genug.“

„Wir haben das ganze Blut im Garten aufgewischt und abgedeckt. Der Täter muss voller Blut gewesen sein. Vorne im Müllheimer waren sogar blutige Tücher. Vielleicht hat der sich damit abgewischt. Da könnten sowohl DNA als auch Fingerabdrücke bei sein. Hier, wir haben das zur Sicherheit aufbewahrt. Wenn ihr jemanden kennt, der das testen kann? Wir waren es ja auf jeden Fall nicht.“

DIE WOHNUNG DES OPFERS

James Wongs Mietwohnung liegt in einem für diesen Stadtteil nicht ganz so alten und zerfallenen Wohnblock. Früher gab es hier Büros mit Blick auf die Elbe, heute sind die einzelnen Etagen in so viele kleine Wohnungen wie möglich aufgeteilt. Familien haben hier keine Chance, die Bewohner sind vorrangig Matrosen, Zugezogene, die noch etwas Besseres suchen, oder Künstler, die in den Clubs arbeiten und nur für absehbare Zeit in Hamburg sind. Hier zieht ständig irgendwer ein und aus.

Wong wohnte im vierten Stock, zwischen einer WG aus drei Tänzern eines Nachtclubs und einem mürrischen zwergischen Studenten, der am Hafen eine Praktikumsstelle hat. Niemand hat mit James mehr als kurzen Kontakt auf dem Hausflur gehabt. An den Einzug erinnert sich ebenfalls keiner. Auch nicht daran, dass er je Besuch gehabt hätte.

Die Tür zur Wohnung ist mit einem Magschloss (Stufe 3, mit Tastatur) verschlossen. Innen gibt es nur einen Raum mit Küchenzeile und ein kleines Bad ohne Fenster oder Lüftung. Die Möbel sind spärlich: Ein einfaches Bett, eine Kommode mit ein paar Kleidungsstücken, ein Tisch mit einem Stuhl ohne Lehne. Es gibt keinerlei Geschirr, Herd und Mikrowelle sehen unbenutzt aus. Im Kühlschrank finden sich verschimmelte Portionen nur halb gegessener Bratnudeln verschiedener asiatischer Bringdienste. Ein geöffneter Koffer neben dem Bett enthält mehr Kleidung als der Kleiderschrank.

HINWEISE IN DER WOHNUNG:

Du hast die Wahl, je nach Kenntnisstand der Spieler: Entweder die Wohnung ist bereits durchsucht und sieht deutlich danach aus oder die Triaden-Aufräumer kommen

kurz vor oder während des Besuchs der Runner vorbei. Sie wissen nichts von den Hintergründen – sie haben lediglich die Aufgabe, alles zu durchsuchen und jedes Schmuckstück und jedes technische Gerät mit Speichermöglichkeit mitzunehmen. Falls du dich entscheidest, dass die Triade ihre Leute erst etwas später schickt, können die Runner auf folgende Hinweise stoßen:

Mehrere Werbe-RFIDs für örtliche Bars. Auf der Werbung für den „Falken“ ist Frau Schmidt zu sehen.

Eine Karte der Umgebung, auf der die meisten Bars und Kneipen hervorgehoben sind. Fast alle sind durchgestrichen, der „Falke“ und das „Wodka & Wasser“ sind hingegen eingekreist.

RFIDs am Koffer, die zeigen, dass das Gepäck von Wuxings Flughafen-Shuttle in Hongkong transportiert wurde.

Der größte Teil der Kleidung ist viel zu gut für diese Gegend und auch viel zu teuer für die Bars um den Tatort. Diese geschmackvoll-hochpreisige Kleidung ist unbenutzt.

HanSec hat sich bisher nicht um die Wohnung des Verstorbenen gekümmert.

EMILS WOHNUNG

Die Runner können Emil in seiner kleinen, sehr verwahrlosten Wohnung besuchen. Er ist still, wirkt abwesend und scheint nicht wirklich zu wissen, wie man sich sinnvoll unterhält. Seine Räumlichkeiten sind unordentlich: Auf den Stühlen und jeder denkbaren Ablagefläche liegt Kleidung herum, der dicke, violette Flusenteppich ist in diversen Stadien der Auflösung begriffen. Leere Essenskartons mit unidentifizierbaren Speiseresten sind in den Ecken übereinandergestapelt. Dafür, dass die Polizei die Wohnung angeblich vor wenigen Tagen durchsucht hat, sieht das Chaos sehr gewachsen und unberührt aus.

Der Schriftsteller beteuert seine Unschuld und wirklich deutet in seiner kleinen Wohnung auf Anhieb nichts darauf hin, dass er ein gefährlicher Mörder sein könnte. Auf Nachfrage gibt er den Besuchern Kostproben seines Könbens (siehe Handout „Gedicht“).

DIE BEWOHNER DER GEGEND

Wer hier wohnt, hat oft Angst vor Fremden. Besonders wenn sie so schwer bewaffnet daherkommen wie die durchschnittliche Runnergruppe. Da die Bars als Anlaufziel für die verschiedenen Gangs und kriminellen Organisationen dienen, ist der Anblick von Schlägern, Schattenläufern und Möchtegern-Soldaten nicht so selten – und die meisten Bewohner wissen, dass man sich von solchen Fremden lieber fernhält.

Mit Geld oder Überredungskunst kann die Gruppe jedoch ohne viele Probleme jemanden finden, der ihnen ein paar Fragen beantwortet. Die meisten Leute hier arbeiten, versuchen, ihre Familie durchzubringen, und wollen einfach in Ruhe leben.

Zusätzlich besteht natürlich die Möglichkeit sich weitere Bars und Kneipen anzusehen und dort jemanden zu befragen. Die meisten Gäste sind Alkoholiker aus der Umgebung.

MÖGLICHE HINWEISE DURCH DIE BEWOHNER, JE NACH FRAGE:

„Emil ist ziemlich merkwürdig, aber harmlos. Der schleicht überall herum, sitzt alleine in Bars und schaut einfach nur zu.“ Die Nachbarn kennen einige seiner Werke (Handout „Gedicht“).

„Die HanSec-Bullen haben sich die erstbeste offene Wohnung im Haus gesucht, den Bewohner – Emil – mit-

genommen und dann behauptet, es hätten Drogen dort gelegen. Dabei hatten sie hinterher außer Emil nichts dabei. Und was kann man in fünf Minuten schon groß durchsuchen?“

Die verschiedenen Bars sind so gut wie jedem mindestens von außen bekannt. Bei genauerer Nachfrage können mindestens die Erwachsenen sagen, wo die Vorys und wo die Likedeeler hingehen.

Einige Anwohner erkennen, dass Frau Schmidt die Tänzerin des „Falken“ ist, falls die Runner ihnen ein Bild zeigen.

Niemand kannte das Opfer.

Niemand hat etwas von dem Mord gesehen.

Es gibt oft Morde in der Gegend. Meistens Gangs oder Kämpfe innerhalb des organisierten Verbrechens. Und dann gab es die vier Morde in der letzten Zeit (ein Hinweis auf die Morde für den letzten Akt).

Der Täter muss von außerhalb kommen und ist garantiert ein Verrückter.

DAUMENSCHRAUBEN

Je nachdem, wie sehr du das Abenteuer mit handfester Action in die Länge ziehen möchtest, kannst du in Wongs Wohnung eine Konfrontation mit Triaden-Schlägern und einen weiteren Kampf in Verbindung mit der Bar „Wodka & Wasser“ einbauen. Außerdem gibt es ja immer noch die Beamten der HanSec, die mittlerweile von den Runnern gehört haben. Ebenso lässt sich in der Bar die Schwierigkeit erhöhen – vielleicht müssen die Runner zwingend einbrechen, oder sie müssen erst einen kleinen Zusatzjob für Nastja erledigen.

KEINE PANIK

Wenn die Entscheidung, welchen Ort man aufzusuchen sollte, durch die große Auswahl für die Spieler zu stressig wird (sehr viele Möglichkeiten sind nicht immer gut), kann man die vorrangig präsentierten Ziele deutlich eingrenzen. Um an den Hinweis auf den „Falken“ und damit an die nächste Szene zu kommen, reicht ein Besuch in der Vory-Bar.

Falls es absolut kein Weiterkommen gibt, können die Runner Victoria erkennen, während sie gerade auf dem Weg zur Arbeit ist.



SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

SÄUFER UND ANDERE HOFFNUNGSLOSE GESTALTEN

Ob im „Wodka & Wasser“, anderen Kiezneipen oder in den Wohnungen und auf den Straßen: Diesen Leuten begegnen die Runner besonders oft. Allerdings wird kaum jemand von diesen Männern und Frauen die Runner ohne Anlass angreifen, und schon gar nicht alleine. Aber in Gruppen, zur Verteidigung der Stammkneipe oder auch nach mehr als einem Korn zu viel vielleicht schon.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2	2	2	2	2	2	2	1	6

Initiative: 4 + 1W6
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor: 9
Verteidigungswert: 2
Fertigkeiten: Athletik 1, Einfluss 1, Nahkampf 3
Wissensfertigkeiten: Alltag auf St. Pauli
Ausrüstung: Bierflasche, Kommlink [GS1, D/F 1/0]
Waffen: Knüppel [Knüppel, Schaden 3B, 6/-/-/-]

PJOTR 'RASPUTIN' KOROLJOW, BARKEEPER-ADEPT

Der Barkeeper des „Wodka & Wasser“ wirkt auf den ersten Blick harmlos und mundan – doch er kann, wenn er muss, die gesamte Stammkundschaft einhändig aus dem Laden werfen.

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

Initiative: 8 + 2W6
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: 11
Verteidigungswert: 5
Fertigkeiten: Astral 2, Athletik 4, Heimlichkeit 5, Nahkampf 5(6), Wahrnehmung 4
Wissensfertigkeiten: Wodka, Hamburger Vory
Adeptenkräfte: Astrale Wahrnehmung, Verbesserte Fertigkeit (Nahkampf) 1, Verbesserte Geschicklichkeit 1, Verbesserte Reflexe 1
Ausrüstung: Kommlink [GS4, D/F 2/2], Panzerkleidung [+2]
Waffen: Kampfmesser [Klingenwaffe, Schaden 3K, 8/2/-/-/-]
 Knüppel [Knüppel, Schaden 3B, 6/-/-/-]

SCHLÄGER DER VORY

Im und um das „Wodka & Wasser“ lungern Tag und Nacht die Schläger und Handlanger herum, die für die Vory und die zuarbeitenden Gangs die Bein- und Drecksarbeit erledigen. Viele von ihnen sind leicht reizbar oder sehen eine kleine Prügelei als schöne Abwechslung in ihrer alltäglichen Langeweile.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2(+1)	2	3	3	2	2	2	1	4,9

Initiative: 5 + 1W6
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor: 9
Verteidigungswert: 7
Fertigkeiten: Athletik 2, Feuerwaffen 3, Nahkampf 4, Wahrnehmung 3
Wissensfertigkeiten: Vory-Hierarchien, Alltag auf St. Pauli
Bodytech: Dermalpanzerung [Stufe 2], Kunststoff-Kompositknochen
Ausrüstung: Kommlink [GS2, D/F 1/1], Panzerkleidung [+2]
Waffen: Knüppel [Knüppel, Schaden 3B, 6/-/-/-]
 Beretta 101T [Leichte Pistole, Schaden 2K, HM, 10/9/6/-, 30(s)]

NASTJA BERG, VORY-KNEIPENBESITZERIN

Nastja kümmert sich seit einem Jahrzehnt um wechselnde Geschäfte der Vory. Sie ist dabei weder in der Planung noch in der Ausführung zimperlich. Sie ist es gewohnt, sich eher selbst um alles zu kümmern, als auf Säufer und Handlanger zu vertrauen.

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

Initiative: 8 + 2W6
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: 10
Verteidigungswert: 5
Fertigkeiten: Athletik 5, Feuerwaffen 7, Nahkampf 5, Wahrnehmung 6
Bodytech: Muskelstraffung 3, Reflexbooster 2, Smartlink
Ausrüstung: Kommlink [GS 3, D/F 2/1] Actioneer Geschäftskleidung [+2]
Waffen: Kampfmesser [Klingenwaffe, Schaden 3K, 8/2/-/-/-]
 Fichetti Security 600 [Leichte Pistole, Schaden 2K, 10/9/6/-, 30(s)]

SZENE 3 – DER FALKE (LIKEDEELER)

AUF EINEN BLICK

Die Runner haben Hinweise auf die Likedeeler-Bar „Der Falke“ erhalten und statten ihr einen Besuch ab. Es ist annähernd rund um die Uhr geöffnet und wenn die Gruppe nicht explizit zu einem besonderen Zeitpunkt kommen möchte, um wenig Besuch zu treffen, erwartet sie ein Auftritt des Burlesque-Stars der Bar: Victoria, die Kirschblüte. In ihr erkennen sie die Auftraggeberin. Und sie erkennt ihrerseits die Runner (Neuigkeiten verbreiten sich hier schnell.)

SAG'S IHNEN INS GESICHT

„Der ‚Falke‘ ist nicht irgendeine Kiezneipe, sondern eher ein Nachtclub mit Bühne und deutlichem 40er-Jahre-Thema. Was sich elitär anhört, erweist sich allerdings eher als Fassade für die gleichen heruntergekommenen Gäste aus regionalem Mob und Stammbesuchern, die außer dem täglichen Alkohol nichts anderes zu tun haben. Aber es gibt eine Bühne und sogar ein regelmäßiges Showprogramm. Die Wände sind von löchrigen Stoffen verhangen, die Bar ist poliert und selbst wenn mehr als die Hälfte der Lichter funktionieren würden, wäre es nicht wirklich hell. In der Luft liegt ein Geruch von schwerem Parfüm, abgestandenem Schweiß und Putzmittel.“

HINTER DEN KULISSEN

Auf den ersten Blick wirkt vieles im „Falken“ edel. Der Raum ist groß, aber dunkel. Im Flackern der funktionierenden elektrischen Kerzen wirken selbst billige Polyesterdecken wie Samt und Seide. Aber nichts hält einer genaueren Betrachtung stand. Mit Panzertape reparierte Stuhlbeine, dürrig verspachtelte Schusslöcher in den Wänden, und der goldene Glanz auf den scheinbaren Metallsäulen ist eine rissige Folie auf Beton. An der Bar gibt es mit Lebensmittelfarbe verschönerte Drinks in Kristallgläsern aus Plastik. Geschmacklich sind diese angesichts der niedrigen Preise allerdings in Ordnung.

Die Gäste scheint das Aussehen nicht zu stören. Stammbäste, meist Bewohner der Gegend, sitzen auf den mehr oder weniger gepolsterten Pseudosamt-Stühlen und vertreiben sich die Zeit mit Alkohol, dem neuesten Tratsch der Gegend, Anstarren der Wände und mehr Alkohol. Kaum jemand hat noch die Hoffnung, dass sich das Leben irgendwann mal verbessern könnte.

Eine andere Kategorie Gäste sind die Ganger und Schläger, die direkt oder indirekt für die Likedeeler arbeiten. Sie trinken genauso viel, sind aber deutlich aufmerksamer und tragen teilweise Waffen. Die Stimmung ist alles in allem entspannt und neue Gäste werden eher nett begrüßt als misstrauisch beäugt. Außerdem gibt es da ja noch die halbnackten Tänzer und Tänzerinnen, die eine austauschbare, aber ordentliche Show präsentieren.

An der Bar stehen zwei junge Frauen und mixen ungeübt, aber enthusiastisch Drinks aus billigen Rohmaterialien. Chef Tarik ist nicht im Club, sondern bei Carlos am Krankenbett. „Krankheitsfall in der Familie“, hat er den Angestellten erzählt.

NACHFRAGEN

Anders als im „Wodka & Wasser“ ist es im „Falken“ deutlich einfacher, sich mit den Leuten zu unterhalten, wenn sich die Runner nicht ausgesprochen plump anstellen. Die Mitglieder der Likedeeler sind eher misstrauisch, aber die Stammgäste und Tänzer plaudern gerne. Auch wenn sie nicht besonders viel wissen.

Den Toten kennt man – er war mehrere Male da, hat dabei immer wenig getrunken und noch weniger den Tänzern und Tänzerinnen zugesehen. Stattdessen mochte er Leute ausfragen oder noch besser: den Gesprächen an den Nachbartischen zuhören. Das gefiel den Likedeeler-Schlägern natürlich nicht und Tarik musste mehrmals den aufkommenden Streit schlichten. Da es allerdings jedes Mal das Gleiche war und James sein Verhalten nicht änderte, kam es beim letzten Mal zu einer handgreiflichen Auseinandersetzung, im Zuge derer James vor die Tür gesetzt wurde, wonach Tarik ihm Hausverbot erteilte.

Ansonsten können die Runner hier erfahren, dass es in der letzten Zeit mehrere Morde gegeben hat.

Die befragten Personen werden die Runner nach einer Auskunft mit der Gegenfrage konfrontieren, ob sie „mit diesem Schnüffler“ zusammenarbeiten, der die letzten Tage schon da war und ähnliche Fragen gestellt hat. Ausgerechnet vom „Falken“ ist aber nichts in den ausführlichen Unterlagen von Carlos zu lesen. Merkwürdig.

DIE KIRSCHBLÜTE

Die in AR angekündigte Burlesque-Show beginnt (solange die Runner nicht zu sehr ungewöhnlichen Zeiten vor Ort sind). Victoria singt im glitzernden Abendkleid ein altes Liebeslied, während fast der ganze Club an ihren Lippen hängt. Man seufzt bei jedem ihrer gezielt eingesetzten Augenaufschläge und schwelgt in nicht jugendfreien Gedanken.

Die Runner erkennen in ihr sofort die Auftraggeberin Frau Schmidt. Und überraschenderweise scheint auch sie die Runner zu kennen.

Beim nächsten Lied wandert sie durch den Raum auf die Runner zu und raunt während einer Gesangspause eine Nachricht in das Ohr des Runners, den sie als am besten zu betören einschätzt.

„Ihr seid es! Bestimmt habt ihr Fragen. Hier kann ich nicht reden. In einer halben Stunde am Fleet unten? Dann erkläre ich alles.“

Victoria beendet ihren Akt, ohne sich weiter entkleidet zu haben (zur Enttäuschung der weiteren Gäste) und verschwindet hinter die Bühne, wo sie ihre Kontakte bei den Vory benachrichtigt und für Geld Informationen über Spione der Likedeeler – die Runner – anbietet. Und dass sie diese Spione liebend gerne gleich persönlich präsentieren wird.

Natürlich kennt sie keine in der Hierarchie weit oben stehenden Vory, lediglich die Schläger, die wie sie im „Wodka & Wasser“ verkehren. Diese kleinen Schläger wiederum interessiert der Waffenstillstand nicht: Wenn jemand spioniert, hat er die Konsequenzen zu tragen.

DAUMENSCHRAUBEN

Zwar sitzen im „Falken“ einige Schläger und Likedeeler-Soldaten – dort einen zusätzlichen Kampf einzufügen, ist aber nach einer eventuell ähnlichen Reiberei im „Wodka & Wasser“ eher langweilig. Wer nicht auf einen Kampf verzichten möchte, kann stattdessen die korrupten Han-Sec-Beamten die Bar betreten lassen. Da Tarik nicht da

ist, sind die Angestellten überfordert, die Beamten werden aggressiv und es kann ein Kampf ausbrechen. Auf wessen Seite schlagen sich die Runner?

Alternativ fühlt sich Harald, einer der höheren Likedeeler-Soldaten, von einem der Runner zu sehr angestarrt. Er fordert ihn schwankend zu einem Faust- oder Ringkampf auf der Bühne des „Falken“ heraus. Die anwesenden Gäste sind begeistert. Jetzt abzulehnen wird sicher nicht gut aufgenommen werden.

KEINE PANIK

Es wäre schön, wenn die Runner Victoria an den Fleet folgen – es ist jedoch nicht nötig, wenn sie es absolut nicht wollen. Ziel dieser Szene ist, dass die Runner die vermeintliche Frau Schmidt kennenlernen und herausfinden, dass Carlos ihnen zumindest nicht die ganze Wahrheit gesagt hat. Falls die nächste Szene ausfällt, lässt sich das durch einen Hinterhalt der Triaden an anderer Stelle ersetzen. Zwar fehlt dann Victoria und den Runnern entgeht ihr Verrat – aber entscheidend für den Run ist das nicht.

SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

LIKEDEELER-HANDLANGER

Die meisten der Handlanger, die im „Falken“ und in den anderen Kneipen herumlungern, sind nur lose mit der Organisation assoziiert. Was aber im Alltag keinen großen Unterschied macht, denn die Likedeeler würden nicht erlauben, dass ihre Handlanger auch für andere Leute arbeiten. Es führt jedoch dazu, dass die Arbeiter selbst sehr stark auf Informationen achten, die sie vor ihren Chefs gut dastehen lassen. Dementsprechend drücken sie gegenüber Fremden, die sich schlecht über die Organisation äußern, gerne handfest ihr Missfallen aus.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2(+1)	3	3	3	2	2	2	1	4,9

Initiative: 5 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 9

Verteidigungswert: 7

Fertigkeiten: Athletik 3, Feuerwaffen 4, Nahkampf 4, Wahrnehmung 2

Wissensfertigkeiten: Unterwelt 2, Alltag auf St. Pauli 1

Bodytech: Dermalpanzerung [Stufe 2], Kunststoff-Kompositknochen

Ausrüstung: Kommlink [GS2, D/F 1/1], Panzerkleidung [+2]

Waffen: Knüppel [Knüppel, Schaden 3B, 6/-/-/-]

Beretta 101T [Leichte Pistole, Schaden 2K, HM, 10/9/6/-/-, 30(s)]

SZENE 4 – VERRAT AM FLEET (TRIADEN)

AUF EINEN BLICK

Die Runner werden von Victoria an einen nahen Fleet gerufen, einen der unzähligen schmalen Hamburger Wasserwege, auf denen kleine Boote und Barkassen fahren. Victoria hat Schlägern der Vory die Information verkauft, dass die Runner Spione der Likedeeler seien und den Vory den Mord in die Schuhe schieben wollen. Gleichzeitig tauchen Abgesandte der Triaden auf, die verhandeln, drohen und ein Amulett verlangen, von dem bis dato keine der Parteien etwas weiß.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

„Es regnet immer noch. Ihr zieht die Kleidung enger um euch und erreicht den Anleger, zu dem ihr gerufen worden seid. Die hohen Häuser gegenüber sehen aus wie alte Speicher, es ist nicht klar, ob sie noch als Lagerhaus oder schon als Wohnungen verwendet werden. Teilweise sind die Dächer undicht. Zum Fleet und Anleger geht es auf abgetretenen Steintreppen einige Stufen von der Straße aus nach unten. Dort liegt, unbeleuchtet, eine alte Hamburger Barkasse: ein flaches Schiff, wie es für Personentransport in den Hafengebieten verwendet wird. Insgesamt ein guter Platz für einen Hinterhalt.“

HINTER DEN KULISSEN

Victoria ruft ihre Vory-Kontakte an und wartet am Hintereingang des „Falken“ darauf, von den Schlägern abgeholt und zum Fleet gebracht zu werden, wo man plant, die Runner in einen Hinterhalt zu führen und als vermeintliche Spione zusammenzuschlagen. Wenn sie sich zu sehr wehren, wird man ihnen Schlimmeres antun. Für die Informationen bekommt Victoria Geld.

Die Schläger sind motiviert, aber nicht besonders professionell. Wenn die Runner nicht völlig unvorsichtig sind, werden sie den Hinterhalt schnell erkennen und nicht besonders überrascht sein.

Andere Passanten sind nicht zu sehen, allerdings liegt nur ein kleines Stück weiter eine Dienststelle der HanSec. Wenn die Geräusche zu auffällig werden, wird man dort eine Drohne losschicken, um zu schauen, was denn schon wieder los ist.

EIN KAMPF – ODER ZWEI?

Die Vory-Schläger wollen Blut sehen – und möglichst nicht ihres. Darum werden sie sich nicht zurückhalten, bis sie merken, dass sie absolut keine Chance haben, die Runner zu besiegen. Dann versuchen sie, über den Fleet oder die Straße zu flüchten. Doch plötzlich ertönt ein Schuss und einer der Schläger bricht tot auf der Straße zusammen (natürlich nur, wenn die Runner nicht schon alle Gegner blitzschnell erledigt haben).

Die Triaden haben den Angreifer erschossen: Sie wollen den Runnern zeigen, dass sie gefährlich und zu allem bereit sind. Wenn die Ausgangssituation anders ist – zum Beispiel weil die Runner ihrerseits lieber einen Hinterhalt legen wollten – suchen die Triaden sich eine andere Möglichkeit, ihr Statement loszuwerden.

Die Triaden unter Führung von Yazhen Tuan haben die Runner bereits länger beobachtet und sind der Meinung,



dass sie die Informationen von James, also sein Amulett, haben und über die Hintergründe Bescheid wissen. Wenn sie feststellen, dass dem nicht so ist, ändert das an ihrem Plan wenig.

Wenn die Runner das Amulett momentan nicht haben und es daher auch nicht übergeben können, dann sollen sie es besorgen und anschließend übergeben. Dafür erhalten sie den Namen und die Kontaktmöglichkeit einer Ansprechpartnerin. Eventuell können findige Runner sogar einen „Finderlohn“ herausschlagen.

Ob die Gruppe die Drohungen der Triaden ernst nimmt oder nicht – ihr eigentlicher Auftrag, den Mörder zu finden, bleibt bestehen.

VICTORIA

Victoria rettet sich während eventueller Kämpfe auf die Barkasse und kriecht dort in Deckung. Wenn die Runner nicht explizit auf sie schießen wollen, bleibt sie dort, bis die Luft wieder rein ist.

Führen die Runner ein sinnvolles und ruhiges Gespräch mit dem Chef der Triaden, kommt sie aus ihrem Versteck und versucht, etwas für sich herauszuschlagen: Sie lächelt Yazhen Tuan zu und verspricht, sich persönlich um die Sache zu kümmern – was es denn dafür geben würde? Die Triaden sind von dieser Einmischung irritiert, weil sie keine Ahnung haben, wer Victoria überhaupt ist.

Wenn die Situation geklärt ist, können die Runner versuchen, sinnvolle Informationen aus Victoria herauszubekommen. Sie erzählt zunächst, dass sie von ihrem bösen Chef dazu gezwungen wurde, die Runner zu verraten. Glauben die Runner ihr nicht, berichtet sie, dass James ihr Bruder / Verlobter / Bekannter ihrer Eltern war, der ihr nun wahlweise schrecklich fehlt / sie töten wollte oder ganz generell in böse Dinge verwickelt war.

Wenn sie merkt, dass sie nicht weiterkommt, sagt sie schließlich die Wahrheit.

WAS VICTORIA WEIB:

Tarik, der Besitzer des „Falken“, ist der wirkliche Auftraggeber, sie sollte nur eine Show abziehen.

Tarik hat nämlich Angst vor einem Unterweltkrieg. Nicht, dass Vory und Likedeeler sich nicht ständig irgendwo die Köpfe einschlagen. Aber Tarik will keinen offenen Krieg, und darum will er mit der Auslieferung des Mörders die Gegenseite beschwichtigen. Wobei er inzwischen nicht mehr sicher ist, dass der Mörder ein Likedeeler ist.

Morde gibt es hier ständig und überall. Das interessiert schon lange niemanden mehr. Man lebt halt weiter. Manche freut es sogar, wenn jemand tot ist: Weil er zum anderen Lager gehört hat. Oder weil man darüber dumme Gedichte schreiben kann – wie Emil (Victoria kann den Runnern das Mordgedicht übergeben).

KEINE PANIK

Das Ziel ist, dass die Runner Kontakt zu den Triaden bekommen – sie brauchen sich dazu nicht gegenseitig zu erschießen. Der gedachte Kampf dieser Szene läuft zwischen den Runnern und den Vory-Schlägern. Das Auftreten der Triaden unter Yazhen Tuan beendet den Kampf. Es kann passieren, dass die Runner einfach auf alles und jeden schießen und nicht sehen, dass die Triaden nur ein Statement setzen und dann verhandeln wollten.

Aber keine Sorge: Falls die Runner es schaffen, jeden NSC in dieser Szene umzubringen, kann auch der halbtote Triaden-Anführer die Botschaft überbringen. Lass deinen Spielern ihr Gemetzel, wenn es sie glücklich macht.

SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

SCHARFSCHÜTZE DER TRIADEN

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: 10

Fertigkeiten: Athletik 5, Elektronik 3, Feuerwaffen 6, Heimlichkeit 4, Nahkampf 5, Wahrnehmung 3

Bodytech: Muskelstraffung 3, Reflexbooster 2, Smartlink

Ausrüstung: Kommlink [GS 5, D/F 3/0] Ganzkörperpanzerung [+6]

Waffen: Cavalier Arms Crockett EBR [Scharfschützengewehr, Schaden 5K, HM/SM, 5/10/13/10/10, 20(s), Schalldämpfer, Schockpolster, Smartgunsystem, Zielfernrohr, Zweibein] Ingram Smartgun [MP, Schaden 3K, HM/SM, 11/9/6/-, 32(s), Schalldämpfer, Smartgunsystem, Standardmunition] 10/9/6/-, 30(s)]

MAGIER DER TRIADEN

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: 9 (4)

Fertigkeiten: Astral 3, Athletik 1, Beschwören 4, Hexerei 6, Nahkampf 2, Wahrnehmung 3

Zauber: Feuerball, Heilen, Manaball, Manabariere

Entzugswiderstand: 8

Ausrüstung: Kommlink [GS 3, D/F 2/0] Ganzkörperpanzerung [+6]

Waffen: Ares Predator VI [Schwere Pistole, Schaden 3K, HM/SM, 10/10/8/-, 15(s), Standardmunition]

TRIADEN-ORK

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

Initiative: 7 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 14

Verteidigungswert: 13

Vorteile: Große Reichweite, Restlichtverstärkung, Robust gebaut 1, Vertrautes Terrain, Zähigkeit

Fertigkeiten: Einfluss 4, Feuerwaffen 2, Nahkampf 3, Wahrnehmung 2

Bodytech: Cyberarm [rechts, verchromt, GES 4, STR 8, Panzerung 2]

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

Waffen: Ares Predator VI [Schwere Pistole, Schaden 3K, HM/SM, 10/10/8/-, 15(s), Standardmunition]

Betäubungsgranaten [Granate, Schaden 10B/8B/6B, Sprengwirkung 15m, 9/8/3/-]

Kampfmesser [Klingenwaffe, Schaden 3K, 8/2/-/-]

YAZHEN TUAN (ELF), ANFÜHRER DER TRIADEN

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

Initiative: 7 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 7

Vorteile: Restlichtverstärkung, Vertrautes Terrain

Fertigkeiten: Athletik 4, Einfluss 4, Feuerwaffen 4, Heimlichkeit 3, Nahkampf 3 Wahrnehmung 2

Wissensfertigkeiten: Triaden 3, Unterwelt in Hamburg 1

Ausrüstung: Kommlink [GS 4, D/F 2/1] Panzerweste [+3], AR-Brille [Kap. 3, Bildverbindung, Smartlink]

Waffen: Ares Predator VI [Schwere Pistole, Schaden 3K, HM/SM, 10/10/8/-, 15(s), Standardmunition]

WAS CARLOS VERSCHWEIGT

Der Ermittler ist eine gute Möglichkeit, den Runnern zusätzliche Informationen zu geben, wenn sie nicht mehr weiterwissen. Schließlich möchte er wirklich, dass der Auftrag erledigt wird.

Wahrscheinlicher ist jedoch, dass die Gruppe selbst irgendwann bei Carlos nachfragen wird. Spätestens wenn sie erfahren, dass er den „Falken“ und seine Nachfragen dort aus seinen Unterlagen gelöscht hat.

Kontaktieren sie ihn und setzen ihn vielleicht gar unter Druck, bittet er sie, zu ihm zu kommen, weil er „manche Dinge lieber privat halten möchte“. Im Krankenhaus macht er sie – sollten sie nicht allzu aggressiv auftreten – mit Tarik bekannt und die beiden erzählen die ganze Geschichte.

Carlos übergibt anschließend, wenn es die Runner interessiert, den vorher verschwiegenen Rest seiner Ermittlungsergebnisse.

SZENE 5 –
DEM MÖRDER
AUF DER SPUR

AUF EINEN BLICK

Die üblichen Verdächtigen – das organisierte Verbrechen – scheinen unschuldig. Aber wer ist der Täter? Diese Szene kann auf verschiedenen Wegen enden, je nach Verhalten der Spieler, dem Spielstil und den bisher getroffenen Entscheidungen.

Das Ziel ist es, Emil als den Mörder zu erkennen und ihn zu überführen. Das Amulett können die Runner anschließend den Triaden übergeben. Werden die sich an die Abmachung halten?

HINTER DEN KULISSEN

Die Runner können jetzt ihre Informationen zusammentragen und mit dem Rest der Angaben von Carlos und Tarik abgleichen. Ziel ist, dass sie Emil als den Mörder überführen können. Welcher Weg dorthin führt, ist von den gesammelten Hinweisen abhängig.

EIN GESPRÄCH MIT TARIK

Wenn die Runner Carlos in der Klinik besuchen, bekommen sie die Möglichkeit, auch Tarik einige Fragen zu stellen. Schließlich wissen sie jetzt, dass er ihr eigentlichlicher Auftraggeber ist.

Informationen von Tarik: Der Tote ist aus der Bar geflogen, weil er trotz mehrmaliger Aufforderung immer wieder die Gespräche belauscht hat. Getrunken hat er auch nie. Passte einfach nicht in den Club.

„Irgendwer mag sauer geworden sein. Und nach ein paar Bier, Kümmel und Korn ... wie das halt so ist. Aber ich habe niemand Bestimmten im Verdacht. Carly hat eigentlich schon alle befragt.“

„Victoria verdreht jedem die Augen. Sie ist auch nicht die ... einfachste Persönlichkeit. Aber sie ist schließlich ganz alleine, da habe ich ihr einen Job gegeben. Nein, sie hat weder irgendwelche Verwandtschaft noch eine feste Liebelle. Ehrlich gesagt ... von einer lockeren wüsste ich auch nichts.“

„Wo nun der Tatort bei den Vory war ... ich weiß nicht. Also wenn ihn jemand zusammenschlagen wollte, oder mehr ... dann würde das niemand von uns bei denen im Garten machen. Hoffe ich.“

„Morde sind hier an der Tagesordnung. Ja, da gab es in den letzten Wochen welche. Aber wenn es nicht zwingend das Klientel der Bar trifft, dann fällt mir das in dieser Gegend nicht immer direkt auf.“

ERMITTLUNGSANSÄTZE

Das Mordgedicht von Emil: Victoria hat es kurz vor Emils Festnahme von ihm geschenkt bekommen, aber nicht wirklich gelesen. Sie kann es den Runnern geben, die beim Lesen eventuell misstrauisch werden.

Mögliche Fundorte: Victoria, Victorias Garderobe im „Falken“. Emils Wohnung.

Blutige Tücher aus dem „Wodka & Wasser“: Die Runner können die Blutspuren testen lassen. Carlos hat Verbindungen zu forensischen Laboren und vielleicht kennen die Runner selbst jemanden, der das machen kann. Connections zur HanSec könnten dabei helfen.

HanSec-Connections: Unabhängig von der Analyse der Tücher kann es helfen, bei HanSec nach dem eigentlichen Bericht der Untersuchungen zu fragen – so schlecht sie auch bei der bisherigen Ermittlung gewesen sind. Neben den bekannten Informationen finden die Runner dabei auch die Analyse der DNA des Täters. Unter anderem gibt es bei der Leiche violette Faserreste (Teppich bei Emil). Und man erfährt, dass Emil bei seiner Verhaftung ein merkwürdiges Schmuckstück trug.

Das Kommlink: In der Nähe des Tatorts können die Runner ein Kommlink sicherstellen. Es gehört Emil. Er hat es weder zur Verknüpfung seiner Personendaten noch zum „Telefonieren“ genutzt. Die einzigen Dateien darauf sind Bilder von Victoria, die ihn beim Schreiben inspirieren sollten. Außerdem sind Adresse und Kontaktnummer des „Falken“ gespeichert. Nichts deutet darauf hin, dass sie jemals genutzt wurden.

Wenn die Runner versuchen nachzuverfolgen, wo das Kommlink überall gewesen sein kann: Es war sehr oft ausgeschaltet. Die verfügbaren Daten lassen einen Schwerpunkt in einer Querstraße erkennen – dort, wo James tot aufgefunden wurde und Emil wohnt. Auf das Haus genau kann man sich zwar nicht festlegen, aber die Adresse sollte den Runner sofort auffallen.

Das Kommlink zu untersuchen, sollte nicht in wenigen Minuten funktionieren und auch nicht unbedingt vor Ort auf der Straße gemacht werden. Sollte es den Runnern für eine Täterschaft Emils genügen, so wäre es gut, die Gruppe für etwas mehr Hintergrundwissen zumindest noch in den „Falken“ zu lotsen. Emil muss sich ja nicht in seiner Wohnung aufhalten.

Das Medaillon: Als Emil von der HanSec verhaftet wurde, war Carlos in der Nähe und hat die Szene mit seiner Augenkamera aufgenommen. Es ist deutlich zu erkennen, dass Emil dabei das von den Triaden beschriebene Schmuckstück um den Hals trägt. Sowohl er als auch Tarik werden bei einer Befragung hellhörig werden, wenn die Runner von einem Medaillon reden.

BEIM TÄTER ZU HAUSE

Wie beim eventuellen letztmaligen Besuch bei Emil ist die Wohnung des Täters voll von verschiedenstem Müll, dreckiger Kleidung und kaum noch als solchen erkennbaren Essensresten.

Eine Durchsuchung hat die HanSec bisher nicht vorgenommen und wenn die Runner etwas suchen, wird der Berg an Müll schnell zusammenbrechen. Die Runner können sowohl Emils Gedicht als auch das Mordgedicht finden.

In der kleinen, sehr streng und unappetitlich riechenden Abseite der Wohnung lagert Emil seine Plastiktruhe mit Andenken: Haare der Opfer, Stücke der Kleidung (blutig), Tamaras Ehering, Tipsys Keycard für ihren Putzjob, ein ausgeschnittenes Tattoo und von Sven ein RFID-Tag seiner Familie. Und das Medaillon.

AUSKLANG

Was die Runner mit den Beweisen machen, ist ihre Sache. Sowohl die HanSec als auch Tarik freuen sich über die Information zum Täter. Auf Nachfrage lehnt Tarik es dankend ab, Emil ausgeliefert zu bekommen. Die HanSec hingegen kommt gerne sofort vorbei. Sie zu verständigen könnte die eventuell ramponierte Beziehung zu den Ordnungshütern wieder verbessern.

Das Amulett ist eine andere Angelegenheit. Eine kurze Untersuchung ergibt, dass es sich um einen Speicherchip handelt, auf dem einige Informationen über einen Zeitraum von einer Woche gespeichert worden sind: Hinweise zu Personen der Likedeeler und Vory, die in den Bars der Umgebung verkehren, und Zusammenfassungen derer Gespräche. Nichts davon klingt danach, als würde man damit viel anfangen können. Aber wer weiß?

Kontaktieren die Runner ihren Triaden-Kontakt, wird eine Übergabe ausgemacht. Dort kann das Medaillon übergeben werden und es liegt im Ermessen des Spielleiters, ob den Triaden die Verheimlichung ihres Eingreifens wichtig genug ist, um die Runner gleichzeitig ausschalten zu wollen.

Ebenso ist es möglich, dass die Gruppe ihre frisch gemachten Kontakte zu Vory und Likedeelern nutzt und mit deren Verstärkung bei den Triaden aufläuft. Was ziemlich sicher auf eine große Schießerei hinausläuft. Wenn die Runner den Triaden den Datenspeicher vorenthalten, dann kann es sehr gut sein, dass sie sich in nächster Zeit sehr vorsichtig verhalten sollten. Sie haben schließlich den Zorn einer kriminellen Vereinigung auf sich gezogen ...

KEINE PANIK

Es gibt einen Weg, der ziemlich sicher funktioniert, wenn die Spieler auf nichts anderes anspringen: Sie erwischen Emil, während er die nächste Tat begeht. Das sollte aber

wirklich nur dann genutzt werden, wenn nichts anderes mehr hilft. Die Alternative: HanSec ist schneller und nimmt Emil fest – jetzt mit echten Beweisen. Das führt zwar dazu, dass Tarik die Belohnung kürzt, mit etwas nettem Fragen und eventuellem Überreden gibt es den vereinbarten Grundbetrag allerdings trotzdem. Sofern die Runner überhaupt bis an Tarik herangekommen sind.

NACHSPIEL

GELD

Tarik ist glücklich, wenn die Runner Emil als Mörder überführen konnten (5.000 Euro). Er zahlt auch gerne den „Abliefer“-Betrag (8.000 Euro), ist aber nicht an dem Schriftsteller interessiert und absolut zufrieden damit, HanSec die restliche Arbeit machen zu lassen. Seine Sorge galt immer nur dem Unterweltkrieg – ein psychopathischer Killer ist ihm egal.

(Eventuell haben die Runner bezüglich ihrer Vergütung ein spezielles Arrangement mit ihrem Schieber getroffen, das nun zum Tragen kommt.)

Auch Carlos dankt den Runnern.

KARMA

- 2 Karma für das Überleben des Szenarios
- +1 Karma, wenn die Runner Carlos' verschwiegenen Informationen erhalten haben
- +1 Karma, wenn Emil überlebt
- +2 Karma, wenn Emil überführt worden ist
- +1 bis +2 Karma für gutes Rollenspiel und Spieler, die die Handlung des Szenarios vorangetrieben haben
- -2 Karma, wenn ein Unterweltkrieg ausgelöst wurde

CONNECTIONS

Je nachdem, wie sich die Runner den Hauptdarstellern gegenüber verhalten haben, können sie den einen oder anderen von ihnen als Connection gewinnen.

CARLOS 'WIDERHAKEN' MOOSBACH

Wenn über die Dauer des Szenarios hinweg der Kontakt zu ihm gut war und der Auftrag am Ende erledigt wurde, ist Carlos zufrieden. Der ehemalige Runner kann in Zukunft die Gruppe bei Recherchen unterstützen und ihnen Beinarbeit abnehmen (Loyalität 2, Einfluss 2).

TARIK SEBASTIAN

Haben die Runner ihren Auftrag erledigt und im letzten Teil des Runs guten Kontakt zu Tarik gehabt, können sie die Kommlinknummer des Likedeeler-Informanten und Barbesitzers als Connection speichern (Loyalität 1, Einfluss 3).

ANHANG I – HAUPTDARSTELLER



CARLOS 'WIDERHAKEN' MOOSBACH

Der ehemalige Shadowrunner ist Ende vierzig und ein alter Hase im Geschäft. Vor fünf Jahren hat er die richtige Action gegen den Job als Privatschnüffler getauscht: Es wird seitdem weniger auf ihn geschossen, dafür steckt er mehr Prügel ein. Seine Kunden sind vorrangig Kiezgrößen, Rotlichtstars oder ehemalige Kollegen, die ihn für Beinarbeit vor Ort engagieren. Oft sind die Aufträge fast legal – seine Durchführung ist es nicht immer. Er scheut sich nicht, einzubrechen, Informanten mit den Fäusten zu überzeugen oder Beweise zu stehlen. Zumindest dann, wenn es nötig oder deutlich einfacher als der legale Weg ist.

Carlos liebt es, alleine unterwegs zu sein und nach Hinweisen zu suchen. Seine Aufzeichnungen sind akribisch und detailliert. Aufgeben kommt für ihn nicht infrage. Bei der Suche nach dem Mörder ist er mehrmals verprügelt, aus Bars geworfen und beleidigt worden – das hält ihn jedoch nicht auf. Wenn er sich irgendwo festgebissen hat, dann lässt er nicht so leicht wieder los. Daher stammt sein Spitzname aus alten Runnerzeiten.

Carlos hält zu Anfang des Runs einige Angaben – den „Falken“ und Tarik betreffend – zurück. Allerdings nur, weil er der Meinung ist, dass es unwichtig für den Job und zu privat sei. Jede andere Info, auch auf Nachfragen zwischendurch, beantwortet er nach bestem Wissen und Gewissen. Schließlich sollen die Runner seinen Job machen können.

Nach dem Treffen mit den Schlägern der Triaden (oder wenn es zum individuellen Verlauf des Runs passt) kontaktiert er die Runner, um nach den Fortschritten zu fragen. Carlos sollte genau dann anrufen, wenn die Spieler

die Möglichkeit haben, ihn nach den aufgelaufenen Widersprüchen zu fragen. Direkt darauf angesprochen antwortet er wahrheitsgemäß, wobei ihm ein persönliches Treffen dazu am liebsten ist.

Carlos befindet sich das gesamte Abenteuer über in einer nicht besonders geheimen Schattenklinik in Altona. Tarik, seine neue Liebe, ist fast die ganze Zeit an seiner Seite.

EMIL OLSEN

Der schmale, kränklich aussehende Mensch Anfang dreißig versinkt fast in seinem deutlich zu großen, billigen Anzug. Er ist in Hannover in halbwegs behüteten Verhältnissen aufgewachsen, hat eine staatliche Schule beendet, eine Konzernausbildung geschmissen und vor fast zehn Jahren Hals über Kopf die Hannoversche Vorstadt gegen den Hamburger Rotlichtkiez getauscht. Manche Leute halten ihn für arbeitsscheu und einen faulen Träumer – für die Miete in den heruntergekommenen Ziegelhäusern zwischen Reeperbahn und Elbe reicht es aber. Er schreibt billige Werbetexte für die Bars der Gegend, übersetzt für Nachbarn behördliche oder Vermieterbriefe und veröffentlicht das eine oder andere Gedicht. Sein eigentlicher Traum ist es, durch düstere Geschichten voller Tragik und Gefühl berühmt zu werden. Um wirklich zu fühlen, was er in seinen Büchern ausdrücken möchte, beobachtet er seine Umgebung und nimmt dabei vor allem Leid und Elend in sich auf. Ganz besonderen Reiz lösen die Minuten vor dem Tod einer Person auf ihn aus, und der Schrecken der Umgebung im Nachspiel eines Mordes: die Trauer der Angehörigen, die Angst der Eltern um die Kinder und die aufgebauschten Gespräche über die Tat in Kneipen und Bars.

Seine Tage und Nächte verbringt er mit Beobachtungen. Er sitzt in Bars, immer am Rand und nahe den Stammgästen. Er schleicht durch die Hinterhöfe, starrt im Regen auf die Elbe oder erinnert sich in seiner kleinen Wohnung mithilfe der Andenken an die Morde. Die Kneipen des organisierten Verbrechens meidet er weitgehend, nur im „Falken“ lässt er sich gelegentlich blicken, weil er insgeheim in Victoria verliebt ist. Er hat ihr mehrere seiner Gedichte geschenkt.



Nach seiner Verhaftung beteuerte er schüchtern seine Unschuld, überließ den Rest aber seinem Pflichtverteidiger. Zurzeit ist er aus der Haft entlassen, da es durch die falschen Beweise wieder Zweifel an seiner Täterschaft gibt. Er ist verwirrt, die Sache ging ihm zu schnell und er versteht weder, wie er überhaupt zum Ziel der HanSec wurde, noch wer ihn wieder entlastet hat.

Auf andere wirkt Emil sehr ruhig, resigniert, abwesend und vorrangig „merkwürdig“. Man hat nicht das Gefühl, dass er die Tragweite der Anschuldigungen versteht. Von den Nachbarn und Bekannten würde ihm niemand die Morde zutrauen. Er wehrt sich nicht, sollte man ihn angreifen (außer, sein Leben ist bedroht).

Präsentiert man ihm die Andenken an die Morde oder das Gedicht als Beweis für seine Täterschaft, leugnet er automatisch und halbherzig. Nimmt man ihm die Andenken weg oder droht ihm das an, kann er gar in Tränen ausbrechen. Er hat keinerlei Schuldbewusstsein, was die Morde betrifft, und versteht nicht, dass sie anderen so wichtig zu sein scheinen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
2	2	2	2	2	2	1	3	6	

Initiative: 4 + 1 W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 9/9

Verteidigungswert: 2

Fertigkeiten: Athletik 2, Nahkampf (Klingenwaffen) 4, Wahrnehmung 5

Wissensfertigkeiten: Dichtkunst, Gerüchte (St. Pauli), Szenebars

Ausrüstung: Kommlink [GS 2, D/F 1/1]

Waffen: Messer [Klingenwaffen, Schaden 2K, 6/1/-/-/-]



mationen auch schnell zu bekommen, ohne sie gleich an Tarik weiterleiten zu müssen. Ihre übliche Taktik – sich einem Mann an den Hals zu werfen und ihn von sich zu überzeugen – funktionierte bei Carlos jedoch nicht.

Daher hat sie sich jetzt eine neue Methode gesucht: Sie hat Tarik und Carlos belauscht und weiß nun, dass Tarik Angst hat, dass die Vory etwas mitbekommen, bevor er einen Täter präsentieren kann. Also besuchte sie das „Wodka & Wasser“, blitzte dort jedoch an Nastja ab. Einige der Handlanger aus der Bar waren empfänglicher und sind jetzt der Meinung, dass die „bösen Likedeeler aus dem „Falken“, ihnen „etwas in die Schuhe schieben wollen“. Und Victoria ist sich nicht zu schade, die Runner als die Bösen zu präsentieren, um sich in der Gunst der Vory höher zu stellen und an einflussreichere Stellen zu kommen als nur den Bodensatz der Handlanger aus der Bar.

Wird es gefährlich für sie oder gibt es irgendwo eine bessere, lukrativere Möglichkeit, hat Victoria keine Probleme damit, sofort ihre Aufmerksamkeit und momentane Loyalität in diese Richtung auszurichten. Wenn möglich, nutzt sie dazu ihre Verführungskünste und spielt alle Gegner gegeneinander aus.

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

Initiative: 5 + 1 W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 9/10

Verteidigungswert: 2

Fertigkeiten: Athletik (Akrobatik) 3, Heimlichkeit 2.

Nahkampf 2, Überreden 4, Wahrnehmung 2

Wissensfertigkeiten: Gerüchte (St. Pauli) 2, Nachtleben 3, Mode 2, Metropolen der Welt 3

Ausrüstung: Kommlink [GS 4, D/F 2/1]

TARIK SEBASTIAN

Der 39-jährige Barkeeper und -besitzer lebt schon sein ganzes Leben lang in Hamburg. Trotz der Kindheit in den heruntergekommenen Gegenden Bergedorfs hat er es geschafft, sich aus den größten Gang-Kriegen herauszuhalten und sich Stück für Stück in den Bars von St. Pauli hochzuarbeiten. Sein „Falke“ steht unter dem Schutz der Likedeeler und dient als inoffizielle Stammkneipe für deren Handlanger und regionalen Schläger.

Tarik selbst ist mittlerweile offizieller Informant der Unterweltorganisation und nimmt seine Loyalität sehr ernst. Allerdings hat er keinerlei Ambitionen mehr, dort weiter aufzusteigen. Er ist glücklich mit dem, was er hat.

Tarik identifiziert sich mit der Umgebung seiner Bar (auch wenn er eigentlich in Altona wohnt). Am liebsten würde er allen Bewohnern helfen und seine Kneipe zum Stadtteil treff umbauen. Allerdings würde dann die Unterstützung der Likedeeler fehlen und seine momentanen Stammgäste wären enttäuscht. Und da er auch diese nicht alleine lassen möchte, wird wohl noch länger alles so bleiben, wie es ist.

Vor einem Unterweltkrieg hat Tarik Angst. Deshalb engagiert er Carlos, um die eventuell hochkochende Stimmung durch die Übergabe des Mörders wieder zu beschwichtigen. Als der Ermittler bei ihm auftauchte, lernte er ihn nach langen Gesprächen über den Mörder und die Welt besser kennen und lieben. Tarik befindet sich den Run über bei Carlos in der Schattenklinik. Wenn die Runner das erfahren und ihn eventuell treffen wollen, wird er sich darauf einlassen. Schließlich möchte er, dass der Mörder gefunden wird, und ist bereit, fast alles dafür zu tun. Er möchte den Runnern auf keinen Fall Steine in den Weg legen. Tarik kennt Emil, traut ihm die Morde jedoch nicht zu. Er ist sich auch bewusst, dass der Schriftsteller – wie fast jeder andere Gast – ein Auge auf Victoria geworfen hat und gelegentlich vor dem Hinterausgang herumlungert, um ihr Gedichte zu überreichen.

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

Initiative: 6 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 9/10

Verteidigungswert: 4

Fertigkeiten: Einfluss 4, Feuerwaffen 3, Nahkampf 3, Überreden 4, Wahrnehmung 3

Wissensfertigkeiten: Alkohol, Likedeeler, Gerüchte (St. Pauli)

Bodytech: Cyberaugen [Stufe 1, Bildverbindung, Kamera, Restlichtverstärkung], Nanotattoo

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

Waffen: Beretta 101T [Leichte Pistole, Schaden 2K, HM, 10/9/6/-, 30(s)]

ANHANG II – BEINARBEIT

EMIL OLSEN

ERFOLGE	INFORMATIONEN
1	Ist der nicht gerade verhaftet worden?
2	Brotloser Schriftsteller.
4	Der wurde gerade wegen Mordes verhaftet. War aber wohl nur untergeschoben.
6	Er hat eine sehr schlecht zu findende Matrixseite mit Gedichten (Handout Gedicht),
8	Er wohnt in den heruntergekommenen Wohnungen neben der Reeperbahn und finanziert sich eher schlecht als recht. Vorrangig mit Werbetexten für die Geschäfte der Umgebung. „Besucht die fesche Olga, die euch jeden Wunsch von den Augen abliest“ und so was.
10	Er kündigt seit Jahren eine eigene Gedichtsammlung an.

DER FALKE

ERFOLGE	INFORMATIONEN
0	’ne Bar. Steht in den Gelben Seiten.
1	Eine Kiezneipe oder besser: Kieznightclub.
2	Ein drittklassiger Nachtclub abseits der Reeperbahn. Eher für die örtlichen Säufer als für Besucher von außerhalb.
4	Da treffen sich Likedeeler. Oder zumindest deren Handlanger. Die Größen der Organisation besuchen ganz andere Clubs. Aber deren Schläger müssen ja auch irgendwo saufen.
6	Sie haben ein Showprogramm mit Tänzern, Burlesque und Gesang. 40-er Jahre Stil. Natürlich ohne die Nazis.
8	Der Chef ist ein Tarik Sebastian. Hängt wohl auch mit den Likedeelern zusammen, kann aber vorrangig einfach gute Drinks mixen. Cola-Korn und so.

WODKA & WASSER

ERFOLGE	INFORMATIONEN
0	Warum sollte man den Wodka verwässern?
1	Eine Kneipe am Rande der Reeperbahn.
2	Der Name ist angeblich Programm. Zumindest der erste Teil. Wie das Wasser ist, hat noch keiner erzählt.
4	Russisch geführt. Und was russisch geführt ist, gehört zu den Vory. Deren Handlanger, Zuarbeiter und Schläger treffen sich da, wenn es gerade niemanden irgendwo zu erpressen, zusammenzuschlagen und auszurauben gibt.
6	Da war früher ein griechisches Restaurant. Aus der Zeit stammt noch der Biergarten. Wird heute nur noch von Junkies zum Schlafen genutzt.
7	Die momentane Chefin ist Nastja Berg. Aber das wechselt da regelmäßig.
8	HanSec hat die gerade auf dem Kieker. Regelmäßig gibt es Razzien.

DER MORD AN JAMES WONG

ERFOLGE	INFORMATIONEN
0	Morde? Die gibt es doch überall.
1	Vor fünf Tagen lag da jemand tot in der Gosse.
2	Stand in den News: James Wong. Vor fünf Tagen erstochen aufgefunden.
4	Es gab schon einen möglichen Täter. So einen Möchtegern-Schriftsteller. Der war es aber scheinbar doch nicht, ist wieder freigelassen worden.
6	Wenn in der Gegend jemand stirbt, interessiert es normalerweise niemanden. Es sei denn, es ist 'ne Gangsache oder organisiertes Verbrechen. Dann interessiert es die Öffentlichkeit und HanSec auch nicht, aber die Beteiligten klären das dann unter sich.
8	Der wohnte wohl seit einiger Zeit in der Gegend. Und wer da wohnt, hat normalerweise zu viel zum Sterben und zu wenig zum Leben. Dafür schien der noch genug Geld zu haben. Hat sich in diversen Bars herumgetrieben und sogar mehr als nur den Billigfusel bestellt.
10	Er ist wohl aus einigen Bars geflogen, weil er sich merkwürdig verhalten hat.

DIE FRÜHEREN MORDE

Die Tabelle gilt für die normale Beinarbeit. Wenn die Gruppe die Bewohner der Gegend befragt, dann kann ihnen fast jeder von den Morden erzählen und die Namen der Toten sagen. Da die Leute jedoch nur schlechte Erfahrungen mit Fremden gemacht haben, benötigen die Runner Fingerspitzengefühl oder ein paar soziale Proben. Von sich aus wird niemand mehr als nötig mit Fremden reden.

Die nicht in der Gegend wohnenden Stammgäste der Kneipen wie „Der Falke“ und „Wodka & Wasser“ haben ebenfalls von den Morden gehört. Sie messen dem jedoch nicht so viel Bedeutung bei – so ist eben der Alltag hier. Wer das Opfer war und wo er gewohnt hat, wissen sie nicht unbedingt.

ERFOLGE	INFORMATIONEN
0	„Hier in der Gegend gibt es doch immer irgendwelche Morde.“
1	In letzter Zeit sind wohl ein paar Leute erstochen worden, die nicht in das übliche Opferbild der Gegend passen.
3	Drei Leute wurden im letzten Monat erstochen in den Straßen der Gegend gefunden. Ist aber nicht viel passiert von Seiten der Polizei. Wie immer.
6	„Ja, drei Leute, die hier auch wohnen. Die Ermittlungen wurden schneller geschlossen, als das Öffnen gedauert hat. Wer hier lebt und stirbt, ist für niemanden interessant. Schon gar nicht für die HanSec.“
8	„Tamara Vidranova, Jo Ambacht und Sven Hebinger. Alle erstochen auf den Straßen gefunden. Die Ermittlungen wurden schon eingestellt. „Unbekannter Täter im Milieu der dort lebenden Unterschicht.“ Lohnt die Arbeit nicht.“
10	„Die Beamten der HanSec, die dort zuständig sind, machen ohne Extrabezahlung sowieso nichts. Und welcher der Angehörigen kann das schon aufbringen?“

DAS ERSTE OPFER – TAMARA VIDRANOVA

Die 47-jährige menschliche Kellnerin eines kleinen italienischen Restaurants, das vorrangig für seine Bringdienst-Pizzen an die Bordelle der Gegend bekannt ist, starb vor 28 Tagen. Sie wurde in den frühen Morgenstunden mit vielen Messerstichen tot in einem Hauseingang gefunden. Vermutlich wurde sie auf ihrem Heimweg auf der Straße angegriffen und konnte sich noch 20 Meter weiter schleppen.

Sie hinterlässt ihren Mann und drei Kinder zwischen acht und fünfzehn.

DAS ZWEITE OPFER – JO 'TIPSY' AMBACHT

Die 35-jährige, zwerigische ehemalige Prostituierte starb vor 17 Tagen. Mitten in der Nacht, auf dem Weg zum Putzjob in den Toiletten des aufstrebenden Clubs „Starlet“ in der Großen Freiheit, wurde sie mit mehreren Messerstichen in den Rücken getötet. Sie lag über zwölf Stunden am Straßenrand im Dreck, bis jemand den Notruf rief.

Weil keine Angehörigen zu finden waren, wurde ihr Körper zur Begleichung der angefallenen Kosten des Rettungsdienstes an das Forschungsinstitut des UKE gegeben.

DAS DRITTE OPFER – SVEN HEBINGER

Vor zehn Tagen wurde die Leiche des 56-jährigen Gelegenheitsarbeiters auf der Straße liegend gefunden. Er war stark betrunken am frühen Abend aus der Kneipe „Zum alten Silbersack“ geworfen worden und suchte nach weiteren Möglichkeiten, an Alkohol zu kommen. Er wurde erstochen, wobei ihm die meisten Stiche zugefügt wurden, als er bereits am Boden lag. Möglich ist, dass er sogar von selbst gestürzt ist und dann am Boden liegend angegriffen wurde.

Er hinterlässt eine erwachsene Tochter, die als Tänzerin in einem drittklassigen Nachtclub arbeitet.

ANHANG III – HANDOUTS

CARLOS' RECHERCHE, FREIWILLIG ÜBERGEBENER TEIL

Ort: Hamburg, City, St. Pauli, Geschäftstreffen

Der übliche Regen, Dämmerung, Wochentag.
Dunkle Tiefgarage, Wind weht Verpackungen, Uringeruch
Automobile: 13, Personen: 0 + Schmidt
Kein Bodyguard? Überwachungskameras?
Anscheinend defekt.

Frau Schmidt (unbekannt)

- Konzernkostüm, Stange? Design?, konservativ
- um die 40, weich geschwungene Lippen, geübt, bewegt sich u. spricht gewählt
- ehrlich? Vermutlich nicht. Wie immer.

Auftrag: Mord aufklären

Toter, Anfang 50, Asiat, Messerstiche
Fundort Kastanienallee, Hauseingang
(auf den Stufen, Seitenlage, gekrümmmt)
→ James Wong, Wuxing (freigestellt)

Polizeibericht (Erinnerung: Dennis dafür danken)
Kleidung, Schuhe, AR-Brille unauffällig, blutig
23 Stiche (eine Waffe, Messer, länglich)
Kratzspur am Hals.

Todeszeitpunkt: Lag nach dem Tod mehrere Stunden unbewegt auf dem Rücken, weicher Boden/Erdreich

Spuren: Reste von Efeu, Hopfen, Erdreich. In Hamburg?

Wohnung? Arbeit? Tagesablauf?

- Bewegt sich durch St. Pauli und die Kneipen. Sucht etwas?
- Nicht beliebt. Nervig? SPION???
- Wohnadresse! Nachsehen

Problem: Tatort??? → nicht Fundort

Garten, Biergarten (Efeu!).

Kneipe Wodka & Wasser (Vory!)

Was ist in der Bar passiert?

Kneipen, Bars: Alle abgelaufen.

Suspekte Personen: 131
Rausgeworfen: 5 → neu versuchen?
Hinweise: 0

HanSec-Ermittlung „Akte Emil“

Ergebnis falsch!!!

Tatort Hauseingang oder Garten – unmöglich auf Stein!

Kein Blut, Lagerspuren?

Blut im Haus? Test von Dennis: Ratte (Variante). Haus-schlachterei? → kein Tathinweis

Keine Hausdurchsuchung. Keine Spurensicherung.

Woher stammen die Drogen?

Drogenfund im Hafen, Banderole: untergeschoben?)

GEHEIMER TEIL

Kneipen, Bars: „Falke“

Likedeler-Club, Nachtclub, Ortstreff

Frau Schmidt mit Tanzeinlage – wer steckt hinter dem Auftrag?

Gespräch in der Garderobe:

Toter: ihr Onkel. Unwahrscheinlich.

Sie verliert ihre Bluse. Verführung? Arme um den Hals, Tränen. Was will sie damit erreichen?

Tarik Sebastian, Besitzer

Kommt zur Tür rein, uneingeladen. Wie sieht das aus?
Welche Verbindung haben die beiden?

Klare Linien im Gesicht, klare Mimik, geschwungene Brauen.

Langes Gespräch (sanfte Stimme)

Toter: möglicher Spion der Vory. Aus der Bar geflogen – anwesender Likedeler, nachtragend?

Niemand will es gewesen sein. Ob das stimmt?

Motiv: Wut über Spionage. Etwas Persönliches?

Vory (im „Wodka & Wasser“) angeblich normalerweise harmlos. Niemand will den Frieden brechen. Oder doch?

Versuche, Tarik die Angst zu nehmen.

EMILS GEDICHT

Nasskalte Wege, ewiger Wind
Der Gesang aus anderen Welten
welche so fern und doch so nah hier sind
wo andere Gesetze gelten.

Hoffnung, was ist das?
Hoffnung, wer hat das?
Hoffnung, die etwas anderes ist als der Strick,
an dem der Nachbar tot sich dreht.

Ewig im Dunklen ungesehen,
die Ärmsten der Armen, im Elend gedrängt.
Kaum Kraft des Morgens aufzustehen,
wenn nicht das eigene Leben dran hängt.
Hast du Familie?
Liebst du sie auch?

Wer wohnt in dem zugigen Backstein?
Im Schatten von Frohsinn und Lust.
Wo trostlos der Tag und Gefahr in der Nacht,
ein Leben aus Trunksucht und Leiden und Frust.

Kannst du, sag ehrlich, sagen: du lebst?
Weißt du, denk einmal, dass jemand versteht,
was Leben in anderen Welten,
in ewigem Trübsal und Einsamkeit ist?

EMILS MORDGEDICHT

Im Elend, im Dunkeln, der Regen nur kalt.
Der Schrei einer Möwe zu hören.
Taumelnder Mann, mehr Schattengestalt,
in Ferne, so ferne, allein.

Ein Mann, der den Tag an den Spirit verlor'n
Nur schwankend von Kneipe zu Kneipe.
Hat er seinen Liebsten auch einmal geschwör'n
was einmal die Zukunft sollt' bringen?

Er ist schuld
Er ist hier.

Meine Hand für das, wonach du längst dich sehnst.
Zu spät. Schon kalt. Zu kurz ist das Sterben, das
Leben, kein Trost.

Das Leben geschluckt in den Gassen,
mein Messer, so kalt ist der Stahl,
Kann man Tod und Leben gleich hassen,
wie fühlt sich ein Toter noch mal?

So sickert das Blut, so fließt die Essenz,
oh, rege dich noch mal im Sterben.

Kann niemand mir sagen,
wer ist denn zu fragen,
was Leben und Tod,
was Hoffnung und Sehnen,
was Elend der Armen in Dunkel und Nacht
den Menschen ganz Innen so regt wie das Sterben,
das Ende der Lieben,
der Start des Verzweifelns
auf immer und ewig verloren im Leben,
was alles und mehr davon über die Zeiten
in Kopf und in Seele für immer einbrennt?





SCHATTEN DER FURCHT

In Groß-Frankfurt geht eine Serienmörderin um. Die Medien sprechen von den „Stöckelschuhmorden“. Unter der Bevölkerung des Sprawls grassiert die Angst. Insbesondere Bankmanager, die zu den bevorzugten Zielen der Mörderin gehören, fürchten, sie könnten die nächsten Opfer sein.

Die Runner erhalten den Auftrag, die Täterin vor den Strafverfolgungsbehörden zu schnappen. Gelingen soll dies, indem die Gruppe von ihrem Auftraggeber einen entscheidenden Wissensvorsprung erhält. Doch woher stammt dieser Wissensvorsprung? Und was für Pläne hat der Auftraggeber mit der Täterin, sobald er sie in seine Gewalt gebracht hat?

ÜBER DIESEN RUN

Auch dieses Szenario versetzt die Spieler in die düstere Halbwelt der Privatermittler. Der Gruppe wird kein konkreter Handlungspfad vorgegeben, stattdessen können die Charaktere unterschiedliche Ermittlungsansätze verfolgen und der Täterin auf verschiedenen Wegen auf die Spur kommen.

Damit du als Spielleiter allzeit im Bilde bist, machen wir dich zunächst mit der Hintergrundgeschichte des Szenarios vertraut.

HINTERGRUND, TEIL 1

Die Wurzeln dieses Plots reichen zurück zu einem großen Unrecht, das sich vor 25 Jahren ereignet hat.

TÄTER VON EINST ...

Gehen wir zurück ins Jahr 2057. An der Spitze der Weltwirtschaft steht bereits seit etlichen Jahren der drachengeführte Konzern Saeder-Krupp. In den UCAS stellt sich der Großdrache Dunkelzahn als Kandidat für das Präsidentenamt zur Wahl, während im Groß-Frankfurter Plex der „Finanzdrache“ Nachtmeister dominiert.

In dieser politischen Großwetterlage verabreden sich zwölf Studenten der Wirtschafts- und Rechtswissenschaften an der Uni Heidelberg zu einem Wanderwochenende. Die jungen Männer kennen sich aus einer Studentenvereinigung der Deutsch-Katholischen Kirche (DKK), und sie sind wütend. Wütend, weil die Welt von Drachen und unsterblichen Elfen beherrscht wird. Wütend, weil die Fakultät für Magie der juristischen Fakultät schon wieder einen Hörsaal weggeschnappt hat. Wütend, weil die „linken Traumtänzer“ des Studierendenausschusses eine Mindestquote für Orks und Trolle fordern.

Das Wochenende im Odenwald soll die konstituierende Versammlung für eine neue Studentenverbindung werden, die sich energhischer um die Belange ihrer nichtmagischen, menschlichen und männlichen Mitglieder kümmert, als es die DKK-Studentenvereinigung bisher getan hat.

Doch es kommt anders. Auf einer bier- und weinseligen Wanderung treffen die zwölf Studenten auf die verletzte Dora Haubert, die einigen der Männer vom Sehen her bekannt ist. Die Elfe, eine Doktorandin am Lehrstuhl für Parapharmakologie, war alleine zu einer botanischen Exkursion im Odenwald unterwegs und hat sich bei einem Sturz eine Gehirnerschütterung zugezogen. Aus einem Impuls heraus verschleppen die jungen Männer die hilflose Doktorandin zu der von ihnen angemieteten Hütte, setzen sie unter Drogen und tun ihr, die alles verkörpert, was die Männer verabscheuen, mehrere Tage lang Gewalt jeder entsetzlichen Art an. Um ihre Tat zu verschleiern, ermorden sie Dora anschließend und drapieren sie weit entfernt von ihrer Hütte im Wald. Es soll wie ein Unfall aussehen.

Der Plan geht schief. Schnell gehen die Ermittlungen in Fall Dora Haubert in Richtung Mord in Verbindung mit einem Sexualdelikt. Die zwölf Männer haben ihre Spuren gut genug verwischt, um nicht auf dem Radar der Ermittler aufzutauchen, sie durchleben aber sehr unruhige Wochen voller Sorge, für ihre schreckliche Tat belangt zu werden. Einer der Studenten, Lukas Prinz, zerbricht unter dem Druck und hört auf sein Gewissen. Er drängt seine Mittäter dazu, sich gemeinsam den Behörden zu stellen.

Prinz' Mittäter haben andere Pläne: Sie bestellen Lukas zu einem Treffen ein und versuchen, ihn von seinem Vorhaben abzubringen. Als sie damit scheitern, überwältigen sie ihn und bringen auch ihn um. Diesmal gehen sie raffinierter vor: Sie lassen Lukas' Leiche verschwinden. Keine Leiche, kein Mord – nur ein weiterer Eintrag in der überbordenden Kartei verschwundener Personen.

Die Mordermittlungen im Fall Dora Haubert entwickeln sich zugunsten der Studenten. Die Kripo findet keine heiße Spur. Nach einigen Monaten werden die Ermittlungen eingestellt.

Es kommt nicht zur Gründung der geplanten offiziellen Studentenverbindung. Die verbliebenen elf jungen Männer lassen sich nicht mehr gemeinsam in der Öffentlichkeit sehen, sondern treffen sich nur noch heimlich. Durch die gemeinschaftlichen Morde werden sie zu einer verschworenen Clique. In dieser Zeit fangen sie an, ihre Seilschaft eingedenk ihrer gemeinsamen, deutsch-katholischen Wurzeln als „die Apostel“ zu bezeichnen und sich gegenseitig mit entsprechenden Decknamen anzusprechen. In ihrem Jargon (und in kompletter Umkehrung der Tatsachen) wird der verhinderte „Verräter“ Lukas Prinz zum „Judas“, ihr Opfer Dora Haubert zur „Maria Magdalena“, der „sündigen Verführerin“.

... OPFER VON HEUTE

Nach ihrem Studium begannen die Männer Karrieren im Frankfurter Finanzwesen. Durch gegenseitige Protektion und Weitergabe von vertraulichen Informationen – warum auch nicht, man befindet sich ohnehin in einem gegenseitigen Abhängigkeitsverhältnis – gelingt es ihnen, jeweils in verantwortungsvolle Managementpositionen aufzusteigen.

Die Apostel sind im Einzelnen:

- „Petrus“ – Peter „Pete“ Neme (Zürich Orbital Gemeinschaftsbank)
- „Andreas“ – Vincent Neme, Peters Bruder (Tarbuck McClintock Financial)
- „Jakob der Ältere“ – Michael Gänsl (Frankfurter Bankenverein)
- „Johannes“ – Johann Genzler (Overmann Consulting)

- „Matthäus“ – Armin Klee (Bundesbank)
- „Philippus“ – Philipp Schneider (Zürich Investment Bank)
- „Jakob der Jüngere“ – Michael Oberle (Berliner Bankenverein) – verstorben 2072
- „Bartholomäus“ – Rudolf Nathan (Down und Beimler Consulting)
- „Thomas“ – Tom Windich (Commerzbank)
- „Thaddäus“ – Alexander von Klaeden (Hildebrandt-Kleinfort-Bernal)
- „Simon“ – Paulus Feinecker (Frankfurter Wertpapierbörse) – verstorben 2075
- („Judas“ – Lukas Prinz, wurde von den anderen 2057 ermordet)

Am 20. April 2082 wird „Bartholomäus“ (Rudolf Nathan) tot aufgefunden, kurz darauf „Thomas“ (Tom Windich). Innerhalb von kurzer Zeit werden weitere Verschwörer ermordet, bislang fünf an der Zahl. Zwei weitere Verschwörer sind bereits 2072 und 2075 verstorben, sodass nur noch vier der zwölf Apostel übrig sind.

Den verbliebenen vier wird schnell klar, dass sich die Mordserie gezielt gegen ihren konspirativen Kreis richtet. Mit diesem Wissen zum Sternschutz zu gehen, ist für die Männer keine Alternative. Nicht mal ihre jeweiligen Ehepartner wissen von der Existenz des Apostel-Netzwerkes, und das aus gutem Grund: In den letzten zweieinhalb Jahrzehnten machten sich die Apostel der Wirtschaftskriminalität und gravierender Verstöße gegen ihre beruflichen Pflichten schuldig, um sich gegenseitig zu steilen Karrieren zu verhelfen. Eine Enttarnung ihres Netzwerkes hätte weitreichende und sehr unangenehme Konsequenzen, weit über das berufliche Ende hinaus.

Ein zweites Ärgernis ist, dass die Täterin (denn um eine solche handelt es sich offenbar) vertiefte Kenntnisse über die Apostel zu haben scheint. Interesse an einer Kooperation mit den offiziellen Strafverfolgungsbehörden scheint sie nicht zu haben – noch. Sollte sie während ihrer Vendetta dem Sternschutz lebend in die Arme fallen, könnte sich das grundlegend ändern. Also versuchen die vier, die Täterin auf eigene Faust auszuschalten (sie sind jedoch nicht die Auftraggeber der Runner, sondern beauftragen andere Personen).

Gleichzeitig erhöhen die überlebenden Apostel ihre Sicherheitsvorkehrungen: „Johannes“ (Johann Genzler) zieht sich in eine gut bewachte Rehaklinik zurück, „Petrus“ (Pete Neme) tritt – angeblich – eine Geschäftsreise nach Zürich-Orbital an, „Philippus“ (Philipp Schneider) und „Thaddäus“ (Alexander von Klaeden) vertrauen bei einer Begegnung mit der Mörderin auf eigene Ressourcen.

HINTERGRUND, TEIL 2

Ein Mord beendet ein Leben, doch er zerstört viele weitere. Für die Angehörigen der Opfer und häufig auch für die Angehörigen der Täter ist nach der Tat nichts mehr wie zuvor.

DIE ERSTE HINTERBLIEBENE: DIE TOCHTER (ELISA KREUTZER)

Die ermordete Dora Haubert hinterlässt eine einjährige Tochter, Elisabeth, genannt Elisa. Nach dem Tod ihrer Mutter wächst das Mädchen zunächst bei ihrem Vater auf, dem Norm Dr. Richard Kreutzer. Dieser – ein Chirurg am Uniklinikum Heidelberg – geht nach dem Verlust

seiner Lebensgefährtin überhastet eine neue, unglückliche Beziehung ein. 2066 kommt er bei einem Autounfall ums Leben.

Anna lebt künftig bei ihrer Stiefmutter und zwei Stiefschwestern. Die Stiefmutter ist durch das Testament des Vaters verpflichtet, sich um Elisa zu kümmern, tut das aber nur ungern und gibt ihren leiblichen Töchtern den Vorzug. Diese wiederum neiden Elisa ihren elfischen Metatypus (und die damit verbundene Attraktivität) und machen dem Mädchen das Leben schwer, wo sie nur können. Kurzum, die junge Vollwaise hat eine sehr unglückliche Kindheit.

In ihrer Not flüchtet sich Elisa in eine Idealisierung der verstorbenen Mutter. Jeden Tag besucht sie nach der Schule das Grab auf dem Friedhof Heidelberg-Handschuhsheim und klagt dort ihr Leid. Da das Mädchen eine latente magische Begabung hat, erzeugen die täglichen Besuche ein spezifisches magisches Echo, das schließlich einen Ratgebergeist herbeilockt. Der Geist, der sich als weiblich definiert und „Rhodopis“ nennt, wählt eine große Trauerweide nahe des Grabes zur neuen Heimstatt. Rhodopis offenbart sich dem Mädchen und dient sich als Lehrmeisterin sowie als fürsorglich-mütterliche Helferin an. Dankbar geht Elisa auf das Angebot ein und redet sich Tag für Tag ihren Kummer von der Seele. Die Verbindung zwischen Geist und Mädchen besteht bis zum heutigen Tag.

Der Geist wird durch die Interaktion mit Elisa immer mächtiger, „radikalisiert“ sich aber durch die leidvollen Emotionen gleichzeitig und wird zu etwas, das die moderne Magieforschung als „Schattengeist“ bezeichnet. Die Verbindung zwischen der Elfe und dem Geist wird genährt durch alle negativen Emotionen – Hass, Wut und Enttäuschung –, die Elisa verdrängt in sich trägt.

Im April 2082 arbeitet Kreutzer in einer Einrichtung für Personen mit kognitiven Einschränkungen und übernimmt dort überwiegend Nachtdienste auf der Station für Gehörlose. Ansonsten führt sie ein sehr zurückgezogenes Leben. Fünf mal fünf Jahre sind seit dem Mord an ihrer Mutter vergangen. Rhodopis, der Schattengeist, sieht den Zeitpunkt der Rache gekommen.

Jeden fünften Tag gewährt Kreutzer dem Schattengeist von Sonnenuntergang bis Mitternacht die Kontrolle über ihren Körper. In dieser Zeit begeht Rhodopis in verschiedenen Verkleidungen als „Stöckelschuhmörderin“ ihr blutiges Werk in Groß-Frankfurt. Die Elfe hat bruchstückhafte Erinnerungen an die Zeit, in der sie besessen ist. Hauptsächlich spürt sie, dass die Taten des Geistes ein tiefes Gefühl von Befriedigung und Befreiung in ihr auslösen.

Zweimal wird Rhodopis nicht rechtzeitig vor Mitternacht fertig: Kreutzer kommt desorientiert zu sich, findet nach Hause, beseitigt alle Spuren und versucht, das Geschehene zu vergessen. Sie empfindet starke Schuldgefühle, weil sie weiß, dass Rhodopis‘ Tun böse ist. Und doch findet sie Gefallen an dem Rachezug gegen die Peiniger ihrer Mutter. Sie bringt nicht die moralische Stärke auf, Rhodopis ihre Unterstützung zu entsagen.

Die Apostel wissen nicht, dass ihr Opfer Dora Haubert eine Tochter hatte – Kreutzers Vater vermochte diesen Umstand geschickt vor den Boulevardmedien zu verborgen, die sich 2057 auf den Mordfall der „schönen Elfe im Odenwald“ stürzten. Er wollte damit seine Tochter schützen – und tut das unwissentlich noch heute. Früher oder später jedoch werden die Apostel das Umfeld ihrer Opfer aus dem Jahr 2057 – Dora Haubert, der „Maria Magdalena“, und Lukas Prinz, des „Judas“ – durchforsten. Damit geraten außer Elisa Kreutzer auch die Hinterbliebenen von Lukas Prinz in das Visier der Täter.

DER ZWEITE HINTERBLIEBENE: DER BRUDER (MANUEL PRINZ)

Das plötzliche Verschwinden des 24-jährigen Lukas löst bei der Familie Prinz lärmendes Entsetzen aus. Gewiss, er wirkte kurz vor seinem Verschwinden bedrückt und in sich gekehrt, doch hielten seine Eltern das nur für eine Phase. Der Vater macht sich schwerste Vorwürfe und folgt bald seinem Sohn, wie er irrtümlich annimmt, in den Freitod. Die Mutter verfällt in Depressionen und eine Medikamentenabhängigkeit, die ihre Gesundheit zerrüttet.

Der jüngere Sohn der Familie, der 16-jährige Manuel, verliert in rascher Abfolge nicht nur seinen geliebten Bruder, sondern auch den Vater und muss sich künftig um die kranke Mutter kümmern. Trotzdem schreibt er sich in die juristische Fakultät an der Uni Heidelberg ein, wie es auch sein Bruder vor ihm tat.

Für Manuel Prinz ist klar, dass sein Bruder Lukas einem Verbrechen zum Opfer gefallen ist. Diese Überzeugung motiviert ihn nach seiner Promotion zu einer Karriere bei der Groß-Frankfurter Staatsanwaltschaft, wo er bis zum Oberstaatsanwalt aufsteigt.

Prinz gilt als ehrgeizig und als Kandidat für einen Posten bei der Generalstaatsanwaltschaft in Karlsruhe. Den Bankmanagern der Sprawls käme diese Beförderung gelegen, da der Oberstaatsanwalt als unbequemer, geradliniger Ermittler gilt, der sich von den „gewachsenen Strukturen“ in der Finanzmetropole nicht beeindrucken lässt.

DER AUFTRAG

Zurück ins Jetzt: Es ist Mai 2082. Groß-Frankfurt wird erschüttert von einer Mordserie unter Bankmanagern. Der Schatten der Furcht breitet sich über dem Plex aus.

DIE STÖCKELSCHUHMORDE

Die bislang bekannten Gemeinsamkeiten der Opfer: Alle waren männlich, menschlich, Mitte 40 und in gehobener Position bei verschiedenen Unternehmen der Finanzbranche tätig. Ein Profil, das auf viele Banker in Groß-Frankfurt zutrifft. Entsprechend groß ist die Sorge in den Glaspalästen der Finanzinstitute.

Über die Täterin weiß man wenig. Es heißt, sie sei eine Elfe oder eine hochgewachsene Menschenfrau, jedenfalls sehr attraktiv. Darüber hinaus sei sie blond, brünett, rot- oder schwarzhaarig. Der Sternschutz hält sich aus ermittlungstaktischen Gründen sehr bedeckt, was die Tatumstände angeht, weswegen die Gerüchteküche überkocht. Sehr hartnäckig halten sich die Gerüchte, dass die Mörderin ihre Opfer mit dem Absatz ihrer Stöckelschuhe zu Tode trete, weswegen die Medien von den „Stöckelschuhmorden“ berichten.

Auf expliziten Wunsch führender Bankmanager wurde dem sonst eher ungeliebten und gefürchteten Oberstaatsanwalt Manuel Prinz die Leitung der Ermittlungen übertragen.

EIN SCHICKSALHAFTER FUND

Als Prinz im Haus von Tom Windich, dem zweiten Mordopfer, das Arbeitszimmer in Augenschein nimmt, macht er eine bemerkenswerte Entdeckung. Er findet ein Foto, das eine Gruppe von zwölf jungen Männern zeigt. Zur Überraschung des leitenden Ermittlers ist auf dem Bild nicht nur der junge Tom Windich abgebildet, sondern es zeigt auch alle vier weiteren Mordopfer in jungen Jahren. Dann fällt Prinz ein erschütterndes Detail auf: Er findet seinen eigenen Bruder Lukas unter den Abgebildeten. Der Ermittler ist wie vom Donner gerührt. Nicht nur ist dieses Foto ein Schlüssel zur Aufklärung der Morde, denn die noch lebenden Personen auf dem Bild sind wahrscheinlich die nächsten Opfer. Über allem steht jedoch die Frage, was Lukas auf dem Foto zu suchen hat.

Prinz hatte früher viel Zeit mit seinem großen Bruder und dessen Freunden verbracht, doch die elf Männer sind ihm unbekannt. Was war das für eine Clique, und warum wird diese Clique das Ziel von Mordanschlägen? Wenn die Männer damals mit Lukas' Verschwinden zu tun hatten, würden sie heute kaum darüber sprechen. Aber die Stöckelschuhmörderin könnte ihm womöglich dabei helfen, die Hintergründe des Verschwindens zu ergründen, und ihm die Ungewissheit nehmen, die seit 25 Jahren an ihm nagt. Der Oberstaatsanwalt weiß nur zu gut, wie hoch der Aufklärungsdruck in dieser Mordserie ist. Bei einer Festnahme dieser gefährlichen Täterin könnten nervöse Sternschützer durchaus letale Gewalt einsetzen. Zudem wirken die Bluttaten angesichts des Fotos wie eine Vendetta. Eine Vendetta, in die Lukas Prinz irgendwie verwickelt war (oder noch ist). Sollte also die Täterin tatsächlich lebendig gefasst werden, ist für Prinz überhaupt nicht klar, ob er möchte, dass das Geständnis der Täterin an die Öffentlichkeit dringt. Der Staatsanwalt wirft seine ausgeprägte Prinzipientreue über Bord und entscheidet sich zu einem außergewöhnlichen Schritt. Unter Aufbringung seiner persönlichen Ersparnisse engagiert er Runner, die für ihn die Stöckelschuhmörderin finden sollen. Und zwar vor der Polizei.

VIELE WEGE ...

Hierzu verschafft Prinz den angeheuerten Runnern einen Wissensvorsprung. Durch das Gruppenfoto aus Windichs Büro hat der Oberstaatsanwalt genügend Anhaltspunkte, wer die nächsten Opfer sein könnten.

Für die anzuheuernden Schattenläufer stellt er ein umfangreiches Dossier zusammen, das die Ermittlungsergebnisse aus den vergangenen Mordfällen zusammenfasst und die vier potenziellen Ziele beschreibt. Außerdem gelingt es Prinz, ein Beweismittel zu unterschlagen: den Schuh, den die Mörderin nach dem letzten Anschlag auf der Treppe verlor (selbstverständlich bleibt der Auftraggeber seinen Runnern die Frage schuldig, woher er diese Informationen oder Gegenstände erhalten hat).

In diesem Szenario arbeiten wir dir drei grundsätzliche Wege aus, wie die Runner die Serienmörderin stellen können:

Das Dossier beinhaltet genügend Informationen, um das nächste Opfer eingrenzen zu können, sowie ein eingegrenztes Zeitfenster, in welchem die Täterin höchstwahrscheinlich zuschlagen wird. Es besteht also die Möglichkeit, ihr **eine Falle zu stellen**.

Weiterhin gibt es die Möglichkeit, die Serienmörderin **mittels des verlorenen Schuhs** ausfindig zu machen. Der Schuh ist maßgeschneidert, die Maße des dazugehörigen Fußes und auch die Adresse des Kunden sind in den Datenbanken des Schuhherstellers gespeichert.

Der dritte Weg schließlich ist das **Graben in der Vergangenheit** der Opfer, des Auftraggebers und schließlich auch der Täterin (aus diesem Grund findest du hier die Hintergrundgeschichte so umfangreich präsentiert).

Je nachdem, ob du mit diesem Abenteuer eine einzige Spielsitzung füllen oder ob du die Handlung zu einer Minikampagne ausbauen möchtest, bieten sich verschiedene Szenenfolgen an:

Die Spieler/Charaktere entscheiden, welchen der drei Pfade sie wählen. Ob Falle, verlorener Schuh oder Hintergrundrecherche – der eingeschlagene Pfad führt stringent und auf Anhieb zu der Serienmörderin. Dies ist die kurze Version dieses Szenarios.

Die Alternative ist ein Katz- und Mausspiel mit der Mörderin. Die Runner gehen einer Spur nach und verpassen die Täterin nur knapp. Notgedrungen wählen sie nun die zweite Spur aus, die wiederum haarscharf am Ziel vorbei führt. So kann die Gruppe erst im zweiten oder gar dritten Anlauf Elisa Kreutzer finden und stellen. Wichtig ist hierbei, dass du die Frustschwelle deiner Gruppe im Auge behältst. Frustrierende Rückschläge und Sackgassen während der Ermittlungen sind klassische Elemente des Film noir. Doch hier ist zu unterscheiden zwischen dem gespielten Frust der Charaktere und dem echten Frust der Spieler. Eine missglückte Falle oder eine erst kürzlich verlassene Wohnung können deine Gruppe demotivieren. Die Runner sollten daher bei jedem fehlgeschlagenen Versuch das Gefühl gewinnen, dass sie der Täterin näher kommen und dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis sie die Dame schnappen.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist, dass die Runner immer einen weiteren Ermittlungsansatz in der Hinterhand behalten und eine neue Spur haben, sobald die alte ins Leere läuft. Nichts ist unglücklicher als eine Spiel situation, in der die Täterin knapp entkommt und die Spieler völlig ratlos zurücklässt, wie sie den Fall jetzt noch lösen sollen.

DIE RUNNER

Über Schattenkanäle, die der Oberstaatsanwalt von Berufs wegen hat, wirbt er „vertrauenswürdige“ und „zuverlässige“ Runner an, die Erfahrung mit Recherche und klassischer Detektivarbeit haben. Trifft diese Beschreibung auf die Spielcharaktere an deinem Tisch nur bedingt zu, bleiben Prinz' Wünsche eben unerfüllt und er muss vorliebnehmen mit dem, was auf dem Markt auf die Schnelle verfügbar ist. Angesichts der Erschütterungen im Astralgefüge der sechsten Welt und des schwelenden Konflikts zwischen FBV und S-K ist gerade Hochsaison im Runner-Geschäft. Möchtest du lieber einen Run für eine eher robuste, kampfstarke Gruppe leiten? Kein Problem: Unter den Rubriken „Daumenschrauben“ oder „Keine Panik“ einer jeden Szene findest du Möglichkeiten, wie du den detektivischen Charakter des Plots abschwächen und die physische Herausforderung heraufsetzen kannst.

Sollten sich unter den Runnern Personen befinden, die sich erklärtermaßen viel mit Medien und Nachrichten befassen, könntest (und solltest) du bereits in den Anfangsszenen oder sogar am Schluss des vorangehenden Abenteuers davon berichten, dass eine geheimnisvolle Serienmörderin im Großraum Frankfurt ihr Unwesen treibt. Sinnvollerweise sollten diese Berichte in Verbindung mit weiteren Nachrichtenmeldungen aus der ADL präsentiert werden, um die Spieler nicht mit der Nase daraufzustoßen, damit es bis zur Anwerbung spannend bleibt. Anregungen dafür, was die Medien sonst so beschäftigt, findest du im monatlich erscheinenden Ingame-Nachrichtenformat „Novapuls“ beziehungsweise „Schattenload“, das du auf der Shadowrun-Homepage kostenlos herunterladen kannst.

SZENE 1 – VON HÖHLEN UND HELDEN

AUF EINEN BLICK

Über ihre üblichen Kontakte werden die Runner zu einem kurzfristigen Treffen mit einem Schmidt eingeladen. Der Treffpunkt findet am **Samstag, 09.05.2082 um 22 Uhr** in der Matrix statt – im Host eines Matrix-Rollenspiels namens „Caverns & Cavaliers“. Hierzu erhalten die Charaktere neben Ort und Zeit auch Zugangspasswörter und jeweils einen vorgenerierten Avatar überendet.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Eines muss man eurem Schmidt lassen. Einen interessanten Ort für die Anwerbung hat er allemal gewählt: den Host eines Matrix-Rollenspiels. Viel wisst ihr noch nicht über den Auftrag. Es war lediglich von „diskreten Ermittlungen im Großraum Frankfurt“ die Rede.

Nachdem Ihr euch zur genannten Zeit im Zugangsportal des Hosts einloggt, baut sich um euch eine Fantasiewelt auf. Ihr steht auf einer Lichtung inmitten eines Laubwaldes. Neben euch ragt eine steinerne Säule in die Höhe, die als Wegweiser dient. Sie markiert eine Wegekreuzung – vier Straßen aus Pflastersteinen führen in alle Himmelsrichtungen. Ihr wisst jedoch sofort, wohin Ihr müsstet, denn sogleich ploppt ein Plan in Form einer alten Landkarte in eurem Sichtfeld auf. Ein Punkt, der schlicht als „Ziel“ überschrieben ist, fällt besonders ins Auge – ist er doch die einzige verzeichnete Wegmarke.

ZEITLEISTE

Hier findest du eine Übersicht der Ereignisse (diese Zeitleiste ist natürlich eine reine Spielleiterinformation).

WAS BISHER GESCHAH

- 17.04.2082 (Freitag): **erster Mordanschlag**, Opfer: Rudolf Nathan („Bartholomäus“)
(...)
- 21.04.2082 (Dienstag): Rudolf Nathans Leiche wird gefunden
- 22.04.2082 (Mittwoch): **zweiter Mordanschlag**, Opfer: Tom Windich („Thomas“)
- 23.04.2082 (Donnerstag): Windichs Leiche wird gefunden
(...)
- 27.04.2082 (Montag): **dritter Mordanschlag**, Opfer: Michael Gänsler („Jakob d. Ä.“)
(...)
- 01.05.2082 (Freitag): Gänslers Leiche wird gefunden
- 02.05.2082 (Samstag): **vierter Mordanschlag**, Opfer: Vincent Nemec („Andreas“)
- 03.05.2082 (Sonntag): Nemec stirbt im Krankenhaus
- 04.05.2082 (Montag): Die Ermittlungen werden an Manuel Prinz übertragen
(...)
- 06.05.2082 (Mittwoch): Prinz findet in Windichs Arbeitszimmer das Gruppenfoto der zwölf Apostel
- 07.05.2082 (Donnerstag): **fünfter Mordanschlag**, Opfer: Armin Klee („Matthäus“)
- 08.05.2082 (Freitag): Klee verstirbt kurz nach Mitternacht; Prinz kontaktiert seine Schattenkanäle, um die Runner anzuheuern
- 09.05.2082 (Samstag): **Anwerbung der Runner**

ZUKÜNTIGE EREIGNISSE

- 12.05.2082 (Dienstag): Dinnerparty von Klaedens; **sechster Mordanschlag**, Opfer (vermutlich): Alexander von Klaeden („Thaddäus“)
- 17.05.2082 (Sonntag): Galaabend der Groß-Frankfurter Reitsportvereinigung; **siebter Mordanschlag**, Opfer (vermutlich): Philipp Schneider („Philippus“)

Ihr seid dem baumgesäumten Pfad schon seit fünf Minuten gefolgt, ohne einem einzigen Lebewesen zu begegnen, als sich der Wald unversehens lichtet und ihr auf einer weiten Ebene steht. Einige hundert Meter vor euch fällt die Ebene zu einer Steilküste ab, dahinter erstreckt sich bis zum Horizont das Meer. Auf einer Klippe vor euch steht, Schwerkraft und Statik trotzend, eine Festung. Mit ihrer Vielzahl von hohen, schlanken Türmen, die in den Himmel ragen, sieht sie aus wie die dunkle, bizarre Schwester von Schloss Neuschwanstein.

Als ihr das offen stehende Tor der Festung durchschreitet – noch immer seid ihr keiner Menschenseele begegnet –, seht ihr, dass die Festung von innen kleiner ist als von außen. Über eine Freitreppe gelangt ihr in einen weiten Thronsaal.

Am anderen Ende des Saals steht eine massive Gestalt, die über zwei Meter groß ist, und blickt über ein Panoramafenster aufs Meer hinaus. Sie trägt ein weites mittelalterliches Hemd und abgerissene Hosen über dem befellten Körper. Als ihr herantretet, dreht sich die Gestalt um. Ihr seht, dass es sich um eine Art Werwesen handeln muss, das die Merkmale von Mensch und verschiedenen Raubtieren in sich vereint. Über dem Kopf des Wesens blendet sich die Spielinfo „Monster, Stufe 13“ ein.

„Seid gegrüßt, Fremde!“, hebt die Gestalt zu sprechen an, neigt kurz den Kopf und blickt prüfend in die Runde.

„Ich sehe, ihr seid diejenigen, die ich gerufen habe. Da ihr meinem Ruf gefolgt seid, gehe ich davon aus, dass ihr Interesse an der Queste habt, die ich auszulösen gedenke? Sie lautet, konkreter formuliert, im Raum Groß-Frankfurt einen Schurken zu finden, zu fangen und zu mir zu bringen. Ich werde euch hierzu mit verbotenem Wissen versorgen, das euch einen Vorsprung vor den Scherzen des Sternschutzes gewähren wird.“ (Nach erfolgreichen Verhandlungen zur Vergütung:) „Wohlan. Der Schurke, den ihr suchen sollt – oder vielmehr, die Schurkin – ist die Stöckelschuhmörderin, die sich gerade in Groß-Frankfurt herumtreibt und die Geldwechsler meuchelt. Ich glaube zu wissen, welche Männer ihre nächsten Opfer sein werden. Mehr Informationen findet ihr in jener Mappe. Findet die Mörderin und bringt sie in eure Gewalt. Dann schickt mir einen Boten, und wir werden uns treffen.“

HINTER DEN KULISSEN

Die Absicht hinter dieser Anwerbung ist, einen möglichst starken Kontrast zur anschließenden, trostlosen Welt des verregneten Groß-Frankfurter Plexes zu schaffen. Außerdem soll sie einem Auftraggeber, den die Runner womöglich erst am Schluss oder gar nicht kennenlernen werden, eine menschliche Seite geben.

Die Runner können sich entweder mit dem eigenen Kommlink oder über ein Matrixcafé in das Spiel einloggen. In letzterem Fall können sie sich auch fehlendes Equipment, z. B. ein Elektrodennetz, im Café ausleihen.

DER ZEITPUNKT

Vorsicht: Der Zeitplan des Szenarios ist sorgsam abgestimmt. Solltest du das Szenario zeitlich nach vorne oder hinten verlegen wollen, sind aufwendige Anpassungen notwendig. Siehe auch den Kasten **Zeitplan** sowie die Hintergrundinfos in **Szene 2a: Das Dossier**.

DER SCHAUPLATZ

Caverns & Cavaliers (kurz C&C) ist ein klassisches MMORPG (Massive Multi-Player Online Role Playing Game), also ein Computer-Rollenspiel, in dem ein Spieler in einer offenen Spielwelt mit computergesteuerten Gegnern, aber auch anderen Spielern interagieren kann. Es ist in einem High-Fantasy-Hintergrund angesiedelt, das einem idealisierten Mittelalter entspricht, aber mit Magie und exotischen Völkern gefüllt ist. Älter als die Matrix selbst, wurde es immer wieder aktualisiert und nach dem zweiten Matrixcrash komplett neu aufgelegt. Es verfügt über eine mittelgroße, aber treue und eingefleischte Fancommunity, die auf der ganzen Welt verstreut ist. Prinz hat für das Treffen aus verschiedenen Gründen diesen Schauplatz gewählt. Einer davon ist Sentimentalität, denn das Rollenspiel weckt wehmütige Erinnerungen an seinen älteren Bruder, mit dem er es ungezählte Stunden gezockt hat. Ein weiterer Grund ist die ziemlich robuste Systemarchitektur, die gegen Manipulation recht sicher ist. Und schließlich hat das Spiel eine Ingame-Währung, die sich in echte Währung konvertieren lässt (ein besonderer Reiz von C&C besteht unter anderem darin, dass sogenannte „Raid Parties“ durch Überfälle auf andere Spielergruppen echtes Geld erbeuteten können). Und schließlich ist er mit dem Format bestens vertraut, noch immer versinkt er ab und zu nach einem anstrengenden Arbeitstag in der Welt von C&C, um die Probleme des Alltags für einige Stunden hinter sich zu lassen.

Testspielrunden haben gezeigt, dass die Spieler Gefallen daran fanden, ihrem Hobby Rollenspiel im Spiel zu begegnen

und sich dabei selbst auf die Schippe zu nehmen. Daher darf die Welt von C&C gerne heillos überzeichnet dargestellt werden. Auch die Namen und Beschreibungen der Avatare dürfen ruhig etwas „drüber“ sein und Anspielungen auf die Spieler enthalten. Beispiele:

- **Ferra**, eine Duellantin aus dem menschlichen Volk der Domerrer (Kriegerin Stufe 1)
- **Lumea**, eine Gelehrte aus dem Volk der Lichtwesen (Zauberin Stufe 1)
- **Mampe**, eine Plünderin aus dem schweinsgesichtigen Volk der Porcaner (Waldläufer Stufe 1)
- **Knix**, ein Knappe aus dem Wichtelvolk der Darbländer (Krieger Stufe 1)
- **Ikontino**, ein Druide aus dem Volk der Domerrer (Zauberer Stufe 1)
- **Peau**, ein Barde aus der Katzenmensch-Rasse der Felidaner (Streuner Stufe 1)

DAS TREFFEN MIT DEM AUFRAGGEBER

Um Redundanzen bei der Ausgestaltung der Szene und der Beschreibung der Spielwelt zu vermeiden, empfiehlt es sich, dass die Charaktere mit ihren Avataren gleichzeitig in der Spielwelt auftauchen. Die Schattenläufer werden dann nach dem Einloggen in einem Warteraum zwischen geparkt und werden erst dann zur Wegmarke teleportiert, sobald die Gruppe vollständig versammelt ist.

Falls die Runnergruppe in dieser Konstellation noch nicht zusammengekommen ist und du das gegenseitige Kennenlernen auf einen späteren Zeitpunkt verlagern möchtest, empfiehlt sich das genaue Gegenteil: Jeder Avatar taucht an einem anderen Wegepunkt in der Umgebung auf und die Gruppe trifft erst im Thronsaal zusammen, wo der Auftraggeber gleich zur Sache kommt.

Apropos: Herr Schmidt – Manuel Prinz – weiß nur zu gut, dass er als leitender Ermittler in einem Fall, der überregionales Medieninteresse erzeugt, eine öffentliche Person ist. Um zu vermeiden, dass die Runner ihn anhand seines markanten Idioms erkennen, maskiert er seine Sprache durch einen pseudo-mittelalterlichen Jargon, der mit altertümlichen Begriffen durchsetzt ist. An diesem Jargon, und an dem „Ihrzen“ der Spieler wird er eisern festhalten. Zusätzlich ist seine Stimme durch einen Verzerrer etwas langsamer als sonst.

VERTRAGSVERHANDLUNGEN

Der Schmidt ist an raschen Ermittlungsergebnissen interessiert und versucht, eine reine Erfolgsprämie auszulösen. Für die Runnergruppe stellt das aber eine Unwägbarkeit dar, denn je mehr Zeit sie in die Suche stecken müssen, desto weniger lukrativ wird der Auftrag für sie. Der Auftraggeber hat sich folgenden Kompromiss überlegt: Er heuert die Runner für eine Woche fest an und zahlt ihnen einen Tagessatz von 500 € pro Kopf, also insgesamt 3.500 € pro Person, die sie auf jeden Fall erhalten, auch wenn sie den Fall früher aufklären. 1.500 € davon erhalten die Runner als Anzahlung.

Bei Erfolg – dem Festsetzen und Übergeben der Zielperson – erhält jeder Runner zusätzlich eine Prämie von 11.500 €, wodurch die Bezahlung insgesamt 15.000 € beträgt. Ist die Zielperson bei der Übergabe tot, gibt es nur 6.500 € Erfolgsprämie (10.000 € insgesamt). Dasselbe gilt, wenn die Zielperson identifiziert, aber nicht gefangen genommen werden konnte. Natürlich verlangt der

Schmidt solide und nachprüfbare Beweise dafür, dass die Person, die genannt und übergeben wird, auch tatsächlich die Zielperson ist.

Der Schmidt erweist sich als versierter und zäher Verhandler, der um jeden Euro feilscht – schließlich geht es um sein eigenes Geld. Eine vergleichende Probe auf Einfluss + Charisma gegen Schmidts Würfelpool von 10 Würfeln bestimmt den Ausgang der Verhandlungen. Für jeden Nettoerfolg kann der Tagessatz um 100 € und die Erfolgsprämie um 1000 € (beziehungsweise 500 € bei einem Teilerfolg) heraufgesetzt werden. Adeptenfähigkeiten helfen übrigens bei den Verhandlungen nicht, dazu behindert die Interaktion in der Matrix und über den Avatar die Wirkung der Adeptenkräfte zu sehr.

Es gibt eine harte Grenze: Mehr als insgesamt 120.000 € wird Schmidt nicht aufbringen können, egal wie gut die Runner argumentieren. Sein Barvermögen ist begrenzt.

Befragt nach seinen Absichten mit der Zielperson, antwortet der Auftraggeber, er beabsichtige, sich mit der Person zu unterhalten. Danach werde er entscheiden, ob er die Mörderin den Behörden übergebe oder wieder laufen lasse. Eine Probe auf Menschenkenntnis gegen Schmidts Einfluss + Charisma (12 Würfel) zeigt auf, dass er dabei weitgehend aufrichtig wirkt.

Sobald man sich handelseinig geworden ist, tauchen vor jedem Avatar ein Geldsäckchen mit der Anzahlung sowie eine lederne Botenmappe mit dem Dossier auf. Außerdem erhalten die Runner eine Aufforderung, „Monsieur, Stufe 13“ in ihre Spieler-Kontaktliste aufzunehmen. Über diese Kontaktreferenz können sie Schmidt künftig Nachrichten übermitteln.

Die Figur des Auftraggebers verblasst und verschwindet. Die Runner hingegen stellen fest, dass sie zunächst zu einer Wegmarke im Wald zurücklaufen müssen, wenn sie ihre Beute – die Botenmappe und das Geld – aus dem Spiel herausschaffen wollen.

DAUMENSCHRAUBEN

Sollten deine Spieler schon zu Beginn eines Spielabends ihre Würfel warmrollen wollen, kannst du den Besuch der C&C-Welt zu einem Minigame innerhalb des Spiels ausbauen.

Gib den vorgenerierten Avataren, die der Auftraggeber den Runnern schickt, jeweils Spielwerte, wobei du dich grob an den Shadowrun-Regeln orientierst:

Physische Attribute (KON, GES, REA, STÄ)
eventuell ein Magieattribut (MAG)
drei bis vier klassentypische Fertigkeiten
Ein Schadensmonitor von 10-12

Mittelalterliche Waffen, deren Schadenscode denjenigen einer „echten“ SR-Waffe entsprechen

Es sollten Würfelpools von 4-12 Würfeln entstehen.

Spieler, die sich in der Steuerung des Avatars geschickt anstellen (sei es, weil sie ein implantiertes SimSinn-Modul haben, Computerspiele als Wissensfertigkeit besitzen oder im „echten Leben“ geübte Schwertkämpfer o. Ä. sind), erhalten zusätzliche Boni auf ihre Würfelpools.

Auf dem Rückweg von dem Treffen mit Schmidt zu ihrem Spawn-Punkt werden die Runner von einer „Raid Party“, einem Überfallkommando aus hochstufigen Gegnern attackiert, die versuchen, ihnen die erhaltene Anzahlung abzunehmen. Selbst ein kleiner vierstelliger Betrag ist in der Welt von C&C eine hohe Summe – und die Runner sind lohnende Beute und damit laufende Zielscheiben. Sinkt der Schadensmonitor der vorgenerierten Avatare auf 0 oder darunter, „stirbt“ der Avatar und wird an der nächstgelegenen Wegmarke „wieder-

geboren“ – mit der Standardausrüstung seiner Charakterklasse, aber ohne das Geld und ohne Dossiers. Ein boshafter Spielleiter kann so den Runnern ihre Anzahlung abnehmen, sie sollten aber die Möglichkeit für eine Revanche erhalten und ihre Anzahlung und Informationen zurückerobern können. Im Grunde reicht es, wenn einer der Runner mit dem Dossier zu einem Wegpunkt gelangt und sich offiziell aus der Welt ausloggen kann, während die anderen ihr oder ihm heroisch den Rücken freihalten.

Womöglich gelingt es einem Decker, den Host (Stufe 4) von C&C zu knacken und seinen Charakter von Stufe 1 auf die maximale Stufe 21 hochzusteigern. Ein solcher Charakter macht mit der „Raid Party“, gesteuert von pubertierenden Schülern, die den „Cheater“ aufs Übelste beschimpfen, kurzen Prozess.

Insgesamt lässt sich in der Welt von C&C gut und gerne ein ganzer Spielabend verbringen (die Erfahrung aus den Testspielrunden zeigt, dass die Spieler dabei viel Spaß hatten).

KEINE PANIK

Du hast das Gefühl, für deine Spieler ist die Anwerbung im Caverns & Cavaliers-Rollenspiel zu albern? Oder du hast Sorge, deine Spieler könnten nach dem MM-PORG-Erlebnis die Kurve nicht mehr kriegen und sich auf das düstere, verregnete Film-noir-Szenario nicht mehr einlassen können? Dann spare diese Szene aus und lass die Anwerbung in einem einfachen, eher düster ausgeleuchteten Chatroom in den Weiten einer dunklen, anonym bedrohlichen Matrix stattfinden. Der Auftraggeber wird die Runner bereits im Raum erwarten. Nach Anwerbung und Briefing wird er gehen, damit die Gruppe sich besprechen und – für den Fall, dass sich die Charaktere noch nicht kennen – einen Treffpunkt in der physischen Welt außerhalb der Matrix vereinbaren kann.

Eine weitere Alternative ist, den Treffpunkt nicht in einem High Fantasy-Spiel, sondern in einer düster-abstrakten Science-Fiction-Welt (im Stil des Films „Tron Legacy“) anzulegen. Auch hier kannst du mittels obiger – angepasster – Vorschläge das Treffen zu einem Minigame ausbauen.

SZENE 2A – DAS DOSSIER

AUF EINEN BLICK

Sicherlich werden die Runner zunächst das umfangreiche Dossier studieren, das ihr Schmidt ihnen ausgehändigt hat. Es geht darum, die Muster in den Mordfällen zu erkennen, die dem Sternschutz bisher entgangen sind.

Im Ergebnis sollte „Thaddäus“, Alexander von Klaeden, als wahrscheinliches nächstes Opfer feststehen. Und nicht nur das – auch die genaue Tatzeit und der Tatort sollten erkennbar sein.

SAC'S IHNEN INS GEISCHT

„In den Unterlagen, die euer Schmidt euch zusammengestellt hat, finden sich umfangreiche Daten und Informationen zu den fünf bisherigen Opfern. Doch es sind noch vier weitere Personen beschrieben, die augenscheinlich noch leben.“

HINTER DEN KULISSEN

Deine Spieler werden eine Weile benötigen, um sich durch das Dossier zu arbeiten und für sich die richtigen Schlüsse zu ziehen. Auf folgende Kernpunkte können sie stoßen:

INSIDERINFORMATIONEN

Die Infos aus dem Dossier gehen weit über das hinaus, was in den Medien kolportiert wurde. Das zeigt ein Abgleich mit entsprechenden Medienberichten. Spätestens beim „Forensischen Gesamthericht“ sollte klar werden, dass Schmidt Zugang zu den Ermittlungsakten des Sternschutzes haben muss. Dasselbe gilt für das Beweisstück, den Stöckelschuh, welcher der Forensik entwendet und den Runnern zur Verfügung gestellt wurde.

Die Exzerpte aus den offiziellen Ermittlungsakten sind außerdem um handschriftliche Anmerkungen ergänzt. Es sollte für die Runner naheliegend sein, dass dies die Anmerkungen des Auftraggebers sind.

KEINE NETTEN MENSCHEN

Als Zweites ist aus den Dossiers herauszulesen, dass die beschriebenen Bankmanager allgemein keine besonders angenehmen Zeitgenossen (gewesen) zu sein scheinen. Besonders häufiges Merkmal scheint ein rücksichtsloses, egoistisches Verhalten gegenüber Mitmenschen zu sein – zumindest gegenüber solchen, die sich in sozial schwächeren Positionen befinden. Auch fällt bei vielen ein chauvinistisches, Frauen herabwürdigendes Verhalten auf.

Das Charakterzeugnis der Ermordeten hat das Ziel, den Blick auf die Hintergrundgeschichte der Toten zu richten.

MUSTERERKENNUNG

Weiterhin sollten die Spieler eine gewisse Regelmäßigkeit in den Morden erkennen können:

Die Angriffe auf die Opfer finden stets zwischen **Anbruch der Dunkelheit und Mitternacht** statt (im April geht die Sonne zwischen 20:00 und 20:45 Uhr unter, im Mai zwischen 20:45 und 21:30 Uhr.) Bevorzugte Strategie der Mörderin ist, die Zielpersonen bei (halb-)**öffentlichen Veranstaltungen abzupassen**.

Der Abstand zwischen den einzelnen Angriffen beträgt stets **fünf Tage**. Dieser Umstand sticht nicht sofort ins Auge, da die Opfer nicht unmittelbar nach der Tat sterben oder ihre Leichen erst später gefunden werden. Die Regelmäßigkeit der Morde zu erkennen sollte ein wesentliches Erfolgserlebnis für die Spieler darstellen.

Die Einhaltung von Mustern stellt für die Täterin ein großes Risiko dar, denn es macht sie für ihre Jäger durchschaubar. Also muss es gleichzeitig einen Nutzen oder eine Notwendigkeit geben, die ein solches Handeln rechtfertigt. Rituale geben den Morden einen **tieferen Sinn**, zumindest aus der verschrobenen Sicht der Täterin. Hobby-Profiler unter den Schattenläufern könnten (zutreffende) Vermutungen anstellen, dass es der Stöckelschuhmörderin eben nicht darum geht, ihre Ziele möglichst effizient auszuschalten. Im Gegenteil, die Opfer sollten vor ihrem Tod leiden und unter schrecklichen Ängsten sterben. Es liegt also nahe, **Rache als Motiv** der Täterin zu vermuten.

Der Ritual-Aspekt bietet auch einen ersten Anhaltspunkt dafür, dass **Magie im Spiel** ist. Spätestens die als „rein“ beschriebene Hintergrundstrahlung sollte diesen Verdacht erhärten. Die arkanforensische Auswertung der Tatorte macht es sehr wahrscheinlich, dass arkane Kräfte involviert sind.

Zudem gilt die **Zahl 5** selbst als magisch. Das fünfzackige Pentagramm, der sogenannte Drudenfuß, und die Lehre der vier Elemente – ergänzt um das fünfte Element, den menschlichen Geist – zählen zum Grundwissen der Esoterik. Die 5 ist die heilige Zahl der griechisch-römischen Aphrodite/Venus, der mesopotamischen Inanna und der babylonischen Istar – alles Gottheiten der Liebe, der weiblichen Unabhängigkeit, teilweise auch des Krieges. Insgesamt Wesensheiten, die viele scheinbare Widersprüche in sich vereinen.

DAS NÄCHSTE OPFER

Welchen der Männer wird sich die Serienmörderin als Nächstes schnappen?

Die Dossiers der vier potenziellen Opfer lassen vermuten, dass sie von der Gefahr wissen. Zwei von ihnen – Peter Neme („Petrus“) und Johann Genzler („Johannes“) sollen sogar den Plex verlassen haben. Bei Genzler ist es tatsächlich so, Neme hingegen hat seine Reise nach Zürich-Orbital vorgetäuscht und ist in Wirklichkeit untergetaucht, um aus einem Versteck heraus seine eigene Suche nach der Serientäterin zu steuern.

Für Rhodopis, den Schattengeist, ist das keineswegs ein Misserfolg, denn auch wenn sie letztlich auf den Tod der Männer hinarbeitet, möchte sie sich vor allem an deren Angst weiden. Dessen ungeachtet plant Rhodopis den nächsten Mord, und zwei Kandidaten stehen zur Auswahl:

PHILIPP SCHNEIDER ('PHILIPPUS')

Der willensstarke Schneider glaubt, dass er die Serienmörderin mit seinen eigenen Fähigkeiten überwinden könnte. Zweifellos überschätzt er sich damit, doch sollte es zu einer direkten Begegnung kommen, wird er Rhodopis/Elisa Kreutzer ernsthaften Widerstand leisten.

Hierzu sollte es im Rahmen dieses Runs nicht mehr kommen. Die sieben Tage, die den Runnern für die Ermittlungen zur Verfügung stehen, lassen nicht genug Raum für zwei weitere Morde. Der Schattengeist hat sich für den Mord an Schneider den Abend des Sonntags, 17.05., ausgesucht. An diesem Tag hält die „Groß-Frankfurter Reitsportvereinigung“ einen Galaabend im Süden des Plex ab, an welchem Schneiders Tochter teilnimmt. Für den nächsten Termin hat Rhodopis ein anderes Opfer gewählt:

ALEXANDER VON KLAEDEN ('THADDÄUS')

Rhodopis gefällt es überhaupt nicht, dass Schneider so wenig Angst vor ihr zu haben scheint. Daher hat der Schattengeist als nächstes Opfer von Klaeden ausgewählt. Der arrogante Schneider soll noch ein wenig in seinem eigenen Saft kochen und spüren, wie die Einschläge näher kommen, bevor das Schicksal ihn ereilt. Von Klaeden ist aber auch aus einem weiteren Grund das bevorzugte Ziel. Er unterhält nämlich seine regelmäßigen Dinnerpartys, die jeweils am Dienstagabend stattfinden. Und der nächste Dienstag ist der 12.05.2082. Das sind exakt fünf Tage nach dem Mordanschlag auf Armin Klee, dem bisher letzten Opfer. Die Dinnerparty bietet für Rhodopis' Geschmack das perfekte Setting, um den Bankmanager auszuschalten. Natürlich wäre jeder andere Abend der Woche, wenn von Klaeden alleine ist, eine günstigere Gelegenheit. Doch der Schattengeist ist nicht pragmatisch – sie will ja nicht nur töten, sondern insbesondere auch

Angst erzeugen. Ein Tod des Opfers während der Dinnerparty wäre ideal dafür, die Angst im Groß-Frankfurter Plex, und konkret bei den zukünftigen Zielpersonen, weiter anzufachen.

KEINE PANIK

Solltest du Zweifel daran haben, dass deine Spieler die zeitlichen Muster erkennen und die richtigen Schlüsse daraus ziehen, könntest du den Handouts unterstützend einen Kalender des Jahres 2082 beilegen (ein solcher Kalender lässt sich mit der Internet-Suchmaschine deines Vertrauens schnell finden).

Ein Spieler könnte auf die Idee kommen, seinen Charakter auf eine entsprechende Aktions- oder Wissensfertigkeit würfeln zu lassen (oder die Adepenfertigkeit „Analytik“ zu benutzen), um Muster zu erkennen, statt sich selbst mit dem Dossier zu beschäftigen. Ein solcher Ansatz ist zwiespältig: Ein detektivisches Rollenspiel-Szenario lebt davon, dass Spieler die Knobelarbeit verrichten. Andererseits sind bestimmte (Adepen-)Fertigkeiten speziell für solche Situationen da. Die Spieler haben bei der Charaktergenerierung Ressourcen dafür investiert und wollen sie daher auch gerne einsetzen. Ein Lösungsvorschlag könnte sein, dass du den Spielern das Würfeln gestattest, aber sie dennoch knobeln lässt und die Erfolge bei der Probe dabei benutzt, um sie dann und wann sachte in die richtige Richtung zu schubsen. Falls sich die Spieler überhaupt nicht auf das Dossier und diesen Lösungspfad einlassen wollen – kein Problem, es gibt ja Alternativen. Moderiere die Szene ab und setze deine Spieler auf einen anderen Lösungsweg an. Vielleicht kommen sie später von alleine auf das Dossier zurück.

SZENE 2B – HINTERHALT FÜR EINE MÖRDERIN

AUF EINEN BLICK

Nach dem Studium des Dossiers und weiterer Hintergrundrecherchen sollte sich der Verdacht aufdrängen, dass Alexander von Klaeden das nächste Opfer der Stöckelschuhmörderin sein wird. Zum wahrscheinlichen Zeitpunkt der Tat hält von Klaeden bekanntermaßen eine Dinnerparty in seinem Penthouse ab. Die Runner müssen versuchen, sich Zugang zu dieser Party zu verschaffen. In diesem recht umfangreichen Kapitel stellen wir dir die notwendigen Infos für die Gestaltung des Dinners zur Verfügung.

SAG'S IHNEN INS GEISCHT

DIE LOCATION

„Von Klaedens Penthouse liegt in den obersten zwei Stockwerken einer Wohnanlage für die Reichen am Mainufer in der Innenstadt. Es ist eine prächtige Wohnung, die sich auf zwei Etagen verteilt. Die untere Etage dient rein repräsentativen Zwecken, mit einem großen Empfangsraum und einem Esszimmer, zwischen welchen sich die Küche befindet. Die obere Etage ist als Wohnbereich dem Hausherrn vorbehalten. Der Aufzug öffnet sich direkt in ein kleines Foyer. Der Empfangssaal, der

für einen Stehempfang vorbereitet wurde, schließt sich an. Im Kamin an der gegenüberliegenden Wand prasselt ein Feuer, obwohl das Wetter heute sehr mild ist. Die breiten Türen zur Dachterrasse stehen offen, Ziersträucher in großen Terrakottabechältern wiegen sich im lauen Abendwind. Unter einem Baldachin sind fleißige Kellner dabei, die abendliche Tafel einzudecken. Wärmelampen sorgen dafür, dass die Gäste auch zu vorgerückter Stunde nicht frieren. Es stehen bereits ein gutes Dutzend Gäste in kleinen Gruppen zusammen, und die Größe der Tafel lässt vermuten, dass noch einmal so viele Gäste dazukommen werden, bis die Abendgesellschaft vollständig ist.“

ERSTER EINDRUCK

„Als Ihr euch in den Raum hineinbewegt, nähert sich Alexander von Klaeden mit einem Lächeln, das seine Augen nicht erreicht. Ganz der souveräne Gastgeber, schüttelt er jedem von euch die Hand und wünscht euch einen schönen Abend, bevor er zu einer anderen Menschengruppe weitergeht.“



„Die Gäteschar besteht ausschließlich aus Menschen und Elfen. Orks sind vereinzelt unter dem Personal zu finden. Ihr meint, unter den Gästen einige Stars und Sternchen der Medienbranche zu erkennen. Es handelt sich um eine ausnehmend gut aussehende Gruppe von Wohlhabenden, welchen der Erfolg und das Leben auf der Sonnenseite der Gesellschaft ins Gesicht geschrieben steht.“

SICHERHEIT

(Nach geeigneten Proben, beispielsweise auf Wahrnehmung + Intuition und Menschenkenntnis, Schwellenwert 2) „Der Gastgeber hat einiges für die Sicherheit getan. Du zählst insgesamt fünf Security-Mitarbeiter, die sich durch billige Anzüge und Mikrotransceiver im Ohr von den anderen Personen auf der Veranstaltung unterscheiden. Bei einigen der Männer vermutest du eine süd- oder südosteuropäische Herkunft. Das Sicherheitspersonal hält sich im Hintergrund, beobachtet die Gäteschar und wird seinerseits von einigen Gästen – insbesondere solchen, die besonders vertraut mit dem Gastgeber erscheinen – argwöhnisch und neugierig beäugt.“

DIE ANDEREN GÄSTE

„Stargast des Abends ist Edith Weidner. Die Hauptaktionärin des Tourismusgiganten Zenith AG zeigt sich im Aussehen einer sehr attraktiven Menschenfrau Mitte zwanzig. Ein gehässiger Gast erzählt euch hinter vorgehaltener Hand, die Gute sei weit über 70 Jahre alt und habe sich nicht nur einer radikalen Verjüngungskur, sondern auch etlichen kosmetischen Operationen unterzogen.

Doch selbst die gekaufte Schönheit Weidners verblasst vor dem Auftritt einer Elfe mit heller Haut und schwarzen Haaren, die als einer der letzten Gäste in Begleitung eines ältlchen, unscheinbaren Mannes erscheint. Sie trägt ein weinrotes Kleid, das gleichzeitig stilvoll und verheißungsvoll erotisch geschnitten ist. Die Eleganz ihrer Bewegungen, vor allem aber der dunkle Charme, der von ihr ausgeht, zieht die gesamte Abendgesellschaft in ihren Bann: Gespräche werden mitten im Satz unterbrochen, wenn sie vorbeilauf, einem Mann fällt gar sein Weinglas aus der Hand. Es dauert ein bisschen, bis die Gäste wieder zu ihrer Unbefangenheit zurückfinden. Die Frau jedoch bleibt das Zentrum der allgemeinen Aufmerksamkeit.“

HINTER DEN KULISSEN

Bevor die Runner Teil von Klaedens Abendveranstaltung sein können, sind einige Vorbereitungen notwendig.

DINNERGÄSTE

Der einfachste Weg, einen Platz auf der Gästeliste der Abendveranstaltung zu finden, ist ein **Anruf bei ihrem Auftraggeber**. So wie Prinz Kontakte in die Schattenszene hat, ist er auch in viele andere Richtungen gut vernetzt: Wenn die Runner ihn ansprechen, wird er sie ohne weitere Erklärungen und binnen eines halben Tages auf die Gästeliste des Lebemanns setzen lassen. Allerdings wird er ihnen einschärfen, ein diskretes Vorgehen zu wählen.

Es gibt viele weitere Möglichkeiten, eine Einladung für die Dinnerparty zu erhalten. Zur Anregung einige Vorschläge:

Das Ausspionieren der Gästeliste: Diese befindet sich auf Klaedens Kommlink (Stufe 6), aber auch bei seiner persönlichen Assistentin Lara Richtling bei der Zürich Investmentbank. Während das Kommlink gehackt werden muss, um die Liste zu erhalten, kann Richtling von einem

charmanten Hochstapler dazu überredet werden, Details der Liste preiszugeben. Die Runner würden dann als Begleitpersonen eines Gastes auf der Party erscheinen. Etwas riskanter und aufwendiger wäre es, das Auftauchen der echten Gäste zu verhindern und als die Eingeladenen verkleidet an dem Abend teilzunehmen (Schwierigkeitsgrad nach deinem Ermessen).

Wenn jedoch die Runner bereits Zugriff auf das Kommlink von Klaedens haben, könnten sie sich auch gleich direkt auf die Gästeliste setzen. Der Gastgeber wird die Liste nicht noch mal gegenchecken, bevor er sie an den Concierge der Wohnanlage schickt, der die Gäste zum Penthouse vorlässt. Auf der Feier mag er dann vielleicht kurz irritiert sein, aber die Angelegenheit vorerst auf sich beruhen lassen.

Die Runner könnten auch eine echte **Einladung** ergattern, indem sie von Klaeden beispielsweise beim Mittagessen in einem Frankfurter Speiserestaurant in ein interessantes Gespräch verwickeln.

SCHWER, GUTES PERSONAL ZU FINDEN

Ein anderer Weg zur Teilnahme an der Feier wäre als Teil des Festpersonals – das hier von einer Cateringfirma gestellt wird. Ein Hack in die Sicherheitsanlage der Wohnanlage (Host Stufe 5) verrät, dass die Frankfurter Filiale von **Gourmet en Route** für das Catering verantwortlich ist und auch das Küchenpersonal stellt. Die Dallmayr-Tochter sucht ständig und händeringend Personal, eine Bewerbung mit einschlägigen Referenzen (SIN und/oder Referenzen können notfalls gefälscht sein, eine Fake-SIN benötigt mindestens Stufe 2) wird nach einem halben Tag Bearbeitungszeit und einem knappen Video-Interview mit der Filialleiterin Carina Steger (Mensch, Mitte vierzig) angenommen. Die neuen Mitarbeiter müssen zeitnah zur Anprobe der Dienstkleidung in die Filiale kommen und 200 € Kautions für diese hinterlegen. Ob sie die Kautions zurückhalten und ob ihre (gefälschte?) SIN kompromittiert wird, hängt von ihrem Verhalten während der Dinnerparty ab.

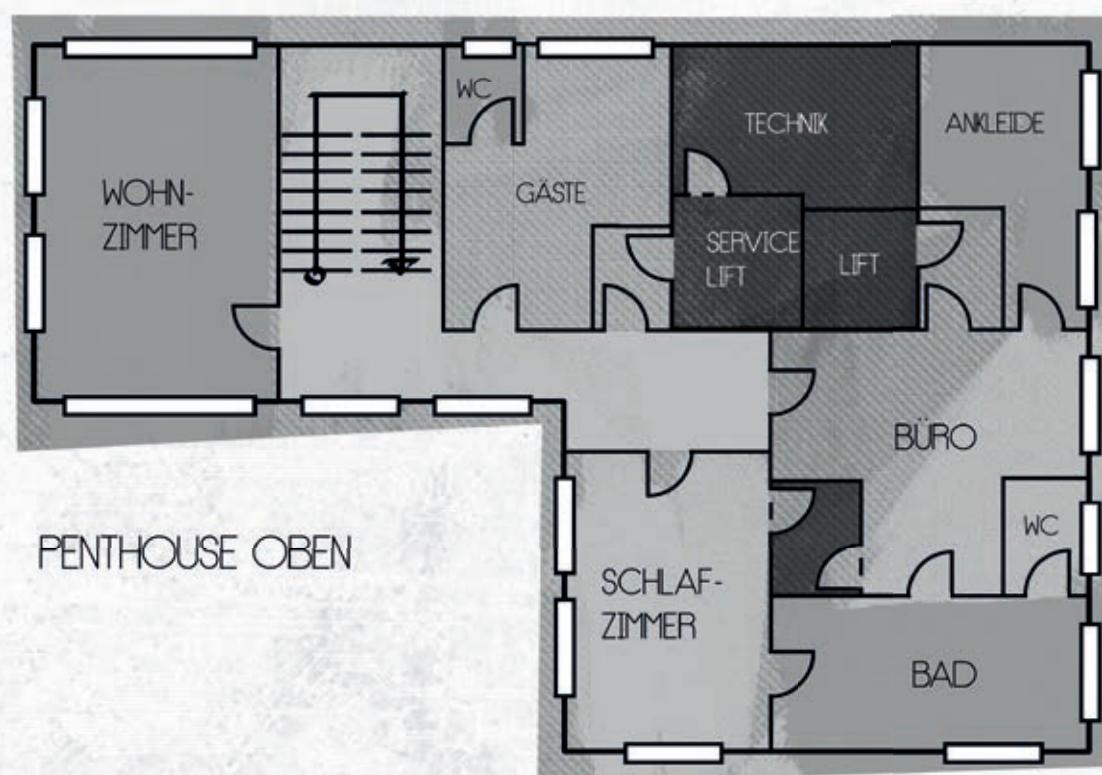
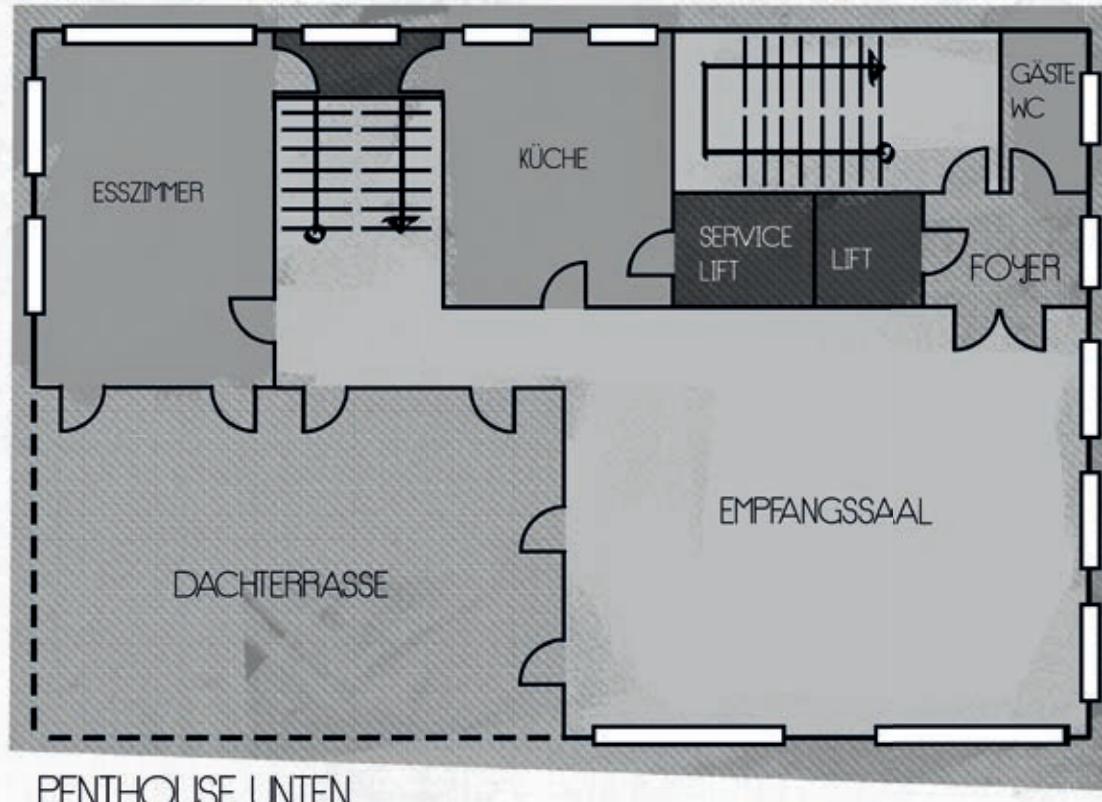
Die Beschäftigten des Catering-Dienstleisters können in einem Firmenportal „Einsatzwünsche“ für eine Auswahl kommender Veranstaltungen anmelden. Für ihre Arbeit erhalten sie konkurrenzfähige 20 €/Stunde plus eine bezahlte Stunde Anfahrt. Neulingen wird ein Supervisor zur Seite gestellt, der seine Schützlinge stets im Auge behält (bei von Klaedens Dinnerparty ist der Supervisor eine junge Orkin namens Silvia, die sich durch ein resolutes Wesen und einen breiten hessischen Dialekt auszeichnet). Kurzum, die Runner können bei „Gourmet en Route“ unterkommen, in ihrer Rolle aber nicht ganz frei agieren.

Die Gruppe kann übrigens explizit nicht als Sicherheitspersonal unterkommen, denn dieses wird weiterhin von Ozbeys Grauen Wölfen gestellt (siehe unten).

STILLE BEOBACHTER

Eine dritte Möglichkeit wäre, der Dinnerparty mit Überwachungstechnik beizuwollen oder den oberen Bereich der Wohnanlage zu infiltrieren.

Grundsätzlich ist es keine schlechte Idee, dass ein **Rigger** das Penthouse vorab mittels kleiner Drohnen ausspioniert und während der Feier im Blick behält. Allerdings gilt es verschiedene Sicherungsmechanismen zu überwinden: Zwar wird die Luxuswohnung im Inneren aus Gründen der Privatsphäre nicht kameraüberwacht, doch Bewegungsmelder auf Infrarot- und Ultraschallbasis in allen Räumen registrieren jede Wärmesignatur und



jede Bewegung (alle Formen der Infiltration haben eine Erfolgsschwelle von 5 zu überwinden, ausgehend von einem menschengroßen Infiltrator – kleinere Drohnen erhalten Vorteile nach Spielleiterentscheid). Ein semi-autonomes Haussystem entscheidet nach Plausibilitätsalgorithmen – Tages- oder Nachtzeit, Abfolge der Meldungen usw. –, ob ein Alarm ausgelöst werden muss (Spielleiterentscheid). Der Einfachheit halber sind nur die Zugangstüren von außen verschlossen (Magschlösser Stufe 5 mit RFID-Näherungssensor). Kameras halten nur die Aufzüge und das äußere Treppenhaus im Blick und werden vom Concierge in der Lobby bedient. Während der

Dinnerparty sind neben den Bewegungsmeldern auch die beiden patrouillierenden Leibwächter der Grauen Wölfe eine Gefahr für Infiltratoren (Pools auf Wahrnehmung + Intuition jeweils 7 Würfel).

Ein Decker, der den Host der Wohnanlage überwindet (Stufe 5), kann sich die Sicherheitseinrichtungen des Penthouse für die eigenen Zwecke zunutze machen – und obendrein die Plausibilitätsalgorithmen des Haussystems überstimmen. Zudem kann ein Auskundschaften der Wohnung überflüssig werden, da die Pläne selbstverständlich im Host hinterlegt sind. Möchten Decker oder Rigger nicht ihre eigenen Drohnen in die Wohnung schicken, ste-

hen wohnungseigene Staubsauger- und Reinigungsdrohnen zur Benutzung in den Räumlichkeiten bereit.

Die physische Infiltration der Wohnung durch einen Einbrecher-Charakter ist die wohl schwierigste Variante. Für ihn gelten die oben genannten Schwierigkeiten bei der Infiltration in der Wohnung, zusätzlich muss er sich noch intensiver als eine kleine Flugdrohne Gedanken dazu machen, wie er überhaupt in die Wohnung hineinkommt. Die Wohnung befindet sich im zwölften und dreizehnten Stockwerk des Gebäudes, was selbst für tollkühne Fasadenkletterer eine Herausforderung ist. Und auch im Schutz der Dunkelheit gibt es bessere Orte als die Frankfurter Innenstadt, um eine solche Fassade ungesesehen zu erklimmen (Probe auf Schleichen + Intuition sowie auf Athletik + Geschicklichkeit, Schwellenwert ist jeweils 5, geeignete Ausrüstung erleichtert die Proben entsprechend. Es muss wohl nicht erwähnt werden, dass der Misserfolg schon bei nur einer dieser Proben verheerende Konsequenzen haben kann).

EINE GUTE MISCHUNG

Alle Testspielrunden, die sich für einen Besuch von Klaedens Dinnerparty entschieden, wählten eine Mischstrategie. Dieses Vorgehen ist nicht nur ein klassisches Element von Heist-Filmen, sondern ermöglicht auch allen Charakteren, ihre jeweiligen Rollen und Stärken auszuspielen. Während die Aufgaben von Riggern, Deckern und Einbrecher-Typen bereits genannt wurden, fanden sich die Kämpfer als Catering-Personal und die sozial starken Charaktere als geladene Gäste auf der Feier wieder.

MIT OFFENEM VISIER

Es ist grundsätzlich denkbar, dass die Runner direkt auf von Klaeden zugehen und ihm eröffnen, dass er in Schwierigkeiten steckt. Natürlich ist ihm das bereits klar, doch wenn die Gruppe ihre Theorie mit ihm teilt, dass die Mörderin während der Dinnerparty zuschlagen könnte, und womöglich auch noch erklärt, dass sie die Täterin zu fangen gedenken, wird der Bankmanager vorgeblich in eine Kooperation einwilligen.

Sobald die Täterin gefangen ist, wird von Klaeden die Runner hintergehen und auszuschalten versuchen. Schützenhilfe erhält er dabei von den Grauen Wölfen und auch von den anderen Aposteln (die Verschwörer haben kein Interesse daran, mögliche Mitwisser am Leben zu lassen). In diesem Fall schlagen wir vor, diese Szene unmittelbar mit „Szene 7 – Showdown“ zu verknüpfen.

WÖLFE UNTER SCHAFEN

Wie bereits erwähnt, werden fünf Sicherheitsleute aus dem Kader der Grauen Wölfe bei der Veranstaltung zugegen sein – auf der unteren Ebene des Penthouse. Im Eingangsbereich der Wohnanlage werden sich ebenfalls zwei Leibwächter positionieren und die Gäste in Augenschein nehmen, wenn diese beim Concierge vorsprechen, um in den Aufzug zum Penthouse eingelassen zu werden. Und schließlich werden zwei bereits erwähnte „Wölfe“ in der oberen Ebene der Luxuswohnung patrouillieren.

Wenn die Männer dazu befragt werden, zu welcher Sicherheitsorganisation sie gehören, geben sie sich ausweichend und einsilbig. Sollten die Runner ihnen nachhaltig auf die Nerven gehen, setzen die Leibwächter sie kurzerhand auf die Straße, und zwar ohne Rücksprache mit von Klaeden.

(Falls du Spielwerte für die Sicherheitsleute benötigst, greife auf die „Mafiasoldaten“, SR6 S. 207, zurück.)

DIE STÖCKELSCHUHMÖRDERIN

Auch wenn die Grauen Wölfe zu neun für von Klaedens Schutz sorgen, sind sie nicht die gefährlichsten „Raubtiere“ auf der Feier. Rhodopis tritt selbstverständlich in der Rolle der atemberaubenden Schönheit mit dunklem Charme auf den Plan. Sie darf ruhig sofort zur Hauptverdächtigen der Charaktere werden.

Es sollte ein Katz- und Mausspiel entstehen, in welchem die Runner versuchen, die schöne Femme fatale im Blick zu behalten. Ein spektakulärer Erfolg einer Askennen-Probe könnte sie sogar enttarnen. Doch was nun? Sollen die Schattenläufer die Mörderin ohne handfeste Beweise, vor allem aber ohne den offiziellen Status einer Strafverfolgungsbehörde, festnehmen und abführen? Und wie können sie ihren Auftrag – die Gefangennahme und Identifikation der Mörderin, um sie ihrem Schmidt zu bringen – ausführen, wenn sie die Frau in aller Öffentlichkeit angreifen?

Irgendwann ab 23:30 Uhr, wenn das Essen vorbei ist und die Gäste wieder zwanglos beieinanderstehen, wird sich Rhodopis mit der Fertigkeit „Verschleiern“ tarnen und dann von Klaeden mittels „Befehl“ zwingen, mit ihr in sein Schlafzimmer in der oberen Ebene des Penthouse zu gehen (das Opfer ist zu dem Zeitpunkt ebenfalls mit dem „Verschleiern“ belegt). Dort plant sie dann, ihre mörderische Absicht in die Tat umzusetzen.

Die Charaktere dürfen eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition (Schwellenwert 6) ablegen, um aktiv mitzubekommen, dass Rhodopis und von Klaeden sich in den oberen Teil des Penthouse zurückziehen. Misslingt die Probe, erwähnst du die beiden nicht mehr. Erst wenn die Spieler gezielt nachfragen, wo der Gastgeber und die schöne Unbekannte sind, erwähnst du, dass beide „irgendwie“ fehlen. Alternativ könnte die boshafte, aber ziemlich scharfsinnige Klatschante unter den Gästen spöttisch bemerken, dass die Austern von der Vorspeise wohl tatsächlich eine aphrodisierende Wirkung hätten. Klaeden sei nämlich gerade mit der attraktiven Elfe nach oben gegangen.

AUF FRISCHER TAT

Je nachdem, wie rechtzeitig die Runner das Absentieren von Rhodopis und von Klaeden bemerken, können sie die Mörderin mehr oder weniger bei der Tat erwischen.

Wenn die Gruppe offen in die obere Ebene stürmt, werden sich zunächst die Leibwächter der Grauen Wölfe in den Weg stellen. Nur wenn man ihnen glaubhaft vermitteln kann, dass der Gastgeber in höchster Gefahr sei, werden sie nicht angreifen, sondern sich der Gruppe anschließen.

Wenn die Runner hingegen nach oben schleichen, haben sie es mit der bereits bekannten Haussicherheit und -überwachung zu tun. Bereits platzierte Überwachungstechnik, beispielsweise Drohnen, könnten folgendes Geschehen wahrnehmen: Rhodopis verschleppt den Gastgeber in sein Schlafzimmer, wobei sich die beiden für Außenstehende als turtelndes Paar geben. Sie verschließen die Schlafzimmertür mit einem mechanischen Riegel (Strukturstufe 4). Daraufhin befiehlt der Schattengeist dem Mann mittels Beherrschungsmagie, den Biomonitor des BuMoNA-Armbandes zu deaktivieren und sich auszuziehen. Dann wirkt sie ihre „Grauen“-Fähigkeit auf von Klaeden, nimmt einen ihrer Absatzschuhe in die Hand und fängt an, ihr schockstarres Opfer mit dem Absatz als Schlagfläche aufs Übelste zu misshandeln. Auf dem Gesicht des Mannes zeigt sich Entsetzen. All das geht völlig geräuschlos vorstatten, denn Rhodopis hat einen Stillezauber gesprochen. Schließlich bricht von Klaeden auf dem Bett zusammen.

Die Runner platzen (wenn sie das Fehlen von Täterin und Opfer nicht sehr frühzeitig bemerkt haben) genau in diesem Moment in die Szenerie. Die Schlafzimmertür müssen sie hierzu mit roher Gewalt aufbrechen.

DIE FLUCHT

Die ertappte Rhodopis wird folgendermaßen vorgehen:

Zuerst wird sie sicherstellen, dass von Klaeden tot ist oder unrettbar stirbt. Ein Szenerievorschlag wäre, dass sie den Kopf des Mannes umfasst, während sie die Runner gleichzeitig kalt anlächelt, und ihm dann mit übermenschlicher Kraft das Genick bricht (verzichte auf einen Probenwurf). Schießt einer der Runner auf die Mörderin, wird diese ihr Opfer als *Deckung III* benutzen.

Als Nächstes bereitet sie ihre Flucht vor: Sie wirkt eine mächtige Version des Zaubers *Druckwelle* (Reichweite: ganzer Raum, Schaden: 6G + Nettoerfolge), der ihre Verfolger umwirft und die Fenster des Schlafzimmers klirrend zerbersten lässt. Wenn einer der Grauen Wölfe gemeinsam mit den Runnern in das Zimmer hineingestürmt ist, wird er von dem Stoß durch das Fenster nach außen geschleudert und schlägt, inmitten der Gäste, auf der Dachterrasse auf.

Schließlich *levitiert* Rhodopis aus dem Fenster in Richtung Mainufer.

Die Zauber werden den Schattengeist, oder vielmehr seinen Wirtskörper, sehr stark fordern. Mit letzter Kraft kommt Rhodopis am Boden an und versucht, zu ihrem nahebei geparkten Auto zu gelangen, um sich in Richtung Heidelberg abzusetzen, wo sie wohnt. (Das Auto ist ein Sportwagen, ein Lamborghini Morello in der Lackierung Hokkaido-Orange.)

Nur sehr entschlossenes Handeln der Runner kann die Mörderin hier und jetzt überwältigen. Selbst wenn ihnen das gelingt, wird es schwierig, die Frau aus dem Penthouse mit all den Zeugen zu verschleppen und mit ihr die Frankfurter Innenstadt zu verlassen. Eine Drohne oder ein Geist kann die geschwächte Täterin jedoch recht einfach in sicherem Abstand verfolgen.

Gegen Mitternacht hält der Fluchtwagen am Straßenrand an, vorzugsweise nicht auf der Autobahn. Die *Fahrzeugmaske*, die bis dahin auf dem Wagen lag, verschwindet, und darunter kommt ein alter Kleinwagen (ein Peugeot 11e) zum Vorschein. Rhodopis zieht sich bis zum nächsten Sonnenuntergang auf ihre Astralebene zurück, und eine völlig entkräftete Elisa Kreutzer, die nur bruchstückhafte Erinnerungen an das Geschehene hat, ist auf sich allein gestellt.

Die Runner können Kreutzer möglicherweise bis nach Hause verfolgen.

DAUMENSCHRAUBEN

Mehr oder besser ausgebildete Graue Wölfe, ein wachsmarmes Haussicherheitssystem, vor allem aber ein mächtigerer Schattengeist können auch Routiniers unter den Runnern an ihre Grenzen bringen.

KEINE PANIK

Wenn deine Gruppe keinerlei Anstalten macht, sich um eine Teilnahme an der Dinnerparty zu besorgen, du diese Szene aber ausspielen möchtest, könnte das der Auftraggeber selbst per Holzhammer-Methode herbeiführen: Er meldet sich über die Caverns & Cavaliers-Chatfunktion und bietet den Spielern an, sie über Kontakte auf die Gästeliste von Klaedens Feier am kommenden Dienstag setzen zu lassen. Daran hätten sie bestimmt schon selbst gedacht, oder? So könnten sie zumindest eines der Opfer direkt in Augenschein nehmen. Sollten deine Spieler sich hingegen um die Teilnahme aktiv bemühen, aber auf einem der Wege – Gästeliste, Cateringfirma, elektronische Überwachung – scheitern, stehen immer noch die anderen Varianten offen. Hier ist Augenmaß gefragt: Solange die gewählte Methode nicht zu hanebüchen ist und die Runner an die Grenzen ihrer Fertigkeiten kommen, kannst du den Spielern ruhig eine spannende Szene ermöglichen.

SZENE 3A – DER SCHUH

AUF EINEN BLICK

Ein Beweisstück direkt vom Tatort, das den Runnern exklusiv zur Verfügung steht, begründet den zweiten Weg, der Serienmörderin auf die Spur zu kommen.



SAG'S IHNEN INS GESICHT

„Für die aktuelle Uhrzeit ist wenig los in der großen Halle des Frankfurter Hauptbahnhofs – sehr wenig. Fast wünscht ihr euch, von einem übel gelaunten Bunker angespult zu werden. Euch kommt eine Fußstreife des Sternschutzes entgegen. Eure Anspannung steigt. Die Privatbullen mustern euch misstrauisch, lassen euch aber doch unbehelligt passieren. Ihr nähert euch den Schließfächern, folgt den Hinweisbeschilderungen zu Gang 4, in welchem das genannte Schließfach liegen soll. Da ist es – Nummer 45043. Ihr gebt die PIN ein, mit einem Surren öffnet sich der Schließmechanismus. Im Inneren findet ihr ein unscheinbares braunes Paket in der Größe eines Schuhkartons. Als ihr den Karton öffnet, seht ihr einen schwarzen, modischen Damenschuh mit hohem Absatz in einem forensischen Zip-Beutel aus durchsichtigem Plastik. Ihr könnt auch als Laien sehen, dass der Schuh hochwertig verarbeitet ist. Er weist nur geringe Abnutzungsspuren auf. Auf der braunen Innensohle ist, leicht abgerieben, die Marke des Schuhherstellers aufgedruckt: „Kristall“.“

HINTER DEN KULISSEN

Der Stöckelschuh – die Tatwaffe, die der Serienmörderin ihren Namen gab – ist in zweierlei Hinsicht ein Glücksschlag für die Runner. Zum einen ist es der bislang einzige Gegenstand, der für eine magische Spurensuche nach der Täterin geeignet ist. Zum anderen ist es eine Maßanfertigung, die direkt für Elisa Kreutzers Fuß angepasst wurde.

Auch wenn sie sonst ein bescheidenes Leben führt, hat sie sich für den Tanzsport, den sie mit Leidenschaft betreibt, solide Ausrüstung erworben. Dazu gehören zwei Paar trendige Tanzschuhe der Marke „Kristall“.

MAGISCHE ANALYSE

Der verlorene Schuh wurde bei drei der fünf Morde getragen und auch als Tatwaffe benutzt. Zuvor hat er seine Trägerin jahrelang auf Tanztturniere, Rendezvous und zu anderen Gelegenheiten begleitet. Mit anderen Worten, der Gegenstand ist emotional „aufgeladen“ und kann einem erfahrenen Aurenleser eine Menge über die Trägerin erzählen.

Sollte unter den Runnern niemand sein, der die Fertigkeit Askennen beherrscht, gibt es vielleicht Connections, die aushelfen können (vermutlich gegen eine Entlohnung).

MAGISCHE ANALYSE DES SCHUHS

Einfache Probe auf Askennen (Astral + Magie):

ERFOLGE	INFORMATIONEN
Kritischer Patzer	Der Schuh wird versehentlich von allen astralen Spuren gereinigt.
0	Ein Schuh. Nicht mehr, nicht weniger.
1	Starke Emotionen liegen auf diesem Gegenstand. Freude und Ausgelassenheit – die aber deutlich überlagert werden von Hass und Wut.
2	Es liegen Fragmente eines Zaubers auf dem Schuh. Manipulationsmagie, würdest du sagen.
3	Du bist dir ziemlich sicher, dass der Schuh mehrfach benutzt wurde, um lebende, intelligente Wesen schwer zu verletzen.
4	Die Astralsignatur des Zaubers passt sowohl zu einem (meta-)menschlichen als auch zu einem Geisterwesen. Oder vielleicht war der Träger beides, wie etwa bei einer Besessenheit? Du würdest die Astralsignaturen, sowohl die des (Meta-)Menschen als auch des Geistes, wiedererkennen.
5	(In Verbindung mit einer geeigneten Wissensfertigkeit, z.B. Magietheorie) Der Zauber ist in einer Magietradition gewirkt worden, die am ehesten mit der ägyptischen Tradition zu vergleichen ist. Der gewirkte Zauber war übrigens eine archaische Version des Zaubers „Mode“.
7	Eines der Wesen, welches die Magie wirkte, nennt sich laut Signatur „Rhodopis“.

Eine ausreichend gute Askennen-Probe lässt magische Analysten feststellen, dass die Täterin ein von einem Geist besessener (Meta-)Mensch ist. Wenn die Probe besonders gut gelungen ist, erhalten die Runner Hinweise auf die ägyptische Tradition, in welcher der Geist verankert ist, und bei einer besonders spektakulären Probe fällt gar der Name des korrumptierten Geistes.

Beides – der Ägypten-Bezug, aber auch der Name „Rhodopis“ – führt nach Heidelberg und zum dortigen „PTAH-Institut“ im Stadtteil Handschuhsheim.

'KRISTALL – HEELS THAT FLY'

Über eine Matrixrecherche, die Befragung von Experten oder gar über eigenes Modewissen können die Runner mehr über die Schuhmarke „Kristall“ herausfinden.

'KRISTALL – HEELS THAT FLY'

Geeignete Probe, z. B. für Matrixrecherche, Beinarbeit, Befragung einer Connection, Hobby- oder Berufswissen Mode:

ERFOLGE	INFORMATIONEN
Kritischer Patzer	Der Schuh geht bei den Recherchebemühungen verloren oder wird zerstört. O / Kristall? Hm. Eine Schuhmarke wie jede andere.
1	Eine Luxusmarke. Viele junge Frauen im Plex tragen die Schuhe, auch fürs Büro, weil sie für Absatzschuhe einfach total bequem und obendrein todchic sind. Außerdem kosten sie einen Haufen Geld, weswegen man gut mit ihnen angeben kann.
2	Die Schuhe werden in speziellen Shops auf die Bedürfnisse ihrer Trägerinnen maßangepasst. Dadurch sitzen sie perfekt. Der nächste Shop ist in der Zeil (der Fußgängerzone in der Frankfurter City).
3	Wenn man möchte, kann man die Schuhe auch über die Matrix beziehen. Voraussetzung ist, dass die eigenen Füße vor nicht allzulanger Zeit in einem Shop vermessen wurden. Die biometrischen Daten der Füße sind mitsamt den Kundendaten im Kristall-Host hinterlegt. Auch ein Reparaturservice funktioniert auf diese Weise: Die Schuhe müssen nur eingeschickt oder in einen beliebigen Kristall-Shop gebracht werden und werden sofort repariert.
4	Vor langer Zeit war Kristall eine Marke für altbackene Damen-Tanzschuhe. Ein mutiges Neudesign und eine gute Marketingkampagne („heels that fly“) hat das Unternehmen vor dem Ruin gerettet. Seit einigen Jahren ist der Stern der Marke stark im Steigen begriffen. Das Unternehmen betreibt vorbildlichen Service und erreicht damit eine hervorragende Kundenbindung.

Wenn eine Recherchemethode nicht die erforderlichen Erfolge zustande bringt, tut es vielleicht die nächste. Insgesamt haben die Runner verschiedene Möglichkeiten, die Infos zusammenzutragen.

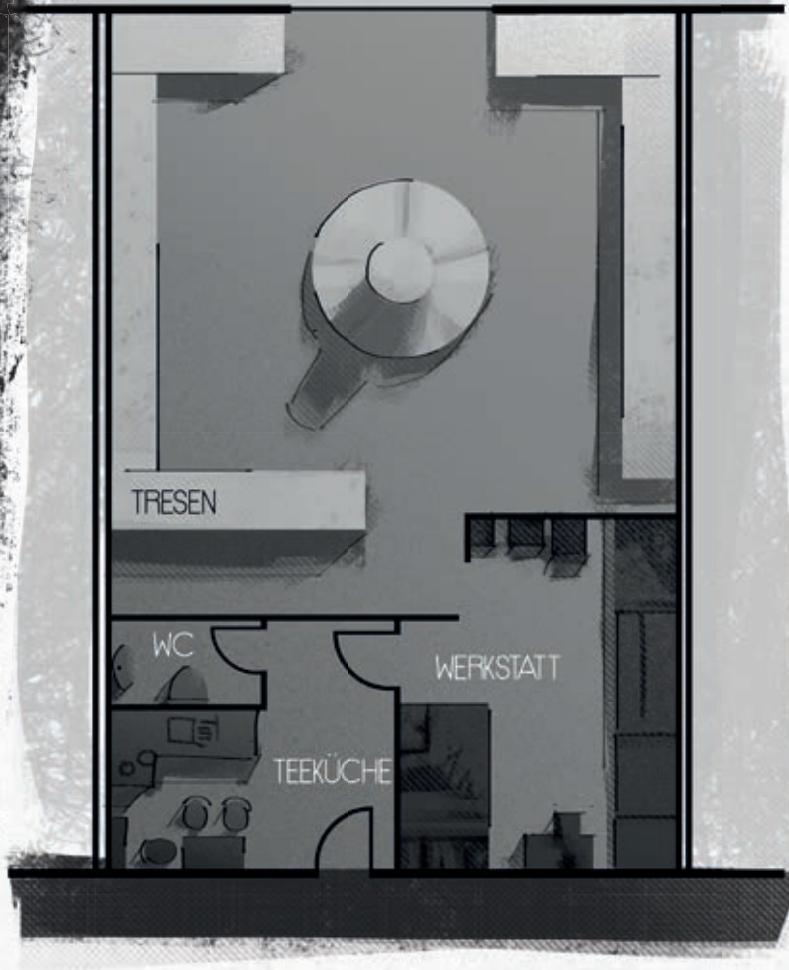
Fazit sollte am Ende der Recherche sein, dass anhand des maßgeschneiderten Schuhs die Besitzerin ausfindig gemacht werden kann.

KEINE PANIK

Die Runner ignorieren den Hinweis mit dem Schuh und das Beweisstück bleibt im Hauptbahnhof liegen? Erst mal kein Problem, solange sie genügend andere gute Fährten verfolgen, die sie auf Rhodopis' Spur bringen.

Sollten ihnen die Hinweise ausgehen, kannst du den Schuh später immer noch ins Spiel bringen – zum Beispiel mit der Brechstangenmethode: Der Auftraggeber erkundigt sich, warum sie das Beweisstück noch nicht abgeholt haben.

MALL-KORRIDOR



SZENE 3B – DAS GESCHÄFT

AUF EINEN BLICK

Der Kristall-Shop in der Zeil (oder ein beliebiges anderes Geschäft des Unternehmens) kann den Runnern dabei helfen, die Serienmörderin zu identifizieren. Allerdings müssen sich die Runner etwas einfallen lassen, um die Shop-Mitarbeiter zur Kooperation zu bewegen.

SAG'S IHNEN INS GEISCHT

„Die glitzernde Welt des Konsums. Über fünf überirdische und drei unterirdische Stockwerke erstreckt sich die ‚Konstabler Galerie‘, eine Shopping-Mall entlang der Zeil, Europas größter Einkaufsmeile, in der Frankfurter Innenstadt.“

Die ‚Konstabler Galerie‘ ist U-förmig angelegt, mit Ein- und Ausgängen, die jeweils direkt in die Zeil münden. Hier sind vor allem kleinere Boutiquen des Hochpreissegments zu finden, große Kaufhäuser mit ihrer Ramsch-Ware sind hier nicht vertreten. Entsprechend gediegen ist die Atmosphäre.

Im ersten Stockwerk, direkt neben dem *Armanté-Flagship-Store*, ist der ‚Kristall-Shop‘ zu finden. Der Laden wird von einem gemütlichen, runden Sofa in der Mitte dominiert. Rechts und links an den Wänden sind die neu-

esten Kreationen und Modelle der Schuhmarke ausgestellt. Rückwärtig schließt sich ein Verkaufsstresen an.

Eine attraktive elfische Verkäuferin bedient gerade eine junge Frau im Businesskostüm. Eine rollbare, kastenförmige Gerätschaft hilft der Verkäuferin dabei, den Fuß der Kundin in 3D zu vermessen. Ein weiteres, flaches Gerät, das wie eine Personenwaage aussieht, projiziert die neuesten Schuhmodelle per AR direkt auf den Fuß der Businessfrau. Schließlich entscheidet sich diese für ein Modell. Die Verkäuferin eilt in einen Raum hinter den Tresen. Man hört von dort ein großes Gerät, das eine Weile lang surrende Geräusche von sich gibt. Bis die Kundin den angebotenen Espresso ausgetrunken hat, ist die Verkäuferin schon wieder bei ihr und lässt sie die fertigen Schuhe anprobieren. Es dauert noch eine Weile, bis die Shop-Angestellte die Businessfrau abkassiert hat und sich beide unter viel Smalltalk voneinander verabschieden. Die Kundin geht, danach seid ihr mit der Verkäuferin allein im Laden.“

HINTER DEN KULISSEN

Das Geschäftsmodell der Shops ist schnell erklärt: Im vorderen Teil des Ladens wählt die Kundschaft den Schuh ihrer Wahl aus und lässt sich den Fuß vermessen. Im rückwärtigen Teil befinden sich eine Werkstatt und ein Lager mit Schuh-Rohlingen. Eine automatisierte Werkbank übernimmt die Fußdaten aus dem Scanner aus dem Verkaufsraum und erstellt aus dem halbfertigen Rohling einen fertigen Schuh. Ebenso kann die Werkbank im „Reparatur-Modus“ einen bereits fertigen Schuh vermessen. Über Umwege können dann die Maße des Schuhs und die gespeicherten biometrischen Profile der Kunden abgeglichen werden.

Jene automatisierte Werkbank ist also das wahre Herz des Ladens – und das Ziel der Runner.

Wie immer gibt es verschiedene Methoden, um an die gesuchten Informationen zu kommen. Am einfachsten ist es, wenn man die Hilfe der Shop-Angestellten in Anspruch nimmt. Sie kann den Abgleich der Daten spielend leicht vornehmen, während ein einschlägig bewanderter Runner, der die Systeme und Geräte nicht kennt, eine ausgedehnte Probe auf Computer + Logik (10 Erfolge/Intervall: 2 Minuten) ablegen muss.

Die Kooperation der Verkäuferin sichert man sich am Besten, indem man sie mit einer **plausiblen Geschichte** und bewusst hektisch agierenden Runnern aus dem Gleichgewicht bringt. So könnte sich die Gruppe beispielsweise als Sternschutz-Kommissare ausgeben und von „Gefahr im Verzug“ sprechen. (Je nach Geschichte ist hier eine Probe auf Überreden + Charisma oder Einfluss + Charisma fällig. Die Verkäuferin hält mit ihrer Willenskraft + Intuition dagegen, sie hat einen Pool von 8 Würfeln.) Je nachdem wie gut die Geschichte ist, wird die Angestellte die Sache auf sich beruhen lassen oder sich später an offizielle Seiten wenden, wodurch die Runner nachträglich unter Druck geraten könnten.

Sehr humorlos wird die Verkäuferin auf Bestechungsversuche reagieren – es sei denn, man bietet ihr einen wirklich interessanten Betrag (ab 2.000 €) an. Sie arbeitet nämlich auf Provisionsbasis und geht mit einem ziemlich ordentlichen Gehalt nach Hause. Dieses Einkommen wird sie für ein Taschengeld nicht gefährden wollen (Spielleiterentscheid).

Wenn sich weibliche Runner als Kundinnen ausgeben und ein Paar Schuhe erwerben wollen: Die Preisspanne beträgt 800 bis 1.200 € pro Paar. Natürlich funktioniert auch der **Weg der Gewalt**. Zwingt man die Verkäuferin zur Mitarbeit, wird diese zögerlich tun, was man von ihr verlangt, aber einen versteckten Alarm auslösen. Binnen einer Minute steht die Mall-Security vor dem Laden, zwei weitere Minuten später folgt eine Sternschutz-Einheit. Idealerweise sind die Runner bis dahin nicht mehr im Laden, sonst könnte die Sache hässlich ausgehen. Zwar sind die Mall-Sicherheitsleute nicht unüberwindbar, ebenso wenig die Sternschutz-Mietpolizisten. Allerdings werden immer mehr und immer besser ausgebildete Einheiten nachrücken, bis die Gefahr gebannt ist. Ein weiteres Problem entsteht dadurch, dass der Sternschutz dem Vorfall auf den Grund gehen und nachprüfen wird, weswegen sich die Runner für eine bestimmte Adresse aus der Kundenkartei des Schuhherstellers interessieren. Elisa Kreutzer könnte dadurch alarmiert werden, oder schlimmer noch, der Sternschutz könnte auf die Spur der Serienmörderin gestoßen werden (auch hier: Spielleiterentscheid).

Es wäre besser, die Verkäuferin **abzulenken** oder diskret **auszuschalten** und sich selbst um den Datenabgleich zu bemühen. Idealerweise verwischen die Runner anschließend ihre Spuren im System.

Ein letzter denkbarer Weg – der nächtliche Einbruch in die Mall, um auf die automatisierte Werkbank zuzugreifen – würde den Rahmen dieses Kapitels sprengen, weswegen auf die minutiöse Ausarbeitung dieser Eventualität verzichtet wird.

Im Ergebnis können die Runner in diesem Laden den gefundenen Schuh einer Person mitsamt Adressdaten zuordnen: Elisabeth Kreutzer, Amselgasse 3, Heidelberg.

DAUMENSCHRAUBEN

Schon ein weiterer Verkäufer im Laden erschwert die Angelegenheit für die Schattenläufer. Jetzt müssen gleich zwei Angestellte überredet, überwältigt oder übertölpelt werden. Dasselbe gilt für weitere Kunden, die hartnäckig im Laden verweilen, während die Zeit bis zur Schließung der Mall herunterläuft. Darüber hinaus kannst du, falls es für die Runner so glattläuft, dass die Spieler enttäuscht wirken, falsche Spuren legen, indem du die Verkäuferin „irgendwie verdächtig“ handeln und damit ins Visier der Spieler rücken lässt.

KEINE PANIK

Was, wenn sich die Runner aufführen wie die Axt im Walde? Mit einem ausreichend ungeschickten Auftritt in der Mall bleiben ihnen nicht nur die Informationen aus dem Kristall-Shop verwehrt, sie könnten auch unabsichtlich die Serienmörderin vorwarnen und ihr im schlimmsten Fall (z. B. bei einem Massaker auf der Zeil) die Rolle als meistgesuchte Verbrecher Groß-Frankfurts streitig machen.

Bei einem moderaten Fehlritt endet hier eben die Aufklärung des Falles mittels des Schuhs. Die Runner müssen dann aufstehen, ihre Fedora-Hüte geraderücken und an anderer Stelle weitermachen. Kapitale Fettnäpfchen hingegen (z. B. wenn es Tote in der Mall gibt) können leicht das Abenteuer sprengen. Hier ist es dir überlassen, ob du um der Glaubwürdigkeit der Spielwelt willen die Spieler mit Konsequenzen ihrer Handlungen konfrontierst und sie vom Sternschutz jagen lässt. Oder ob die Runner eine zweite (und letzte) Chance erhalten, weil ihr Auftraggeber seinen Einfluss walten lässt und ihnen den Rücken freihält.

SZENE 4 – KLASSISCHE DETEKTIVARBEIT

AUF EINEN BLICK

In diesem Kapitel ist ein Sammelsurium weiterer Rechercheergebnisse zusammengefasst, die Runner auf die Spur der Serienmörderin bringen können. Die hier behandelten Ideen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit – weitere Informationen kannst du nach Bedarf aus der Hintergrundgeschichte des Runs destillieren.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

„Ihr blickt auf die Dossiers, die ihr vor euch ausgebreitet habt. Das sind bereits viele Informationen, die euer Schmidt für euch zusammengetragen hat. Doch es wäre ja gelacht, wenn ihr nicht noch mehr über diese Mordserie herausfinden könnet.“

HINTER DEN KULISSEN

Wie wahrscheinlich ist es bei zwei hell ausgeleuchteten Lösungsansätzen (dem Hinterhalt für die Mörderin sowie der Suche über den Schuh), dass sich die Runner ausgegerechnet für einen dritten Weg der Aufklärung entscheiden? Nun, in den fünf Testspielrunden waren es ganze zwei Gruppen, die sich zunächst in den Hintergrund der Geschichte hineingegraben haben, anstatt sich mit dem Dossier oder dem Schuh auseinanderzusetzen. Falls auch du mit solch einer Situation konfrontiert wirst, findest du hier die Ergebnisse weitere Rechercheansätze, denen deine Gruppe folgen könnte.

Die Informationen können durch Matrixsuche (Dauer: jeweils 20 Minuten) ausgegraben werden, wahlweise aber auch durch geschicktes Befragen von Kollegen, Bekannten und Hinterbliebenen oder durch alle anderen Recherche-methoden, die dir sinnvoll erscheinen.

Es müssen nicht zwingend Proben gewürfelt und Erfolge angesammelt werden, um diese Informationen abzugreifen. Wenn deine Spieler die Gespräche geschickt führen oder gezielt fragen, kannst du Ihnen die Sachverhalte auch so mitteilen. Die Anzahl der nötigen Erfolge soll dir als Größenordnung dafür dienen, wie leicht es fällt, an die Informationen heranzukommen.

Um mögliche Interviews mit Gesprächspartnern möglichst anschaulich darzustellen, sei dir die Spielleiter-Resource „Hinter dem Vorhang“ wärmstens ans Herz gelegt.



BIOGRAFIEARBEIT

Die Dossiers, die der Schmidt den Runnern zur Verfügung stellt, sind umfangreich – doch es sind beileibe nicht alle Hintergrundinfos, die über die Opfer und Zielpersonen der Serienmörderin zu erhalten sind.

ZIELPERSONEN - WEITERE GEMEINSAMKEITEN

Matrixsuche, unterstützt von geeigneter Wissensfertigkeit

ERFOLGE INFORMATIONEN

Kritischer Patzer	Schon komisch. Weder die Mordopfer, noch die möglichen nächsten Ziele haben irgendwelche Gemeinsamkeiten. Sie werden wohl alle zufällig ausgewählt.
0	Nichts zu finden.
1	Die Männer sind alles Wirtschafts- oder Rechtswissenschaftler (so wie viele andere Bankmanager aus Groß-Frankfurt auch).
2	Die Männer haben alle an der Uni Heidelberg studiert (so wie viele andere Bankmanager auch).
3	Zwischen 2056 und 2058 waren alle Männer gleichzeitig an der Uni Heidelberg immatrikuliert (so wie viele andere ... du weißt schon).
6	Während ihrer Studienzeit gehörten die Männer der „DKK-Studentenvereinigung Heidelberg“ an und bewohnten ein DKK-eigenes Wohnheim (okay, das grenzt die Anzahl der Männer schon etwas ein. DKK steht für Deutsch-Katholische Kirche.)

BESONDRE EREIGNISE AN DER UNI HEIDELBERG, JAHRE 2056 - 2058

Matrixsuche, unterstützt von geeigneter Wissensfertigkeit

ERFOLGE INFORMATIONEN

Kritischer Patzer	Komisch. Hier steht, in Heidelberg gäbe es gar keine Uni.0 / Nichts Besonderes zu finden.
1	Das war eine Zeit weltweiter politischer Spannungen, die im August 2057 in der Ermordung des drachischen UCAS-Präsidenten Dunkelzahn kulminierte.
2	Im Mai 2057 wurde eine wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Uni, Dora Haubert, ermordet im Odenwald aufgefunden, die Mörder wurden nie gefasst. Die Hintergründe des Mordes wurden in den Medien nicht breitgetreten.
3	Ende Mai 2057 verschwindet der Student Lukas Prinz spurlos.
5	Lukas Prinz gehörte der „DKK-Studentenvereinigung Heidelberg“ an.
6	Während ihrer Studienzeit gehörten die Männer der „DKK-Studentenvereinigung Heidelberg“ an und bewohnten ein DKK-eigenes Wohnheim (okay, das grenzt die Anzahl der Männer schon etwas ein. DKK steht für Deutsch-Katholische Kirche.)

Falls die Charaktere sich eingehender mit dem Mordfall Dora Haubert beschäftigen, können sie Folgendes herausfinden:

DER MORD AN DORA HAUBERT, MAI 2057

Matrixsuche, unterstützt von geeigneter Wissensfertigkeit

ERFOLGE INFORMATIONEN

Kritischer Patzer	Dora Haubert hat ihre Ermordung vorgetäuscht, das ist erwiesen. In Wirklichkeit hat sie sich mit gestohlenen Forschungsdaten nach Strelasund in Pomorya abgesetzt.
0	Nichts Weiteres zu finden.
1	Dora Haubert war eine Elfe. Sie war Assistentin am Lehrstuhl für Parabotanik an der Magischen Fakultät der Uni Heidelberg. Ihre Leiche wurde in einem abgelegenen Teil des Odenwalds gefunden.
3	Sie wurde vor ihrem Tod laut Obduktionsergebnissen mehrfach vergewaltigt. DNA-Spuren wurden auf chemische Weise gezielt unbrauchbar gemacht. Die Leiche wurde aus größerer Höhe einen steilen Abhang hinabgeworfen, um einen Unfalltod vorzutäuschen.
5	Das Mordopfer war liiert mit dem Chirurgen Dr. Richard Kreutzer vom Uniklinikum Heidelberg. Kreutzer kam 2066 bei einem Autounfall ums Leben. Haubert und Kreutzer hatten eine gemeinsame Tochter, Elisabeth, die zum Zeitpunkt des Mordes ein Jahr alt war.
6	Dora Haubert wurde auf dem Handschuhsheimer Friedhof in Heidelberg beerdigt.
8	Elisabeth Kreutzer ist heute 26 Jahre alt, Heilerziehungspflegerin und wohnt in der Amselgasse 3, Heidelberg.

WER IST DER ZWÖLFTE APOSTEL?

Als der leitende Ermittler das Gruppenfoto der zwölf Personen entdeckte, fand er alle Personen mit dem Namen eines Apostels überschrieben – bis auf seinen Bruder, Lukas Prinz. Es war für ihn jedoch sofort erkennbar, welcher Name nicht vergeben worden war: Judas, „der Verräter“. Um den Runnern mögliche Hinweise nicht vorzuenthalten, integrierte er die Apostel-Namen in die Dossiers. Nun liegt es an den Charakteren, sich einen Reim daraus zu machen.

AUF DER SPUR DER MYSTERIÖSEN TARNNAMEN IM DOSSIER

(Geeignete Probe – v. a. Wissensfertigkeiten rund um das Thema Religion)

ERFOLGE INFORMATIONEN

Kritischer Patzer	Das sind die elf Hauptfiguren aus Werner Mozarts Musical „Viel Lärm um nix“.
0	Keine Ahnung, was diese Namen bedeuten.

ERFOLGE INFORMATIONEN

- 1 Die Namen bezeichnen die Jünger Jesu, die sogenannten Apostel. „Judas“ fehlt unter den Namen.
- 2 „Judas“ ist der Denunziant, der Jesus an die Römer verriet und die Gemeinschaft der Jünger in Gefahr brachte.
- 3 Die Apostel werden insbesondere in der römisch-katholischen und der deutsch-katholischen Kirche verehrt.
- 6 Dora Haubert wurde auf dem Handschuhsheimer Friedhof in Heidelberg beerdigt.

STAND DER ERMITTLEMENTEN

Runnen, die sich darüber informieren, wie sich die „Konkurrenz“ – die öffentlichen Strafverfolgungsbehörden – in diesem Fall so schlagen, können ebenfalls wertvolle Informationen ergattern. Eventuell fällt gar der Groschen und das Geheimnis um die Identität des Auftraggebers kann gelüftet werden. Wissensfertigkeiten, die sich rund um das Thema Polizeiarbeit drehen, erweisen sich hier als besonders nützlich.

ERMITTLEMENTEN IM FALL DER 'STÖCKELSCHUHMORDE'

Matrixsuche, unterstützt von geeigneter Wissensfertigkeit

ERFOLGE INFORMATIONEN

- 0 Keine Ergebnisse.
- 1 Die Ermittlungen liegen beim Sternschutz (der Sternschutz ist ein Sicherheitskonzern, er hat den Kontakt für die Polizeiaufgaben im Groß-Frankfurter Plex inne). In sensitiven Fällen wie diesen arbeitet die Polizei eng mit der Staatsanwaltschaft zusammen.
- 2 Es gibt noch keine heiße Spur bei den Mordermittlungen. Leitender Ermittler ist der Oberstaatsanwalt Dr. Manuel Prinz. Die Medien werden nicht müde davon zu berichten, dass die Opfer angeblich mit dem Absatz eines Stöckelschuhs zu Tode getreten wurden.
- 3 Klar ist, dass die Mörderin jederzeit wieder zuschlagen könnte. Die Öffentlichkeit ist sehr nervös, insbesondere die Bankkonzerne, da die Mordopfer alle aus ihren Reihen stammen.
- 4 Die Konzerne haben großen Einfluss auf den Groß-Frankfurter Magistrat. Diesen Einfluss machen sie derzeit geltend, um die Ermittlungen in dieser Mordserie baldmöglichst zu einem Abschluss zu bringen. Prinz wurde ausdrücklich angefordert, um die Mordermittlungen zu übernehmen.
- 5 Zum Thema Stöckelschuhe: In verschiedenen Kulturen (beispielsweise im Nahen Osten) gilt es als Ausdruck besonderer Verachtung, seinen Gegner zu treten oder mit einem Schuh zu schlagen

Für den Fall, dass der leitende Ermittler die Aufmerksamkeit der Gruppe auf sich zieht, hier die relevanten Infos über ihn.

DER LEITENDE ERMITTLER, DR. MANUEL PRINZ

Matrixsuche, unterstützt von geeigneter Wissensfertigkeit

ERFOLGE INFORMATIONEN

- Kritischer Patzer Manuel Prinz ist ein durch und durch korrupter Staatsanwalt, der als großer Freund der Bankenbranche gilt.
- 0 Keine Ergebnisse.
- 1 Prinz gilt als ehrgeizig, zielstrebig und allgemein als „Kettenhund“. Er orientiert sich in seinen Klageschriften gerne an den Höchststrafen. Mehrfach schon hat er bei seinen Schlussplädyers die Angeklagten zum Weinen gebracht. Er ist unter den Bankern in Groß-Frankfurt ziemlich verhasst. Komisch, dass ausgerechnet die ihn als leitenden Ermittler wollten.
- 2 Als Oberstaatsanwalt kann sich Prinz seine Fälle aussuchen, er wählt gerne medienwirksame Delikte, typischerweise Mordfälle. Es ist ersichtlich, dass ihn das Medieninteresse nicht stört, im Gegenteil.
- 3 Angeblich steht Prinz vor dem Sprung zu höheren Weihen. Ein großer Fall könnte ihm den Weg dahin ebnen, und gerüchteweise wären seine Vorgesetzten nicht so unglücklich darüber, den unbequemen Mitarbeiter loszuwerden.
- 4 Prinz ist prima vernetzt, insbesondere im Justizapparat der ADL. Er arbeitete unter anderem für vier Jahre im Verbindungsbüro des Generalbundesanwalts zum Bundeskriminalamt in Wiesbaden.
- 5 Prinz ist deutlich weniger mediengieil, als er (von seinen Feinden) in der Öffentlichkeit dargestellt wird. Aber es ist nicht zu leugnen, dass er einen übersteigerten Gerechtigkeitssinn hat.
- 6 Privat ist über Prinz nicht viel bekannt. Angeblich ist er ledig und wohnt bei seiner Mutter.
- 7 Die Wohnanschrift ist Heidelberg, Werderplatz 10. Prinz' älterer Bruder Lukas verschwand im Mai 2057 spurlos, der Vater beging im Dezember desselben Jahres Selbstmord.



AUF DEN SPUREN DES ALten ÄGYPTENS

Für den Fall, dass die Runner einen Bezug zur ägyptischen Magietradition hergestellt haben, können sie Folgendes finden (auch hier helfen einschlägige Wissensfertigkeiten, insbesondere im Bereich der Magietheorie):

DAS ALTE ÄGYPTEN IN GROB-FRANKFURT

Matrixsuche, unterstützt von geeigneter Wissensfertigkeit

ERFOLGE INFORMATIONEN

Kritischer Patzer	Der altägyptischen Hochkultur war die Existenz überweltlicher Phänomene höchst suspekt. Es hat sich daher keine altägyptische Magietradition entwickelt.
0	Keine Erkenntnisse.
1	Die ägyptische Magietradition spielt in den ADL keine große Rolle.
2	Neben den Unis in Bochum und Berlin beschäftigt sich im deutschen Sprachraum eigentlich nur die Uni Heidelberg näher mit der Tradition.
3	Es gibt in der Stadt am Neckar ein eigens gegründetes Institut – das „Ptolemaios-Institut für transdisziplinäre Altägyptenforschung in Heidelberg“ (PTAH). Das PTAH zeichnet sich insbesondere durch seine museumspädagogische Arbeit aus. Immer wieder werden interessante Ausstellungen präsentiert, sogar magische Artefakte.

(Falls der Name „Rhodopis“ fällt:) Rhodopis ist eine Sagengestalt, die aus dem griechisch-ägyptischen Kulturkreis stammt. Es handelte sich bei ihr um eine überaus schöne Kurtisane, die sich aufgrund ihres Berufsstandes eine für damalige Frauen enorme Unabhängigkeit schuf und von Königen, Mächtigen und Reichen verehrt wurde.



SZENE 5 – ZU BESUCH BEI EINER SERIENMÖRDERIN

AUF EINEN BLICK

Die Runner könnten Rhodopis/Elisa Kreutzer nach dem Mordanschlag auf von Klaeden bis hierhin verfolgen.

Alternativ erfahren sie durch den Kristall-Shop oder eigene Recherchen die Adresse der Elfe und kundschaften nun das Haus aus. Je nach Zeitpunkt ist Kreutzer sogar zu Hause.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

„Die Amselgasse ist eine ruhige Wohnstraße am Rande des wohlhabenden Viertels Handschuhsheim (allerdings sind in Heidelberg die meisten Viertel wohlhabend.) Am Straßenrand parken Autos, einander begegnende Fahrzeuge müssen vorsichtig rangieren, um aneinander vorbeizukommen. Im Osten erhebt sich einer der beiden bewaldeten Hausberge der Stadt, der Heiligenberg. Die Amselgasse wird gesäumt von drei- bis vierstöckigen Wohnhäusern. Hausnummer 3 beherbergt sechs Wohnparteien, und laut Klingelschild bewohnt Elisa Kreutzer eines der beiden Dachgeschoßapartments.“

„Die Wohnung besteht aus einem großen Wohnraum mit Esstisch, Sofa und einer Küchenzeile. Ein kleines Bad liegt zur Rechten des Eingangs, eine schmale Treppe führt zu einem Schlaf-Alkoven unter dem Dachgiebel. Das Interieur strahlt Gemütlichkeit aus.“

HINTER DEN KULISSEN

Am Straßenrand können die Runner Kreutzers alten, zerbeulten Kleinwagen, einen Peugeot 11e in knalligem Orange, wiedererkennen, sofern sie ihn schon mal gesehen haben – und sofern die Eigentümerin gerade zu Hause weilt.

TAGESROUTINE

Falls die Runner die Adresse beschaffen: Die Elfe weilt vormittags typischerweise zu Hause und schlafst nach ihrem Nachtdienst in der Einrichtung, in der sie arbeitet, bis mittags (nach einem Mordanschlag schlafst sie etwas länger). Mittags geht sie üblicherweise auf ihrer Hausstrecke entlang des Heiligenbergs zum Joggen, außer bei schlechtem Wetter, dann beschränkt sie ihr Sportprogramm auf Fitnessübungen in ihrer Wohnung. Bei anbrechender Dunkelheit verlässt sie ihre Wohnung, steigt in ihr Auto und sucht den Handschuhsheimer Friedhof auf, für den täglichen Besuch des Grabs ihrer Mutter (siehe nächste Szene). Von dort fährt sie weiter zu ihrer Arbeitsstätte und kehrt gegen 7 Uhr morgens zurück. Das Leben Kreutzers ist derzeit recht eintönig – zumindest an vier von fünf Tagen.

VORGEHEN DER RUNNER

Die Schattenläufer sollten sich gut überlegen, wie sie vorgehen.

Es ist leicht machbar, in die Wohnung einzudringen und diese zu durchsuchen (nach Überwindung eines Magenschloss Stufe 3 oder mit roher Gewalt, was man jedoch im Rest des Hauses hören wird und was eine

Sternschutz-Streife auf den Plan ruft). Im Kleiderschrank ist nach eingehender Suche (Wahrnehmung + Intuition, Schwellenwert 4) ein einzelner „Kristall“-Schuh zu finden – das Gegenstück zu dem Schuh, den die Runner von Schmidt erhalten haben (das Auffinden des zweiten Schuhs ist übrigens ein „stichhaltiger Beweis“ für die Täterschaft Kreutzers).

Wenn die Hausherrin in der Wohnung weilt oder von der Gruppe dort gestellt wird, wird sie vorrangig versuchen zu fliehen, entweder an den Runnern vorbei durch die Haustür und das Treppenhaus oder, verzweifelter, über das Fenster im Alkoven und die Dächer der Nachbarhäuser.

Wird ihr die Flucht verstellt, versucht sie, sich verbal aus der Situation befreien und gibt dabei vor, sie hätte keine Ahnung, was die Runner von ihr wollten. Nur wenn sie physisch direkt angegriffen wird, verteidigt sie sich, was aber für die Runner keine Herausforderung darstellen sollte.

‘WAS NUN?’

Auch in der Gewalt der Runner wird Elisa Kreutzer die Unschuldige geben. Erst wenn sie mit eindeutigen Beweisen konfrontiert wird, lenkt sie ein. Sie erklärt jedoch sogleich (wahrheitsgemäß), dass nicht sie die wirkliche Täterin sei, sondern ein Geist, der regelmäßig von ihr Besitz ergreife.

RHODOPIS' GROBE STUNDE

In einer der nächsten beiden Szenen kann – und wird – es unweigerlich zur Begegnung mit Rhodopis kommen. Die Umstände dieser Begegnung hängen auch vom Verhalten der Runner ab.

EIN GANZ BESONDERER GEIST

Rhodopis beherrscht nicht die Fähigkeit zur Materialisierung. Um in der physischen Welt zu existieren, muss sie die Fähigkeiten *Bewohnung* oder *Besessenheit* einsetzen. (Vereinfacht ausgedrückt fährt ein Geist in einen Gegenstand oder eine Person ein und „steuert“ diese. Dabei ist die *Bewohnung* permanent, die *Besessenheit* vorübergehend. Näheres kannst du in der Publikation *Arkane Kräfte*, S. 78f., nachlesen.)

Aufgrund uralter Begebenheiten hängt die Existenz des mächtigen Geistes buchstäblich an einem seidenen Faden. Das Geistergefäß (die Trauerweide auf dem Friedhof), das sie *bewohnt*, ist der „Anker“, der die Essenz des Geistes zusammenhält. Rhodopis kann das Gefäß nach Anbruch der Dämmerung verlassen, muss aber bis Mitternacht in die Trauerweide zurückkehren.

Für das Verlassen stehen ihr zwei Wege zur Verfügung: Entweder sie bewegt sich im *Astralraum* (diese Möglichkeit nutzt sie, um ihre zukünftigen Opfer auszuspähen und die Morde vorzubereiten).

Oder durch *Besessenheit*, indem sie vorübergehend in einen Wirtskörper einfährt. Höchstwahrscheinlich wird das der Körper von Elisa Kreutzer sein, den sie schon kennt und am effektivsten benutzen kann.

Ist Rhodopis bis Mitternacht nicht zur Trauerweide zurückgekehrt oder ergreift sie außerhalb dieser Zeiten Besitz von einem Wirtskörper, reißt die „Ankerleine“ zum Baum. Für das uralte Wesen gibt es dann kein Zurück mehr, sie ist in ihrem Wirtskörper (Elisa Kreutzer) gefangen und muss in ihm bleiben, will sie nicht vergehen.

Rhodopis wäre in solch einem Fall in einer Zwickmühle: Ihr Schützling liegt ihr ehrlich am Herzen. Andererseits

Die Umstände von Kreutzers Festsetzung – es gelingt alles sehr einfach – sollten ihre Glaubwürdigkeit untermauern, und vielleicht haben die Runner bis dahin weitere Hinweise gesammelt, die Kreutzers Geschichte stützen. Befragt nach dem Motiv gibt die Elfe unumwunden zu, dass die Opfer der Serienmorde einst für den Tod ihrer Mutter verantwortlich gewesen seien. Sie gibt an, der Geist sei nicht böse, sondern wolle ihr nur, wenn auch auf verquere Art, helfen.

Kreutzer gibt sich recht naiv, aber durchaus kooperativ. Sie bietet den Runnern an, diese dorthin zu führen, wo der Geist weile: nämlich an das Grab ihrer Mutter auf dem Handschuhsheimer Friedhof. Die Charaktere können sich darauf einlassen, um die Hintergründe der Morde aufzuklären, oder aber ihre Gefangene direkt an ihren Auftraggeber überstellen.

DAUMENSCHRAUBEN

Darf es etwas schwieriger sein? Dann könnte sich Elisa Kreutzer als versierte Kampfsportlerin erweisen, die einem Nahkampfexperten unter den Runnern erst mal gehörig Paroli bietet, bis sie überwältigt werden kann.

Möchtest du den Schwierigkeitsgrad auf der sozialen beziehungsweise moralischen Ebene erhöhen, könnte die Elfe zwar die Täterschaft abstreiten, aber gleichzeitig

sind auch Geister sich selbst am nächsten. Die Aussicht, für immer zu vergehen, ist beängstigend.

RHODOPIS' VORGEHEN IM FINALE

Für Rhodopis wäre es ideal, wenn sich das Dilemma erst gar nicht stellt. Das ist dann der Fall, wenn sie nicht in die Zwangslage gebracht wird, ihre Trauerweide außerhalb des möglichen Zeitfensters zu verlassen.

Grundsätzlich weiß Rhodopis durch eine arkane Verbindung stets, wie es Elisa Kreutzer gerade geht und was sie gerade macht, unabhängig davon, wo sich die Elfe zu dieser Zeit befindet.

Gerät ihr Schützling, Elisa Kreutzer, zwischen Dämmerung und Mitternacht in Schwierigkeiten, wird Rhodopis ihr auf jeden Fall zur Seite stehen, in den Körper der jungen Frau einfahren und „das Ruder übernehmen“. Wird Rhodopis besiegt (Zustandsmonitor < 0 oder erfolgreicher Exorzismus), wird sie in ihren Baum zurückgeschleudert.

Gerät Kreutzer außerhalb dieser Zeiten z. B. in Gefangenschaft der Runner, wird Rhodopis erst mal abwarten. Erst wenn unmittelbare Lebensgefahr besteht, wird sie zugunsten ihres Schützlings eingreifen. Ihr ist bewusst, dass sie damit ihren bisherigen Anker in dieser Welt zerreiht. Wird Rhodopis in dieser Konstellation besiegt (siehe oben), ist der Geist für alle Zeiten vernichtet.

Falls der Geist die Konfrontation überlebt, ist es stark situationsabhängig, wie er sich verhält:

Sind alle Apostel bereits tot, ist in Rhodopis' Augen die Lebensaufgabe von Elisa Kreutzer erfüllt. Der Geist hat dann keine Skrupel, Elisas Körper für immer zu bewohnen und die Persönlichkeit der jungen Frau zu verdrängen. Ihr Schützling würde dann unwiderruflich aufhören zu existieren und der Geist würde an ihrer statt in ihrem Körper weiterleben.

Lebt auch nur einer der Apostel noch, sieht Rhodopis sich als gescheitert. Sie wird sich von Elisa verabschieden und ihren Körper verlassen – um daraufhin zu vergehen.

erläutern, was für schlechte Menschen die Opfer waren – im Grunde hätten sie den Tod verdient. In einer Testrunde gelang es Kreutzer beinahe, die Runner als Komplizen für ihre Vendetta zu gewinnen.

KEINE PANIK

Was kann hier schiefgehen? Falls die Runner zu laut wären und die Sternschutz-Streife kommt, müssen sie den Ort eben zügig verlassen.

Falls hingegen Kreutzer entkommt, können sie der Frau bis zum nahe gelegenen Handschuhsheimer Friedhof folgen.

SZENE 6 – AUF DEM FRIEDHOF

AUF EINEN BLICK

Diese Szene kann ausfallen, aber auch zum vorgezogenen Finale werden.

Die Runner gelangen höchstwahrscheinlich aus einem von zwei Gründen auf den Friedhof: Entweder weil Elisa Kreutzer sie dorthin führt, um sie dem Geist vorzustellen. Oder weil die Gruppe die Elfe dorthin (heimlich oder offen) verfolgt.

In beiden Fällen wird Kreutzer den Friedhof bevorzugt zwischen Dämmerung und Mitternacht betreten, da sie weiß, dass der Geist nur dann erscheint.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

„Der Handschuhsheimer Friedhof ist ein stiller, wildromantischer Ort. Große, teils verwitterte Grabsteine stehen unter einem alten Baumbestand mit ausladendem Geäst. Langes Gras, das die Grabsteine umgibt, wiegt sich in einer kaum spürbaren Brise.“

Einen Kiesweg entlang kommt ihr zu einer Weggabelung. Zu eurer Rechten seht ihr einen hellen, schlichten Grabstein, auf welchem „Dora Haubert“ steht. Das dazugehörige Grab ist von einer großen, prächtigen Trauerweide überstanden, deren Äste fast bis auf eure Kopfhöhe hinabhängen. Es wird plötzlich so still, dass man eine Stecknadel fallen hören könnte. Selbst die mundanen Personen unter euch können spüren, dass dieser Ort von mächtiger Energie durchdrungen ist.“

HINTER DEN KULISSEN

Wenn der Besuch auf dem Friedhof zwischen Dämmerung und Mitternacht stattfindet, folgt nun eine Begegnung mit Rhodopis, die zunächst in Gestalt einer jungen, schwarzhägenden Schönheit in einer Art Tunika vor der Trauerweide projizieren wird. (Astrale Projektion: siehe SR6 S. 162). Je nach Verhalten der Runner kann die Begegnung höchst unterschiedliche Verläufe nehmen, muss aber nicht zwangsläufig in Gewalt enden.

EIN ZIVILISIERTES GESPRÄCH

Das ist insbesondere der Fall, wenn die Runner sich friedlich und dem Geist gegenüber eher neugierig verhalten – aber auch im gegenteiligen Fall, wenn sie die Elfe mit Sprengstoff behängt oder anderweitig als Geisel genommen haben, um sie beim leisesten Anzeichen einer Bedrohung zu töten (ja, auch solche Runner soll es geben).



Rhodopis wird die Taten freimüdig gestehen und auch weitere Hintergründe preisgeben, die die Runner bislang noch nicht durchschaut haben (diese Hintergrundinformationen können die Runner später zu „stichhaltigen Beweisen“ im Sinne ihres Auftraggebers führen). Reue wird der Geist nicht äußern, im Gegenteil – Rhodopis wird Zustimmung für ihre Taten erwarten und diese notfalls argumentativ herbeizuführen versuchen.

Außerdem wird der Schattengeist ergründen wollen, weswegen die Runner hinter ihr her sind. Sollte das Gespräch einigermaßen wertschätzend verlaufen, stimmt Rhodopis einem Treffen mit Herrn Schmidt zu. Bevorzugt soll das Gespräch hier auf dem Friedhof stattfinden, aber der Geist lässt sich auch auf einen anderen Treffpunkt ein. Nur die Uhrzeit – zwischen Dämmerung und Mitternacht – ist für Rhodopis nicht verhandelbar.

Falls ein Erwachsener Charakter Rhodopis askennen möchte, muss er eine vergleichende Probe auf Astral + Magie gegen die *Auramaskierung* des Geistes (Pool von 16 Würfeln) ablegen. Misssingt die Probe, sieht der Charakter irrtümlich die Aura eines Menschengeistes (Stufe 3). Sollten gegen jede Wahrscheinlichkeit Erfolge übrig bleiben, orientiere dich an der Askennentabelle aus dem Grundregelwerk.



HANDSCHUHSHEIMER FRIEDHOF HEIDELBERG

KONFLIKT

Kommt es statt des Gesprächs, währenddessen oder danach zu einer gewalttätigen Auseinandersetzung, wird der Schattengeist mit einer Haupthandlung in Kreutzer oder, falls das aufgrund der Umstände unklug wäre, in einen der Charaktere einfahren. (Das Opfer legt eine Probe auf Intuition + Willenskraft gegen Rhodopis' Pool von 16 Würfeln ab. Viel Erfolg.) Als Nächstes wirkt der Geist einen Flächen-Kampfzauber, um dann mit einer Gruppen-Beherrschung oder einer vergleichbaren Geisterkraft nachzulegen, welche die Würfelpools der Runner empfindlich senken sollte. Anschließend wird er zuerst die magischen und dann die mundanen Gegner nacheinander auszuschalten versuchen. Da der Geist sich nicht auf eine natürliche Immunität gegen mundane Waffen verlassen kann, geht er dabei taktisch versiert vor.

Liefere den Runnern einen harten Kampf, bei welchem sie nur knapp die Oberhand behalten. Ob der Wirtskörper des Schattengeistes diesen Kampf überlebt, ist sehr ungewiss, hängt aber stark von den Waffen ab, welche die Gruppe ins Feld führt. Geistiger Schadenscode ist gegen den Geist genauso effektiv wie körperlicher, aber für Kreutzer steigen die Überlebenschancen massiv, wenn die Runner geistigen Schaden zufügen.

DIE TRAUERWEIDE

Wenn die Gruppe zwischen Mitternacht und Dämmerung auf dem Friedhof weilt oder Rhodopis gerade anderweitig unterwegs ist, können Erwachte Charaktere den Schauplatz unbeküllt mittels Astralsicht näher analysieren. Sollte es in deiner Gruppe niemanden geben, der über diese Fähigkeit verfügt, lass' die Gruppe dennoch wissen, dass selbst mundane Charaktere die besondere Präsenz des Ortes spüren können.

Mit ausreichenden Erfolgen (und dem benötigten Kontext) können die Runner eine alternative Lösung ersinnen, um dem Geist beizukommen: die Zerstörung der Trauerweide. Der Baum hat eine stattliche Größe und genießt zusätzlich einen magischen Schutz durch den Geist. Die kumulierte Strukturstufe beträgt 16. Es sind daher große Mengen Sprengstoff oder schweres Gerät notwendig, um den Baum zu zerstören. Feuer (viel Feuer!) hilft auch.

Wird der Baum zerstört, ist auch Rhodopis' Essenz un wiederbringlich vernichtet. In diesem Fall wird Rhodopis während der „Baumfällarbeiten“ rechtzeitig aus ihrem Gefäß fliehen und billigend in Kauf nehmen, dass der Anker zerstört wird. Für die Runner ist dieser Moment spürbar, weil der magische Schutz wegfällt und die Zerstörung der Weide plötzlich leichter von der Hand geht.

Der unbefugte Eingriff in die Botanik des Friedhofs wird nicht unbemerkt bleiben und verschiedenste Einsatzkräfte auf den Plan rufen.

DAUMENSCHRAUBEN

Viel Feind, viel Ehr ... wenn die Runner ganz schön was auf dem Kasten haben, könnte Rhodopis in der Nähe der Trauerweide noch stärker sein als sonst oder im direkten Umfeld des Grabs sogar doch materialisieren können (Materialisierung: vgl. SR6 S. 225).

DIE TRAUERWEIDE

Matrixsuche, unterstützt von geeigneter Wissensfertigkeit

ERFOLGE	INFORMATIONEN
Kritischer Patzer	Ein Schutzartefakt gegen nekromantische Magie. Wird der Baum zerstört, erwachen die Toten auf dem Friedhof zum Leben.
0	Keine Erkenntnisse.
1	Der Baum ist Erwacht.
2	Es handelt sich um keine parabotanische Spezies, die arkane Aktivität wurde von außen hinzugefügt. Der Baum ist emotional aufgeladen – es sind Gefühle, die zu einem Friedhof passen: Leid, Trauer, Hoffnungslosigkeit – aber auch Hass.
3	Das ist ein Geistergefäß. Der Bewohner ist ein Ratgebergeist.
4	Der Bewohner ist korrumptiert. Und mächtig (Stufe 8).
5	Man würde bei dieser spezifischen arkanen Korruption mit dominanter emotionaler Kernkomponente wohl von einem „Schattengeist“ sprechen.
6	Der Name des Geistes ist „Rhodopis“. Seine Essenz wird nur durch dieses Gefäß zusammengehalten. Kein Gefäß, kein Geist.

KEINE PANIK

Die Runner wollen den Friedhof partout nicht besuchen oder gehen gar Rhodopis gezielt aus dem Weg? Im Grunde ganz schön clever: Ihr Auftraggeber hat nicht von ihnen gefordert, dass sie einen bösen Geist besiegen sollen – er wollte lediglich die Täterin der Serienmorde identifiziert und festgesetzt wissen. Gelingt ihnen es, Elisa Kreutzer zu kidnappen und zum Treffpunkt mit Schmidt zu bringen, handeln sie durchaus im Sinne ihres Auftrags. Ja, diese Szene fällt dann weg. Aber ist das wirklich schlimm? Eigentlich nicht.

Schlimm ist nur die Situation, in welcher Schattengeist die Runner zu überwältigen droht. In diesem Fall könntest du ihnen ausgerechnet die eigentlichen Bösewichte dieses Szenarios zu Hilfe kommen lassen: Die verbliebenen Apostel unter der Führung von „Petrus“ (Pete Nemec) betreten mit einer Entourage von Söldnern den Schauplatz, um gegen Rhodopis ins Feld zu ziehen (orientiere dich an der folgenden Szene 7 – Showdown.). Die geschwächten Runner erhalten die Möglichkeit zum taktischen Rückzug und sollten diese auch ergreifen, denn Nemec und seine Söldner haben durchaus nicht vor, die Runner laufen zu lassen.

SZENE 7 – SHOWDOWN

AUF EINEN BLICK

Je nachdem, wie dieses Szenario bisher gelaufen ist, kann und soll diese Szene höchst unterschiedlich ausfallen. Die Bandbreite geht von einem entspannten Aufeinandertreffen mit dem Auftraggeber bis hin zu einer hektischen Schießerei mit mindestens drei unterschiedlichen Parteien.

Ziel dieser Szene ist, diesen Run zur Zufriedenheit deiner Spieler abzurunden.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

(Wenn das Treffen mit Schmidt im Kämmelsbacher Hof und nach Variante 1 stattfindet:) „Der Treffpunkt, den Schmidt euch genannt hat, ist die Ruine eines einst wohl prächtigen Hotels, das sich einige Kilometer östlich von Heidelberg befindet.“

Die Ruine steht inmitten eines bewaldeten Hanges, der sich, von der nahen Hauptstraße ausgehend, sanft erhebt. Teils stehen nur noch halbhohe Wände, mancherorts nur Fundamente. Es gibt aber auch einige wenige Gebäude- teile mit intaktem Dach, das vor dem wieder einsetzenden Regen schützt. Graffiti und Unrat künden davon, dass hier verschiedenste Lebewesen zeitweiligen Unterschlupf suchen. Eine menschliche Gestalt in der Kleidung eines Penners sitzt auf einem Klappstuhl bei einem Campingkocher. Weitere Klappstühle sind ringsum aufgestellt. Dampf steigt aus dem Kocher auf. Es riecht nach Kaffee – nach echtem Kaffee.“

HINTER DEN KULISSEN

Schmidt nennt den Runnern als Treffpunkt die Ruine eines Kurhotels, den „Kämmelsbacher Hof“, außerhalb von Neckargemünd, zehn Kilometer östlich von Heidelberg gelegen. Wenn die Runner unnachgiebig darauf bestehen, dass das Treffen woanders stattfindet (beispielsweise auf dem Handschuhsheimer Friedhof), wird sich Schmidt schließlich darauf einlassen. Die Verkleidung eines Penners wird er jedoch beibehalten.

VARIANTE 1: ENTSPANNTER AUSKLANG

Wähle diese Variante, wenn: ... die Spieler auf dem Handschuhsheimer Friedhof einen intensiven Kampf mit einem würdigen „Endgegner“, üblicherweise dem Schattengeist Rhodopis, hatten.

Ort: Kämmelsbacher Hof (oder Handschuhsheimer Friedhof, s. o.)

Ablauf: (Siehe „Sag's Ihnen ins Gesicht“)

Hinter der (mäßig guten) Verkleidung des Penners steckt natürlich Manuel Prinz. Er hat keine Absicht, die Runner zu hintergehen, aber ebenso wenig Interesse daran, seine wahre Identität preiszugeben. Unabhängig davon, ob Elisa Kreutzer / Rhodopis die Gruppe freiwillig zu dem Treffen begleitet oder deren Gefangene ist, wird der Auftraggeber die Runner nach einleitenden Worten und einer gemeinsamen Tasse hervorragenden Kaffees nach ihren Beweisen fragen. Sind diese stichhaltig, wird Schmidt Elisa Kreutzer unter vier Augen befragen wollen. Das Gespräch dauert fast eine Stunde, und nach dieser Zeit scheinen der Auftraggeber und die Elfe zu einem Einvernehmen gekommen zu sein. Die Runner erhalten die

vereinbarte Vergütung (siehe „Nachspiel“) und können ihrer Wege ziehen, während Schmidt/Prinz und Kreutzer/ Rhodopis in der Hotelruine zurückbleiben.

Sollte Elisa Kreutzer während des Gefechts auf dem Handschuhsheimer Friedhof ums Leben gekommen sein, werden die Runner ohne Kreutzer oder nur mit der Leiche auftauchen und ihre Beweise präsentieren. In diesem Fall befragt Prinz die Runner intensiver, bevor er sich zufriedengibt und die Runner bezahlt. Auch in diesem Fall bleibt Prinz (mit der toten Elisa Kreutzer) in der Ruine zurück.

VARIANTE 2: AUFTRETT BÖSEWICHT

Wähle diese Variante, wenn: ... es auf dem Handschuhsheimer Friedhof keinen würdigen Endkampf gab. Das ist der wahrscheinlich der Fall, wenn die Runner mit Rhodopis erfolgreich verhandelt oder wenn sie die den Friedhof weitläufig umgangen haben. Außerdem kannst du mit dieser Variante die Hintergründe des Plots für die Spieler umfassender aufdecken (und du gibst Rhodopis die Möglichkeit, ihre Rache zu vollenden).

Ort: Kämmelsberger Hof, (modifiziert) Handschuhsheimer Friedhof oder ein anderer Ort

Ablauf: Wie Variante 1, nur dass das Treffen mit Schmidt bereits beim Kaffeetrinken unterbrochen wird. Begleitet von einer Übermacht von skrupellosen Söldnern, erstürmen Pete Nemec, Philipp Schneider und Johann Genzler, die drei verbliebenen Apostel, das Hotel. Entweder sind die vorgehaltenen Waffen und die schiere Zahl der Söldner beeindruckend genug, oder aber Schmidt fordert die Runner nach kurzem und aussichtslosem Gefecht auf, die Waffen zu strecken.

Nemec (als Sprachrohr der Apostel) tritt an Schmidt/ Prinz heran und reißt ihm die Verkleidung vom Gesicht. Anschließend verspottet er den leitenden Ermittler und die Runner für ihr (angeblich) „amateurhaftes“ Verhalten. Natürlich habe er, Nemec, gewusst, dass Prinz der Bruder des „Verräters“ sei und ein doppeltes Spiel spiele. Daher habe er das Kommlink des Ermittlers überwachen lassen. Er sei geradezu dankbar, dass nun alle Mitwisser auf einem Fleck versammelt seien. Das erspare ihm viel Arbeit.

Als Nemec sich gerade anschickt, Elisa Kreutzer mit seiner Pistole zu exekutieren, fährt Rhodopis in den Körper der Frau ein. Nein, lässt der Schattengeist Nemec wissen, sie sei dankbar, dass nun sämtliche Mittäter auf einem Fleck versammelt seien, und deutet auf die Apostel. Dann wirkt sie eine magische Druckwelle, die alle Anwesenden umwirft.

Erneut entbrennt ein Kampf, und da Rhodopis auf Seiten der Runner streitet und viele feindliche Kräfte bindet, sollte die Gruppe eine gute Chance haben, als Sieger aus dem Gefecht hervorzugehen.

Als Szenerievorschlag könnte, wenn der letzte Söldner besiegt zu Boden geht oder flieht, eine Situation entstehen, in welcher die Runner mitbekommen, wie sich der Schattengeist anschickt, den letzten der drei Apostel umzubringen und damit endgültig mit Elisa Kreutzer zu verschmelzen. Sehr Film-noir-artig wäre es, wenn sie Elisa ins Gewissen reden, damit sie sich gegen Rhodopis auflehnt und ihren Körper zurückfordert. Und in dem Moment, in welchem der Schattengeist seine Rache aufgibt und die junge Elfe verlässt, ist es der Oberstaatsanwalt, den die Runner während des Kampfes aus dem Blick verloren haben, der den letzten Apostel mit dessen eigener Pistole exekutiert, um Rache für seinen Bruder zu üben. Ob der Geist vergeht oder Kreutzer aus ihrem Körper verdrängt wird oder ob sich nun ein weiterer Kampf gegen Rhodopis anschließt, ist deine Entscheidung.

VARIANTE 3: ES IST EINE FALLE!

Wähle diese Variante, wenn: ... du es für unwahrscheinlich hältst, dass die Runner in Variante 2 beim Auftauchen der Bösewichte die Waffen strecken. ODER: ... wenn du den Showdown auf den Handschuhsheimer Friedhof vorverlegen möchtestOrt: Kämmelsbacher Hof, Handschuhsheimer Friedhof oder ein anderer Ort.

Ablauf: Die Runner erscheinen am Treffpunkt, der mit Schmidt vereinbart wurde, und stellen fest, dass es sich um eine sorgsam ausgelegte Falle handelt. Manuel Prinz steht mit auf den Rücken gefesselten Händen im Raum, Nemec mit einer Pistole hinter ihm. Der Auftraggeber ist Geisel der Apostel. Auf den Befehl Nemecs tauchen die Söldner und die anderen noch lebenden Apostel mit angelegten Waffen aus ihren Verstecken auf.

Anschließend folgt dieselbe Handlung wie in Variante 2. Wenn du die Szene auf den Handschuhsheimer Friedhof verlegen möchtest, könnte Nemec mit seiner Söldner-Entourage, seinen Mit-Aposteln und seiner Geisel just in dem Moment auftauchen, wenn die Runner während der Verhandlungen mit Rhodopis einen toten Punkt erreichen oder im Kampf gegen den Schattengeist den Kürzeren zu ziehen drohen. In diesem Fall wird Nemec seinen großen, bösen Plan erst dann offenbaren, wenn Rhodopis besiegt wurde und die Söldner ihre Waffen auf die Runner richten.

DAUMENSCHRAUBEN

Hier hast du insbesondere bei der Anzahl der Söldner Möglichkeiten, den Schwierigkeitsgrad für die Runner zu erhöhen.

Es sei dir empfohlen, nur den Kampf der Runner gegen ihre direkten Gegner auszuspielen. Der kampfstärkste Charakter könnte gegen Philipp Schneider antreten, die restlichen Runner können jeweils einem, vielleicht danach noch einem zweiten Söldner gegenüberstehen.

Prinz erhält früh einen Schlag gegen den Kopf und geht zu Boden, Rhodopis überwältigt die restlichen Gegenspieler, wobei du die fliegenden Körper, die Schreie des Schreckens oder des Schmerzes und andere Effekte einfach in die Kampfbeschreibung einfliest.

KEINE PANIK

Sollten die Charaktere im Kampf gegen eine Übermacht von Söldner unterzugehen drohen, kommt als rettende Kavallerie ausgerechnet der Sternschutz zur Hilfe. Eine Sondereinheit hat sich auf die Suche nach Prinz gemacht, als dieser von der Bildfläche verschwand (weil er unerkannt zum Treffen mit seinen Runnern gelangen wollte oder weil er entführt wurde). Prinz wird dank seiner Position die Deutungshoheit über die Geschehnisse zugestanden und er erläutert, dass das Team sich rechtlich vorbildlich verhalten hat. Die Runner erhalten ungewöhnlicherweise von den Einsatzkräften medizinische Versorgung und außerdem Zuspruch für ihr „beherztes Eingreifen in einer Gefahrensituation“. In den offiziellen Ermittlungsakten zu den „Stöckelschuhmorden“ werden sie nicht auftauchen. Der Oberstaatsanwalt lässt den Runnern ihre Vergütung auf diskreten Kanälen zu kommen.

NACHSPIEL

AUF EINEN BLICK

Hier findest du die Auflösung des Plots, wie sie in die „offizielle“ Geschichtsschreibung des Groß-Frankfurter Plex eingehen wird.

Außerdem erhältst du Vorschläge dafür, welcher Lohn den Charakteren am Ende dieses Szenarios winkt.

SAC'S IHNEN INS GEISCHT

„DEMEKO BUSINESS NEWS SONDERBERICHT:

Wochenlang versetzte die „Stöckelschuhmörderin“ die Groß-Frankfurter in Angst und Schrecken und beflogte die Schauerfantasien eines ganzen Plex. Doch am Schluss stellte sich heraus, dass der wahre Mörder mitnichten hohe Absatzschuhe trug. Die Staatanwaltschaft teilte mit, dass der Bankmanager Peter Nemec als dringend tatverdächtig gilt, der Drahtzieher hinter der Mordserie an seinen Berufskollegen zu sein. Das Motiv: Gier. Jahrzehntelang benutzte Nemec ein Netzwerk von Zuträgern, um seinen Einfluss in der Frankfurter Bankenwelt auszuweiten. Als das Netzwerk aufzufliegen drohte, beschloss der Bankmanager, alle Spuren zu beseitigen, die auf seine Urheberschaft hindeuteten – auch die Zeugen. Besonders perfide: Unter den Mordopfern befand sich sein eigener Bruder!

Nur den akribischen Aufklärungsbemühungen des Oberstaatsanwalt Dr. Manuel Prinz ist es zu verdanken, dass der raffinierte Plot des korrumpten Bankmanagers aufflog. Als sich die Schlinge der Ermittler immer fester um Nemecs Hals legte, wählte dieser den Freitod, um sich der Verantwortung für seine Taten zu entziehen.

Vertreter der Bankbranche zeigten sich erleichtert, dass die Mordserie beendet werden konnte. Die Aufsichtsratsvorsitzende des Frankfurter Bankenvereins persönlich, Monika Stüeler-Waffenschmidt, wandte sich in einer öffentlichen Dankesbotschaft an die ermittelnden Behörden: „Dank Herrn Dr. Prinz und seiner hervorragenden Zusammenarbeit mit dem Sternschutz ist Groß-Frankfurt wieder ein sicherer Ort!“

Wie tief Nemecs Netzwerk der Gier in das Herz der deutschen Bankwirtschaft vorgedrungen ist, ist noch unklar. Die Aufklärungsarbeit wird Monate, wenn nicht gar Jahre in Anspruch nehmen. Der leitende Ermittler Dr. Prinz wird übrigens nicht an der Aufarbeitung der Verbrechen beteiligt sein. Aufgrund seiner Verdienste bei der Aufklärung der „Stöckelschuhmorde“ wurde er zum neuen stellvertretenden Generalbundesanwalt beim Bundesgerichtshof ernannt. Er wird künftig von Karlsruhe aus über die innere und äußere Sicherheit der Allianz Deutscher Länder wachen.“

HINTER DEN KULISSEN

Da nicht sein kann, was nicht sein darf, werden die wahren Hintergründe der Stöckelschuhmorde verschleiert. Schattengeister und Magie, späte Rache an privilegierten Tätern, moralische Unschärfe – all das sind Themen, die eine ohnehin überreizte Öffentlichkeit nur weiter verunsichern könnten. Mord aus Gier hingegen ist ein Narrativ, das jeder nachvollziehen und gut verdauen kann.

Wenn Prinz das Finale überlebt, ist er der Urheber dieser Vertuschungsaktion. Er konnte in diesem Fall nicht nur die Hintergründe des Mordes an seinem Bruder aufklären, sondern dabei auch noch die Karriereleiter hinauffallen. Das kann – und darf – der Angelegenheit aus Sicht der Schattenläufer einen faden Beigeschmack geben (sofern die Gruppe Prinz überhaupt als ihren Auftraggeber enttarnt hat). Faktisch wurde Prinz' Ermittlungserfolg vom Frankfurter Magistrat genutzt, um ihn loszuwerden.

Sollte Elisa Kreutzer das Szenario ebenfalls überleben, ohne von Rhodopis verdrängt worden zu sein, werden die Ereignisse sie von den toxischen Wegen der Magie, die sie unwissentlich eingeschlagen hat, läutern. Zunächst aber wird sie Prinz bei seiner Vertuschungsaktion unterstützen. Kurz nach der Berufung des leitenden Ermittlers zum Stellvertretenden Generalbundesanwalt wird auch Kreutzer nach Karlsruhe ziehen ...

DER MÜHEN LOHN

GELD

Die vereinbarte Bezahlung erhalten die Runner selbstverständlich nur, wenn Prinz das Finale überlebt (behalte im Blick, dass der volle Betrag nur ausgezahlt wird, wenn die Stöckelschuhmörderin dem Auftraggeber lebend übergeben wurde). Sofern die Gruppe keine nennenswerten Ausgaben hatte, ist der Auftrag mit 10.000 bis 15.000 € attraktiv vergütet. Falls du trotzdem das Gefühl hast, dass deine Schattenläufer monetär nicht gut weggekommen sind, könnte Prinz jedem Spieler noch eine gefälschte SIN (Stufe 6) aus den Beständen eines Zeugenschutzprogramms verschaffen. Bevor sich die Runner zu sehr freuen, sollten sie sich vergewissern, dass die Identitäten sehr wahrscheinlich elektronisch markiert sind und die Behörden im Blick behalten können, was die Runner unter dieser SIN so alles veranstalten.

KARMA

Die Höhe des Karma hängt stark davon ab, wie breit du dieses Szenario ausgerollt hast.

- **3 Karma** sollte es auf jeden Fall für das Überleben des Szenarios geben. Weiterhin empfehlen wir ...+1 Karma, wenn alle nennenswerten Erkenntnisse aus dem Dossier herausgearbeitet wurden
- +1 Karma für die Beschaffung Elisa Kreutzers Adresse im „Kristall“-Shop
- +1 Karma, wenn mittels Beinarbeit bedeutende zusätzliche Erkenntnisse gewonnen wurden
- +1 Karma für das Enttarnen Kreutzers als der Täterin
- +1 Karma für die Erkenntnis, dass Kreutzer als Geistergefäß für den Schattengeist fungierte
- +2 Karma für den Sieg über den Schattengeist Rhodopis

- +1 Karma, wenn mit Rhodopis ein (vorübergehendes) Einvernehmen erreicht wurde
- +1 Karma, wenn die Runner Prinz aus eigenem Vermögen als ihren Auftraggeber enttarnen
- +1 Karma, wenn Kreutzer das Szenario überlebt
- +2 Karma für den (optionalen) Sieg über Neme und seine Söldner
- +1 bis +3 Karma zusätzlich für gutes Rollenspiel, kreative Lösungen und Spieler, die den Plot vorangetrieben haben -1 Karma für jede Konfrontation / jeden Schusswechsel mit dem Sternschutz
- -1 bis -3 Karma für sinnlose und unnötige Brutalität
- -1 bis -2 Karma, wenn sich die Runner in sozialen Situationen wie die Axt im Walde benehmen

KONTAKTE

Sofern die Runner sich nicht in irgendeiner Weise konfrontativ verhalten oder eine Schneise der Verwüstung quer durch Groß-Frankfurt hinterlassen haben, sieht sich **Manuel Prinz** nach diesem Szenario in der Schuld der Gruppe – eine Schuld, die er auch durch die entrichtete Vergütung nicht abgegolten sieht.

Falls die Runner Prinz nicht als ihren Auftraggeber enttarnt haben, dürfen sie sich ihn als Kontakt namens „Monster, Stufe 13“ notieren. Sie erhalten jeweils eine Kommlink-Nummer und den Hinweis, sie könnten diese Nummer einmalig wählen, wenn sie in den ADL in Schwierigkeiten mit den Behörden geraten. Was „Monster, Stufe 13“ dann für sie tun kann, bleibt dem Spielleiter überlassen (als Referenzgröße sei eine Einflusstufe in Höhe von 7 hinterlegt).

Falls Prinz enttarnt wurde, könnte er künftig als Kontakt geführt werden. Er hat die oben genannte Einflusstufe von 7 und eine Loyalitätsstufe von 1 (die Serienmörderin wurde tot übergeben), 3 (die Runner übergeben Kreutzer lebend oder retten Prinz im Finale das Leben) oder gar 4 (die Runner übergeben Kreutzer lebend und retten Prinz im Finale das Leben).

Einen Generalbundesanwalt als Kontakt zu haben, kann zum absoluten Game-Changer werden. Andererseits könnte dieser Kontakt dann und wann an die Gruppe oder einzelne Charaktere herantreten, weil auch die Generalbundesanwaltschaft abstreitbare Aktivposten benötigt. Prinz wird sich jedoch darüber informieren, wie sich der Straßenruf der Runner entwickelt. Häuft ein Charakter zu viel Schlechten Ruf an, kann der Gesetzeswächter qua Amt nicht anders, als seinen einstigen Verbündeten fallen zu lassen – oder gar als Terroristen aktiv jagen zu lassen.

Falls deine Gruppe auf diese Verwicklungen keine Lust hat, bleibt auch hier die Option, Prinz nicht als festen Kontakt, sondern als eine einmalige „Gehen Sie nicht in Gefängnis“-Karte zu verwenden. In diesem Fall erhält jeder Charakter von ihm eine einmal verwendbare Kommlink-Nummer.

ANHANG I: PERSONEN

RHODOPIS, DIE RACHESTIFTERIN, SCHAT- TEN DER FURCHT, DIE FINSTERE VENUS, WIEDERGEBORENE ISHTAR, HERRIN DER SCHLAFLOSEN NACHT (KORRUMPIERTER RAT- GEBERGEIST, KRAFTSTUFE 8)

Der uralte, sehr mächtige Geist verschlief die magielle Zeit, das komplette fünfte und den Beginn des sechsten Zeitalters, gebunden in einem Artefakt, das „Sandale der Rhodopis“ genannt wird. In den späten 2060er-Jahren gelangte das Artefakt in das „Ptolemaios-Institut für Transdisziplinäre Altägyptenforschung in Heidelberg“ (PTAH) im Heidelberger Viertel Handschuhsheim. Bei einem Einbruch in das Institut wurde das Artefakt versehentlich zerstört, der Geist dadurch geweckt und befreit. Er entfloß und fand in der Trauerweide eines nahe gelegenen Friedhofs ein neues Geistergefäß – und in Elisa Kreutzer, die den Friedhof täglich besucht, eine Schülerin.

Der Geist identifiziert sich mit Rhodopis, einer sagenhaften Kurtisane, die im Ägypten der Ptolemäer und im antiken Griechenland gewirkt haben soll. Als starke, unabhängige Frauengestalt aus der Antike steht die Legenden-gestalt Rhodopis in der Tradition verschiedener weiblicher Gottheiten der frühen nahöstlichen Hochkulturen.

Durch die Interaktion mit Elisa Kreutzer und deren emotionalen Schmerz, durch den frühen Tod ihrer Eltern und ihre unglückliche Kindheit stets neu entfacht, wurde Rhodopis schleichend pervertiert. War sie zuerst nur bestrebt, dem Mädchen ihren Schmerz abzunehmen, dürstet es sie inzwischen danach, das Leid anderer in sich aufzunehmen – und sei es Leid, das sie selbst zuvor erzeugen musste.

Der Geist ist längst dabei, Kreutzer für eine dauerhafte Bewohnung (siehe *Arkane Kräfte*, S. 78) vorzubereiten. Sobald die Rache an der Ermordung der Mutter vollzogen ist und alle Apostel tot sind, werden Rhodopis und ihre Schülerin zu einem einzigen Wesen verschmelzen, wobei wesentliche Merkmale von Kreutzers Persönlichkeit untergehen werden – es sei denn, die Runner verhindern dies.

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Durch längst vergessene Umstände ist Rhodopis nicht in der Lage zu materialisieren. Stattdessen muss sie mit den Geisterkräften *Besessenheit* oder *Bewohnung* in geeignete Wirtskörper (oder -gegenstände) einfahren. Nur so gelingt es ihr, in der physischen Welt zu verbleiben und mit ihr zu interagieren.

Die meiste Zeit ist sie in ihrem aktuellen Geistergefäß, der Trauerweide, gefangen und zur Untätigkeit verdammt. Nur in der Tageszeit, in welcher der Abendstern (auch als Venus oder „Ishtars Stern“ bekannt) zu sehen ist – also von Anbruch der Dunkelheit bis Mitternacht – kann der Geist sein Geistergefäß verlassen und von Kreutzer Besitz ergreifen, ohne die eigene Zerstörung zu riskieren.

AUSSEHEN UND VERHALTEN

Wenn Rhodopis ihre Gestalt in die physische Welt projiziert (was sie nur in der Nähe der Trauerweide vermag)

oder im Astralraum zeigt sie sich als dunkelhaarige, südeuropäische Schönheit in einer hellen Tunika.

Ob als projizierter Geist oder in einem Wirtskörper – Rhodopis tritt stets höchst selbstbewusst auf. Gleich einer Diva ist sie sehr sprung- und launenhaft. Im Gespräch wird sie mit männlichen Charakteren flirten und mit weiblichen Runnern eine schwesterliche Kameradschaft einzugehen versuchen. Dabei zeigt sie keinen Respekt vor den Distanzonen ihrer Gesprächspartner, rückt ungebührlich nah an diese heran, streicht ihnen mit dem Handrücken über die Wange oder die Oberarme entlang, nestelt an deren Kleidung. Diese Gesten setzt sie auch dann fort, wenn ihr Gegenüber sich verbal oder sogar körperlich dagegen zur Wehr setzt.

Apropos: Im Kampf ist sie eine leidenschaftliche, furchtbare Gegnerin. Sie ist Meisterin des Pankration, einer altgriechischen Kampfkunst, die am ehesten mit Mixed Martial Arts (MMA) vergleichbar ist und sehr fremdartig aussieht.

Darstellungsvorschlag: Hebe dein Kinn an und lege ein wohlwollend-überhebliches Lächeln auf, wenn du Rhodopis verkörperst. Das Lächeln gefriert und auch der Blick wird eisig, sobald deine Gesprächspartner Widerworte geben oder dich bedrohen (die Distanzlosigkeit und die damit verbundene Gestik empfehlen wir, nicht auszuspielen, sondern nur zu beschreiben).

WERTE (ASTRALE GESTALT)

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
11	7	10	9	8	8	8	8	8	8

Initiative: 16 + 3W6

Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben

Zustandsmonitor: 12

Verteidigungswert: 8

Aktionsfähigkeiten: (alle 8) Astral, Einfluss, Exotische Waffe (Stöckelschuh), Hexerei, Nahkampf, Überreden, Wahrnehmung

Kräfte: Astrale Gestalt, Astrale Projektion (eingeschränkt), Besessenheit, Bewusstsein, Bewohnung, Einfluss, Grauen, Magischer Schutz, Schatten, Stille Suche, Verschleierung, Verwirrung, Weissagung

Natürliche Zaubersprüche: Attribut Steigern, Böse Ahnung, Druckwelle, Geistessonne, Levitieren, Mode

Waffen:

Astraler Angriff [Waffenlos | Schaden 4B oder 4K | Angriffswerte 16/-/-/-]

WERTE (IM WIRTSKÖRPER)

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
(+4)	(+4)	(+4)	(+4)	8	8	8	8	8	8

Initiative: 18 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: 12/12

Verteidigungswert: 11 (+ eventuelle Panzerung)

* Die körperlichen Attribute des Wirtskörpers erhöhen sich durch die Besessenheit um jeweils +4. Rhodopis nutzt weiterhin ihre eigenen geistigen Attribute und Spezialattribute. Sie kann auf alle ihre eigenen sowie auch auf die Fähigkeiten und (magischen) Kräfte ihres Wirtes zurückgreifen.

Während sie von einem Wirtskörper Besitz ergreift, gilt Rhodopis als Dualwesen.

ELISABETH (ELISA) KREUTZER

Die ausführliche Biografie der jungen Frau findest du im Hintergrundabschnitt zu Beginn dieses Szenarios.

Die Heilerziehungspflegerin ist eine sehr freundliche und dabei schüchterne Person, die stets versucht, ihren Mitmenschen alles recht zu machen. Sie gibt sich bemüht fröhlich, wobei sie von einer gewissen Melancholie umgeben ist. Die dunklen Teile ihrer Persönlichkeit und ihre negativen Emotionen kapselt sie in ihrem Bewusstsein ab.

Kreutzer ist eine Magieradeptin, die von ihrer Lehrmeisterin Rhodopis zum idealen Werkzeug der Rache ausgebildet wurde. Entsprechend sind ihre Fertigkeiten komplementär zu denen des Schattengeistes.

AUSSEHEN UND VERHALTEN

Die 26-jährige Elfe ist eine sehr attraktive Frau. Mit ihren blonden Haaren und den Sommersprossen auf der Nase kann sie als optisches Gegenstück zu Rhodopis gesehen werden.

Darstellungsvorschlag: Lächle schüchtern, sprich ein bisschen zu leise, unterbrich deine Sätze sofort, wenn jemand dir ins Wort fällt. Meide langen Blickkontakt zu deinen Gesprächspartnern, senke stattdessen verlegen den Blick, insbesondere wenn das Gespräch unerfreulich verläuft. Wenn du bedroht wirst, ziehe die Schultern in Richtung deiner Ohren hoch.

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

Initiative: 10 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: 10/10

Verteidigungswert: 5

Entzug: 9

Vorteile: Freundliche Geister (Ratgebergeister), Restlichtverstärkung

Nachteile: SIN-Mensch

Aktionsfertigkeiten: Athletik 3, Biotech 5, Einfluss 1 (Gebräuche +2), Elektronik 2 (Computer +2), Heimlichkeit 2, Hexerei 4, Nahkampf 1, Natur 2, Steuern 2, Überreden 3, Wahrnehmung 5

Wissensfertigkeiten: Gärtnerei, Gesellschaftstanz, Gesundheitswesen, Ortskenntnis Groß-Frankfurt, Pflegepädagogik

Initiatengrad: 2

Metamagie: Maskierung, Zentrierung

Zauber: Fahrzeugmaske, Heilen, Levitieren, Mode, Sensoräuschung, Stoß

Adeptenfähigkeiten: Empathisches Gespür, Gefahrensinn, Kosmetische Kontrolle 1, Lebender Fokus 3, Verbesserte Reflexe (Stufe 1)

Ausrüstung: Kommlink [GS 4, D/F 2/1], Freizeitkleidung [+1]

Waffen:

Waffenlos [Waffenlos | Schaden 2B | Angriffswerte 9/-/-/-]



DR. MANUEL PRINZ

Über den Auftraggeber der Runner wurde in der Hintergrundgeschichte zu Beginn dieses Szenarios ausführlich berichtet.

Prinz ist, bei allem beruflichen Erfolg, ein Getriebener. Seit 25 Jahren von der Ungewissheit um das Schicksal seines Bruders verfolgt, ist er auch deshalb um Aufklärung bemüht, um die Geister der Vergangenheit abschütteln zu können. Im Rahmen dieses Szenarios verrät der Oberstaatsanwalt seine eigenen Prinzipien. Er wird in der Zukunft damit zu kämpfen haben, wieder zu seinem moralischen Kompass zurückzufinden.

AUSSEHEN UND VERHALTEN

Der 41-jährige Prinz ist mittelgroß, sportlich und trägt seine mausbraunen Haare modisch kurz. Sein sonst unscheinbares, ebenmäßiges Gesicht wird von einer markant gebogenen Nase dominiert. Er tritt in schlichten Businessanzügen mit klassischem Schnitt auf.

Darstellungsvorschlag: In den beiden direkten Begegnungen mit den Runnern versucht Prinz gezielt, seine typischen Verhaltensweisen zu verdecken. Beobachtet die Gruppe eines seiner Fernsehinterviews, sehen sie einen ernsten, misstrauisch blickenden Mann mit deutlicher, präziser Aussprache, der gerne Daumen und Zeigefinger der erhobenen Hand aneinanderlegt und mit dieser Geste seine Worte unterstreicht.

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

Initiative: 9 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 11/11

Verteidigungswert: 7

Vorteile: Analytischer Geist, Erster Eindruck

Nachteile: Ehrenkodex, SIN-Mensch, Verpflichtungen

Aktionsfähigkeiten: Athletik 2, Einfluss 8 (Führen +2, Verhandeln +3), Elektronik 4 (Computer +2), Feuerwaffen 3, Nahkampf 2, Natur 2 (Spurenlesen +2), Steuern 2, Überreden 5

Wissensfähigkeiten: Bankwesen, Computerspiele, Forensik, Magietheorie, Rechtswissenschaften, Volkswirtschaft

Ausrüstung: Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Actioneer Geschäftsazug [+2]

Waffen:

Waffenlos [Waffenlos | Schaden 2B(e) | Angriffswerte 7/-/-/-]

Beretta 101T [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM | Angriffs-werte 9/8/6/- | 21(s)]

PETER 'PETE' NEMEC ('PETRUS')

Der Bankmanager stammt aus ärmlichen Verhältnissen. Dank seines unbeugsamen Willens hat er nicht nur sich selbst hochgearbeitet, sondern auch seinem jüngeren Bruder und einer Bande von unzufriedenen, aber unküssierten Studienkollegen zu glänzenden Karrieren im Bankumfeld verholfen.

Nemec ist die treibende Kraft hinter den Aposteln. Sein Werdegang hat ihn zu einem Zyniker reinsten Wassers werden lassen, der zuerst an seinen eigenen Vorteil denkt und erst nach langem Abstand das Wohl seiner Mit-Apostel im Blick hat. Das Leid anderer Leute lässt den Machtmenschen kalt.

Nemec weiß bereits seit 25 Jahren, dass seine Teilnahme an der Ermordung Dora Hauberts der Fehler seines Lebens war. Er ist sich seitdem sicher, dass dieser Fehler auch seinen Untergang besiegen wird. Dennoch lehnt er sich mit jener Sturheit gegen dieses Schicksal auf, wie es nur ein Kind aus einer Arbeiterfamilie aufbringen kann. Dabei ist ihm wirklich jedes Mittel recht. Nemec ist der wahre Bösewicht dieses Plots und dabei auch ein tragischer



Charakter. Im Augenblick seines Todes wird er erleichtert darüber sein, dass seine fortwährenden Anstrengungen in einem Leben, in welchem er sich alles erkämpfen musste und in welchem sich vermeintlich alles gegen ihn verschworen hatte, endlich vorbei sind.

Darstellungsvorschlag: Sprich mit einem gelangweilten Gesichtsausdruck und resigniertem Ton. Hebe dabei ironisch einen Mundwinkel an.

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

Initiative: 6 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/12

Verteidigungswert: 5

Vorteile: Außergewöhnliche Willenskraft, Willensstark, Zähigkeit

Nachteile: SIN-Mensch, Vorurteile (Nicht-Norms)

Aktionsfähigkeiten: Athletik 2, Einfluss 5 (Einschütern +2, Verhandeln +3), Elektronik 5, Feuerwaffen 5, Heimlichkeit 4, Steuern 4 (Luftfahrzeuge +3), Überreden 5, Wahrnehmung 5

Wissensfähigkeiten: Bankwesen, Betriebswirtschaft, Groß-Frankfurter High Society, Projektmanagement, Rechtswissenschaft, Segelfliegen

Bodytech: Cyberaugen [Stufe 2; Bildverbindung, Kamera, Smartlink], Datenbuchse, Zerebralbooster (Stufe 2)

Ausrüstung: Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Actioneer Geschäftsanzug [+2]

Waffen:

Colt Manhunter [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM | Angriffswerte 11/9/7/-/ | 14(s) | Smartgunsystem]

PHILIPP SCHNEIDER ('PHILIPPUS')

Der Financial-Engineering-Spezialist ist vieles, jedoch kein Feigling. Als Moderner Fünfkämpfer, der seinen Sport noch immer betreibt, ist er geübt im Pistolenschießen und im Fechten. Das regelmäßige Schwimm-, Lauf- und Reittraining hält ihn in beneidenswerter physischer Verfassung. Eine Sportverletzung mit Nervenschädigung zwang ihn dazu, sich einer cyberaugmentativen Operation zu unterziehen. Die Cyberware in seiner Wirbelsäule verbessert zwar seine Reflexe, disqualifiziert ihn jedoch für jegliche Teilnahme an Wettkämpfen des Modernen Fünfkampfs, da in diesem Sport Cyberware verpönt ist. Seinen krankhaften Ehrgeiz überträgt er nun auf seine Tochter, die er mittels Zuckerbrot und Peitsche – manipulativem Verhalten und Liebesentzug – zu sportlichen Höchstleistungen antreibt. In der Konfrontation mit den Runnern kann er durch sein Training selbst für ausgewiesene Kampfexperten zur Herausforderung werden.

Darstellungsvorschlag: Ziehe strafend die Augenbrauen zusammen, sprich energisch und ein wenig zu laut. Deine Schultern sind dabei angriffslustig nach vorne gereckt.

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

Initiative: 11 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 12/10

Verteidigungswert: 9

Vorteile: Hohe Schmerztoleranz, Robust Gebaut 1

Nachteile: SIN-Mensch, Ungehobelt

Aktionsfähigkeiten: Athletik 6 (Laufen+2, Schwimmen +3), Einfluss 5 (Einschütern +2), Elektronik 5 (Computer +2), Feuerwaffen 7 (Pistolen +3), Heimlichkeit 3, Nahkampf 7 (Klingenwaffen +3), Steuern 3, Überreden 5, Wahrnehmung 4

Wissensfähigkeiten: Bankwesen, Consulting, Jagd, Mathematik, Moderner Fünfkampf, Pferdezucht

Bodytech: Reaktionsverbesserung (Stufe 3)

Ausrüstung: Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Panzerweste [+3]

Waffen:

Säbel [Klingenwaffen | Schaden 3K | Angriffswerte 9/-/-/-]

HK P60 Tactical [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM |

Angriffswerte 9/10/6/-/ | 15(s) | Lasermarkierer, Smartgunsystem]

PETRUS' SCHERGEN

Die Söldner des Bankmanagers sind Ex-Militärs und -Sicherheitskräfte mit viel Erfahrung und wenig Skrupeln. Nemic verlangt von ihnen nichts, was sie nicht schon in der Vergangenheit getan hätten, nur werden sie diesmal fürstlich dafür bezahlt. Deswegen agieren sie überaus motiviert und kaltblütig.

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: 9

Fertigkeiten: Athletik 6 (Werfen +2), Biotech 4, Feuerwaffen 6 (Maschinengewehre +2), Heimlichkeit 4, Nahkampf 6 (Messer +2), Wahrnehmung 5

Ausrüstung: Kommlink [GS 4, D/F 2/1], Panzerweste [+3]

Bodytech: Muskelstraffung 2, Reflexbooster 2, Smartlink

Waffen:

Ingram Smartgun XI [Maschinengewehr | Schaden 3K | HM/SM | 11/9/6/-/ | 32(s) | Gasventilsystem, Schalldämpfer, Smartgunsystem]

Kampfmesser [Nahkampf | Schaden 3K | Angriffswerte 9/-/-/-]

Betäubungsgranate [Granate | Schaden (DP/Sehr nah/nah) 10B/8B/6B | 12/11/6/-/ | Sprengwirkung 15m]

ALEXANDER VON KLAEDEN ('THADDÄUS')

Von Klaeden ist nicht ganz der, der er zu sein vorgibt. Auch wenn er bei der Zürich Investment Bank sehr gut verdient, kann sein Gehalt die Kosten für seinen exorbitanten Lebensstil nicht decken. Obwohl er die Öffentlichkeit glauben lässt, dass er der Erbe eines reichen Adelshauses ist (tatsächlich war er das, bis er sein Erbe durchgebracht hat), hat ihn sein Luxusleben an den Rand des Ruins gebracht. Sein letzter Ausweg war eine Allianz mit der türkischen Maffiya in Groß-Frankfurt. Durch ein von ihm erdachtes Geldwäschesystem mit fingierten Erträgen aus einem Investmentvehikel wäscht von Klaeden Geld für die Grauen Wölfe und zwickt sich neben der Vergütung, die er von Maffiya-Boss Murad Ozbey für seine Dienste erhält, noch heimlich einen erklecklichen Batzen der Einnahmen ab.

Die Apostel haben Kenntnis von den Aktivitäten ihres Mitverschwörers und sehen sie mit großer Skepsis. Im Grunde würde die Serienmörderin Nemec und Co. einen Gefallen tun, wenn sie von Klaeden ausschaltet. Die anderen Apostel tragen sich bereits mit dem Gedanken, ihren Mitverschwörer selbst um die Ecke bringen zu lassen, damit er mit seinen Maffiya-Geschäften nicht die ganze Gemeinschaft mit in den Untergang reißt.

Von Klaeden weiß nur zu gut, dass er für seine Mitverschwörer zur Hypothek geworden ist und nicht auf deren volle Unterstützung bauen kann. Aller anderen Optionen beraubt, hat er sich an den Boss der Grauen Wölfe gewandt und diesem gegenüber behauptet, er habe Morddrohungen erhalten. Ozbey möchte seinen Geldwäsche-Experten nicht verlieren und hat Leute zum Schutz des schlaksigen Bankmanagers abgestellt. Dies ist die Erklärung für die südländischen Leibwächter, die sowohl am Arbeitsplatz als auch am Wohnort von Klaedens herumlungen.

Gemäß der Logik eines Verbrechersyndikats, das auf Abschreckung durch Präsenz setzt, bemühen sich die Sicherheitsposten der Grauen Wölfe erst gar nicht um ein diskretes Vorgehen. Dem Bankmanager ist die Hilfe durch die Maffiya schon längst nicht mehr geheuer, zumal sie ihn, wie zuletzt vor dem Büroturm seines Arbeitgebers, allmählich zu kompromittieren droht.

Von Klaeden ist ziemlich wahrscheinlich das sechste Mordopfer, daher verzichten wir auf Spielwerte.

Darstellungsvorschlag: Senke deine Augenlider leicht und hebe dein Kinn, um buchstäblich auf deine Gesprächspartner herabzublicken. Kombiniere das mit einem herablassenden Lächeln und einer langsamen, schleppend-gelangweilten Sprechweise.



ANHANG II: DAS DOSSIER

RUDOLF NATHAN ('BARTHOLOMÄUS')

GEBOREN: 26.04.2038 in Mannheim
GESTORBEN: 18.04.2082 in Frankfurt
WOHNSITZ: Königstein, Am Wiesenhang 1
FAMILIENSTAND: verheiratet, zwei Kinder

Nathan unterhielt wie viele Bankmanager mit Wohnsitz in der Peripherie von Groß-Frankfurt einen Zweitwohnsitz in der City – ein Apartment in einer Wohnanlage im Nordend, das er unter der Woche häufiger nutzte, um nach späten Geschäftsterminen dort zu nächtigen.

Er besuchte am 17. April gegen 20 Uhr eine Vernissage der Alfred-Herrhausen-Stiftung im Stadtzentrum. Gegen 22.15 Uhr wurde er gesehen, wie er die Ausstellungsräume in Begleitung einer „attraktiven Dame – elfischer Metatypus, brünett, ca. 1,80m groß, heller Teint, dunkelblaues Abendkleid“ in Richtung der Parkgarage verließ.

Laut Sicherheitssystem der Apartmentanlage betrat Nathan um 22:43 Uhr mit derselben Begleitperson die Anlage über den Straßeneingang. Um

ARBEITGEBER: Down und Beimler Consulting
POSITION: Partner (Team Mergers & Acquisitions)

23:34 Uhr verließ die Dame laut Sicherheitssystem die Apartmentanlage alleine.

Am Abend des 20. April meldete Nathans Ehefrau ihren Mann als vermisst, er habe Geschäftstermine verpasst und sei per Kommlink nicht erreichbar. Die alarmierten Sicherheits- und Rettungskräfte fanden Nathan tot in seinem Apartment vor. Die Leiche lag unbekleidet auf dem Bett und war mit zahlreichen stumpfen Traumata am ganzen Körper versehen. Die forensischen Ermittlungen gestalteten sich aufgrund des Zustands der Leiche schwierig, die Gerichtsmedizin legte als formalen Todeszeitpunkt den 18.04.82, 3:00 Uhr fest.

Der BuMoNA-Platin-Biomonitor wurde am 17.04.82 um 23:01 Uhr deaktiviert, anscheinend durch Nathan selbst.

TOM WINDICH ('THOMAS')

GEBOREN: 30.09.2034 in Königstein
GESTORBEN: 22.04.2082 in Frankfurt
WOHNSITZ: Frankfurt, Kronberger Str. 35 (Westend)
FAMILIENSTAND: verheiratet, vier Kinder

Windich hieß sich laut seiner Ehefrau am Abend des 22. April für einen regelmäßigen Opernbesuch in der Frankfurter Innenstadt auf. (Seine Frau gibt an, sie habe ihn früher bei den Opernbesuchen begleitet, seit einer schlechten Erfahrung mit einem Babysitter lasse sie aber die Kinder abends ungern alleine.) Um 22:25 Uhr betrat Windich das „Zenit CityTraveler Hotel Frankfurt-Hauptbahnhof“ und buchte ein Doppelzimmer für die Nacht. Er befand sich in Begleitung einer hellblonden jungen Frau von menschlichem Metatypus. Diese Frau wurde um 23:23 Uhr von einer Überwachungskamera erfasst, als sie das Hotel über den Hinterausgang wieder verließ.

Am 23. April meldete eine Hauswirtschaftsdrohne um 10:02 Uhr in Windichs Zimmer eine leblose Person an die Haussicherheitsanlage, die wiederum den Rettungsdienst verständigte. Die Rettungskräfte konnten nur den Tod Windichs feststellen. Der BuMoNA-Biomonitor Windichs wurde kurz nach Check-in in das Hotel deaktiviert.

ARBEITGEBER: Commerzbank
POSITION: Group Head Audit & Taxes

[Im Output des Hotelbuchungssystems wurden Unregelmäßigkeiten festgestellt. Der diensthabende Nachportier Leon K. verstrickte sich bei der ersten Befragung in Widersprüche und räumte ein, für „bestimmte Gäste“ Zimmer ohne die sonst verbindliche Hinterlegung der Personendaten herausgegeben zu haben, typischerweise Konzernmanager in Begleitung von Prostituierten. Windich gehöre regelmäßig zu diesen Gästen, er habe eine Vorliebe für „billige Offenbacher Gelegenheitsnutten, die sich vor den Hotels an die Touristen ranschmeißen“. Die Begleiterin Windichs an diesem Abend habe „ganz klar dem Beuteschema“ des späteren Opfers entsprochen, der Ermordete nehme „die Flittchen immer gerne vorneweg zu irgendwelchen Kulturveranstaltungen mit, um den großen Macker heraushängen zu lassen“. Leon K. widerrief später seine Aussagen und hüllt sich seitdem in Schweigen. Er sitzt derzeit in Untersuchungshaft.]

MICHAEL GÄNSLER ('JAKOB DER ÄLTERE')

GEBOREN:	15.02.2035 in Kronberg	ARBEITGEBER:	Frankfurter Bankenverein
GESTORBEN:	28.04.2082 in Odenwald-Bergstraße	POSITION:	Group Treasury – Head of Interest Risk
WOHNSITZ:	Bad Homburg v. d. H., Castillostr. 13		
FAMILIENSTAND:	verheiratet, ein Kind		

Gänsler [*trotz Namensähnlichkeit nicht zu verwechseln mit Johann Genzler*] hielt sich am Abend des 27. April zu einer After-Work-Feier des FBV im Club „Nouvelle Acquisition“ auf. Anonyme Zeugen berichten, Gänsler habe an dem Abend viel getrunken und sich wiederholt „nicht kavalierhaft“ gegenüber jungen weiblichen FBV-Angestellten verhalten. (Die Zeugen sprachen davon, dass dieses Verhalten für Gänsler „normal“ sei.) Besonders einer schwarzaarigen Elfe habe er sich sehr aufdringlich genähert, woraufhin sie die Feier gegen 23:05 Uhr verließ.

Gänsler wurde von einer Überwachungskamera dabei gefilmt, wie er die Elfe ins benachbarte Parkhaus verfolgte. Als die junge Dame ihr Fahrzeug bestieg, öffnete Gänsler die Beifahrtür und drängte

sich in den Innenraum. Das Fahrzeug – ein Lamborghini Morello in der Lackierung „Hokkaido Orange“ – verließ nach kurzer Verzögerung mit beiden Insassen die Parkgarage.

Gänsler wurde danach nicht wieder lebend gesehen. Er galt seit dem 28. April als vermisst, bis seine unbekleidete, von stumpfen Traumata übersäte Leiche am Freitag, 1. Mai, von Spaziergängern nahe einem Parkplatz im westlichen Odenwald gefunden wurde. Auch hier schaltete das Opfer kurz nach Verlassen der Parkgarage seinen BuMoNa-Melder selbst aus.

[Eine Anfrage beim örtlichen ALI-Register ergab, dass der besagte Lamborghini Morello zum Tatzeitraum nicht registriert war.]

VINCENT NEMEC ('ANDREAS')

GEBOREN:	26.04.2037 in Bad Homburg	ARBEITGEBER:	Tarbuck McClintock Financial
GESTORBEN:	03.05.2082 in Bad Homburg	POSITION:	Head of Legal and Compliance Division
WOHNSITZ:	Bad Homburg v. d. H., Castillostr. 13		
FAMILIENSTAND:	verheiratet, ein Kind		

Nemec besuchte am 2. Mai (einem Samstagabend) die Bad Homburger Taunus-Therme. Er wurde von drei Personenschützern begleitet. Ab ca. 22:00 Uhr hielt er sich im Wellnessbereich des Saunabereichs „1001 Nacht“ auf, um eine Kneipp-Behandlung in Anspruch zu nehmen. Um 22:15 Uhr betrat Nemec ein Separee, eine Bademeisterin folgte 5 Minuten später und verließ das Separee gegen 23:10 Uhr wieder. Nemec wurde um 23:30 Uhr von seinen Personenschützern leblos auf einer Massageliege vorgefunden. Gemeinsam mit dem Badepersonal leiteten sie erfolgreich Wiederbelebungsmaßnahmen ein; das hinzugezogene Rettungspersonal brachte Nemec ins St.-Benedikt-Krankenhaus, wo die Ärzte schwere Hirnblutungen feststellten. Am Nachmittag des 3. Mai wurde der Hirntod festgestellt.

Die behandelnde Bademeisterin konnte nicht identifiziert werden, sie gehörte nicht zum Personal der Therme und ist nach der Tat verschwunden. Aufgrund eines ungeklärten Defekts der Thermen-Sicherheitsanlage existieren keine Überwachungsaufzeichnungen.

[Fraglich ist, warum Nemec bei einem Besuch in der Therme von Personenschützern begleitet wurde. Offenbar beschäftigte Nemec sie „erst seit wenigen Tagen“ und auf eigene Rechnung.

Div. Ermittlungsergebnissen zufolge war der Saunabereich „1001 Nacht“ wegen einer „Privatveranstaltung“ für die Öffentlichkeit geschlossen, er wurde offenbar aufwendig umgestaltet und es war eine große Zahl extern angeworbener „Bademeisterinnen“ anwesend. Es gab von verschiedener Seite umfangreiche Anstrengungen, die Existenz dieser „Privatveranstaltung“ zu verschleiern.]

ARMIN KLEE ('MATTHÄUS')

GEBOREN: 25.03.2035 in Heidelberg
GESTORBEN: 08.05.2082 in Frankfurt
WOHNSITZ: Darmstadt, Klappacher Str. 144
FAMILIENSTAND: verheiratet, drei Kinder

ARBEITGEBER: Bundesbank
POSITION: Regierungsdirektor (Clearing Interbanken)

Klees Mitarbeiter berichten, er habe spätestens sei Anfang Mai ungewöhnlich nervös und reizbar gewirkt. Am Montag, 4. Mai, habe Klee den Referatsleiter Objekt- und Personenschutz, Olaf Meule, in sein Büro bestellt und ihm mitgeteilt, dass er unspezifische Todesdrohungen gegen seine Person erhalten habe. Daraufhin forderte Meule zwei Personenschützer des BGS für Klee an und verständigte den Sternschutz, der eine Polizeistreife zum Schutz des privaten Anwesens von Klee in Darmstadt abstellte.

Klee hielt sich am 7. Mai den gesamten Tag über in seinem Büro in der Bundesbank-Zentrale in der Frankfurter Innenstadt auf. Ab 20 Uhr besuchte er ein Galadiner zu Ehren der Verabschiedung von Ministerialdirektorin Jessica Schwach in den Ruhestand. Die Verabschiedung fand im Casino des Bundesbank-Gebäudes im obersten Stockwerk statt. Gegen

23:40 Uhr brach der bis dahin durchgängige Blickkontakt der BGS-Personenschützer auf Klee ab. Nach einer kurzen Suche fanden die Personenschützer das Opfer mit schweren Kopfverletzungen im westlichen Treppenhaus des Gebäudes. Eine junge Frau – elfischen oder menschlichen Metatypus, brünett und in Abendrobe gekleidet – verließ den Tatort über das Treppenhaus abwärts. Ein Personenschützer nahm die Verfolgung auf, während der andere Erste Hilfe bei Klee leistete. Die Täterin konnte entkommen, der kurz nach Mitternacht einsetzende Notarzt konnte nur noch Klees Tod feststellen.

[Die Täterin verlor bei der Flucht im Treppenhaus einen Tanzschuh, Marke „Kristall“. Dieser Gegenstand steht Ihnen im Schließfachdepot des Hauptbahnhofs Frankfurt, Schließfach Nr. 45043 (PIN #210657) zur Verfügung.]

FORENSISCHER GESAMTBERICHT 'STÖCKELSCHUHMORDE'

GERICHTSMEDIZINISCHER BEFUND:

(...) So gab es in den Mordfällen SSM1 – SSM5 deutlich übereinstimmende Muster zu beobachten. Alle Leichname weisen multiple stumpfe Traumata auf, die über den gesamten Körper verteilt sind. Eine Systematik bei der Anbringung der Traumata ist nicht zu erkennen. (...) Die biomechanische Auswertung geht von einem Gegenstand mit einer geraden Schlagfläche, Durchmesser ca. 1,5 cm, aus. Virtuell-kinematische Modelle zeigen, dass die Verletzungen mit enormer Kraft zugefügt worden sein müssen. Die dadurch verursachten inneren Blutungen sind in Summe als letal zu betrachten, auch wenn sie nur bei Opfern Nemec und Klee direkt tödlich waren. Bei den anderen drei Opfern trat der Kreislaufstillstand laut hämostaseologischem Befund schon vor Eintreten eines hämorrhagischen (Multi-)Organversagens ein. Die Schädeluntersuchung mittels fMRI-Posthumusverfahren der Opfer SSM1 – SSM3 legt den Schluss nahe, dass ein Kreislaufstillstand durch massiven psychischen und physischen Distress eintrat. (...) Plakativ ausgedrückt starben die Opfer Nathan, Windich und Gänslner nach derzeitigen Ermittlungen vor Angst.

TATORTSICHERUNG:

Mit Blick auf die hohe kinematische Energie, der die Opfer ausgesetzt wurden, wiesen die Tatorte (abgesehen vom Fall Nathan) erstaunlich wenig Sachschäden auf. Die Spurensicherung konnte im Fall Nathan einen Schuhabdruck mit Biomaterial des Opfers sicherstellen, der von einem Damenschuh mit sog. Pfennigabsatz, Größe 38, stammt. (...)

ARKANFORENSISCHE BEURTEILUNG:

Sowohl die Leichname als auch die Tatorte wiesen keine arkanen Residualauren auf. Die untersuchten Räumlichkeiten waren sogar derart blande (und frei von Eigenauren), dass jeweils eine gezielte astrale Reinigung der Objekte im Anschluss an die Mordtat sehr wahrscheinlich ist. Eine Ausnahme bildet der Fall Klee; dort wurde der Tatort jedoch astral kontaminiert, da nach der Attacke auf das Opfer der Feueralarm ausgelöst wurde und mehrere Dutzend panische Personen das Geschoss fluchtartig über das Treppenhaus verließen. Die Leiche Klees wies Residualauren auf, die für eine ermittlungstechnische Auswertung zu flüchtig waren (...)

ALEXANDER VON KLAEDEN ('THADDÄUS')

GEBOREN: 02.10.2036 in Stendal
(lebt)
WOHNSITZ: Frankfurt, Untermainkai 29
FAMILIENSTAND: ledig

ARBEITGEBER: Zürich Investment Bank
POSITION: Managing Director Foundations & Trust

[Von Klaeden gilt als sehr wohlhabend und gut vernetzt, sowohl in der Wirtschaft als auch in der Politik und den Kultur schaffenden Branchen. Der Junggeselle wohnt in einem Penthouse mit Dachterrasse in der Innenstadt, direkt am Mainufer. Er ist Gastgeber häufiger, exklusiver Dinner- und Cocktailpartys, die typischerweise jeden Dienstagabend in seinem Penthouse stattfinden. Eine Einladung zu einem solchen Event stellt ein Sprungbrett in die High Society des Groß-Frankfurter Plex dar.

Seit einigen Tagen häufen sich Beschwerden von Bewohnern und Firmen des Untermainkais beim Sternschutz, dass entlang der Straße und in den Innenhöfen „Gruppen von 2-4 Personen gemischter Metaethnie herumlungern“. Die Personen wurden als männlich und überwiegend

südländischen Aussehens beschrieben, waren aber beim Eintreffen der Sternschutz-Streife nicht mehr vor Ort anzutreffen. Am 6. Mai kam es vor der Zürich Investment Bank zu einem Zusammenstoß zwischen privaten Sicherheitskräften und einer Gruppe von türkischstämmigen Frankfurtern. Es gab drei Leichtverletzte. Die Zürcher Sicherheitskräfte gaben zu Protokoll, sie hätten die Türken aus dem Café gegenüber vertreiben wollen, wo diese zuvor „stundenlang rumgesessen“ seien. Im letzjährigen Verfassungsschutzbericht zur „Graue Wölfe Maffiya“ sind Bilder des Frankfurter Bosses Murad Ozbeys bei einem Treffen mit einem bislang unbekannten Mann enthalten. Die Forensiksoft kann keine hundertprozentige Übereinstimmung errechnen, jedoch könnte es sich bei diesem Mann um von Klaeden gehandelt haben.]

PETER 'PETE' NEMEC ('PETRUS')

GEBOREN: 02.02.2034 in Bad Homburg
(lebt)
WOHNSITZ: Frankfurt-Sachsenhausen
FAMILIENSTAND: geschieden

ARBEITGEBER: Zürich Orbital Gemeinschaftsbank
POSITION: Head of Financial Operations Germany

[Nemec weilt lt. Auskunft seines Sekretariats seit dem 2. Mai zu „bereits länger geplanten unternehmensinternen Terminen“ auf der Zürich-Orbitalstation. Trotz des Todes seines Bruders sei der Rückkehrzeitpunkt „unklar – aufgrund der engen Flight Schedules der Station“.

Die Aussage, die Geschäftstermine in Zürich-Orbital seien „länger geplant“, ist stark zu bezweifeln. Von anderer Seite ist zu hören, dass Nemec Anfang Mai mehrere Verabredungen und Termine in Groß-Frankfurt hatte, die er jedoch absagte oder platzen ließ. Nemec weiß anscheinend, dass er das nächste Opfer sein könnte, und hat sich auf der Raumstation in Sicherheit gebracht.

Wie die anderen möglichen Opfer ist Nemec polizeilich noch nicht in Erscheinung getreten (oder entsprechende Einträge wurden verhindert). Es existieren jedoch mehrere Vermerke in der Akte von Nemecs Ex-Frau, Nadja Hofmann (ehem. Nadja Hofmann-Nemec). Offenbar hat Frau Hofmann während ihrer Ehe mit Nemec mehrmals den Sternschutz gerufen, weil sie sich von ihrem Mann bedroht gefühlt hat. Während der Zeit der Eheschließung sind auch mehrere BuMoNa-Einsätze an der Wohnadresse von Nemec registriert. Gegen Frau Hofmann ist ein gerichtliches Kontaktverbot in Bezug auf ihren Ex-Mann verhängt. Die gerichtlichen Gutachter bescheinigen Frau Hofmann eine „instabile Persönlichkeit“.]

PHILIPP SCHNEIDER ('PHILIPPUS')

GEBOREN: 10.09.2037 in Münster
(lebt)
WOHNSITZ: Hofheim, Ammernweg 3
FAMILIENSTAND: verheiratet, 2 Kinder

[Schneider hat am 4 Mai „aus privaten Gründen“ eine „kurzfristige berufliche Auszeit“ von unbekannter Länge angetreten. Seitdem hält er sich hauptsächlich an seinem Wohnort in Hofheim auf, wo er unweit seiner Villa einen Reiterhof besitzt und betreibt.

Schneider war 2050-2056 ADL-Jugendmeister im Modernen Fünfkampf, eine Sportverletzung mit Nervenschädigung im Jahr 2056 verhinderte jedoch eine Karriere als professioneller Sportler in einem

ARBEITGEBER: Hildebrandt-Kleinfort-Bernal
POSITION: Regional Head Financial Engineering

Konzernkader. Aktuell überträgt Schneider seine sportlichen Ambitionen auf seine 15-jährige Tochter Carmen, die als talentierte und erfolgreiche Reitsportlerin gilt.

Es liegen keine Erkenntnisse vor, dass Schneider sein Sicherheitsaufgebot verstärkt hätte. Allerdings besitzt er verschiedene Waffenlizenzen. Sollte er sich der Bedrohungslage bewusst sein – wofür es angesichts der Auszeit Anhaltspunkte gibt – scheint er der Ansicht zu sein, sich selbst verteidigen zu können.]

JOHANN GENZLER ('JOHANNES')

GEBOREN: 26.08.2035 in Stuttgart
(lebt)
WOHNSITZ: Frankfurt, Klettenbergstr. 23
(Nordend)
FAMILIENSTAND: verheiratet

[Genzler weilt seit Ende April „aus gesundheitlichen Gründen“ in einem Reha-Krankenhaus und -Ressort seines Arbeitgebers in den französischen Alpen.

Aus dem persönlichen Umfeld Genzlers ist zu erfahren, dass er während seines Skireises in St. Moritz im Januar 2082 einen Unfall hatte, bei dem der Unfallgegner – ein 9-jähriges Mädchen – ums Leben kam. Die zuständige Kantonspolizei der AIZ antwortete auf ein Auskunftsersuchen des Sternschutzes, dass die Ermittlungsakten durch einen „Computerabsturz“ (sic!) verloren gegangen seien und z. Zt. „rekonstruiert“ werden. Die Schweizer Presse berichtete im Januar über einen Unfall, bei welchem ein (nicht näher spezifizierter) Urlauber „unter erheblichem Alkoholeinfluss“ auf der Skipiste mit einem Kind kollidiert sei, wobei das Kind

ARBEITGEBER: Overmann Consulting (Chalmers & Cole)
POSITION: Co-Managing Partner

aufgrund erlittener Kopfverletzungen noch am Unfallort verstarb.

Bei öffentlichen Auftritten nach seinem Unfall wirkte Genzler unverletzt und gut gelaunt. Genzlers Anwälte haben im April beim „Zivilgericht AIZ-Graubünden“ Schadenersatzklage gegen die Eltern des Unfallopfers wegen Verletzung ihrer Aufsichtspflichten eingereicht. Laut Klageschrift habe Genzler beim Zusammenprall mit dem Mädchen schwere Knie- und Hüftverletzungen erlitten und kämpfe mit erheblichen psychischen Belastungen als Unfallfolge. Es ist zu vermuten, dass Genzlers Anwälte einer Schadenersatzklage der Eltern zuvorkommen wollen, um sie in die ungünstige Position einer Widerklage zu bringen und letztlich einen Schadenersatzverzicht zu erwirken.]

MICHAEL OBERLE ('JAKOB DER JÜNGERE')

GEBOREN: 03.03.2035 in Stuttgart
GESTORBEN: 14.04.2072 in Berlin

[In 2072 wurde Oberle bei einem Geschäftstermin in Berlin – er war für den Berliner Bankenverein tätig – Opfer eines Terroranschlags.]

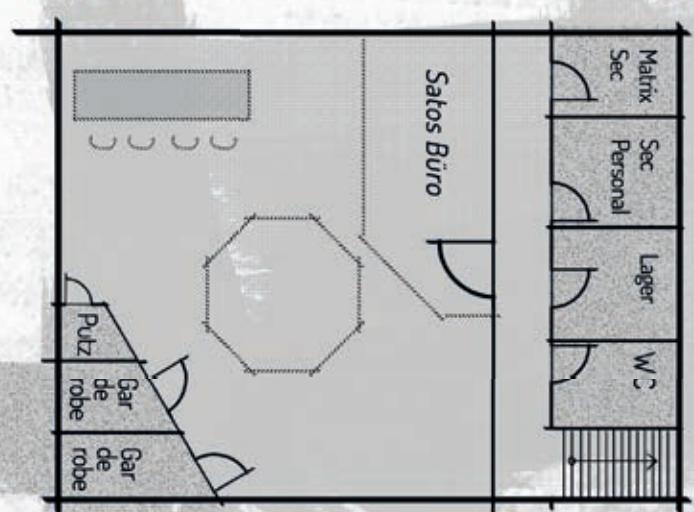
PAULUS FEINECKER ('SIMON')

GEBOREN: 22.06.2035 in Aschaffenburg
GESTORBEN: 19.11.2075 in Frankfurt

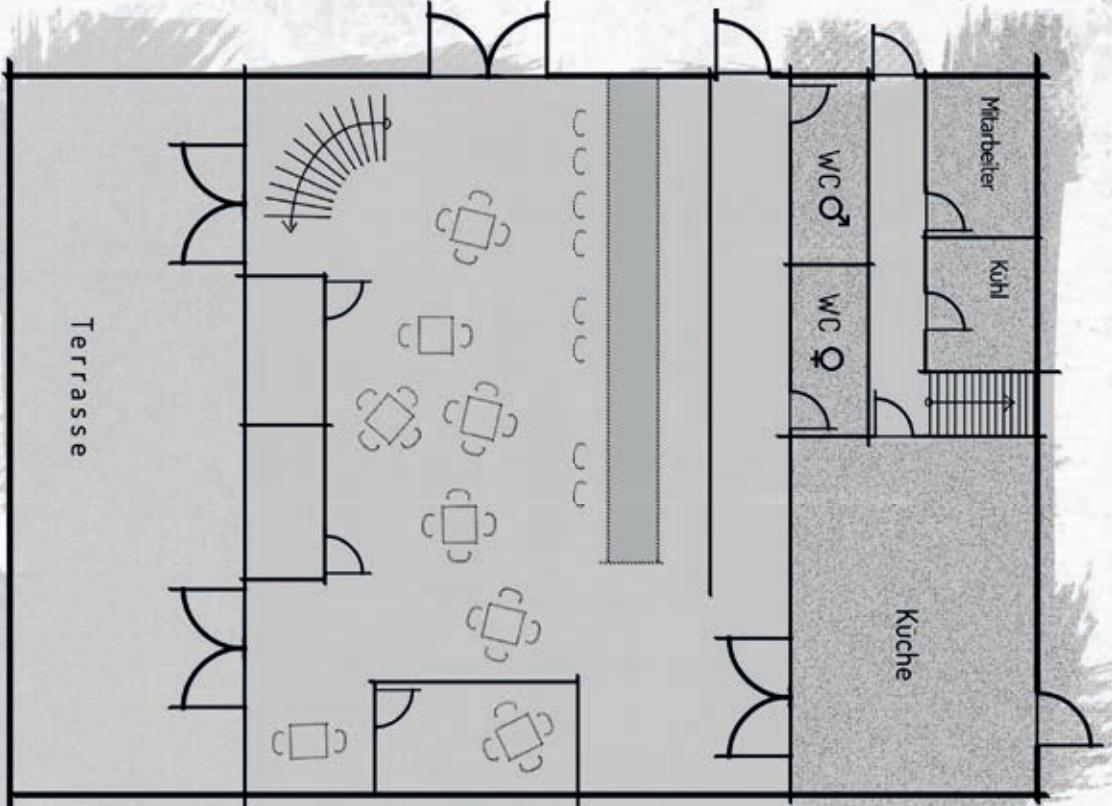
[Feinecker erkrankte 2074 an einer akuten Leukämie. Trotz guter Prognose verstarb er ein Jahr später an den Komplikationen seiner Erkrankung.]

KARTEN

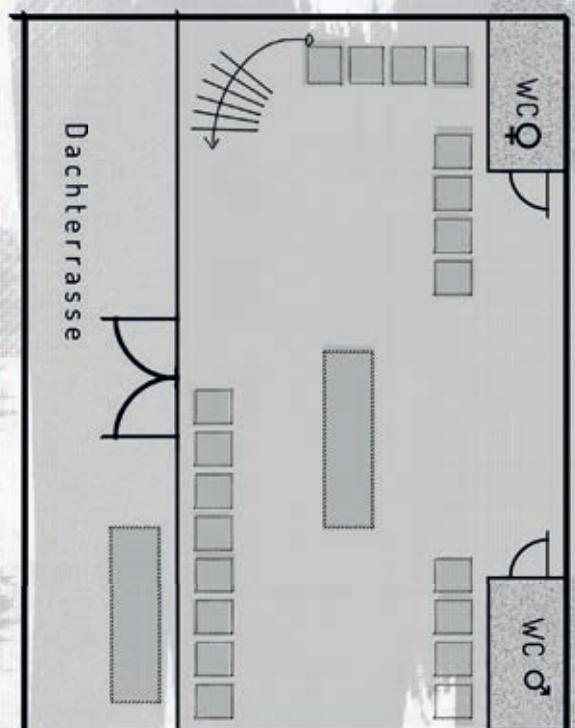
Sunset Lounge



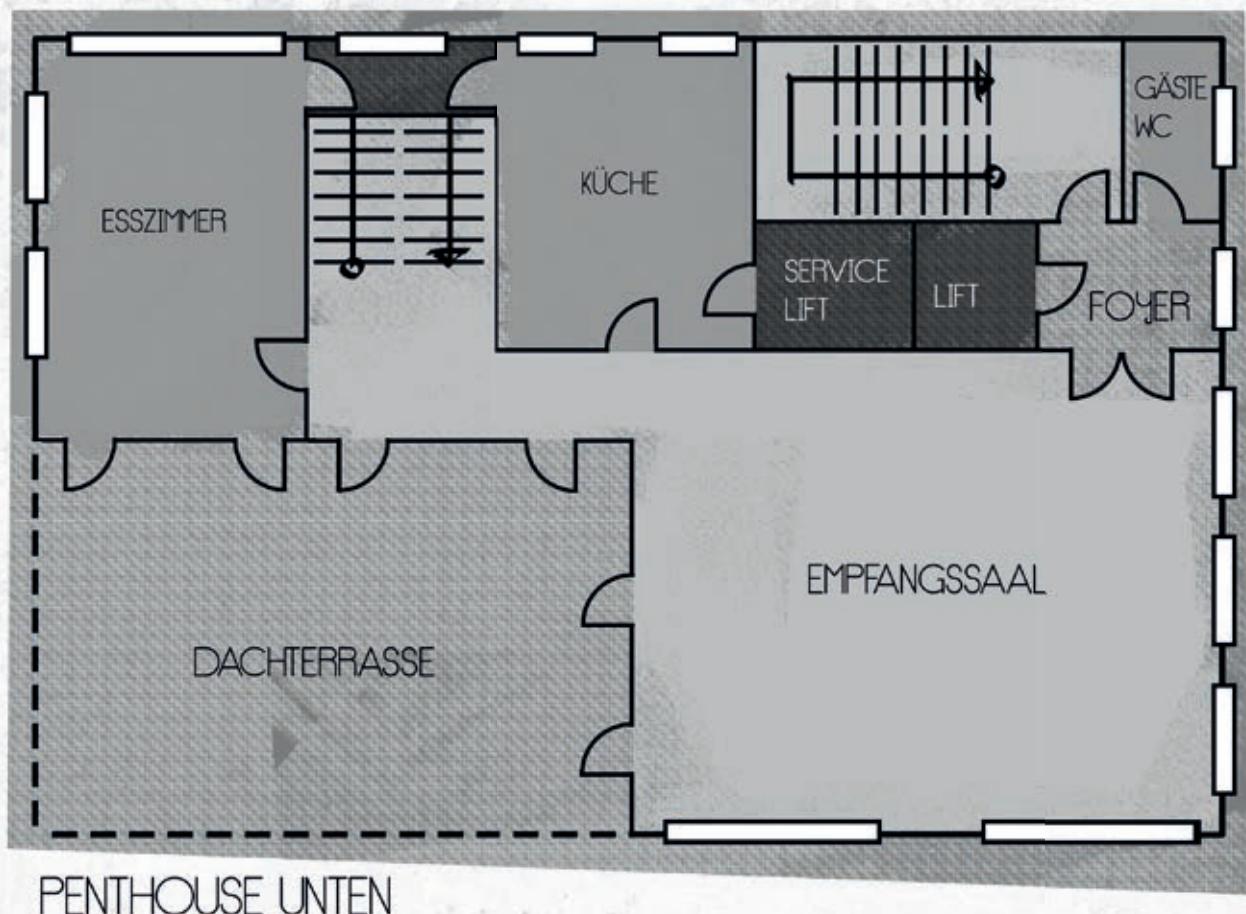
uc



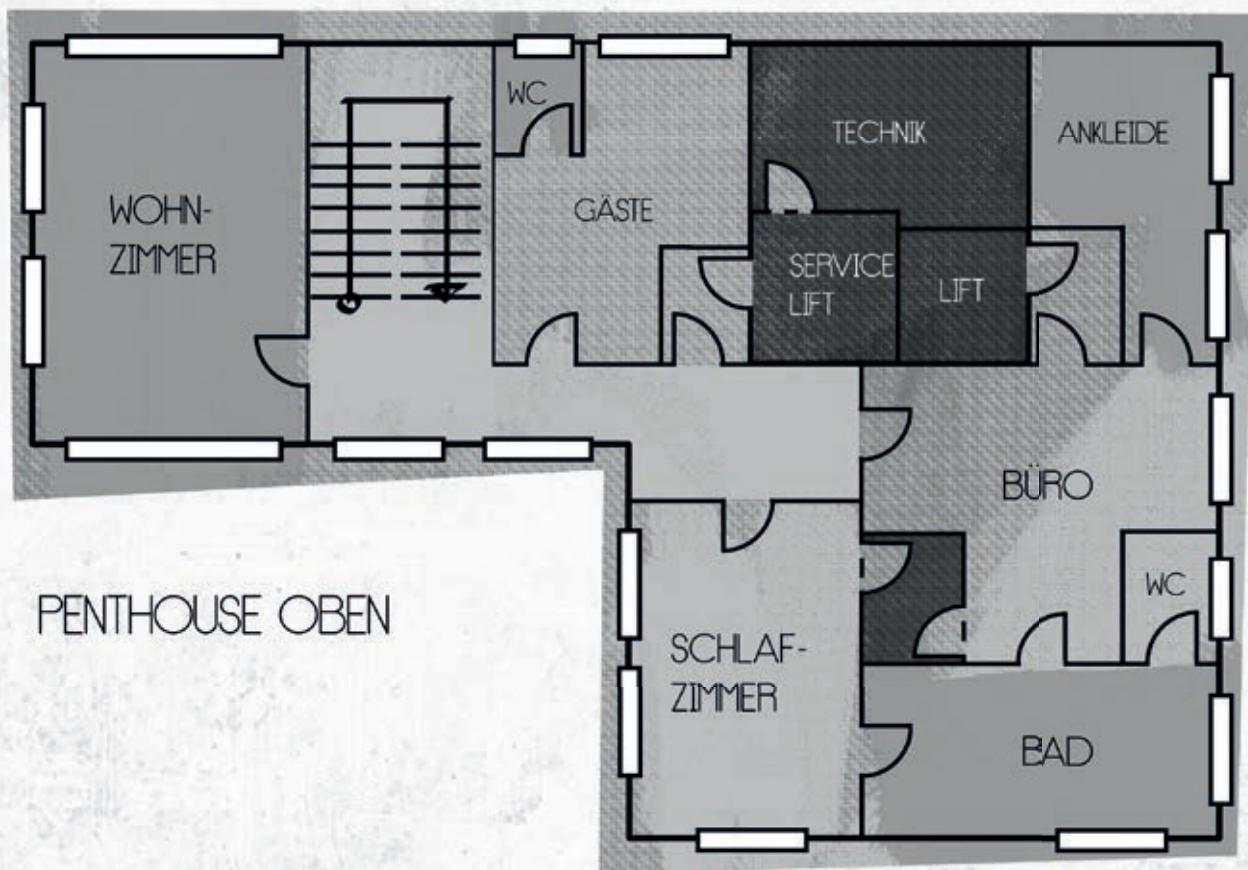
ec



oc

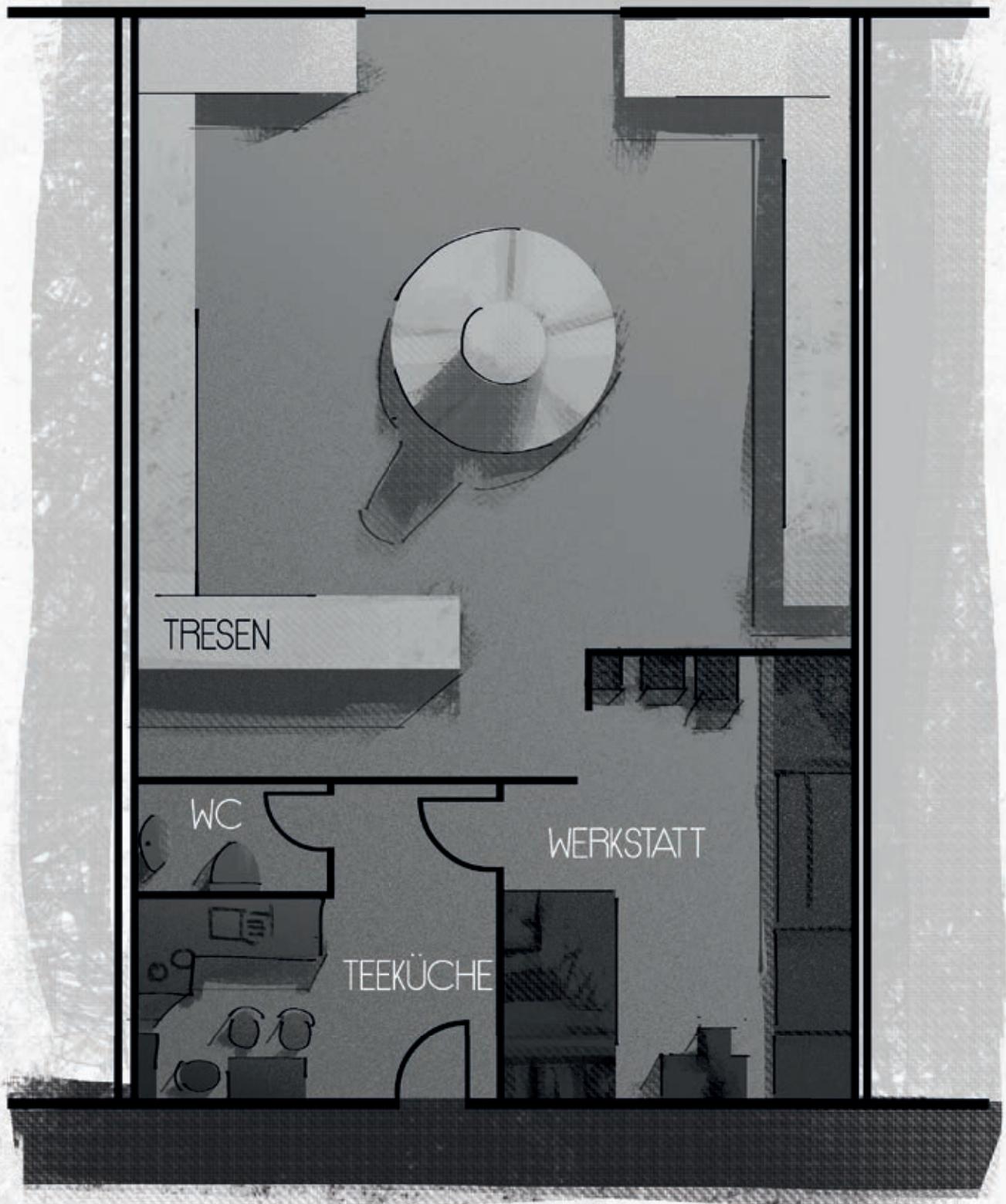


PENTHOUSE UNTER



PENTHOUSE OBEN

MALL-KORRIDOR





SCHWÄRZER ALS DIE SCHATTEN

In einer Welt, die von Megakonzernen kontrolliert wird, entscheiden die Reichen und Mächtigen darüber, was Recht und Gesetz ist. Doch nicht jeder fügt sich in sein Schicksal. Wer keine Antworten auf seine drängenden Fragen nach Gerechtigkeit erhält, der wendet sich bisweilen an Privatermittler:

Abgebrühte „Schnüffler“, die sich von Drohungen und Gewalt nicht beeindrucken lassen, um an ihr Ziel zu kommen. Und wer die Wahrheit ans Licht holen möchte, muss bisweilen in die Schatten hinabsteigen ...

NEO NOIR ist eine Eigenproduktion von Pegasus Press und eine Anthologie für **Shadowrun 6** mit drei Einzelabenteuern. Alle Abenteuer sind komplett spielfertig, inklusive Grundrissen und Plänen. In den Fußstapfen großer Privatermittler der Detektivfilme durchstreifen die Runner in **NEO NOIR** die Metroplexe der ADL. Sie lösen dabei Mordfälle, decken Konzernintrigen auf und üben Rache für vergangenes Unrecht.



Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Catalyst Game Labs und
Topps Company, Inc. © 2021 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.: 46125P