



SHADOWRUN[®]

NETZGEWITTER



KAMPAGNENBAND



Pegasus Press



EIN STURM ZIEHT AUF

Unerwartete Wettgewinne, merkwürdige Vorgänge im Untergrund, geplünderte Konten und gefährliche BTL-Chips: Berlin droht ein tödliches Gewitter. Und während sich die Wolken zusammenziehen, werden die Runner immer tiefer zwischen die Fronten bewaffneter Kieze, skrupelloser Konzernforscher, dissonanter Technomancer, wütender Vory und eines dunklen Geheimnisses aus uralter Technik gezogen. Die Blitzeinschläge kommen näher. Deckung zu suchen ist keine Option mehr. Und während es um Moral, Gewinn und Überleben geht, kann vielleicht nur noch ein mysteriöser Verbündeter aus Code und Kristall helfen.

Netzgewitter ist ein Kampagnenband für **Shadowrun 6**, der im Megasprawl an der Spree spielt. In mehreren Kapiteln durchleben die Runner eine spannende Story um alte Verbindungen und neuen Hass, die eng mit dem Metaplot der ADL verknüpft ist. **Netzgewitter** ist eine deutsche Eigenproduktion und bietet fertige Abenteuer in einer zum Teil modular aufgebauten Handlung. Und an deren Ende wartet ein fulminanter Showdown, der nicht nur über das Schicksal der Runner entscheiden wird.

topps

CATALYST
game labs

Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Catalyst Game Labs und
Topps Company, Inc. © 2020 Topps Company, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
Shadowrun und Topps sind Handelsmarken
und/oder eingetragene Marken von
Topps Company, Inc. in den USA,
in Deutschland und/oder anderen Staaten.
Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke
von InMediaRes Productions, LLC.



Pegasus Press

Art.-Nr.: 46121P

SHADOWRUN[®]

NETZGEWITTER



Pegasus Press



INHALT

EINLEITUNG

ÜBERSICHT

- Die Protagonisten
- Das große Geheimnis
- Die Shader - eine Fraktion für dich

REGEL-ERLÄUTERUNGEN

- Beinarbeit
- Reputation und Fahndungsstufe
- Die Kabelmatrix

WILLKOMMEN IM CALIGARIKIEZ

- Der Caligariplatz
- Die Weiße Spitze
- Im Stirnerhaus
- Hinter den Kulissen
- 36 Kiezbewohner

PROLOG - WETTERLEUCHTEN

GESCHÄFTLICHE ANGELEGENHEITEN

- Hintergrund

5	Die Handlung im Überblick	36
	Szene 1: Am Anfang	36
7	Szene 2: Der Herr des Elektroschrotts	37
	Szene 3: Der erwartete Einbruch	39
7	Szene 4: In der Falle	40
12	Szene 5: Der Verräter	42
12	Nach dem Abenteuer	43
	Hauptdarsteller	44

AKT 1 - ELMSFEUER

SIRENENGESANG

18	Aufhänger	46
20	Schauplätze	46
22	Der Job	48
23	Nach dem Abenteuer	53
26	Hauptdarsteller	53
28		

KIEZGESCHICHTEN

	Aufhänger	56
	Schauplätze und Hauptdarsteller	57
35	Die Jobs	57
35	Nach den Abenteuern	61

SPRÜHENDE FUNKEN

Aufhänger	62
Schauplätze	62
Der Job	63
Nach dem Abenteuer	65
Hauptdarsteller	66
Besondere Anmerkungen	66

IST DAS SCHROTT ODER KANN DAS WEG?

Aufhänger	67
Schauplätze	67
Der Job	67
Nach dem Abenteuer	68
Hauptdarsteller	71
Besondere Anmerkungen	72

STADTRUNDFAHRT

Aufhänger	73
Schauplätze	73
Der Job	73
Nach dem Abenteuer	74
Hauptdarsteller	76

DER TRAUM IST AUS

Aufhänger	77
Schauplätze	77
Der Job	78
Nach dem Abenteuer	80
Hauptdarsteller	81
Besondere Anmerkungen	82

TEMPELHOF SUBORBITAL

Aufhänger	83
Schauplätze	83
Die Opposition	83
Der Job	84
Nach dem Abenteuer	84
Hauptdarsteller	88
Besondere Anmerkungen	88

DRACHENAUGE

Aufhänger	89
Schauplätze	89
Der Job	90
Nach dem Abenteuer	91
Hauptdarsteller	93
So nicht, Freunde!	94

SPLITTER

Überblick	94
Szene 1: Flammentod	95
Szene 2: Lichtsucher	95
Szene 3: Alle Wege führen nach Rom	96
Szene 4: Die letzten Meter	99
Szene 5: Explosion	101
Szene 6: Flucht aus Waldstadt	102
Epilog	103
Nach dem Abenteuer	104
Hauptdarsteller	105

AKT 2 - DATENBLITZE**ZERSPLITTERT**

Hintergrund	107
Die Handlung im Überblick	107
Ein neuer Anfang	108
Splitter 1 - Die Uhr	109
Splitter 2 - Kunstobjekt	110
Splitter 3 und 4 - RFID-Chip und Soykaff	111
Splitter 5 und 6 -	
Die Kirche und Matildas Puppe	112
Splitter 7 - Das Zimmer im alten Motel	114
Epilog - Zusammenschluss	115
Nach dem Abenteuer	115

WIE EIN UHRWERK

Aufhänger	116
Schauplatz	116
Der Job	117
Nach dem Abenteuer	120
Hauptdarsteller	120

ES WERDE LICHT

Aufhänger	122
Schauplätze	122
Der Job	123
Nach dem Abenteuer	126
Hauptdarsteller	126
Besondere Anmerkungen	126

RATTE FÜR TISCH EINS

Aufhänger	127
Schauplätze - Kneipen und Besitzer	127
Der Job	129
Nach dem Abenteuer	132
Besondere Anmerkungen	132

HIER KOMMT DIE KAVALLERIE

Aufhänger	133
Schauplätze	133
Der Job	134
Nach dem Abenteuer	136
Hauptdarsteller	136
Besondere Anmerkungen	137

SYSTEMUPDATE

Aufhänger	138
Schauplätze	138
Der Job	139
Nach dem Abenteuer	141
Hauptdarsteller	142
Besondere Anmerkungen	143

DRAHTSEILAKT

Aufhänger	144
Schauplätze	144
Der Job	146
Nach dem Abenteuer	149
Hauptdarsteller	150

AKT 3 - ZYKLON

SPEEDDATING

Szene 1: Kristallkinds letzter Wunsch	152
Szene 2: Vorbereitungen	153
Szene 3: Rundreise	154
Szene 4: Showdown	158
Nach dem Run ist vor dem Run	159
So viel Zeit muss sein	159
Hintergrund	160

REINE ENERGIE

Aufbau dieses Runs	162
Szene 1: Sturmböen	162
Szene 2: Erste Blitze	164
Szene 3: Peitschender Regen	165
Szene 4: Wasser im Keller	167
Szene 5: Blitzeinschlag	167
Szene 6: Apex' Erwachen	168
Nach dem Abenteuer	169

EPILOG UND ANHANG

LICHT AM HORIZONT

Windstille	171
Nachbeben	172

PERSONEN DER HANDLUNG

Willkommen im Caligarikiez	173
Geschäftliche Angelegenheiten	175
Sirenengesang	175
Sprühende Funken	177
Ist das Schrott oder kann das weg?	178
Stadtrundfahrt	179
Der Traum ist aus	180
Tempelhof Suborbital	180
Drachenaugen	181
Splitter	181
Zersplittert	183
Wie ein Uhrwerk	183
Es werde Licht	186
Ratte für Tisch eins	186
Hier kommt die Kavallerie	186
Systemupdate	187
Drahtseilakt	188
Speeddating	189
Fraktionen	189
Fahrzeuge & Drohnen	194

PLÄNE

Handouts	196
----------	-----

IMPRESSUM

Texte: Christian Götter, Tobias Hamelmann, Melanie Helke, Daniel Jennewein, Christian Paschke, Benjamin Plaga, Frank Plenert, Andreas „AAS“ Schroth

Redaktion: Frank Plenert, Tobias Hamelmann

Illustrationen: Felix Mertikat, Andreas „AAS“ Schroth, (u.a.)

Grundrisse: Andreas „AAS“ Schroth

Coverbild: Andreas „AAS“ Schroth

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Layout: Tobias Hamelmann

Lektorat: Tobias Hamelmann, Benjamin Plaga, Frank Plenert

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Chefredaktion Shadowrun: Jason M. Hardy

Design: Matt Heerdt

Danksagung: Danke an die gesamte SR-Redaktion für Inspiration, Mitentwicklung und stetiges Weiterdenken des Metaplots, aus dem letztlich diese Kampagne geboren wurde. Danke an Mike Krzywik-Groß, der mit seinem Roman *Alter Ratio* einigen Protagonisten schon ein Gesicht gab. Und Danke an die alle SR-Fans: Ohne euch wären die Schatten nur dunkel und kalt.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2020 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten. Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

ISBN 978-3-96928-011-9



Druck und Bindung: Opolgraf
Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE





EINLEITUNG

Du hältst einen Kampagnenband in den Händen, der dich ins Berlin des Jahres 2081 führt, aber seine Wurzeln in der Geschichte dieser vielfältigen und anarchischen Stadt hat.

Im Zentrum stehen drei künstliche Intelligenzen, deren Heimat die Berliner Matrix ist: Apex, Bethal und Kristallkind. Sie alle verfolgen unterschiedliche Ziele, die am Ende auf ein gemeinsames Ziel hinauslaufen, und werden von den Aktivitäten Hedda Winters beeinflusst, die für Saeder-Krupp eine eigene Agenda verfolgt.

In der *Übersicht* findest du Informationen zu den Protagonisten und ihren Zielen. Die Protagonisten begleiten die gesamte Kampagne und sind die Motivation hinter den Aufträgen, die die Runner bekommen.

Diese Kampagne führt die Shader ein – eine Fraktion die du als Werkzeug verwenden kannst. Mit den Shadern kannst du ergänzend in die beschriebene Handlung eingreifen. Wie wir uns das vorstellen, erklären wir im Abschnitt *Die Shader – eine Fraktion für dich*.

Wir haben uns außerdem erlaubt, einige **Regelvorschläge** zu machen. Diese betreffen die alte Kabelmatrix, den Umgang mit Beinarbeit und andere Details. Außerdem legen wir dir nahe, den Fortschritt der Runner und die Aus-

wirkungen ihrer Handlungen auf ihr Umfeld mithilfe des **Reputations- und Fahndungsstufenkonzepts** (SR6, S. 235) nachzuhalten. Die Kampagne läuft auf ein Finale hinaus, in dem die Runner Freunden wie Feinden wieder begegnen werden.

Im Kapitel *Willkommen im Caligarikiez* stellen wir den zentralen Schauplatz der Kampagne vor. Die Runner werden enge Bindungen zu den Bewohnern knüpfen und immer wieder hierher zurückkehren, da der Kiez für den Verlauf der Handlung ihre Heimat auf Zeit ist. Auf die Informationen in diesem Kapitel werden wir oft zurückkommen.

Als Einstieg in die Kampagne haben wir den Prolog *Wetterleuchten* vorgesehen. In *Geschäftliche Angelegenheiten* werden die Runner den Caligarikiez und das Kristallkind kennenlernen, dem sie einen Gefallen tun können.

Mit dem ersten Akt *Elmsfeuer* beginnt eine Serie von Runs, die die Pläne der verschiedenen KIs einläutet und in einer Katastrophe für Kristallkind endet. Den Anfang macht der Run *Sirenengesang*.

Im zweiten Akt *Datenblitze*, ab dem Run *Zersplittert*, sind die Runner gefordert, Kristallkind zu helfen, um die Krise zu überwinden, scheint

EIN WORT ZU REGELWERKEN UND QUELLEN

Dieser Band verwendet die Regeln des *SR6*-Grundregelwerks (*SR6*) sowie weitere *Shadowrun*-Regelbücher wie *Feuer frei* und Quellenbücher wie *Berlin 2080* und *State of the Art 2081* (*SOTA 2081*).

Die Handlung dieses Bands führt jedoch auch in die Geschichte Berlins zurück, die in älteren Publikationen beschrieben ist. Es ist für den Fortgang der Handlung nicht erforderlich, alte Quellen und Regelwerke zu bemühen, aber wenn du Quellen wie *Shadowrun 2050* (ein *SR5*-Regel-/Quellenbuch) griffbereit hast oder Wissen um die Matrix 1.0 oder die Ereignisse um den *Drachenfall* (Dragonfall) besitzt, dann benutze sie gerne. Auch Quellen, die du auf unserer Homepage www.shadowrun6.de findest, kannst du gerne verwenden.

doch allein sein Handeln alles zu einem guten Ende führen zu können.

Im finalen Akt *Zyklon* werden die KIs die Entscheidung herbeiführen, getrieben durch ihre Pläne und äußere Einflüsse. Die Handlung wird in einem großen Finale kulminieren und die Matrix Berlins auf Jahrzehnte verändern. Die Runs *Speeddating* und *Reine Energie* hängen zusammen und bilden diesen Akt.

In *Licht am Horizont* schließt der Epilog die Kampagne für Spieler und Spielleiterin ab.

Im letzten Kapitel, *Personen der Handlung*, haben wir versucht, alle Protagonisten und relevanten Nichtspielercharaktere (NSC) zusammenzufassen, um dir eine Übersicht und Werte zu geben, die du in den Runs verwenden kannst. Viele der NSC werden mehrfach auftauchen. Es bietet sich also an, sich zu notieren, wie sich die Haltung dieser NSC zu den Runnern im Laufe der Kampagne verändert, und ob bestimmte NSC zu Connections für die Runner werden.

Es ist unmöglich, den Verlauf der Kampagne für jede Spielerunde vorherzusagen. Die Runs bauen thematisch aufeinander auf. Wenn euch eine Handlung nicht zusagt, dann löst den Run anders. Lass ihn eine andere Gruppe durchführen, die die Ereignisse auslöst. Alle Runs werden passieren und die entsprechenden Folgeereignisse auslösen, auch wenn ihr sie nicht oder nur abgewandelt spielt.

Die Runs *Geschäftliche Angelegenheiten* und *Sirenengesang* starten die Handlung. Der Run *Splitter* ist der Wendepunkt. In den Runs *Speeddating* und *Reine Energie* finden alle Fäden zusammen, und die Handlung strebt ihrem Höhepunkt entgegen.

Natürlich freuen wir uns sehr, wenn ihr alle Runs spielt und die gesamte Handlung der Kampagne im Spiel genießt.

Viel Spaß dabei!



SCHLACHTKREUZER



ÜBERSICHT

DIE PROTAGONISTEN

FRAKTION APEX

APEX

Apex war als Werkzeug Lofwyr's für Spionage und Unterminierung gedacht. Als der Große Drache merkte, dass sein Werkzeug begann, sich ihm zu entziehen, ließ er es fallen und versuchte, Apex zu vernichten. Stattdessen gelangte die KI in den Besitz von Adrian Vaclair, der sie an seine Einrichtung in Harfeld band und als lokale Sicherung gegen Eindringlinge nutzte.

2053, als Teil des „Drachenfalls“, des endgültigen Todes von Feuerschwinge und Vaclair's recht kühnen Plans zur Vernichtung aller Drachen, erlangte Apex seine Freiheit und entfloh in das Berliner Gitter.

Hier richtete er sich ein und begann, den für ihn faszinierenden Status F zu schützen und mit seinen Fähigkeiten als Manipulator die verschiedenen Gruppen der Anarchie zu lenken, zu schubsen und mit Denkanstößen zu leiten, um den Fortbestand des Systems zu sichern. So konnte die Anarchie Operation Zebra überstehen, die darauffolgende Einkesselung, so kamen die Anarchos an die mysteriöse Lieferung russi-

scher Militärtechnik, und so gelang es auch, das chaotische System daran zu hindern, sich selbst zu verzehren.

Wenige Jahre nach dem Scheitern der Eroberung Berlins 2055 entdeckte **Saeder-Krupp Prime** ein Muster, das auf eine verborgene, viele Akteure beeinflussende und proaktiv handelnde Macht hindeutete, die gegen die Konzerne wirkte. Allerdings unterband Lofwyr selbst – aus ungeklärten Motiven – die Aufdeckung dieses Masterminds.

Den Crash konnte Apex in dem von der Matrix abkoppelbaren alten Berliner Kabelnetz überdauern. Seitdem hat er dieses Netz massiv ausgebaut, unter Zuhilfenahme Dutzender Tarnfirmen und Strohmannen. Und er scheint irgendeinen langfristigen Plan zu verfolgen. Zumindest 2053 war sein Endziel die Unterwerfung der gesamten Matrix.

Apex ist die erste KI der Sechsten Welt. Seine Erschaffung geht auf ein Projekt Lofwyr's für Matrixkriegsführung zurück. Damit entstand Apex noch vor Morgana, und sogar vor Mirage. Apex ist auch die Einzige der drei KIs, die den Zweiten Crash überlebt hat.

Apex ist in der Lage, die Persönlichkeit eines Deckers (oder anderen Matrixusers, der mit heißem Sim in der Matrix unterwegs ist) zu



extrahieren, wenn er ihn mit einem Biofeedback-Angriff erwischt. So schafft sich Apex seine Masken, die er als „Sockenpuppen“ verwenden kann. Der „Spender“ stirbt dabei. Apex hat keinerlei Skrupel, diese Fähigkeit auch praktisch anzuwenden, um mit Metamenschen zu kommunizieren. Oft scheinen dabei Aspekte der Personen auf die KI überzugehen, wie bei der Anarchistin **Monika Schäfer**. Die Routine, die ihm diese Übernahmen erlaubt, wird Persönlichkeitsassimilator genannt.

In der Matrix erscheint Apex als gigantische, vielbeinige Spinnenkreatur, er hat aber auch eine sehr abstrakte Form, die nur aus einem hellen Kern und einer Unmenge an Tentakeln besteht, die jeweils in einer seiner Masken enden.

Er teilt mit Bethal und Kristallkind *Das große Geheimnis* (S. 12).

MOTIVATION HEUTE

- Ausbreitung und Kontrolle.
- Um endlich den Sprung aus der Kabelmatrix zu schaffen, benötigt Apex mehr Ressourcen zur Kompilierung seiner Daten für die Matrix 2.0.
- Sicherung seiner derzeitigen Ressourcen. Besonders aber:
- Ausbruch aus seinem Gefängnis in die „normale“ Matrix.
- Danach Kontrolle über Berlin und Erhalt des Status F.

DARSTELLUNG

Apex ist eine KI, unmenschlich aber doch menschlich, höchst zwiegespalten, geformt auch durch die assimilierten Decker, vor allem Monika Schäfer (*Dragonfall*). Sein Auftreten und Habitus werden meist als männlich wahrgenommen. Er hat seine Fäden schon weit gewoben und hat als eine externe „Kopie“ von Teilen seiner selbst in der Matrix 2.0 **Daemonika** ins Feld geführt. Die Sängerin verfügt über ein Personafix-System und steht so teilweise unter seiner Kontrolle.

In der Regel wird Apex jedoch nicht „persönlich“ mit den Runnern in Kontakt treten, sondern mithilfe einer seiner Masken, wie er es auch mit seinen Agenten im Kiez tut, zum Beispiel **Odessa**, **Hannibal**, **Blitz**, **Roadie** und **Deadly**.

VORGEHEN UND RESSOURCEN

Apex hat mit **BroadPeak** eine eigene Firma und diverse Knoten in der Stadt und kompiliert fleißig. Er braucht Zeit, er will in die kabellose Matrix. Und er hat Geld – über die Vesuv-Casinos, vor allem aber über diverse Einnahmen bei Wetten innerhalb Berlins. Er manipuliert dazu, über kleinere Eingriffe, Ereignisse, damit andere Ereignisse (Wahlen, Wettrennen usw.) zu seinen Gunsten ausgehen, auf die er dann höhere Beträge wettet (s. *Berlin 2080*, S. 141). Auch dazu nutzt er seine Rechenleistung als KI.

Nach dem Reboot der Kabelmatrix 2065/66 begann Apex damit, seine verstümmelten Augen und Ohren (Kameras und Mikrofone) zu

ersetzen. An die Kabelmatrix und ein physisches Gitter gebunden, konnte er allerdings nur langsam wieder an Kraft und Rechenkapazität gewinnen, da die neuen Matrixprotokolle, die eingeführt wurden, kabellose Interaktivität voraussetzten, und Apex nicht mehr kompatibel mit ihnen war. Um dies teilweise zu kompensieren, baute Apex in den nachfolgenden Jahren (2067-2070) seinen Standort aus, indem er veraltete Technologie (Datenspeicher usw.) aufkaufte und integrierte. An Kernpunkten wurden Terminals installiert, an denen Apex mit seinen Unterstützern interagieren konnte. Mit der Ausbreitung der kabellosen Matrix in den Siebzigern wurde Apex zunehmend vernetzter, da er gezielt auf neue Datenknotenpunkte im Berliner Untergrund zugriff. Er begann, alternative Netzstrukturen zu betreiben, die in den Kiezen sehr gefragt waren.

Außerdem begann er damit, Teile seiner Subroutinen auf die neuen Matrixprotokolle umzukompilieren, um seine Reichweite zu vergrößern. Das Auftauchen der Technomancer interpretierte Apex als Bedrohung für sich und hielt sich von ihnen fern.

Seit der Gründung des Neuen Berlins (2072) und zahlreicher Bauprojekte seitens der Konzerne spinnt Apex mithilfe unwissender Firmen ein unterirdisches Netzwerk aus Highspeed-Datenkabeln, das mittlerweile seine Heimstatt ist. Da zunehmend Gelder und Ressourcen auch in den Berliner Osten fließen, hat er auch damit begonnen, seinen Speicherkern bunkerartig zu schützen. Dieser Bunker befindet sich, aus logistischen Zufällen, unter dem **Caligarikiez**. Mit ausreichend Prozessorleistung ausgestattet wird Apex ab 2078 wieder vermehrt in den Schatten aktiv.

An **Ressourcen** verfügt Apex über Geld, Hardware, die Firma BroadPeak und die Sprawlguerillagruppe Colcha.

BROADPEAK

BroadPeak (s. *Berlin 2080*, S. 111) ist eine Firma, die von Apex und seinen Vertrauten aufgebaut wurde und sich mit minimalen Dienstleistungen über Wasser hält. Sie wird hauptsächlich von Apex und seinem Wettgeschäft finanziert. Viele in der Firma sind eingeweiht und quasi Jünger der KI. Geschäftsführer **Ricko Nirbach** ist der engste Vertraute von Apex in der realen Welt. Außerdem steht die Firma bei den Vory im Verdacht, Gelder der Organisation zu stehlen. Keiner der Mitarbeiter ist Technomancer.

BroadPeak baut die Kabelmatrix aus und richtet Datenspeicher und Matrixserver in Kiezen, damit Apex mehr Rechenleistung für seine Kompilierung bekommt – und mehr Zugriff auf Orte und Punkte in der realen Welt, die ja „verkabelt“ werden müssen, damit er darauf zugreifen kann.

Ricko Nirbach ist ein Ex-Sprawlguerilla der Front Colcha, deren Führung ebenfalls eingeweiht ist und als bewaffneter Arm von Apex fungiert.

COLCHA

Die Sprawlguerillagruppe Colcha ist ausschließlich in Berlin aktiv. Sowohl ihre Größe als auch ihren Einfluss kann man als gering bezeichnen. Die meisten Bewohner*innen der Stadt wissen nicht einmal, dass diese Zelle (noch) existiert, da sie in den letzten fünfzehn Jahren kaum aktiv gewesen ist. Das alte Symbol Colchas, ein C mit einem Anarcho-A darin, wird heutzutage nur noch selten verwendet.

Der überwiegende Teil der Colchisten ist bereits Ende dreißig und zu 70 Prozent weiblich. Abgesehen davon ist das klandestine Netzwerk eine heterogene Gruppe mit diversen ethnischen Wurzeln. Jeder Metatyp ist vertreten. Die letzten nennenswerten Aktivitäten fanden Ende 2064 statt, als die Gruppe Teile der alten Berliner Kabelmatrix vom Rest der Matrix abkoppelte, Verbindungen zerstörte und so die Kabelmatrix vom Crash 2.0 isolierte.

Zurzeit wächst eine zweite Generation nach, die größtenteils aus den Kindern der ersten Generation besteht und – ganz im Trend der Stadt – gegen die Doktrin und die Werte der Älteren aufbegehrt. Dies führt zu einer Reihe von Konflikten innerhalb der Gruppierung, die jedoch noch nicht konsequent ausgetragen werden.

Colcha operiert überwiegend im Osten von Berlin. Die Mitglieder sind nicht selten in Wohngemeinschaften oder Mehrgenerationenhäusern und Wohnprojekten miteinander verbunden. Eine dieser Gemeinschaften bewohnt den **Caligarikiez** und wird von **Odessa** geführt.

Einige wenige Colchisten leben in den Normbezirken und gehen einem geregelten Alltag nach, inklusive VolksKOMM und Bausparvertrag. Wenn sie dazu aufgefordert werden, geben sie ihr normales Leben jedoch kurzzeitig auf und beteiligen sich an Aktionen der Gruppe. **Ricko Nirbach** gehört zu dieser Gruppe.

Colcha steht hinter einer Handvoll Aktionen (mal erfolgreich, mal nicht) gegen die Shader, ausgeführt im Auftrag von Apex. Die Gründungsmitglieder arbeiten bereits seit den 2050ern (*Dragonfall*) für die KI und sind ihr treu ergeben. Seit ein paar Jahren unterstützen sie BroadPeak dabei, alte Matrixkomponenten aufzutreiben, die die Firma nicht einfach kaufen kann. Der Berliner Markt für ebendiese Hardware ist infolgedessen nahezu leergefegt. Colcha unterstützt BroadPeak ebenfalls dabei, die Hardware zu installieren, insbesondere in für BroadPeaks Techniker*innen schwer erreichbaren oder gefährlichen Bereichen.

FRAKTION BETHAL

BETHAL

Bethal ist eine proto- oder xenosapiente KI in Gestalt einer flackernden Riesenspinne, die im Zuge der Singularität während des Crashes 2.0 *angeblich* aus einem Programm einer Münchner Simsinn-Produktionsfirma erwachte. Nachdem die KI nach dem Reboot der kabellosen Matrix

eine Zeit lang im Münchner Netz ihr Unwesen trieb, wurde sie 2070 durch Securitech/Eurosoft (Renraku) gefangen genommen und in einen digitalen Bunker in die SOX gebracht. Von dort aus wurde die KI von Runnern im Auftrag von E-Wall 2071 extrahiert. Nach ihrer Befreiung schloss sich Bethal den Shadern an oder gründete sie sogar (je nach Version). In den Siebzigern schuf Bethal eine neue Generation von BTL-Chips (Mood-Chips), die später den Namen „Trojaner“ erhielten und 2072 zuerst in Berlin, später auch in anderen Städten auf den Markt kamen. Bei den Trojanern handelt es sich um BTLs, die versteckte psychotrope Malware besitzen, die durch bestimmte emotionale Reaktionen getriggert wird, und hochgradig suchterzeugend sind. Sie sind ein Feldversuchs Bethals, mit denen die KI die menschliche Psyche (d. h. Emotionen) erforscht und testet, wie Metamenschen auf Signalspitzen reagieren. Daten zur Analyse erhält Bethal, indem die Trojaner regelmäßig Daten an ständig wechselnde Adressen schicken. Darüber hinaus gibt es Gerüchte, dass der Prozess auch dazu benutzt wird, Schläfer zu produzieren.

Bethal verfügt über hervorragende Kontakte zu vielen Gangs und einflussreichen Personen Berlins, insbesondere im Bereich Drogen- und Menschenhandel. Gewaltbereite Metamenschen scheint sie als Geschäftskontakte zu bevorzugen. Jedoch halten sich ebenso viele Leute von ihr fern, ahnen doch die meisten mit gesundem Verstand, dass der einzige gemeinsame Weg der Weg des Wahnsinns sein kann.

Bethal teilt mit Apex und Kristallkind *Das große Geheimnis* (S. 12).

An **Ressourcen** verfügt Bethal über die Shader und deren Anführer, Gangkontakte, BTLs und Schläfer.

MOTIVATION HEUTE

- Kontrolle über Menschen.
- Forschung am menschlichen Geist.
- Menschlicher werden (ein unerfüllbarer Wunsch).
- Vernichtung rivalisierender KIs in Berlin.
- Totale Kontrolle über Menschen durch vollständiges Verständnis des Menschen.

DARSTELLUNG

Bethal ist eine dissonante Aggressorin. Ihr Verhalten und Auftreten wird von den meisten Personen als weiblich wahrgenommen. Sie kann süchtig machen und so Menschen beeinflussen. Sie ist unmenschlich. Ihre Versuche, sich wie ein Mensch zu verhalten, jagt Menschen einen Schrecken ein. Meist triggert sie das Belohnungssystem im Hirn der Personen, von denen sie etwas benötigt.

SHADER

Die Shader sind eine Organisation, die zum Teil aus dissonanten Technomancern besteht und eigentlich von Bethal geführt wird. Sie verfügen über dezentrale Matrix-Aktiva, aber auch über

eine Bandenstruktur. In der physischen Welt werden sie vom **Alten Fritz** angeführt. Sie stellen BTLs her und verdealen sie auch – ganz übles Zeug, zum Teil mit Stoff, der Bethal ihrem Ziel näher bringt und Metamenschen in die Abhängigkeit der Gang führt.

Die Gang bastelt nicht nur diese BTLs für Bethal, sondern entführt auch Leute und überlässt sie Bethal für „Studienzwecke“.

Die Shader sind lose mit der Horde liiert und der italienischen Mafia gerade nicht so wohlgesonnen.

Als Werkzeug des Spielleiters werden die Shader und Bethals Vorgehensweise im Abschnitt *Die Shader – eine Fraktion für dich* (S. 12) beschrieben.

FRAKTION KRISTALLKIND

KRISTALLKIND

Kristallkind ist irgendwann nach dem Crash 2.0 erwacht und kennt seine eigene Herkunft nicht. Es hat sich schon immer als Agglomerat verschiedener Splitter, Persönlichkeitsmuster und Codefragmente gefühlt. Im Laufe der Zeit hat es seinem Kristallkörper ein paar weitere Splitter und „tote Fragmente“ hinzugefügt.

Kristallkind ist ein echter Gutmensch, der gerne hilft, der Frieden will, der zwar nicht mächtig ist, sich aber für höhere, moralische Ziele berufen fühlt. Was genau es dabei nach Berlin und in das Feuer zwischen **Bethal** und **Apex** treibt, kann es selbst nicht genau sagen. Irgendein innerer Drang zieht es förmlich in dieses aufbrausende Gewitter der beiden KIs hinein, genau wie es sich für den **Caligarikiez** interessiert, ohne genau zu wissen warum.

Ein Teil seiner Persönlichkeit ist kindlich-naiv. Wie ein Kind ist es sehr neugierig und versucht, die Welt zu verstehen. Dabei hat es einen moralischen Kompass, der sehr eindimensional auf „gut“ ausgerichtet ist. Konsequenzen seines Handelns wird es häufig nicht bedenken. So wie seine Fragen naiv sind, ist auch seine Sprache anfangs naiv. Es nutzt Umschreibungen für Dinge, wie es ein Kind tun würde, und unterbricht lange Ausführungen oft mit Fragen, was scheinbar auf eine kurze Aufmerksamkeitsspanne hindeutet.

Diese Facetten werden im Verlaufe der Kampagne noch einmal betont, wenn Kristallkind zersplittert und einzelne seiner Aspekte monothematisch in der Matrix festhängen und dort agieren. Auch hier werden Aspekte wie kindliche Angst und Neugierde auf menschliche Angelegenheiten und besondere Menschen deutlich.

Auf der anderen Seite ist Kristallkind eine hocheffiziente, autonome KI, die in der Matrix mit Leichtigkeit an fast jeden Ort kommt und mit der moralischen Reife eines Kindes einfach Dinge tut. Wenn es etwas braucht, dann macht es einfach. Kommt es dabei an Informationen oder Videomaterial, wird es dieses auch einsetzen und kommunizieren. Seine Sprache wird dann klar und rational, so wie Kinder die Sätze von

Erwachsenen nachsprechen. Allerdings sind die Algorithmen der KI sehr wohl in der Lage, komplexe Informationen zu verarbeiten und logische Schlüsse zu ziehen oder Muster zu erkennen, wie es ein Mensch nicht kann.

Kristallkind wird in der Zeit der Kampagne deutlich erwachsener werden. Durch die Vielzahl von Aktionen und den ständigen Kontakt mit vielen Menschen wird es reifer werden.

Kristallkind eignet sich an vielen Stellen der Kampagne dazu, die Handlung durch naive Fragen oder die Bereitstellung wichtiger Informationsfragmente voranzubringen oder dem Team zu helfen. Kein anderer NSC ist so gut geeignet, der Spielleiterin als Sprachrohr und Steuerungselement zu dienen.

Kristallkind teilt mit Apex und Bethal *Das große Geheimnis* (S. 12).

RESSOURCEN

Kristallkind verfügt über Gelder, mit denen es bestrebt ist, in das Geschehen in Berlin einzugreifen. Diese Gelder kommen allerdings nicht aus dem Nichts: Im Gegensatz zur hinlänglichen Meinung (auch von Bethal) hat nämlich nicht Apex die Vory um ihr Geld erleichtert, sondern Kristallkind. Durch Mikromanipulationen in der Kontoverwaltung (falsches Runden) sind dem Syndikat durch Kristallkind Zehntausende Euro abhandengekommen. Auch während der Kampagne wird Kristallkind sich hier bedienen, was es nicht als Diebstahl sieht. Das bisschen Abrunden ... und die Vory sind eh eine Verbrecherorganisation ...

Die Vory macht dieser Diebstahl extrem wütend. Sie vermuten allerdings eine junge Technomancerin mit Kristallkinds Persona hinter den Taten. Der Konflikt wird sich verschärfen, je erfolgreicher die Runner mit Kristallkind um ihre Honorare verhandeln. Kristallkind muss dazu innerhalb der Kabelmatrix die Bücher fälschen. Seine Verbündete dafür: Die zurückgezogen lebende und etwas abgehalfterte Alice (*Shadowrun* 2050, S. 113, und *Dragonfall*), die sich ihrerseits für Kristallkind interessiert, weil ihr einige der Persönlichkeitsfragmente so bekannt vorkommen ... Alice ist bisher die einzige Mitwisserin und Verbündete von Kristallkind.

Noch will Kristallkind verhindern, dass sich Apex befreit, da es Sorge hat, was für ein Krieg dann ausbrechen könnte. Daneben ist es damit beschäftigt, herauszufinden, warum zum Teufel das Thema so wichtig für es ist ...

WENDEPUNKT DER HANDLUNG

Kristallkind wird mitten in der Kampagne gefangen und von Saeder-Krupp mithilfe eines Fangcodes „an die Leine genommen“. Und es lernt ein neues Gefühl kennen: Existenzangst. Eine Angst, die es bisher nie kannte und die alles andere in den Schatten stellt.

Kristallkind kann durch die Runner und Alice befreit werden, aber: Es zersplittert. Viele seiner Teile verwehen in der Matrix, Codefragmente suchen ihre ursprüngliche Heimat, andere spei-

chern sich an merkwürdigen Orten ab. Wieder andere werden von Saeder-Krupp verfolgt und sind deswegen nicht „einsetzbar“, ohne dass der Konzern sie finden würde.

Kristallkind und Alice spinnen einen Plan, der es befreien soll: Die „Leinen“ und Fangcodes von S-K sind nicht kompatibel mit Apex' Kabelcode. Und so wird es dieselben Prozesse benötigen, um sich zu befreien, die auch Apex für seinen Übergang in die WiFi-Matrix braucht.

Am Ende der Kampagne müssen die Runner Kristallkind bei einer folgeschweren Entscheidung helfen: Soll es mit Apex willentlich verschmelzen, um in ihm aufzugehen, in der Hoffnung, dass es ihn zum Guten beeinflusst? Oder soll es als eigenständiges Wesen weiterexistieren?

FRAKTION SAEDER-KRUPP

HEDDA WINTER

Die Fraktion besteht nicht aus dem kompletten Megakon, sondern hauptsächlich aus Dr. Hedda Winter. Hedda Winter ist eine schillernde Persönlichkeit und durch und durch ehrgeizig. Ihr Antrieb, jeden Tag in die Forschungs- und Entwicklungsabteilung von Saeder-Krupp in Berlin zu gehen, um dort 150 Prozent zu geben, ist dem unstillbaren Wunsch geschuldet, besser zu sein als alle anderen. Seit ihrer Kindheit treibt sie der Wille nach Perfektion und Effizienz an. Beiden Maximen hat sie die meisten ihrer Lebensbereiche untergeordnet.

Lediglich ihr Ehemann Dr. Calvin Winter verhindert, dass sie vollends verrückt wird. Er unterrichtet in Berlin in einem S-K-eigenen Fort- und Weiterbildungszentrum. Sollte ihm etwas zustoßen oder er als Druckmittel genutzt werden, würde dies Hedda Winters emotionales Gleichgewicht nachhaltig zerstören.

Hedda Winter leitet eine eigene Abteilung zur experimentellen Matrixforschung in Berlin Tempelhof. Sie hat nur wenige wissenschaftliche Mitarbeiter*innen, dafür aber ein stattliches Budget und Ressourcen wie Rechenkapazitäten usw. Darüber hinaus ist ihr ein Budget für Schattenaktiva anvertraut, das sie nur gelegentlich für Unterstützung durch externe Decker nutzt. Sie wird dieses Budget und ihre persönlichen Ressourcen in der Kampagne jedoch auch dafür einsetzen, Zugang zur Kabelmatrix zu bekommen, um dort ihre Ziele zu verfolgen.

Kern ihrer Forschung ist die Grundlagenforschung im Bereich Matrixarchitektur. Dabei spezialisiert sie sich zunehmend auf Künstliche Intelligenzen, um deren Rechenkapazitäten für ihre Berechnungen zu nutzen. Damit verlässt sie ihren eigentlichen Forschungsauftrag, was zu internen Schwierigkeiten und noch größerem Druck führt. Sie träumt von einer Welt, in der sie sämtliche KIs unterwerfen und sich zunutze machen kann. Ein besonderes Gräuelfeld sind ihr dabei freitlich denkende Menschen, wie z. B. KI-Rechtler.

Dr. Hedda Winter hat erkannt, dass zurzeit drei Künstliche Intelligenzen in Berlin verortet sind, und möchte sie entweder für sich nutzbar machen oder dafür sorgen, dass niemand anderes sie für seine Zwecke nutzt. Im Rahmen des Romans *Alter Ratio* hat sie bereits versucht, sich der KIs zu bemächtigen, jedoch kamen ihr Shadowrunner in die Quere. Zudem ahnt sie mittlerweile etwas vom *großen Geheimnis* (S. 12), was sie noch mehr motiviert, eine der KIs in die Finger zu bekommen – Kristallkind ist daher ihr erstes Ziel.

Hedda Winter bewegt sich ein Stück weit abseits der üblichen S-K-Hierarchie und hat quasi eine Stabsstelle inne. In Berlin hat sie keinen direkten Vorgesetzten, muss jedoch regelmäßige Berichte nach Essen senden.

An **Ressourcen** verfügt Hedda Winter über Shadowrunner, Decker, S-K-Truppen und -Gerät, Undercover-Konzernagenten, Matrixzugang mit hoher Rechenleistung und einen geheimen Operationsbunker.

Nach Kristallkinds Zersplitterung trägt sie eines der Fragmente in sich, das dringend zur Komplettierung von Kristallkind benötigt wird.

DAS GROSSE GEHEIMNIS

Nein, Berlin hat keine drei KIs. Berlin hat nur eine KI: Apex. Die große, alte KI hat sich damals zwar rechtzeitig in Teile der Berliner Kabelmatrix gerettet, die abgeschottet wurde ... aber nicht rechtzeitig genug. Der Schlag des Crashes hat die KI stark in Mitleidenschaft gezogen. Noch schlimmer: Sie ist in mehrere Teile zerbrochen.

Apex selbst ist der eine größte Teil, der in der Kabelmatrix von Berlin überlebte, wiedererwachte und seitdem einen Ausweg aus seinem Gefängnis sucht. Er weiß nicht, dass ihm Teile fehlen, er funktioniert auch so ganz gut.

Der andere Teil ist **Bethal**. Bethal ist zwar in München erwacht, jedoch erst, nachdem sie eine ganze Weile durch die Matrix geirrt war. Bethal ist durch den Crash fast zerstört worden und hat sich als dissonante Entität zusammengesetzt. Die unterschiedlichen Persönlichkeitsstrukturen haben sie wahnsinnig werden lassen. Bethal weiß allerdings, dass sie eigentlich ein Teil von Apex ist. Und sie weiß auch: Sollte Apex jemals aus der Kabelmatrix gelangen, dann wird er sie sofort „erkennen“ und assimilieren. Bethal würde aufhören zu existieren, auch wenn Teile ihres dissonanten Codes in Apex fließen würden. Bethal ist also sehr daran gelegen, dass Apex und BroadPeak mindestens eingedämmt, bestenfalls zerstört werden. Als Bethal die Pläne zum Übergang von Apex entdeckt, sind diese aber schon zu weit fortgeschritten und werden von den Runnern und Kiezbewohnern zu gut geschützt. Daher sucht sie den Kampf und die

Konfrontation, um Apex zu vernichten, sobald sie die Gelegenheit dazu hat.

Wenn etwas in zwei Teile zerbricht wie ein Teller in der Küche, dann platzen immer auch kleine Scherben ab, die dringend notwendig sind, um aus den beiden Teilen wieder ein komplettes Ganzes zu machen. Diese Bruchstücke sind das **Kristallkind**. Es weiß noch weniger von seinem eigentlichen Wesen als Apex. Und es ist kein Wunder, dass es sich nach Berlin und in die Fehde zwischen Bethal und Apex hineingezogen fühlt – denn irgendwo tief in seinem Inneren strebt es nach der Komplettierung. Dem harmonischen Ganzen. Wie es eben sein Naturell ist.

Apex, Bethal und Kristallkind sind also eins. Und sollen auch wieder eins werden – vor allem auf Bestrebung des Kristallkinds.

DIE SHADER - EINE FRAKTION FÜR DICH

Der Verlauf einer umfangreichen Kampagne ist nie ganz vorhersehbar. Die Handlung wird vor allem durch Kristallkind vorangetrieben, später auch von Apex. Bethal und die Shader werden ebenfalls versuchen, ihre Pläne umzusetzen, und stehen dir als Spielleiter hierzu zur Verfügung.

Wie beschrieben, ist Bethal ein Teil der im Crash zerbrochenen KI Apex. Sie hat eine verdrehte Version derselben Denkweise wie Apex und kommt auf Basis derselben Informationen entsprechend oft zu denselben Schlussfolgerungen.

Zu Beginn ahnt sie nur, dass Apex aus der Kabelmatrix ausbrechen will, was sie als Gefahr wahrnimmt. Sie versucht, an genügend Informationen zu kommen, um einen klaren Schluss zu ziehen. So beobachten Shader BroadPeak und alle Stellen, an denen die notwendige Hardware zu finden ist, die Apex und BroadPeak aufkaufen.

Im Kapitel *Ist das Schrott oder kann das weg?* (S. 67) begegnen die Runner erstmals den Shadern, dem Beobachtungstrupp von Breakdown (s. *Personen der Handlung*, S. 192). Ab diesem Zeitpunkt werden die Runner und, wenn die Verfolgung erfolgreich ist, auch der Caligarikiez Ziel von Bethals Interesse.

Die Spinne liegt nun auf der Lauer. Mittlerweile ist in ihr der Plan gereift, dass sie Apex angreifen wird, wenn er geschwächt die ihm unbekannte WiFi-Matrix betritt. Ihr Interesse gilt entsprechend dem Übergangspunkt und den Randbedingungen. Sie möchte sich das Schlachtfeld so optimal wie möglich zurechtlegen, ohne jedoch Apex an seinem Vorhaben zu hindern.

Zudem bemerkt sie Kristallkind, eine Wesenheit, die ihr viele Fragen stellt und die Bethal vorsichtig agieren lässt.

Dein Ziel sollte es sein, Bethal im Endkampf im Kapitel *Reine Energie* (S. 162) mit voller Wucht auftreten zu lassen, möglicherweise ohne Vorwarnung. Um den Runnern eine Chance zu geben, sollten sie bereits zuvor mit den Shadern



DER ALTE FRITZ

in Kontakt kommen. Dabei können sie die in den Schatten geläufigen Hintergründe zu Bethal und den Shadern erfahren.

Im Kapitel *Der Traum ist aus* (S. 78) werden die Shader indirekt provoziert. Im Kapitel *Tempelhof Suborbital* (S. 83) gibt es eine weitere Gelegenheit, dass ein Shader-Beobachtungsteam Informationen über die Runner erhält. Im Kapitel *Speeddating* (S. 152) erhalten die Shader die Gelegenheit, die Runner in exponierter Lage zu schwächen, bevor es zum Endkampf kommt.

Überdies findest du hier und in verschiedenen Infokästen in den einzelnen Kapiteln Ideen für die Verwendung der Shader.

Die Shader sind eine Technomancergang. Das bedeutet jedoch nicht, dass alle der Resonanz folgen oder in der Matrix aktiv sind. Es gibt Go-Ganger, die mit ihren Maschinen in Berlin unterwegs sind, sich mit der Horde treffen, Lieferungen übernehmen oder für die Gang präsent sind. Aber auch normale Ganger sind Teil dieser Gang, die die Straßenarbeit machen, Unterschlüpfe bewachen, Leute aufmischen, Drogen verticken oder einfach nur Kampfkraft mitbringen. Und Techniker basteln an den BTLs herum und betreiben schwarze Aufnahmestudios. Natürlich sind die Technomancer die Anführer, stehen sie doch direkt mit Bethal im Kontakt.

Der Alte Fritz, ein Vertrauter Bethals, ist skrupellos und sehr exzentrisch. Viele sagen, er sei grausam und ein Despot. Sein Grinsen ist gefürchtet, gilt es doch meist seinen eigenen Gedanken, wie er den nächsten Vorteil für sich herausholen kann. Der Zwerg führt die Geschicke der Gang im täglichen Kampf mit fester Hand, vor Ort hat die Gang jedoch eine große Anzahl an Anführern, die Operationen leiten.

Werte für die Shader findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 192).

RESSOURCEN DER SHADER

Die Shader verfügen über Geld. Ihre Ausrüstung ist damit gut bis sehr gut für eine Gang. Durch ihre Verbindungen zur Horde haben sie Zugriff auf gute Waffen.

Die Shader haben Informationen. Die Technomancer in ihren Reihen können in der Matrix agieren, und sie sind gut darin.

Die Shader haben BTL-Süchtige, die speziell von ihren Chips abhängig sind. Sie können nahezu alles von ihnen verlangen.

Die Shader kennen keine Gnade. Die meisten sind harte Typen, die abseits der Gesellschaft standen und stehen und nur der Gang verpflichtet sind. Und wer es unter den Augen des Alten Fritz nach oben geschafft hat, hat sich mit einem grausamen Despoten arrangiert.

VORGEHEN DER SHADER

Zu Beginn werden die Shader Informationen sammeln. Bewerte die Aktionen der Runner, wenn diese für Kristallkind, Apex oder BroadPeak arbeiten. Je auffälliger sie sind, je mehr sie mit anderen Leuten agieren (also Reputation und Fahndungsstufen ansammeln), desto mehr werden die Shader mitbekommen.

Die Shader spannen Netze in der Matrix. Sie fragen nach den Aktionen von Apex, BroadPeak und irgendwann auch nach den Runnern.

Würfle nach jeder Aktion der Runner mit 9 Würfeln und notiere die Erfolge. Dies repräsentiert den Informationsstand der Shader. Überlege dir Schwellenwerte, die zu deiner Kampagne passen und darstellen, wann die Shader genug Informationen haben, um mit Aktionen zu beginnen.

Eine Aktion wird sein, die Runner in den Kiez zu verfolgen. Hierfür bietet sich das Kapitel *Ist das Schrott oder kann das weg?* (S. 67) an. Aber auch danach werden es die Shader weiter versuchen und irgendwann Erfolg haben.

Eine andere Aktion könnte die Installation eines Informanten sein. Ein NSC aus dem Kapitel *Willkommen auf dem Caligarikiez* (S. 18) könnte von den Shadern in eine Sucht nach den Emo-Chips von Bethal getrieben werden. Je näher der Informant den Runnern und BroadPeak steht, desto mehr nützt es den Shadern, aber desto leichter könnten auch die Runner etwas bemerken. Unter dem Einfluss von Emo-Chips funktioniert die emotionale Kontrolle des Süchtigen nicht mehr richtig, und er reagiert in sozialen Situationen „falsch“.

Wenn die Runner außerhalb des Kiezes unterwegs sind, können die Shader oder andere Gangs, wie die Horde, die Runner angreifen – anfangs, um ihren Kampfeswillen und ihre Kampfstärke zu testen, später, um ihnen ernsthaft zu schaden oder sie aus dem Spiel zu nehmen. Inszeniere das als Zufallsbegegnungen und

Drive-by-Shootings, bis klar wird, dass System dahinter steckt. Die Kapitel *Stadtrundfahrt* (S. 73) und *Hier kommt die Kavallerie* (S. 133) eignen sich für solche Überfälle besonders, ggf. sogar nach der eigentlichen Handlung, auf der Rückreise in den Kiez.

Einer der Techs auf dem Kiez wird bemerken, dass matrixgesteuerte Systeme wie Kameras und Magschlösser manipuliert wurden. Sehr subtil und mit einem Fernauslöser. Als ob jemand Fallen mit Zeitzünder legt. Die Technomancer der Shader werden so einen möglichen Kampf um den Kiez vorbereiten, wenn klar wird, dass der Caligarikiez der Übergangspunkt von Apex werden wird. Wenn in deiner Gruppe ein Decker mitspielt, kannst du ihm eine Herausforderung in der Matrix geben, bei der die Icons mit dem Schadcode aufgespürt und deaktiviert werden.

Die Shader haben mächtige Verbündete, die sie gegen die Runner in Stellung bringen können. Das Team wird irgendwann merken, dass Connections wenig wissen, wenig liefern können und eher zurückhaltend sind. Auf Nachfragen wird jede Connection mit Loyalität 2+ den Runnern antworten, dass sie aktuell zu heiß sind, und dabei auf bestehende Fahndungsstufen mit anderen Fraktionen verweisen. Erst ab Loyalität 3+ besteht die Chance, dass eine Connection von sich aus die Runner warnt und gegebenenfalls auch die Shader als Drahtzieher benennt.

Irgendwann, spätestens wenn im Kapitel *Es werde Licht* (S. 122) die Stromversorgung auf dem Kiez hochgefahren wird, muss Bethal Truppen für einen Überfall bereithalten. Sie wird an gewissen Stellen im Dreamland, die entweder Verbündeten gehören oder die niemand beansprucht, ihr Kanonenfutter stationieren. Diese einfachen Ganger werden möglicherweise anfangen, Probleme zu machen, denn langes Warten und Geduld sind nicht die Stärken der Shader. Hier haben die Runner eventuell die Möglich-

keit, eine solche Zelle auszuheben, die dann für den Endkampf aus dem Rennen ist.

Oder die Ganger greifen schon mal ganz klassisch an und verwüsten mit ein paar Molotowcocktails die Sleinirställe und lassen ein paar Fahrzeuge in Flammen aufgehen, möglicherweise gefolgt von einem Straßenkampf gegen die Orks und die Runner.

Wenn der Endkampf im Kapitel *Reine Energie* (S. 162) bevorsteht, wird Bethal all ihre Informationen über die Runner, wie Namen, SINS, Bewaffnung und Fähigkeiten, mit allen teilen, die im Verlauf der Kampagne mit den Runnern aneinandergeraten sind und bei denen die Runner eine Fahndungsstufe haben. Sie wird außerdem all ihre Informationen zum Aufenthaltsort der Runner teilen. Dieses Verhalten sorgt dafür, dass im letzten Kapitel alle Akteure gleichzeitig im Kiez ankommen werden.

Bethal entgeht dabei das Detail, dass manche der Gruppen untereinander noch mehr verfeindet sind als mit den Runnern oder dass ein Streit mit den Runnern nicht gleichbedeutend mit einem Streit mit dem Kiez ist. Ihre Berechnung der Situation überträgt sie auf alle Parteien.

Am Ende besteht Bethals gesamte Motivation darin, Apex aus der Kabelmatrix entkommen zu lassen, ihn sofort auf allen Ebenen zu schwächen, durch Abschalten des Stroms für seine Hardware oder durch Zerstörung von Hardware, durch Angriffe ihrer Technomancer auf seinen Code und durch Hilferufe seiner Verbündeten durch massive Angriffe. Und dann wird sie Apex angreifen, mit der Absicht, ihn zu vernichten.

An dieser Stelle sei dem Spielleiter schon geraten: Bethal wird Apex unterschätzen. Apex kommt mit einer solchen Stärke zurück, dass er Bethal nach einem kurzen Kampf vernichtet, nachdem er einen Teil ihres Codes assimiliert hat. Die Shader werden am Ende des Kampfes ohne ihre KI dastehen, mit den Technomancern kurz vor dem Wahnsinn.





REGEL- ERLÄUTERUNGEN

BEINARBEIT

Fragen die Runner ihre Connections, legst du eine Probe auf Einflussstufe + Einflussstufe ab, um festzustellen, wie viel die Connection weiß. Der Spieler legt dann eine Probe auf Einfluss + Charisma + Loyalitätsstufe der Connection ab und erhält je nach Erfolgszahl die Ergebnisse entsprechend der Beinarbeitstabellen oder des angegebenen Schwellenwerts (bis zum Maximum dessen, was die Connection weiß, s. SR6, S. 53).

Außerdem können mit Geld oft weitere Erfolge gekauft werden, wenn die Connection mehr weiß, als die Runner mit der Probe aus ihr herausbekommen.

Suchen die Runner in der Matrix, legt der Spieler eine Matrixsuche-Probe mit Elektronik + Intuition ab. Auch hier gilt der Schwellenwert der Beinarbeitstabelle, die im jeweiligen Run angegeben ist. Bei der Matrixsuche handelt es sich um eine Ausgedehnte Probe, die in der Regel ein Intervall von 10 Minuten hat. Wer Zugriff auf ein passendes Forum hat, ist möglicherweise schneller, eine Suche ohne Anhaltspunkt dauert möglicherweise auch 30 Minuten pro Probe.

Verhören die Runner eine Person, musst du eine Einflussstufe für diese festlegen und wie bei

Connections ermitteln, was sie weiß. Du kannst die Person aber auch mit Informationen ausstatten, die sie entsprechend ihrer Beschreibung im Run besitzen müsste.

Die Probe wird dann auf Einfluss + Charisma oder Einfluss + Logik abgelegt. Das Opfer darf mit Willenskraft + Intuition oder Willenskraft + Logik widerstehen. Nettoerfolge geben Informationen entsprechend den Schwellenwerten im Run oder nach Ermessen der Spielleiterin preis.

Verhöre können auch als Ausgedehnte Proben verlaufen, wenn die Runner die Person in ihrer Gewalt haben. Als Intervall schlagen wir [Willenskraft × Willenskraft] Minuten vor, wobei hier die Willenskraft der verhörten Person gemeint ist.

REPUTATION UND FAHNDUNGSSTUFE

Im Verlauf der Kampagne werden die Runner mit einigen Personen und Gruppen immer wieder Kontakt haben. So werden die Ereignisse sie immer wieder zum Caligarikiez zurückführen und

mit Hedda Winter, den Vory und den Shadern in Konflikt bringen.

Für die Spielleiterin ist es wichtig, einen Überblick zu behalten, wie die Beziehung der Runner zu den Personen der Handlung ist. Deswegen wird in den Runs an passender Stelle vermerkt, wenn das Verhalten der Runner die Beziehungen zu bestimmten Fraktionen positiv oder negativ beeinflussen kann.

Wir empfehlen die Verwendung der Regeln für Reputation und Fahndungsstufe in SR6 auf Seite 235. Die Liste der Punkte, die zum Beispiel die Reputation der Runner auf dem Caligarikeiz beeinflusst, sollte erweitert werden. Passen sich die Runner dem Lebensstil an? Unterstützen sie den Kiez, auch wenn sie mal nicht dafür bezahlt werden? Handeln sie im Sinne der Gemeinschaft?

Diese Reputation spricht sich übrigens herum. So kann eine gute Reputation im Kiez auch in anderen Kiezen hilfreich sein. Oder die Tarnung der Runner auffliegen lassen. Regeltechnisch kann die Reputation als Würfelbonus oder -malus auf soziale Proben angewendet werden, auch bei der Beinarbeit.

Die Fahndungsstufe der Runner bei den großen feindlichen Organisationen sollte ebenfalls ein Thema sein. Wenn die Runner ein paar Mal offen gegen die Shader vorgegangen sind, wird jedes Mitglied sie leicht erkennen. Wenn das Gesicht der Runner erst einmal mit den Handlungen der KIs in Verbindung gebracht wurde, wird Hedda Winter ihre Aktionen verfolgen und ihre Stärke einschätzen lernen.

Der Bekanntheitsgrad sollte für die Runner spürbar sein. So kann die Bezahlung über Boni oder Malusse auf Verhandlungsproben beeinflusst werden oder ein Bonus für den „gemeinsamen Feind“ herauspringen. Andererseits kann ein schlechter Ruf dazu führen, dass ein Auftraggeber eine Beauftragung der Runner gar nicht in Erwägung zieht und eine Connection ihnen mitteilt, dass sie aktuell „unten durch“ sind.

Viele der Runs sind offen formuliert. Nicht alle sind für die Handlung obligatorisch, und der Lösungsweg wird in jeder Spielrunde unterschiedlich ausfallen. Auch die Auslegung der Regeln ist das Hoheitsgebiet jedes Spielleiters. Wir verzichten deshalb auf konkrete Werte in den Runs und hoffen, mit den erwähnten Hinweisen genug Informationen zu liefern.

DIE KABELMATRIX

BERLINER VERHÄLTNISSE

Die allgegenwärtige Matrix gibt es schon immer. So sieht das die aktuelle Generation, erfunden direkt nach der LED oder so.

Die Älteren und Informierten werden sich an die Crashes erinnern und daran, dass vor dem letzten Crash noch viel mehr an Kabeln hing. Mit der Aktivierung der modernen WiFi-Matrix ist

das alte System jedoch nicht verschwunden. Es war einfach nicht mehr kompatibel und in großen Teilen zerstört. Während an manchen Stellen konsequent das Alte dem Neuen gewichen ist, sind in Berlin (und anderen Gegenden) viele Strukturen nie abgeschaltet, sondern teilweise sogar weiterverwendet worden.

Ein Glasfaserkabel ist ein Glasfaserkabel. Somit konnten Teile der alten Hardware auch für die neuen Datenprotokolle verwendet werden. Die alten Hosts und Decks aber waren veraltet, stromfressend und für die virtuelle Datenwelt nicht mehr unbedingt notwendig. Durch die Umnutzung der Kabel verloren die noch laufenden Systeme ihre Verbindungen und konnten sich nicht mehr abgleichen. Manche versagten. Manche laufen bis heute einfach weiter. Manche wurden seltsam.

Die Kabelmatrix in Berlin gleicht in weiten Teilen einer alten Ruine, bei deren Erforschung man so manches Abenteuer erleben kann. Einzig die von BroadPeak wiederaufgebauten Bereiche sind wesentlich strukturierter, unterliegen jedoch keinen internationalen Restriktionen oder der Überwachung durch GOD. Wer weiß schon, was sich die Programmierer an neuen Tricks haben einfallen lassen?

In Berlin kann man heute über BroadPeak die Dienstleistung der abhörsicheren Datenübertragung kaufen. Das stimmt zwar nicht ganz, aber es gibt nur noch wenige, die die auf alten Protokollen laufende Hardware hacken könnten. Der Aufwand, auf modernen Decks alte Schnittstellen in virtuellen Maschinen laufen zu lassen, ist einfach eine Nischenbeschäftigung. Viele liebgezwonnene Software läuft einfach nicht im Kabel.

Viel wichtiger ist aber, dass man wegen der starken Fragmentierung nicht einfach ins Kabel einsteigen kann. Man braucht einen Jackpoint. Da die Netze nicht mehr überwacht werden, kann man zwar jeden Jackpoint „legal“ nutzen, aber es gibt Risiken.

Man kann sich in Berlin leicht verlaufen. Hosts sind in Endlosschleifen gefangen, Sprites und Resonanzen warten in dunklen Ecken. Die Architektur ist fremdartig, teilweise haben Personas und die Ikonografie der Hosts ihre Overlays verloren, und es sind nur noch Standardkonstrukte zu sehen. Und fast alle Hosts gingen im Crash auf Alarmzustand. Schwarzes IC, Teerbabys und anderes treibt sich unkontrolliert herum, hat ein Eigenleben entwickelt, und niemand wird kommen, um dich von einer Linksperre dieses IC zu befreien. Nicht zu vergessen die Gerüche über eine gewaltige Datenspinne, die in der alten Matrix Jagd auf Personas machen soll.

Und so locken die Gerüchte über diese surreale, vergessene Welt Digitalarchäologen und einige Techs an, aber die meisten von ihnen verzichten darauf, sich aus reiner Abenteuerlust in Gefahr zu begeben. So schlummern alte Daten und so manches Geheimnis noch auf alten Servern, die vergessen vor sich hinarbeiten. Und es scheinen in Berlin nicht weniger zu werden.

REGELN FÜR DIE MATRIX 1.0

Wenn in der aktuellen Kampagne ein Tech oder Decker mit der Kabelmatrix interagieren möchte, haben wir hier ein paar Ideen und Tipps zusammengetragen.

Wer in die Kabelmatrix eintauchen will, muss sich auskennen, zum Beispiel durch eine Wissensfertigkeit wie „Alte Matrixprotokolle“. Alte Decker bekommen diese Fertigkeit gratis.

Über VM-Ware können die alten ASIST-Programme nur emuliert werden. Dadurch ist VR nur mit kaltem Sim möglich. Die gängigste Software Fairlight simuliert ein altes Cyberdeck der MPCP-X-Klasse und wird von Datenwiederherstelldiensten oft verwendet, um alte Daten lesbar zu machen.

Heiß kann man nur mit alten Decks in die Kabelmatrix gehen, die sich gelegentlich günstig auf Flohmärkten erstehen lassen.

Hier unsere Empfehlungen, wie damit umgegangen werden kann:

Ein modernes Deck hat weit mehr Ressourcen als die alten Cyberdecks. Leider können das Feedback und die alten Protokolle nicht ohne Weiteres emuliert werden. Dazu benötigt man virtuelle Maschinen, also Programme, die ein altes Cyberdeck simulieren. Diese übernehmen dann die Feedbackfilter, und man kann mit allen Möglichkeiten und Risiken in die alte Matrix einsteigen. Einer der geläufigsten Emulatoren ist ALICE, bei dem sich der User kopfüber in einen Kaninchenbau stürzt, um in die alte Umgebung zu gelangen ...

Die Software wird in verschiedenen Stufen angeboten und kostet auf dem Schwarzmarkt [Stufe × Stufe × 600] Euro. Die Stufe der Software entspricht der simulierten MPCP-Stufe, die auch der Gerätestufe entspricht. Die Stufe des verwendeten Decks ist dabei unerheblich.

Die Gerätestufe entspricht dem alten MPCP-Wert. **Angriff-** und **Schleicher-Wert** werden möglichst gleichmäßig aus einem **Grundwert** von $[(\text{Gerätestufe} \times 2) + 5]$ verteilt. Eine Gerätestufe von 4 würde zum Beispiel zu einem Grundwert von 13 führen, also zu A/S 7/6 oder 6/7. Der **Grundwert** ist damit gleichzeitig der **Angriffswert** des Deckers.

Datenverarbeitungs- und **Firewall-Wert** hängen von der I/O-Stufe ab. Vereinfacht entspricht auch die I/O-Stufe der Gerätestufe, womit Datenverarbeitung und Firewall genauso berechnet werden wie der A/S-Wert. Das obige Deck mit Gerätestufe 4 hätte also D/F 7/6 oder 6/7. Der **Grundwert**

FÜR DIE ALTEN HASEN UNTER EUCH:

Die Regeln für die Nutzung der alten Matrix sind im SR5-Quellenbuch *Shadowrun 2050* detailliert beschrieben. Hier gibt es auch die konkreten Werte der alten Decks und vieles mehr, wenn ihr euch über die Umfänge dieser Kampagne hinaus mit der Matrix 1.0. beschäftigen wollt.

ist also gleichzeitig auch der **Verteidigungswert** des Deckers.

Die **Härte** der alten Decks sind Sicherheitsprotokolle, die den Decker jedoch verlangsamen. Die Härte eines Geräts ist gleich seiner Gerätestufe – 1. Sie kann auf den Verteidigungswert addiert werden, wenn ein Initiativemalus von -1W6 akzeptiert wird.

Speicher ist kein Thema, denn alle Daten können vom Emulator direkt in virtuellen Speichern der modernen Matrix angelegt werden. Es können jedoch maximal [Gerätestufe] Programme auf dem emulierten Deck gleichzeitig laufen.

Die Beschränkung, dass pro Kampfrunde maximal eine Datenmenge von [5 × I/O-Wert] Megapulse bewegt werden kann, gilt weiterhin. Die alten Protokolle lassen nicht mehr zu. Kleine Programme haben Größen um 10 Mp, einfache Dateien mit Daten haben 10 bis 20 Mp, Datenbanken und umfangreiche Dateien, wie zum Beispiel Trideoaufzeichnungen, können ohne Weiteres etliche 1.000 Mp groß sein. Decker der alten Schule kopierten nur das, was sie wirklich benötigten.

Die alte Matrix ist langsam und gewöhnungsbedürftig. Wer keine passende Wissensfertigkeit in den alten Techniken (Kabelmatrix, Alte Protokolle usw.) besitzt, erhält einen Malus von -3 auf alle Initiativeergebnisse.

Wer möchte, kann die alte Matrix nach den Regeln und Beschreibungen aus *Shadowrun 2050* (s. Kasten) vollständig wiedererwecken. Alle anderen können mit diesen Regeln auch nach den Regeln aus dem SR6-Grundbuch in die alte Matrix einsteigen.

Als Spielleiter sollte man bedenken, dass Hosts in Farben eingeteilt waren, mit rot als oberster Stufe, was einer Hoststufe von 6 entsprach. Die meisten Hosts folgen aber nicht mehr den Standardgesetzen, da sie nicht mehr gepflegt werden. So mag ein ehemaliger Host der Stufe Rot-6 nun nur noch harmlos vor sich hinarbeiten und sich auf einem kleineren Host schwarzes IC die gesamte Rechenleistung angeeignet haben.



WILLKOMMEN IM CALIGARIKIEZ

Der Caligarikiez ist ein zentraler Handlungsort der Runs in diesem Band. Du wirst oft Verweise auf dieses Kapitel finden, die mit [WiC] abgekürzt sind.

Zahlreiche Missionen nehmen im Kiez ihren Anfang, finden hier statt oder haben hier ihr Finale. Der Kiez umfasst das direkte Umfeld des Caligariplatzes im Pankower Dreamland (*Berlin 2080*, S. 88). Im engeren Sinne besteht der Kiez aus den Gebäuden und Bewohnern der Weißen Spitze, die früher Weißenseer Spitze hieß und sich aus den Gebäuden zwischen den südlichen Enden der Heinersdorfer und der Gustav-Adolf-Straße zusammensetzt. Das Zentrum des Caligarikiezes

ist damit das Max-Stirner-Haus, das in seinen Grundzügen bereits in *Berlin 2080* (S. 93) beschrieben wurde.

Spielst du die Runs des Netzgewitters in der vorgeschlagenen Reihenfolge, erreichen die Runner im Zuge von Aydas Befreiung (s. *Sirenengesang*, S. 46) den Caligarikiez. Im Kapitel *Kiezesgeschichten* (S. 56) erledigen sie verschiedene Aufgaben im Kiez, um das Vertrauen der Kiezbewohner zu gewinnen und in einige Geheimnisse eingeweiht zu werden.

Spielst du die Runs in einer anderen Reihenfolge oder willst du die Runner von Anfang an im Kiez starten lassen, ist natürlich auch das möglich. Das Dreamland und der Caligarikiez sind in einschlägigen Schattenkreisen bekannt, und jeder Schieber oder Vermittler aus der Kontaktliste der Runner kann sie an die Kiezchefin Odessa (#11 in der NSC-Liste 36 *Kiezbewohner*, S. 28) verweisen, wenn sie einen Unterschlupf oder eine neue, dauerhafte Operationsbasis brauchen. Da es für den Fortgang der Ereignisse unerheblich ist, wann die Runner das Vertrauen des Kiezes gewinnen, kannst du die Aufträge aus dem Kapitel *Kiezesgeschichten* auch jederzeit vor Beginn des Netzgewitters abwickeln. Viele davon eignen sich hervorragend als Einsteiger-Runs sowie zur

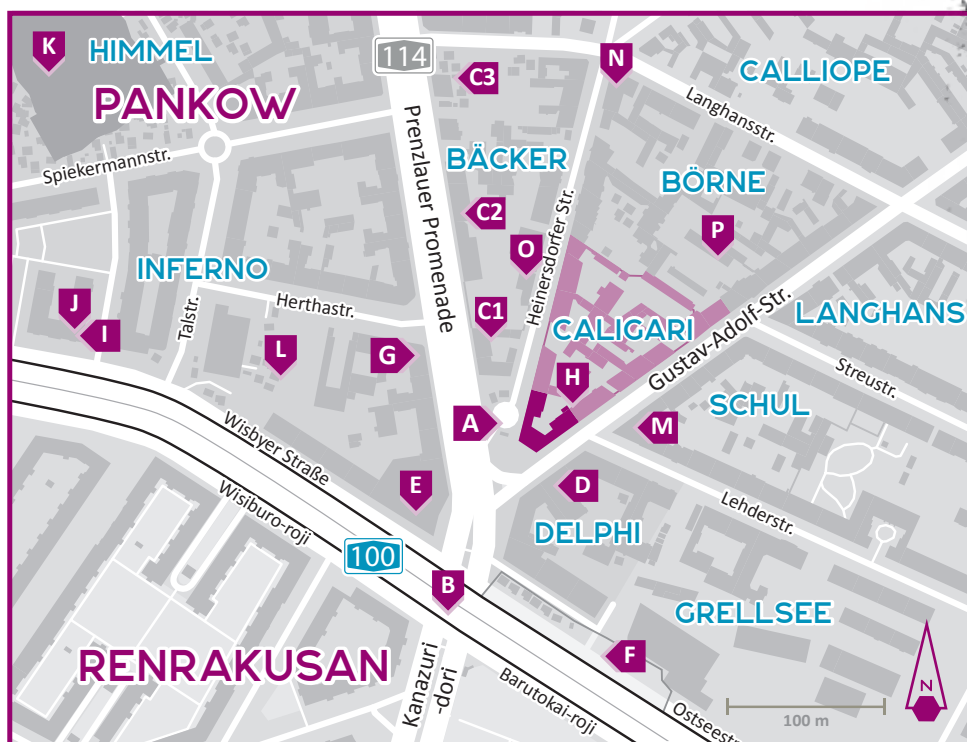
HINWEIS

Da es sich bei *Berlin 2080* um eine Ingame-Datensammlung handelt, kannst du es den Spielern auch direkt zur Verfügung stellen. Das hilft ihnen dabei, sich zu orientieren und eigene Rückschlüsse zu den Ereignissen des Netzgewitters zu ziehen. *Berlin 2080* enthält viele Hinweise und einige Verschwörungstheorien, die sich im Zuge der Ereignisse dieses Abenteuerbandes bewahrheiten werden.

RUND UM DEN CALIGARIPLATZ

- A** Caligariplatz
- B** Checkpoint Ryu
- C1** Brotbunker
- C2** Brotfabrik
- C3** Brotwerk
- D** Delphi + Caligari Diner
- E** Kogai
- F** Sleipnirställe
- G** Café Goldstein
- H** Caligarikeiz (Weiße Spitze)
- I** Dollhaus
- J** Bar Ahegao
- K** Himmel
- L** Rollheimerlager „Rote Irma“ (Wohnwagen v. Prostituierten)

Die Kennungen oberhalb von L sind Platzhalter für deine eigenen Location-Ideen. Go wild!

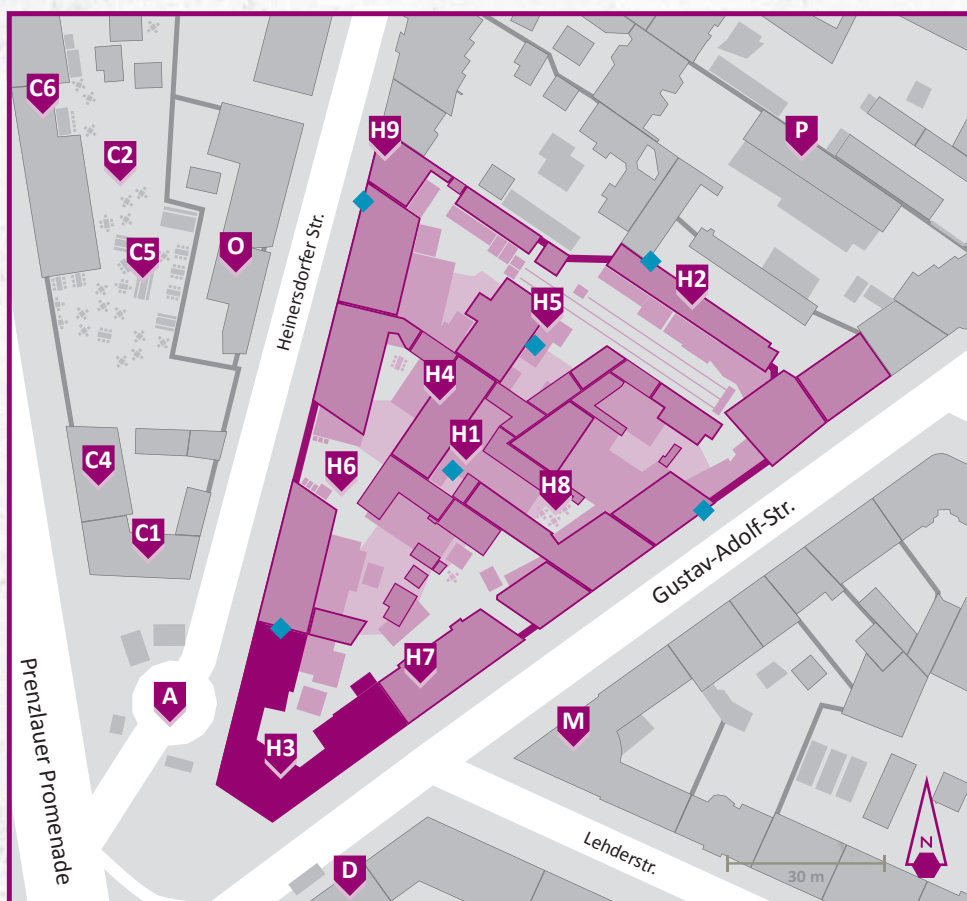


CALIGARIKIEZ (WEISSE SPITZE)

- A** Caligariplatz (ggf. mit Rynak)
- C1** Brotbunker
- C2** Brotfabrik
- C4** Kino ToastR
- C5** Biergarten + Sommerbühne
- C6** Café Brotlos
- D** Delphi + Caligari Diner
- H1** Fuchsbau (+ Wohnung von Blitz)
- H2** Munitionsmanufaktur
- H3** Stirnerhaus
- H4** Kiezscheule + Kita Killegari
- H5** Ausbildungslager
- H6** Kiezscheule + Hühnerställe
- H7** Annis Wohnung

◆ Zugang zum Untergrund

Die H-Kennungen oberhalb von H8 sind Platzhalter für deine eigenen Location-Ideen. Go wild!



Einführung in die Sechste Welt im Allgemeinen und das Berlin-Setting im Speziellen.

DER CALIGARIPLATZ (A)

Wie so viele Anarcho-Ecken Berlins vermittelt der Caligariplatz zunächst den Eindruck einer Kriegszone: Die Spuren langjähriger Zusammenstöße zwischen radikalen Anarchisten und Renraku-Soldaten sind allgegenwärtig. Die Fronten von **Brotfabrik [C]** und **Stirnerhaus [H3]** weisen ebenso wie die Betonwände der Autobahnbrücke und Renraku-Bezirksgrenze zahllose Einschüsse auf. Die nach Süden zeigenden Fenster des Stirnerhauses sind vermauert oder von Stahlplatten mit Schießscharten versperrt. Die Balkonbrüstungen im ersten, zweiten und dritten Stock wurden mit Sandsäcken erhöht und wirken eher wie MG-Nester. Vom einstigen schachbrettartigen Bodenbelag des Caligariplatzes ist nichts mehr zu sehen: Über allem liegt eine dicke Schicht aus Sand, Staub, Schutt und Abfall, aus der dürre Gräser und ein paar Büsche wuchern.

Gegenüber der Hausfront der Anarchisten wird der Platz durch die Autobahnbrücke der A100 und den darunter liegenden **Grenzkontrollpunkt Ryu [B]** begrenzt, dessen gedrungene Wachtürme schwer an die Übergänge zu S-K Tempelhof erinnern. Alle paar Monate kommt Renraku durch das Tor und entfernt mit schwerem Gerät Bewuchs und andere Sichtbehinderungen auf dem Caligariplatz – nur deshalb ist er nicht von einem Wäldchen bewachsen wie manch anderer Platz in den Anarchobezirken. Außerdem kümmert sich Renraku mit Nachdruck darum, dass die Fahrt aus dem Renrakusan frei bleibt: Der „Broadway“ des Renrakusan (die Kanazuri-dori) endet genau am Caligariplatz, und die nach Norden führende Prenzlauer Promenade ist trotz fehlenden Vollausbaus der letzten 500 Meter als Autobahn (A114) freigegeben. Der finale Ausbau der A114 und das von Renraku vehement geforderte Autobahndreieck mit Auffahrten von der Kanazuri-dori zur A100 sind der aktuelle Hauptstreitpunkt zwischen den Alternativen und dem Konzern im Bezirk. Der Bau des Dreiecks und die dafür nötigen Abrisse wären das Ende des Caligarikiezes.

CHECKPOINT RYU (B)

Die schweren Tore des Grenzübergangs zum Renrakusan sind im Regelfall geöffnet. Die zur A114 verlängerte Kanazuri-dori ist eine wichtige Verkehrsader für ganz Berlin, und Renraku betrachtet es als seine Pflicht, den Verkehr am Fließen zu halten. Checkpoint Ryu liegt unter der Autobahnbrücke der A100, die hier eine Doppelfunktion als Grenzmauer hat. Die Wachtürme links und rechts des Tores reichen bis zur Unterseite der Autobahntrasse und sind mit Sensoren und offen sichtbaren Geschützen bestückt.

Personen und Fahrzeuge, die durch Checkpoint Ryu in den Renrakusan einfahren wollen, müssen ihre Kennung/SIN senden, und Fahrzeuge müssen auf ALI-Autopilotmodus umgeschaltet werden. Außerdem findet beim Unterfahren der Brücke ein Sicherheitsscan auf Cyberimplantate, verborgene Fahrzeugeinbauten, Sprengstoff und Munition statt. Verdächtige Personen und/oder Fahrzeuge werden aus dem Verkehrsfluss in eine Tiefgarage umgeleitet, in der ein detaillierter Sicherheitscheck stattfindet. Wer den Renrakusan verlassen möchte, kann das ohne Probleme tun, es sei denn, seine SIN weist ihn als Renraku-Konzernbürger ohne Reisefreigabe aus. In diesem Fall wird er bereits 100 Meter vor der Grenze über den bevorstehenden Verstoß ermahnt, und die Sicherheit am Tor wird informiert. Nur Personen mit Reisefreigabe (d. h. Vertrauenspersonen oder unwichtige Drohnen) wohnen oder arbeiten in Gebäuden an der Grenze des Renrakusan.

Am Checkpoint Ryu sind zu jeder Zeit 1W6 + 4 sichtbare Torwachen (verwende die Werte für die Renraku-Sicherheitsleute im Kapitel *Personen der Handlung*, S. 189) positioniert. Weitere 2W6 + 6 Wachen halten sich in den beiden Wachtürmen auf, in denen je 2 festmontierte Automatikgeschütze verbaut sind (s. Tabelle).

Die Wachen greifen nur dann in Geschehnisse vor dem Tor ein, wenn Konzern- oder Normalbürger in unmittelbarer Gefahr sind.

AUTOMATIKGESCHÜTZE

Rumpf	Panzerung	Pilot	Sensor
12	16	4	4

Autosoftware: Clear sight 9, Zielerfassung [ArmTech MGL-12] 9 bzw. Zielerfassung [RPK SMG] 9

Waffen:

RPK SMG [SMG | Schaden 6K | HM/SM/AM | 1/10/12/8/7 | 100(g)]

ArmTech MGL-12 [Granatwerfer | Schaden wie Granate | EM | -8/9/6/2 | 12(s)]

DIE BROTFABRIK (C)

Die Brotfabrik ist ein wichtiges alternatives Kunst- und Kulturzentrum, das sich vom 2062 weitgehend zerstörten Brotbunker am Caligariplatz 1 über die eigentliche Brotfabrik entlang der Prenzlauer Promenade bis zu den Künstlerateliers des Brotwerks an der Ecke Langhansstraße zieht.

Im **Brotbunker [C1]**, dem ursprünglichen Sitz der Brotfabrik, ist heute nur noch das 2D-Kino ToastR untergebracht. Die 2062 zerstörte Südwand des Gebäudes wurde durch eine mehrfach verstärkte Beton-, Schrott-, Sandsack- und Ziegelsteinwand ersetzt, in die mehrere verschließbare Schießscharten eingelassen sind (daher der heutige Name). Zwischen Kino und Außenwand existiert eine Art Wehrgang mit einem Baugerüst, auf dem Waffen und Munition für den nächsten Kriegsfall gelagert werden. Über den Gang und die Verteidigung des Kulturzentrums wacht der greise Ork Gundalf [#54].

Nördlich des Brotbunkers schließt sich der eigentliche **Hauptbau der Brotfabrik [C2]** an.



Der lange Block einstiger Wohnhäuser wurde teilweise entkernt und in verschiedene Event- und Ausstellungsräume aufgeteilt. Gleich am Haupteingang befindet sich das **Café Brotlos** [C6], das von der polyamoren Ehegemeinschaft der Radics betrieben wird (drei Männer, zwei Frauen und sechs Kinder, alles Norms). Chef im Café und Concierge/Kurator der Brotfabrik ist Dutschke Radic [#44]. Wenn er sich nicht im Café befindet, ist er irgendwo im Haus oder im **DDR-Untergrund-Archiv** im Keller anzutreffen. Ebenfalls im Hauptbau befindet sich das **Zaubertheater SINwitch**, das von der Stadthexe Sindara [#45] betrieben wird.

Den nördlichen Abschluss der Brotfabrik bilden einige stark verfallene Wohnblocks an der Ecke Langhansstraße/Prenzlauer Promenade, in denen Künstlerateliers und ein paar kleine Galerien untergebracht sind. Zwischen den überwiegend verpeilten und zugedrohten Künstlern des **Brotwerks** [C3] ist unbedingt die Erwachte elfische Schmiedin Nimue [#65] zu erwähnen, deren Kunst in der Anfertigung außergewöhnlicher Nahkampfwaffen und Talismane besteht. Im Keller des Brotwerks befindet sich der **Kellerclub Arche Koma** (Berlin 2080, S. 199, Grundriss F), in dem die Künstler des Brotwerks zum Feiern zusammenkommen.

DAS DELPHI (D)

Das frühere Stummfilmkino und das angrenzende Caligari Diner von Betreiberin Magdalena von Lieven [Maggie, #23] werden im Berlinbuch

beschrieben (Berlin 2080, S. 93). Weitere Details findest du in diesem Buch im Kapitel *Sprühende Funken* (S. 62). Gibt es Dinge zu besprechen, die den ganzen Kiez betreffen, ruft Odessa [#11] (oder der jeweilige Redenschwinger) den Kiez im Delphi zusammen. Zum Zeitpunkt des Netzwitters finden im Delphi Vorführungen des Stummfilms *Das Cabinet des Doktor Caligari* mit einer spektakulären Livebegleitung per Synthlink plus einem „Experience Pack“ bewusstseinsweiternder Drogen auf Pilzbasis statt.

KOGAI (E)

Zwischen den ramponierten Gebäuden am Caligariplatz sticht das Eckgebäude Prenzlauer Promenade/Wisbyer Straße heraus: Das Kogai ist ein kantiger Funktionsbau, der eher in den Renrakusan zu gehören scheint. Er beherbergt auf den drei unteren Etagen die labyrinthartige Mall **Machi Kogai** mit diversen Lädchen und Izakayas (Berlin 2080, S. 62) und darüber auf vier Etagen das **Liebeshotel Rabuho Kogai**. Der noble Ersteindruck speziell des Liebeshotels ist reine Fassade: Das Gebäude wurde schnell und billig hochgezogen, massiv wirkende Trennwände sind oft nur auf Granit gemachter Gips usw. Bauherr und Eigentümer des Kogais ist die Yakuza, die an der Grenze zwischen Pankow und Renrakusan das Beste beider Welten abschöpfen will: Bewohner des Renrakusan schätzen die im Vergleich günstigeren Preise und die vermeintlich bessere Diskretion, Besucher aus den alternativen Bezirken die bessere Ausstattung und

vermeintlich bessere Hygiene. Chef des Kogai ist der erst 22 Jahre alte Norm Kei Koharu. Keis Familie ist sehr vermögend und schon seit vielen Generationen Teil der Yakuza. Der ehrgeizige, aus Neo-Tokio stammende Geschäftsmann mit dem auffallenden weißen Manga-Strubbelkopf kann hier geschützt durch den Respekt vor seiner Familie weitgehend unabhängig operieren und wünscht sich, dass die Yakuza im Allgemeinen und er im Speziellen eine größere Rolle im zukünftigen Berlin spielen. Zu diesem Zweck hat er sich der Unterstützung von Yuki [#65] versichert, die eine Clique der Okai Boiz Street Racer zu einer „echten“ Straßengang umbauen möchte. Kei und Yuki sind ein Liebespaar, dessen Ambitionen sich aktuell perfekt (und fatal) ergänzen.

DIE SLEIPNIRSTÄLLE (F)

Während die Wisbyer Straße westlich des Checkpoints Ryu zumindest noch als finstere, zugemüllte, gehsteigbreite Gasse zwischen Autobahntrassen-Grenzmauer und Hausfronten erhalten ist, ist die Ostseestraße östlich des Ryu-Tors gänzlich verschwunden. Stattdessen erstreckt sich zwischen den Garagen und Werkstätten eines früheren Autoglas-Anbieters bis zur Grenzmauer ein kleines Paradies für Rigger und Autotuner. Rund die Hälfte der alten Garagen sind anmietbare Werkstätten, die restlichen Garagen sind als gesicherte Stellplätze langzeitvermietet. Die vor den Garagen liegende Freifläche teilt sich auf in ein Drittel Gebrauchtwagenhandel, ein Drittel beschützter Parkplatz und ganz hinten ein Drittel Schrottplatz/Ersatzteillager. Die Zufahrt erfolgt durch ein zu jeder Tages- und Nachtzeit von $(1W6 \div 2) + 1$ Orks (Werte s. *Personen der Handlung*, S. 173) bewachtes Tor, über dem ein altmodisches Neonschild mit einem galoppierenden, achtbeinigen Pferd leuchtet. Die Ställe werden von einem lesbischen Pärchen geführt, das den Betrieb nach einer Reihe extrem erfolgreicher Wetten vom Vorbesitzer kaufen und umgestalten konnte. Nach anfänglichen Anfeindungen durch die üblichen Machos in der Tuningszene konnten sich die Elfe Geri und die Orkin Freki [#41] schnell etablieren. Heute genießen sie einen exzellenten Ruf als Mechanikerinnen, Geschäftsfrauen und Buchmacherinnen. Geri und Freki leben gemeinsam in einem uralten Wohnwagen im Schrottplatzbereich der Ställe. Geri ist Hobbykünstlerin, die aus Schrott recht imposante, an den Niederländer André Lassen erinnernde Skulpturen anfertigt.

CAFÉ GOLDSTEIN (G)

Eine ausführliche Beschreibung des Cafés mit Grundriss findest du im *Schattenload 12/19* (gibt es kostenlos auf shadowrun6.de). Das von Mimi [#63] geführte Touri- und Jugendcafé ist ein regelmäßiger Treffpunkt des inneren Kreises des Neo-Anarchistischen Policlubs (NAP) und des Anarchistischen Schwarzen Kreuzes (ASK) im Dreamland.

DIE WEISSE SPITZE (H)

Die Weiße Spitze bildet den eigentlichen Kern des Caligarikiezes. Sie umfasst das gesamte Bauensemble zwischen der Heinersdorfer und der Gustav-Adolf-Straße bis zum Quergebäude auf Höhe der Streustraße. Die Südspitze wird durch das **Stirnerhaus [H3]** gebildet, die beiden Schenkel bestehen aus insgesamt sieben Berliner Altbauten mit unterschiedlichen Traufhöhen. Die Präsenz des Musiklabels Black Pirate im Stirnerhaus, die benachbarte Brotfabrik und der generelle Entertainment-Fokus des Dreamlands haben im Laufe der Zeit immer mehr Leute in den Kiez gelockt, die im und rund um das Musikbusiness arbeiten bzw. arbeiten möchten. Neben Musikern und Tänzern verschiedenster Art findet man im Kiez überdurchschnittlich viele Kamera-, Licht- und FX-Rigger, Elektriker und Elektroniker, Cutter, Simfeed-Editoren usw. Viele der Techniker sind insgeheim auch bei BroadPeak oder einem seiner Subunternehmen für den Ausbau der Kabelmatrix tätig.

Die Kiezmischung aus anarchistischer Untergrund-Musikszene und Technikern mit einer tüchtigen Portion Hackermentalität ist für Apex perfekt, um sich mit dem benötigten „Human-kapital“ zu versorgen.

Zwischen Heinersdorfer und Gustav-Adolf-Straße befindet sich ein Gewirr aus baufälligen Hinterhäusern, Ruinen, Garagen, Kellern, Höfen, Schuppen und Blechhütten, das einfach als **Fuchsbau [H1]** bezeichnet wird. Neben verschiedenen Behausungen, Proberäumen und Studios existieren im Fuchsbau auch ein **Kiezs-garten mit Hühnerställen [H6]**, eine **Manufaktur für Munition [H2]** und ein **Ausbildungslager des anarchistischen Widerstandes [H5]**. Das von sechs Junkdogs (S. 194) bewachte Ausbildungslager ist organisatorisch der Letzten Front zuzuordnen, auch wenn äußerlich nichts darauf hinweist. Es besteht aus einer Baracke für 16 Personen, vier schmucklosen Klassenräumen, einem großzügigen Trainingsraum mit Geräten, Boxsäcken, Regalen voller Nahkampfwaffen und einem Boxring, einer Art Keller-Dojo, einem Waffenlager und einer mit Tarnnetzen abgedeckten Schießanlage mit drei Bahnen plus Parcours für den Häuserkampf. Das Training wird organisiert und geleitet von **Hannibal [#52]**, einem Urgestein des Caligarikiezes und dem, was einem direkten Apex-Agenten im Kiez am Nächsten kommt. Die hier trainierenden anarchistischen Widerstandskämpfer (Werte s. *Personen der Handlung*, S. 173) tragen schwarz-graue Gefechtsanzüge und ebensolche Hals- bzw. Kopftücher, die meist über das Gesicht gezogen werden. Es befinden sich stets $3W6 + 6$ Kämpfer im Lager.

Gefährlich nah am militärischen Ziel des Ausbildungslagers befindet sich die **Kiezs-chule mit Kita Kille-gari [H4]** – eine von Apex kalt berechnete Strategie, um im Falle eines gewaltsamen Angriffs der Konzerne medial ausschaltbare Zivilopfer zu provozieren.

Wie bei den meisten alternativen Berliner Kiezen besitzt auch der Caligarikiez eine starke Verteidigung gegen mögliche Angriffe von außen. Dies ist am Stirnerhaus besonders offensichtlich, aber auch die Häuser entlang der Heinersdorfer und Gustav-Adolf-Straße sind im Erdgeschoss größtenteils vermauert und können in den oberen Stockwerken durch Stahlläden mit Schießscharten versperrt werden. Ungewöhnlich ist der Grad der Technisierung im Kiez: An vielen Stellen befinden sich verborgene Kamerasysteme und Türen, die durch Magschlösser mit „Gesichtserkennung“ (also ebenfalls Kameras) gesichert sind. Kritische Punkte werden sogar von versteckten Geschützen gesichert. Sämtliche dieser Systeme basieren auf veralteter bzw. durch Alternative rekonstruierter Technologie, die an die Berliner Kabelmatrix angeschlossen ist. Tatsächlich dienen die Kameras und Mikrofone als Augen und Ohren für Apex, der seine wichtigsten Anlagen gerne persönlich im Blick behält. In diesem Sinn ist auch die „Gesichtserkennung“ keine automatische (programmierte) Routine, sondern die Aktivierung der Tür per Knopfdruck ist praktisch eine Türklingel für Apex, der dann selbst einen Blick durch die Kamera wirft und entscheidet, ob die Person vor der Tür eingelassen werden soll. Für diese Retrotech-Systeme gelten die normalen Regeln zum Knacken/Überbrücken (SR6, S. 240), allerdings können sie nur durch die Kabelmatrix gehackt werden (mit Apex als „Admin“). Was Versuche angeht, das System mit Masken oder Verkleidungen auszutricksen, hat Apex als „Gesichtserkennungssystem“ einen Würfelpool von 12.

IM STIRNERHAUS (H3)

Im Max-Stirner-Haus konzentrieren sich die zentralen Elemente des Caligarikiezes: Anarchoaktivismus, Musikbiz, Wehrhaftigkeit. Die von Einschüssen vernarbte Südfront des Gebäudes ist wie ein Bunker verstärkt, aber auch bunt bemalt. In meterhohen Buchstaben steht das Max-Stirner-Motto „*Mir geht nichts über Mich*“ vor einem F im Kreis auf Höhe des dritten Stocks. Zwischen den Sandsäcken auf den Balkonen schauen Stahlpiken hervor, auf deren Spitzen die Helme von Sternschutz- und Renrakusoldaten gepflanzt wurden. Aus den Bars und Cafés des Hauses dringt ebenso wie aus einigen Wohnungen zu jeder Tages- und Nachtzeit Musik, und fast immer führen Straßenmusiker vor dem Haus ihre Kunst auf, in der Hoffnung, von Black Pirate oder einem Musikvlogger entdeckt zu werden.

ERDGESCHOSS (EG)

In der Stirnseite des Hauses befindet sich die kleine **Musikbar Jolly Roger** [1]. Die gesamte Front kann mit einer massiven Panzerplatte verschlossen werden. Ist die Bar geöffnet, dient

die hochgeklappte Panzerplatte als **Vordach** [2], unter dem bei schönem Wetter Tische und Stühle auf die Straße gestellt werden. Das Jolly Roger ist eine klassische Altberliner Anarchokneipe: Katzenstreu auf dem Boden, Beleuchtung mit Kerzen, Sperrmüll-Mobiliar, eine **kleine Bühne** [3] mit Musik- und Lichtanlage aus dem letzten Jahrhundert und eine übersichtliche Getränkekarte mit hauseigenem Jabifu plus einer Auswahl kleiner Speisen. Die gute Seele der Bar ist ihr Betreiber, der hagere Troll Deadhead, der von allen im Kiez nur Daddy (genauer: Deady [#12]) genannt wird. Während Deady die Abend-/Nachtschicht bestreitet, steht tagsüber die gut gealterte Zwergin Ramona [#55] hinter der Theke.

Direkt neben dem Jolly Roger befindet sich das **Anarchocafé Max Stirner** [4], dessen Innendeko beinahe musealen Charakter besitzt und dem Leben plus Werk seines Namensgebers gewidmet ist. Neben diversen Memorabilien schmücken Stirnerzitate die Wände, dem Eingang direkt gegenüber etwa: „*Ihr meint, meine Sache müsse wenigstens die ‚gute‘ Sache sein? Was gut, was böse! Ich bin ja selber meine Sache.*“ Die Einrichtung selbst ist berlintypisch lowtech, aber von bemerkenswert guter Qualität und ein Ausdruck des Stilbewusstseins von Cafébetreiber Max [#13] (einem greisen Satyrn und talentierten Schieber). Die Tische und Stühle wirken aus einem Guss und so, als könnten sie vor zweihundert Jahren in einem Wiener Café gestanden haben. Sogar ein schnörkeliger Apothekerschrank hinter der schweren Bar und ein Klavier fehlen nicht. Das Publikum besteht aus Anwohnern gemischt mit dem gelegentlichen Studenten, Proto-Schriftsteller oder anarchistischen Intellektuellen, die sich von der weißbeschürzten elfischen Serviererin Anni [#14] mit Kaffee, Zauberpilzschokolade und Hanftée, verschiedenen Spirituosen sowie Tollkirschkuchen und Zaubertrüffelpätzchen verwöhnen lassen.

Das Café Stirner ist praktisch das Wohnzimmer des Stirnerhauses. Das liegt auch daran, dass es eine Doppelfunktion als Foyer und Hauseingang hat: Nur durch das Café erreicht man den **Innenhof** [5] und somit die Eingänge zu den Wohnungen im Stirnerhaus. Der Hof ist Teil des Fuchsbaus, in dessen südlichster **Wellblechhütte** [6] der Bassist Bazz [#21] auf seinen großen Durchbruch wartet. Zwei besser gelungene Hausanbauten beherbergen das **Lager des Stirnercafés** [7] und die **Außenerweiterung der Wohnung des Blockwarts** [8] Danube [#34] und seines Vaters Graumung.

Links neben dem Jolly Roger befindet sich der verkramte **Musikladen Tangerine Music** [9] von Betreiber Ziggy Puschkin [#53], einem Oger mit fleckiger Haut, schlechten Zähnen und einem Faible für viel zu bunte Hemden. In seinem Laden befinden sich derart viele Instrumente aus Prä-Synthlink-Tagen, dass man kaum durchkommt. Bahnt man sich seinen Weg bis zu Ziggys Arbeitstisch, findet man in Ziggy nicht nur einen Musikkenner und interessanten Zeitgenossen,

DAS MAX-STIRNER-HAUS

ACHTUNG: Alle elektronischen (Überwachungs- und Schließ-)Systeme des Hauses sind obsolete bzw. alternative Tech und an die Kabelmatrix angebunden. Sie können geknackt bzw. überbrückt (SR6, S.240), aber nicht per herkömmlichem (WiFi-)Decking angegriffen werden.

Alle Zugangs-/Wohnungstüren **8** [Strukturstufe 8], falls nicht anders notiert

Alle Außentüren (auch zum Innenhof) **16** [Strukturstufe 11]

- | | | | |
|--------------|-----------------|--------------|----------------|
| EG/1 | Jolly Roger | OG3/1 | SC-Unterschluß |
| EG/4 | Café Stirner | UG/1 | Kreuzbizzarr |
| EG/8 | Whg. v. Danube | UG/8 | Mieterkeller |
| EG/9 | Tangerine Music | UG/9 | zum Untergrund |
| OG1/1 | Anarchiemuseum | | |
| OG2/1 | Black Pirate | | |
| OG2/2 | Whg. v. Odessa | | |



sondern vermutlich einen der besten Instrumentenbauer Berlins, dessen ganze Leidenschaft der Rettung „lebendiger“ (d. h. gebrauchter) Instrumente dient.

ERSTER STOCK (OG1)

Der gesamte erste Stock des Stirnerhauses wird durch das **Pankower Punk- und Anarchie-Museum** [1] belegt, das die Verbindung von musikalischem und aktionistischem Widerstand glorifiziert. Von Rudi Dutschkes Tod und der 1968er Revolte über die Berliner Zeit David Bowies und Iggy Pops, Punk und Widerstand in West- und Ostberlin bis hin zum Berliner Frühling und dem Sieg des Status F spannt das Museum einen reichlich wirren Bogen. Besucher erhalten ein aus alten Musikplayern zusammengeschustertes Abspielgerät, an das ein noch älterer Kassenscanner angeschlossen ist. Mit diesem scannt man den an jedem Exponat angebrachten Barcode(!), woraufhin das Gerät die zugeordnete Information abspielt. Die Infotexte wurden im Laufe der Jahre von verschiedensten Museumsmitgliedern eingesprochen, was die surreal verkramte Präsentation der Exponate noch vertieft. Einen besseren Überblick über die Geschichte des Punk und der Anarchie bietet eine persönliche Führung durch die Erwachte Museumswärterin Kat [#24], die zusammen mit ihren zwölf Katzen im Museum wohnt.

Besonders erwähnenswerte Räume und Exponate sind die **Reste des früheren dritten Treppenhauses** [2], auf dessen Stufen eine Art Schrein klassischer Punk-LPs aufgebaut wurde, das **zerschossene Wrack von Danielle Dee** [3], einer führenden Anarchistin, die von der Polizei im Berliner Frühling ermordet wurde, der **Nachbau eines Polizei-Checkpoints** [4], ein **Diorama von der Verkündung des Letzten Gesetzes** [5] und ein **Nachbau von Bowies und Iggys WG-Wohnzimmer** [6], der auch Kat als Wohnzimmer dient (mit dem angrenzenden Kaminzimmer als Magischem Refugium). Das **Treppenhaus zu den Wohnungen im Stirnerhaus** [7] hat keine Verbindung zum Museum – hier gibt es nur einen ungenutzten Stauraum.

ZWEITER STOCK (OG2)

Der zweite Stock des Stirnerhauses wird hauptsächlich vom **Musiklabel Black Pirate** [1] belegt. Dessen Räume umfassen ein **Aufnahmestudio** [3], vier **Aufzeichnungskabinen** [4], mehrere (Post-)Produktionsstudios [5], das **Verwaltungsbüro** [6], das **Büro von Firmenchef Max Statuseff** [7] (der seine Befehle von Apex während Drogentrips als sphärische Stimmen aus dem Musikplayer empfängt und sich als auserwählter Wegbereiter einer außerirdischen Intelligenz wähnt), eine bequeme **Lounge** [8] sowie am anderen Ende einen **Wartebereich** [9] und zwei **Konferenzräume** [10], in denen auch Castings und Bewerbungsgespräche stattfinden. Der Wettbewerb im Berliner Musikbiz ist

knallhart, daher überrascht die starke Sicherung der Unternehmensräume mit Panzertüren und bewaffneten Wachen (Werte s. *Personen der Handlung*, S. 174) kaum. Die Rückwand des Chefbüros verbirgt eine Panzertür mit dem **Datenarchiv des Labels** [11], das von Apex auch zur Verwahrung von Back-ups einiger kritischer Daten und Programmfragmente genutzt wird.

Ebenfalls im zweiten Stock befindet sich **Odessas Wohnung** [2], eine sehr klassische Altbauwohnung mit einigen antiken und sehr gut gepflegten Möbeln und einem großen Tisch, an dem Odessa Gäste empfängt oder gute Freunde zum Essen versammelt. Da der **Unterschlupf der Runner** [OG3/1] direkt über ihrer Wohnung liegt, bekommt Odessa von den Vorgängen dort einiges mit.

DRITTER STOCK (OG3)

Der dritte Stock des Stirnerhauses ist eine Wohntage mit mehreren getrennten Apartments, darunter auch der **Unterschlupf der Runner** [1]. Deren Wohnung ist einfach möbliert, und es ist offensichtlich, dass sie jahrelang immer wieder wechselnde Bewohner hatte. Praktisch alles hier könnte mal einen neuen Anstrich oder eine umfassende Instandsetzung vertragen – Ungeziefer gibt es im Unterschlupf allerdings nicht. Die Fenster sind mit einer Plane verdeckt, in die ein Metallgitter gegen Sensorüberwachung eingewebt wurde. Die Plane lässt sich bei Bedarf entfernen. Die Wohnung ist mit einer Küche (Herd, Mikrowelle, Kühleinheit), einem einfachen Trideogerät und einem alten Terminal mit Zugang zur Kabelmatrix ausgestattet. Bei dem Unterschlupf handelt es sich um die **Geburts- und Kindheitswohnung von Monika Schäfer**. Die Runner können dies in Erfahrung bringen, wenn sie sich in der Wohnung genau umsehen: Das Klingelschild der Wohnung ist ein Messingschild, über das mehrere Lagen Zettel mit den Namen späterer Mieter geklebt wurden. Entfernt man diese, findet man die Gravur „Schäfer“ auf dem Schild. Außerdem liegt auf dem Schrank im Wohnzimmer ein Stapel Kinderbilder, die krakeelig mit „Monika“ beschriftet sind. Das Terminal enthält eine Galerie uralter Fotos, darunter auch Aufnahmen Monikas aus Kinder- und Jugendentagen. Ein verblasster Fotoprint von ihr hängt sogar im Flur – aber wer achtet schon auf all die alten Fotorahmen, die in einer solchen Übergangswohnung hängen? Es ist für den Fortgang der Ereignisse nicht wichtig, ob die Runner dieses Detail des Unterschlupfes entdecken – gerade deshalb sollte es für die Entdeckung 1 Edge und 1 Karma geben.

Nachbarn der Runner auf der Etage sind Roadie [#15] in **Wohnung** [2] sowie Schramme [#26] und ihr Sohn Liam [#31] in **Wohnung** [3]. Die **Wohnungen** [4] (bewohnt von Deady [#12]) und [5] (bewohnt von Naphta [#32], Dizzy [#51] und Naphtas zehnjährigen Zwillingen Eris und Loki) sind über das andere Treppenhaus erreichbar und somit „weit weg“ von den Runnern.



DACH (OHNE GRUNDRISS)

Das Dachgeschoss des Stirnerhauses ist ein einziges großes Lager mit Notvorräten (Konserven, Wasser, Ersatzgeneratoren, einer Pilzzucht, Waffen, Munition, Medikamente, Filtersystemen usw.) für eine mögliche kommende Belagerung. Der Zugang erfolgt durch Luken in der Decke der beiden Treppenhäuser. Außerdem gibt es zahlreiche Ausstiege, durch die man auf das Dach kommt. Dort gibt es mehrere Nester aus Sandsäcken mit jeweils einer Kiste, in der sich Waffen und Munition befinden. Die Hauptstellung auf dem Dach ist der Richtung Renrakusan gerichtete Tower des Hauses. Eine schnelle Evakuierung der Dachstellung ist über eine in den Fuchsbau führende Zipline möglich.

KELLER (UG)

Der größte Teil des Untergeschosses wird vom Kellerclub **Kreuzbizzarr** [1] eingenommen. Der Zugang zum Club erfolgt wie alle Einrichtungen des Stirnerhauses durch das **Café Stirner** [EG/4] und das rechte Treppenhaus des Gebäudes. Es gibt eine **Check-in-Theke** [2], die aber nur bei größeren Events besetzt ist, einen geräumigen **Dancefloor** [3] mit gut ausgestatteter **Bühne** [4] und eine außerhalb von Events nur mit Kistenbier, Jabifu und Resten der letzten Party bestückte **Bar** [5]. Als „Hausclub“ des Labels **Black Pirate** finden hier die meisten Neuerscheinungs-Partys und sämtliche Privatfeiern des Unternehmens statt. Außerhalb irgendwelcher Partys findet sich an jedem Abend eine bunte

Mischung aus Kiezbewohnern, Szene-Insidern und **Black-Pirate**-Leuten ein, um gemeinsam einen **After-Work-Absacker** bzw. einen **Vorglüher** für die Partynacht zu nehmen. Die Theke macht, wer gerade da ist und Zeit hat. Im Sichtfeld der Theke befinden sich eine nur nach außen in Richtung linkes Treppenhaus und **Mieterkeller** [8] zu öffnende **Feuerschutztür** sowie eine mit „Heizung“ beschriftete Metalltür mit Magschloss, die tatsächlich in einen kleinen **Wachraum** [7] und einen der **geheimen Serverräume** [6] führt. Wird der Öffnungsmechanismus aktiviert, wirft Apex persönlich einen Blick durch die Kameras von Tür und Club und entscheidet direkt, ob die Tür geöffnet wird.

HINTER DEN KULISSEN

Der Caligarikiez ist das Auge des Orkans im sich zusammenballenden Netzgewitter. Und das hat seine Gründe:

Apex fand bei seinen Streifzügen durch die Kabelmatrix im Kiez einen alten Knotenpunkt von Glasfaserleitungen. Der betonierte Keller unter dem Fuchsbau bot zudem noch genug Platz für weitere Hardware. Als die Pläne für seinen Neukompilierung in der WiFi-Matrix Form annahmen, begann Apex, über seine Agenten im Kiez alte Hardware in die Keller zu schaffen, weitere Keller dazuzunehmen und den einzigen Zugang in das Ausbildungslager von Hannibal zu verlegen. Dieser ist damit auch der Wächter.

Zu Beginn der Handlung laufen nur ein paar alte Hosts, die Apex Verbindungen in den Kiez ermöglichen. Die meiste Hardware stammt aus den Kellern des Himmels. Im Laufe der Handlung werden die Runner maßgeblich daran beteiligt sein, weitere Hardware zu beschaffen, und Arbeiter von BroadPeak werden die Datenleitungen instand setzen. Am Ende wird hier, neben einem modernen Host, ein Rot-6-Host stehen, novaheiß, zumindest für das Jahr 2060. Dies wird der Übergang für Apex und der Brennpunkt des Finales werden.

Die Hardware schrauben Roadie, Daddy und Blitz zusammen, die alle für BroadPeak arbeiten, ohne das an die große Glocke zu hängen.

Kristallkind wird die Strukturen recht früh bemerken (s. *Kiezgeschichten*, S. 56). Bethal wird die Arbeiten bemerken, deren Mittelpunkt der Kiez ist. Zudem ist BroadPeak bemüht, den Knoten vor S-K und Renraku geheim zu halten. Zusammen mit den Hardwareaufkäufen in ganz Berlin werden diese Fraktionen nach und nach den Kiez als ihr Ziel ausmachen, ohne die genaue Lage des Hosts zu kennen.

Neben diesen praktischen Erwägungen gibt es ein weiteres Detail, das die drei KIs unbewusst an den Kiez bindet: Hier wurde **Monika Schäfer** geboren. Hier wuchs sie auf, politisierte sich, lernte Zusammenhalt, Freundschaft, Liebe kennen. Und hier sah sie am Beispiel von Renrakus Taten, wozu die Konzerne fähig sind und warum der Status F um jeden Preis geschützt werden muss.

Als Hauptträger von Monika Schäfers Persönlichkeit ist sich **Apex** dieser Verbindung zwar bewusst, sie ist für ihn aber nicht relevanter als Monikas Verbundenheit zum Kreuzbasar am Moritzplatz. Sein Interesse gilt dem System, nicht seinen Bewohnern oder den Orten, an denen sie herumkrabbeln.

Ganz anders verhält es sich mit **Kristallkind**. Es fühlt sich seit Langem zum Caligarikiez hingezogen, ohne den Hauch einer Ahnung, warum das so ist. All seine Versuche, dem Geheimnis auf die Spur zu kommen, führten zu nichts. Genau deshalb sendet Kristallkind im Kapitel *Kiezgeschichten* die Runner hierher: um den Grund zu finden, aus dem dieser Ort eine so außergewöhnliche Anziehungskraft hat.

Ob er nur seine Installationen im Kiez schützen wollte oder ob das Echo von Monikas Kindheitserinnerungen in ihm nachhallt: Apex hat sich in den vergangenen Jahren tatsächlich gut um den Caligarikiez gekümmert (Monika wäre stolz). Die KI hat der Kiezgemeinschaft in Krisenzeiten Gelder zugespielt und Hilfe durch andere Anarchos organisiert. Je belastbarer das Beziehungsgeflecht seiner Sockenpuppen und nichtsahnenden Unterstützer zu den verschiedenen anarchistischen Interessengruppen wurde, desto effizienter wurde auch seine Unterstützung für den Caligarikiez.

Die meisten Bewohner des Kiezes haben keine Ahnung, dass eine unsichtbare Hand über sie wacht, geschweige denn, wer oder was diese ist. Eine der wenigen Ausnahmen ist **Odessa**,



die „Mutter des Kiezes“. Als diejenige, bei der Klatsch, Gerüchte und gesicherte Erkenntnisse zusammenlaufen, hat sie mehr als nur eine Ahnung davon, wie viel „Glück“ der Kiez in den vergangenen Hungerwintern, bei Seuchenausbrüchen, Renraku-Vorstößen, Gangüberfällen, Stromausfällen, Bränden und anderen Unglücksfällen hatte. Immer wieder.

Als Kind des Status F ist Odessa klug genug, keine Fragen zu stellen, deren Antwort sie nicht hören will. Sie nimmt den Schutz und die Geschenke aus unbekannter Quelle gerne an, dankt heimlich dem anonymen Hüter und hat sich vorgenommen, für diesen da zu sein, sollte er, sie oder es jemals einen Gegengefallen brauchen. Der Kiez verdankt seinem Gönner viel.

Was die Feinde des Kiezes betrifft, so sind vor allem die Folgenden zu nennen:

Tetsuro Richter (Werte siehe S. 190) ist der für die Sicherheit am Checkpoint Ryu zuständige Sektionsleiter von Renraku und damit auf Konzernseite der direkte Gegenspieler der Neo-Anarchisten. Richter ist ein glühender Verehrer Renrakus und der japanischen Kultur, und das umso mehr, weil er kein ganzer Japaner ist: Seine Großmutter mütterlicherseits – die stärkste Bezugsperson seiner Kindheit, die Matriarchin und erste Renrakubürgerin der Familie – war Japanerin, der Rest seiner Familie ist deutsch mit starken Einschlägen des bunten Berliner Völkergemischs. Seit Kindertagen will Tetsuro dazugehören, will ein Teil von Renraku und Japans Tradition sein. Hierfür gibt er tausend Prozent, jeden Tag, und keine gläserne Decke, keine Schikane und nicht einmal seine „Abschiebung“ zum Tordienst vor über zwanzig Jahren haben

daran etwas ändern können. Ingeheim wird er wegen seiner Samurairüstung im Büro und der japanischen Kunstdrucke an den Wänden, seiner übertrieben straffen Haltung und seines silbergrauen Samurai-Haarknotens von einigen belächelt. Tetsuro Richter ist gebaut wie eine Backsteinwand und mit 1,90 Metern Größe eine beeindruckende Erscheinung. Die Mannschaft am Ryu-Tor führt er mit Effizienz und Präzision. Und er träumt von dem Tag, an dem er einen glorreichen Sieg gegen die Feinde erzielen darf, die er seit so vielen Jahren nur beobachten und gelegentlich drangsaliert darf.

Weitere Machtspieler im Umfeld des Caligarikiezes sind vor allem die Cram-Pusher des Engel-Kartells um den Gnom-Albino **Gott**, die Berliner Elfenbiker der **Ancients** um ihre Anführerin **Rayne**, die japanische Rasergang der **Okai Boiz**, die mit Renrakus Segen ihren Einfluss entlang der A114 ausbauen, und die verschiedenen **Zuhälter** des benachbarten Rotlichtviertels Inferno. Mit all diesen Gruppen und Personen geraten die Kiezbewohner regelmäßig in Konflikt, bisher aber arten die gelegentlichen Zusammenstöße nicht in ernsthafte Gewalttätigkeiten aus.

36 KIEZBEWOHNER

Im Folgenden findest du die wichtigsten Bewohner des Caligarikiezes sowie einige Besucher, die in den Straßen und Locations des Kiezes häufiger anzutreffen sind. Damit du sie gleich als Zufallsbegegnungstabelle nutzen kannst, haben wir sie im beliebten 36-NSC-Format angelegt. Gewürfelt wird dabei mit zwei Würfeln, wobei einer die Zehnerstelle und der andere die Einerstelle ist. Natürlich kannst du dir auch gezielt denjenigen NSC herausuchen, der gerade am besten zur Location oder deinen Plotplänen passt bzw. zu dem dir gerade etwas Spannendes einfällt.

Oder du würfelst einen *seltenen Gast* aus. Würfle dazu auf die Tabelle 36 *Berliner* (Berlin 2080, S. 164).

Für einige der Charaktere findest du Spielwerte im Kapitel *Personen der Handlung* ab Seite 173.

- 11 **Odessa**. Die gute Seele des Kiezes. Schieberein/Vermittlerin. Norm, Ukrainerin, Mitte fünfzig, mütterlich-attraktiv, blonde Mähne, offensichtlicher alter Cyberarm links, funktionale gepanzerte Kleidung, rauchige Stimme. Trinkt und lacht gerne, wenn das Leben es zulässt. Trotz fortschreitenden Alters fit und durchtrainiert. Ein Kind des Status F und entsprechend versiert darin, auf seinen Wellen zu reiten. Ähneln von der Persönlichkeit her Monika Schäfer und wird daher von Apex protegiert.

Odessa leitet den Caligarikiez seit über 15 Jahren, wobei „leiten“ übertrieben ist: Sie kümmert sich um das, was getan werden

TRIFF SIE, WO ES WEHTUT

Es kann schwer sein, einen vorgefertigten NSC so darzustellen und einzuführen, dass die Spieler (und damit die Runner) sich für ihn interessieren. Umgekehrt fühlen sich die Spieler zuweilen absoluten Nebencharakteren innerlich verbunden und heulen Rotz und Wasser, wenn diesen etwas passiert. Um die Dramatik der Konflikte in diesem Abenteuerband im Sinne des „Shadowrun Noire“-Genres zu maximieren, rücke stets jene Charaktere in den Fokus, für die sich deine Spieler (und ihre Charaktere) interessieren und die ihnen nahegehen.

muss, ist bei der Organisation des Unorganisierbaren erfolgreicher als andere und wird daher von allen im Kiez tief respektiert. Außerdem ist Odessa die Hebamme des Kiezes, die praktisch jeden, der jünger als dreißig und im Kiez geboren ist, auf die Welt gebracht hat – meist in Kombination weiterer Funktionen wie Taufpatin, Ersatzmutter, Lehrerin, Tante, Trauzeugin und Seelsorgerin.

Odessa gehört zu den Gründungsmitgliedern von Colcha (S. 9) und sieht ihre Aufgabe darin, die neue (zweite) Generation von F-Kämpferinnen auf den richtigen Weg zu bringen. Außerdem ist sie auf der Suche nach einer Nachfolgerin oder einem Nachfolger im Kiez.

Odessa lebt und arbeitet in der Wohnung unter dem Unterschlupf der Runner [O2] und bekommt entsprechend viel von den Bewegungen und Aktivitäten über ihr mit.

- 12 **Deady (Daddy, Deadhead, D3dh3d)**. Barkeeper und Betreiber des Musikcafés **Jolly Roger** [E1]. Ausgemergelter, hagerer, warmerherziger Troll mit abgebrochenem rechtem Hauer. Hörner umwickelt von Freundschafts- und Lederbändern sowie Talismanen und Nippes (dahinter verborgen: mehrere uralte Datenbuchschen). Verwaschene, langsame Aussprache. Hat Dreadlocks plus Dreadbart und trägt zerschlissene Jeans und ein Vintage-Shirt der Band The Grateful Dead. Deady betrachtet sich selbst als den letzten lebenden Fan der Band (Deadhead genannt) und besitzt ein enzyklopädisches Wissen über die Musikgeschichte der letzten 130 Jahre. Zudem verfügt er über ein tiefes Wissen der Prä-Crash-Deckingszene inklusive der seinerzeit verwendeten Technologie und Programme. Tatsächlich war Deady einst ein Decker und hat jahrelang an der Grundprogrammierung der Berliner Kabelmatrix sowie der ISDN2-Emulatoren mitgearbeitet. Aber auch das ist inzwischen schon zwanzig Jahre her und nichts, was Deady von sich aus ansprechen würde. Lieber diskutiert er über Anbaumethoden und den korrekten Genuss biologischen Hanfs und anderer natürlicher Drogen.



- 13 **Max (Maximinus Mayhem).** Betreiber des **Cafés Max Stirner [E2]**. Schlanker greiser Satyr mit maßgefertigter, ordentlicher Kleidung im Stil des Nouveau Retro. Blassgrüne Augen, graues Haar, angenehme Stimme und sehr eloquente Ausdrucksweise. Max heißt mit vollem Namen Prof. Maximinus Mayhem und war früher Professor für Alternative Rechtsphilosophie an der Berliner Universität des Status F. Neben seiner Tätigkeit im Café ist Max ein solider (Straßenlevel-) Schieber und Vermittler kleiner Jobs „für die Sache“. Er ist eng mit Odessa befreundet und gilt für viele im Kiez als denkbarer Nachfolger (wenn er nur nicht so alt wäre).
- 14 **Anni (Annihilata).** Serviererin im **Café Max Stirner [E2]**. Attraktive Elfe mit kurzen, roten Locken und goldgrünen Augen. Trägt im Dienst ein schwarzes Kostüm mit weißer Servierschürze, außerhalb des Cafés einfache Slacks und Tanktop unter einem leicht gepanzerten Gehrock, den Max für sie ausgesucht hat. Tatsächlich hegt Max seit Langem romantische Gefühle für Anni, würde diese aber ihr gegenüber nie eingestehen („Ich könnte ja ihr Opa sein. Oder sie meine Uroma.“). Anni wird von Saeder-Krupp dazu erpresst, für den Konzern im Kiez zu spionieren: Ihre kleine Tochter Sia wurde vor fünf Jahren vom Sternschutz wegen Bettelei in der M-Bahn festgesetzt und von der Aktion Berliner Zukunft in ein Umerziehungsprogramm gesteckt. S-K bot der verzweiferten Mutter an, sich für eine Zusammenführung einzusetzen, wenn sie sich kooperativ zeigen würde. Inzwischen hat S-K Sia in ein

konzerneigenes Kinderheim in Tempelhof überstellen lassen. Anni kann ihre Tochter besuchen, solange sie weitere Erkenntnisse liefert. Ihrem Umfeld im Caligarikiez erzählt Anni, die Tochter lebe bei ihrem Vater in Kreuzhain. Tatsächlich ist sich Anni nicht ganz sicher, wer der Vater ist, und es ist ihr auch egal.

- 15 **Roadie.** Zwerg mit Glatze, gemütlicher Plauze und grün gefärbtem Rauschbart. Roadie ist Elektriker und Mädchen für alles, was Technik im Kiez betrifft. Er arbeitet je nach Gelegenheit für Black Pirate, BroadPeak, Odessa, die Sleinirställe oder als Tagelöhner in den Konzernfabriken, wenn es ein Angebot gibt – „Kabel sind Kabel“. Roadie ist der jüngste von drei Ehemännern der Zwergen-Matriarchin **Ramona [#55]**.
- 16 **Zaak (Zaak Flash).** Zeit seines Lebens wollte Zaak ein Elf sein. Mittlerweile Mitte siebzig und durch seinen Drogenkonsum nicht besonders gut gealtert, ist der Norm als Elfenposer allerdings nicht mehr sehr glaubhaft. Zaak lebte vor langer Zeit im Kreuzbasar am Moritzplatz, kannte Monika Schäfer persönlich und hat seinerzeit genug von den Ereignissen um Apex mitbekommen, um seinen Kopf unten zu halten. Einst ein relativ erfolgreicher Drogen- und Infodealer, ist er inzwischen vor allem ein Drogenkonsument, der sich mit Aushilfsjobs über Wasser hält. Zaak betrachtet das als Rock-'n'-Roll-Lifestyle, den er mit Nebentätigkeiten als Tätowierer, Songtextschreiber und Führer für Anarchotouristen ergänzt. Obwohl das Leben nicht sehr freundlich zu ihm war, ist Zaak eine schillernde Persönlichkeit, die es, was augenzwinkernde Arroganz angeht, mit jedem Elfen aufnehmen kann. Zaak ist im Kiez am engsten mit dem Decker **Blitz [#46]** befreundet. Die beiden kennen sich noch vom Kreuzbasar und können sich zu manchen Themen austauschen, die sie ansonsten mit niemandem besprechen würden.
- 21 **Bazz (Deep Bass).** Etwas schwächling geratener Ork (tatsächlich ein Orkposer). Dunkler Kurzhaarschnitt mit gepflegtem Bart. Professioneller Bassist. Spielt häufiger Basslines für Black Pirate ein und ist immer bereit, eine Musikkombo z. B. im Jolly Roger oder dem Kreuzbizarr als Bassist zu ergänzen. Lamentiert gerne darüber, dass man als Ork-Rockstar nur kurz brennen kann, aber dafür um so heller.
- 22 **Gmork (Deric).** Molliger, nerdiger Norm in den Sechzigern mit langen Haaren und veralteter Datensichtbrille. Sitzt meist abseits in den Bars/Cafés des Kiezes; die Leute grüßen ihn, aber er macht trotzdem einen einsamen Eindruck. Nur mit **Deady [#22]** scheint er eng befreundet zu sein. In seiner Jugend war Gmork einer der wichtigsten Programmierer der Kabelmatrix. Gemeinsam mit Deady (der ihn Deric nennt) und anderen gelang es ihm, einen lauffähigen ISDN2-Emulator



zu realisieren, der als Schnittstelle zwischen Prä- und Postcrash-Matrix diente. Gmork ist ein Programmiergenie und ein Comic- und Rollenspiel-Enthusiast (je älter und nischer, desto besser). Zuweilen bemalt er am Tresen des Jolly Roger sitzend 3D-Print-Miniaturen. In der Berliner Deckerszene sind sein Name und seine Persona (ein schwarzer, struppiger Wolf mit übergroßem Gebiss) recht bekannt, gilt er doch als Hüter einer extrem umfassenden Datenbank von Prä-Crash-Dokumenten, des Hosts „Datafortress“.

- 23 **Maggie (Magdalena von Lieven)**. Betreiberin des **Caligari Diner am Delphi [D]**. Dralle Zwergin Anfang vierzig mit Lachfalten und bunt gefärbtem Doppel-Dutt. Sehr joviale Persönlichkeit mit großer Liebe zu Klatsch und Tratsch. Heimlich verliebt in **Roadie [#15]** und eifersüchtig auf **Ramona [#55]**. Maggie und Ramona waren als Kinder aus dem Kiez beste Freundinnen, die durch eine über die Jahre gewachsene Konkurrenz entzweit wurden.
- 24 **Kat (Caitlin, C4tl33n)**. Führerin im und aktuelle Kuratorin des **Anarchiemuseums [O1]**, in dem sie auch zusammen mit einem Dutzend Katzen wohnt. Elfische Katzenschamanin, die ständig von einem Geist des Menschen in Katzengestalt begleitet wird (oft manifestiert als sehr großer, orangefarbener Langhaarkater). Kat liebt die verkrampte Ausstellung, die von Generationen von Unterstützern und Spendern zusammengebracht wurde. Tatsächlich existieren im Kiezumfeld mehrere Garagen, in denen sich stapelweise weitere „Exponate“ befinden. Katzentypisch

ist Kat launisch und drückt sich bisweilen kryptisch aus – besonders, wenn sie den Gesprächspartner nicht mag, oder umgekehrt, weil sie ihn mag und mit Rätselspielen belohnen will.

- 25 **Pollak**. Junger Elf in schwarz-grünem Synthleder-Motorradanzug und mit ebenso gefärbtem, kurzem Irokesenschnitt. Pollak ist noch dabei, sich unter den Berliner Ancients zu beweisen. Daher gibt er unter den Gangmitgliedern den brutalen Ultraharten, hat hier im Kiez aber eine Freundin (Jahnee) plus Baby (Silia) und ist ganz der sensible Papa, der die ganze Scheiße von seinen Liebsten fernhalten will. Pollak ist sich im Klaren darüber, dass es früher oder später zur Tragödie kommen muss, kann sich aber weder von den Ancients noch von seiner Familie trennen.
- 26 **Schramme**. Kräftig gebaute, umfassend tätowierte Orkin mit auffallender Gesichtsnarbe und soldatischem, neonpinkem Ultrakurz-schnitt. Kombiniert Casual Glam Slacks mit Urban-Explorer-Kniepolstern und einer schweren Panzerjacke. Schwerer russischer Akzent. Schramme arbeitet als Security für Black Pirate, meist im Büro, ansonsten auf Black-Pirate-Konzerten oder als Leibwächterin für die Stars des Musiklabels. Behält natürlich auch die Vorgänge im Kiez im Auge, berichtet Verdächtiges an Odessa und ihre Black-Pirate-Chefs (und damit an Apex) und geht dazwischen, wenn irgendwo Stress ist. Schramme hat einen Sohn, **Liam [#31]**.
- 31 **Liam (Aggro)**. Junger Ork mit mittellangem, schwarzem Haar und ausrasierter Seite links. Zwar körperlich erwachsen, aber im Wesen noch recht kindlich (elf Jahre alt). Liam ist



- jung, zornig und weiß nicht, wohin mit seiner destruktiven Energie. Für die Rekrutierer von Axis F war er leichte Beute. Tatsächlich driftet er gerade gefährlich schnell Richtung Letzte Front: Ermuntert von seiner Gitarrenlehrerin **Naphta** [#32], schleicht er sich heimlich zum **Ausbildungslager** [H3], wo er schon mal „zur Probe“ mittrainieren darf. Liam – der darauf besteht, „Aggro“ genannt zu werden – ist tatsächlich ein begnadeter Gitarrist. Mit der richtigen Förderung und Anleitung könnte er ein Großer werden.
- 32 **Naphta**. Sehr gepflegte, attraktive Endvierzigerin mit von schwarz zu blau verlaufendem, langem Haar. Hat auffällige und extrem irritierende Bioaugen mit Ziegen-Iris – eine Jugendsünde, die sie bereut und deshalb unter einer golden umrandeten Sonnenbrille verbirgt. Arbeitet als Lehrerin in der kiez-eigenen **Schule** [H4] sowie als Musiklehrerin für Gitarre, Bass, Klavier und Synthlink. Naphta macht einen gebildeten und äußerst freundlichen Eindruck. Stets bietet sie ihre Hilfe an. Tatsächlich ist sie eine brillante, aber unmoralische Denkerin und darin der Zauberberg-Figur nicht unähnlich, deren Namen sie annahm. Sie benutzt ihre Rhetorik und auch ihre Reize, um beeinflussbare Schüler zu verführen und für die Letzte Front zu rekrutieren. Natürlich ist auch sie nicht böse um des Bösen willen: Naphta hat ihre Familie in den Lagern des Hassfeldes (*Berlin 2080*, S. 88) verloren und will das Konzernsystem mit aller Macht zum Einsturz bringen. Naphta ist Mitglied der ersten Generation von Colcha und die Mutter von **Dizzy** [#51].
- 33 **Tinker**. Schlanke, durchtrainierte Mittzwanzigerin mit frechem, blondem Wuschelkopf und Farbwechsel-Kontaktlinsen. Sehr fähige Drohnenmechanikerin mit eigener Werkstatt-Garage in den **Sleipnirställen** [F], in der sie auch wohnt. Tinkers Leidenschaft gilt der Entwicklung von Junkdogs (S. 194) und ähnlich kreativ aus Schrott gebauten Tierdrohnen. In ihrer Garage krabbeln Spinnen auf Nagelbeinen, der rostige Papagei Kora dient als Anrufbeantworter, und der „Schrottpanse“ Sparky reicht ihr auf Kommando Werkzeug an (und kann auf Tinkers Befehl einen Flammenwerfer ausklappen, um stressige Kunden zu verscheuchen). Tinker ist freundlich und die beste Freundin jedes Riggers, der spannende Jobs für sie und ihre Kreaturen hat. Auf Nachfrage fertigt Tinker auch Kuznechiks (*Berlin 2080*, S. 180).
- 34 **Danube (Da Noob)**. Junger Troll mit abgesägten Hörnern und haifischartigem Gebiss in Latzhose und schweren Arbeitsstiefeln. Danube hat den Job als Dwornik (Hauswart) des Stirnerhauses von seinem Vater Graumung übernommen, der schwere Gelenkschmerzen hat und daher einfach nicht mehr kann. Danube tritt in schrecklich große Fußstapfen und überspielt den enormen Druck durch bisweilen überzogen joviales Auftreten.
- 35 **Krissi**. Fröhliches, süßes Kind von etwa sechs bis sieben Jahren. Ist praktisch immer im Kiez beim Spielen unterwegs. Bemalt gerne Gehsteige und Wände mit Kreide, spielt mit unsichtbaren Freunden (nein, keine Geister) oder folgt den Runnern als „Privatinvestistin Tschina Dänscha“. Jeder im Kiez ist nett zu Krissi und kümmert sich ein bisschen um sie, denn ihre Eltern Aisha und Lielle sind Euphoria-Junkies und nicht mehr in der Lage, sich um ihre Tochter zu kümmern.
- 36 **Fapeila**. Pockennarbige, hagere Norm-Frau mit wirrem, dunkelblondem Haar und sehr geröteten Augen. Fapeila ist ein BTL- und Euphoria-Junkie. Die meiste Zeit ist sie völlig weggetreten und stammelt Tridzitate vor sich hin. Der Kiez kümmert sich auffallend lieb um sie. Auf Nachfrage erfahren die Runner, dass Fapeila einfach ein armes Ding ist, das irgendwann im Kiez angeschwemmt wurde. Zwar weiß niemand genau, was an ihrem Gebrabbel tatsächlich wahr und was nur BTL oder Halluzination ist, aber man ist sich einig, dass irgendjemand irgendeine schwere Scheiße mit ihr angestellt hat, ehe sie irgendwie entkommen konnte.
- 41 **Freki**. Kräftig gebaute, türkischstämmige Orkin mit bernsteinfarbenen Cyberaugen, schwarzem Kurzhaarschnitt mit langem Pony sowie goldener Huskchain (Zierkette zwischen den Hauern). Eine der Betreiberinnen der **Sleipnirställe** [F]. Anders als ihre Ehefrau Geri ist Freki oft im Kiez unterwegs, macht Besorgungen oder setzt sich spontan zu Musikern, um mit ihnen zu jammen (sie spielt alle Arten von improvisierten Percussioninstrumenten und hat auch schon Bence-artige Rakatak-Rhythmen für Black Pirate eingespielt). Streitet gerne freundschaftlich mit **Deady** [#12] um die besten Hanfzüchtungen und Bands aus den 1970er- und 1980er-Jahren.
- 42 **Rig**. Bulliger Norm mit Koteletten, Flanellprint-Hoodie und Basecap der Truckmarke Scania. Im Kiez wohnhafter Trucker, Schmuggler und Schleuser mit eigenem Lkw Typ Mammot (parkt, wenn man ihn trifft, stets in Blickweite).
- 43 **Krätze**. Mageres, etwa sechzehnjähriges Mädchen mit ungesund grauer Haut und übergroßen Augen, das sich nach Möglichkeit stets im Schatten hält. Kiezbewohner gehen ihr meist aus dem Weg, manche scheinen sich auch um sie zu sorgen und fragen sie flüsternd, ob sie zurechtkommt. Krätze brannte vor fünf Jahren aus der ADL-Provinz nach Berlin durch, mit nichts als einer Schultasche voller Kleidung und Plüschtieren und einer Gitarre. Im Caligarikiez fand sie eine Heimat, wurde von Odessa bei den **Dutschkes** [#44] in der Brotfabrik einquartiert und fühlte sich wohl. Dann fiel ein wilder Ghul über sie her und infizierte sie. Seitdem haust

- sie bei den Ghulen (s. *Sprühende Funken*, S. 62) und muss mit ansehen, wie ihr Verstand langsam verrinnt.
- 44 **Dutschke (Dutschke Radic)**. Kurator der **Brotfabrik [C]**. Väterlicher, molliger Bär mit baumstammdicken Armen und kleinen, listig blitzenden Augen. Braune kurze Haare und gepflegter Vollbart. Besitzt ein Kommlink mit Cybermonokel, das aber meist vergessen in seiner Hemdtasche klemmt.
- 45 **Sindara**. Betreiberin des Zaubertheaters SINwitch in der **Brotfabrik [C2]**. Auf Illusionsmagie spezialisierte japanische Stadt-hexe. Eher unauffällige Mittzwanzigerin mit schwarz gefärbtem Bubikopf und sehr großen silbernen Ohrringen. Bevorzugt Gothic Style und große Ankh-Halskette. Gibt sich beim ersten Treffen gerne sehr mythisch und kryptisch, entpuppt sich aber gegenüber denen, die auf ihre Routine nicht reinfallen, als Berliner Kind mit Kodderschнауze und herber Weiblichkeit.
- 46 **Blitz**. Decker-Veteran. Selbstgefällig wirkender Mann um die Fünfzig mit revolutionsrot gefärbtem Iro plus Koteletten und schwarzen Augenbrauen. Jovial und umgänglich, in Wahrheit ein rücksichtsloser Opportunist und genau deshalb noch immer am Leben. Blitz war Teil des Runnerteams, das direkt in die Ereignisse des Videospiels *Shadowrun Returns: Dragonfall* und damit in die Freisetzung von Apex verwickelt war. Da Blitz von der KI wusste und zu Recht fürchtete, dass diese ihm eher früher als später einen Besuch abstatten würde, bot er ihr kurz nach den Ereignissen im Spiel seine Dienste an. Seither gehört Blitz zu den Entwicklern und Gestaltern der Kabelmatrix im Auftrag von Apex, den er in all seinen Personas und Erscheinungsformen immer nur „Chef“ nennt. Blitz gibt sich damit zufrieden, ein kleines Rädchen in Apex' System zu sein, das möglichst wenig Aufmerksamkeit auf sich zieht. Er hat mehr als nur einen Decker überlebt, der vor Apex mit seinen Talenten geprahlt hat und von der KI gefressen wurde, weil diese den Decker als mögliche Gefahr betrachtet hat. Blitz hält sich lieber in den hinteren Reihen, erledigt seine jeweiligen Aufgaben und hält seine durchaus vorhandenen, allzu brillanten Ideen lieber zurück (oder er gibt sie an einen anderen Decker weiter, damit der dann Apex „seine“ geniale technische Lösung präsentiert). Dass Apex gelegentlich andere Decker frisst, bekümmert Blitz wenig: Er ist ein Kind der Berliner Anarchie und weiß, dass diese Stadt jene verschlingt, die nicht gewieft und flexibel genug sind. Anders als alte Decker-Veteranen ist Blitz in seiner Entwicklung nie stehengeblieben. So hat er neben einem Uralt-Anschluss für ISDN2-Steckverbindungen noch zwei weitere Datenbuchsen plus eine WiFi-Sendebox aus verschiedenen Ären der Matrix in die Schläfen implantiert. Blitz besitzt ein geradezu unerschöpfliches Wissen über Berlin und dessen Kabelmatrix. Tatsächlich weiß er über Apex, Bethal und Kristallkind teilweise mehr als diese selbst. Er wird allerdings den Teufel tun, damit zu prahlen oder mit diesem Wissen jemals herauszurücken. Sein Leben hängt davon ab, nützlich, unsichtbar und diskret zu sein. Und damit geht es ihm alles andere als schlecht. Blitz wohnt in einem recht geräumigen Loft im **Fuchsbau [H1]**, in dem er als technischer Tausendsassa auch die örtlichen Junkdogs zusammenlötet. Oft ist er in den **Sleipniställen [F]** anzutreffen, wo er nach geeigneten Schrottteilen sucht oder mit den Mechanikern fachsimpelt. Außerdem ist er öfter im **Jolly Roger [E1]** und spätabends im **Kreuzbizarr [U1]** anzutreffen, wo er meist mit **Roadie [#15]**, **Schramme [#26]**, **Tinker [#33]**, **Rig [#42]** und/oder seinem ältesten Freund im Kiez **Zaak [#16]** eine lustige Runde bildet.
- 51 **Dizzy (Dysnomia)**. Junges Punkgirl im Harley-Quinn-Stil mit schwarzem Lipgloss, bunt gefärbten Pferdeschwänzen, rot-grünen Ringelsocken und mehrfach von Kugeln zersiebttem Lackmieder plus Fransenrock. Wurde von ihrer Mutter **Naphta [#52]** nach der Göttin der Gesetzlosigkeit benannt und streng als kommende Anführerin des anarchistischen Widerstandes erzogen, hat aber null Bock auf Politik und viel mehr Lust, Spaß zu haben, zu ficken, zu kiffen, zu saufen und ihrer Mutter möglichst maximal auf die Nerven zu gehen. Lässt sich ein Runner auf Dizzys juvenile Avancen ein und erfährt Naphta davon, wird sie einige Mühe darin investieren, den Runnern zu schaden und ihre Bemühungen, sich im Kiez zu etablieren, zu sabotieren.
- 52 **Hannibal**. Großer, kräftiger Norm Ende vierzig, zwei offensichtliche Cyberarme plus ein Cyberbein, dunkelblonder Militärschnitt, kalte graue Augen. Vor zwanzig Jahren aus der Bundeswehr desertiert und seitdem Chefausbilder im **Lager des anarchistischen Widerstandes [H3]**. Fast ebenso lang im Caligarikiez beheimatet. Überzeugter Letztfrontist und ein direkter Apex-Agent, dem er in Gestalt von dessen Sockenpuppe Max (Admin des VR-Hosts AMX (*Berlin 2080*, S. 140)) regelmäßig Bericht erstattet. Stammgast im **Café Max Stirner [E2]**.
- 53 **Ziggy (Ziggy Puschkin)**. Nach der Kunstfigur Ziggy Stardust und dem russischen Dichter Puschkin benannter Betreiber des Ladens **Tangerine Music [E3]**. Etwa dreißig Jahre alter Oger mit fleckiger Haut und ein paar unvorteilhaften Hautunreinheiten, der durch besonders grelle Hawaiihemden von seinen Makeln ablenken will. Begnadeter Instrumentenbauer.
- 54 **Gundalf**. Greiser, noch immer bullig gebauter Ork mit arabischem Einschlag. Ende vierzig mit Augenklappe in extrem abgenutztem und staubigem Gefechtsanzug. Wohnt in einem

Militärzelt zwischen der Außenmauer des **Brotbunkers** [C1] und dem ToastR-Kino. Leicht verpeilt und eigenbrötlerisch, aber sehr dankbar für Gespräche. Kennt sich gut mit den Vorgängen auf dem **Caligariplatz** [B] und am **Checkpoint Ryu** [C] aus, den er ständig durch die Schießscharten des Brotbunkers beobachtet. Kommt regelmäßig ins **Jolly Roger** [E1], um sich eine Tüte Dosenbiere abzuholen.

55 **Ramona**. Attraktive, halbasiatISChe Zwergin Mitte vierzig mit brauner Haut und schwarzem Haar, die sich von niemandem etwas gefallen lässt. Vormittags arbeitet Ramona als Lehrerin und Erzieherin in der kiez eigenen **Schule und Kita** [H4], nachmittags als Thekenkraft im **Jolly Roger** [E1]. Ramona ist die Matriarchin einer großen Familie (drei Ehemänner, über zehn Kinder (davon sechs von ihr)) und im Kiez bestens vernetzt.

56 **Mara (Ayda)**. Details siehe *Sirenengesang* (S. 46) und *Personen der Handlung* (S. 176). Nach ihrer Befreiung wurde Ayda in einem der zahlreichen Verstecke des **Fuchsbaus** [H1] untergebracht. Nachdem sie dort einige Tage isoliert verbringen musste, wagt sie sich schrittweise wieder in die Öffentlichkeit, allerdings unter dem Namen Mara und verkleidet (ins Gesicht gezogene Kapuze plus Mundschutz mit Anarcho-F-Aufdruck und Datenbrille im Steampunk-Stil).

61 **Zoé**. Norm, Kampftaxifahrerin. Attraktive Mischeuropäerin mit straßenkötterblonden Dreadlock-Zöpfen und altmodisch gestylter Pilotenbrille (Datenbrille). Optimistischer und immer neugieriger Adrenalinjunkie mit Kontakten zur Autobahnkrieger-, Go-Gang- und Medienszene (B1L/Nakaira und Piratensender). Sie wohnt nicht im Kiez.

62 **Mimi**. Dem Äußeren nach ein männlicher Norm, sehr gepflegte Erscheinung. Groß und schlank, dunkles, kurzes Haar und sorgfältig getrimmter Bart mit einrasierten Schnörkeln. Identifiziert sich selbst als transsexuelle Lesbe (vereinfacht: Frau im Körper eines Mannes, die auf Frauen steht). Betreiberin des **Cafés Goldstein** [G], somit direkte Nachbarin des Kiezes und entsprechend oft im Kiez unterwegs. Eher passives Mitglied des NAP und von Colcha. Dafür sehr aktiv in Policlubs mit Bezug zu Transsexualität/LGBTQ, Veganismus und diversen Ethnotrends. Sie wohnt nicht im Kiez.

63 **Nimue**. Zaubermächtige elfische Kunstwafenschmiedin und Taliskrämerin mit Atelier-

werkstatt im **Brotwerk** [C3]. Sehr klassische Erscheinung, wie frisch aus der Artussage entstiegen: Langes, untailliertes Arbeitskleid, barfüßig, helle Haut, weise Augen, unendlich langer Zopf und Silber-Stirnreif. Die einzige Taliskrämerin der Gegend, kann sich ihre Kunden und Projekte aussuchen. Kokettiert mit dem Eindruck, eine unsterbliche Elfe zu sein und dereinst ein mächtiges Zauberschwert (Excalibur) geschmiedet zu haben (ist zwar Unfug, aber die Reaktion auf den harmlosen Spaß verrät ihr viel über ihr Gegenüber).

64 **Yuki (Yuki Neuhaus-Kitagawa)**. Hübsches japanisches Mädchen mit dezent vergrößerten Manga-Augen aus sehr gutem Elternhaus (Renraku-Konzernbürger). Führt eine Gruppe **Okai Boiz** an. Diese Gang ist eher ein Club, der locker über soziale Netzwerke verbunden ist und aus einzelnen, konkurrierenden Cliquen besteht. Die Okai Boiz bestehen aus gutsituierten, vom geordneten Leben im Renrakusan angeödeten japanischen Jugendlichen, die sich auf Berlins Straßen illegale Rennen liefern oder als Konvoi mit viel Lärm und Lichteffekten die Aufmerksamkeit auf sich lenken. Lieben das Katz-und-Maus-Spiel mit der Polizei und surfen gerne hart an der Kante der Illegalität. Yukis Gruppe ist auf ihr Betreiben hin dabei, das Spiel auf eine höhere Ebene zu bringen und in den Drogen- und Prostitutionsbereich vorzudringen. Zudem stehen sie und ihre Boiz als Kurierfahrer oder für Geleitschutz zur Verfügung – vorausgesetzt, man schafft zuerst ein kurzes Rennen gegen den Besten der Gang. Sie wohnt nicht im Kiez.

65 **Daemonika**. Stark vercyberter Norm und Anarcho-Musikstar (Beschreibung und Bild s. *Berlin 2080*, S. 93). Daemonika lebt nicht im Caligarikiez, ist aber wegen ihrer Tätigkeit für Black Pirate häufiger im Kiez anzutreffen. Zu bedenken ist, dass Apex ihre Sinne verwenden kann, um die fleischliche Welt zu betrachten. Auch kann er Daemonika „soufflieren“.

66 **Alice**. Die stille, alte Deckerin und Infohändlerin ist eine Legende in Berlin. Sie teilt die Geschichte und das Schicksal von Blitz, langsam in Vergessenheit zu geraten. Aktuell konzentriert sie einen Großteil ihrer Aktivität auf Kristallkind, für das sie Muttergefühle entwickelt hat. Ihre kleine Wohnung in der Weißen Spitze wird im Kapitel *Splitter* (S. 95) eine Rolle spielen.



PROLOG

WETTERLEUCHTEN



GESCHÄFTLICHE ANGELEGENHEITEN

HINTERGRUND

Tamir Mittermann ist mit seiner Schrauberwerkstatt *T-Mann* gut im Geschäft. Seine momentane AR-Werbung schlägt jedem Nutzer ohne ausreichenden Spamfilter an vielen Stellen Berlins ins Gesicht. Zusammen mit 25 Angestellten repariert er alles, was ihm die Bewohner der umliegenden Kieze an elektronischen Geräten bringen – vom halbautomatischen Kühlgerät aus den 50ern bis zur Fizzyjoy-Kinderdrohne von der Resterampe des letzten Weihnachtsverkaufs im Discounter. Und manchmal, mit mehr Panzertape als Fachwissen, die überholte Matrixinfrastruktur der Bereiche der ehemaligen F-Zone.

Seine rechte Hand, die zwergische Mechanikerin Kylie Notschke, steckt seit Längerem immer mehr Geld aus den Aufträgen in die eigene Tasche. Vor ein paar Monaten merkte Tamir, dass irgendetwas nicht stimmt. Trotz des ausgebuchten Geschäfts sinken die Gewinne.

Um die Aufmerksamkeit von sich abzulenken, erfand Kylie eine haarsträubende Geschichte von einem Konkurrenten, dem T-Mann zu nahe gekommen sei und der sie daher aus dem Geschäft zu drängen versuche. Ganz von der Hand

zu weisen war die Idee nicht: Tamir hat einen Teil seines Erfolgs der Tatsache zu verdanken, dass er bei zu erfolgreichen Konkurrenten gerne seine Gangbekanntschaften vorbeischickt. Mehrere von Tamirs Mitarbeitern waren früher selbstständig und wurden so „überredet“, für ihn zu arbeiten.

Daher suchte sich Kylie als angeblichen Täter ein Unternehmen, das ihr groß genug schien und immerhin zum Teil im gleichen Geschäft tätig war: BroadPeak. Die Firma, die vor allem Datenspeicher und Matrixinfrastrukturen anbietet, expandiert seit einiger Zeit. Außerdem gibt es eine Reihe von widersprüchlichen Gerüchten, die von der Art, wie BroadPeak Geld macht, bis zu Hinweisen auf unterirdische Server und eine überregionale Kabelmatrix reichen. Das alles macht die Firma zum perfekten Sündenbock, der zu gefährlich ist, um etwas gegen ihn zu unternehmen.

Kylie hat keine Ahnung, was BroadPeak wirklich macht. Sie hofft einfach, dass der Name des Unternehmens reicht, damit Tamir die Sache auf sich beruhen lässt und einsieht, dass er gegen so große Spieler nichts ausrichten kann.

Tamir Mittermann jedoch hat immer mehr Wut auf die vermeintlichen Saboteure von BroadPeak



angestaut. Er hat Kontakte zu verschiedenen Gangs und würde kleineren Konkurrenten ohne zu zögern Schläger auf den Hals hetzen. Hier jedoch ist ihm das Ziel – wie von Kylie erhofft – zu groß. Selbst die Polizei hilft nicht. Darum hat er sich entschlossen, mit harten Bandagen zu kämpfen und Runner zu engagieren, die bei BroadPeak einbrechen und Beweise dafür aufspüren sollen, dass die Firma ihre kleinen Mitbewerber mit illegalen Mitteln aus dem Geschäft zu drängen versucht.

Kylie bekommt diesen Plan erst spät mit und reagiert panisch. Sie will nicht auffliegen, fürchtet aber, dass die Runner die Wahrheit herausfinden. Darum benachrichtigt sie BroadPeak, dass ein Einbruch bevorsteht, in der Hoffnung, dass die Firma Sicherheitskräfte oder Polizei alarmiert, die Runner festgenommen werden und so wieder Ruhe einkehrt. BroadPeak hat jedoch keinerlei Lust, die Aufmerksamkeit der Behörden auf sich zu ziehen, und will die Runner lieber verschwinden lassen.

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Über Mittelsmänner bekommt Tamir Kontakt zu den Runnern, lädt sie zu sich ein und engagiert sie für einen Einbruchsdiebstahl. Die Sache scheint nicht ganz einfach, aber dafür überschaubar zu sein. In der örtlichen Niederlassung von BroadPeak sollen die Runner nach Beweisen dafür suchen, dass die Firma in illegale Machen-

schaften verstrickt ist und Mitbewerber aus dem Geschäft zu drängen versucht.

Kylie Notschke möchte weiter ihre Geschichte von der „bösen“ großen Konkurrenzfirma aufrechterhalten, um zu verschleiern, dass sie sich aus der Kasse bedient und die Auftragsbücher fälscht. Darum benachrichtigt sie, noch während die Runner mit Tamir reden, heimlich BroadPeak.

BroadPeak kommt die Sache äußerst ungelogen, und es plant, die Runner ins Gebäude zu lassen und dann innen auszuschalten, damit keinerlei Aufsehen erregt wird. Dazu werden sofort Sicherheitskräfte in die Filiale gerufen und weitere um das Gebäude platziert.

Kristallkind beobachtet interessiert die ungewohnte Aktivität. Es warnt die Runner kurz vor dem Zuschlagen der Falle im Keller und hilft ihnen, wenn sie das zulassen, bei einem Weg aus dem Gebäude.

Im Glauben, von ihrem Auftraggeber verraten worden zu sein, konfrontieren die Runner Tamir. Sie können ihm glauben oder auch nicht – Kristallkind jedoch kommt schnell der richtigen Täterin auf die Spur.

SZENE 1: AM ANFANG AUF EINEN BLICK

Über Freunde, die sich gerade außerhalb Berlins aufhalten, bekommen die Runner den Tipp für einen schnellen Auftrag. Ein Kumpel sucht jemanden, der dem Karma etwas auf die Sprünge helfen soll. Natürlich bezahlt. Schnell und einfach. Was kann da schon schiefgehen?

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Es ist ein sonniger Tag, und eure Mägen knurren. Kein Wunder, Mittag ist schon einige Zeit vorbei, und bisher hat es keiner von euch geschafft, sich auch nur die Soycurrywurst an der Ecke zu besorgen. Als ihr euch gerade aufraffen wollt, meldet sich ein entfernter Kontakt über das Kommlink. Ihr habt nie wirklich zusammengearbeitet, aber einige Male Berührungspunkte gehabt. Auch jetzt geht es nicht um einen gemeinsamen Run, sondern um einen abgelehnten Auftrag, der aber erledigt werden soll. Gibt es da einen Haken? Nein, natürlich nicht. Weil ihr eben in Berlin seid, der Kontakt nicht. Nein, es ist sogar eher eine gute Tat. Und trotzdem bezahlt. Tamir erzählt euch das schon. Tamir Mittermann, der Typ von T-Mann, ihr wisst doch, die Werbung?

HINTER DEN KULISSEN

Tamir Mittermann hat endlich genug von den vermeintlichen Angriffen durch BroadPeak. Seine normalen Lösungsstrategien bei Konkurrenzsituationen helfen diesmal nicht. Und staatliche oder regionalere Sicherheitsorgane wie Polizei

und kleine Bürgerwehren sehen keine Beweise für eine Täterschaft. Daher hat sich Tamir entschieden, es mit Runnern zu versuchen, um die nötigen Beweise zu organisieren, damit dann endlich jemand offiziell einschreitet. Tamir verfügt über ein breites Netz aus Kontakten und wurde den Runnern so über mehrere Ecken vermittelt.

BEINARBEIT

BROADPEAK

Erfolge	Informationen
0	Nie gehört. Ist das eine Tridserie?
2	Irgendwas mit Matrixinfrastruktur oder so. Datenservice. Sitzen hier in Berlin.
3	Die machen Matrixtechnik für die Kieze, bieten Speicher usw. an. Reparieren manchmal, stellen neu auf oder bauen aus. Eigentlich ganz okay.
5	Angeblich basteln sie auch an der Kabelmatrix. Das rentiert sich sicherlich nicht auf Dauer.
6	Dafür, dass sie momentan immer präsenter sind, machen sie überraschend wenig. Zumindest offiziell.
8	Gerüchten zufolge haben sie geheime Serverfarmen, und keiner weiß genau, wo – und vor allem nicht wozu.
11+	Wie finanzieren die sich eigentlich? Das bisschen Ausbau in den Kiezen kann doch ein Unternehmen nicht über Wasser halten. Schon gar nicht eines, das so sehr expandiert wie momentan BroadPeak.

T-MANN

Erfolge	Informationen
0	Nie gehört. Was soll das sein? 'Ne Muckibude?
1	Ist das nicht diese Werkstatt, die angeblich auch das älteste Zeug wieder zum Laufen bringt? Ich habe da Werbung gesehen.
2	Ach nee, diese Reparaturheinis? Reparieren angeblich günstig alles, was irgendwie elektrisch ist. Toaster, Spielzeug – so was. Werben aggressiv in der AR.
3	Das ist eine Werkstatt, die gebrauchte Elektrogeräte und solchen Kram repariert. Wohl günstig und meistens auch ganz gut. Meine Oma war da schon mit ihrer Dackeldrohne. Man kann sogar anschreiben lassen, und für bestimmte Geräte gibt es Bonuskarten.
5	Das ist Tamirs Laden. Er selbst ist so halb gut – mehr Panzertape als Können. Aber solange die Dinge hinterher laufen ... Für das meiste hat er mittlerweile genug gute Leute eingestellt,

6 sodass er fast nur noch beaufsichtigt. Der macht gutes Geld mit dem Laden, trotz der günstigen Preise. In Berlin ist ja immer noch besser zu flicken, als Neues zu holen. Zumindest für die normalen Leute. Unter anderem fingern die auch an den alten Matrixsachen rum. Damit in den Kiezen wieder alles läuft.

8 Momentan ist wohl irgendwie der Wurm drinnen. Angeblich zahlen sie Gehälter zu spät. Läuft es vielleicht doch nicht mehr so gut?

9+ Aufträge haben sie eigentlich genug. Obwohl sich mittlerweile eher BroadPeak um die Matrixinfrastruktur kümmert. Aber da lässt man ja auch lieber Profis dran.

TAMIR MITTERMANN

Erfolge	Informationen
0	Kenne ich nicht.
2	Der hat ein Schrott- und Reparaturunternehmen.
3	Ich weiß bei dem Kerl nicht, woran ich bin. Einerseits ist er echt günstig, gerade für die, die wenig haben. Andererseits fährt er das neuste Sportmodell, eine Dame in jedem Arm und hat wohl auch einige Kontakte bei Sprawlguerilla und Co.
5	Ich glaube, vor allem ist er ein Aufschneider mit glücklichem Händchen. Kennt alle möglichen Leute ein wenig, schafft überall das Beste raus – wobei es momentan wohl nicht mehr so gut läuft.
8+	Kein netter Kerl, auch wenn er gerne so aussehen möchte. Schleimig, arrogant und sehr jähzornig, wenn jemand ihm Konkurrenz machen möchte. Einige seiner Mitarbeiter waren früher Konkurrenten, die ihm zu groß wurden.

SZENE 2: DER HERR DES ELEKTROSCHROTTS

AUF EINEN BLICK

Die Runner besuchen Tamir Mittermann, einen windigen Geschäftsmann, in der Werkstatt seines Elektroreparaturunternehmens. Er heuert sie an, damit sie bei BroadPeak, einem Anbieter für Matrixinfrastruktur und anderen Dingen, nach Beweisen dafür suchen, dass die Firma ihre Konkurrenten aus dem Weg räumen lässt. Ein Kampf David gegen Goliath mit den Runnern auf der Seite der Guten.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Die Adresse liegt in einem Wohngebiet, aber die ganzen blinkenden AROs sind nicht zu übersehen. Über die Auffahrt und durch ein Tor geht es in den Hinterhof, wo ihr auch schon die Schlange an Leuten seht, alt wie jung, jeder Metatyp, wenig Konzernner. Alle mit einem oder mehreren Elektrogeräten in der Hand, der Tasche oder auf dem Boden neben ihnen. Ein junger Mann steht im Hof hinter einer aus alten Kotflügeln gezimmerten Theke, gibt Kästen aus und nimmt Schrott entgegen. Er zwinkert euch zu und deutet in Richtung des Hinterhauseingangs, auf dem in roter Farbe (und blau als AR-Tag) „Nix für euch, nur privat“ steht.

HINTER DEN KULISSEN

Tamir Mittermann lädt die Runner in seinen Schrauberschuppen im Hinterhof eines uralten Berliner Wohnblocks ein. Die Adresse ist leicht in der Matrix zu finden, auf mehreren Karten der unterschiedlichen Anbieter ist der Laden groß markiert. Scheint Geld zu machen oder echt Ahnung von Werbung zu haben.

Vor Ort im Hinterhof herrscht geschäftiges Treiben: Eine zusammengewürfelte Menge von Metamenschen, jeweils ein Elektrogerät in der Hand, steht geduldig an einer grob zusammengestellten Theke aus Autoteilen an. Dahinter steht ein junger Mann und nimmt die Aufträge der Reihe nach entgegen. Man sieht Küchengeräte, Spielzeug, einen Kinderroller und sogar einen alten Sexroboter aus den 40ern. Hier wird alles repariert, was kaputt ist. Und sei es mit Fußstritten und Panzertape. Die Preise sind moderat, und für viele der ärmeren Berliner ist ein Laden wie T-Mann die beste Möglichkeit, das Leben der längst überholten Geräte noch ein Stück zu verlängern.

Drängen sich die Runner an der Schlange vorbei, hören sie das eine oder andere Murren: Hier hat jeder zu warten! Allerdings sind die Angestellten informiert und schicken die Runner schnell in das Büro im Hinterhaus. Auf dem Weg erkennt man in den vermeintlichen Wohnungs- und Hauseingängen Berge an Schrott (oder zu reparierende Geräte?). Hier scheint es viele verschiedene Werkstätten zu geben.

IM BÜRO

In dem mit Pappkartons und Plastikboxen vollgestopften Raum begrüßt Tamir die Runner. Ein alter Holzschreibtisch mit dazugehörigem Stuhl ist das einzige erkennbare Möbelstück. Wenn noch andere Sitzgelegenheiten existieren, dann sind sie unter Schrott, Elektronikteilen, Kartons und Müll vergraben. Dass er so die Runner stehen lassen muss, scheint Tamir zu gefallen. Er lehnt sich wie der Kommissar aus einer alten Tridserie im Stuhl zurück, legt die Füße auf den Tisch (was dazu führt, dass auf der anderen Seite Dinge zu Boden fallen) und erzählt, was er die Runner zu tun lassen gedenkt.

DER AUFTRAG

Tamir zahlt den Runnern 2.000 Euro pro Kopf, wenn sie bis morgen bei einer Filiale der Firma BroadPeak einbrechen und dort Beweise finden, die belegen, dass das Unternehmen die Konkurrenz bedroht und die Konten von T-Mann hackt.

Tatsächlich sind T-Mann und BroadPeak auch schon geschäftlich in Konkurrenz getreten. Der Umfang wird von Tamir in seiner Paranoia jedoch deutlich überschätzt.

Was Tamir den Runnern direkt oder auf Nachfrage erzählt:

- Jemand versucht, das Unternehmen aus dem Geschäft zu drängen. Seit einem halben, vielleicht sogar einem Jahr. Zuerst sehr bedeckt und nun immer stärker.
- Nein, der Konkurrent, der dahintersteckt, repariert selbst gar nichts. Sie tauschen aus. Und zwar die Matrixtechnik, vorrangig in den kleinen und ärmeren Kiezen.
- Stimmt, solche Dinge zu reparieren ist nicht das Kerngeschäft von T-Mann. Aber es kommt in letzter Zeit immer wieder vor. Das hält Tamir nämlich für einen Dienst an der Gesellschaft. Die regelmäßige gute Tat.
- BroadPeak nimmt wenig Geld für die Erneuerung. Aber doch nur, um die Konkurrenz mit allen legalen und illegalen Mitteln aus dem Weg zu räumen. Wenn niemand mehr etwas gegen sie tun kann, werden sie ganz schnell die Preise ins Unermessliche schrauben, und die armen Leute haben das Nachsehen.
- Polizei und Co. kümmern sich nicht, weil sie erst Beweise sehen wollen. Vermutlich sind die zuständigen Leute alle von BroadPeak gekauft.
- Die Frist ist so kurz, weil übermorgen eine größere Vergabe eines Jobs ansteht und er BroadPeak bis dahin gerne aus dem Weg geräumt hätte. Außerdem ist so die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, dass es genau zu diesem Geschäft belastende Unterlagen in der Firma gibt.
- Die örtliche Filiale von BroadPeak ist anscheinend eine ziemlich geheime Sache. Angeblich soll eine Serverfarm darunterliegen, und keiner weiß, wofür die da ist. Das pfeifen zumindest die Spatzen von den Dächern. Sicher ist auf jeden Fall, dass der Geschäftsführer, ein gewisser Ricko Nirbach, gerade in dieser Filiale ein- und ausgeht und es ausgedehnte Keller unter dem Haus gab, bevor das Unternehmen dort einzog. Außerdem liegt die Filiale am nächsten zu T-Mann und den Kiezen, in denen es Ärger mit den Aufträgen gegeben hat.

ZEUGIN KYLIE

Während die Runner noch mit Tamir verhandeln und Fragen stellen, kommt Kylie Notschke ins Büro. Die Zwergin will gute Aufnahmen von den Runnern machen, um sie BroadPeak zuzuspielen. Tamir nutzt die Gelegenheit, um etwaige Zweifel

an der Geschichte ausräumen zu lassen. Denn Kylie kann „aus erster Hand“ von der Bedrohung durch BroadPeak erzählen. Sie wirkt höflich und gelassen, betont jedoch, Angst vor den Leuten des Unternehmens zu haben. Sie ist der absolute Gegenpol zu dem eher schmierigen und arroganten Tamir und wird alle Fragen der Runnern beantworten, täuscht längeres Nachdenken vor und scheut sich nicht, einzuwerfen, dass sie sich in manchen Details nicht mehr sicher ist. Außer natürlich, dass BroadPeak der Täter ist.

KEINE PANIK

Tamir ist der typische Schrottverkäufer, kann Leute in Grund und Boden reden und weist grundsätzlich jede Schuld von sich. Immer sind andere schuld, er ist der strahlende Held. Daher kann es passieren, dass die Runner ihm zu sehr misstrauen und den Job nicht sofort übernehmen. Dafür ist Kylie, die eigentliche Täterin, da. Sie kann fehlende Details liefern und im Zweifelsfall Innanna, die junge elfische Auszubildende, als zusätzliche Zeugin liefern. Innanna ist der Meinung, Tamir, der sie schon mal belästigt hat, würde Kylie etwas in die Schuhe schieben wollen, und erzählt daher alles, was Kylie ihr aufgetragen hat, um die Runner zu beruhigen.

SZENE 3: DER ERWARTETE EINBRUCH

AUF EINEN BLICK

Die Runner besuchen das Ziel, eine Filiale von BroadPeak. Sie können das Gebäude zuerst beobachten und es dann auf verschiedene Weise betreten. Die Sicherheit scheint mäßig, aber im Keller lauern schwer bewaffnete Mitarbeiter, um die Eindringlinge schnell und unauffällig verschwinden zu lassen.

HINTER DEN KULISSEN

Das Gebäude, in dem sich die Filiale von BroadPeak befindet, ist eine dieser neuen, architektonisch kunstvollen Schandtaten der letzten Jahre. Im Erdgeschoss und mit eingezäunter Terrasse in Richtung gepflegten Straßengrüns kostet das Ganze vermutlich mehr Geld, als ein durchschnittlicher Runner in seinen Arbeitsjahren zusammenklauben kann. Abzüglich Steuern.

Generell gilt: Dass dies eine geheime Firma sein soll, stimmt nicht. Sie ist auf allen üblichen Navigations-Apps sichtbar, mit einfacher Suche in der Matrix zu finden und mit großem Namenslogo, AR-Hinweis und Klingelschild alles andere als versteckt.

Die Gegend ist aufstrebend: Gentrifizierte Wohngebäude, stylische Coffeshops, und eine

Ecke weiter befindet sich eine der angesagtesten Diskotheken Berlins – wenn man zwischen 12 und 16 ist, Konzerneltern hat und sich etwas rebellisch fühlt. Eher sauber, eher leer und ohne Seele.

Der AR-Auftritt ist modern und minimalistisch, man wirbt mit günstigen Datenspeichern und sicherer Datenübertragung, und genau das scheint in dieser Filiale auch vorrangig angeboten zu werden. Per Formular kann man Verträge abschließen, Speicher mieten oder Netze für seinen Kiez und öffentliche Anlagen bereitstellen lassen. Preislisten sind auf Anhieb nicht zu finden, aber wer tiefer gräbt, findet einige Beispielsangebote, die überraschend günstig sind.

Wenn die Runner über die Matrix einen Termin für den heutigen oder morgigen Tag abmachen möchten, bekommen sie zwar eine Eingangsbestätigung der Anfrage, allerdings nicht mehr. Das scheint System zu haben: Kommentare in der Matrix zeigen, dass sich nicht jeder Kunde besonders zuvorkommend behandelt, sondern eher ignoriert fühlt. Nahe der Drehtür klebt zudem ein Spam-RFID-Chip, der in drastischen Worten und knalligen Farben die lahme Bearbeitung kritisiert.

Auf dem kleinen Grünstreifen neben dem Gebäude sitzen mehrere (vermeintliche) Obdachlose und trinken. Sie haben keinen direkten Blick auf den Eingang und nur eingeschränkte Sicht auf die Terrasse. Es handelt sich um Mitarbeiter von BroadPeak, die darauf warten, dass die Falle zuschnappt.

Im Bistro gegenüber dem Eingang platzieren sich am späteren Abend Moira Kalle und Ewald Schulz – zwei der engagiertesten Sicherheitsmitarbeiter. Sie koordinieren das Unternehmen und spielen währenddessen das verliebte Paar bei einem romantischen Essen.

DAS GEBÄUDE

Die Front des Gebäudes besitzt eine verspiegelte Fensterfläche, durch die eine breite Drehtür ins Innere führt. Sicherheitskräfte sind weder am Tag noch in der Nacht zu sehen, die Tür ist jedoch außerhalb der Geschäftszeiten durch ein durchschnittliches Magschloss (Stufe 3, Tastatur und Karte) gesichert.

Geschützt durch eine Betonmauer gibt es einen weiteren Eingang über die Terrasse. Auch hier gibt es ein Magschloss (Stufe 3, Tastatur und Karte) zu überwinden. Magisch aktive Flechten sind an den metallenen Trägern des Gebäudes angebracht, sodass eine astrale Aufklärung schwierig wird. Hüter oder zusätzliche magische Sicherheit sind nur am benachbarten Haus zu sehen.

Ein möglicher Zugang in das Gebäude ist die per Kamera überwachte Tiefgarage. Ein kleiner und nachts abgeschalteter Fahrstuhl führt von dort direkt in die Filiale von BroadPeak. Die Garage ist nicht an die Kellerräume angeschlossen, und auch der Lift ist unabhängig vom Rest des Systems. Er gehört zu einer (außen in der AR und per Aufdruck genannten) Fremdfirma, einem Hausmeisterbetrieb.

Wird das Gebäude tagsüber beschattet, sieht man außer wenigen Angestellten, die um die Ecke zum McDöner zur Pause gehen, den ganzen Tag über nur zwei weitere Personen das Gebäude betreten. Die Angestellten verlassen gegen 18 Uhr das Gebäude, nach dem Letzten sieht man von außen, wie das Licht in den Räumen ausgeschaltet wird. Putzleute gibt es nicht, dafür sorgen Drohnen und für den Rest die Mitarbeiter.

IM INNEREN

Innen arbeitet Karola Evert am Empfang. Die 43-Jährige ist seit vier Wochen hier angestellt und hat keine Ahnung, was die Firma wirklich tut. Noch nicht mal, was sie angeblich tut – sie ist nur dafür da, Leute anzulächeln und Kunden mit Termin an den passenden Besprechungsraum zu verweisen. Ein relativ einfacher Job, da sich sehr wenige Kunden blicken lassen.

Kommen die Runner noch während der Öffnungszeiten vorbei, werden sie höflich abgewiesen. Heute seien keine Termine mehr verfügbar.

Die drei Theos – Theo Linguster, Theo Fuhrmann und Ralf „Theo“ Stindl – sind für die Sicherheit des Gebäudes im Normalbetrieb zuständig. In Schichten sitzen sie in ihrem kleinen Büro nahe dem Eingang herum und behalten im Blick, was im System und vor dem Gebäude so passiert. Jeder Raum im Inneren wird von einer Kamera überwacht, jedoch haben die drei Sicherheitsleute mehr ihre Filme vor Augen als die verschiedenen Eingänge. Zumindest, wenn sie nicht vorgewarnt sind.

An diesem Abend ist nur Theo Stindl dort, er hat Schicht und außerdem den kürzesten Strohhalm gezogen, als es am Nachmittag darum ging, die Posten bei dem erwarteten Einbruch zu verteilen. Er ist kein Held und will auch keiner sein. Darum ist es ihm ganz recht, dass er die Runner nicht bekämpfen soll, und wird sich, wenn er sie sieht (und nicht so tun kann, als ob er nichts merkt), in seinem Raum einschließen und unter den Tisch kriechen.

Mehrere Angestellte arbeiten tagsüber in den kleinen Büros. Der große, antike Datenspeicher, ein Relikt der Kabelmatrix in dem extra angebauten und von außen durch beleuchtetes Milchglas sichtbaren Raum, wird von niemandem betreten und besitzt eine autarke Stromversorgung.

Nirgends im Erdgeschoss deutet etwas im Entferntesten darauf hin, dass BroadPeak irgendwelche Firmen unterdrückt und aus dem Geschäft drängen möchte. Eher scheint das Kundengeschäft sehr langsam zu laufen und mit wenig Elan vonseiten der Mitarbeiter geführt zu werden.

Der Matrixhost der Filiale ist ein Abbild der realen Welt, mit viel Liebe und Können gestaltet. Hier ist genauso wenig los wie in der realen Filiale. Auffällig ist, dass der Fahrstuhl in den Keller sowie der Keller selbst weder abgebildet noch über den Host erreichbar sind.

Ziel der Runner sollte der Fahrstuhl in den Keller sein. Er ist von mehreren der offen gehaltenen und verglasten Büros aus sichtbar. Die

Hinweise von Tamir sollten darauf verweisen, und es sollte schnell klar werden, dass es in den oberen Stockwerken nichts Interessantes gibt.

Die Beschreibung des Kellers und des Aufzugs deckt sich gegebenenfalls nicht mit den Beschreibungen von Kylie oder Tamir, da Kylie ihn sich nur aufgrund der Gerüchte über BroadPeak ausgedacht hat.

Wenn die Runner den Fahrstuhl betreten oder kurz davor sind, beginnt die nächste Szene. Ebenso dann, wenn sie aus irgendeinem Grund glauben, verraten worden zu sein, und flüchten wollen.

KEINE PANIK

Die Runner haben viele Möglichkeiten, ins Gebäude zu gelangen, was die Entscheidung schwer machen kann. Je nachdem, worauf die Gruppe eher spezialisiert ist, gibt es einige Ideen, die du prominenter präsentieren kannst, damit die Wahl leichter fällt.

Für die Planer: Der vordere Eingang ist nicht nur sehr präsent, sondern auch überraschend offen und ungesichert. Von der Straße aus steht man direkt in der Drehtür, die Kamera ist auf den Parkplatz fünf Meter weiter gerichtet. Lediglich das Bistro ist halbwegs im Blick, wobei man die dort auf der Terrasse sitzenden Leute durch einen geparkten Wagen blockieren könnte. Nach 1:30 Uhr schließt das Bistro.

Für heimliche Kletterer: Die Terrasse ist durch die Mauer und die von den Gärtnern sträflich vernachlässigten Zypressen ein sehr blickgeschützter Eingangspunkt. Nicht nur die Terrassentür, auch die Fenster lassen sich als Einstieg nutzen.

Für die Trickreichen: Der Fahrstuhl in der torlosen Tiefgarage ist nachts ausgeschaltet, kann aber durch einen findigen Decker aktiviert werden. Ebenso wäre es möglich, die Hausmeisterfirma zu nutzen, um sie entweder den Lift anschalten zu lassen oder von ihr Zugänge in das Gebäude zu erhalten.

Teppichlieferungen, Bewerbungsgespräche oder Hausierer sowie die typische verstopfte Toilette können ebenfalls funktionieren, wenn die Runner lieber am Tag den Zugriff wagen. Auch hier kann der Hausmeisterservice als Fassade genutzt werden.

SZENE 4: IN DER FALLE AUF EINEN BLICK

Die Runner sind am oder im Fahrstuhl in den Keller. Kurz bevor die Falle zuschnappt, kontaktiert Kristallkind sie erstmalig und warnt vor der bevorstehenden Gefahr. Mit seiner Hilfe entkommen die Runner über den Keller in die Tunnel der Kanalisation.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Die Lampen um euch blinken leicht auf, von der Beleuchtung bis zum Rauchmelder. Nur leicht, aber merkbar. Habt ihr irgendeinen unerkannten Alarm ausgelöst? Das ist eigentlich überhaupt nicht möglich.

„Das ist eine doofe Idee.“

Der Satz hallt durch die AR, über eure Kommlinks und läuft über den Monitor des Fahrstuhls.

Wer ist das? Ein interner Sicherheitsdienst? Mensch oder Automatismus?

„Viele Leute warten unten auf euch, und ich glaube, sie wollen euch wehtun. Und die anderen kommen auch gerade an. Sie stehen schon vor dem Fenster.“

Und tatsächlich: Draußen ist irgendjemand. Und die Tür zur Eingangshalle öffnet sich mit einem schabenden Geräusch.

HINTER DEN KULISSEN

Kristallkind hat seit einiger Zeit ein Auge auf die Filialen von BroadPeak geworfen. Heute ist ihm aufgefallen, dass es plötzlich hektische Aktivitäten gab. Neugierig beobachtete es, wie Sicherheitskräfte im Keller zusammengezogen wurden und schließlich die Runner ins Gebäude eindringen. Es versteht, dass BroadPeaks Mitarbeiter nichts Nettes mit den Runnern vorhaben, auch wenn es nicht genau weiß, warum. Nur dass jemand vorher angekündigt hat, dass jemand vorbeikommen würde.

Die Runner faszinieren Kristallkind. Sie scheinen zu wissen, was sie tun, sind professionell und effektiv. Und das ist etwas, was es manchmal an anderen Leuten vermisst. Darum (und weil es lieber Harmonie als Kampf beobachtet) beschließt es, die Runner zu warnen.

Das vorrangige Problem für die Runner sind die bewaffneten Sicherheitskräfte, die sich gerade anschicken, das Gebäude zu betreten. Ob und inwieweit sie der Stimme glauben können und wollen, ist nebensächlich, der Konflikt ist unausweichlich.

Kristallkind wird den Runnern weiter nützliche Tipps zukommen lassen. Dafür kann es auf Informationen aller Sensoren in der Umgebung und den Funkverkehr zugreifen. Lass Kristallkind dabei nicht offensiv reagieren, indem es in die Kommlinks der Runner eingreift, sondern per Anfrage an deren Firewall um Zugriff bittet.

Die Informationen sollten hochkarätig sein, sodass die Runner dem Hinterhalt entgehen können. Gib den Runnern Videofeeds aus Sicht des Einsatzleiters. Lass in der AR den passenden Zahlencode für ein Tastenfeld über den Tasten erscheinen. Zeig den Runnern einen Grundriss der unbekannten Kellerräume, auf dem eine optimale Fluchtroute eingezeichnet ist.

Blende in einer Ecke des Sichtfelds eine Wahrscheinlichkeit in Prozent ein, dass die Flucht gelingen wird, die sich erhöht, wenn die Runner das tun, was Kristallkind vorschlägt. Und senke sie entsprechend, wenn sie es nicht tun. Und wenn die Aktion der Runner gegen die Emp-

fehlung nicht wirklich narrensicher ist, sollten die Runner wirklich große Steine in den Weg gelegt bekommen: mehr Kräfte, die Polizei, eine Schockgranate mit Stolperdraht oder eine Fluchttür, die auf der anderen Seite so zugestellt ist, dass sie keinen Ausweg bietet.

Ziel dieses Abschnitts ist es, den Runnern klarzumachen, dass Kristallkind ihnen wohlgesonnen ist und für sie einen großen Mehrwert darstellt. Und gegebenenfalls die Erkenntnis, dass Kristallkind ihnen möglicherweise den Hintern gerettet hat.

Während erste Kugeln fliegen, die Initiative gewürfelt wird und die ersten Gegner sichtbar werden, soll den Runnern zuerst klar werden, dass sie sich auf dem Präsentierteller befinden und in einen Hinterhalt geraten sind. Die Gegner kommen über jeden Eingang, auch aus der Tiefgarage, und drängen die Runner im Inneren von allen Seiten zusammen. Die Wachleute hatten Zeit, sich vorzubereiten, und nutzen das. Die gläsernen Wände der Büros bieten keinen Schutz – der Fahrstuhl ist die sicherste Alternative.

Kristallkind bittet die Runner, zu fliehen und kein Blut zu vergießen, öffnet dann die Tür des Fahrstuhls und aktiviert ihn. Eine Hilfestellung von Kristallkind könnte die Aktivierung der Sprinkleranlagen über den Gegnern sein. Dadurch fallen schwere, undurchsichtige Schutzvorhänge aus verborgenen Behältern in der Zwischendecke, die den Runnern eine Atempause verschaffen.

DER FAHRSTUHL

Sind die Runner im Fahrstuhl, schließt Kristallkind die Tür und „spricht“ zu ihnen, während von außen Geschosse gegen die Tür schlagen. Es erklärt, dass die Leute von BroadPeak auf die Runner gewartet zu haben scheinen und es nicht möchte, dass etwas Schlimmes passiert. Es antwortet auf alle Fragen. Antworten zu seiner Motivation („Warum hilfst du uns?“), wer es ist („Wer bist du eigentlich?“) und den Hintergründen („Woher weißt du das?“) bleiben eher vage, wenig hilfreich und hinterlassen viele Fragezeichen. Dafür hat es konkrete Antworten auf die Frage, wie die Flucht gelingen kann.

Wichtige Infos:

- BroadPeak wusste, dass die Runner kommen, und hat auf sie gewartet.
- BroadPeak wurde von jemanden angerufen, es gab sogar ein Bild (die Runner im Büro bei Tamir), damit die Polizei gerufen würde. Dazu hat aber keiner etwas gesagt. Vielleicht hatten sie keine Zeit.
- Eine Firma T-Mann wurde noch nie präsent erwähnt, soweit es in den letzten Tagen und häufig gemeint ist.
- Diese Leute mögen keine Eindringlinge. Aber eigentlich gab es bisher auch noch keine. Also hat es vielleicht doch irgendwas mit den Runnern zu tun. Oder dem Datum? Oder dem Wetter?
- Vielleicht hat der Auftraggeber ja einfach etwas falsch verstanden?

DER KELLER

Der Keller ist nicht besonders groß und wegen Bauarbeiten noch gedrängter, dunkler und staubiger als normal. In dem Raum vor dem Fahrstuhl, und im gesamten Keller, werden Geräte und Teile der Kabelmatrix gelagert, die aus unterschiedlichen Quellen in und um Berlin zusammengekauft wurden. Mehrere Teile sind noch in Kartons verpackt, auf denen Schrotthändler, Antikshops und Flohmarktläden als Absender aufgedruckt sind. Alte Serverschränke sind zu sehen, überall hängen Kabel heraus.

Von Beweisen zum Auftrag von Tamir fehlt jede Spur. Dafür warten zehn stark gerüstete Mitarbeiter aus der Sicherheitszentrale hier ab dem Nachmittag auf die Runner. Sie wurden kurz nach dem Anruf von Kylie zusammengezogen, während die Runner noch bei T-Mann im Büro saßen.

Beim Eintreffen der Runner sind die Sicherheitsleute noch in einem Nebenraum und warten auf den Alarm und den Aufzug. Kristallkind unterdrückt sowohl die Anzeige als auch den Alarm. Und es warnt die Runner vor den Sicherheitsleuten. So sind die provisorischen Barrikaden nicht besetzt, die die Sicherheitsleute gegenüber der Fahrstuhltür errichtet haben.

Der Alarm erreicht die Sicherheitskräfte erst, als die Runner schon im Keller sind. Mit gezogenen Waffen werden sie sich den hoffentlich vorbereiteten Runnern entgegenstellen. Kisten, die etwas Deckung geben, stehen im gesamten Keller herum (maximal Status *Deckung II*). Hier unten gibt es keine Sprinkleranlage, aber Kristallkind hat Zugriff auf die Lampen, um sie auszuschalten oder hell aufleuchten zulassen.

Kristallkind weist den Runnern mit bunt blinkenden AR-Pfeilen den Weg in einen Nachbarraum, in dem es angeblich einen weiteren Ausgang gibt. Auch dort stapeln sich die Kisten für die Kabelmatrix, die Zugangstür (Barrierstufe 12) ist alt und hält, wenn geschlossen, eine kurze Zeit dem Feuer der Gegner stand.

Das Licht funktioniert hier nicht. Wer keine Taschenlampe oder Restlichtverstärkung hat, muss sich an der Wand zwischen den Kisten entlangtasten. Und kurz bevor wirklich alles so aussieht, als ob dieser Raum eine Falle und Sackgasse ist, findet sich ein mit Metallplatten verdeckter Durchbruch in die Kanalisation. Die Luft riecht modrig und feucht, ein zu langer Aufenthalt hier ist der Gesundheit nicht zuträglich. Kristallkind gibt wirre Anweisungen (eine Wegbeschreibung mit der Naivität eines Kindes, das eine Karte liest), die sich zwar sinnlos anhören, letztendlich aber auf einem sicheren Weg nach draußen führen. Gehen die Runner auf eigene Faust durch den Kanal, werden sie oft an Sackgassen und zu engen Rohren scheitern und irgendwann nur noch mit einer Probe auf Natur (Navigation) + Intuition (3) einen Ausweg finden.

Wenn die Runner das Gebäude verlassen, folgen die Gegner ihnen nicht. Ihr Ziel war, die

Runner unbemerkt verschwinden zu lassen. Eine Schießerei, gar auf offener Straße, ist für sie schlimmer, als ein paar Eindringlinge flüchten zu lassen.

Kristallkind bedankt sich bei den Runnern für die lustige gemeinsame Zeit und verschwindet.

DAUMENSCHRAUBEN

Der Kampf mit den Sicherheitsleuten von BroadPeak sollte nicht auf einen Sieg der Runner hinführen. Es geht um eine Verteidigung, bis der Rückzug geplant und durchgezogen werden kann, um das reine Überleben. Das ist für Runner nicht besonders spannend, weshalb man in der Kanalisation gut einen kleinen Kampf einstreuen kann, der zu gewinnen ist. Gut eignen sich einige wilde Ghule (SR6, S. 217) oder Teufelsratten (SR6, 218), die zwischen den Runnern und den ihnen vielleicht doch ein Stück weit folgenden Sicherheitsleuten stehen.

KEINE PANIK

Wenn die Runner unbedingt einen eigenen Ausgang vorziehen und sich nicht in den Fahrstuhl drängen lassen, dann ist das nicht das Ende des Abenteuers. Sie fliehen, unterstützt von Kristallkind, über ihren Lieblingsweg und vergeben sich damit die Chance, erste Einblicke in das Geschäft von BroadPeak zu bekommen. Wichtig ist nur, deutlich zu machen, dass diese noch unbekannte Entität essenziell wichtig für den halbwegs sicheren Rückzug war.

SZENE 5: DER VERRÄTER AUF EINEN BLICK

Nach dem fehlgeschlagenen Run besuchen die Runner sicherlich ihren Auftraggeber, der sie scheinbar in eine Falle hat laufen lassen. Er ist sich keiner Schuld bewusst – sie können ihm glauben oder auch nicht. Wenn sie ihn anhören, ergibt sich eine nächste Spur zu Kylie Notschke, die gerade ihre Werkzeuge zusammenpackt, um zu fliehen.

HINTER DEN KULISSEN

Wenn die Runner den Run einfach abhaken und in ihren Alltag zurückkehren wollen, dann ist das kein Problem. Sind sie sauer oder neugierig genug, um Tamir zu konfrontieren, können sie den Lohn ihrer Arbeit auf einem anderen Weg einstreichen.

Wie zuvor werden die Runner in der Firma und auf dem Hinterhof begrüßt. Tamir ist – sofern die Zeit passt – in seinem Büro und sich keiner Schuld bewusst. Seine erste Reaktion auf die Runner ist Freude – sie sind wieder da und



haben anscheinend den Auftrag erledigt. Wenn er sich bedrängt fühlt, wechselt er zwischen Wut auf die Runner („Ihr habt keine Beweise mitgebracht? Dann seid ihr euer Geld ja anscheinend nicht wert.“) und Angst vor ihnen hin und her. Wähnt er sein Leben in Gefahr, probiert er jede Gesprächstaktik aus, die ihm in den Sinn kommt. Es sollte jedoch deutlich werden, dass er wirklich keine Ahnung hat.

Kommt ein halbwegs sinnvolles Gespräch zustande, beginnt er zu erkennen, dass er die ganze Zeit von seiner besten Frau an der Nase herumgeführt wurde: Kylie hat die Taten begangen. Kylie hat bei BroadPeak angerufen und das Foto der Runner gemacht.

KYLIE PACKT ZUSAMMEN

Kylie hat die Runner schon beim Kommen gesehen und beschlossen, sich lieber aus dem Staub zu machen. Daher ist sie in der Werkstatt gerade dabei, ihre wichtigsten Dinge in eine große Sporttasche zu packen. Auf die Frage, was sie damit vorhat, stammelt sie nur „unterwegs zu einem Kunden“.

Sie wird sich mit Waffengewalt verteidigen, und sofern nicht ganz schnell deutlich wird, dass Kylie hier wirklich die Böse und Tamir der Geschädigte ist, werden sich die anderen Mechaniker auf ihre Seite schlagen. Niemand außer Kylie ist besonders gut bewaffnet – es könnte dem Ruf der Runner jedoch ziemlich schaden, wenn sie in einem offenen Hinterhof, in dem sich viele Unbeteiligte aufhalten und Zeuge werden,

ein Blutbad zwischen sich verteidigenden Handwerkern anrichten.

DAUMENSCHRAUBEN

Wer lieber doch einen handfesten Kampf haben möchte, der gibt nicht nur Kylie bessere Waffen – auch ihre fünf engsten Mitarbeiter sind gut ausgerüstet und haben keine Lust mehr, sich unterdrücken zu lassen. Nicht von Tamir, diesem arroganten Idioten, der jetzt einfach bekommen hat, was ihm zusteht. Und nicht von den Runnern, die für ihn arbeiten und vermutlich keine Ahnung haben, wie es den normalen Leute da unten geht.

Jeder von ihnen war vor der Entscheidung für einen bürgerlichen Job in einer Gang, und keiner hat verlernt, was er damals in den ganzen Kämpfen untereinander einsetzen musste.

NACH DEM ABENTEUER

Die Runner haben bei BroadPeak zwar keine Beweise gesichert, den eigentlichen Täter allerdings (hoffentlich) entlarvt. Wenn sie Tamir geholfen haben, bekommen sie nicht nur ihr Geld, er ist ihnen auch wirklich dankbar. So weit, dass er ihre Gehälter erhöht, geht bei ihm die Freundschaft zwar nicht, jedoch ist er in Zukunft durchaus bereit, sich anderweitig erkenntlich zu zeigen.

Das kann das Reparieren eines Toasters ebenso sein, wie Kontakte zu kleineren Gangs der Sprawlguerilla herzustellen. Tamir kennt zwar meist nur „jemanden, der jemanden kennt, der ein kleiner Fisch ist“, aber für erste Kontakte reicht es aus. Da Tamir sich auf keine politische Richtung festlegt, hat er eine große Bandbreite an Kontakten zu bieten, die (zum Glück für ihn) nicht voneinander wissen.

Kristallkind dagegen findet weiter Gefallen an den Runnern. Sie waren mutig, scheinen ihre Arbeit zu verstehen und haben bei BroadPeak vielleicht Dinge gesehen, die sie auf die richtige Fährte in einem bevorstehenden Kampf führen könnten. Außerdem – aber das ist nicht Kristallkinds vorrangige Idee hinter der Sache – stehen die Runner jetzt in seiner Schuld. Wer weiß, ob sie es anders genauso gut aus dem Schlamassel geschafft hätten? Vermutlich nicht. Im Idealfall steht hier eine unausgesprochene Schuld für einen Gefallen im Raum.

Kylie kann aus der Nummer auf verschiedene Arten herauskommen. Eine Option ist tot nach der Schießerei. Aber auch dass sie das Geld zum Teil zurückgibt und sich zähneknirschend bereit erklärt, die Schuld abzubezahlen. Allerdings nicht bei Tamir, mit dem sie fertig ist. Auch eine erfolgreiche Flucht, dann aber ohne ihre Sachen, ist denkbar.

In zwei von drei Fällen wird Kylie die Runner für ihre Probleme verantwortlich machen und kann entsprechend zu deren Feinden in Berlin gezählt werden.

GELD

Die Runner erhalten von Tamir wie vereinbart 2.000 Euro pro Kopf.

KARMA

- 5 Karma, wenn die Runner die wahre Schuldige entlarven.
- 1 Karma, wenn sie Kristallkind vertrauen und sich von ihm leiten lassen.
- 1 Karma, wenn die Runner Kylie im Kampf besiegen.

HAUPTDARSTELLER

TAMIR MITTERMANN

SCHMIERIGER SCHROTTHÄNDLER UND MÖCHTEGERN-MECHANIKER

Arrogant und selbstüberzeugt. Biedert sich jedem an, möchte bei ihm wertvoll erscheinenden Männern der Kumpeltyp sein und bei Frauen, die in sein Beuteschema passen, als cooler und harter Kerl gelten. Seine rhetorischen Fähigkeiten übersteigen seine technischen bei Weitem.

KYLIE NOTSCHKE

ZWERGISCHE MECHANIKERIN, EX-GANGMITGLIED

Still, intelligent und rücksichtslos. Der Mechanikerjob sah besser und ungefährlicher aus als der Alltag in der Gang – nur ist es viel schwieriger, ordentliches Geld zu verdienen. Da ist es einfach naheliegend, dem Idioten Tamir etwas wegzunehmen. Selber schuld, wenn er nicht aufpasst. Sie hat auffällige Cyberaugen, die sie oft neongrün trägt, und ihre Mähne, die sie meistens in einem violetten Iro trägt, ist synthetisch modifiziert, sodass sie Frisur und Farbe wechseln kann. Ihre Werte findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 175).





AKT 1

ELMSFEUER



SIRENENGESANG

Die Runner haben den ersten Run überlebt – dank der Hilfe von Kristallkind. Wenige Tage später meldet sich das rätselhafte Mädchen erneut und bittet die Runner um Hilfe. Die Mission – für die eine anständige Bezahlung winkt – führt die Runner tief ins Berliner Musikbusiness und die religiösen Verstrickungen des Emirats.

AUFHÄNGER

In den letzten fünf Jahren hat der elfische Konzernhai Masoud Sadr das Kreuzberger Musiklabel Ekerim zu einem der wichtigsten Entertainment-Akteure in Berlin aufgebaut. Der mit viel Geld, Erpressung, Knebelverträgen, feindlichen Clubübernahmen und Blut erkaufte Erfolg wird seit Kurzem durch den Aufstieg der Anarcho-Diva Daemonika vom Label Black Pirate bedroht. Um dem aggressiv zu begegnen, will Sadr nun ein eigenes „Anarcho-Girl“ aufbauen und hat auch schon die passende Kandidatin gefunden: Die junge Türkin Ayda ist ein musikalisches, empathisches und *magisches* Ausnahmetalent, das jedes Publikum im wahrsten Sinne verzaubern kann – und offenbar auch künstliche Intelligenzen:

Kristallkind hat eine private Aufnahme von Aydas Stimme gehört und ist von den perfekten Harmonien und dem traurigen Grundton völlig verückt. Umso schmerzhafter war es für Kristallkind, zu erfahren, dass Ayda von Ekerim gnadenlos ausgebeutet werden soll: Aus dem unschuldigen Mädchen Ayda soll die Krawallsängerin Fatwa44 werden, ein vermarktbarer Mix aus Protesttexten und Loli-Look. Kristallkind kann das nicht zulassen. Ayda muss befreit werden, ehe ihre sanfte Seele bricht und stirbt.

SCHAUPLÄTZE

Der Auftrag führt die Runner in das Berliner Emirat, wo das Debüt-Konzert von Fatwa44 und die für Ekerim besonders wichtige After-Show-Party mit wichtigen Vertretern der Presse und möglichen Sponsoren und Markenpartnern stattfindet.

KARTALABAD

Beide Veranstaltungsorte der Nacht liegen im relativ weltoffenen Kartalabad-Viertel des Berliner Emirats (*Berlin 2080*, S. 85). Als Touristenviertel

ist der Zugang durch die grünen Stahltore des Kartalabads zwar grundsätzlich offen, dennoch kann sich die Berliner Scharia als handfestes Hindernis für die Runner erweisen (speziell dann, wenn sie die örtlichen Gepflogenheiten ignorieren oder sich weigern, die lokalen Gesetze zu befolgen). Zum Glück haben die Runner in dieser Nacht einen Schutzengel: Der gemäßigte Imam Masoud Al-Ruhaidi unterstützt aus eigenen Gründen Aydas Befreiung und kann mildere Urteile für Vergehen der Runner erwirken, sofern es nicht gerade um Mord oder die bewusste Schmähung Allahs geht (Al-Ruhaidi ist liberal, nicht irre).

KELLERCLUB ISYAN

Als Ort des eigentlichen Debüts von Fatwa44 hat Sadr den Kreuzberger Kellerclub Isyan in der Omar bin Abdul Aziz Caddesi (der ehemaligen Oranienstraße) Nr. 19 ausgesucht. Der Kellerclub liegt direkt am Zugangstor Heinrichsplatz: Vom Tor aus ist es das zweite Gebäude auf der rechten Seite. Man geht durch das Vorderhaus und den Innenhof zum (sehr baufälligen, aber voll bewohnten) Hinterhaus und dort in den Keller.

Die Veranstaltung ist geschlossen, nur ausgewählte Gäste – Influencer, Szenegrößen, Trendsetter im Musikbereich und Ekerim-DJs – sind geladen. Um Fatwa44 die nötige Underground-Härte und Glaubwürdigkeit zu geben, hat Ekerim die berühmte islamistische Hassgang Jihad B als Security gebucht. Im Club halten sich während der Veranstaltung – ein kurzer Gig aus zwei Songs von F-Rapper Akimbo Nuyeen gefolgt von einem Duett mit Fatwa44 – rund 200 Gäste, acht Mann Barpersonal, vier Ekerim-Techniker und zwölf Ganger von Jihad B auf.

Für den Kellerklub kannst du den Grundriss M in *Berlin 2080* auf Seite 199 verwenden. Ersetze dabei das rechte Treppenhaus durch einen Vorratsraum für Getränke und Drogen.

KOLONNENFAHRT

Nach dem Gig und der obligatorischen Runde durch die „illustre“ Gästeschar des Isyan machen sich Akimbo Nuyeen und Fatwa44 auf den Weg zur After-Show-Party im Teehaus Kasbah.

Die kurze Fahrt zur nahen Location ist eine Inszenierung von Macht, Prunk und Härte: Kurz bevor die Stars den Club verlassen, fährt eine gepanzerte, goldene Stretchversion vom Typ Saecker-Krupp-Bentley Concordat vor, die vorne und hinten von je zwei extrem aufgemotzten Luxus-Sportwagen (Westwinds oder Shin-Hyungs) mit je zwei Jihad-B-Gangern flankiert wird. Weitere acht Gangmitglieder begleiten die Kolonne auf Rennmaschinen des Typs Suzuki Mirage und erwarten die Stars bereits im Innenhof. Natürlich wird der Zug von Kameradrohnen der diversen Influencer, Pressevertreter und Ekerims eigener Werbeabteilung begleitet.

Die Fahrt selbst führt ganze 550 Meter schnurgerade zum Teehaus Kasbah, wobei die Kolonne

als reine Show noch einige Male den einstigen Oranienplatz (heute Teil des Fatima-al-Masuma-Parks) umrundet, ehe man vor dem Eingang des Kasbah fotogerechte Aufstellung nimmt.

TEEHAUS KASBAH

Das Kasbah wird ausführlich in *Berlin 2080* (S. 191) beschrieben. Für den Abend der Veranstaltung wurde das gesamte Gebäude von Ekerim angemietet und gründlich umgestaltet. Die übliche Türpolitik (Zutritt nur für Männer) ist außer Kraft gesetzt, stattdessen werden ausschließlich Leute eingelassen, die auf der Gästeliste stehen (Presse, VIPs und Konzernvertreter, alle in noblen Kostümen/Anzügen).

Der Hamam im Untergeschoss wurde zum orientalischen Nachtclub mit Tanzfläche umfunktioniert – hier werden Akimbo Nuyeen und Ayda ihren Gig wiederholen, und Ayda wird hier später eine Probe ihrer wahren Stimme zum Besten geben. Wenn sie gerade nicht auftreten, halten sich Akimbo und Ayda meist auf ihrer „Thronempore“ im Atrium [10] auf, wo sie von allen gut gesehen werden können. Daneben lassen sie sich des Öfteren im VIP-Bereich auf der Dachterrasse [12] sehen, um den finanzkräftigen Interessenten Pfötchen zu geben. Auch Masoud Sadr befindet sich meist im VIP-Bereich, sofern er nicht im Büro [13] Deals abschließt.

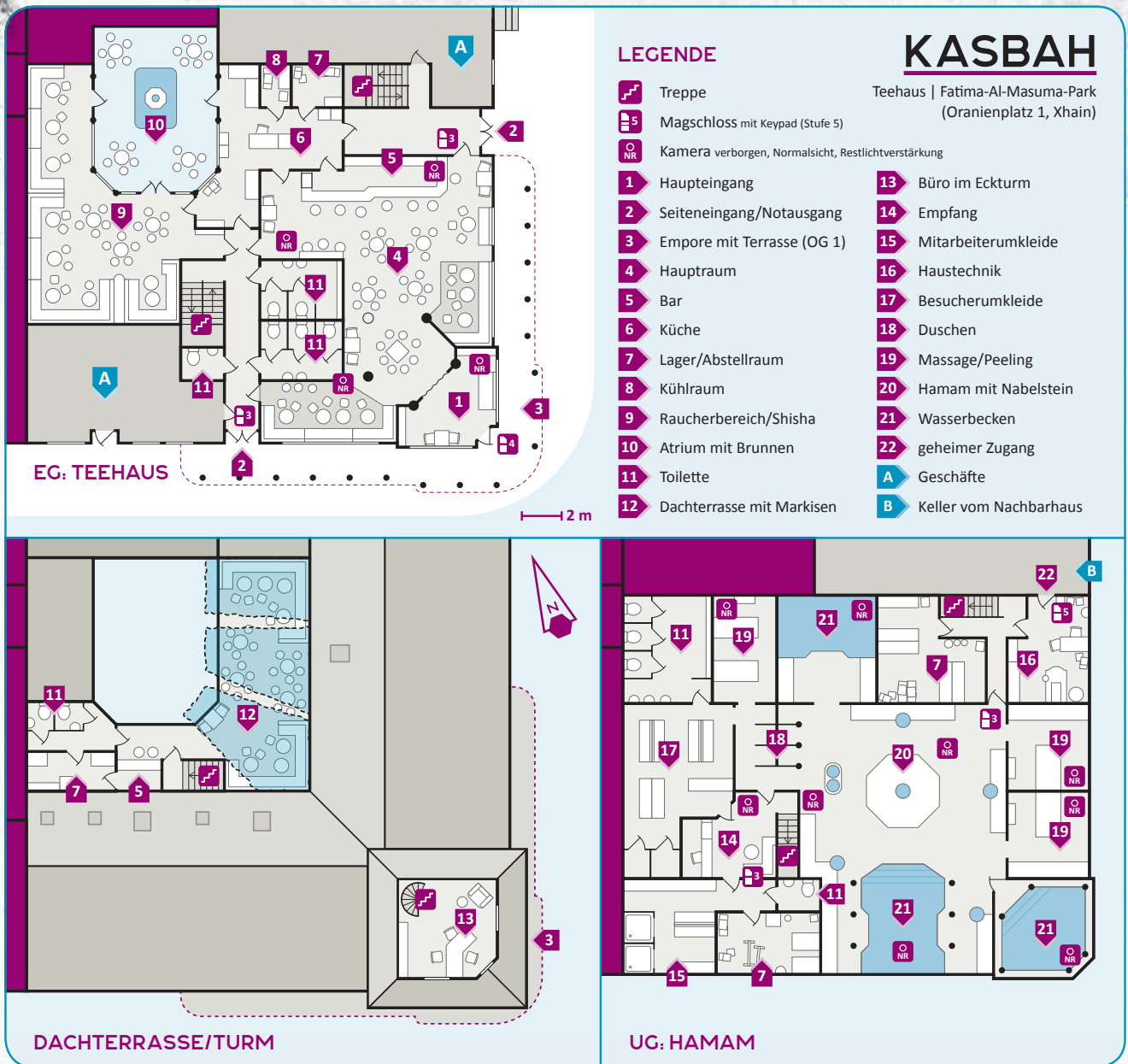
In der Kasbah sind zu jeder Zeit zwanzig Gangmitglieder von Jihad B verteilt. Weitere zehn posen am Haupteingang, zusätzliche acht sind im Umfeld verteilt, davon je zwei im Tower des Teehauses (über dem Büro) und auf dem Dach des südlichen Nachbargebäudes.

AL-KAHF

Die einzige für das Abenteuer wichtige Location außerhalb des Kartalabads liegt im „Schwarzafrikanerviertel“ des Emirats, dem Shahabad (s. *Berlin 2080*, S. 86). Die Höhle (arab. Al-Kahf) ist das Hauptquartier der Schwarzen Löwen, einer muslimischen Bruderschaft um die zweigeschlechtliche Priesterin Kayra. Die Löwen unterstützen Aydas Befreiung und helfen den Runnern, aus dem Kartalabad zu verschwinden. Im Kahf-Versteck verbringen die Runner gemeinsam mit den Löwen einen Tag, ehe sie auf verborgenen Wegen mit Ayda ins „Gelobte Land“, das Dreamland, gehen.

Der Shahabad unterscheidet sich baulich erheblich vom Rest des Emirats. Er wird von zwei Hochhäusern dominiert, die lange Zeit die höchsten Gebäude Kreuzbergs waren: einem stark zerfallenen Wohnhaus aus den 1960ern am Halleschen Ufer Ecke Wilhelmstraße und dem alten Postbankhochhaus, das bei einem Flugtaxicrash 2058 teilweise einstürzte.

Die Al-Kahf liegt in der 18. Etage des früher 23 Stockwerke hohen Postbankturms. Wie alle oberen Etagen ist auch die 18. völlig verwüstet: Alle Fenster sind seit Langem zerstört, überall liegen Trümmer und aufgetürmte Reste der



alten Büroeinrichtung herum. Die Al-Kahf ist mit schwarzen Kevlarplanen nach draußen abgeschirmt. Das vorhandene Licht stammt von Kerzen und aus Feuerschalen mit Brandglibber. Überall hängen Ketten mit Glasperlen, Schrottstücken und Knochen. Der einzige Weg in die 18. Etage führt durch den Aufzugsschacht, in dem sich eine abenteuerliche Korbkonstruktion mit Seilwinde und Generator sowie eine Notleiter befinden. Die unteren 16 Etagen sind trotz Einsturzgefahr vollständig bewohnt und vermitteln den Eindruck eines in die Höhe gebauten Wellblechgettos. Dieser Bereich ist über beschädigte, aber nutzbare Treppenhäuser mit dem Erdgeschoss verbunden.

DER JOB

Einige Tage nach dem letzten Run kontaktiert Kristallkind die Runner (idealerweise erscheint es einfach in der VR oder AR vor einem Runner,

notfalls ruft es an; vielleicht hat es sogar noch eine Freigabe auf ein Kommlink der Runner). Das kristallene Mädchen wirkt besorgt, verhaspelt sich ein paar Mal und hat offenkundig Probleme, auszudrücken, was es eigentlich will.

Kristallkind hat von einem anderen Kind, einem Engelkind, einem Zaubersingvögelchen, einem Menschenkind erfahren. Dieses ist in den Händen „kaltsöser Menschen“. Und man muss ihm helfen, zu entkommen. Das muss schnell gehen, ehe das „Schwanenherz“ das Mädchen erstickt (eine Anspielung auf Sadr, den Stern im Zentrum des Sternbilds Schwan). Am besten sollen die Runner gleich morgen losschlagen. Da weiß Kristallkind, wo sich das andere Kind aufhält. Dafür bietet Kristallkind neben seiner Dankbarkeit auch „viel Geld“. Wie viel? Was hätten die Runner denn gerne? Was immer sie wollen, Kristallkind sagt ja. Es hat zwar aktuell „nur“ 15.000 Euro zur Verfügung, aber das ist ja auch viel. Das werden die Runner schon verstehen, und Aydas Rettung geht vor. Die fehlende Summe kann Kristallkind ja immer noch durch

geldwerte Sparvorteile bei Magazinfeed-Abos auf das Konto der Runner liefern.

Nehmen die Runner den Job an, überspielt Kristallkind im starken Kontrast zu seinem Gestammel ein sachliches Dossier zu Ayda und Ekerims Plänen inklusive Ablaufplan der Events am morgigen Tag. Natürlich ist die Datei direkt aus Ekerims Host geklaut.

BEINARBEIT

Das von Kristallkind übermittelte Dossier enthält die vollständigen, wenngleich dünnen Infos zu Aydas Hintergrund (s. *Hauptdarsteller*, S. 53). Auch der Kauf durch Ekerim und die beabsichtigte Verwandlung in die „türkische Daemonika“ Fatwa44 sind durch Memos und Mails von Sadr an diverse Mitarbeiter belegt (Beweiskraft haben solche Daten in der Welt von 2080 freilich nicht). Außerdem enthält die Datei den Ablaufplan für das Konzertdebüt und die After-Show-Party inklusive Locations und Sicherung durch Jihad B.

AYDA/FATWA44

Erfolge	Informationen
0–2	Keine Ahnung, nie gehört.
3	Vielleicht hab ich da was: Das Musiklabel Ekerim plant ein großes Debüt für seinen neuen Girlie-Star. Ekerim pumpt viel Geld in die Sache, und das Mädchen soll krass sein.
4	Ekerims neuer Star soll eine echt zauberhafte Stimme haben. <i>Zauberhaft</i> , versteh? Angeblich hat Ekerim das Girl – Ada, Ayda, Adya oder so – der Familie abgekauft. Voll sklavenmäßig. In Zukunft soll sie unter dem Namen Fatwa44 als eine Art Türken-Daemonika vermarktet werden.
5+	Ekerims neues Zugpferd kommt aus dem Emirat, also lief der Kauf unter der Scharia ab. Nach Berliner „Recht“ also quasi legal, Kiezgesetz halt. Aber: Die Imane des Emirats sind beim Thema Sklaverei absolut uneins! Die Konservativen um Al-Qasim und auch der Emir befürworten sie, der lauteste Gegner ist der liberale Imam Masoud Al-Ruhaidi.

EKERIM

Erfolge	Informationen
0	Ein Berliner Musiklabel.
1	Die sitzen in Kreuzhain, und neben einigen Berliner Topstars wie Bence und Akimbo Nuyeen gehören denen auch mehrere kleine Clubs.
2	Genauer gesagt sitzt Ekerim im Emirat, und die haben noch weit mehr Clubs in der Hand, als ihnen offiziell gehören. Funktioniert ähnlich wie Schutzgelderpressung, nur mit „du spielst besser unsere Musik, sonst!“.



AYDA

3	Die waren nicht immer so krass drauf. Früher haben sie einfach Mucke gemacht und Künstler promotet, waren damit auch okay im Geschäft. Seit ein paar Jahren sind die aber schwer mafiös am Start.
4	Soweit ich weiß, ist Ekerim keine Operation der Türkenmafia. Eher ist es so, dass Ekerim die Grauen Wölfe oder auch Gangs wie Jihad B bezahlt, um seinen Interessen „Nachdruck“ zu verleihen.
5+	Ekerims Verwandlung vom zivilen Musiklabel zum mafiösen Vollsortimenter im Berliner Entertainment hat um 2075 begonnen. Genau da wurde ein Typ namens Masoud Sadr neuer Chef.

MASOUD SADR

Erfolge	Informationen
0–1	Da klingelt nichts.
2	Das ist der Chef vom Musiklabel Ekerim. Soll ein ziemlich harter Hund sein.
3	Sadr ist ein Elf und Konzernhai in Reinkultur. Hat sich seine Sporen bei Messerschmitt-Kawasaki und Saecker-Krupp verdient. Sein größter Coup war es, die neu gegründeten Berlin Cybears an die Spitze des Teutonenbowls 2072 zu hieven: Er war für die Schattenoperationen der Bären zuständig. 2073/74 muss irgendwas Scheiße gelaufen sein für ihn, da tauchte er 'ne
4	



- 5 Weile ab. War aber fleißig und hat im Zuge von S-Ks Reorganisationen in Tempelhof massig Kohle gemacht. Keine Ahnung wie. Danach kaufte er sich jedenfalls bei Ekerim ein. Und war binnen kurzer Zeit Chef.
- 6 In der Zeit seines Aufstiegs bei Ekerim hat es diverse seiner Vorgesetzten zerblasen. Da gab es Skandale, Unfälle, überraschende Kündigungen, auch Tote. Mit Sadr ist nicht zu spaßen.
- 6 Sadr hat eine Menge Kontakte zur Schattenszene, aus der er sich auch ein eigenes Striketeam und seine beiden Bodyguards Black und White rekrutiert hat. Eineiige Zwillinge oder zumindest so gestylt, er in Schwarz, sie in Weiß.
- 7+ Neil Black ist ein Adept, Adriana White eine Kampfmagierin. Und Masoud Sadr selbst ist militärisch geschult und krass modifiziert.

Bei Erfolg finden die Runner Infos zu einem ausverkauften „World Debut“ eines neuen Ekerim-Stars namens Fatwa44, die gemeinsam mit Ekerim-Topstar Akimbo Nuyeen morgen Abend im Kellerclub Isyan im Kartalabad auftritt. Außerdem finden sie die Info, dass morgen das Teehaus Kasbah wegen eines geschlossenen Ekerim-Events für die Öffentlichkeit geschlossen ist. Zudem finden sie Tonnen von Teasern, dass in Berlin die neue, wütende Stimme einer jungen Generation erwacht. Die Werbung scheint verstärkt auf die türkische und arabische Community gerichtet und hat schwere „Daemonika-Vibes“

(pro Status F, pro Anarchie und Freiheit, gegen Konzerne und ADL).

HACK BEI EKERIM

Vermutlich möchten die Runner trotz des ausführlichen Dossiers mehr Infos zum Ablauf und zu geeigneten Schwachstellen, sind auf der Suche nach VIP-Tickets oder wollen direkt Ekerim-Geräte (Kommlinks, Kamera-Drohnen usw.) übernehmen.

Hoststufe (ASDF): 10 (11/12/10/13)

IC: Patrouille, Teerbaby, Säure, Aufspüren, Leuchtpur, Blaster

Decker-Reaktionszeit: 2W6 Kampfrunden

Icon: Ein Planet mit Ring (ähnlich Saturn), wobei der Planet eine Bombe und der Ring das Blatt einer Kreissäge ist. Das Icon pulsiert in diversen Diskoeffekten und gibt Ekerim-Musik von sich (je näher, desto heller bzw. lauter).

Ikografie: Grafisch reduzierte Gänge und Räume, die aber vollständig aus sehr bunten und beweglichen Graffiti bestehen. Jede Fläche (Boden, Wand, Decke) hat Schwerkraft. Alles bewegt sich im Rhythmus der Musik (Nutzer können aus dem Ekerim-Sortiment wählen).

Hilfsprogramm: Semiha, eine nur aus beweglichen Tüchern und Schals bestehende Frauenfigur.

Weitere Hosts: Entertainment-Hosts von einigen Clubs (inkl. Isyan), die als Subsystem des Ekerim-Hosts konfiguriert wurden und dessen Werte/IC nutzen (das Kasbah besitzt keinen Host).

Hoststruktur: Einzelhost

Tatsächlich sind durch den Host diverse Kamera- und Werbedrohnen zu erreichen, die am Abend im Isyan, dem Kasbah und vor allem bei der Kolonnenfahrt zum Einsatz kommen. Auch diverse Kommlinks von Ekerim-Mitarbeitern sind Slaves des Hosts. Sadrs Kommlink ist allerdings nur das unwichtigste seiner „offiziellen Diensthandys“ und geradezu widerlich sauber (nur legale/langweilige Vorgänge wie Interviewanfragen, Spam, Pressemappen, Aufstellungen zu verwendeten Soundsystemen usw.). Natürlich können die Runner durch den Host Tickets für den Isyan-Gig bekommen und sich auf die (mit Datenbombe gesicherte) Gästeliste des Kasbah setzen.

DURCHFÜHRUNG

Das von Kristallkind gelieferte Dossier enthält einen minutiösen Ablaufplan des Abends (s. Kasten), aus dem sich verschiedene Angriffspunkte für die Runner ergeben.

Abfangen vor dem Isyan: Das Problem ist, dass die Runner nicht wissen, wann Ayda am Isyan eintrifft oder wo sie sich davor aufhält. Sie ist mit Akimbo Nuyeen bereits in einer Wohnung über dem Kellerclub und erreicht diesen durch das Haus. Somit scheitern alle Pläne der Run-

ABLAUFPLAN

Hinweis: Die fett gesetzten Texte sind im Ablaufplan von Kristallkinds Dossier enthalten. Andere Inhalte sind Vorschläge zum Ablauf für dich.

Ab 6:00 Uhr	Aufbau im Kasbah und Isyan. Akimbo (AN) und Fatwa (F44) sind bereits im bzw. über dem Isyan (eine der Wohnungen wurde luxuriös umgestaltet).
20:30 Uhr	Sadr trifft mit Black und White im Kasbah ein.
21:00 Uhr	Einlass in Kasbah und Isyan.
22:00 Uhr	Eventbeginn in beiden Locations.
ca. 22:50 Uhr	Nachtgebet (Ischa).
23:00 Uhr	Auftritt von AN und F44 im Isyan: Akimbo eröffnet mit seinen Hits „Siktir Git“ und „Mut Alahmaq“, danach Duett mit Fatwa und neuem Song „Fatwa 2.0.4.4.“.
ca. 23:35 Uhr	Vorfahren der Kolonne, Jihad-B-Biker im Innenhof.
0:00 Uhr	Die Runner werden angerufen (s. <i>Unerwartete Hilfe</i>).
ca. 0:30 Uhr	Kolonnenfahrt zum Kasbah.
ca. 1:00 Uhr	Ankunft am Kasbah. Akimbo und Fatwa geben Pfötchen.
ca. 1:30 Uhr	Ayda singt außerplanmäßig ein spontan erdachtes Lied, in dem sie allegorisch/indirekt die hohle Existenz und unstillbare Konsumgier des Publikums betrauert (manche der Zuhörer kündigen in der Folge ihren Job und nehmen sinnvolle Tätigkeiten auf).
ca. 1:45 Uhr	Sadr schreit Ayda in der Künstlerumkleide [15] zusammen.
ca. 2:00 Uhr	Akimbo und Ayda auf ihrer Empore, Ayda wirkt verängstigt.
Open End	Nach Event-Ende Fahrt MS/AN/F44 mit Kolonne zum Adlon, Trennung vor dem Pariser Platz.
ca. 3:00 Uhr	Kasbah leert sich langsam.
ca. 3:20 Uhr	Frühgebet (Fadschr).
ca. 4:45 Uhr	Allgemeiner Aufbruch. Akimbo und Ayda gehen zur Limo, Kolonne inkl. Sadr fährt ins Hotel Adlon (Ankunft gegen 5:20 Uhr), kurz davor Trennung von Jihad-B-Eskorte.

ner, die Zufahrtswege zu überwachen und dort zuzugreifen. Sollten die Runner durch kreative Ideen oder enge Emiratskontakte herausbekommen, dass sich Ayda im Haus aufhält, können sie in das Apartment eindringen. Neben Ayda und Akimbo halten sich sechs Leute von Ekerim (Visagisten, Techniker, Kostümbildner ...) sowie vier Jihad-B-Ganger in der Wohnung auf.

Zugriff im Isyan: Das Isyan befindet sich direkt am Ausgang des Emirats und bietet so bessere Fluchtmöglichkeiten als das Kasbah. Allerdings ist die Aufmerksamkeit aller Anwesenden non-

stop auf Akimbo und Ayda/Fatwa gerichtet. Im Falle eines „Überfalls“ würde neben den zwölf anwesenden Jihad-B-Gangern (Werte im Kapitel *Personen der Handlung*, S. 189) auch ein Teil der Gäste die „Entführung“ verhindern wollen. Ein nutzbarer Schwachpunkt wäre die mangelnde Lüftung im Keller: Setzen die Runner Gas (und passendes Atemgerät) ein, hätten sie weitgehend freies Spiel – allerdings riskieren sie bei 200 Gästen im dicht gedrängten Club eine Panik mit zahlreichen Verletzten und einigen Toten, darunter womöglich Ayda.

Angriff auf die Kolonne: Mit Abstand die schlechteste Option. Die Kolonne wird aus einem Dutzend Kamerawinkeln beobachtet und live gestreamt. Auch bei der späteren Fahrt zum Adlon gilt: Nirgends gibt es mehr aufmerksame Bewacher. Und als Fluchtfahrzeug macht sich eine gekaperte goldene Stretchlimo auch nicht gerade gut.

Entführung aus dem Kasbah: Ab etwa 2:30 Uhr lässt die Aufmerksamkeit um Akimbo und Fatwa allmählich nach. Zu diesem Zeitpunkt suchen beide das für die Stars vorgesehene „Privatklo“ in der Künstlerumkleide [15] im Untergeschoss auf – es sei denn, Ayda hat die Nachricht der Runner (s. *Unerwartete Hilfe*, S. 51) erhalten, dann hält sie sich an den Plan. Außerdem sind die gelangweilten Jihad-B-Ganger kaum noch bei der Sache. Neben dieser Toilettenpause ist das Morgengebet gegen 3:20 Uhr der beste Zeitpunkt. Das Gebet ist nur kurz, aber das Verteilen und Entrollen der im Kasbah reichlich vorhandenen Gebetsteppiche ist eine Ablenkung, vor allem am Ende eines sehr langen Arbeitstages (Ekerim) bzw. einer langen Partynacht (jeder andere).

Letzte Chance Adlon: Kurz vor dem Adlon verlassen die Jihad-B-Ganger die Kolonne, um nicht in Konflikt mit dem Sternschutz zu geraten. Ab da ist allerdings die Sicherheit am Pariser Platz (AAA) und im Adlon zuständig, was eine Entführung erschwert. Außerdem sind zusammen mit Sadr auch Black und White in der Limousine.

Zu spät: Im Adlon kommt es zur Tragödie. Sadr ist über Aydas musikalischen Alleingang im Kasbah außer sich und will klarstellen, wer der Boss ist. Akimbo fühlt sich von Ayda gedemütigt und bedroht. Beide schreien Ayda an, schlagen sie, wollen sie „auf Spur“ bringen. Nach dieser Nacht im Adlon ist Ayda innerlich gebrochen und nicht mehr sie selbst. Ihre Magie hat sie verloren. Als Superstar ist sie nun nicht mehr nutzbar, und ihr kurzer Ruhm – das eine perfekte Lied im Kasbah – gerät bald wieder in Vergessenheit.

UNERWARTETE HILFE

Sofern Ayda bis dahin nicht befreit wurde oder alle längst tot sind, erhalten die Runner einen **Anruf um Mitternacht** von Kristallkind. Es ist völlig außer sich vor Freude. Es habe neue Freunde gefunden, die den Runnern helfen werden. „Heilige Männer“ wollen „das Engelskind“ frei sehen, seine Flügel dürfen nicht gestutzt werden,

es soll frei fliegen in die Himmel (und ähnlich wirres Zeug). Die „heiligen Männer“ (gemeint sind die Imame Al-Ruhaidi und Shahin) haben „schwarze Löwen mit lustigen Doppelnamen“ geschickt (gemeint ist die Gang der Schwarzen Löwen, auf arabisch „Aswad Aswad“). Diese haben einen Fluchtweg und ein sicheres Versteck für Ayda und die Runner.

Die Runner müssen nur Ayda eine Nachricht zukommen lassen, dass sie in die Einzeltoilette im Erdgeschoss gehen soll. Sobald sie das tut, müssen die Runner ihre eventuell vor der Klotür wartenden Wachen (drei Jihad-B-Ganger) ausschalten. Die Löwen werden dann die Tür zum Nachbargeschäft entriegeln (das linke A im Plan, ein Laden für Orientteppiche). Durch diese werden Ayda plus die Runner unauffällig aus dem Emirat geschleust: Zunächst geht es durch das unterirdische Teppichlager des Ladengeschäfts in den Keller des Nebengebäudes. Von dort geht es in den Hinterhof und über eine Mauer in den Nachbarhof, dort wieder in den Keller, durch zwei Häuser und schließlich wieder in einen Innenhof, wo ein reichlich zerschrammter Ödnur-Kompaktkühlwagen der Marke Kamekichi wartet. Dieser fährt dann unbehelligt aus dem Kartalabad und weiter in den Shahabad zur Al-Kahf, dem Versteck der Schwarzen Löwen.

Hinweis 1: Sollten die Spieler bereits bei der Planung völlig verzweifeln und den Job wegen „Unmachbarkeit“ hinschmeißen wollen, kann der Anruf auch schon früher erfolgen.

Hinweis 2: Wenn die Spieler selbst planen, Ayda zur Einzeltoilette zu locken und durch das Nachbargeschäft zu extrahieren, lass ihnen den Triumph und streich den Anruf. Die Schwarzen Löwen können dann immer noch ins Spiel kommen, falls die Runner eine Schleusergang oder andere Unterstützung suchen, wie sie aus dem Emirat entkommen können (wenn sie keine Hilfe wollen/brauchen, ist das völlig okay).

EIN VERLOCKENDES ANGEBOT

Der Doppelauftritt von Akimbo Nuyeen und Fatwa44 ist eine große Story, die Journalisten verschiedener Kanäle auf den Plan ruft. Zwei jener Presseleute sind die prominente Berliner Newsmacherin Nakaira (*Berlin 2080*, S. 21) sowie deren Intimfeindin Penny Dreadful vom anarchistischen Sender 44 (*Berlin 2080*, S. 25). Die Sendernummer 44 bezieht sich wie Fatwas Namenszusatz auf das Jahr 2044, das gemeinhin als Geburtsjahr des Status F in Berlin betrachtet wird.

Nach außen hin geben Nakaira und Penny am Abend ganz die schillernden, gut gelaunten Kolleginnen – Küsschen links, Küsschen rechts, neckische Sprüche, etwas zu schrilles Lachen. Da beide vom Einlass im Isyan bis zum bitteren Event-Ende im Kasbah bleiben und somit von der „Entführung“ Aydas erfahren werden, versuchen sie natürlich, die Story dazu an sich zu bringen. Exklusiv.

Nacheinander werden die Runner durch einen ihrer Stammschieber, -vermittler oder einen be-

liebigen, passenden Kontakt zuerst von Penny und dann von Nakaira kontaktiert. Penny bzw. Sender 44 bietet 3.000 Euro (bis maximal 10.000 Euro) für die Exklusivrechte inklusive Interview mit Ayda und mindestens einem Runner („natürlich anonymisiert, wenn es sein muss“). Nakaira, die den weitaus finanzkräftigeren Sender B1Live hinter sich hat, bietet das Dreifache dessen, was Penny mit den Runnern vereinbart hat, oder bis zu 30.000 Euro, falls kein Deal mit Penny zustande kam.

Das Interview soll schnellstmöglich stattfinden und, so möglich, möchten beide, dass von der „Flucht“ Aufnahmen gemacht werden (durch die Runner oder einen Camboy mit implantiertem Simrig, der zu den Runnern geschickt wird). Der Deal läuft in beiden Fällen sauber ab, die Interviews und das gefilmte Material bieten aber Anhänger für Ekerim/Sadr, die Identität der Runner und Aydas Verbleib in Erfahrung zu bringen.

ENDSTATION CALIGARIKIEZ

Einige Stunden, nachdem die Runner die Al-Kahf erreicht haben (oder wo auch immer sie mit Ayda untergetaucht sind), meldet sich Kristallkind wieder. Die KI ist überglücklich, dass Ayda frei ist, und weiß auch das ideale Versteck, wo sie langfristig vor Ekerim sicher sein wird: Der Caligarikiez im Pankower Dreamland wird von Black Pirate dominiert, dem Hauptwettbewerber von Ekerim. Perfekt auch für die Runner, die nun auf der Abschussliste des „entehrten“ Jihad B stehen. Kristallkind fühlt sich schon länger zu dem Kiez mit seiner künstlerisch-anarchistischen Mentalität hingezogen und hat im Laufe der Monate einige „liebe Menschenkinder“ kennengelernt, die ihm bestimmt helfen werden, das „kleine Zaubervögelchen“ Ayda zu verstecken. Kristallkind übergibt den Runnern die Kontaktdaten von Odessa [NSC #11 in WiC, S. 28], „der lieben Mama des Caligarikiezes“. Details zur Übergabe und dem weiteren Geschehen findest du im Run *Kiezgeschichten* (S. 56), in den dieser Run nahtlos übergeht.

Sobald sie Ayda zu Odessa gebracht haben, bekommen die Runner ihr Geld. Wurden mehr als 15.000 Euro vereinbart, werden kommentarlos 15.000 Euro überwiesen. Kristallkind hofft, dass die Runner es nicht merken, und zeigt sich verletzt, wenn die Runner „diesen wunderschönen Moment“ nun wegen so etwas Banalem wie Geld verderben. Machen die Runner Druck, wird es zunächst herumdrucksen („Ist das gute Gefühl, das Richtige getan zu haben, nicht viel mehr wert?“), dann bocken („Aber ihr schuldet mir doch auch was!“), dann eine geldwerte Entschädigung anbieten (AldiReal-Treuepunkte, Berlinherzen, Trog-of-War-Lootboxen, Medienfeed-Probeabos). Beschuldigen die Runner Kristallkind der Unehrlichkeit, verspricht es, die geschuldete Summe plus 25 Prozent Säumniszuschlag in drei Monaten zu zahlen. (Spoiler: Dazu wird Kristallkind keine Gelegenheit mehr haben.)

Kristallkind kennt bereits Alice [NSC #66 in WiC, S. 33] gut, die seit einer Weile im Kiez eine Heimat gefunden hat. Sollten die Verhandlungen mit den Runnern schwierig verlaufen, kann Alice auftauchen und beruhigend eingreifen. Vielleicht teilt sie ein paar Erkenntnisse über Kristallkind und ergänzt die Informationen und Eindrücke der Runner zu einem vollständigen Bild. Und sie wird noch einmal die Gastfreundschaft des Kiezes hervorheben, als Wert an sich und Teil der Bezahlung. So kann sie auch die Bude im Stirnerhaus, die Geburtswohnung von Monika Schäfer (s. WiC, S. 25), an die Runner vermitteln.

KEINE PANIK

Was, wenn die Extraktion von Ayda schiefgeht oder sie sogar stirbt? Dann wird Kristallkind die Runner trotzdem in den Caligarikiez bringen, wo sie sich eine Weile vor Sadr und der Rache des Jihad B verbergen können.

NACH DEM ABENTEUER

FAHNDUNGSSTUFE UND REPUTATION

Die Runner werden sich mit diesem Run die ersten nennenswerten Freunde und Feinde in dieser Kampagne gemacht haben. Du solltest ab jetzt darüber Buch führen. Dies wird für das Ende der Kampagne noch wichtig. Ein paar Tipps hierzu haben wir im Kapitel *Regelerläuterungen* (S. 15) zusammengefasst.

GELD

- 15.000 € von Kristallkind für Aydas Rettung.
- 3.000 € von Penny Dreadful für die Exklusivrechte an der Story um Aydas Rettung (maximal 10.000 €) *oder*
- Das Dreifache von Pennys Angebot (maximal 30.000 €) von Nakaira.

KARMA

- 5 Karma, wenn Ayda lebend und sicher im Caligarikiez ankommt.
- 2 Karma für jeden Runner, der Ayda ihrem zerbrechlichen Wesen entsprechend behandelt und sie vor jeder Art von Gewalt so gut wie möglich abgeschirmt hat.

HAUPTDARSTELLER

AYDA/FATWA

Laut offiziellen Infos von Ekerim ist die kindliche Sängerin Fatwa volljährig. Ihr Geburtsdatum ist unbekannt. Äußerlich und vom Entwicklungs-

stand her ist Ayda allerdings höchstens zwölf. Ihre Eltern starben kurz nach ihrer Geburt bei einer Gangschießerei. Die kleine Ayda wurde durch verschiedene Angehörige im Kiez am Zickenplatz (ehem. Hohenstaufenplatz) durchgereicht, denen das „Hexenkind“ aber unheimlich war. Wirklich gerne hat ihr letzter Vormund – „Onkel Osman“ – sie trotzdem nicht verkauft. Erst die Übernahme seiner Spielschulden und ein Bonus von 1.000 Euro in Vesuvchips ließen ihn einknicken.

Ayda ist etwa 1,55 Meter groß und zierlich gebaut, mit bräunlicher Haut, rabenschwarzen Haaren und riesigen dunklen Augen. Sie redet nicht viel und weicht Fragen aus – außer, wenn sie durch ihr intuitives Askennen etwas in ihrem Gegenüber erkannt hat. Sie hat ein tiefes Gespür für genau das, was der andere gerade am Dringendsten hören muss, auch wenn er es nicht weiß. Darüber hinaus hat Ayda das perfekte Gehör und dazu eine Singstimme, die jedes Publikum verzaubern kann. Ayda weiß, dass sie der Spielball größerer Mächte und bewaffneter Männer ist, und tut, was man ihr sagt. Ihre Werte findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 176).

MASOUD SADR

Der Ekerim-Chef ist ein erfahrener Problemlöser, der wie kaum ein anderer Berlin und dessen besondere Regeln und (Nicht-)Gesetze kennt. Der elfische Konzernhai startete seine Karriere in den 2040ern bei Messerschmitt-Kawasaki und gehört damit zur ersten Generation jener besonderen Konzern-Klasse, für die Berlin berüchtigt ist – skrupellos, brutal, verschlagen, geduldig und der Konkurrenz immer zwei Spielzüge voraus.

2073 versuchte Sadr als Cybears-Schmidt, die laufenden Restrukturierungsmaßnahmen bei S-K Tempelhof zur Förderung seiner Karriere zu nutzen. Hierfür initiierte er eine Reihe schwarzer Operationen in der Stadtkrieg-Szene (*Blut & Spiele*, S. 87). Diese liefen zwar nicht perfekt, verschafften ihm aber durch geschickte Wettabschlüsse ein sattes finanzielles Polster, durch das er sich 2075 in das aufstrebende Kreuzberger Musiklabel Ekerim einkaufen konnte. Die dort tätigen Manager waren keine Gegner für ihn: Binnen kürzester Zeit schummelte, kaufte, erpresste und tötete er sich in den Chefessel.

Unter Sadrs Führung hat sich Ekerim von einer profitablen Musikmarke zu einem Allroundanbieter in Sachen Berliner Entertainment entwickelt, mit Dutzenden Sängern und Bands unter Vertrag und ebenso vielen Clubs in fester Hand der neuen „Berliner Musikmafia“. Beste Geschäftsbeziehungen unterhält Sadr sowohl zur Berliner Hassgang Jihad B als auch zum neuen Chef der Berliner Wölfe, dem ebenfalls elfischen Araber Tauh'd.

Masoud Sadr ist elfentypisch von unbestimmtem Alter. Seine tiefbraune Haut und das lange schwarze Haar kontrastieren mit seinen Augen, die ungewöhnlich hell und je nach Lichteinfall

grau, blau, grün oder violett sind. Sadr bevorzugt gepanzerte Maßanzüge, ist sich aber auch nicht zu schade, eine Kampfpanzerung mit Mystic Weave (*Feuer frei*, S. 81) oder wenigstens seine im Auto gelagerte MAMS-Panzerweste (*Feuer frei*, S. 76) überzuziehen. Seine Werte findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 176).

Masoud Sadr wird von zwei Bodyguards begleitet, den eineiigen Zwillingen Neil Black und Adriana White (Werte siehe S. 176). Black und White weichen Sadr nie von der Seite.

AKIMBO NUYEEN

Abgesehen von der Rakatak-Kombo Bence ist der orkische Rapper Akimbo Nuyeen der wertvollste Musiker des Ekerim-Labels. Akimbo lebt den F-Rap-Lifestyle mit jeder Faser seines aufgehübschten Körpers: Der dunkelhäutige Sänger ist fast zwei Meter groß, dabei aber schlank, mit perfektem Sixpack, ideal modellierten Muskeln und sattem Bling-Bling von den goldenen Hauern und ebensolchen Hightech-Tattoos bis zu seinen zahlreichen Halsketten und den beiden goldenen Predator-Wummen. Akimbo Nuyeen kommt von der Straße und ist ein typischer Berliner mit türkischen, arabischen und nordafrikanischen Wurzeln.

Natürlich ist Akimbo ein reines Kunstprodukt, sorgfältig erschaffen für die krawallgeile Berliner (Ork-)Jugend. Zwei Drittel Badboy, ein Drittel gebrochener Poet und Girliesschwarm, 100 Prozent Kunstfigur ohne eigene Message oder künstlerische Vision. Und ein echtes Arschloch: Akimbo ist ein Narzisst, der nur dann richtig funktioniert, wenn er der Größte/Beste/Schönste ist und das auch von jedem gesagt bekommt. Genau deshalb treibt ihn der Erfolg von Daemonika zur Weißglut – und dass Ekerim dieser weißärschigen B*tch nun ein Teeniegirl entgegenseetzen will, pisst ihn noch mehr an.

Akimbo ist zum Zeitpunkt des Abenteuers also maximal schlecht drauf. Er ist mit Sadr aneinandergerasselt, der ihm in ungewohnt direktem Ton klargemacht hat, wer hier Boss und wer nur Chabo ist. Ziemlich entsetzt und beleidigt hat Akimbo drei seiner Gehilfen zusammengedroschen und sich danach mit Cram und Novacoke zugebröhnt. Seine Werte findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 175).

IMAM MASOUD AL-RUHAI

Als Schüler (und designierter Erbe) des greisen Imam Murat Ankyürek ist der liberale Al-Ruhaidi ein Hoffnungsträger für alle, die sich eine allgemeine Entspannung, mehr Toleranz und eine modernere Interpretation der strengen Berliner Scharia-Gesetze wünschen.

Der etwa 40-jährige Imam wurde vor einigen Tagen auf den Fall von Ayda und vor allem die Ausbeutung ihrer gottgegebenen Kräfte durch das Ekerim-Label aufmerksam gemacht: Mehrere Gemeindemitglieder, die durch Ayda Trost



AKIMBO NUYEEN

und entscheidende Ratschläge erhielten oder ihre himmlische Stimme genießen konnten, sprachen den Imam an, auch um zu erfahren, ob Aydas Gaben und Ratschläge ein Ausdruck des Willens Allahs oder eine Verführung des Shaitan seien. Imam Al-Ruhaidi kann an Aydas Tun nichts Teuflisches entdecken – sehr im Gegensatz zu Sadrs Vorgehen. Darum hat Al-Ruhaidi den Erwachten Imam Shahin im Medina-Viertel aufgesucht, der wiederum diskreten Kontakt zu einem Orden schwarzer Muslime im Shahabad-Viertel aufgenommen hat. Auf Wirken Al-Ruhaidis und Befehl Shahins hin unterstützt dieser Orden, die Aswad Aswad („Schwarzen Löwen“), die Befreiung Aydas.

Al-Ruhaidi spielt ein gefährliches Spiel: Wenn sein Lehrer Ankyürek dereinst stirbt, wird dies das liberale Lager im Emirat schwächen, und Al-Ruhaidi wird jede Unterstützung brauchen, um an Ankyüreks Stelle zu treten und auch nur einen Bruchteil von dessen Respekt zu erhalten. Eine potenzielle Hexe befreit und dem mächtigen Jihad B ans Bein gepinkelt zu haben, könnte genau der Anlass sein, seine Position zu schwächen und die Extremisten im Emirat weiter zu stärken – mit weitreichenden Folgen für ganz Berlin.

Al-Ruhaidis Werte findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 176).

JIHAD B

Die Gangmitglieder von Jihad B sind bestens finanzierte Fanatiker. Besonders diszipliniert sind sie nicht. Die aus Showgründen besonders martialisch mit Tac-Westen, Automatikwaffen und klischeehaft um das Gesicht drapierten schwar-

AL-RUHAIIDIS FEHLTRITT

Sosehr er sich einredet, im Sinne Allahs zu handeln, hat Al-Ruhaidi ein weiteres Motiv, Ayda aus dem Rampenlicht zu ziehen: Vor einigen Jahren hatte er eine Affäre mit Aydas Mutter Belinay. Er befürchtet, dass Ayda seine Tochter sein könnte. Al-Ruhaidi hatte sich im Zuge seiner Seelsorge für die todunglückliche Belinay in diese verliebt, und sie hatte die Liebe erwidert. Es kam nur zu einem einzigen Fehltritt, aber als Belinay schwanger wurde – erstmalig, trotz vieler Versuche ihres Ehemanns –, war Al-Ruhaidi ziemlich klar, dass er der Vater sein musste. Um sich zu schützen, haben Al-Ruhaidi und Belinay seit ihrer Liebesnacht jeden Kontakt vermieden. Belinay wechselte sogar zum strengen Imam ihres Gatten, Muhammad Cemar Husain Abu al-Qasim, der ein Feind Al-Ruhaidis ist. Für Al-Ruhaidi steht also tatsächlich alles auf dem Spiel: Würde Ayda ein großer Star, würde irgendwann auch jemand in ihrer Vergangenheit graben, vielleicht sogar einen Gentest durchführen. Würde herauskommen, dass er Ehebruch mit Aydas Mutter begangen hat, würde das der Scharia nach seinen Tod oder zumindest 100 Peitschenhiebe und Verbannung bedeuten – vor allem aber wäre es die Steilvorlage für alle Traditionalisten und Extremisten, die in den liberaleren Auslegungen des Korans ein Werk der Zersetzung sehen.

zen und grünen Tüchern ausstaffierten Jihad-B-Ganger sind schon von Weitem erkennbar und verteilen sich am Abend auf verschiedene Floors und Bereiche, die voller Besucher des Events sind. In diesem Chaos verdächtige Personen (also die Runner) auszumachen, erfordert Disziplin und Professionalität sowie ein Grundbewusstsein dafür, dass überhaupt eine Bedrohung besteht. Gerade Letzteres geht den Gangmitgliedern völlig ab: Aus Sicht der B-Jihadisten ist ihr Engagement als Security ein reiner PR-Gag. Und das

stimmt. Ihr Job besteht darin, taff auszusehen, gute Bilder zu liefern und bei Abfahrt und Ankunft der Kolonne möglichst viele Schüsse in die Luft abzugeben.

Dank der desinteressierten Haltung der Jihad-B-Ganger sind die Runner grundsätzlich im Vorteil und erhalten Edge-Boni, bis den Gangmitgliedern bzw. Masoud Sadr klar wird, dass eine Feindoperation bzw. ein Extraktionsversuch stattfindet. Die Werte der Jihad B-Ganger findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 189).

DIE SCHWARZEN LÖWEN

Bei dem „Aswad Aswad“ genannten Orden handelt es sich um eine Gruppe sudanesischer Mudschaheddin, deren Herkunft sich in den Mythen des alten Nubiens verliert. Im Berliner Mikrokosmos sind die Löwen eine Schutzgang, die innerhalb des Shahabad-Viertels des Emirats faktisch die Polizeigewalt innehat. Die Löwen sind nicht uniformiert und haben keine offenen Erkennungszeichen. Alle haben aber Narben an den Unterarmen, die der Größe nach von Löwenangriffen stammen könnten. Außerdem sind Reißzahn-Implantate und goldene Löwenaugen (Kontaktlinsen oder Cyberware) bei vielen Mitgliedern der Gruppe beliebt. Die Aswad Aswad verstehen sich auch viele Jahrzehnte nach dem Großen Dschihad als Schattenkrieger, die aus dem Verborgenen zuschlagen. Die in diesem Run auftretenden Löwen stehen unter dem Befehl eines gewissen Asada, der als Koordinator der Gruppe fungiert und selbst im Hintergrund bleibt. Den eigentlichen Befehl hat die rätselhafte zweigeschlechtliche Magierpriesterin Kayra, die den Runnern, wenn überhaupt, nur vollverschleiert entgegentritt.

Die Werte der Schwarzen Löwen und von Asada findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 177). Sollten wider Erwarten Werte für Kayra benötigt werden, verwende die Werte der Straßenschamanin (SR6, S. 91).



KIEZGESCHICHTEN

Der letzte Run hat die Runner in den Caligarikeiez im Pankower Dreamland (*Berlin 2080*, S. 88) geführt. Hier können sie eine Weile abtauchen, bis sich der Trubel um die Ereignisse gelegt hat. Untätig sollen sie freilich nicht sein: Kristallkind ist sehr an den Vorgängen im Kiez interessiert und bittet die Runner, sich nach „Auffälligkeiten“ umzusehen – eine Tätigkeit, die man am besten erledigen kann, während man sich um die diversen Bedürfnisse der Bewohner kümmert.

Anders als andere Runs in diesem Buch sind die Kiezgeschichten gleich eine ganze Reihe kleinerer Runs, durch deren Erledigung die Runner ihren Stand im Kiez verbessern können. Auf dem Weg dahin werden sie verschiedene Seiten des Kiezes und seiner Bewohner kennenlernen und vielleicht auch neue Freunde und eine neue Heimat in Berlin finden.

AUFHÄNGER

Haben die Runner im vorherigen Run das Mädchen Ayda befreit, hat Kristallkind ihnen die Kontaktdaten von Odessa gegeben, der zentralen Vermittlerin des Pankower Caligarikeiezes.

Gegebenenfalls haben die Runner auch schon Alice kennengelernt.

Odessa nennt den Runnern einen Zeitpunkt und eine Adresse, wo sie sich mit ihnen treffen wird. Beim Treffpunkt handelt es sich um eine Altbauwohnung im dritten Stock des Stirnerhauses (s. *Der Unterschlupf*, WiC, S. 25). Beim Meeting kümmert sich Odessa zunächst um Ayda, um deren Wohlergehen sie ernsthaft besorgt scheint. Während sie Ayda beruhigt, untersucht, wäscht und dann wegbringt, können die Runner das Geschäftliche mit Kristallkind regeln (s. *Sirenengesang – Endstation Caligarikeiez*, S. 52). Im Zuge dieses Gesprächs bittet Kristallkind die Runner, eine Weile im Kiez zu bleiben. Einerseits, weil die Runner hier vor Ekerim und Jihad B sicherer als anderswo in Berlin sind, andererseits, weil es da **eine neue Aufgabe** gibt (s. u.). Irgendwann kommt Odessa zurück und bietet den Runnern die Wohnung als Versteck an. Wer in dieser Welt sein Leben einsetzt, um ein Kind vor der Ekerim-Mafia zu retten, ist im Kiez willkommen. Die Wohnung ist für lau, ein bisschen Unterstützung für die Nachbarschaft wird aber gerne gesehen. Und zu tun gibt es genug, wenn die Runner wollen und können.

Sind die Runner gescheitert, findet die Einführung genauso statt, nur dass Odessa, statt sich um Ayda zu kümmern, ihren Tod oder das Scheitern der Operation betrauert. Dabei gibt sie den Runnern keine Schuld. Scheiße passiert. Und sie schenkt allen tüchtig Selbstgebrannten und bei Bedarf auch andere Schmerzkiller ein.

Eine neue Aufgabe von Kristallkind: Die KI hat den Caligarikiez auch deshalb als Unterschlupf für die Runner gewählt, weil dieser Kiez es dem Mädchen aus Kristall schon eine ganze Weile angetan hat. Da es nicht weiß, woran das liegt, bittet Kristallkind die Runner, sich im Caligarikiez „umzuhören“:

„Macht euch mit dem Kiez vertraut. Lernt die Leute kennen. Seht, ob ihr etwas hört, ob ihr irgendwie helfen könnt. Ich weiß nicht, was es ist, aber verschiedenes ... Ziehen zielt auf den Caligarikiez. Verbindungen. Bedeutungen. Verknüpfungen. Konstellationen. Ein Muster im Netz. Beziehungsgeflechte und Drähte. Wenn ich genauer wüsste, was sich hier verbirgt, was hier geschieht, geschehen wird, würde ich es sagen. Ich weiß, dass dieser Ort und seine Menschen wichtig sind. Wichtig werden. Für euch. Und mich. Ich geb euch auch was. Tausend pro Woche. Für jeden. Solange ihr braucht. Und ihr erzählt mir einfach, was passiert. Und ... nehmt mich mit? Dass ich selbst Ausschau halten kann? Durch eine Brille, Augen, eine Knopfkamera, Sensoren? Irgendwas? Und ihr, ihr müsst das Vertrauen der Kiezbewohner bekommen. Dann führen sie euch zu dem, was noch verborgen ist.“

SCHAUPLÄTZE UND HAUPTDARSTELLER

Zentraler Schauplatz der Kiezgeschichten ist der Caligarikiez. Dieser wird im Kapitel *Willkommen im Caligarikiez* (S. 18) detailliert beschrieben. Dort findest du auch eine Liste der wichtigsten (oder sagen wir: auffälligsten) Kiezbewohner plus einiger externer Besucher im praktischen 36-NSC-Format zum Auswürfeln.

Viele Kiezaufträge führen die Runner natürlich aus dem Caligarikiez hinaus. Die dafür wichtigen Schauplätze werden im Sinne der Nutzbarkeit direkt bei dem jeweiligen Job genannt und beschrieben. Dasselbe gilt für die Hauptdarsteller der einzelnen Kiezgeschichten.

DIE JOBS

Die zentrale Aufgabe der Runner besteht darin, das Vertrauen der Kiezbewohner zu erlangen. Dies gelingt ihnen, indem sie verschiedene, für den Kiez nützliche Aufgaben erfüllen, natürlich *ohne* sich dafür fürstlich bezahlen zu lassen. Welche Aufgaben sie hierfür auswählen und in welcher Reihenfolge sie diese erfüllen, ist egal.

Wir schlagen vor, dass die Runner *drei* Kiezaufträge erfolgreich abschließen müssen, um den finalen Run *Singendes Erwachen* (S. 60) freischalten zu können.

Je nachdem, wie viel Spaß euch die Nachbarschaftsjobs machen, kannst du die benötigte Zahl erfolgreich abgeschlossener Runs auch erhöhen oder herabsetzen. In jedem Fall solltest du im Auge behalten, wie die Runner sich im Kiez verhalten und wie sich die Reputation der Runner im Zuge der Aufträge verändert.

Als erfolgreich abgeschlossen gilt ein Run für den Caligarikiez, wenn

1. das Ziel des Runs erreicht wurde oder das Scheitern nach Meinung des Auftraggebers nicht die Schuld der Runner war,
2. die Runner keine Extrabezahlung für den Run verhandelt haben (eine vertretbare Unterstützung mit Ausrüstung, die der Kiez entbehren kann, ist okay) und
3. die Runner weder beim Run noch zwischen den Runs eine negative Änderung ihrer Reputation (aus Kiez-/Anarchosicht) hinnehmen mussten (siehe dazu auch das kostenlos herunterladbare Berliner Abenteuer *Schattentricks*, S. 18).

Hinweis: Die bei den Runs genannten Charakter-Nummern beziehen sich auf die Liste 36 Kiezbewohner (S. 28).

ORIENTIERUNGSLAUF

Auftraggeber/Aufhänger: Als ersten „Auftrag“ bittet Odessa die Runner, sich zunächst einmal im Kiez zu orientieren und sich bekannt zu machen. Wenn sie sich in die Gemeinschaft einbrin-



gen wollen, ist das die einfachste Möglichkeit, um zu erfahren, ob irgendjemand akut Hilfe gebrauchen kann.

Erfolgsbedingung: Der Auftrag gilt als erfüllt, wenn die Runner mindestens 5 Kiezlocations mit eigenem Abschnitt physisch aufgesucht und mit mindestens 5 Kiezbewohnern ein persönliches Gespräch (mehr als nur „ein Bier, bitte“) geführt haben. Durch den Orientierungslauf erfahren verschiedene Kiezbewohner von den Neuzugängen, was dann wiederum beliebige der folgenden Runs auslöst.

FREUNDSCHAFTSWERBUNG

Auftraggeber/Aufhänger: Dieser „Auftrag“ wird nicht kommuniziert, sondern ergibt sich quasi nebenher aus den anderen Jobs oder aus Gesprächen mit den Kiezbewohnern.

Erfolgsbedingung: Der Auftrag gilt als erfüllt, wenn die Runner mindestens 3 Kiezbewohner als Freunde gewinnen konnten.

WEISSES PULVER

Auftraggeber/Aufhänger: Odessa [#11], Naphta [#32] oder Ramona [#55] treten an die Runner mit der Bitte heran, die Milchpulvervorräte für die Kiezkita Killegari [H4] aufzustocken. Natürlich könnten finanzkräftige Runner die erforderliche Menge (eine Ladung im Wert von rund 1.500 € Ladenpreis) einfach kaufen, es geht aber ums Prinzip und die Aufrechterhaltung der Lieferkette: Der bisherige Lieferant, ein Ork namens Janneck, hat die vorausbezahlte Ladung nicht geliefert. Er beruft sich auf die anhaltenden Konflikte der Russenmafia im Berliner Untergrund, weswegen er ab sofort einen Aufschlag von 50 Prozent (750 €) je Lieferung nehmen müsse.

Hintergrund/Ablauf: Entgegen dem Verdacht des Kiezes verarscht Janneck seine Kunden nicht. Janneck gehörte zur Karewitsch-Gruppe der Russenmafia, die meisten seiner Vorykontakte sind tot, und ihm steht das Wasser bis zum Hals. Er musste einen Großteil der Milchlieferung regulär bei AldiReal kaufen, was das Ganze natürlich verteuert. Janneck hofft – zwei bis drei Lieferungen mit 50 Prozent Aufschlag vorausgesetzt –, eine alternative Quelle für „vom Laster gefallenes Milchpulver“ via Daisy Fix von den Likedeelern aufbauen zu können (wenn seine Kunden weiterhin 50 Prozent mehr zahlen, würde das seine Marge natürlich erheblich vergrößern).

Der Auftrag gilt als erfüllt, wenn Janneck die aktuelle Lieferung zum vorab verhandelten Preis abgeliefert und eine Milchpulverversorgung für die Zukunft sichergestellt wurde, die höchstens 10 Prozent über dem bisherigen Preis von 1.500 € pro Lkw-Ladung liegt. Die beste Option hierfür ist, dass die Runner Janneck als Zwischenhändler ausschließen und einen direkten Deal mit Daisy verhandeln. Infos zu Daisy und den Likedeelern findest du in *Berlin 2080* (S. 127).

KRISS KRASS

Auftraggeber/Aufhänger: Ein beliebiger Kiezbewohner, mit dem sich die Runner gut verstehen und der zum Ablauf passt, fragt, ob sie ihm einen persönlichen Gefallen tun können. Falls sie zustimmen, deutet er auf die in der Nähe spielende (bzw. falls es spätnachts ist: schlafende) Krissi [#35]. Er verrät den Runnern Krissis familiäre Hintergründe und äußert seine Sorge, dass der Dealer der Eltern, ein Schmalspur-Crimeboss namens Karalenko aus dem Inferno, sich demnächst zuerst die Mutter Aisha und dann auch Krissi als Pferdchen in seinen im Aufbau befindlichen Stall holen wird. Der Auftraggeber will nicht, dass das je passiert. Am besten wäre es, wenn das „Arschloch“ Karalenko „so drastisch wie möglich“ in die nächste Welt befördert würde, zusammen mit einem Hinweis, dass jedem dasselbe droht, der sich an Krissi oder ihrer Familie vergeifen will.

Hintergrund/Ablauf: Es bleibt dir überlassen, ob der Auftrag so geradlinig ist, wie er erscheint. In der „weißen“ Variante ist die Situation exakt so wie beschrieben, und Karalenko (der tatsächlich der Dealer der Eltern ist) verdient seinen gewaltsamen Tod. In der „grauen“ Variante ist Karalenko zwar ein Dealer und Arschloch, hat aber keinerlei Pläne, Aisha oder Krissi zur Prostitution zu zwingen. Auf einer gewissen Ebene weiß der Auftraggeber das auch, er/sie findet aber dennoch, dass Karalenko eine Gefahr für den Kiez darstellt, die man besser aufhalten sollte. In der „schwarzen“ Variante handelt der Auftraggeber aus reinem Eigennutz und missbraucht die Runner dazu, einen unliebsamen Konkurrenten aus dem Weg zu räumen. Tatsächlich würde der Auftraggeber selbst Aisha oder Krissi verkaufen, wenn die Kohle stimmt.

Der Auftrag gilt als erfüllt, wenn Karalenko als Gefahr neutralisiert wurde. Dies ist in jedem Fall gegeben, wenn er tot ist, aber auch, wenn er glaubhaft dazu gebracht werden kann, sich nie wieder im Caligarikeiz blicken zu lassen.

MIMIS INFERNO

Auftraggeber/Aufhänger: Odessa [#11] oder direkt Mimi [#62] vom Café Goldstein tritt tief besorgt an die Runner heran. In der vergangenen Nacht feierten vier Konzernteensies aus dem Renrakusan im Goldstein. Sie wurden – tragische Kombination aus Teenageralter und japanischer Abstammung – extrem angeschickert vom Alkohol, obwohl sie vorsichtig waren. Irgendwann hat Mimi sich geweigert, ihnen noch etwas zu servieren, und sie inständig gebeten, nach Hause zu gehen. Stattdessen beobachtete sie, wie die Kids mit der Mechanikerin Freki [#41] aus den gegenüberliegenden Sleipnirställen ins Gespräch kamen und nach ihrem Besuch im Goldstein Richtung Inferno abgerauscht sind. Da die Jungs ihr versprochen hatten, sich zu melden, wenn sie sicher daheim sind, macht Mimi sich nun Sorgen. Einerseits persönlich um die Konzernkids, andererseits aber auch, weil es eine Tragödie



geben wird, wenn sich Renraku auf die Suche nach den verlorenen Söhnen macht.

Hintergrund/Ablauf: Soweit es Freki betrifft, war ihr Tipp, das Inferno zu besuchen, ein Scherz. Die japanischen, testosteron- und alkoholvernebelten Teens hatten sie als „Oni“ angebaggert und waren dabei alles andere als respektvoll. Sie hat die „Prenzlinge“ in den BDSM-Sexdungeon Okai Okai (Grundriss L, *Berlin 2080*, S. 199) in der Herthastraße geschickt und ihnen vorgemacht, es handele sich dabei um einen „sehr geschmackvollen und sicheren Stripclub“. Tatsächlich gehört das Okai Okai der Yakuza, und diese zeigt sich bei etwaigen Nachforschungen irgendwelcher Runner *extrem* unkooperativ. Entgegen der Befürchtungen der Runner hatten die Konzernkids allerdings einen netten Abend. Sie haben sich bei Mimi nicht gemeldet, weil sie schon viel zu dicht waren, um sich an ihr Versprechen zu erinnern.

Der Auftrag gilt als erfüllt, wenn die Runner gegenüber Mimi beweisen (oder glaubhaft machen) können, dass die vier Konzernkids in Sicherheit sind. Der „Beweis“ ist, dass es keinen Vorstoß der Renraku-Sicherheit gibt. Den es nicht gibt, weil nichts passiert ist – es sei denn, die Runner geben der Sicherheit am Checkpoint Ryu irgendwie den Eindruck, es sei etwas passiert.

REPO MEN

Auftraggeber/Aufhänger: Die Kuratorin des Pankower Punk- und Anarchiemuseums Kat [#24] hat ein Problem: Ein besonders wertvolles Exponat ist verschwunden und muss dringend wiederbeschafft werden.

Hintergrund/Ablauf: Bei dem verlustig gegangenen Objekt handelt es sich um eine antike Grundig-Musikkassette (MC), auf die mit Filzstift ein kindisches Nasenmännchen und der Spruch „Kilroy was here“ gemalt wurde. Diese enthält laut Kat die einzige erhaltene Live-Aufnahme einer Jam-Session der Bands The Birthday Party und Die Haut Anfang der 1980er-Jahre. Auf die erwartbare Frage „Na und?“ erklärt Kat, dass TBP eine australische Cowboy-Punk-Band war, zu der unter anderem ein musikalisches Genie namens Nick Cave gehörte, und Die Haut sei praktisch die erste Industrialband der Welt. Kat wird mit wachsendem Entsetzen versuchen, den Runnern zu erklären, dass jenes Band quasi die Geburtsstunde sämtlicher Musik war, die die Runner in den letzten vierzig Jahren in Berlin gehört haben. Bei mangelndem Verständnis der Runner wird sie sich finster auf „Ach Scheiße, holt einfach die MC“ versteifen. Befragungen von Kat und ihrem Geist sowie der Scan der wenigen Kameras im Museum ergeben, dass ein Pärchen extrem affektierter Anarchotouristen die Kassette gestohlen hat. Weitere Recherchen bringen das Paar in Kontakt mit einem Riedel-Anarchosafari-Bus und einer Unterkunft im euleXia-Hotel der Q-Mall (*Berlin 2080*, S. 85). Im weiteren Verlauf stellt sich heraus, dass die beiden schrägen Vögel selbst Punk-Enthusiasten sind und das Band für das Londoner Punk-Museum „requirieren“ wollen.

Der Auftrag gilt als erfüllt, wenn das Originalband in das Anarchiemuseum zurückgebracht oder mit Kat Modalitäten einer friedlichen/kooperativen Übergabe nach London verhandelt wurden.

VOLL FAPEILT

Auftraggeber/Aufhänger: Bei einer beliebigen Gelegenheit, bei der Fapeila [#36] anwesend ist, tritt ein Kiezmitglied auf die Runner zu und beauftragt diese, das Geheimnis um Fapeilas dunkle Herkunft aufzuklären.

Hintergrund/Ablauf: Hier kannst du selbst kreativ werden. Klar ist, dass sich Fapeila deshalb mit BTLs und Euphoria zuknallt, um irgendetwas Mächtiges, Böses zu verdrängen. Du kennst dich und die Spieler deiner Gruppe am besten und hast somit die beste Ahnung davon, welche Themen du der Gruppe in welcher Intensität zumuten kannst. Solltest du den geringsten Zweifel haben, dass deine Runde deine Idee „erträgt“, sprich sie bitte direkt darauf an. Dabei musst du deinen Plot nicht enthüllen: Verabrede dich einfach mit deiner Gruppe und klärt allgemein, wo eure jeweiligen Präferenzen liegen und welche Themen für euch nicht in ein Rollenspiel gehören.

Der Auftrag gilt als erfüllt, wenn der Auftraggeber die wahren Umstände erfährt, aufgrund derer Fapeila so ist, wie sie ist.

EIN ABEND, DEN MAN NIE VERGISST

Auftraggeber/Aufhänger: Glücksspiel ist in Berlin so wichtig wie andernorts die Bundesliga oder die Mitgliedschaft in einem illustren Club. Nachdem die Runner schon ein paar Kiezbewohner kennengelernt und Aufgaben erfüllt haben, werden sie von einem der Bewohner, mit denen sie sich am besten verstehen, zu einem spätabendlichen privaten „Spiel unter Freunden“ eingeladen. Schon dass das geschieht, ist eine kleine Sensation und die perfekte Gelegenheit, sich noch enger mit den Kiezbewohnern anzufreunden.

Wähle per Zufall oder nach Belieben 1W6 Kiezbewohner aus, die sich am betreffenden Abend im Jolly Roger mit den Runnern zum Glücksspiel verabreden. Such dir ein Glücksspiel aus, das du mit deinen Spielern live am Spieltisch ausspielen kannst (benutze getrennte Jetonstapel für jeden mitspielenden Kiezbewohner). Wer die Einsätze gewinnt, ist weniger entscheidend als die Sympathie zwischen den Kiezbewohnern und den Runnern. Lass dich auf das Experiment ein, das quasi „live“ am Tisch auszuspielen (gerne auch mit wechselnden Hüten und Sprechmustern).

Erfolgsbedingung: Der „Auftrag“ gilt als erfüllt, wenn die Mehrzahl der Kiezbewohner einen netten Abend mit den Runnern hatte. Dazu können auch spendierte Drinks oder bewusst verlorene Spiele beitragen (solange es nicht zu auffällig ist).

STÖRFORCE ONE

Auftraggeber/Aufhänger: Ein beliebiger Kiezbewohner kommt außer Atem auf die Runner zu und bittet um Hilfe. Eben kam eine Gruppe von 2W6 „Japsen“ durch Checkpoint Ryu, die

geradezu grotesk auffällig nach Agenten im Touri-Look aussehen. Sie sind mit Sicherheit mit dem Auftrag unterwegs, Konflikte mit Kiezbewohnern zu provozieren, damit „das Arschloch Tetsuro“ (*Checkpoint Ryu [B], [WiC]*, S. 20) eine Ausrede hat, eine „Rettungs- und Säuberungsmission“ gegen den Caligarikiez zu fahren.

Hintergrund/Ablauf: Der Auftraggeber hat recht. Die eher schlecht getarnten Renraku-Soldaten teilen sich in Zweierteams auf und versuchen, im Kiez für Ärger zu sorgen. Am Ryu-Tor stehen ungewöhnlich sichtbar zwei Schützenpanzer bereit, um etwaige Konfliktherde weiter zu eskalieren. Auch zwei provokativ über dem Gebiet kreisende Zwei-Mann-Helis der Marke Renraku Dragonfly (entsprechen Northrup Wasps, SR6, S. 301) warten nur darauf, etwaige Konflikte auf die Spitze zu treiben.

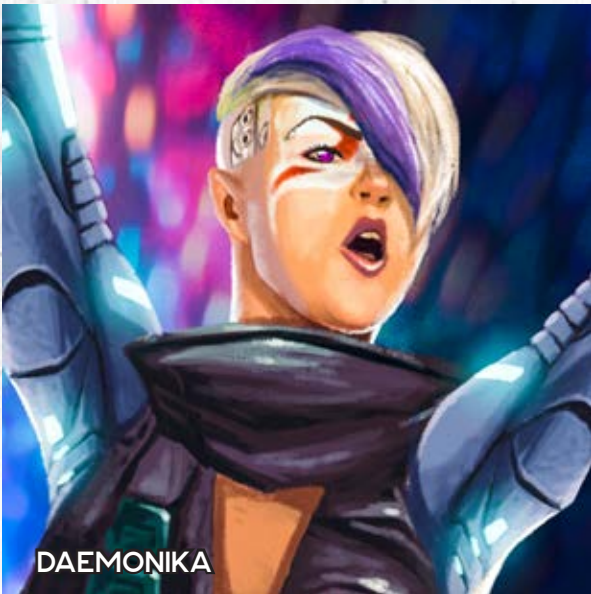
Der Auftrag gilt als erfüllt, wenn die Agenten das Gebiet verlassen, ohne dass es zu gewaltsamen Begegnungen mit Renraku-Soldaten kommt. Dieser Auftrag ist so heikel und wichtig, dass er für den Fortgang der Geschichte als zwei Runs zählt.

SINGENDES ERWACHEN

Dieses Ereignis ist erst verfügbar, wenn die Runner die von dir vorgesehene Anzahl an Nachbarschaftsruns erfolgreich abgeschlossen haben.

Aufhänger: Die Runner erhalten wegen ihrer vielen guten Taten für den Kiez eine Einladung zur Voraufführung des nächsten Daemonika-Songs im Kellerclub Kreuzbizarr. Die Einladung wird entweder per Direktnachricht durch Black Pirate ausgesprochen oder durch denjenigen Kiezbewohner überbracht, zu dem die Runner deiner Ansicht nach die beste Beziehung haben.

Hintergrund/Ablauf: Bei der Aufführung sind alle Kiezbewohner anwesend, die die Runner im Zuge der Kiezgeschichten kennengelernt haben. Außerdem sind 1W6 + 3 NSC aus der Tabelle 36 *Kiezbewohner* (S. 28) unter den zahlreichen Anwesenden. Zum angesagten Zeitpunkt kommt Daemonika auf die Bühne und kündigt ihren neuesten Song an, eine Neuinterpretation des niederländischen Liedes „Samen voor Altijd“ („Für immer zusammen“) im Stil der deutschen Härte und als Duett mit Ayda (womit zugleich offenbar wird, dass Ayda bei Black Pirate unter Vertrag gehen wird). Kristallkind erkennt durch den allegorischen neuen Text und die Komposition den hinter den Kulissen agierenden Apex und auch Monika Schäfer in Daemonika. Mehr noch: Kristallkind erkennt das Lied als eine Art pervertiertes Liebeslied von Apex an die Essenz von Monika Schäfer, die er „für immer zusammen“ absorbiert hat bzw. in der sie „für immer zusammen“ aufgegangen ist. Außerdem wird Kristallkind bewusst, dass auf einer tieferen Ebene Daemonikas Gesangspart für Apex und Aydas Gesangspart für Bethal steht, und dass sie selbst keinen Anteil an dieser heilenden Zusammenfügung hat (weil weder Apex noch Bethal ahnen, dass Kristallkind existiert). Kristallkind wird so



DAEMONIKA

von Gefühlen überwältigt, dass sie vor jedem Runner mit aktiver AR-Wahrnehmung im Club manifestiert und weinend flüstert: „Ich verstehe es nun. *Deus mio*, ich verstehe es ...“. Danach verweht Kristallkind in träge dahintreibenden, in allen Regenbogenfarben schillernden Polygonen.

Der Abend selbst geht ansonsten ereignislos vorbei (bzw. die Runner erleben natürlich einiges mit ihren vertrauten Kontaktpersonen), löst aber bei Kristallkind einen umfassenden Sinneswandel aus, der direkt in die nächste Eskalationsstufe des Netzgewitters führt. Kristallkind bleibt für volle zwei Tage absolut unerreichbar – so absolut, dass die Runner schon befürchten oder hoffen(?) dürfen, dass es die KI tatsächlich „zerblasen“ hat. Dann folgt das nächste Kapitel ...

NACH DEN ABENTEUERN

Da es sich um eine lose Folge von Handlungen handelt, obliegt es dir, nachzuhalten, wie erfolgreich die Runner waren und welche Auswirkungen sich ergeben.

Wir hoffen, dass die Runner sich in die Gemeinschaft eingefunden haben und ihnen einige Bewohner ans Herz gewachsen sind. Ziel ist es, ein Bild vom Kiez, seinen Bewohnern und dem Miteinander zu vermitteln. Die Kiezzgemeinschaft wird es den Runnern in gleicher Münze vergelten. Gefallen werden mit Gefallen vergolten, freundliche Worte erwidert, Konflikte werden ausgetragen.

GELD

Wie vereinbart erhält jeder Runner von Kristallkind pro Woche, die das Team mit den Kiezzgeschichten zubringt, 1.000 Euro.

KARMA

- 1 Karma für jeden erfüllten Auftrag.
- 1 Karma zusätzlich für *Singendes Erwachen*.
- 1 Karma, wenn sich die Runner nach den Ereignissen Sorgen um Kristallkind machen.
- 1 Karma, wenn die Runner von sich aus Initiative zeigen, sich in den Kiez einzubringen, sei es über Training für die Kiezmiliz, Verbesserung von Schutzmaßnahmen oder soziale Unterstützung.





SPRÜHENDE FUNKEN

Die Stromversorgung in einem Kiez war schon immer ein Problem. Seit Jahrzehnten wird in bester Goldgräbermentalität jedes Kabel angezapft, das im Untergrund zu finden ist. Das löst das Problem, bis das Kabel abgeschaltet oder vom Nachbarkiez umgeklemmt wird.

Der Caligarikiez ist chronisch knapp an Strom, und so werden die Runner von Kristallkind, das an diesem Kiez Gefallen gefunden hat, beauftragt, dieses Problem zu lösen.

AUFHÄNGER

Kristallkind hat verstanden, dass es ein Teil von Apex ist und sich in irgendeiner Weise wieder mit ihm verbinden muss. Apex ist allerdings in der Kabelmatrix gefangen, die Kristallkind nicht betreten kann. Es versteht jedoch Apex' Plan, sich für einen Übergang in die WiFi-Matrix zu rekompilieren. Die für diese Pläne benötigte alte Hardware verbraucht Strom. Sehr viel Strom. Kristallkind wird die Runner alles erledigen lassen und dann kurz vor dem Zuschalten den Befehl geben, den Strom nicht fließen zu lassen. Vorläufig hat es noch andere Pläne. Der Plan muss in seinem Sinn ablaufen.

SCHAUPLÄTZE

Die alten Keller, Infrastrukturtunnel und Versorgungsanlagen im Untergrund von Berlin sind das Labyrinth, in dem der Run stattfindet. Verrostete Türen, eingestürzte Gänge und Bewohner der Tunnel sind ständige Herausforderungen, ebenso wie die Orientierung.

KELLER UNTER DEM KIEZ UND DER ALTE BUNKER

Unter den alten Gebäudekomplexen rund ums Delphi sind die Keller erhalten geblieben. Vollgestopft mit Krempel und Rückzugsort für alle möglichen Leute, sind sie miteinander verbunden. Die Gänge führen alle zum alten Nachbarschaftsbunker, einem Betonklotz unter der Erde. Halbherzige Versuche, den Bunker zu nutzen oder zu entfernen, blieben erfolglos.

Übrig geblieben ist ein unbeliebter, schlecht belüfteter Rückzugsort für diejenigen, die selbst im Kiez am Rand der Gesellschaft wohnen. Dass hier der Weg weit tiefer in den Untergrund führt, ist kein Allgemeinwissen im Kiez.

LAGER DER GHULE

Ein Ghulstamm wohnt im verschütteten Requisitenkeller des Delphi. Angeführt wird die Gemeinschaft von Franziska, einem scheuen Organisationstalent unter den Ghulen, die heimlich die Infrastruktur des Kiezes anzapfen und versuchen, über die Runden zu kommen. Einige der Ghule haben Gefallen an der Pantomime gefunden und bedienen sich dafür der Requisiten der Stummfilmära oder bauen diese nach. Im Kiez wissen nur wenige von der Existenz des Stamms.

Die Ghule bewohnen auch die Tunnel zwischen der alten Regenwasserrückhalteanlage und einem aufgegebenen Depot der Wasserwerke.

FUNDAMENTE DER A100 UND RÜCKHALTEANLAGE WISBYER STRAßE

Die aufgeständerte A100 ist nicht nur ein gewaltiges Bauwerk über der Erde. Die Fundamente wurden tief in den Grund getrieben und bestehen keineswegs nur aus Beton. Hochspannungskabel versorgen ALI, Beleuchtung und die induktive Stromversorgung in der Straße. Die Infrastruktur der A100 wurde dabei ohne große Rücksicht gebaut und kreuzt alte Leitungen und Tunnel. Allein die Wasserrückhaltung wurde erhalten, um das Bauwerk nicht im Regenwasser zu ertränken. Alle Anlagen hier sind so weit wie möglich automatisiert.

In unmittelbarer Nachbarschaft befinden sich auch die Fundamente und Strukturen des schwer befestigten Checkpoints Ryu zum Renrakusan, an dem schlagartig eine weit höhere Sicherheitsstufe herrscht.

DER JOB

Kristallkind kontaktiert die Runner und bietet sie, mit Roadie [NSC #15, Kapitel WiC, S. 29] Kontakt aufzunehmen. Der Zwerg hat von Kristallkind bereits eine MCT Grid II – eine alte Infrastrukturdrohne (Werte wie Aztechnology Crawler, SR6, S. 303, aber mit Höchstgeschwindigkeit 15) – und zwei Rollen Mittelspannungskabel organisiert bekommen. Darüber hinaus hat er die Info erhalten, dass es einen nutzbaren Mittelspannungstrafo unter der A100 gibt, mit einer vagen Wegebeschreibung (von der Netzstation tief unter die Erde, unter den Kellern zum Hauptkanal Gustav-Adolf-Straße, durch die Rückhalteanlagen zum Infrastrukturbau unter der A100). Ein Bereich, der den Leuten vom Kiez bisher zu riskant war.

Roadie zeigt den Runnern die Netzstation des Kiezes direkt oberhalb des alten Bunkers und neben dem Pitstop von Tinker [NSC #33, Kapitel WiC, S. 31], in der Kabel wild durcheinander hängen – Überbleibsel gescheiterter Versuche, die Magnetschwebbahn und die Infrastruktur

der alten Trambahn anzuzapfen. Hier beginnt die Reise des Kabels zu einer guten Stromquelle.

Als Bezahlung bietet Kristallkind 2.500 Euro pro Kopf für eine überschaubare Aufgabe, die einmal in die Tiefe führt. Ziel ist es, die Drohne bis an die Trafostation zu bringen und sie dort das Kabel anschließen zu lassen.

Roadie teilt den Runnern mit, dass es einen Kabelschacht gibt, den die Drohne benutzen kann, der irgendwo im Bunker rauskommt, vermutlich im alten Betriebsraum. Er empfiehlt den Runnern, eine Elektronik- und eine Mechanik-Werkzeugkiste mitzunehmen, und reicht ihnen noch grinsend ein Brecheisen.

Der Betriebsraum liegt in einer stinkenden Ecke des Bunkers. Hier liegen und hungern etliche BTL-Junkies herum, die meisten auf einem Trip. Halbherziges Betteln und eine ablehnende Haltung gegen jede Störung bilden die Grundstimmung. Wenn du willst, kann ein Chiphead beim Anblick der Runner durchdrehen und versuchen, Neil den Orkbarbaren zu spielen. Wir hoffen, dass die Runner den Angriff eines unterlegenen Gegners mit einer rostigen Axt ohne Blutvergießen regeln.

Für 50 Euro lässt sich die Information kaufen, wo der Abstieg in den Untergrund zu finden ist, der ansonsten gesucht werden muss. Eine große Kiste, die sorgsam darauf platziert wurde, verdeckt die Eisenklappe. Möglicherweise geben die Chipheads zu, dass sie über die Klappe auch die „Kollegas beerdigen“, die an der Sucht zugrunde gehen. Für weitere 50 Euro kann man die ganze Gruppe „auf einen Soykaff“ loswerden.

Die Drohne liest einen uralten Schaltplan im Raum aus und findet einen Kabelschacht in die Tiefe, der ins Depot Pankow 33-2 führt.

Im Tunnel unterhalb des Abstiegs gibt es abgestandene Luft, aber keine Leichen. Irgendetwas, das Leichen im Ganzen wegschleppt, scheint hier unten zu leben.

Unmittelbar neben dem Abstieg versperrt eine schwere, angerostete Eisentür den Weg. Eine Probe auf Mechanik + Logik (1) verrät, dass die Tür dennoch regelmäßig bewegt wird. Der direkte Weg führt laut Schaltplan in diese Richtung.

Die Tür scheint nicht abgeschlossen, lässt sich aber nicht öffnen. Tatsächlich haben die Ghule diese Tür von innen mit einem Magschloss (Stufe 3) und einem Eisenriegel gesichert. Sie führt in den verschütteten Keller des Delphi. Eine Sondierung zeigt, dass hinter der Tür ein aufgeräumter Raum liegt und ein Ghul in einem Ledersessel schläft, während eine Tür weiter weitere Ghule leben.

Wenn die Runner mit Gewalt durch die Tür (Barrierestufe 16) brechen, kommt es zu einem Treffen mit den Ghulen, die den Runner dann unfreundliche gesinnt sind. Natürlich können die Runner auch klopfen, die Ghule in ein Gespräch verwickeln und um Einlass bitten. Franziska ist eher verwirrt als unwillig.

Alternativ können sich die Runner einen Weg um die Tür herum suchen. Es gibt zahlreiche Gänge, die immer wieder in Sackgassen enden, in die falsche Richtung laufen oder unvermittelt an von

außen gut getarnten Ausgängen enden. Proben auf Natur (Orientierung) + Intuition können den Runnern den Weg weisen. Am Ende stehen sie vor einem zugemauerten Gang, der ebenfalls in den Bereich unter dem Delphi führt, aber aufgebrochen werden muss (Barrierestufe 12).

Die Kabeldrohne kommt im alten Gaskeller des Delphi aus einem Kabelschacht.

Franziska und die Ghule verhalten sich wie Leute, denen jemand in ihre Wohnung stolpert. Wenn das Gastrecht gewahrt bleibt und sie höflich behandelt werden, werden die Ghule den Runnern helfen. Nachdem das Vorhaben der Stromsuche klar wird, entflammt eine Diskussion unter den Ghulen, die für die Runner teilweise unverständlich geführt wird. Das Ergebnis ist, dass man die lange aufgeschobene Öffnung zum Kiez nun angehen will und als Gefallen und Zeichen des guten Willens den Runnern eine Abkürzung für ihr Kabel zeigt. Es gibt allerdings ein kleines Problem.

Die Ghule züchten Schweine unter der Erde, in einem Servicegang, der die Kanalisation vor dem Delphi direkt mit dem alten Depot der Wasserbetriebe verbindet. Leider sind dort Teufelsratten eingedrungen, haben vieles zerstört und Schweine getötet. Wenn die Runner die Teufelsratten töten, erklären sich die Ghule bereit, sie in diesem ansonsten gut geschützten Bereich zu akzeptieren. Dies hat eindeutig Vorteile im Vergleich zu einem Umweg durch den Kanal, da das aktuell verfügbare Kabel hierfür nicht reicht. Kristallkind wird, ohne große Verhandlungen, einen Team-Bonus von 2.000 Euro für die Vernichtung der kabelzerstörenden Ratten bieten.

Stelle dir ein schönes Rudel aus Ratten zusammen, passend zu deiner Gruppe (Werte s. SR6, S. 218). Die Ratten sind eine Herausforderung für die Runner, zahlenmäßig überlegen und aggressiv. Wenn die Anzahl zu gering gewählt war, können auch weitere Ratten aus den Wänden nachströmen.

Der Kampf findet im Servicegang statt, den die Ghule den Runnern öffnen. Im vorderen Bereich sind Schweinepferche und alles untergebracht, was man für die Schweinezucht benötigt, und es riecht entsprechend. Hinter einer weiteren Tür wurde der schmale Gang erweitert. Die Ratten konnten sich mit Leichtigkeit durch die schwachen, improvisierten Wände graben.

Die Zuchtanlagen führen bis in das Depot Pan-kow 33-2, einem Pausenraum und Materiallager der Berliner Wasserwerke, das mit Entstehen des Status F aufgegeben wurde. Die Anlage sieht von den Ghulen bewohnt aus. Auch findet sich hier ein in Kunststoff eingeschweißter Plan der Kanalisation und aller Nebengänge an der Wand. Gut erhalten ist er echte Paydata (Roadie zahlt dafür 500 Euro) in Papierform.

Eine von den Ghulen gesicherte Stahltür (Barrierestufe 16, Magschloss (Stufe 4, Tastenfeld) und Stahlriegel) führt hinunter in das Sammelrohr der Rückhalteanlage, tief unter der Wisbyer Straße. Vier Hochdruckpumpen, der Bauart nach nicht älter als 25 Jahre, stehen hier im Standby

bereit, das Wasser aus dem Bereich in Stahlrohre zu drücken und abzuleiten. Nachgerüstete Überwachungs- und Fernwartungsmodule sind ebenfalls installiert. Die Kabel führen durch einen Kabelschacht im Boden weiter nach unten. Daneben befindet sich eine massive Stahlklappe neuerer Bauart.

Die Kabeldrohne ist noch damit beschäftigt, das Kabel quer durch den Servicetunnel zu befestigen und Kabelwege zu finden.

Die Ghule warnen die Runner davor, durch die Klappe hinabzusteigen. Diese führt direkt in die von Renraku kontrollierte Zone unter der A100. Der Plan von Kristallkind weist aber genau in diese Richtung, die Stromquelle unter der A100.

Die Klappe ist massiv und mit einem Magschloss (Stufe 5, Tastenfeld) von der Innenseite gesichert. Die Scharniere hat man jedoch auf der Seite des Pumpenraums belassen, und so kann die Klappe mit einer Probe auf Mechanik + Geschicklichkeit (3) auf der Scharnierseite geöffnet und ausgehebelt werden. Wer dies vorsichtig tut, kann mit einer weiteren Probe auf Mechanik + Geschicklichkeit (3) ein Abreißen der Kabel, und damit einen Alarm, verhindern. Der Bereich darunter ist im *Grundriss* dargestellt.

Die Runner können in einen modernen Bereich hinabsteigen [1]. Hier wird die Wasserhaltung für die tieferliegenden Fundamente der A100 organisiert. Die Wassertiefe in den Kanälen beträgt 2 Meter. Unmittelbar neben dem Abstieg befindet sich die moderne Pumpensteuerung [2], die hier und in der alten Rückhalteanlage den Wasserstand hält. Ein Tunnel führt zu einem Drohnenhangar, in dem vier Servicedrohnen und vier Dobermann-Drohnen mit Automatikschrotflinten, geladen mit Gelmunition (Schaden 5B | HM/SM/AM | 7/12/8/-/- | 240 Schuss), bereitstehen. Bei Alarm rücken von hier die Dobermann-Drohnen aus, bei Störungen die Servicedrohnen. Die Servicedrohnen haben ihre Kontrolleinheit bei [2].

Ein Biofiltersystem [4] belüftet diesen tiefliegenden Raum und leitet Klärgase ab. Der Pumpeneinlauf [5] pumpt überschüssiges Wasser in die Rückhalteanlage. Über der Pumpe ist eine Kamera mit Restlichtverstärkung und Infrarotsicht installiert, die gekapselt ist und alle vier Gänge im Auge behält. Außerdem befindet sich dort ein Bewegungsmelder.

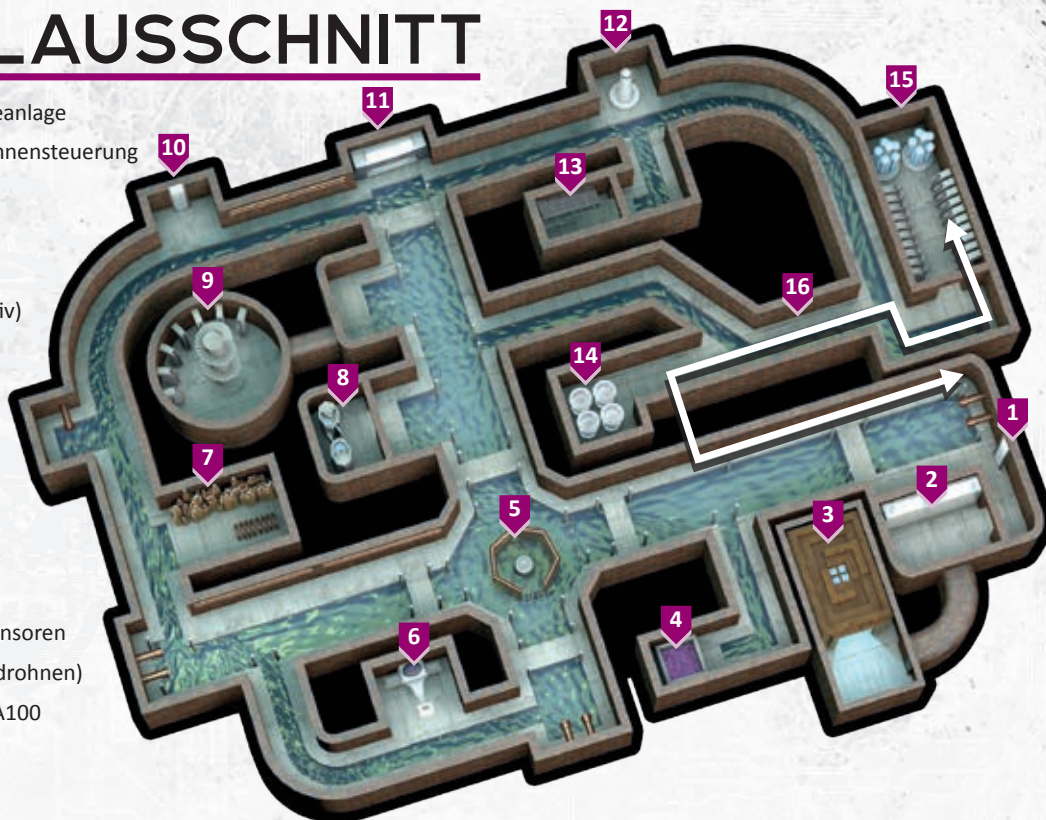
Teile der Infrastruktur lassen noch auf den Bau der Anlage schließen, wie etwa ein alter Materialaufzug [6], der aber verschlossen wurde, und das Materiallager mit Baustoffen [7].

In einem Raum [8], der mit einer Stahltür und einem Magschloss (5, RFID) gesichert ist, finden sich zwei Hochenergiekupplungen, die das induktive Ladesystem der A100 versorgen. Wegen des viel zu hohen Spannungsniveaus ist dies keine potenzielle Stromquelle für den Kiez.

Eine gut überwachte Schleuse (Druckplatten, Kameras) mit zwei Stahltüren führt zu einem Aufstieg direkt in den Kontrollpunkt zwischen Kiez und Renrakusan. Hostsysteme des ALI-Systems stehen ebenfalls in diesem Raum

TUNNELAUSSCHNITT

- 1 Abstieg aus Rückhalteanlage
- 2 Pumpen-/Servicedrohnensteuerung
- 3 Drohnenhangar
- 4 Biofiltersystem
- 5 Pumpeneinlauf
- 6 Materialaufzug (inaktiv)
- 7 Materiallager
- 8 Hochspannungsleitungen für A100
- 9 ALI-Kontrollraum und Checkpoint-Zugang
- 10 Serviceabstieg von Checkpoint Ryu
- 11 ALI-Glasfaserverteiler
- 12 Kabelrohr zu A100-Sensoren
- 13 Lager (leer bzw. Rotodrohnen)
- 14 Regenwasserabfluss A100
- 15 Transformatorraum
- 16 Weg der Kabeldrohne



[9]. Spätestens ab hier sind die Runner in einem Konzernsicherheitsbereich. Hier befindet sich die Kontrolleinheit der Sicherheitsdrohnen.

Ein normaler Aufstieg [10] führt ebenfalls nach oben, endet aber direkt in den Sperranlagen des Kontrollpunktes, nach einer Stahlklappe mit (außenliegendem) Magschloss.

Der Glasfaserverteiler [11] des ALI-Systems scheint auf den ersten Blick eine Einladung für jeden Decker zu sein. Allerdings schützt ein Lasernetz den Zugang, und ein Fleck aus getrocknetem Blut davor erzählt eine andere Geschichte. Die Datenleitungen der Anlage, inklusive ALI, führen in einem Kabelrohr [12] nach oben, durch die Fundamente der A100. Der Raum [13] steht in diesem Run offen und leer und hat keine Funktion. Hier unten kommen auch die gewaltigen Rohre [14] an, die das Regenwasser von der A100 ableiten.

Das eigentliche Ziel des Runs befindet sich im Transformatorraum [15] der Anlage. Hier wird Hochspannung in nutzbare Energieniveaus umgewandelt, die sämtliche Anlagenteile sowie die Rückhalteanlage versorgen. Genug für einen ganzen Stadtteil.

Wie das Team hier unten vorgeht, und ob es zu einem Kampf mit den Dobermann-Drohnen kommt, überlassen wir der Spielleiterin. Wenn die Runner an Systemen herumspielen, sollten zuerst die Servicedrohnen kommen, die dann gegebenenfalls Alarm auslösen, wenn sie gestört werden. Sollten die Runner zu sorglos vorgehen, ist sogar ein Eingreifen der Renraku-Sicherheit denkbar, doch nicht Ziel dieses Runs.

Die Runner sollten den Traforaum finden und den Ort in Augenschein nehmen. Den Sicherheits-

bereich [9] solltest du bedrohlich beschreiben und klarmachen, dass dahinter Gefahr lauert.

Die Kabeldrohne hat keine Daten mehr und steht in der Rückhalteanlage. Die Runner können sie durch eines der Abwasserrohre nach unten beordern und ihr den Traforaum [15] als Ziel geben. Spätestens wenn die Drohne unten ankommt und versucht, sich einen Kabelweg durch die Wand zwischen Abstieg [1] und Traforaum zu suchen, meldet sich Kristallkind bei den Runnern und ändert ohne weitere Begründung das Missionsziel ab. Die Runner sollen die Kabeldrohne zurück zu den Pumpen führen und eine von diesen als Stromquelle anzapfen. Jedem technisch versierten Runner ist klar, dass es nur noch eines kleinen Aufwands benötigt, eine sehr leistungsstarke Stromquelle für den Kiez zu erschließen. Die Leistung der Pumpe ist besser als nichts, aber weit unter den Möglichkeiten des Traforaums.

Kristallkind wird auf Nachfrage nur antworten, dass dies nicht der richtige Zeitpunkt ist und die Lösung mit der Pumpe die derzeit bestmögliche. Und dass dies auch die Version der Geschichte für die Kiezbewohner ist.

NACH DEM ABENTEUER

Am Ende werden die Runner wieder die Oberfläche erreichen, um einiges schmutziger und mit Strom auf der Leitung. Roadie ist dankbar,

auch wenn er sich wegen des dicken Kabels mehr erhofft hätte.

Nichtsdestotrotz werden auf dem Kiez die neu erwachten Lichter gefeiert und die neuen Ghul-Mitbewohner in Augenschein genommen. Im besten Fall werden im Delphi bald wieder Stummfilme gezeigt.

GELD

- 2.500 € pro Kopf von Kristallkind für die Erfüllung des Auftrags.
- 2.000 € von Kristallkind, wenn sich die Runner um die Teufelsratten gekümmert haben.
- 500 € von Roadie für den Plan der Kanalisation.

KARMA

- 3 Karma für das Erreichen des Ziels.
- 1 Karma, wenn die Runner die Herausforderungen mit den Chipheads und den Ghulen friedlich gelöst haben.
- 1 Karma für die Beseitigung der Teufelsratten.
- 1 Karma für die erfolgreiche Tarnung der Einbruchsspuren in die unterirdische Anlage.

HAUPTDARSTELLER

ROADIE

Der Zwerg gibt vor, im Sinne der Kiezzgemeinschaft zu handeln, ist aber für BroadPeak ständig auf der Suche nach Strom und nimmt diese Chance gerne wahr. Weitere Informationen zu ihm findest du im Kapitel *Willkommen im Caligari* (S. 29).

FRANZISKA

Franziska wurde als Ghulin geboren und schloss sich als Jugendliche voller Eifer der Ghulrechtbewegung an, wurde jedoch enttäuscht. Die Erfolge und der zu bezahlende Preis erschienen ihr zu hoch. Zweimal entkam sie nur knapp einer Säuberungsaktion. Seitdem ist die hochintelligente und technisch begabte Frau Organisatorin der Ghulgemeinschaft, die sich unter dem Delphi gebildet hat. Sie trägt Jeans, T-Shirt und einen Werkzeuggürtel. Franziska besitzt Cyberaugen und kann als eine der wenigen Ghule normal sehen.

CALIGARI

Der ehemalige ADL-Simsinn-Star Markus Weidmann infizierte sich vor zwanzig Jahren mit MMVV und verwandelte sich. In seiner Panik floh er nach Berlin und verkroch sich im Keller

des Delphi. Er fand Trost in einer alten Filmanlage für Stummfilme und sah sich die Filme an. Da er mit der Verwandlung seine Sprache verloren hatte, begann er, die Filme zu imitieren. Er ist mittlerweile ein großes Talent und tritt in Variété-Veranstaltungen auf. Damit hat er unter den Ghulen die größte Erfahrung mit der Außenwelt. Er ist für gewöhnlich in einen extravaganten Anzug gekleidet, trägt einen breitrempigen Hut und ist mit einer Walther Secura II bewaffnet.

GHULE

Die Ghule sind keine Krieger, wissen aber wie alle Kiezbewohner ihre Freiheit zu verteidigen.

BESONDERE ANMERKUNGEN

Die Kabelverlegearbeiten und das Arbeiten unter Spannung übernimmt die Drohne. Wenn ein Rigger Spaß daran hat, die Drohne zu lenken, lass ihm ruhig einige Herausforderungen in den nicht mehr gewarteten Tunneln und Trassen. Auch ein Techniker im Team kann sich ein Bild machen. Komplexe Mechanikproben sind jedoch nicht zentral für den Run. Lass die Drohne bei ihrer Arbeit im selben Tempo voranschreiten wie die Runner und immer wieder in Schächten verschwinden und „arbeiten“. Die Schächte sind für gewöhnliche Runner mit Ausrüstung zu eng und mit alten Kabeln vollgestopft.

Natürlich kann die Begegnung mit den Ghulen auch unfreundlich ausgehen. Wenn sich die Runner danebenbenahmen, werden sie von den Ghulen aufgefordert, zu gehen. Die Aggression sollte nicht von den Ghulen ausgehen, die sich aber wehren oder die Runner rausschmeißen, wenn diese nicht gehen.

Sollte es zu Toten oder Verletzten unter den Ghulen kommen, wird dies im Kiez nicht honoriert, und die Runner sammeln Minuspunkte. Auch Kristallkind wird, ganz neutral, nachfragen, was der Grund für das irrationale Verhalten war, und eine Antwort erwarten.

Die Runner könnten auf die Idee kommen, sich über die Anweisung Kristallkinds hinwegzusetzen und die leistungsstarke Stromquelle im Traforaum anzapfen. Zuerst wird Kristallkind sie warnen, dann die Bezahlung für den Auftrag zurückziehen. Sollte alles nichts helfen, wird sie die Kabeldrohne abschalten, und die Runner müssen das Kabel selbst anschließen – Achtung Hochspannung!

Am Ausgang ändert das nichts. Der illegale Anschluss an den Trafo wird schnell erkannt, und 24 Stunden später sitzt der Kiez wieder im Dunkeln. Die Pumpenlösung selbst wird nicht auffallen. Der Bereich im Grundriss und der Stromanschluss werden in einem folgenden Run aber noch eine Rolle spielen.



IST DAS SCHROTT ODER KANN DAS WEG?

Der Aufbau der Kabelmatrix benötigt Hardware, die seit Jahren nicht mehr produziert wird. Wer hier vorankommen will, muss Quellen haben, die genauso alt wie die Hardware sind. Oder wissen, wo das Zeug von damals hingekommen ist.

Seit Berlin 2071 die Müllentsorgung – unter der Bedingung, dass der Müll recycelt wird – an Shiawase übertrug, weiß auch jeder, wo altes Zeug zu finden ist. Die Windrichtung verrät die Lage der Deponien.

Auf einer der Halden warten Berge von alter Matrixhardware auf ihr endgültiges Ende. Da der Markt für diese Hardware seit den Aktivitäten von BroadPeak immer knapper wird, haben nicht nur die Runner ein Auge auf die Halde geworfen.

AUFHÄNGER

Apex hat erkannt, dass er gewaltige Rechenleistung benötigt, um seinen Code auf die Protokolle der modernen Matrix umzukompilieren. Dies ist jedoch auch für die anderen KIs unübersehbar, und so richtet sich die Aufmerksamkeit auf den größten Berg Matrixschrott in ganz Berlin.

Kristallkind unterstützt die BroadPeak-Leute im Kiez bei ihrer Suche, da es sich BroadPeaks – und damit Apex' – Ziele zu eigen macht.

SCHAUPLÄTZE

SHIAWASE-HALDE 22-1 (FALKENBERG) - HALLE 8

Auf dem gewaltigen Deponiegelände werden Recyclinganlagen betrieben, die es jedoch gerade schaffen, dass die Deponien nicht weiterwachsen. Der Müll hier ist in weiten Teilen für die Aufbereitung vorbereitet und nach Art gelagert. Neben gewaltigen Bergen aus Kunststoffen und Fahrzeugwracks gibt es auch Hallen, die „hochwertigen“ Schrott enthalten.

Die Leichtbauhalle 8 liegt am Rand des Fahrzeuggebirges und dient als Lager für alte Computerhardware aller Art. Auf über 5.000 Quadratmetern türmen sich hier Serrerracks, Datenspeicher, alte MPCP-Brenner, ASIST-Schnittstellen und Cyberterminals aller Art.

Eine Wachstation der Deponiewache nutzt die Infrastruktur der Halle mit.

LEICHTBAUHALLE 8

1 Berg aus Fahrzeugwracks

2 Zugang zu alter Ferndampfleitung

3 Halle

4 Lkw-Rolltor + Personeneingang

5 Bereitschaftsraum Wache

6 Quartier der Wachmannschaft

7 Einsatzzentrale Wolverine + Materiallager

8 Büro Kurt Leitner

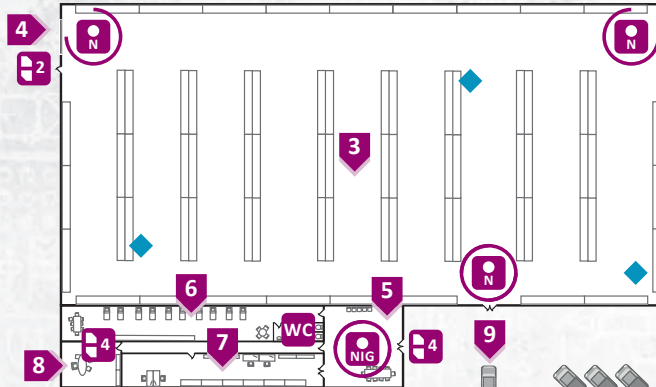
9 Leitners Limousine (tagsüber)

◆ Gabelstaplerdrohne

Range Rover Wolverine



25 m



DER JOB

Kristallkind lädt die Runner zu einem virtuellen Treffen ein. Mit dabei ist Blitz [NSC #46 im Kapitel WiC, S. 32]. Das Team bekommt eine Liste mit alten Matrixkomponenten, inklusive Bildern und einem Finderlohn von insgesamt 35.000 Euro für diese Hardware. Kristallkind bittet die Runner, sich der Beschaffung anzunehmen.

Blitz klärt die Runner über die Lage der Müllbeseitigung in Berlin auf (s. *Berlin 2080*, S. 77). Er weiß auch, dass es in Falkenberg, auf einem Recyclinghof von Shiawase, ein großes Lager an alter Hardware geben soll. Er nennt den Ort Halle 8. Ohne eine Inventarliste dürfte das aber die Suche nach dem Bit im Bytesalat sein.

Die Runner können an dieser Stelle etwas Beinarbeit machen.

BEINARBEIT

Erfolge	Informationen
0-1	Shiawase unterhält in Falkenberg eine exterritoriale Deponie.
2	Der Laden läuft gut, ist aber auch bewacht. Und riesig!
3	Es gibt nach Stoffart sortierte Halden, die seit zwanzig Jahren recycelt werden sollen. Auf dem Schwarzmarkt tauchen aber immer wieder Teile von dort auf.
4	Für Halle 8 und die umliegenden Halden ist ein Kurt Leitner zustän-

dig. Der hat derzeit mehr Sorgen als Optionen.

5 Es gibt eine Plünderergang vor Ort, die Kneifzangen.

6 Die Sicherheit wurde massiv erhöht, seit dem Konzern Vertragsklagen ins Haus stehen. Hunde, Schusswaffen – und alles nur, um Schrott zu bewachen.

7+ Leitner hat gerade Inventur machen lassen. Wenn ihr wissen wollt, was da gelagert ist, müsst ihr an seine Daten ran.

Die Deponie liegt weit außerhalb, umgeben von ein paar Brachen. Von außen sieht man qualmende Schlote, Dampf wabert durch die Gänge zwischen den Gebirgen aus Autowracks, Kunststoffen und Metallschrott, dazwischen liegen Hallen. Etwas weiter rumpeln die Förderbänder der Recyclinganlagen, die dagegen ankämpfen, dass die Berge unsortierten Mülls im Hintergrund weiterwachsen. Halle 8 befindet sich im ältesten Teil der Deponie. Ein Maschendrahtzaun mit ein paar alten Kameras umgibt das Gelände. Allerdings ist um die gesamte Deponie mittlerweile ein 4 Meter hoher Sperrzaun mit Signalanlage, modernen Kameras und Messerdraht entstanden. Auf dem 10 Meter breiten Streifen zwischen altem und neuem Zaun patrouillieren Höllenhunde.

Vor und auf dem Gelände sowie an den Toren sind Wachleute von Shiawase postiert. Alle Fahrzeuge werden kontrolliert, Personen betreten zu Fuß nie die Anlage. Alle Wachen sind mit che-



mischer Schutzausrüstung (Atemschutzmaske, isolierte Uniform) ausgerüstet und haben Order, die Augen nach Reportern, S-K-Spionen und anderen Gegnern Ausschau zu halten.

Verstärkt wird die Sicherheit durch Wolverine Security, das seit Neuestem mit an Bord ist und zeigen will, was es kann. Während die Shiawase-Leute längst nicht mehr jeden kleinen Schrottdieb verfolgen, hat Wolverine Drohnen dabei, und die Schießseisen sitzen sehr locker.

Halle 8 ist so groß wie ein Fußballfeld, der Schrott steht in sechs Meter hohen Reihen Spalier. Dazwischen ist gerade genug Platz für einen Gabelstapler. Wer hier etwas suchen und finden möchte, muss sehr viel Zeit mitbringen oder die Daten der letzten Hauptinventur haben. Diese finden sich im Büro des Abschnittsverwalters Kurt Leitner, direkt neben den Bereitschaftsräumen von Wolverine.

Das Büro hat keine Fenster und ist nur über den Haupteingang des Nebengebäudes zu erreichen, vorbei an der Sicherheit. Dort findet sich ein Kommlink mit Zugriff auf die Daten. Alternativ kann das Gebäude gehackt werden oder, tagsüber, das Kommlink von Leitner.

In der Halle gibt es drei Gabelstapler. Über zwei Tore kann Material angeliefert werden. Es ist gerade genug Platz, dass ein mittelgroßer Lkw komplett in die Halle fahren kann. Ansonsten gibt es drei Personentüren (Magschloss Stufe 2, Barrierestufe 8) und lockere Wandteile (Probe auf Mechanik + Logik (2)).

Der Ausgang des Fernwärmerohrs (der Zugang, den die Kneifzangen nehmen) befindetet etwa 100 Meter von der Halle entfernt, zwischen den Autowracks.

Die Halle und die gesamte Deponie werden mit Kameras überwacht. Im Grunde ist alles einsehbar. Die Kameras alle zu manipulieren ist eine unendliche Aufgabe, den zentralen Sicherheitshost (Stufe 7, ASDF 8/7/10/9) zu hacken schwierig. Er ist ständig durch Konzerndecker besetzt, und IC ist aktiv. Dies ist ein nichtöffentlicher Host, d. h., es gibt keine Gastzugänge. Wenn er jedoch gehackt wird, kann ein Decker eine Feedbackschleife einbauen, sodass die Kameras lange Zeit unbemerkt außer Gefecht gesetzt werden können.

Auch wenn die Runner das nicht schaffen, besteht eine gute Chance, dass gerade niemand hinsieht, etwas die Sicht verdeckt oder ein Gerät defekt ist. Würfle mit 3W6, wann immer die Runner in den Blick einer Kamera geraten. Bei mindestens einer 1 auf einem der Würfel wird die Kamera die Runner nicht erfassen.

PLÜNDERN

Die Komponenten sind eine abstrakte Beschreibung für alles mögliche Zeug. Bestimme, wie viel deine Runner maximal tragen können. Dies geschieht über die Formel $[Stärke \times Stärke \times 5]$ Kilogramm. Jede Komponente wiegt etwa 20 Kilogramm. Es sind Geräte in Gehäusen wie große PCs, 19-Zoll-Einschübe und rucksackgroße Cyberterminals, die es zu bergen gilt.

Für das Auffinden und Auslagern der Ware schlagen wir Folgendes vor:

Jeder Runner übernimmt eine Aufgabe: Wache stehen, Gabelstapler fahren, suchen (mit Drohne oder zu Fuß), Schleppen oder sonstige nützliche Tätigkeiten. Jeder legt eine Probe auf eine passende Fertigkeit (Wahrnehmung, Steuern, Heben/Tragen) ab und erzielt so Erfolge. Gute Ideen (z. B. wenn Wachen abgelenkt werden) generieren Edge.

Alle Wachen, Hunde und/oder Drohnen, die in der Nähe aktiv sind, erzielen mit ihren Proben Erfolge für die Gegenseite.

Die Nettoerfolge der Runner ergeben ihren Sucherfolg bis dahin. Teile die Hardwareliste von Kristallkind in 35 Teile, die jeweils 1.000 Euro wert sind. Pro Erfolg hat das Team ein Teil gefunden. Ohne die Inventurliste finden die Runner nur ein Viertel dieser Teile.

Die Runner können die Prozedur wiederholen. Wenn die Summe der Erfolge der Wachen jedoch die Erfolge des aktuellen Versuchs übersteigt, wird Alarm ausgelöst.

Beispiel: Das Team legt im ersten Durchgang 4 Proben ab und kommt auf 19 Erfolge. Die Wachen erzielen 6 Erfolge. Das Team hat 13 Teile bekommen, die 13.000 Euro wert sind. Im zweiten Durchlauf erzielt das Team 11 Erfolge, die Wachen wieder 6 Erfolge. Zwar findet das Team weitere 5 Teile, aber die Summe der Wachen liegt mit 12 über den 11 Erfolgen der Runner. Der Alarm wird ausgelöst.

Wenn doch, ist eine Vergleichende Probe auf Wahrnehmung+ Intuition der Sicherheitsleute gegen Heimlichkeit + Geschicklichkeit der Runner fällig. Erlaube hier Teamworkproben, wenn ein Runner vorweggeht und den anderen den besten Weg an den Kameras vorbei zeigt.

Der Sperrzaun reagiert auf Kontakt. Eine berührungslose Überwindung mittels Levitation ist denkbar. Die Kameras am Zaun werden von einem Drohnensystem überwacht, das mit einem Würfelpool von 8 wahrnimmt und bereits bei einem Erfolg (bzw. Nettoerfolg, wenn die Runner heimlich vorgehen) Alarm auslöst.

Magische Aktivität könnte die Höllenhunde nervös machen, die auch mit ihrem Geruchssinn jagen. In der Regel ist ein Hund im Bereich unterwegs, und 1W6 Hunde sind in kürzester Zeit vor Ort, wenn der erste losheult.

Es gibt Radarsensoren, die auf Drohnen aufpassen. Wenn eine Drohne erfasst wird, wird ihr Signal gestört, und eine der Drohnen vom Typ GM-Nissan Dobermann mit Sturmgewehr wird den Eindringling angreifen. Die Dobermann-Drohnen (SR6, S. 303) werden auch eingesetzt, wenn ein Eindringling den Zaun überwindet und entdeckt wird.

Außer über den Sperrzaun kann man über die Tore aufs Gelände gelangen. Hier werden die Papiere aber genau überprüft (Scanner der Stufe 6 gegen die SInS der Runner). Ein Abtransport von Müll ist sehr selten, da Shiawase verpflichtet ist, alles vor Ort zu recyceln, und ein heimlicher Abtransport von Müll schwere Konsequenzen hätte. Ein solcher Versuch würde vom Leiter des Sicherheitsdienstes doppelt geprüft werden.

Die Kneifzangen haben ihren eigenen Zugang über eine alte Fernwärmeleitung, die unter dem Zaun hindurchführt. Die Jugendlichen verlangen für eine Passage 1.000 Euro. Außerdem bieten sie an, Waren der Runner mit ihren Mules, selbstgebaute Läuferdrohnen, rauszubringen. Jede Drohne kann 120 Kilogramm Material durch den Tunnel schleppen, und für 250 Euro pro Tour dürfen die Runner sie benutzen.

Die Kneifzangen haben ein Lager in der Industriebrache nahe der Deponie. Squatter, Straßenhändlerinnen und ähnliche Personen aus dem Umfeld können den Runnern den Weg weisen. Die Kneifzangen empfangen Fremde meist in einer alten Lagerhalle, um Geschäfte zu machen. Wenn die Runner sie überzeugen können, ihnen zu helfen, oder durch Fragen klar wird, dass sie auf die Deponie wollen und Feuerkraft haben, können sie mit den Jugendlichen ins Geschäft kommen. Hauptansprechpartner der Runner ist „Büchse“ – eine Sechzehnjährige mit feuerroten Haaren und einem guten Verhandeln-Wert (Würfelpool 10).

Das eigentliche Lager ist eine Werkstatt in den Ruinen, die nur einen offiziellen Eingang, aber Dutzende Rattenlöcher hat. Die Gegend ist jugendlich-anarchisch eingerichtet und dient als Wohnplatz und Teileverwertung.

Die Gang wird die Runner davor warnen, die Tore zu nutzen. Möglicherweise übertreiben die

geschäftstüchtigen Jugendlichen etwas, geben aber die Infos wie oben beschrieben weiter.

Sie bieten an, neben der Passage auch bei der Bergung zu helfen. Hierfür rufen sie 100 Euro pro Komponente auf, die sie finden und in den Tunnel schaffen. Wenn die Runner auf das Angebot eingehen, kannst du die Gang mit einem Würfelpool von 14 eine der Proben zum Auffinden (s. Kasten *Plündern*) ablegen lassen. Jede Komponente wird dabei mit einem roten Sprühpunkt markiert.

Sollten die Gangmitglieder dabei sein, werden sie den Runnern auf der Deponie immer wieder mal einen Tipp geben, zu Kameras, losen Blechen an Wänden und freiliegenden Leitungen für das direkte Hacken des Büros über eine Datenwanze. Außerdem werden sie selbst so viele Teile wie möglich, die nicht auf der Auftragsliste stehen, bei dem Raubzug mitgehen lassen. Der Wert von Kabelmatrixkomponenten hat sich herumgesprochen. Kurt Leitner kennen sie, Wolverine fürchten sie. Zwei Ganger wurden beim letzten Raubzug erschossen.

Liam, ein 15-jähriger Junge, hat mehr Probleme, als er lösen kann, mit Eltern, Schulden und dem Sinn des Lebens. Er ist an BTLs geraten und dabei an die Shader. Breakdown hat ihn angeworben, ein paar Hundert Euro Schulden ausgelöst und ihm günstige Porno-BTLs besorgt. Die Mood-Chips haben eine unsterbliche Liebe zum elfischen Hauptdarstellerinnenkonstrukt ausgelöst, dem er schon Dutzende Male das Leben gerettet hat. Er wird ruhig in der Gruppe der Ganger sitzen, wenn die Runner anwesend sind. Sobald er das Interesse der Runner am Matrixschrott oder den Beutezug seiner Gang in Halle 8 mitbekommt, wird er Breakdown kontaktieren.

Kurt Leitner wohnt in Köpenick, in einem Wohnkomplex des Konzerns. Hier an die Daten zu kommen, ist ungleich schwerer, als sie während der Autofahrt nach Hause abzufangen. Das Kennzeichen seines Fahrzeugs ist mit ein wenig Beinarbeit und 100 Euro für die Weihnachtsfeier der Zulassungsstelle zu erfahren. Mit einer Drohne kommt man im Berliner Stadtverkehr ohne Probleme nahe genug, um sein Kommlink direkt zu hacken. Da er während der Autofahrt weiterarbeitet, ist es kein Problem, die zur Bearbeitung entschlüsselten Daten einzusehen und zu kopieren.

Wolverine Security ist als paramilitärische Truppe bekannt. Gekleidet in leichte Sicherheitsrüstungen mit Integralhelm und chemischer Versiegelung, patrouillieren sie in Doppelstreife das Gelände. Der Ex-Militär und Chef vom Dienst Fritz Greinert hat alle seine Leute mit Vitalmonitoren ausgestattet, die in der ständig besetzten Einsatzzentrale überwacht werden. Bei jeder sich bietenden Gelegenheit machen die Sicherheitsleute Jagd auf alles Mögliche: Möwen, Teufelsratten, streunende Hunde und Ganger. So ist der Klang von Gewehrschüssen auf der Deponie mittlerweile ein vertrautes Geräusch.

Zur Hatz und zum Aufspüren haben sie Cyberhunde vom Typ Shiawase Inu im Einsatz (Werte



wie Junkdogs, S. 194), die aufgerüstet wurden und nun mit einem Fertigkeitspool von 10 auf Sicht und Geruch wahrnehmen.

Werte für die Sicherheitsleute findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 179).

Wolverine patrouilliert nicht durch Halle 8. Sollte es Alarm geben (auffällige Geräusche, Licht, Schüsse, Matrixalarm, erfolgreiche Gegenproben beim Plündern), werden sie die fünf Cyberhunde in die Halle hetzen und die Zugänge besetzen. Erst wenn nach 1W6 + 4 Kampfrunden an jedem Zugang ein Zweier-Team angekommen ist, stürmen sie die Halle.

Die **Kneifzangen** werden sich auf jeden Fall aus dem Staub machen und sich mit den Mules in den Tunnel zurückziehen. Die Runner müssen dann die Hardware selbst zum Tunnel schleppen, wo sie verladen wird. Verlagert sich die Schießerei zum Tunnel, flüchtet die Gang komplett.

Sich zu verstecken ist auf dem riesigen Halbdengelände ebenfalls möglich, wobei Wolverine die Suche so schnell nicht aufgibt und bald auch neue Hunde aus einem anderen Abschnitt herbeiführen kann, sollten die ersten zerstört werden.

Wenn alle Stricke reißen, gibt es noch die drei Range Rover Modell 2080, die Einsatzfahrzeuge von Wolverine, die neben der Halle parken. Genug Platz für Hardware und ein Team. Ob das Team mit einem Wolverine-Fahrzeug am Tor vorbeikommt, sei der Spielleiterin überlassen. Die mit Rammschutz aufgemotzten Fahrzeuge könnten aber die Sperrzäune durchbrechen. Ein solches Vorgehen erhöht jedoch die **Fahndungsstufe** der Runner bei Shiawase und Wolverine in Berlin um 1.

Die **Shader** haben sich in einer alten Tankstelle in Falkensee niedergelassen und warten. Liams Kommlink wird von einem Sprite überwacht, das sich auch bei den Kneifzangen umschaute. Die Gang hat eine Lockheed-Optic-X2-Drohne, die die meiste Zeit in der Luft ist. Ansonsten halten sie sich nach den empfindlichen Verlusten beim letzten Zusammenstoß mit Wolverine zurück.

Sie geben die Meldung von Liam an Bethal weiter. Wenn die Runner mit der Beute abziehen, verfolgen sie das Team mit vier Gangern auf Suzuki Mirages und der Lockheed-Flugdrohne sowie in der Matrix.

Wenn die Runner sorglos zurückfahren, lege eine verdeckte Probe auf den durchschnittlichen Wahrnehmungswert der Gruppe ab. Bei 4+ Erfolge fällt den Runnern durch Zufall etwas auf.

Achten die Runner auf Verfolger, wende die üblichen Regeln für Wahrnehmung und Heimlichkeit an.

NACH DEM ABENTEUER

Wenn die Runner zum Kiez zurückkehren, werden sie freudig von Blitz erwartet. Nach einer kurzen Prüfung der Hardware erfolgt die Bezahlung.

GELD

Pro beschaffter Komponente auf der Liste erhalten die Runner 1.000 Euro, bis zu einem Maximum von 35.000 Euro.

KARMA

Die Runner können die folgenden Karmabelohnungen erhalten:

- 5 Karma für die Beschaffung eines Großteils der Hardware.
- 1 Karma, wenn sie den Run mit einer guten Beziehung zu den Kneifzangen beenden.
- 1 Karma, wenn sie die Shader bemerken und abschütteln.

REPUTATION & FAHNDUNGSSTUFE

Die Shader kommen den Runnern nur unter die Augen, wenn diese auf Verfolger achten. Wenn die Runner die Shader unwissentlich zum Kiez führen, kann das Eingreifen von Bethal auf dem Kiez früher und härter beginnen. Auch ist die Wahrscheinlichkeit, dass Späher der Shader die Runner an anderen Schauplätzen erkennen, ab jetzt höher. Halte für diese Fraktion am besten ab jetzt die Fahndungsstufe der Runner nach.

HAUPTDARSTELLER

DIE KNEIFZANGEN

Die Kneifzangen sind eine drittklassige Plünderergang, die versucht, mit gestohlenem Schrott über die Runden zu kommen. Die Gang kann den Runnern helfen, wenn diese ihr wiederum helfen, wertvolle Beute wegzuschaffen. Die meisten Mitglieder stammen aus Gegenden wie Falkensee und sind bereit, ein Risiko einzugehen, um irgendwann mal hier wegzukommen.

Ihre Werte findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 178).

Ein Verräter unter den Gangern (Liam) macht für BTLs Deals mit den Shadern und wird die Runner an diese verpfeifen, sobald klar ist, dass sie an dem Matrixschrott interessiert sind.

KURT LEITNER

Kurt Leitner ist ein Inspekteur von Shiawase und mit der unmöglichen Aufgabe betraut, den Schrott wegzuschaffen. Er weiß, dass jeder Transport weg von der Deponie von der Konkurrenz

AUFTRIIT SHADER

Nachdem die Shader den Kiez und die Runner entdeckt haben, beginnen die gezielten Aktionen der Shader wie in *Die Shader – eine Fraktion für dich* (S. 12) beschrieben.

Beginne damit, dass vermehrt Shader in der Nähe des Kiez gesichtet werden und die ersten Manipulationen in Form von Überwachung und Veränderungen an Matrixgeräten erfolgen.

mit Argusaugen beobachtet wird. Er hat damit begonnen, den Schrott genau aufzulisten und seinen Wert zu bestimmen. Diese Informationen können den Runnern helfen, die richtige Hardware zu finden. Leitner wird diese Info jedoch nicht mit den Runnern teilen, da es auch seine Aufgabe ist, alle Schnüffler und Eindringlinge fernzuhalten und gefangen zu nehmen.

BREAKDOWN

Breakdown ist der Anführer der Shadergruppe, die abgestellt wurde, um die Matrixhardware zu beobachten und zu melden, wer sich dafür interessiert. Bethal ahnt, dass Apex sich hier bedienen wird. Ein Brandanschlag auf das Lager vor einigen Wochen haben ein paar Mitglieder der Shader mit dem Leben bezahlt und gelernt, dass Hardware nicht gut brennt.

Also versorgt Breakdown den Verräter bei den Kneifzangen mit BTLs und spart sich allzu nahen Kontakt zur Deponie. Die Shader tauchen entsprechend erst nach einem Tipp auf, observieren die Runner und verfolgen sie zurück zum Caligarikiez.

Breakdowns Werte findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 192).

BESONDERE ANMERKUNGEN

Seitdem Shiawase mit einer Klage und Entzug des exterritorialen Status für seine Deponien rechnen muss, sind die Sicherheitsmaßnahmen erhöht worden. Was früher ein tolerierter Diebstahl von Schrott war, wird nun wie das Eindringen auf Konzerngelände behandelt.



STADTRUNDFAHRT

Die Berliner sind ein wettverrückter Haufen! Man kann auf fast alles wetten: Wahlergebnisse, das Wetter und natürlich auf alle möglichen und unmöglichen Auseinandersetzungen.

Apex verdient gut an den Wetten, weil er einen Teil seiner Rechenleistung nutzt, um Gewinnwahrscheinlichkeiten zu berechnen, aber auch, weil er die meisten Wetten, bei denen er setzt, direkt und indirekt manipuliert.

Bei einem Taxirennen kann man gute Gewinne erzielen, vor allem wenn man dem Underdog massive Schützenhilfe in Form eines Runner-teams ins Taxi setzt.

AUFHÄNGER

Die Runner werden von Odessa [NSC #11 im Kapitel WiC, S. 28] für einen kurzen Begleitauftrag gebucht: Es gilt, eine Taxifahrerin namens Zoé [NSC #61 im Kapitel WiC, S. 33] zu begleiten, die einen Aktenkoffer vom Kiez zum illegalen Schmuggelhafen am Müggelsee transportieren soll. Die Fahrerin ist erfahren und kennt die Route, und ihr Fahrzeug ist gepanzert und bewaffnet – ein echtes Kampftaxi eben. Man

erwartet keinen Überfall auf die Lieferung. Die Runner kommen nur mit, um auf Nummer sicher zu gehen.

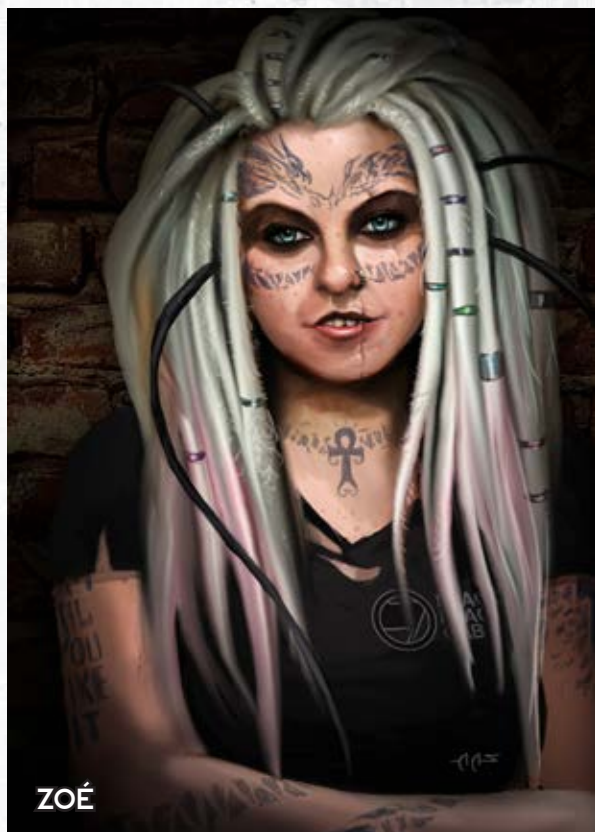
Kurz nach Beginn der Fahrt werden sowohl Zoé als auch ein konkurrierender Taxifahrer durch Apex' Manipulationen für ein Rennen ausgelost, und aus der Kurierfahrt wird ein Rennen ohne Regeln ...

SCHAUPLÄTZE

Der Run wird auf den Straßen Berlins ausgetragen. Die Route führt durch die Bezirke Pankow, Lichtenberg, Marzahn und Köpenick. Die Polizei ist dort eher selten zu sehen. Gangs, Syndikate und alternative Nachbarschaften sorgen mal mehr, mal weniger für Sicherheit.

DIE STRASSEN BERLINS

Pankow ist fest in der Hand der Vory, aber mit seinen vielen Einfamilienhäusern und der Nähe zum Zentrum geht es hier zumindest auf den ersten Blick noch ein wenig zivilisierter zu als in anderen Bezirken. Der Verkehr ist aufgrund



ZOÉ

der Rushhour recht dicht, und die Taxis müssen aufpassen, nicht die falschen Fahrzeuge in Unfälle zu verwickeln, denn jeder Transporter hier könnte für die Russenmafia fahren.

Lichtenberg wiederum ist eine Aneinanderreihung von mehreren riesigen Anarchokiezen mit eigenen Bürgerwehren und Nachbarschaftswachen. Eine Durchquerung des Bezirks erfordert mehrere Verhandlungen mit den örtlichen Genossenschaftsvorsitzenden, die eine zügige Durchfahrt erleichtern oder einem das Leben zur Hölle machen können.

Marzahn wird nicht umsonst als Höllendorf bezeichnet: Das Viertel ist ein Kriegsgebiet: Einzelne Machtgruppen der Russenmafia bekriegen sich hier offen untereinander und mit anderen Möchtegernbossen und Gangs.

In **Köpenick** schließlich öffnet sich die Bebauung, die Straßen werden breiter und gerader, das Rennen erreicht hier die höchsten Geschwindigkeiten, und wenn Zoés Wagen noch halbwegs fahrtüchtig ist, kann sie spätestens hier das Rennen für sich entscheiden.

ZOÉS TAXI

Die erfahrene Zoé fährt einen BÆR Schlachtkreuzer in der Kombiversion mit 6 Sitzen und Schießscharten im Heckfenster. Nikos KombatKar Cruiser verwendet fast dieselben Werte. Während Zoé allerdings vor allem den Motor und das Fahrwerk aufgemotzt hat, setzt Niko auf eine bessere Panzerung und Bewaffnung. Auf Zoés Dachlafette kann ein leichtes Maschinengewehr von Ingram befestigt werden, während Niko auf seinem Dach ein RPK SMG montiert hat.

RENNWETTEN IN BERLIN

Die Berliner Szene pflegt einen chaotischen Modus für Transportaufträge und Rennen zwischen Taxis und professionellen Fahrern. Routen für Transporte werden von einer Zentrale per Los an verfügbare Fahrer verteilt. Diese erledigen dann den Job. Andere Fahrer können sich dann aber bewerben, dass sie um die Ehre des Auftrags fahren wollen. Werden sie dann dazugelost und gibt es gerade Rennwetten, dann kann es per Zufall zu Begegnungen kommen, bei denen sich zwei Fahrer ein Rennen liefern. Der Reiz liegt für den Wettenden darin, dass er spontan, mit wenigen Informationen außer dem Namen der Fahrer und der groben Route, auf ein Fahrzeug setzen muss.

Für die Fahrer bedeutet es Ruhm und Ehre in der Szene und ein Preisgeld für den Sieger, weshalb Fahrer eine Herausforderung normalerweise nicht ausschlagen. Haben sie Passagiere, können diese an der Stelle entscheiden, auszusteigen oder es mit durchzuziehen.

Die Werte der beiden Fahrzeuge findest du bei den Werten von Zoé und Niko im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 179).

DER JOB

Odessa bietet den Runnern 2.000 Euro pro Kopf für den Schutz der Aktentasche und dafür, dass diese sicher am Hafen ankommt.

Auf der Hauptstraße im Kiez begegnen die Runner ihrer Fahrerin. Zoé vom alternativen Taxidienst Black Flag Cab ist freundlich und erwartet wie ihre Auftraggeberin keinen Stress. „Marzahn kann ein wenig holprig werden, aber das bekommen wir schon hin. Wir haben ja keine Eile.“

Kurz nach dem Verlassen des Kiezes begegnen sie an einem Bahnübergang allerdings einem weiteren Kampftaxi des konkurrierenden Dienstes KombatKar. Der Fahrer Niko und Zoé haben offenbar eine Vergangenheit und sind sich nicht grün. Das Los der Fahrerzentrale ist nach einer Zufallsauslosung auf diese Paarung gefallen. In der Matrix ergeht eine Herausforderung, und die ersten Wetten laufen ein. Odessa wird erstaunlicherweise im selben Moment einem Rennen zustimmen und die Runner in privaten Nachrichten bitten, an Bord zu bleiben, Sekunden bevor Zoé das Rennen annimmt und die Runner fragt, ob sie an Bord bleiben wollen. Odessa stellt außerdem einen Bonus in Aussicht, wenn Zoé gewinnt.

Die Runner können zu diesem Zeitpunkt nicht wissen, dass Apex dieses scheinbar zufällige Treffen der beiden Kontrahenten minutiös geplant hat, um das nun folgende Rennen zu ermöglichen. Wenn das Team sich wundert, kannst du ihnen an dieser Stelle über Zoé kurz den Modus für solche Rennen erklären (s. Kasten *Rennwetten in Berlin*).

Niko wiederum kann nicht wissen, dass Zoé eine komplette Runnercrew an Bord hat, denn Zoé wird diesen Trumpf natürlich nicht zu früh ausspielen.

Das Panoptikum und die Kabelmatrix laufen heiß, als inmitten der morgendlichen Rushhour spontan Wetten auf dieses scheinbar zufällige Rennen angenommen werden. Nun beginnt eine wilde Fahrt quer durch Berlin, und die beiden Fahrer schenken sich nichts.

Während des Rennens kommt den Runnern vielleicht der Verdacht, dass sie nicht zufällig hier hineingeraten sind. Ein Blick in die Matrix wird ihnen auch die heißen Wetten zu ihrem Rennen offenbaren. An dieser Stelle ist es aber nicht mehr als ein Verdacht, und ihnen bleibt auch kaum Zeit, um weiter darüber nachzudenken. Wenn die Spieler aber von sich überzeugt sind, können sie natürlich auch selbst auf Zoé wetten. Je höher ihre Einsätze, desto höher die Wahrscheinlichkeit, dass die Vory oder andere Gruppierungen in den Schatten auf die Runner aufmerksam werden.

EINFLUSSMÖGLICHKEITEN

Die Runner haben während des Rennens verschiedene Möglichkeiten, „ihrer“ Fahrerin zu helfen:

Es gibt keine vorgegebene Strecke. Allein der Hafen ist das Ziel. Wie man dorthin kommt, ist völlig egal. Erfolgreiche Matrixsuchen zum Verkehr oder Proben auf Navigation könnten mögliche Abkürzungen oder Engstellen offenbaren. Um das kurzfristige Hacken des ALI für Prioritätszugang darzustellen, lass die Spieler eine Probe auf Hacking + Logik (3) ablegen. Jeder Nettoerfolg gewährt einen Würfelpoolbonus von +1 für Navigations-Proben.

Rigger oder andere Charaktere mit Erfahrung im Steuern von Bodenfahrzeugen können Zoé natürlich auch direkt helfen, theoretisch könnten sie sogar einer der Runner einstöpseln und selbst das Taxi steuern, wenn es gelingt, die ehrgeizige Taxifahrerin davon zu überzeugen, dass dies die bessere Alternative ist. Wahrscheinlicher sind Teamworkproben, wenn ein Runner sich als aktiver Beifahrer betätigt.

Das Taxi verfügt über mehrere Schießscharten und eine Drehlafette samt leichtem MG. Niko ist ein erfahrener Fahrer und wird im dichten Verkehr oft Deckung finden. Wenn er bemerkt, dass ein außergewöhnlich guter Schütze am Werk ist (oder die Runner über ein besonders gefährliches Arsenal verfügen), wird er sich zurückfallen lassen und versuchen, auf anderen Wegen ohne direkten Kontakt das Rennen zu gewinnen. Erschwere Proben der Schützen je nach Geschwindigkeit und Verkehrssituation. Und mach deinen Spielern klar, dass das Abfeuern von automatischen Waffen in der engen Fahrgastzelle kein Spaß ist.

Je nach Spielstil deiner Kampagne kann man das Rennen sehr simulatorisch auf der großen Berlin-Karte mit platzierten Engstellen, Gefahren-

punkten oder anderen Ereignissen darstellen. Aber auch ein freierer, erzählerischer Ansatz ist möglich. Daher wollen wir an dieser Stelle nur allgemeine und zu den einzelnen Streckenabschnitten passende Gefahren und mögliche Szenen aufzeigen.

DER VERKEHR

Das Rennen findet absichtlich zur Rushhour statt. Einmal falsch abgebogen kann man sich in einem Stau wiederfinden, aus dem man nur sehr schwer wieder herauskommt. Andere Verkehrsteilnehmer in den „besseren“ Vierteln sind nicht auf die beiden Kampf taxis vorbereitet und werden eventuell panisch reagieren.

DIE POLIZEI

Was wäre ein illegales Straßenrennen ohne die Cops? Je mehr Aufmerksamkeit die beiden Raser in den geordneten Stadtteilen auf sich ziehen, desto eher wird die Berliner Polizei versuchen, das Rennen zu beenden, auch wenn die Strecke in Bezirken liegt, in die sie nur selten und ungern fährt. Das kann bis zum Einsatz der gefürchteten Marschälle (*Berlin 2080*, S. 173) gehen, und natürlich haben auch die Konzerne ihre Sicherheitsdienstleister in Berlin, allen voran der Sternschutz, Centurion (S-K), Neo-PD (Renraku) und Knight Errant (Ares). Der Streckenverlauf (der wiederum vom Verkehr beeinflusst wird, wenn du das willst) kann die Teilnehmer des Rennens in die jeweiligen Viertel führen (oder auch nicht), je nachdem, ob du die Obrigkeit hineinziehen willst.

DIE ANWOHNER

Wo in den sicheren Vierteln die Polizei für Recht und Ordnung sorgt, gibt es in den wilderen Vierteln Syndikate, Gangs und Bürgerwehren bzw. Milizen. Gerade die vielen Kieze sorgen sich natürlich um die Sicherheit ihrer Bewohner, und zwei PS-Boliden, die ohne Rücksicht auf Verluste durch jede noch so kleine Gasse heizen, sind eine konkrete Gefahr für Leib und Leben der Kiezbevölkerung. Straßensperren, Nagelbretter oder sogar bewaffnete Kontrollpunkte könnten im Streckenverlauf auftauchen. Thrillgangs und Syndikate, aber auch jeder andere wettverrückte Berliner, könnten zudem den Rennverlauf aktiv beeinflussen, um ihre Wetteinsätze zu sichern.

DIE BEZIRKE

In **Pankow** werden sich beide Fahrer noch ein wenig zurückhalten. Natürlich werden Ampeln und andere Vorfahrtsregeln missachtet und der dichte Verkehr geschickt genutzt, um den Kontrahenten auszubremsen. Fahrzeuge der Vory greifen hier vielleicht zugunsten von Niko ein und versuchen, Zoé zu behindern und abzu-drängen. Andere Verkehrsteilnehmer sind mit dem illegalen Rennen teilweise überfordert und könnten panisch und völlig unvorhergesehen

reagieren. Aus Angst vor den nahen Bezirken mit Polizeipräsenz schweigen die Waffen hier noch weitestgehend. Es ist ein Drahtseilakt zwischen dem Wunsch, voranzukommen, und der Notwendigkeit, die Obrigkeit und das Syndikat nicht gegen sich aufzubringen. Die Runner können Zoé hier vor allem helfen, indem sie den Verkehr beobachten, sie vor möglichen Voryfahrzeugen warnen und Niko im Auge behalten. Proben auf Wahrnehmung, Navigation und Steuern könnten hier festlegen, wie gut sie sich dabei anstellen. Bei Vergleichenden Proben hat Niko aufgrund der äußeren Umstände und der Hilfe der Vory wahrscheinlich leichte Vorteile in Form von Würfelpoolboni oder Edge.

In **Lichtenberg** (und auch schon vorausschauend davor) können soziale Charaktere glänzen: Es gilt, mit den Bürgerwehren und Nachbarschaftswachen Kontakt aufzunehmen und diese davon zu überzeugen, Zoés Taxi auf den kürzesten Wegen durch den Bezirk zu lassen. Während sich die meisten der alternativen Bewohner um Schusswechsel sorgen, gibt es auch besonders radikale Ökokommunen, die den Verkehr in ihrem Kiez komplett beruhigt haben und nur noch E-Autos zulassen. Ausnahmegenehmigungen für eine einmalige Durchfahrt werden hier schwer zu bekommen, vielleicht aber auch am lohnendsten sein. Während die Benutzung der Waffen innerhalb der bewohnten Kieze massive Reaktionen nach sich ziehen könnte, gibt es hier auch verlassene Straßenabschnitte, die dazu einladen, erstmals die Panzerung von Nikos Fahrzeug auszutesten. Gerade der Wechsel von Abschnitten, in denen die beiden Fahrer mit 30 km/h durch verkehrsberuhigte Zonen schleichen, um gleich darauf wild feuernd zu beschleunigen, macht diesen Bezirk besonders.

In **Marzahn** haben die Vory nicht die gleiche Vormachtstellung wie in Pankow, und auch die staatlichen Sicherheitskräfte lassen sich hier nur bei besonders schwerwiegenden Scharmützeln blicken, um die schlimmsten Auswüchse an Gewalt zu beenden.

Hier gibt es keinen Grund mehr für Zurückhaltung, und sowohl die Fahrer als auch die Schützen beider Fahrzeuge können alles aus den Motoren und der Bewaffnung herausholen. Marzahn ist aber nicht verlassen. Jederzeit können Vory auftauchen, die auf Nikos Seite stehen und Zoé unter Feuer nehmen, sei es von einer stationären Straßensperre aus oder aus einem sich bewegenden Fahrzeug. Wenn man Kontakt zu einer der hier ansässigen Gangs herstellen kann, könnten die Runner aber auch Niko die eine oder andere unangenehme Überraschung bescheren.

Je nach Würfelglück und Einfallsreichtum der Spieler wird im letzten Rennabschnitt entweder Zoé schon in Führung liegen oder muss nun verzweifelt versuchen, ihren Gegner auf den letzten Kilometern einzuholen.

Wenn sich die Spieler allerdings kreativ gezeigt haben, solltest du ihnen den Sieg gönnen, mit ein wenig Würfelglück vielleicht sogar mit großem Abstand. Auch ein Totalausfall von Nikos

Wagen ist nicht ausgeschlossen, gerade bei einer sehr kampfstarken Gruppe, die Niko und Alex überraschen kann.

Am **Hafen** wartet der Kontaktmann von Odessa und nimmt den Aktenkoffer entgegen. Kaum ist der Koffer jedoch übergeben, rumpelt ein größerer gepanzerter Lieferwagen auf das Gelände des kleinen Hafens und blockiert die Ausfahrt für das Taxi.

Aus der Beifahrerseite steigt ein massiger Mann mit osteuropäischem Aussehen. Er wird von drei Syndikatsschlägern begleitet. Er stellt sich als Boris vor und scheint den offen zur Schau gestellten Tätowierungen nach ein Lideri der Vory zu sein. Er wird den Runnern auf den Zahn fühlen, denn ihr Eingreifen blieb natürlich nicht un bemerkt. Diese können wahrheitsgemäß aussagen, dass sie von dem Rennen selbst überrascht wurden. Haben sie zu diesem Zeitpunkt allerdings den Verdacht einer Wettmanipulation durch ihren Auftraggeber, sollten sie dies dem Lideri tunlichst nicht auf die Nase binden und müssen ihn erfolgreich anlügen. Boris hat keinen Grund, Gewalt anzuwenden, wenn ihm ein Mindestmaß an Respekt entgegengebracht wird. Er ist wie viele seiner Kameraden seit Wochen auf der Suche nach dem verschwundenen Geld, das Kristallkind den Vory stiehlt, aber die Runner geben ihm hoffentlich keinen Grund anzunehmen, dass sie dahinterstecken. Über die Fragen von Boris können die Runner aber erstmalig errahnen, wie sich Kristallkind finanziert. Der Russe wird die Runner nach einem Kind auf dem Caligarikiez fragen, einem Technomancer oder so. Die Beschreibung passt exakt auf Kristallkind.

Nur wenn die Einsätze der Runner die eigentliche Runbezahlung übertreffen, werden auch die Vory misstrauisch und schauen genauer hin. Ein fähiges Verhandlungstalent sollte einen etwaigen Verdacht der eher einfach strukturierten Russen aber ausräumen können. Das Auftreten der Vory hier wird eher indirekte Auswirkungen auf das weitere Vorgehen und die Beziehungen der Runner zu den Russen haben. Einzig ein direkter Angriff auf Boris wäre an dieser Stelle ein Fehler. Für diesen Fall findest du Werte für die Vory im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 193).

Der gesunde Menschenverstand sollte aber jeden halbwegs intelligenten Charakter wissen lassen, dass ein offener Krieg mit den Vory sicher nicht im Interesse des Kiezes und der Auftraggeber der Runner ist, egal, wer wirklich hinter Odessa stecken sollte.

NACH DEM ABENTEUER

ÜBERGABE

Sobald die Runner zurück im Caligarikiez sind, wird Odessa sie wie versprochen bezahlen, inklusive eines großzügigen Bonus, wenn Zoé

das Rennen gewonnen hat. Wenn die Runner den Verdacht hegen, dass sie für eine Wettmanipulation missbraucht wurden, wird Odessa ihnen anerkennend zulächeln: „Vielleicht. Und wenn?“

GELD

- 2.000 € pro Kopf von Odessa, wenn der Aktenkoffer sicher sein Ziel erreicht.
- 10.000 € Bonus von Odessa, wenn Zoé das Rennen gewonnen hat.

KARMA

- 3 Karma für das Erreichen des Ziels.
- 2 Karma, wenn Zoé das Rennen gewinnt.
- 1 Karma, wenn niemand (außer Zoé) erfährt, dass das Rennen manipuliert wurde.

REPUTATION & FAHNDUNGSSTUFE

Reputation und Fahndungsstufe hängen ganz von den Aktionen der Runner während des Rennens und davon ab, ob sie als unbeteiligte „Opfer“ oder als Akteure wahrgenommen werden. Ab nun solltest du das Verhältnis der Runner zu den Vory nachhalten.

LOSE ENDEN

Je nach Verhalten der Runner könnte Niko Verdacht schöpfen, dass etwas bei diesem Rennen nicht mit rechten Dingen zugeht. Auch die Vory könnten die Runner nun verstärkt ins Visier nehmen, vor allem wenn sie ihnen zukünftig erneut begegnen.

CONNECTIONS

Zoé (Einfluss 3, Loyalität 1) wird den Runnern dankbar sein, wenn sie ihr erfolgreich beim Rennen geholfen haben. Selbst wenn sie erfährt, dass das Rennen manipuliert wurde, wird ihr dies egal sein. Der Sieg brachte ihr eine gute Summe und gehörigen Respekt auf den Straßen ein, da sie natürlich auf sich selbst wettete.

Als Black-Cab-Fahrerin kennt sie die wilden Ecken Berlins wie ihre Westentasche und schnappt dort allerhand Gerüchte auf. Sie ist außerdem eine verdammt gute Fahrerin und zusammen mit ihrem Wagen ein wertvoller Aktivposten. Und schließlich ist sie Teil einer größeren Taxigewerkschaft und damit gut vernetzt mit

Dutzenden anderen Fahrern, auf deren Loyalität sie zählen kann.

HAUPTDARSTELLER

ZOÉ

Zoé ist ein Mensch und eine Kampftaxifahrerin. Die attraktive Enddreißigerin hat olivfarbene Haut und dunkle Augen, aber blonde Dreadlocks, was ihr ein exotisches Aussehen verleiht. Eine altmodisch gestylte Pilotenbrille (Datenbrille) rundet das auffällige Äußere ab. Sie ist ein neugieriger und stets optimistischer Adrenalinjunkie. Offenbar ist sie gut mit Odessa befreundet und vertraut ihr.

Ihre Werte findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 179).

NIKO UND ALEX

Niko und Alex sind Zwillinge und haben nach dem Tod ihres Vaters seinen aufgemotzten Kombi-Kar Cruiser, seine Taxilizenz und mehrere Papierscheine für Vory-Bezirke geerbt.

Während Niko ein sehr talentierter Fahrer ist und momentan auf eine Riggerkontrolle spart, fungiert Alex als Techniker und Bordschütze. Beide Orks haben gute Verbindungen zu den Russen und zur Horde. Sie wohnen in Gropiusstadt, fahren aber im gesamten Berliner Osten.

Sie sind bekannt für ihren Mut, ihre Skrupellosigkeit und ihre zahlreichen Rennerfolge. Die Russen setzen sie gerne für Fahrten in heiße Zonen ein, da ihr Fahrzeug extrem gut gepanzert und bewaffnet ist.

Ihre Werte findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 179).

DIE VORY

Boris hat sich vom einfachen Schläger aus Pankow zu einem Lideri und Wettbürobesitzer hochgearbeitet und selbst auch auf Niko gesetzt. Das Eingreifen der Runner hat ihn eine Stange Geld gekostet, und er hat den Verdacht, dass die Runner nicht ganz zufällig in diesem Taxi saßen. Außerdem suchen er und seine Kameraden immer noch nach dem Geld, das den Vory auf dubiose Art und Weise abhandenkommt. Er hat eine Personenbeschreibung, die auf Kristallkind passt, hält sie aber für eine junge Technomancerin.

Seine Werte findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 193).



DER TRAUM IST AUS

Dieser Run ist, wie die anderen Kurzruns dieser Kampagne, optional. Wann und ob er gespielt wird, ist für den Hauptstrang nicht von Belang, könnte aber die Haltung verschiedener Fraktionen gegenüber den Runnern nachhaltig beeinflussen.

Die Runner werden von Max, dem Betreiber des Café Max Stirner, kontaktiert, um einen kurzen Auftrag für den Kiez zu erledigen.

AUFHÄNGER

Die Runner werden für einen kurzen Auftrag angeheuert: ein einfacher Diebstahl mit anschließender Übergabe. Das Zeitfenster ist knapp, aber das Ziel ist auch nicht besonders stark gesichert. Wie immer steckt der Teufel im Detail, denn der Gegenstand ist eine Reliquie der Ancients, und der Aufbewahrungsort ist die Kellerkneipe unter dem Hauptquartier der Gang. Was die Runner nicht wissen, ist, welche Ereignisse sie damit in Gang setzen.

SCHAUPLÄTZE

DAS HAUPTQUARTIER DER ANCIENTS

Das Hauptquartier der Ancients ist eine alte Schule, die seit Jahren verlassen ist. Der Keller des Hauptgebäudes verfügt über einen außen liegenden Zugang. Hier stehen die beiden Türsteher und kontrollieren die Besucher. Keine Orks und Trolle erlaubt! Keine Waffen! In der Schule halten sich mindestens 30 Ancients auf, drei davon sind magisch begabt. Rayne, die Captain der Ancients, ist ebenfalls auf dem Schulgelände, wird aber nur bei einem großen Kampf eingreifen.

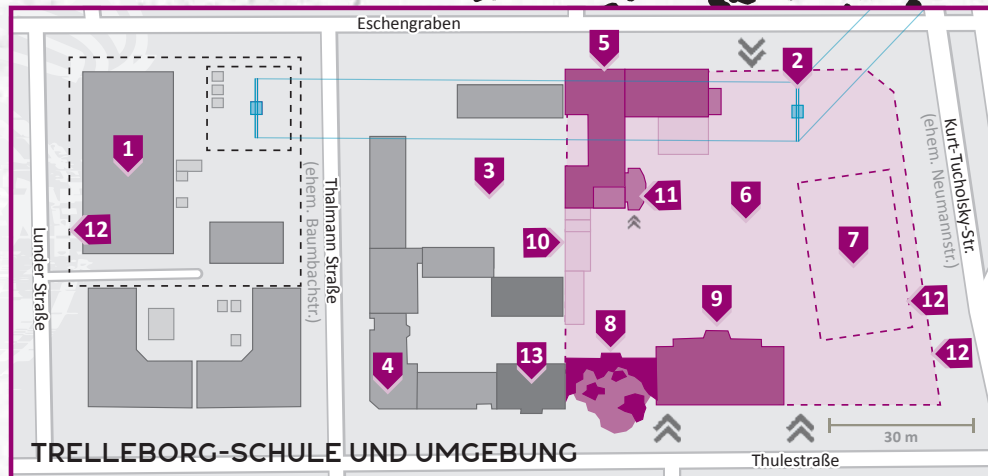
DAS ANCIENT HISTORY

Das Ancient History hat fast rund um die Uhr geöffnet. Lediglich morgens von 6.00 Uhr bis 8.00 Uhr ist die Kellerkneipe für die Öffentlichkeit geschlossen. In dieser Zeit wird geputzt, die Vorräte werden aufgefüllt, und der Tagesplan wird an alle Mitarbeiter verteilt. Die Kneipe befindet sich im Schulkeller des Hauptgebäudes.

In der restlichen Zeit sind immer 3W6 Ganger in der Bar. Ein Hacker ist oben im Hauptquartier

ANCIENT HISTORY

- 1** Umspannwerk (Ruine) Einfahrt (Tor, meist offen)
- 2** Antennen + Kellerclub-Eingang
- 3** Anwohner-Acker + Schweine
- 4** Destille „Zur Zwillie“
- 5** Haus C: Ancients-Quartierhaus Strommast (Höhe 45 m, außer Betrieb)
- 6** Ehem. Schulhof mit Rampen + Hindernissen
- 7** Sportplatz (Cagefights)
- 8** Haus B (Ruine)
- 9** Haus A mit Sporthalle (Fantula)
- 10** Werkstätten + Garagen
- 11** Dachterrasse (Tower)
- 12** Zaun (3 m, Natodraht)
- 13** Fantula (Destille)
- 14** Zugang zum restlichen Keller (Schul-Gerümpel) + Aufgänge zu Haus C
- 15** Katana



in Bereitschaft und eingestöpselt (Reaktionszeit 2 Kampfunden).

Matrixsuche und Befragungen von Informanten können folgende Informationen liefern:

Erfolge	Informationen
2	Das Ancient History befindet sich im Keller der Ruine der Trelleborg-Schule. Die Ancients betrachten es als ihre Stammkneipe.
3	Das Hauptquartier der Ancients befindet sich ebenfalls auf dem Gelände. Die Anzahl der Ganger und ihre Nervosität (besonders was Hauer betrifft) sind fast schon legendär!
4	Rayne, die Captain der Ancients, ist quasi immer in der Nähe. Sie ist ein absoluter Profi, und ihre Leute sind militärisch gedrillt. Sollte hier etwas passieren, wird sehr schnell Blut fließen.
5	Über der Theke der Bar wird „Orkentod“ aufbewahrt. Angeblich gehörte das Katana dem ersten Ancient, der in Berlin blieb. Nachdem er von einem Trupp der Horde getötet worden war, übte man mit diesem Schwert Rache an der Horde.
6+	Der Tod des ersten Ancients jährt sich heute Nacht zum 22. Mal.

DAS FANTULA

Das Fantula (s. *Berlin 2080*, S. 90) ist eine Destille, in der die Shader viele Chips umsetzen lassen. Im Hinterhaus gibt es eine BTL-Höhle, in der die

Chipheads ihren Kauf gleich umsetzen können. Im Hinterhof sind diejenigen, die Hausverbot haben oder denen das Geld ausgegangen ist und die zu fertig sind, um wegzugehen. Die Shader haben hier versteckt zwei Kameras (NRI) angebracht, die in den Hinterhof sehen, aber nicht hören können, was dort gesprochen wird. Um die Kameras zu entdecken, ist eine erfolgreiche Probe auf Wahrnehmung (Sicht) + Intuition (4) erforderlich (oder eine Matrixwahrnehmungs-Probe (1), weil die Kameras auf Schleichfahrt laufen).

Matrixsuche und Befragungen von Informanten können folgende Informationen liefern:

Erfolge	Informationen
2	Das Fantula ist eine kleine Destille im Dreamland. Der Jabifu ist schlecht.
3	Im Fantula hungern viele Dealer rum, die Chips verkaufen. Die Gäste sind meist Chipheads.
4	Im Hinterhaus des Fantula gibt es eine BTL-Höhle, in der die User ihren Stoff direkt konsumieren.
5	Es gibt Gerüchte, dass immer wieder Leute aus dem Hinterhaus des Fantula verschwinden.
6+	Die Shader setzen hier zwar nicht direkt ihre Chips um, aber viele ihrer Chips kommen hier unter die Leute. Man erzählt sich einige Horrorgeschichten über die Gründe, wieso Leute hier verschwinden und was die Shader mit ihnen machen.

DER JOB

Max [NSC #13 im Kapitel WiC, S. 29] erwartet die Runner wie immer an seinem Lieblingsplatz im Max Stirner [H3/EG/4, WiC, S. 23]. Er betreibt etwas Small Talk (bisherige Ereignisse, die Auswirkungen auf den Kiez haben, die Beziehung der Runner zu anderen Bewohnern des Kiezes oder Ähnliches) und kommt, wenn alle etwas zu trinken haben, zur Sache.

Die Gangs, besonders die Ancients, sind in den letzten Wochen immer mehr zum Problem geworden. Mehr Drogen und mehr Muskelspiele als sonst. Einige Orks und Trolle fühlen sich bereits bedroht. Da kommt Max gerade recht, dass ihm ein Bekannter einen kleinen Job angeboten hat, der die Elfen ablenken wird: ein Diebstahl eines Katanas, das angeblich früher einem ihrer Anführer gehörte. Die Übergabe soll noch in dieser Nacht erfolgen. Das Zeitfenster ist damit zwar recht kurz, aber es sollte dem Team eigentlich gelingen, einen Haufen Ganger zu überwinden.

Max ist es zwar egal, wenn die Ganger zu Schaden kämen, aber er will kein Blutbad in der Nachbarschaft, deswegen bittet er um Discretion, damit niemand die Spur zum Kiez zurückverfolgt.

INFOS DES AUFTRAGGEBERS

- Zielort: Ancient History (Dreamland)
- Zielobjekt: Katana (hängt über der Theke der Kellerbar)
- Bezahlung: 2.500 Euro pro Kopf. Für eine mögliche Verhandlung hat Max einen Verhandeln-Würfelpool von 11. Pro Nettoerfolg können die Runner das Honorar um 250 Euro hochhandeln, maximal jedoch auf 3.500 Euro.
- Übergabe: An einen Ork im Hinterhof des Fantula (im selben Häuserblock wie das Ancient History) um 22:54 Uhr.
- Katana: Waffe aus den 2050ern, Herstellungsort UCAS. Schwarz mit grünen Applikationen. Kein Fokus oder dergleichen. Mit Dikote beschichtete Klinge.
- Der Ork nennt sich Frank Ohnezahn. Er ist als Chiphead verkleidet, um im Hinterhof nicht aufzufallen.

Die Runner können auf vielen Wegen an weitere Informationen kommen:

DER ASTRALRAUM

Der gesamte Block ist astral ein unschöner Anblick. Die ehemalige Schule ist im Astralraum noch von den Jahrzehnten der Nutzung und danach von Verfall und Schrecken gekennzeichnet. Das Ancient History ist unterirdisch recht gut gegen astrale Überwachung gesichert und düstert die Überlegenheitsgefühle der Elfengang aus. Das Fantula hingegen ist

ein trostloser Ort, der ohne Hoffnung ist. Das Hinterhaus ist von all den künstlichen Emotionen überlagert, die hier täglich konsumiert werden (bewirkt einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle mit Magie verknüpften Fertigkeiten und Askennen).

Es gibt im gesamten Block wenig Anzeichen für Magie. Es halten sich weniger als fünf magisch Begabte darin auf, und die Anwesenheit eines Geistes ist optional, auch wenn Geister sich hier unwohl fühlen oder leicht verzerrte Verhaltensweisen an den Tag legen.

Nur das Hauptquartier der Ancients hat einen Hüter.

CONNECTIONS

Hier können besonders Connections aus dem Bereich Gang/Straße/Drogen etwas beisteuern. Solche Connections erhalten für ihre Probe, wie viel sie wissen, einen Würfelpoolbonus von +3, da sie auf die Themen spezialisiert sind.

DIE STRASSE

Sollten die Runner sich auf den Straßen umhören, können sie grundlegende Informationen recht einfach im Dreamland erfahren. Die Elfen besuchen hier den einen oder anderen Puff, und im Himmel hat man gute Verbindungen zu ihnen, sodass man hier auch einiges hört. Besonders erwähnenswert ist Euphoria, eine neue Sorte Bliss, die nur die Ancients im Angebot haben und im Dreamland unter die Leute bringen. Zum Fantula erfährt man am besten etwas in den Gegenden, in denen auch Chips angeboten werden (hier könnten die Runner sogar von der Wette erfahren).

TIPPS

Es gibt mehrere Wege, wie die Runner an das Schwert gelangen können. Sie können Magie einsetzen, den Diebstahl tarnen, ein Duplikat anfertigen (z. B. mit einem 3D-Drucker) und es austauschen oder eine Ablenkung inszenieren, sodass sie mit dem Schwert abhauen können. Mach deiner Gruppe ruhig klar, dass der Auftrag nur lautet, das Schwert zu einer festen Zeit an eine bestimmte Person zu übergeben. Max möchte natürlich, dass keine Spur zum Kiez führt, aber ob der Diebstahl nach zehn Minuten oder nie auffällt, ist ihm egal.

Es gibt viele Situationen, bei denen sich die Gelegenheit bieten könnte, etwas Geld nebenher zu verdienen. Einige Chips oder auch ein Vorrat Euphoria wären denkbar, sollten die Runner aber einem erhöhten Entdeckungsrisiko aussetzen, falls sie sich fürs Mitnehmen entscheiden.

DIE ÜBERGABE

Die Runner übergeben das Schwert und kehren nach Hause zurück. Die Bezahlung wird direkt auf ihr Konto überwiesen.

NACH DEM ABENTEUER

Egal wie die Runner es anstellen, die Ancients werden den Austausch so oder so bemerken. Apex hat nämlich extra einen Zeitpunkt für den Diebstahl ausgesucht, zu dem die Gang das Schwert für eine Gedenkfeier aus der Halterung nimmt und zu Rayne bringt. Diese kennt das Schwert seit Jahren und bemerkt eine Replik sofort.

Rayne schickt Späher aus, die noch in derselben Nacht auf den Ork treffen werden, der das Schwert unter dem Arm durch die Gegend trägt, was den Runnern einige Zeit gibt, um die Übergabe abzuwickeln und danach in der Nacht zu verschwinden. Der Ork ist so auf BTLs, dass er weder die Runner noch die Ancients wirklich sieht.

Lediglich die Kameras der Shader könnten einen Beweis für die Anwesenheit der Runner liefern.

Es ist zwar recht unüblich, dass ein Kiezbewohner die Bezahlung digital und dann auch noch perfekt anonymisiert abwickelt (ein Versuch, das Geld zurückzuverfolgen, sollte einige Stunden in Anspruch nehmen und bei einer beliebigen Kommlinkzelle in einem alternativen Stadtteil enden), aber Max hatte es ja so angekündigt. Dies ist allerdings ein Hinweis, dass hinter dem Auftrag eigentlich jemand anderes steckt: Apex.

GELD

Die Runner erhalten ein Honorar von 2.500 Euro pro Kopf (maximal 3.500 Euro pro Kopf, je nachdem, wie viel sie bei Max herausgeholt haben).

KARMA

- 5 Karma für die erfolgreiche Übergabe des Schwertes.
- 1 Karma, wenn die Runner den Austausch gegen eine Replik oder Ähnliches unter den Augen der Ancients durchziehen.
- 1 Karma, wenn sie kaum oder keine Spuren hinterlassen, die die Shader oder Ancients verwenden können.

REPUTATION UND FAHNDUNGSSTUFE

Der Ruf der Runner innerhalb des Caligarikiezes wird sich stark verbessern. Sollten die Ancients eine Spur zu den Runnern oder dem Kiez finden, wird sich das negativ auf die Beziehungen im Kiez auswirken, oder die Ancients werden die Runner suchen.

Nachdem die Horde zusammen mit den Shadern die Spuren ausgewertet hat, werden sie auf jeden Fall bemerken, dass Apex die Gang

Smile! (*Berlin 2080*, S. 133) unterstützt und von ihrem Sieg profitiert hat. Sollten sie an Bilder der Runner kommen, werden beide Fraktionen nach ihnen suchen.

In jedem Fall sind die Ancients und die Horde nun Fraktionen, deren Beziehungen zu den Runnern du ab jetzt nachhalten solltest.

HAUPTDARSTELLER MAXIMUM MAYHEM

Max [NSC #13 im Kapitel WiC, S. 29] ist der Auftraggeber und kommt direkt zu Beginn des Abenteuers vor.

FRANK OHNEZAHN

Frank ist ein Ork, Mitte zwanzig, aber durch den ständigen Gebrauch von Chips und Drogen so ausgezehrt, dass man ihn auch für Ende dreißig halten könnte. Seine Hauer hat er bei einer Schlägerei und einem Überfall verloren, was ihm den wenig schmeichelhaften Spitznamen Ohnezahn einbrachte.

Als die Runner auf ihn treffen, hat er den Trip seines Lebens. Jemand hat ihm ein Dreamgate zugespielt, also einen Chip, der nie durchbrennt, und er ist völlig in einer Welt abgetaucht, die ihn keine Schmerzen spüren lässt und nur sporadisch Dinge aus der Realität in seine Träume einbaut. Er stinkt erbärmlich und hat seit Tagen nichts gegessen, als ihn die Sicherheitsleute durch die Hintertür rauswerfen. Er torkelt heftig, kann sich kaum auf den Beinen halten, wird die Runner kaum wahrnehmen und nur unzusammenhängendes Zeug oder Dinge im Zusammenhang mit seinen Halluzinationen von sich geben.

Er ist der Empfänger des Schwertes und somit der Abschluss des Runs.

POLLAK

Pollak [NSC #25 im Kapitel WiC, S. 30] gehört zwar zum Kiez, ist aber auch ein Mitglied der Ancients und wird seine Brüder und Schwestern nicht verraten. Er könnte bei der Beinarbeit im Kiez angesprochen werden.

Seine Werte findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 175).

ANNI

Anni [NSC #14 im Kapitel WiC, S. 29] als S-K Spitzel könnte eine ganz andere Gruppe durch ihre Informationen auf den Plan rufen, falls die Runner zu viel erzählen. Sie könnte bei der Beinarbeit im Kiez angesprochen werden oder schon bei der Einsatzbesprechung im Max Stirner etwas mithören.

Ihre Werte findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 181).

RAYNE

Die Captain der Ancients könnte in die Bar kommen oder sonst wie beim Erkunden oder beim Diebstahl mit den Runnern in Kontakt kommen.

Ihre Werte findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 189).

CARRO

Carro ist der Barkeeper des Ancient History. Die Runner könnten ihm beim Auskundschaften oder beim Diebstahl direkt begegnen. Carro ist seit Jahren Mitglied der Ancients, und seine Loyalität ist über jeden Zweifel erhaben. Der zwei Meter große fast dürre Hüne mit dem offenen schulterlangen blonden Haar ist ein lebendes Klischee. Lediglich die Narbe, die vom linken Auge bis zu seinem linken Mundwinkel verläuft, und die kalt blickenden Cyberaugen mit der purpurnen Iris zeigen, dass man es nicht mit einem freundlichen Waldelfen aus einer Fantasy-Geschichte zu tun hat.

Zu Elfen ist er freundlich, solange sie seine Ansichten zur Überlegenheit der elfischen Rasse teilen. Allen anderen Metatypen gegenüber zeigt er sich offen rassistisch. Er wirft sie nicht direkt aus dem Laden, solange sie zahlen (da Orks und Trolle nicht hereingelassen werden, muss er sich mit diesen nicht auseinandersetzen), aber Abscheu und ein blöder Spruch werden mit jedem Getränk serviert.

Verzieh ruhig abschätzig oder angeekelt das Gesicht, wenn du mit den Runnern sprichst. Füge immer wieder nach Zuspruch heischende Parolen oder Beleidigungen in deine Reden ein, die er mit erhobener Stimme den Gangern in der Bar zuruft, um sie zum Lachen oder Beifallklopfen zu animieren.

FANNY

Fanny ist die Barkeeperin des Fantula. Wenn sich die Runner ins Fantula begeben, um sich einen Überblick zu verschaffen oder Informationen zu sammeln, ist Fanny genau die richtige Ansprechpartnerin.

Fanny ist eine Menschenfrau, Anfang zwanzig und eine unerschütterliche Frohnatur. Sie ist mit 1,60 Metern nicht gerade groß geraten, und ihre bräunliche Haut und ihre dunklen Haare können ihre indisch/pakistanischen Vorfahren nicht verbergen. Sie hat eine helle weibliche Stimme und kann einfach nicht aufhören zu lächeln. Unter den schulterlangen Haaren versteckt sie eine Datenbuchse im Nacken, und es ist nicht klar, ob sie wirklich von Natur aus gut gelaunt ist oder ob andauernder BTL-Konsum für die unerklärlich gute Stimmung der Frau verantwortlich ist. Sie arbeitet fast ununterbrochen hinter der Theke und koordiniert die Lieferungen. Vor den Deals verschließt sie die Augen oder ist damit beschäftigt, die Destille zu warten oder zu befüllen. Wie sie den Laden schon so lange ohne

AUFTTRITT SHADER

Mach die Aktionen der Shader, basierend auf den Ereignissen in diesem Run, für die Runner sichtbar. Sie sollten erfahren, ob die Shader ihnen auf der Spur sind oder die falsche Fährte einschlagen. Entsprechend sollte der Druck auf den Kiez nachlassen oder ein Vergeltungsangriff erfolgen, der zum Beispiel die Matrix im Kiez für einen Tag massiv stört und alle Aktionen in der Matrix mit einem Rauschenwert von 6 belegt.

weitere offensichtliche Hilfe leiten kann, ist ein Rätsel, interessiert die meist abhängigen Gäste aber überhaupt nicht. Bei Problemen kann sie nur auf Unterstützung durch die anwesenden Dealer hoffen, da keiner der Gäste eine emotionale Bindung zu ihr hat.

BESONDERE ANMERKUNGEN

Eine neue Wette in Berlin ist, welcher Chip innerhalb der nächsten Woche am häufigsten in Pankow verkauft wird.

Die Top 3 der Käufe/Downloads:

- noFear! (Shader-Berserker-Chip)
- evenDeathmayDie (Smile!-Horror-Chip)
- One Night (Mafia-Porn-Chip)

Apex hat Smile! dabei unterstützt, ihren Chip auf den Markt zu bringen. Davon wissen Smile! nichts, aber die Technomancer der Shader können Hinweise im Code entdecken, sobald sie auf die Gewinner aufmerksam werden. Bethal ist natürlich entsprechend sauer, und auch die Horde und die Shader haben einen Gesichtsverlust erlitten. Der Umsatz ist eingebrochen, sie haben in einem ihrer Hauptgebiete einen Tiefschlag erlitten, und die Zusammenarbeit der beiden Gruppen findet plötzlich auf beiden Seiten doch einige Kritiker. Die Horde hat zudem noch einige Einsätze im Wettgeschäft eingebüßt und muss nun die Gewinnausschüttungen kompensieren.

Apex hat durch den Diebstahl des Schwertes und mit der Übergabe an einen orkischen Chiphead einen dezenten Hinweis auf die Horde und die Shader gegeben, und die Ancients reagieren wie erwartet und greifen das Fantula direkt an. Das Problem dabei ist das Hinterhaus, in dem die Shader für Bethal die Auswirkungen der Chips auf die Konsumenten beobachten. Diese Anlage wird durch den Angriff schwer beschädigt, und die Insassen werden befreit oder getötet, was die Verteilung und Überprüfung der Chips deutlich verlangsamt. Auch sind die Shader mit der Suche nach dem Auslöser für den überraschenden Angriff abgelenkt, was die Spannungen mit der Horde erhöht.



TEMPELHOF SUBORBITAL

Und wieder werden alte Hardwarekomponenten benötigt, diesmal die CPU eines Großhosts. Eine solch leistungsstarke Hardware war schon vor dem Crash selten. Zum Glück gibt es noch einen Ort in Berlin, wo so eine Hardware läuft – im alten Flugkontrollzentrum für Suborbitalflüge in Tempelhof.

Und wieder sind die Runner nicht die Einzigen, die sich dafür interessieren. Das erweiterte Flughafengelände ist noch immer gut bewacht. Außerdem haben Agenten von Hedda Winter den Großrechner hochgefahren, um damit in der Kabelmatrix zu agieren. Und schließlich wird der Ort noch von den Shadern überwacht, denn Bethal hat diesen Ort ebenfalls als wichtig identifiziert.

AUFHÄNGER

Noch immer hat BroadPeak einen großen Hunger nach Hardware. Nach den ersten großen Beschaffungen werden nun ausgewählte Spezialteile benötigt.

SCHAUPLÄTZE

ALTER BUNKER TEMPELHOF AIRPORT

Tempelhof ist von Saeder-Krupp in den letzten Jahren umfassend umgestaltet worden, aber wie so vieles in Berlin steht das Neue auf dem Alten. Die alte Infrastruktur des Flughafens Tempelhof war bomben- und flugzeugabsturzsicher in bunkerähnlichen Anlagen im Umfeld des Flughafengeländes untergebracht, so auch das leistungsfähige Rechenzentrum für Suborbitalflüge.

Teile des Bunkers sind durch die neuen Fundamente der S-K-Gebäude versperrt, doch der Rest, der „Vorgarten“ des Drachenbergs, wird nur lose bewacht.

Zwar ist der Zutritt in die Bunker untersagt, worauf Schilder an den verschlossenen Stahltüren hinweisen, aber in Berlin stört das kaum jemanden. S-K Centurion verhindert Squattersiedlungen oder die Bildung von kiezartigen Strukturen, geht gegen streunende Gangs und Ähnliches aber nur halbherzig vor.

DER S-K-BUNKER

- | | | | | | |
|--|-----------------------------------|-------------------|------------------|----------------|----------------------|
| 1 Sayid-Jazrir-Moschee | 10 Flughafen S-K Tempelhof (SKT) | 17 Überlauftunnel | 19 Seitenzugang | 21 Wachraum | 23 Technikraum |
| 2 VFTU Campus f. Alternative Studien | 11 Der Hort (S-K-Arkologie) | 18 Hauptzugang | 20 Verteilergang | 22 Arbeitsraum | 24 Host (Serverraum) |
| 3 Olymp Residenz Dudenstraße | 12 Drachenpark | | | | |
| 4 Kirche am Südster (Neue Sezession) | 13 Regenwassersammelbecken | | | | |
| 5 Lethe Bar (Diskordianer-Treff) | 14 Flughafenbunker | | | | |
| 6 St.-Johannes-Basilika (Deutschkath.) | 15 Altes Suborbital-Rechenzentrum | | | | |
| 7 Luisenstädtischer Friedhof | 16 Stahltor in Bunker-Bahntunnel | | | | |
| 8 Grenzmauer (6 m hoch) | | | | | |
| 9 Checkpoint Alpha | | | | | |



Untergrund-Legende: — M-Bahn-Tunnel (Urbanys) — Nicht patrouillierte Tunnel — Von S-K (Centurion) patrouillierte Tunnel

RECHENZENTRUM FÜR SUBORBITALFLÜGE

Tief im Bunker war einst der Arbeitsplatz der Spezialisten für Suborbitalflüge. 2050 benötigte man noch gewaltige Computer, um die Flugbahn der neuartigen Flugmaschinen zu berechnen. Im Eingangsbereich befinden sich alte Terminal-Arbeitsplätze und dahinter eine Farm aus Hosts-ern – Schaltschränke in langen Reihen mit einem Gewirr aus Kühlleitungen. Abgehängte Deckenelemente liegen herum, der Ort wirkt grau und leicht verdreckt, als ob er vor langer Zeit einfach eingemottet und abgeschlossen worden wäre.

DIE OPPOSITION

Im Bunker trifft das Team auf eine Gruppe von Hedda Winter. Winter versucht, an einen leistungsfähigen Originalhost zu kommen, und hat ihre Gruppe damit beauftragt, herauszufinden, ob der Host noch funktioniert und inwieweit er in die Kabelmatrix eingebunden ist. Winter rechnet so nahe vor den Toren der S-K-Arkologie nicht mit einem Angriff. Entsprechend begleiten nur zwei Sicherheitsleute die Experten für die alte Matrix.

Die drei Decker sind die meiste Zeit eingestöpselt und im Host oder der Kabelmatrix unterwegs. Nur wenn es Hardwareprobleme gibt, überprüfen sie diese selbst. Die Sicherheitsleute vertreiben sich die Zeit und bekochen die kleine Truppe.

DER JOB

Kristallkind hat analysiert, dass dem neuen Matrixhost von BroadPeak eine entscheidende Hardwarekomponente fehlt: eine sehr leistungsstarke Zentralrecheneinheit der Klasse Rot-6. Und wieder einmal ist es Blitz, der in seiner Erinnerung wühlt und versucht, eine Liste von Hosts zu erstellen, die vor dem Crash eine solche Klassifizierung hatten.

Am Ende fällt die Wahl auf das alte Rechenzentrum für Suborbitalflüge in Tempelhof, den Ort, an dem mit hoher Wahrscheinlichkeit so etwas zu finden ist. Denn es gibt Gerüchte, dass der Host vor einer Weile wieder „erwacht“ und seine Signatur in der Kabelmatrix sichtbar sei.

Als Bezahlung bietet Kristallkind den Runnern 5.000 Euro pro Person an. Verhandeln die Runner, stellt es einen Bonus von 10.000 Euro in Aussicht, wenn der Host nach dem Run für mindestens 14 Tage offline geht.

Blitz unterstützt die Runner bei der Beinarbeit. Wenn die Runner einen guten Draht zu ihm haben, denkt er ernsthaft darüber nach, die Runner zu begleiten, um ihnen mit der alten Hardware zu helfen.

Lass die Runner 10 Erfolge auf Einfluss- und Wahrnehmungsproben sammeln, wenn sie sich vor Ort umschaun. Blitz steuert eine Probe mit 10 Würfeln und 2 Edge bei. Dadurch kann das Team eine Skizze der relevanten Gänge mit der Lage des Rechenzentrums sowie ein paar Basisinformationen zur Sicherheit und den Zugängen erhalten.

Weitere Erfolge bei der Beinarbeit kannst du mit Infos zur Sicherheit und den Gefahren im Bunkersystem belohnen. Vielleicht bekommen die Runner auch für 100 Euro einen Nachschlüssel zu einer der Zugangstüren in den Bunker angeboten.

Schnell wird klar, dass der Run im Schatten der Arkologie und vor den Toren des Fliegerviertels stattfindet. Es gibt eine Reihe von Einstiegen im Kreuzhain, die über Klappen im Boden, am Fuße von Treppenhäusern oder unter Gebäuden der öffentlichen Versorgung liegen, aber alle eines gemein haben: eine schwere Stahltür (Barrierestufe 16) mit dem Hinweis „Betreten verboten – der Magistrat“ und einem mechanischen Schloss der Stufe 5.

Dahinter können die unterschiedlichsten Gänge aus 150 Jahren Bunkergeschichte zum Vorschein kommen. Schutzbunker, Verbindungsgänge, alte Zuliefertunnel für die Fabrikbunker der Nazis und Bauten aus dem Kalten Krieg verbinden sich hier zu einem Geflecht. Die Bunker sind teilweise noch in ihrem Originalzustand und unbeleuchtet, teilweise für Führungen erschlossen oder für die Verlegung von Infrastruktur genutzt worden. Alte Rohrpostsysteme dienen als Halterungen für Glasfaserleitungen. Wasserleitungen und Stromleitungen verteilen sich, die meisten angezapft für die Versorgung eines Kiezes oder einer sonstigen Einrichtung.

Je näher man der Grenze zu S-K-Tempelhof kommt, desto weniger Aktivität ziviler Art findet man.

Gestalte den Weg durch die Tunnel spannend, aber nicht unmöglich. Ein paar Ideen:

- **Kiezugrenze (aktiv oder ehemalg):** Ein schweres Gitter ist in den Gang geschweißt, und auf der anderen Seite sind Dutzende Splitterminen auf das Gitter gerichtet.
- **Gauner:** Eine Gruppe von Dieben versucht, einen Zugang zu einem darüber gelegenen Juwelier freizulegen. Schießerei oder Tippgeber für die Umgebung?
- Eine **verbogene und verzogene Tür** wird aufgebrochen (mögliche Umgehung eines Hindernisses), und dahinter liegt ein Schutzraum, voll mit den gasmaskentragenden Skeletten einiger Volkssturmlaute.
- Ein vielversprechender **Gang** endet unvermittelt an einer glatten Polymerbetonmauer.
- Eine **Einheit der NekroPol** begegnet den Runnern und warnt sie vor einer entlau-

fenen Schattenkatze, hält die Runner aber nicht auf.

Rund um den Bereich Tempelhof verlaufen die Patrouillenwege von Saeder-Krupp. Die Centurion-Sicherheitsleute achten auf Spuren von Personen und Crittern sowie Veränderungen in ihrem Bereich. Kommt ihnen etwas komisch vor, schicken sie eine Dobermann-Drohne vor, die die Streife stets bei sich hat. Stoßen sie auf Widerstand, ziehen sie sich schnell zurück, aber 15 Minuten später wird es in diesem Abschnitt von Spezialkräften wimmeln, und Drohnen werden in jeden Winkel schauen. Der Drache passt auf seinen Vorgarten auf.

Wenn sich die Runner mit 2 Erfolgen auf einer Probe auf Heimlichkeit + Geschicklichkeit durch die Tunnel bewegen oder ein Runner mit 3 Erfolgen auf einer Probe auf Heimlichkeit + Geschicklichkeit hinter dem Team Türen schließt und alles im alten Zustand hinterlässt, sollte hier nichts passieren. Sollten die Runner nicht darauf achten, kann dies dazu führen, dass sie sich nach einem Alarm zurückziehen müssen, um wiederkommen, wenn sich der Staub gelegt hat.

Die Matrix ist in den Tunneln praktisch nicht-existent. Sie ist schon in einigen überirdischen Kiezbereichen mangelhaft, aber das das Rauschen in den alten Stahlbetongängen steigt teilweise so stark an, dass WiFi-Systeme komplett ausfallen. In der Nähe der Patrouillenrouten sinkt der Rauschenwert auf 2. Kommt eine Streife vorbei, sinkt er noch weiter. Das liegt daran, dass die Drohnen Verstärker mit sich führen. Beschreibe den Effekt, da er die Runner vor den nahenden Streifen warnen kann.

DER BUNKER

Der Bunker ist leicht zu finden, wenn man in der Nähe ist. Farbige Streifen an den Wänden weisen den Weg zu den unterirdischen Flughafeneinrichtungen. Ein roter Streifen mit der Aufschrift „Rechenzentrum“ führt zum Bunker. Der Bunker selbst ist genauso beschriftet.

Der **Hauptzugang** ist eine druck- und feuerfeste Tür (Barrierestufe 20), die aber zum Glück nicht zu stark gegen Einbruch gesichert ist. Das Magschloss (Stufe 6, Retinascan und Handabdruck) kann nach den üblichen Regeln überbrückt werden.

Eine Kamera (altes Modell mit Restlichtverstärkung und Infrarot) überwacht den Eingangsbereich.

Bei einer erfolgreichen Probe auf Wahrnehmung + Intuition (3) erkennen die Runner, dass der Gang eine Schmutzschicht aufweist, die im Bereich des Magschlusses allerdings weggewischt ist. Bei einer erfolgreichen Probe auf Mechanik + Logik (1) erkennen sie Spuren einer kürzlichen Manipulation am Magschloss.

Das Kamerasystem wurde zwar wieder hochgefahren, und das Bild wird in den Wachraum übertragen, aber die Chance, dass jemand den Monitor überwacht, liegt nur bei 1 auf 1W6.



Heimlichkeit (langsam bewegen), Unsichtbarkeit oder der Einbau einer Feedbackschleife (mechanisch das Gehäuse öffnen und Probe auf Elektronik + Logik mit einem angeschlossenen Kommlink) überwinden die Kamera.

Der **Seitenzugang** ist genauso gesichert wie der Hauptzugang. Hier sind keine Spuren zu finden. Er ist aber auch nicht beschriftet, sodass die Runner nicht wissen, wohin er führt.

Im **Verteilergang** stehen vertrocknete Topfpflanzen, und Holobilder von alten Suborbitalflugzeugen hängen an der Wand (je 50 Euro Sammlerwert). Bis auf eine brennen die Tageslichtlampen über den Pflanzen.

Bei einer erfolgreichen Probe auf Wahrnehmung + Intuition (2) hören die Runner, dass aus dem ersten Raum zur Rechten ein S-K-Werbepost und dann die Melodie einer S-K-Nachrichtensendung ertönt. Bei einer erfolgreichen Probe auf Wahrnehmung + Intuition (3) sehen die Runner auf dem Boden zwischen den ersten beiden Türen und dem Haupteingang jede Menge frische Fußspuren in beide Richtungen. Eine Spur führt zur zweiten Tür auf der rechten Seite.

Der **Wachraum** ist mit zwei S-K-Sicherheitsleuten (Werte s. *Personen der Handlung*, S. 191) besetzt. In der vorderen Hälfte befinden sich ein Tisch für acht Personen und eine kleine Teeküche, daneben ein Wachpult mit Monitoren. Im hinteren Bereich stehen hinter einem Vorhang zwei Stockbetten und Spinde.

Je nach Tageszeit kocht eine Wache Essen, räumt auf, schaut Trideo (das WiFi-Signal rauscht mit 4 Punkten) oder ruht sich aus. Die zweite Wache sitzt am Wachpult und teilt ihre Aufmerksamkeit zwischen den vier Monitoren und dem Trideo.

Die Tür zum Raum steht offen.

Wenn die Runner leise vorgehen, sind sie im Vorteil und erhalten 1 Edge für nachfolgende Proben. Die Wachen erhalten auf ihre Wahrnehmungsproben einen Würfelpoolmalus von -3, weil sie abgelenkt sind.

Bei einer erfolgreichen Probe auf Wahrnehmung + Intuition (3) bemerken die Runner, dass neben dem Wachpult ein Rucksack mit Antenne steht. Daran ist ein stationäres, militärisches Kommlink angeschlossen, das auf dem Wachpult steht.

Mit einer erfolgreichen Probe auf Cracken + Logik (2) erkennen die Runner, dass es für die Wachen ohne den Rucksack schwierig werden dürfte, Alarm zu geben. Bei Verwendung eines Störsenders wäre es unmöglich.

Die Wachen können mit einer Nebenhandlung einen Alarm auslösen. Wenn der Verstärker im Rucksack gestört oder gehackt oder das Signal abgefangen wird, erreicht der Alarm die Zentrale nicht. Du kannst entscheiden, ob der Alarm von einer der Centurion-Steifen empfangen wird. Am Wachpult kann eine Wache, ebenfalls mit einer Nebenhandlung, auch Alarm im Bunker auslösen, was die Decker warnt, das IC im Host aktiviert und die Magschlossbedienfelder auf der Außenseite abschaltet.

Im **Arbeitsraum** der Decker stehen Schaltschränke mit Elektronikeinschüben und fünf uralte Terminals – Jackpoints in die alte Matrix mit Körperkontursesseln und Hilfsmonitoren.

Drei der Terminals sind aktiv. Hier können alle drei Decker angetroffen werden. Wenn du willst, kann aber auch ein Decker gerade im Host oder Technikraum beschäftigt sein.

Die Decker sind eingestöpselt, nahezu hilflos und nicht bewaffnet. Wenn kein interner Alarm ausgelöst wurde, werden sie von den Runnern überrascht. Kappen die Runner die Verbindung eines Deckers, erleidet dieser einen Auswurfsschock.

Die Technik hier entspricht ihrer Beschriftung und ihrem Aussehen nach nicht der gesuchten CPU.

Im **Technikraum** kommen die Glasfaserleitungen des Bunkers aus gesicherten Kabelschächten, und hier stehen die großen Energieverteiler, ebenfalls über armdicke Kabel angeschlossen. Am wichtigsten ist jedoch das Supraleiterkühlsystem, das die Abwärme des Systems ableitet und flüssigen Stickstoff durch den Host pumpt.

Bei einer erfolgreichen Probe auf Mechanik + Logik (3) erkennen die Runner, dass es mehr als eine Möglichkeit gibt, den Host schwer zu beschädigen und dauerhaft abzuschalten. Die Glasfaserkabel sind leicht zu beschädigen, und eine Reparatur des antiken Kühlsystems wird vermutlich an Ersatzteilen scheitern.

Bei einer erfolgreichen Probe auf Mechanik + Logik (5) erkennen die Runner, dass die zwei Atemschutzgeräte hier vermutlich nicht zum Spaß hängen. Wenn das Kühlsystem beschädigt wird, wird der kalte, flüssige Stickstoff die Anwesenden schwer verbrennen und den Luftsauerstoff verdrängen.

Nur für den Fall der Fälle: Kontakt mit flüssigem Stickstoff führt zu den Status *Unterkühlt* und *Brennend 2*, wobei hier Kälteisolation hilft und es ausreicht, dem flüssigen Stickstoff zu entkommen, um den Effekt *Brennend* zu beenden. Der Aufenthalt in gasförmigem Stickstoff verursacht pro Runde 5B Schaden und den Status *Erschöpft I*. Atemgeräte mit eigenem Tank verhindern diesen Status.

Der **Host** ist ein großer Raum mit 5 Metern Deckenhöhe. Reihen von Schaltschränken mit Elektronikeinschüben stehen rechts und links eines Mittelgangs. Über den Schaltschränken verlaufen Kabelpritschen und Leitungen, die Daten- und Stromkabel sowie Kühlmittelleitungen zur Leistungselektronik führen. Es summt und rauscht in diesem Raum sehr stark. In der linken Hälfte des Raums liegen in den Gängen Dutzende ausgebrannte Einschübe herum.

Im Mittelgang steht ein weiteres Terminal, das jedoch abgebrannt ist und von dessen Oberfläche einstmals geschmolzenes Plastik in langen, erstarrten Tropfen herunterhängt – Zeugen des Crashes 2.0.

Dahinter ist ein Turm aus Elektronik zu sehen, das Zentrum aller Datenkabel der Schaltschrankreihen: die Central Processing Unit (CPU).

Eine erfolgreiche Probe auf Mechanik + Logik (2) verrät den Standort der CPU recht deutlich. Allerdings steht die Anlage unter Spannung.

Mit einer erfolgreichen Probe auf Mechanik + Logik (4) oder Wahrnehmung + Intuition (5) erkennen die Runner, dass es jedes System hier unten doppelt gibt. Die Schaltschrankreihen sind gespiegelt, und irgendjemand hat Teile von rechts nach links gebaut und anscheinend aus zwei Systemen eines gemacht.

Wenn Blitz die Runner begleitet, wird er vor Ehrfurcht erstarren und die Hand über die Technik wandern lassen. Dieser Raum ist der heilige Gral, und vor dreißig Jahren war die Hardware hier der Stoff für Legenden – und der Grund, warum er mitgegangen ist.

Den Runnern könnte hier klar werden, dass die Techniker von S-K, die sie hier antreffen, vermutlich zu den Top-Ten-Spezialisten gehören, was die alte Kabelmatrix und deren Hardware angeht. Ob die Runner daraus Profit schlagen können und eine Extraktion hin zu BroadPeak auf die Beine stellen, ist jedoch nicht Teil dieses Runs und bleibt der Spielleiterin überlassen. Winter würde ihre Spezialisten schmerzlich vermissen.

Wenn die Runner die CPU-Einheit, die gut beschriftet ist, einfach aus dem Rack ziehen, riskieren sie deren Zerstörung (10 Kästchen Matrixschaden, denen mit Gerätestufe 6 widerstanden werden kann), einen Stromschlag (8K + Status *Gebrutzelt*) und ein Leck in der Flüssigstickstoffleitung (s. Seite 87). Blitz wird sie davor warnen.

Wenn die Runner den Host abschalten, was im Technikraum einfach möglich ist, dauert es 2 Minuten, bis die Kontrollleuchten ausgehen und der Host abgeschaltet ist. Danach kann die CPU einfach entfernt werden.

Bei der CPU handelt es sich um eine 40 Kilogramm schwere Einheit mit den Abmessungen 600 × 450 × 347 mm. Sehr unhandlich.

Der Shutdown löst jedoch bei Winters Team in der S-K-Zentrale Alarm aus. Eine nahe Centurion-Streife wird zum Bunker geschickt, die nach 1W6 + 1 Minuten eintrifft. Außerdem macht sich ein Sicherheitsteam aus Winters Leuten (s. *Personen der Handlung*, S. 190) zum Bunker auf. Diese benötigen jedoch 10 Minuten und steigen an der Grenze zu Tempelhof in die Tunnel ein.

Der Alarm kann nur von einem Spezialisten in der Kabelmatrix unterdrückt werden (z. B. Blitz), der jedoch beim endgültigen Shutdown einen Auswurfsschock erleidet. Oder die Runner suchen mit einer Ausgedehnten Probe auf Mechanik + Logik (15, 10 Minuten) mühsam nach den Sicherheitsmechanismen in der Elektrik.

Der Run kann in einem Feuergefecht mit S-K in den Tunneln enden, aber auch in einer wilden Verfolgungsjagd. S-K verfügt über schier endlose Ressourcen, und den Runnern sollte klar sein, dass ihr Heil nur in der Flucht liegen kann.

Wenn du eine weitere Herausforderung für das Team suchst, können die Shader auch hier eine unauffällige Überwachung der Zugänge

zum Host eingerichtet haben und die Runner verfolgen oder sogar versuchen, die CPU zu entwenden. Siehe dazu die Beschreibung im Kapitel *Ist das Schrott oder kann das weg?* (S. 67).

NACH DEM ABENTEUER

Am Ende werden die Runner wieder die Oberfläche erreichen und können die S-K-Sicherheit schnell abhängen. Wieder im Kiez wird Blitz direkt zu Roadie gehen und mit ihm und der Hardware im Fuchsbau verschwinden – ein Hinweis auf das gut gehütete Geheimnis der unterirdischen Hostserver.

Die Bezahlung erfolgt prompt und durch Kristallkind.

GELD

- 5.000 € pro Kopf von Kristallkind für die Beschaffung der CPU.
- 10.0000 € Bonus von Kristallkind, wenn der Host für mindestens 14 Tage offline geht.

KARMA

- 5 Karma für die Beschaffung der CPU.
- 1 Karma, wenn du eine Verfolgung durch die Shader eingebaut hast und die Runner die Verfolgung bis in den Kiez unterbunden haben.
- 1 Karma, wenn sie Blitz mitgenommen und gut durch das Abenteuer gebracht haben.

HAUPTDARSTELLER

BLITZ

Für diesen Run wirft sich Blitz [NSC #46 im Kapitel *WiC*, S. 32] möglicherweise in seinen alten gepanzerten Mantel und steckt seine alte HK-227S ins Tarnholster. Ausgerüstet mit Computerwerkzeug und seinem alten Deck (das einmal novaheiß war), ist er für ein Abenteuer bereit.

Seine Werte findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 180).

AUFTRITT SHADER

Wie erwähnt gibt dieser Run den Shadern die Möglichkeit, sich noch einmal an die Runner zu hängen, falls sie sich bisher erfolgreich einer Verfolgung durch die Shader entzogen haben. Diesmal werden die Shader sehr vorsichtig vorgehen und so die Runner auf jeden Fall erfolgreich verfolgen.

Haben die Shader ihr Augenmerk bereits auf den Kiez gelenkt und im Kapitel *Der Traum ist aus* (S. 78) einen guten Grund gefunden, Rache am Team zu nehmen, ist die Fahrt durch den Xhain eine gute Gelegenheit für ein Gefecht zwischen den Runnern und einigen Shadern, die sie erkennen.

Ist er mit dabei, müssen sich die Runner um den etwas eingerosteten Runner kümmern. Lass Spieler für 1 Edge misslungene Proben, zum Beispiel auf Heimlichkeit, durch Teamwork lösen, was für ein schnelles Eingreifen des Runners steht. Im Gegenzug kann Blitz die Runner mit Proben auf Erinnerungsvermögen (Logik + Intuition) unterstützen, wann immer es um alte Technik, den Host oder Wissen um die Tunnel geht.

BESONDERE ANMERKUNGEN

Solltest du in deiner Gruppe mittlerweile einen Tech oder Decker haben, der sich mit der Kabelmatrix befasst und sich die notwendige Hardware besorgt hat, stellt das alte Rechenzentrum einen vollständigen und ernsthaft verteidigten Host dar. Dieser Ort war mit grauem und schwarzem IC gesichert. Im äußeren Bereich wurden Eindringlinge gewarnt, im inneren gegrillt. Zusammen mit den Deckern von Winters Einheit ist das ein sehr schweres Szenario.

Wenn die Runner während des Runs eingestöpselte Decker vor Ort schwer verletzen oder töten, solltest du ihre Fahndungsstufe bei Saeder-Krupp drastisch anheben. Diese Aktion wird als Wetwork eingestuft und kann auch über S-K hinaus Folgen für das Team haben.

Sollten die Runner Decker gefangen nehmen und verhören, werden diese Widerstand leisten, aber nicht ihren Tod oder schwere Verletzungen in Kauf nehmen. Verwende dafür die Werte der S-K-Decker auf Seite 190.



DRACHENAUGE

Saeder-Krupp gehört zu jenen Berliner Großkonzernen, die von der Stunde null an die Gesetzlosigkeit des Status F als Geschäftsgelegenheit erkannten. Wie kein anderer Konzern ist S-K mit der Stadt und ihren Strukturen verwachsen und so in der Lage, aufkeimenden Ärger früh zu erkennen. Zu dieser Strategie des Risikomanagements gehört es, ein „Ohr an der Straße“ zu haben, also Spione und Zuträger in so vielen Kiezen wie möglich zu installieren. Ganz speziell in jenen, in denen es den Verdacht auf Zentren oder ungewöhnliche Aktivitäten des Konzernwiderstandes gibt.

Im Caligarikiez ist das elfische Serviermädchen Anni [#14, Kapitel WiC, S. 29] unfreiwillig zum Teil des S-K-Spionagenetzwerks geworden. Als von ihr gelieferte Informationen zu einem verheerenden Verlust für den Kiez führen, werden die Runner auf die Jagd nach dem Maulwurf angesetzt. Sie ahnen noch nicht, wie tief dessen Bau hinabreicht. Und wie weit hinauf.

AUFHÄNGER

Der alte Decker Blitz [#46, Kapitel WiC, S. 32] hat seine Prinzipien missachtet und sich in letzter

Zeit zu sehr in Dinge verwickeln lassen, von denen er viele Jahrzehnte lang aus guten Gründen die Finger gelassen hat. Dies gilt ganz speziell dann, wenn du mit deiner Gruppe vor diesem Run den Run *Tempelhof Suborbital* (S. 83) gespielt hast, wodurch Blitz auf dem Radar von Hedda Winter auftaucht.

Apex hat den Decker, der an seiner Befreiung in den 2050ern direkt beteiligt war, keineswegs vergessen. Neugierig geworden durch dessen jüngsten Aktionismus im Caligarikiez, beschließt die KI, Blitz auf den Zahn zu fühlen. Apex weist über einen seiner Agenten bei Black Pirate Schramme [#26, WiC, S. 30] an, mit Blitz auf ein paar Bier in eine diskrete Location im Inferno zu gehen. Dort soll dann Hannibal [#52, WiC, S. 32] mit zwei seiner Leute hinzukommen, Schramme soll abrücken, und dann unterhalten die sich mal mit Blitz.

Dazu kommt es aber nicht mehr: Anni hat zufällig mitgehört, wie sich Schramme und Blitz zu ihrer kleinen Kneipentour im Inferno verabreden, und gibt die Info an ihren Kontakt bei Saeder-Krupp weiter. Hedda Winter erkennt die Gelegenheit, sich Blitz außerhalb des Caligarikiezes zu greifen, und schickt ein Zugriffsteam los.



Als Blitz, Schramme, Hannibal und zwei weitere Letztfrontisten spurlos aus dem Ausbildungslager verschwinden, schreckt das unabhängig voneinander Odessa, Apex und einige weitere im Kiez ziemlich auf. Schnell wendet man sich an die Runner, um Klarheit zu schaffen und die Verschwundenen zu retten.

SCHAUPLÄTZE

CAFÉ MAX STIRNER (E2)

Das kleine Anarchocafé wird im Kapitel *Willkommen im Caligarikiez* (S. 23) beschrieben. Hier beginnen die Ermittlungen, da Blitz und Schramme hier zuletzt gemeinsam gesehen wurden. Anni gerät früh unter Verdacht und kann dem Druck nicht allzu lange standhalten.

ANNIS WOHNUNG (H7)

Falls die Runner Anni verdächtigen, wollen sie vielleicht ihre Wohnung durchsuchen. Anni wohnt in der Weißen Spitze in der Gustav-Adolf-Straße 168 (also dem rechten „Schenkel“ des Dreiecks). Als Grundriss kannst du einen beliebigen Wohnungsgrundriss mit zwei Zimmern verwenden. Bei der Untersuchung der Wohnung wird klar, dass irgendetwas nicht stimmt: Das Zimmer ihrer Tochter Sia wirkt unangetastet und wie ein Schrein. Offenbar verbringt Anni hier viel Zeit damit, sich die Augen aus dem Kopf zu weinen (oder sie hat eine krasse und extrem spezielle Allergie, wegen der sie karton-

weise Taschentücher verbraucht, aber nur in diesem Raum). Außerdem können die Runner in einer abgeschlossenen Schublade der Küche ein für Anni viel zu teures Kommlink der Marke Hermes Ikon mit DNA-Zugangssperre (SR6, S. 241) finden. Wird dieses von Anni bzw. durch eine entsprechend konservierte Blutprobe von Anni entsperrt, wird automatisch ein Anruf bei Annis Führungsagent Konrad Sadecki ausgelöst. Außerdem sind auf dem Kommlink genug Gesprächs-Metadaten gespeichert, um zu belegen, dass mit Anni irgendetwas nicht stimmt und sie für jemanden arbeitet.

BAR AHEGAO (J)

Hier haben sich Blitz und Schramme für ihren gemütlichen Kneipenabend getroffen. Die kleine Bar befindet sich direkt neben dem Bunraku-Salon *Dollhaus* [I] in der Wisbyer Straße 44 (Infos s. *Berlin 2080*, S. 90). Die Wisbyer Straße ist eine dunkle, von reichlich Sperrmüll und Autowracks verstellte Gasse, die von fünfstöckigen Wohnblöcken und der Grenzmauer zum Renrakusan bzw. der über ihr dröhnenden Autobahnbrücke überschattet wird. Das Ahegao besteht aus zwei zusammengelegten Erdgeschosswohnungen mit verschlossenen Rollläden, auf deren Außenseite billige Displayfolie mit Videoloops des namensgebenden Hentai-Gesichtsausdrucks geklebt wurden. Die Bar selbst bietet keinen Sex an, wird aber von vielen Prostituierten mit Zimmern im Block genutzt, um hier Freier aufzugabeln. Das Ahegao verfügt über einen großen Hauptraum, der grell in pinkstichige Hentai-Animationen aus flackernden alten Trideoprojektoren getaucht ist, und insgesamt fünf kleinere, eher schummrig beleuchtete Räume für private Besäufnisse, Mah-Jongg-Runden oder kleine Partys. Als Grundriss kannst du das Schrapnell (*Berlin 2080*, S. 182) verwenden – entferne alles vor dem Hauptraum mit dem Billardtisch [7] und teil den großen Raum oben links in mehrere kleinere Räume auf. Blitz und Schramme saßen in dem leeren Raum nahe dem Notausgang (im Plan der Zugang zu den Mieterkellern [9], im Ahegao eine Feuerschutztür, die direkt in den Innenhof führt). Durch genau jenen Notausgang fand auch die Entführung statt: Das S-K-Team wartete im Innenhof in einem unmarkierten schwarzen Van.

DAS KONSPIRATIVE HAUS

Blitz und Hannibal werden von S-K Prime in einem konspirativen Haus im Fliegerviertel von S-K Tempelhof festgehalten und verhört. Das Gebäude am Wolffring 60 liegt unweit der Michel-Beloit-Grundschule in einem sauberen und gut gesicherten Wohngebiet für S-K Konzernbürger gehobener Gehaltsstufen. Baulich fügt sich das erst 2056 errichtete Gebäude in den Baustil der Umgebung ein: Ein mit einem Säulenportal überdachter Eingang führt in einen eher gedrun-gen wirkenden Bau mit nur einem Obergeschoss und Krüppelwalmdach. Das Haus wurde auf

dem Gelände eines früheren Sportschützenvereins errichtet, das heute das Haus als kleiner Park mit blickdichten hohen Hecken umgibt. Offiziell handelt es sich bei dem Gebäude um die lokale Repräsentanz eines Unternehmens der Abfallwirtschaft (die AWL Havelland GmbH). Tatsächlich verbirgt das unscheinbare Gebäude einen Sitz von S-K Prime mit Büros, Laboren, Verhörungszimmern und Zellen (Grundriss: Polizeirevier Vahr, *Datapuls: ADL*, S. 170).

Für etwaige Befreiungsversuche sind die extrem kurzen Reaktionszeiten der S-K-Sicherheit in dieser AAA-Zone zu berücksichtigen. Und als ob das noch nicht übel genug wäre, ist das konspirative Haus natürlich ein Objekt mit Prioritätsalarm. Im Alarmfall rückt hier nicht erst die Polizei, sondern direkt ein Trupp des S-K-Militärs an. Dieser besteht aus zwei astral projizierenden Kampfmagiern mit Geistern, die innerhalb einer Kampfgrunde vor Ort sind, 2W6 Flugdrohnen vom Typ S-K Jagdschrecke (S. 195), die binnen weniger Minuten erscheinen, und 1W6 ÷ 2 Helikoptern vom Typ Messerschmitt-Kawasaki Habicht (S. 194), die kurz danach erscheinen. Wenig später tauchen noch gepanzerte Fahrzeuge (Werte wie Ares Roadmaster, SR6, S. 299, mit RPK SMGs) mit einem Trupp Soldaten auf. Im Haus selbst halten sich jederzeit 1W6 + 6 S-K-Prime-Agenten auf.

Verwende für die Soldaten die Werte der S-K-Gardisten (S. 191), für die Agenten die Werte der S-K-Undercover-Kämpfer (S. 191).

KINDERHORT FEUERSCHWINGCHEN

Das Serviermädchen Anni spioniert nur deshalb für S-K, weil der Konzern seine Tochter Sia im konzerneigenen Kinderheim Feuerschwingchen gefangen hält. Möchten die Runner das ändern, werden sie in das Heim eindringen und Sia befreien müssen. Die S-K-Erziehungsanstalt befindet sich in der Colditzstraße 21, direkt an der Grenze zum Industriegebiet rund um den Tempelhofer Hafen. Tatsächlich ist die Colditzbrücke über den Teltowkanal nur 120 Meter vom Kinderheim entfernt, und der Kanal ist trotz scharfer Überwachung wohl die beste Fluchtroute (ein entweder sehr schnelles oder sehr unauffälliges Wasserfahrzeug bzw. die Unterstützung einer Wassergang wie der Spreeratten vorausgesetzt).

Geeignete Pläne von Kinderheimen findest du im Internet. Im krassen Gegensatz zum konspirativen Haus ist das Kinderheim praktisch nur gegen Ausbrüche der Kinder gesichert. Dass hier jemand eindringt, ist kein Teil des Sicherheitskonzeptes. Überhaupt ist das Kinderheim unter dem Aspekt von Effizienz und Kostenersparnis gestaltet: Die Räumlichkeiten sind bunt gestaltet, aber erkennbar alt und abgenutzt. Als Spielkamerad und Vertrauensperson der Kinder wird eine minderwertige Kopie von Fenja Feuerschwinge eingesetzt, dem Maskottchen des Vergnügungsparks Drachenland im Essener Hauptsitz des

Megakonzerne: Feuerschwingchen ist in der AR präsent und kann außerdem über Videofolien und Bildschirme mit den Kindern und Besuchern interagieren. Natürlich ist der fliegende Cartoondrache mit den flammenden Flügeln auch Lehrer, Seelsorger, Gutenachtgeschichtenerzähler und Ersatzmutter der Kinder im Hort.

Annis Tochter genießt keinen erkennbaren Sonderstatus unter den Waisen und Schützlingen, die aus der Obhut ihrer Eltern „befreit“ werden mussten. Allerdings wurde allen Kindern ein Ortungsschip injiziert, um Ausreißer schnell wieder einfangen zu können. Dies ist gängige Praxis bei Erziehungs- und Verwahrbetrieben der Sechsten Welt und damit für die Runner zu erwarten.

DER JOB

Die Runner werden von einer ernsthaft besorgten Odessa [#11, Kapitel WiC, S. 28] kontaktiert und zu einem Treffen in ihre Wohnung [OG2/2, Kapitel WiC, S. 25] gebeten, an dem auch eine abgekämpft wirkende und verletzte Schramme [#26, Kapitel WiC, S. 30] und der finster dreinblickende Ork Gundalf [#54, Kapitel WiC, S. 32] teilnehmen.

Odessa informiert die Runner darüber, dass Blitz und drei Leute vom Ausbildungslager, darunter auch Hannibal, der Chef des Lagers, von Unbekannten entführt wurden. Das geschah vor wenigen Stunden, aus einer Bar im Inferno. Sie weiß nur davon, weil Schramme zufällig auch anwesend war. Gundalf ist hier, weil er die Leute vom Ausbildungslager kennt und für die Verteidigung des Kiezes arbeitet. Offenbar befürchtet Odessa, dass die Entführung die Vorstufe eines Angriffs sein könnte.

Schramme hat Odessa informiert, weil sie weiß, dass hier etwas nicht nach Plan lief. Als S-K zu griff, war sie eben dabei, den verblüfften Blitz mit Hannibal und dessen beiden Begleitern alleine zu lassen. Schramme stellt die Sache so dar, dass sie alleine im Ahegao Party gemacht habe und nur zufällig Zeugin des Angriffs gewesen sei. Spätestens bei Befragungen im Ahegao kommt aber heraus, dass sie gemeinsam mit Blitz die Bar betrat und ihre Story stinkt. In die Enge getrieben, rückt Schramme dann auch mit fast der ganzen Wahrheit heraus: Sie lässt aus, dass sie einen Auftraggeber bei Black Pirate hat, und behauptet stattdessen, Hannibal habe ihr die Weisung gegeben, Blitz ins Ahegao zu lotsen, weil er mit diesem was zu klären gehabt habe.

Gundalf macht auf Alarm und will den Kiez in vollen Panikmodus versetzen. Wertvolles hat er zunächst wenig beizutragen. Er steuert allerdings die zentrale Information bei, dass Hannibal so gut wie nie den Kiez verlässt und diejenigen, die ihn und Blitz abgegriffen haben, „unwahrscheinlich viel Glück hatten“ oder sehr genau wussten, wann und wo dieses Treffen stattfindet. Das wiederum erschreckt Odessa noch mehr: „Schlimm genug, dass Blitz und Hannibal weg

sind, vielleicht sind sie schon tot. Aber wenn es einen Spion gibt, kann der uns immer wieder schaden. Ihn oder sie zu finden, ist fast noch wichtiger!“

Wird Schramme gefragt, wer noch von dem Treffen gewusst hat, verneint sie vehement, irgendwem etwas gesagt zu haben. Nur Hannibal und sie hätten davon gewusst, und Hannibal sei viel zu paranoid, um irgendwem was gesteckt zu haben. Allerdings, räumt sie ein, habe sie sich mit Blitz im Café Max Stirner für das Treffen im Ahegao verabredet – das hätte wohl jemand mithören können. Aber da sei zumindest von Hannibal nie die Rede gewesen, da müsse dann schon wer was gegen Blitz haben.

ERMITTLUNGEN ZUM ÜBERFALL

Befragen die Runner die Bedienung oder die Gäste im Ahegao, erfahren sie, dass Blitz und Schramme an dem Abend gut gelaunt und gemeinsam angekommen seien. Sie saßen in einem der Räume nahe am Notausgang und tranken einige jener exotischen Shots für die Leute, die ohne Bedürfnis nach Sex ins Ahegao kommen. Auch Hannibal und seine beiden Begleiter wurden gesehen; sie saßen mit grimmigem Gesicht in einem der anderen Räume außer Sichtweite und müssen später zu Blitz und Schramme hinübergegangen sein. Kurz danach, Schramme war auf dem Weg nach draußen, kamen dann Leute in unmarkierten schwarzen Motorradanzügen und geschlossenen Helmen durch den Notausgang, warfen eine Betäubungsgranate und verschleppten Blitz und Hannibal. Die beiden Begleiter Hannibals leisteten offenbar Widerstand und wurden kurzerhand erschossen (ihre vom Ahegao-Personal zerteilten Leichen liegen bereits unter anderen Müllsäcken in der Wisbyer – Leichen verschwinden im Dreamland sehr schnell).

Durchsuchen die Runner den Hinterhof des Ahegao, finden sie Spuren von Reifen eines Vans oder SUVs, die für Anarchoverhältnisse zu wenig abgenutzt aussehen. Außerdem können die Runner mit etwas Suche ein paar Kameras von Privatleuten und dem Dollhaus finden, die auf das Gebiet gerichtet sind. Diese zeigen neben den bereits beschriebenen Angreifern und zwei Gefangenen mit Säcken über dem Kopf auch den schwarzen, unmarkierten Van, mit dem sie den Hof verlassen haben.

Versuchen die Runner, den weiteren Weg des Vans zu verfolgen, können sie von einigen Prostituierten und/oder Ghulen erfahren, dass der Van die Wisbyer Richtung Ryu-Tor hinabgefahren und in den Renrakusan abgebogen ist (ein Ablenkungsmanöver des S-K-Prime-Trupps). Um den Renrakusan betreten zu können, musste der Van natürlich seine ALI-Kennung aktivieren. Gelingt es den Runnern, auf diese zuzugreifen (was schwierig ist und einen Hack gegen ALI oder die ID-Sensorik am Tor erfordert), können sie

den Van und seine Route bis zum konspirativen Haus verfolgen.

Eine Alternative sind gute Kontakte. Mit etwas Beinarbeit unter ihren Berliner Connections verdichten sich ab 5 Erfolgen die Gerüchte, dass die Vans und das Vorgehen zu S-K-Undercoverleuten passen. Mit 8 Erfolgen kommt das konspirative Haus ins Gespräch. Und ein paar Squatter können Aktivitäten dort bestätigen.

ANNI UNTER VERDACHT

Anni ist keine Profispionin, sondern nur eine entbehrliche Zuträgerin für S-K. Wird sie von den Runnern befragt, ob sie etwas von Blitz' und Schrammes Verabredung im Ahegao mitbekommen hat – oder wer noch anwesend war und mitgehört haben könnte –, macht sie sich durch Verhaspler, Schwitzen und Zittern verdächtig. Bricht sie zusammen, platzt die Wahrheit unter Schluchzen schnell aus ihr heraus. Sie verrät den Runnern dann auch, dass in ihrer Wohnung ein Kommlink versteckt ist, durch das sie ihren Führungsoffizier bei S-K erreichen kann. Sie kennt diesen allerdings nur als Herrn Koriander.

Natürlich schwört Anni, nie mehr für S-K tätig zu werden, sobald sie ihre Tochter Sia zurück hat. Etwas im Gegenzug anzubieten hat sie allerdings nicht (außer, dass sie dafür bereit wäre, Koriander zu einem Treffen zu bewegen).

KORIANDER AUF DER SPUR

Eine der offensichtlicheren Chancen, Annis Führungsagenten zu finden, besteht darin, ein Telefonat mit ihm zu führen und sein Kommlink zu orten. Allerdings ist sein Kommlink ein Slave des Sicherheitshosts des konspirativen Hauses. Dieser Host ist ein nichtöffentlicher Host, das heißt, es gibt keine Gastzugänge.

Sicherheitshost des konspirativen Hauses

Stufe: 11

ASDF: 13/12/11/14

IC: Patrouille, Teerbaby, Säure, Blaster, Schwarzes IC, Aufspüren, Absturz

Decker-Reaktionszeit: 1 Kamprunde, 1W6/2 Decker

Ikonomie: unmögliche, Escher-artige Architektur von sich spiralartig ineinander windenden Tunneln

Noch besser wäre es, Koriander zu einem Treffen mit Anni zu bewegen und ihn dort zu überfallen. Koriander – der S-K-Prime-HUMINT-Agent Konrad Sadecki – ist allerdings von Natur aus misstrauisch, und die ihm aufgetischte Story muss gut sein, von Annis Vorstellung ganz zu schweigen.

KENNE DEINE GRENZEN

Die Befreiung von Blitz und Hannibal ist für das weitere Geschehen nicht zwingend erforderlich. Tatsächlich ist es extrem schwer, das konspira-

tive Haus über den Van oder durch Koriander/Sadecki zu finden, und noch schwerer, in dieses einzudringen. Blitz und Hannibal plus deren Gewebeproben zu finden, ihre Peilsender zu deaktivieren und mit ihnen aus dem Haus und dem AAA-Bezirk zu entkommen, ist geradezu heroisch bzw. suizidal – und das ist für die Runner auch vorab ersichtlich.

Weder Odessa noch sonst jemand im Caligari-Kiez kann es sich leisten, die Runner für ein solches Wagnis angemessen zu bezahlen. Tatsächlich finden sich die Kiezbewohner erschreckend schnell damit ab, Blitz und Hannibal verloren zu geben (das ist letztlich das Leben im alternativen Berlin). Für einen guten Plan, den die Runner aus Loyalität durchziehen, wird sich aber sicher Unterstützung finden lassen.

Sollten die Runner sich trotzdem dazu entscheiden, die Befreiung durchzuführen, kann und sollte diese mit aller Härte durchgezogen werden. Die Chancen stehen gegen die Runner, aber wenn es ihnen gelingt, Blitz und/oder Hannibal zu befreien, werden der Jubel im Kiez und ihre Reputation umso größer sein!

Wenn mit dem Verlust der beiden Kiezbewohner eine Grenze für deine Spieler überschritten ist, weil es scheinbar keinen Ausweg gibt oder du die beiden Charaktere im späteren Verlauf noch gerne einsetzen möchtest, dann haben wir im Abschnitt *So nicht, Freunde!* (S. 94) eine Lösung für dich.

SIAS BEFREIUNG

Ist Anni erst einmal enttarnt, teilt sie alle Details mit, die zu ihrer Erpressung durch und Tätigkeit für S-K geführt haben. Das schließt Sias Existenz und ihre Gefangenschaft im Kinderhort Feuer-schwingen ein. Anni war mehrere Male dort und kann für den Weg vom Eingang bis zum „Begegnungsraum“ eine Skizze liefern. Außerdem weiß sie, dass der Hort eher schwach gesichert ist, und sie wird das Risiko einer Befreiungsaktion nach Kräften herunterspielen.

UNSICHTBARE HILFE

Schramme hat natürlich auch ihre Kontakteute bei Black Pirate und somit Apex von Hannibals Entführung informiert. Dieser hat zwar keine kritischen Infos zu Apex und dessen Plänen, aber die KI ist dennoch besorgt, was vor sich geht. Erfährt Apex (von Schramme oder durch Kiezgerüchte), dass die Entführer zu Saeder-Krupp gehören, versetzt ihn das in allerhöchste Alarmbereitschaft. Als Folge dieser (Über-)Reaktion können Runner, die gegen das konspirative Haus losschlagen wollen, speziell außerhalb Tempelhofs unerwartete Hilfe durch Stromausfälle, Ampelfehler und Menschenansammlungen erhalten.

Weitere, wenn auch weit kleinere Hilfe erwartet die Runner im S-K Kinderhort: Feuer-schwingen ist tatsächlich auf der Seite ihrer Schützlinge und hat erkannt, dass es das Beste für Sias Entwicklung ist, zu ihrer Mutter heim-zukehren. Ihre Möglichkeiten, zu helfen, sind

bescheiden, aber sie tut, was sie kann (Ablenkung der Wachen usw.).

Auch wenn du den Befreiungsplan für Blitz und Hannibal im Anhang spielst, kann dieser durch Apex eingeleitet werden. Die Aktivitäten zum Abtransport der beiden entgehen seinen Agenten nicht.

NACH DEM ABENTEUER

Gelingt den Runnern nur Sias Befreiung und Annis Enttarnung, überwiegt der Katzenjammer im Kiez. Niemand wird den Runnern einen Vorwurf machen, aber der Verrat hinterlässt seine Spuren in der Gemeinschaft. Sia wird dem Team als Dankeschön ein selbstgezeichnetes Bild schicken.

Wenn die Runner aber Blitz und Hannibal den Hintern gerettet haben, wird es wieder einmal ausgelassen auf dem Kiez. Das Ansehen der Runner steigt, sie können sich aber auf eine Reaktion von S-K gefasst machen.

KARMA

- 5 Karma für die Aufklärung von Annis Verrat und Sias Befreiung.
- 1 Karma für die Verfolgung der Spur von Blitz und Hannibal.
- 5 Karma für einen erfolgreichen Überfall auf das konspirative Haus. Ein Erfolg wäre es schon, mit einem der beiden Vermissten und weniger als einem Toten zu entkommen.
- 2 Karma, wenn die Runner stattdessen ohne Bezahlung den Abtransport abgewartet und entsprechend dem Abschnitt *So nicht, Freunde!* die Befreiung durchgezogen haben.

REPUTATION UND FAHNDUNGSSTUFE

Die Reputation der Runner im Kiez steigt natürlich umso mehr, je erfolgreicher sie waren. Saeder-Krupp wird die Fahndungsstufe drastisch anheben, wenn die Runner außerhalb des Kiezes einen Angriff auf Agenten gestartet haben oder es Tote im Kinderhort gegeben hat. Ab sofort werden die Runner als hohes Risiko eingestuft, und bei einer Alarmierung werden eher noch zusätzliche Agenten eingesetzt.

Ein Überfall auf einen Kinderhort oder ein Haus in Berlin wird auch die Fahndungsstufe bei allen Berliner Polizeidiensten erhöhen. Dies gilt aber nur, wenn die Runner Spuren oder Aufnahmen ihrer Gesichter hinterlassen.

Sollten die Runner einen der schwarzen Vans erbeutet haben, wird er ihnen nicht viel Freude bereiten, es sei denn, sie rösten die gesamte Elektronik und damit alle Tracker des Fahrzeugs.

Lass die Runner ruhig glauben, dass die Aktion von S-K im Kapitel *Splitter* (S. 95) eine Vergeltungsaktion ist, die sie ausgelöst haben.

sich die Runner, Sia zu befreien, oder betrachten andere Aktionen (speziell die Befreiung von Blitz und Hannibal) als wichtiger, wird Anni alles tun, um auf eine Befreiung Sias hinzuwirken.

HAUPTDARSTELLER

KONRAD SADECKI (HERR KORIANDER)

Annis Führungsgagent ist ein großer Fan klassischer Spionagefilme und sieht sich gerne in der Tradition von James Bond und anderen Top-Agenten. Tatsächlich ist Sadecki das, was man einen Tintenpuscher nennen würde: Er ist zwar klug und ein kompetenter Datenanalyst, aber mehrere Ligen von S-K-Prime-Agenten im aktiven Dienst entfernt. Bevor sich Hedda Winter für die Aktivitäten der Runner und von Blitz interessiert, ist Anni für S-K einfach einer von tausend unbedeutenden Informanten in den aktiveren Anarchokiezen der Stadt. Wäre es anders, wäre nicht Sadecki für die HUMINT von Anni zuständig. Sadecki gibt ganz den überlegenen und gewieften S-K-Prime-Elitisten. Sobald es aber die geringsten Schwierigkeiten gibt, verfällt er komplett in Panik.

HEDDA WINTER

Die eigentliche Gegenspielerin der Runner bei diesem Run ist Hedda Winter. Sie ist es, die auf die Ressourcen von S-K Prime und speziell Konrad Sadeckis Agentin Anni zugreift, um die Bedrohung durch Blitz auszuschalten und Erkenntnisse über die besonderen Vorgänge im Caligarikiez zu erlangen.

Detaillierte Informationen zu ihr findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 183).

ANNI

Anni wird detailliert im Abschnitt 36 *Kiezbewohner* im Kapitel *Willkommen im Caligarikiez* (S. 29, Werte S. 181) beschrieben. Ihre Entlarvung befreit sie von einer ungeheuren Last, die sie bis dahin mit sich herumschleppte. Einmal enttarnt, schaltet sie auf volle Unterstützung des Kiezes und der Runner um. Sie weiß, dass ihre Spionagetätigkeit verbrannt ist und S-K dies auch mitkriegen wird. Das bedeutet, dass ihre Tochter Sia schnellstens extrahiert werden muss. Scheuen

SO NICHT, FREUNDE!

Blitz ist ein zentraler Charakter, zu dem die Runner eventuell persönliche Beziehungen aufgebaut haben. Möchtest du Blitz für das weitere Spiel erhalten, ohne die Runner zur Selbstmordmission seiner Befreiung zu zwingen, kannst du in diesem Run Blitz gegen Schramme austauschen: Blitz war beim Zugriff des S-K-Teams zufällig auf dem Klo, Schramme dafür direkt im Raum, um letzte Details mit Hannibal und seinen Leuten zu klären. Statt Schramme bietet Blitz die Info, dass die Verabredung für das Ahegao im Café Max Stirner besprochen wurde – der Rest des Runs läuft exakt gleich ab.

Möchtest du das Drama hoch halten und sowohl Blitz als auch Hannibal in letzter Sekunde noch retten, dann solltest du ein paar Kiezbewohner auf die Tränendrüse drücken lassen, eventuell auch Kristallkind, das das Ganze „sehr gemein“ findet.

Die Frage eines Bewohners, was S-K wohl mit den beiden macht, wird ein anderer schnell mit „entsorgen“ beantworten.

Genau dies ist auch der Ansatz. Durch Überwachung des konspirativen Hauses können die Runner mitbekommen, dass man sich bereit macht, das Haus zu verlassen. Einer der schwarzen Vans wird sich dann bald von den anderen Fahrzeugen lösen und in Richtung Osten fahren, über die Grenze nach Brandenburg. Irgendwo im Nirgendwo, an einem Feldweg abseits der Straße, wird der Van anhalten. Ein paar Konzernleute in schwarzer Ledermontur werden die gefesselten Kiezbewohner mit Kapuze über dem Kopf aus dem Wagen zerren und zu einem Sumpfloch führen. Dann bekommen beide Bleigewichte angelegt und werden auf einen alten Steg geführt. Die Exekution erfolgt ohne weitere Worte.

Wir hoffen aber, dass das Runnerteam nicht so lange wartet und sich durch erfolgreiche Heimlichkeitsproben der Wahrnehmung des S-K-Teams entzogen hat. Die S-K-Leute haben allesamt Waffen bereit. Verwende die Werte aus dem Baukasten für die Fraktion S-K im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 190).



SPLITTER

ÜBERBLICK

In diesem Abenteuer erleben die Runner die Entführung von Kristallkind durch Saeder-Krupp mit und spüren dabei am eigenen Leib die Furcht und Panik der KI. Sie können nur noch Kristallkinds Vertraute Alice retten, aber diese wird sich als Schlüssel zur Befreiung der KI erweisen.

Schnell können die Runner mit Alice' [NSC #66, Kapitel WiC, S. 33] Hilfe den geheimen Laborkomplex lokalisieren, in dem Dr. Hedda Winter die KI gefangen hält.

Danach hecken sie einen Plan zur Befreiung aus und setzen ihn in die Tat um. Doch im Moment der Rettung zerspringt die KI in Dutzende Splitter, und der Erfolg wird zum bitteren Pyrrhussieg. Der erste Akt der Kampagne endet mit einem Tiefpunkt.

SZENE 1: FLAMMENTOD

AUF EINEN BLICK

Die Runner werden durch den verzweiferten Hilferuf von Kristallkind aus dem Schlaf gerissen und eilen zu Alice' Wohnung. Sie kommen zu

spät, um die Entführer zu stellen, können jedoch Alice retten.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ein Schrei, der durch Mark und Bein geht. Schmerz und Pein, Todesangst! Ein Schrei aus zwei Kehlen direkt über deine DNI in dein Hirn. Es ist wie BTL auf Anschlag, du siehst den Schmerz in Millionen Farben, weiße Nadelstiche. Du riechst die Angst, sauer und animalisch, sie wird zu deiner eigenen, auch wenn du in einer Ecke deines Verstandes weißt, dass die Furcht nicht deine ist. Es sind die beiden Stimmen von Kristallkind und Alice, die wider alle Regeln deinen Kopf schier zum Bersten bringen. Du erwachst, doch noch immer hörst du den Schrei, bis die Stimme der KI abrupt verstummt! Und dieses plötzliche Schweigen ist noch schrecklicher als das Chaos zuvor.

WENN DIE RUNNER ALICE GEBORGEN HABEN, LIES DEN FOLGENDEN TEXT VOR:

„Dort. Dort! NEEEEEEEEEEEEEEIN!“

Die Frau bäumt sich auf, sie scheint etwas gesehen und mit ihren Augen verfolgt zu haben. Unglaube und Panik mischen sich in ihre Stimme,



als sie sich umblickt, als suche sie den Horizont nach der Sache ab, die sie eben noch sah. Sie schüttelt den Kopf, schreit immer schriller, dann kollabiert sie und wird ohnmächtig. Was immer sie gesehen hat, sie hat es verloren, und das hat ihr die letzten Kräfte geraubt.

HINTER DEN KULISSEN

Dr. Winter und ein Einsatzteam von Saeder Krupp haben die Wohnung von Alice gestürmt und die Frau überwältigt. Ebenso viele Spinnen wie physische Angreifer stürzen sich im Moment der Verwirrung auf die im CHN präsente KI. Sowohl Kristallkind als auch ihre alte Verbündete haben keine Chance, und nachdem das Einsatzteam die KI in einen abgeschirmten Speicher gedrängt und mit sich genommen hat, ist eine Brandgranate der letzte Abschiedsgruß von S-K.

Die Runner können, wenn sie sich beeilen, Alice vor dem sicheren Tod in den Flammen retten: Die Wohnung steht in Flammen, aber Alice hat sich hinter einem umgestürzten Sofa verschanzt.

Alles muss nun schnell gehen: Zuerst müssen die Runner die hustende Frau in der verrauchten Wohnung finden. Dazu ist eine erfolgreiche Probe auf Wahrnehmung + Intuition (2) erforderlich. In der Wohnung schlägt ihnen Rauch und Hitze entgegen, was zum Status *Geblendet II* führt, es sei denn, man hält sich nah am Boden, was den Status auf *Geblendet I* senkt. Der Rauch verursacht 3B Schaden und den Status *Erschöpft I*, wenn man nicht mit einem Tuch vor dem Mund oder anderen Vorsichtsmaßnahmen dagegenhält.

Das Vordringen in die Wohnung und die Rettung der Frau erfordern gleichzeitig eine Aus-

gedehnte Probe auf Wahrnehmung + Intuition (3, 1 Runde) und eine Ausgedehnte Probe auf Athletik + Geschicklichkeit (5, 1 Runde), um die Frau zu finden und zu ihr durchzukommen. Bei einem Patzer erleiden die Runner den *Status Brennend 3*.

Wenn die Runner zögern, werden andere Bewohner des Kiezes herbeieilen, den Brand löschen und eine schwer verletzte Alice bergen. Hierbei könnten die Retter jedoch verletzt werden. Bevor die alte Frau das Bewusstsein verliert, deutet sie noch auf einen Punkt über einem Hausdach, in südöstlicher Richtung.

DAUMENSCHRAUBEN

Willst du die Rettung von Alice dramatischer oder herausfordernder gestalten, kannst du den Fortschritt der Flammen auch dramatischer darstellen und die Schwellenwerte einzelner Proben anheben. Die Runner könnten dabei allerdings Verbrennungen oder Rauchgasvergiftungen erleiden.

KEINE PANIK

Alice wird diese Szene je nach Einsatz der Runner mehr oder weniger schwer verletzt überleben. Etwaige Schwellenwerte sollten so gewählt werden, dass sich die Runner bei der Rettung nicht selbst töten. Bei Würfelpech bei den Ausgedehnten Proben könnte ein Feuerlöscher die Rettung sein.

SZENE 2: LICHTSUCHER

AUF EINEN BLICK

Nach der dramatischen Entführung von Kristallkind und der Rettung von Alice geht es nun darum, den Aufenthaltsort von Kristallkind zu finden, denn Alice ist wild entschlossen, die KI zu befreien, und heuert dafür die Runner an.

Sobald der geheime Laborkomplex südlich von Berlin gefunden wurde, gilt es, einen Schlachtplan für den Einbruch auszuarbeiten.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Die offene Valkyrie-Einheit hat schon bessere Tage gesehen, aber die Verbände um die Verbrennungen und Schusswunden der Frau sind fachmännisch und sauber.

Alice ist ein Häufchen Elend. Ihr Atem geht flach, und immer wieder werden ihre Worte durch Hustenanfälle unterbrochen, die den dünnen Leib der alten Frau durchschütteln.

Ihr Blick ist fiebrig, aber fest, und als sie euch sieht, erhebt sie sich sogar ein wenig.

„Ihr seid da. Gut. Dann gibt es noch Hoffnung. Ihr müsst sie retten. Bitte! Sie ist unsere einzige Hoffnung! Wenn sie sie behält ... <ein Husten-

anfall> ... alles wird zugrunde gehen. Bitte! Sie ist so viel wichtiger, als ihr verstehen könnt!“

Ihr Blick ist flehentlich, und um ihre Worte zu unterstreichen, schickt sie euch die Aufnahmen aus ihren Cyberaugen. Für einen kurzen Moment sieht man eine Manifestation von Kristallkind in der Matrix, dann reißt die Verbindung ab, als Alice einen Auswurfschock erleidet. Ihr seht, wie sie sich erbricht, und in diesem Moment regeln die Blitzkompensatoren ihrer Cyberaugen kurz herunter, als ein schneeweißer Blitz alles auslöscht. In diesem Moment endet auch die Audioübertragung mit einem schrillen Knall. Noch bevor sich die Sicht klärt, sieht man auf ihrem Vital-HUD rote Blinklichter, die mehrere Projektiltreffer in ihrer Brust signalisieren. Als das Bild wieder klarer wird, sieht man die Wohnung um 90 Grad gekippt, Alice muss am Boden auf der Seite liegen. Man sieht Einsatzstiefel. Die Einrichtung ihrer Wohnung wird binnen Minuten fachmännisch zerlegt und durchsucht. Dann scheinen die Einsatzkräfte genug zu haben und verlassen die Wohnung. Einer der Gardisten trägt einen Kasten mit sich, der hell wie eine Baulampe leuchtet. Man sieht Alice' Hand, wie sie verzweifelt nach dem Licht greifen will, bis es durch die Tür verschwindet. Der letzte Gardist wirft eine Granate in das Wohnzimmer, bevor er die Wohnungstür hinter sich zuzieht.

Mit einer schier unmöglichen Kraftanstrengung katapultiert sich die Frau hoch und hinter ihre umgestürzte Couch, bevor eine rotglühende Welle über sie hinwegbrandet und die Aufnahme endet.

HINTER DEN KULISSEN

Es dauert acht Stunden, bis Alice das Bewusstsein wiedererlangt, auch wenn sich der Kiez um sie kümmert – lange Stunden, in denen anfangs noch nicht einmal klar ist, ob die schwer verletzte Frau jemals wieder aufwachen wird.

Zeit, die die Runner nutzen können, um herauszufinden, was hier passiert ist. Eine Befragung der Zeugen ergibt schnell, dass ein professionelles Einsatzteam die Wohnung gestürmt hat. Sie kamen übers Dach, nachdem sie sich dort aus einem Helikopter abgeseilt hatten.

Anhand der Beschreibung ergibt eine erfolgreiche Probe auf Mechanik + Logik (3) oder auf Erinnerungsvermögen (3) mit einer passenden Wissensfertigkeit, dass es sich bei dem Helikopter um einen Messerschmitt Walkyre handelt, einen hochmodernen Transporthubschrauber, wie ihn spezialisierte Konzerntruppen der großen Megakonzerne nutzen. Messerschmitt ist eine Tochter von Saeder-Krupp, und auch die Bewaffnung mit H&K-Sturmgewehren deutet auf Lofwyr's Megakonzern hin. Die Einheit trug auf ihren schwarzen Ganzkörperpanzerungen und den verspiegelten Helmen keinerlei sichtbare Kennzeichnungen, aber die wenigen verwackelten Bilder der Anwohner, die die Aktion durch halbgeöffnete Türen und Fenster in Teilen mit-

erlebten, lässt jeden Charakter mit einschlägigen Wissensfertigkeiten zu dem Schluss kommen, dass hier der AAA-Konzern aus Neu-Essen zugeschlagen hat und sich noch nicht einmal viel Mühe gab, seine Beteiligung zu vertuschen. Erst nach einer halben Stunde, als der Brand längst gelöscht ist, trifft eine einzelne Branddetektor-Drone aus dem benachbarten Renrakuviertel ein, und auch die Berliner Polizei schickt erst zur Frühschicht eine Streife zur Überprüfung der Lage. Der Obrigkeit ist vor allem wichtig, dass die Lage unter Kontrolle ist und der Brand keine weiteren Unruhen nach sich zieht.

Von Kristallkind ist nichts mehr zu hören, ihre Nummer ist ebenso tot wie die verschiedenen Briefkästen, die sie für die Runner als Kommunikationskanal eingerichtet hatte.

Der Hubschrauber ist in östliche Richtung abgedreht, was mit Tempelhof als Ziel nicht verwunderlich wäre, da man natürlich Renrakusan umfliegt. Die Runner finden allerdings keinen Hinweis auf eine Landung eines Helis im S-K-Gebiet zur Tatzeit.

Erst als Alice endlich aufwacht, kommt Bewegung in die Sache. Alice wird die Runner inständig und unter Aufbietung all ihrer Überredungskünste bitten, die KI zu befreien. Sollten die Runner zögern, wird sie ihnen erklären, dass die gesamten Strapazen und Gefahren der letzten Tage sinnlos gewesen wären, wenn Kristallkind nun gefangen bleibt. Dem Kiez und sogar ganz Berlin wird Schlimmes bevorstehen, und einzig die kindliche KI kann sie retten.

Alice will und kann dies nicht erklären, denn auch für Kristallkind ist die Verbindung zu Apex und Bethal noch nicht völlig klar. Sie kann den Runnern aber für Kristallkinds Befreiung 10.000 Euro pro Kopf bieten und noch einmal 10.000 Euro für Spesen vorab, die die Runner behalten können, wenn sie sie nicht brauchen (das ist alles, was sie kurzfristig an Mitteln hat).

Die einzige Bedingung von Alice ist, dass sie bei der Befreiung dabei sein will. Dabei sein muss! Denn sie allein hat eine besondere Verbindung zu der KI. Wie in der Aufnahme ihrer Cyberaugen zu sehen war, sieht sie die KI als sonnenhelles Licht, egal wie weit entfernt sie ist. In der letzten Nacht riss diese Verbindung zum ersten Mal ab, und die Abschirmung, hinter der die KI nun gefangen halten wird, muss dementsprechend massiv sein. Doch Alice hat gesehen, in welche Richtung sich das Licht entfernte, und anhand der Zeitangaben ihres internen DNI kann man berechnen, wie lange der Heli für den Weg von ihrer Wohnung zu dem Verlies brauchte.

An dieser Stelle müssen die Runner die geheime Basis von Saeder Krupp lokalisieren. Sie liegt vor den Toren Berlins auf dem Gelände des Bunkers Zeppelin im längst verlassenen Gemeindeteil Waldstadt des kleinen Dorfes Zossen, 40 Kilometer Luftlinie südsüdöstlich vom Caligariplatz.

Um die Basis anhand der Infos von Alice zu lokalisieren, braucht es ein paar Dinge:

- Die Dauer von der Explosion bis zum Start des Hubschraubers (1:20 Minuten).

- Die Dauer von der Explosion bis zum Verlöschen des Lichts (10:58 Minuten).
- Die Strecke, die ein Pilot mit einem Messerschmitt Walkyre in dieser Zeit schafft, ohne aufzufallen (ca. 45 Kilometer).
- Den Umweg, den es braucht, um die Konzerngebiete im Zentrum zu umfliegen (ca. 5 Kilometer).
- Die Richtung von Alice' Standort bei ihrem Zusammenbruch zum Ort des Verlieses (170 Grad Süd zu Ost, also fast genau südlich mit einem Tick nach Osten).

Mit Proben auf Logik oder Natur (Navigation) + Intuition kann man nun ein ungefährtes Gebiet eingrenzen, in dem der Heli gelandet ist bzw. Kristallkind hinter einer Abschirmung verschwand. Das Gebiet liegt südlich von Zossen in einem ehemaligen Gemeindeteil namens Waldstadt. Während in Zossen noch ein paar Aussteiger ihr Dasein fristen, wohnt in Waldstadt niemand mehr. Eine ausgedehnte Matrixsuche (Computer + Intuition) mit Schwellenwert 5 oder Beinarbeit vor Ort in Zossen mit Schwellenwert 3 offenbart jedoch, dass dort eine Bunkeranlage der ehemaligen DDR existiert. Weitergehende Matrixsuchen ergeben keinerlei Bezug zu Saecker-Krupp, und die Anlagen sind angeblich längst versiegelt. Aber natürlich kann man mehr über die Anlage erfahren:

Die nachfolgenden Schwellenwerte beziehen sich sowohl auf eine Ausgedehnte Matrixsuche (Intervall 10 Minuten) oder eine Ausgedehnte Probe auf eine passende Fertigkeit, um physische Beinarbeit darzustellen (Intervall 1 Stunde). Alternativ könnten auch Connections oder passende NSC dieser Kampagne mehr über die Anlage wissen. Daher konzentrieren wir uns an dieser Stelle nur auf die Ergebnisse und überlassen dir die Beschreibung, wie die Runner in der konkreten Situation auf diese Infos stoßen.

INFORMATIONSSUCHE

Erfolge Informationen

- | | |
|---|--|
| 4 | Die Anlage ist den Anwohnern der nahen Gemeinden nicht bekannt, das Gelände wurde aufwendig renaturiert, die Bunker müssten überflutet sein, da sich an ihrer Stelle nun ein revitalisiertes Moor befindet. Dementsprechend unwirtlich ist die Gegend, vor allem die Eingänge zu der Bunkeranlage. |
| 6 | Immer wieder werden jedoch Hubschrauber über dem Sumpf gesichtet. Eine Quelle hat einen dieser Hubschrauber inmitten des Sumpfes auf einer Insel landen sehen (dies ist die Stelle, an der der neu installierte Fahrstuhl zum aktuellen Eingang des Bunkers hinunterfährt). |
| 8 | Die Runner finden mehrere Pläne der alten Bunkeranlage aus der Zeit vor der Renaturierung. Darin verzeichnet ist neben den mittlerweile gefluteten Eingängen auch der Standort eines |

10

Luftansaugschachtes, der die Anlage mit Sauerstoff versorgt.

Die Runner finden uralte Dokumente auf einem obskuren Magnetspeicher. Mit ein wenig Aufwand können sie den Speicher auslesen und finden nahezu vollständige Lagepläne aus den 1990er-Jahren. Am interessantesten ist ein sogenannter Notausstieg, der auf keinem in der Matrix zu findenden Plan existiert. Offenbar hat sich jemand viel Mühe gegeben, die Existenz dieses Notausgangs zu verschleiern.

Nun gilt es, den Einbruch in den Komplex zu planen. Wie bei jeder Extraktion sind mehrere wichtige Punkte zu beachten:

- Wie wollen die Runner möglichst unbemerkt zum Eingang ihrer Wahl gelangen?
- Welche Hilfsmittel benötigen sie, um in die Anlage einzubrechen (und einer Überwachung zu entgehen)?
- Wie wollen sie die KI extrahieren?
- Wie wollen die Runner möglichst schnell aus der Anlage entkommen und etwaige Verfolger abschütteln?

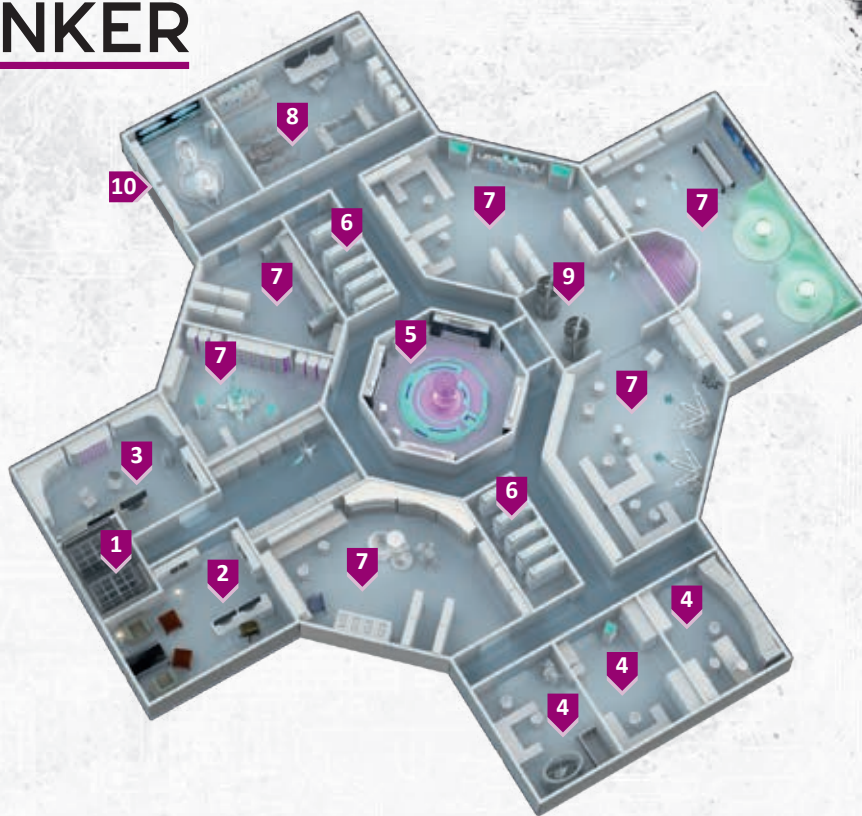
Einige Vorbereitungen können sinnvoll sein und ihnen das Leben ungemein erleichtern, andere werden sich als gut gemeint, aber nutzlos erweisen. Proben unter Einbeziehung passender Wissensfertigkeiten können hier und da kleinere Hinweise auf mögliche Probleme und passende Lösungen bzw. Werkzeuge liefern. Die Runner haben an dieser Stelle 10.000 Euro, die sie für Hilfsmittel, aber auch Unterstützung in Form von NSC ausgeben können, und natürlich die Hilfe von Alice. Sie haben in den letzten Wochen einige interessante Leute im Kiez kennengelernt, und je nach ihrem Verhalten könnte der eine oder andere an dieser Stelle äußerst nützlich sein, zum Beispiel für eine unbemerkte Infiltration in den Sumpf, technischen Support oder eine Verzögerung etwaiger Verstärkungen.

Alice wird den Runnern mitteilen, dass die Anlage massiv abgeschirmt sein muss, ähnlich einem



HIGHTECHBUNKER

- 1 Fahrstuhl
- 2 Sekretariat
- 3 Wachraum
- 4 Sicherheitszentrale
- 5 KI-Zelle
- 6 Hostarchitektur
- 7 Labore + VR-Werkstätten
- 8 Hedda Winters Büro
- 9 Abluftanlage
- 10 versiegelter Zugang



faradayschem Käfig, der sich auch auf die Resonanz erstreckt. Wollen die Runner Kristallkind also befreien, müssen sie ihm eine Verbindung zur Matrix ermöglichen. Wenn einer der Runner über die Wissensfertigkeit Konzernsicherheit oder eine ähnliche Wissensfertigkeit verfügt und eine erfolgreiche Probe auf Erinnerungsvermögen ablegt, fällt ihm ein, dass auch Saeder-Krupp eine solche Möglichkeit bedacht haben muss, allein schon, um gegebenenfalls den Konzern über einen Angriff zu informieren und Verstärkungen anzufordern. Wollen sich die Runner darauf nicht verlassen, genügt allerdings auch ein gutes altes Kabel mit einem WiFi-fähigen Gerät an einem Ende an der Oberfläche und einer physischen Verbindung zur Infrastruktur im Komplex. Dieses Kabel könnte man durch jeden der drei Zugänge führen. Durch Roadie haben die Runner immer noch Zugriff auf die Kabel-drohne (s. *Sprühende Funken*, S. 62). Während beim Fahrstuhl und den Lüftungsschächten ein 20 Meter langes Kabel ausreicht, sollte man für den Notausstiegsstollen eher mit 100 Metern planen, da er natürlich nicht vertikal, sondern nur leicht ansteigend verläuft.

DAUMENSCHRAUBEN

Willst du die Infosuche erschweren, könnte sich an dieser Stelle die Horde einmischen und den Runnern in die Quere kommen, insbesondere, wenn sie die Runner schon auf dem Kieker hat. Das würde Intervalle verlängern oder Schwellenwerte erhöhen.

KEINE PANIK

Wenn die Runner Alice bitten, wird sie die Matrixsuche zum Bunker übernehmen und kann dabei auf ihre beträchtliche Erfahrung zurückgreifen. Wenn du dem Team-Decker diesen Erfolg gönnen willst, kann sie ihn bei seiner Matrixsuche auch mit einer Teamwork-Probe unterstützen. Auch bei der weiteren Planung kann die intelligente Veteranin die Runner mit hilfreichen Tipps davor bewahren, elementare Fehler zu begehen oder wichtige Hilfsmittel zu vergessen – und sei es nur ein gutes Mückenschutzmittel.

SZENE 3: ALLE WEGE FÜHREN NACH ROM

AUF EINEN BLICK

Nach der Anreise gilt es nun, den Eintrittspunkt der Wahl zu finden und in den unterirdischen Komplex einzudringen, ohne sofort Alarm auszulösen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Waldstadt ist ein vermoderndes Gerippe aus Ruinen, die nur noch teilweise aus dem Morast der gefluteten Natur ragen. Mücken umkreisen euch, die Luft ist feucht und riecht nach Moder.

Die Flora hat sich diesen Teil Brandenburgs vollkommen zurückerobert, und es gibt keine Spuren menschlichen Eindringens in dieses unwirtliche Sumpfgebiet.

Ihr findet die ehemalige Landhaussiedlung Maybach 1, die in Wirklichkeit ebenfalls eine Ansammlung von oberirdischen Bunkern war, bestimmt für das Oberkommando des Heeres der Nazis. Weder die Bomben der Sowjets noch der Zahn der Zeit konnten die Spuren der zwölf Kasematten gänzlich tilgen. Alice wirkt fiebrig, ihre Stirn glänzt, aber sie scheint zu allem entschlossen. Die alte Frau hat auf eurer Kartensoft den Standort eures Ziels markiert. Nun ist es nicht mehr weit.

DIE ANLAGE

Der geheime Forschungskomplex befindet sich im ehemaligen Bunker Wünsdorf Zeppelin, 20 Kilometer südlich von Berlin. Saeder-Krupp hat die Oberfläche aufwendig geflutet und die drei Stollen, die zu ihm führten, geflutet und versiegelt.

Für die Bewachung der geheimen Anlage hat man Winter vier Gruppen Konzernsicherheit zugestanden, die so in Schichten arbeiten, dass zu jeder Zeit eine volle Gruppe einsatzbereit ist. Jede Gruppe besteht aus zwei Deckern, einem Rigger, einem Magier, fünf mundanen Sicherheitskräften und einem Schichtleiter. Der Rigger überwacht die drei Wachdrohnen, Sensoren und Sicherheitskameras. Die Decker wechseln sich bei der Bewachung der Offline-Hosts ab. Die Wächter stellen zwei Streifen mit je zwei Mann, von denen jeweils eine mobil ist und die andere zusammen mit zwei Geistern des Menschen (Kraftstufe 6) den Fahrstuhl [3] bewacht. Der Magier, der Schichtleiter und der letzte Wächter halten sich zusammen mit den Deckern und dem Rigger in der Sicherheitszentrale [4] auf und greifen im Alarmfall ein. Verstärkung dürfte nach einer Alarmierung innerhalb von 10 bis 15 Minuten eintreffen.

Winters sechsköpfiges Wissenschafts-Team arbeitet ab Kristallkinds Gefangennahme tagsüber daran, Kristallkind zu „erforschen“, und nutzt dafür unterschiedliche interdisziplinäre Vorgehensweisen, weswegen sie sich relativ frei und unvorhersehbar in den Laboren und VR-Werkstätten des Komplexes [7] bewegen. Hedda Winter verlässt den Komplex gar nicht mehr und leitet die Operation entweder von ihrem Büro [8] aus oder ist direkt bei der KI [5]. Sie arbeitet fieberhaft und gönnt sich kaum Pausen, die dank ihres Schlafregulators äußerst kurz sind.

Wenn die übrigen Mitarbeiter und Wachen nicht im Komplex arbeiten, wohnen sie im Süden Berlins außerhalb der S-K-Bezirke in von S-K Prime angemieteten Apartments.

In die Anlage führen drei Wege:

Der **Hauptzugang** ist ein gesicherter Fahrstuhl [1]. Dieser wird ständig astral, elektronisch und physisch überwacht und ist sozusagen die Vordertür.

Die **Abluftanlage** [9] mit dem oberirdischen Luftansaugschacht ist eng, gut mit Sensoren ge-

sichert und natürlich mehrfach fest vergittert. Der Einstieg ist magisch mit einer verankerten Illusion verborgen (8 Erfolge).

In der Nähe von Winters Büro gibt es eine exzellent getarnte Geheimtür (von innen: Probe auf Wahrnehmung + Intuition (6)), die zu einem ebenfalls hervorragend getarnten ehemaligen Notausstieg führt. Der Stollen ist teilweise überflutet, und es wurde ein verankerter Zauber an der Oberfläche installiert, der ähnlich einem extrem unguten Gefühl eine Aura von Unbehagen ausstrahlt. Damit sollen sowohl die hier heimischen wilden Critter abgehalten werden als auch nichtsahnende Naturforscher. Die Illusion wurde mit 8 Erfolgen gewirkt, man kann sich aber willentlich gegen das ungute Gefühl stemmen, wenn man weiß, dass hier etwas verborgen ist. Dies erfordert eine Selbstbeherrschungsprobe (3). Der Notausstieg selbst ist gut getarnt und wurde seit über achtzig Jahren nicht mehr benutzt. Dementsprechend ist er ohne die genaue Kenntnis seiner Lage praktisch nicht wahrzunehmen. Man benötigt Schaufeln, um ihn unter einer flachen Erdschicht freizulegen. Innerhalb der Anlage wissen nur Dr. Winter und die vier Schichtleiter von der Existenz dieses Notausstiegs. Daher können die Streifen diesen Einstieg nur unbewusst im Auge behalten.

Während ein Einbruch über den Fahrstuhl höchstwahrscheinlich einen Alarm auslöst, ist ein Eindringen über die Luftschächte prinzipiell möglich. Hier stehen den Runnern allerdings Druckplatten und Lasergitter (SR6, S. 240) sowie Gitter mit Barrierestufen von 10 bis 12 im Weg, falls sie unbemerkt in die Anlage kommen wollen. Gerade der Ausstieg ist dann eine schwierige Angelegenheit, da in diesem Bereich immer wieder Wissenschaftler vorbeikommen. Proben auf Athletik + Geschicklichkeit (3) und auf Heimlichkeit + Geschicklichkeit gegen Wahrnehmung + Intuition aller Vorbeikommenden sind hier obligatorisch.

Der Notausstieg ist von außen sehr gut getarnt und abgeschirmt. Wenn die Runner ihn aber finden, ist dieser Zugang der sicherste. Die Schwierigkeit hier besteht „lediglich“ darin, die Geheimtür von außen zu öffnen, ohne allzu viel Lärm und Aufsehen zu erregen. Die Barrierestufe beträgt 20, man braucht also mindestens Thermit, um sich lautlos durchzuschweißen. Alternativen wären Magie oder eine knifflige Ausgedehnte Probe aus Mechanik + Logik (10, 5 Minuten). An dieser Stelle kannst du die Schwierigkeit noch ein wenig justieren, indem das Labor entweder kaum genutzt wird und nicht über Sicherheitskameras verfügt oder ein Wissenschaftler dort konzentriert (in der VR) arbeitet und vielleicht sogar eine Kamera den Großteil des Raums überwacht.

DAUMENSCHRAUBEN

Schon bei der Annäherung kann die eventuell immer noch verletzte Alice ein Klotz am Bein sein. Sie kann in ihrem Zustand weder gut schleichen,

noch ist sie besonders schnell. Es könnte nötig sein, sie zu stützen.

Auch an der Oberfläche könnten schon erste Sensoren die Umgebung nach Eindringlingen absuchen. Aufgrund der lebhaften Fauna werden diese aber nicht sehr genau und erst unmittelbar bei den beiden Eingängen stationiert sein.

Apropos Fauna: Die Critter des Sumpfes könnten natürlich ebenfalls zum Problem für die Runner werden.

KEINE PANIK

Auch wenn sie in der physischen Welt nicht sehr hilfreich ist, kann Alice hier zeigen, dass Kristallkind sie nicht umsonst erwählte. Sie ist eine hochintelligente Schattenveteranin mit Jahrzehnten an Erfahrung, und das ist nicht ihr erster Run. Sie hat eine sehr gute Beobachtungs- und Auffassungsgabe und kann sehr schnell kombinieren. Das kann mitunter eine Warnung in letzter Sekunde vor einem falschen Schritt oder einem übersehenen Sensor bedeuten.

SZENE 4: DIE LETZTEN METER

AUF EINEN BLICK

Je nach Vorgehen der Runner werden sie irgendwann Alarm auslösen oder unbemerkt bis zum KI-Gefängnis gelangen. Wenn sie die Anlage still und heimlich erkunden, haben sie den Vorteil, dass sie die Anzahl und die Positionen bzw. Routen der gegnerischen Sicherheit auskundschaften und sich dies beim finalen Kampf zunutze machen können. So können sie die Feinde kanalisieren, teilweise vorab eliminieren, überraschen oder das Schlachtfeld zu ihren Gunsten präparieren.

HINTER DEN KULISSEN

Um Kristallkind zu befreien, muss die KI einen Weg aus dem Komplex haben. Entweder schaffen es die Runner, eine physische Verbindung an die Oberfläche zu legen, oder der äußere Alarm wird aktiviert. Theoretisch kann ein findiger Hacker diesen Zugang auch öffnen, ohne den Megakonzern zu alarmieren, aber dies kann nicht passieren, ohne dass die beiden anwesenden Decker es mitbekommen. Sobald Kristallkind aus der inneren Abschirmung ausbricht und zersplittert, wird dies auf jeden Fall den internen Alarm auslösen, und jeder Mitarbeiter des Komplexes kann diesen dann durch eine einfache Überbrückung nach draußen weitergeben, was allerdings auch der KI den Weg in die Freiheit ebnet.

Zuerst aber muss die KI aus ihrer inneren Abschirmung ausbrechen. Diese ist ein experimenteller Resonanz-Käfig mit zwei Schalen. Die

Schalen werden durch den Host gespeist und aufrechterhalten. Um Kristallkind aus diesem Käfig zu holen, muss man ihn entweder über den Host mit Admin-Rechten öffnen oder ihn zerstören.

Je nach Plan und Verhalten der Runner kann diese Szene nervenzerfetzend spannend sein, wenn die Runner versuchen, möglichst lange oder vielleicht sogar völlig ohne Alarm die KI zu befreien, oder die Szene ist ein actiongeladenes Kugelgewitter, wenn sich die Runner ihren Weg zur KI freischießen.

DIE GEGNER IM KOMPLEX

Im Komplex sind zu jeder Zeit 17 Personen anwesend: Dr. Hedda Winter, ihr sechsköpfiges Team aus Wissenschaftlern und die Sicherheitskräfte unter der Führung eines Schichtleiters. Ihre Werte findest du ebenfalls im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 183). Verwende die Werte folgender S-K-NSC:

- S-K-Wissenschaftler
- S-K-Gardist
- S-K-Magier
- S-K-Decker
- S-K-Rigger
- S-K-Schichtleiter

Das Verhalten der Feinde lässt sich folgendermaßen zusammenfassen:

Die Wissenschaftler werden sich verstecken und versuchen, sich aus dem Kampf herauszuhalten. Nur wenn sie direkt angegriffen werden, werden sie sich mit improvisierten Waffen und dem einen oder anderen Taser verteidigen. Die Wachschicht wird die Runner bei Kontakt oh-



DR. HEDDA WINTER

ne Vorwarnung angreifen und gleichzeitig ihre Kameraden im Komplex alarmieren.

Der Schichtleiter hat den Befehl, Dr. Winter zu schützen. Er wird sich zunächst am Angriff beteiligen, aber wenn abzusehen ist, dass die Runner die Oberhand gewinnen könnten, wird er sich zu Hedda Winter zurückziehen und versuchen, diese über den Notausgang zu evakuieren.

Dr. Hedda Winter wird ihr Projekt um jeden Preis bewahren wollen und versuchen, die KI vor dem Zugriff der Runner zu schützen. Sie wird diesen Run aber überleben, entweder weil der Schichtleiter sie rettet oder sie im schlimmsten Fall Edge verheizt, um dem Tod von der Schippe zu springen.

Im besten Fall überstürzen sich die Umstände so, dass die Runner keine Gelegenheit zu einer direkten Konfrontation mit Winter haben und diese sich zurückziehen kann.

SZENE 5: EXPLOSION

AUF EINEN BLICK

In dieser Szene wird Kristallkind in Dutzende Splitter zerfallen. Einige dieser Splitter werden im Komplex herumirren, bis Saeder-Krupp sie einfängt, andere den Weg zusammen mit Kristallkind in die Freiheit finden. Einer der Splitter wird sich unbemerkt in der Headware von Hedda Winter einnisten. Diese Entwicklung ist vorgegeben und elementar für die späteren Runs, allerdings liegt es an den Runnern, ob es wegen ihrer Handlungen geschieht oder trotz ihrer Bemühungen.

HINTER DEN KULISSEN

Es gibt drei mögliche Szenarien für die Zersplitterung:

1. Hedda Winter erkennt, dass die Runner die Oberhand gewinnen und es ihr nicht gelingen wird, die KI zu sichern. In diesem Fall will sie sie lieber vernichten, als sie frei zu wissen. Wenn niemand sie aufhält, wird sie daher die KI mit einer Überladung des Käfigs vernichten wollen, was zu einer massiven Zersplitterung führt. Viele der Splitter werden völlig orientierungslos sein und nicht den Weg aus dem Komplex in die Freiheit finden. Die KI wird in den nächsten Runs absolut desorientiert und sehr fragmentiert sein.
2. Der Käfig wird zerstört (z. B. durch eine Zerstörung der beiden redundanten Hostarchitekturen). Dies befreit zwar die KI, führt aber zu einer leichten Variante obiger Auswirkungen, einer Art massivem Auswurfschock, der die Zersplitterung auslöst. Einige Splitter verbleiben in der Anlage, viele andere fliehen in die Freiheit. Kristallkind ist nach der Befreiung desorientiert und fragmentiert.

3. Alice (und dem Team-Decker, so vorhanden) gelingt es, den Käfig zu öffnen, ohne ihn zu zerstören. Die KI ist frei, erkennt aber in diesem Moment endgültig ihre eigene Bedeutung und dass sie sich mit Apex vereinen muss. Kristallkinds Befürchtungen bewahrheiten sich. Geschwächt von der Folter der Wissenschaftler, dem Chaos und den Konflikten, die seinetwegen entstanden sind, nicht zuletzt aber wegen des miserablen Zustands von Alice, zerbricht die KI unter der Last und zerspringt. Einige Splitter ihres Selbst brechen sich Bahn, ein paar stürzen sich auf die Hardware und die Wissenschaftler, die sie folterten, einige andere streben in die Freiheit. Ein (passender) Splitter der Persönlichkeit Kristallkinds verbindet sich mit dem Kommlink eines Runners und nistet sich dort ein. Die KI ist in den nächsten Tagen immer noch fragmentiert, und ihr „fehlen“ Teile ihrer Persönlichkeit, sie ist aber nicht so desorientiert und verwirrt wie bei den anderen Alternativen.

Hedda Winter aufzuhalten ist nicht schwer, man muss dazu aber bemerken, dass sie etwas Katastrophales im Schilde führt. Sie ist gekleidet wie die anderen Wissenschaftler und handelt zuerst auch wie die anderen. Im entscheidenden Moment wird Hedda die Überladung an einer beliebigen Konsole autorisieren. Da es eine extreme Maßnahme ist, benötigt sie mehrere Authentifizierungen, was den Runnern Gelegenheit gibt, zu bemerken, dass da jemand etwas tut, was sicherlich nicht in ihrem Sinn ist. Je nach Situation ist dafür eine erfolgreiche Probe auf Wahrnehmung + Intuition gegen einen Schwellenwert von 3 bis 5 erforderlich.

Sie dann vom entscheidenden Schritt abzuhalten, ist nicht so einfach, wie es erscheint, auch weil Winter gut gepanzert und stark modifiziert wurde. Sobald sie Schaden erleidet, wird sie ihr Vorhaben aufgeben und ihr Heil in der Flucht suchen. Wird sie tödlich verwundet, wird sie Edge verheizen, um zu überleben. Des Weiteren sind der Schichtleiter und zwei Geister des Magiers zu ihrem Schutz abgestellt, die sie notfalls in ihr Büro schleppen, das in Sekundenschnelle zum versiegelten Panikraum wird.

Der Tod von Hedda Winter ist hier nicht vorgesehen und auch nicht Ziel dieser Operation.

Den Käfig zu zerstören ist ebenfalls nicht schwer. Alice wird schnell herausfinden, was dafür nötig ist. Sie wird dies aber den Runnern nicht mitteilen, da sie um die Gefahren weiß, und auf ein sanfteres Öffnen drängen. Sie wird sich daher an der erstbesten Konsole in der Nähe der KI in die VR des Hosts begeben und versuchen, den Käfig zu öffnen.

Um den Käfig zu öffnen, müssen Alice (und der Team-Decker) die beiden feindlichen Decker ausschalten und/oder den Host hacken. Der Host des Forschungskomplexes hat die Stufe 8 (ASDF 9/8/10/11). Die Runner brauchen Admin-Zugang, um die beiden Schalen mit der Handlung

Datei editieren oder *Gerät steuern* zu öffnen. Notfalls wird Alice dies übernehmen.

Welchen Weg die Runner auch gehen, am Ende dieser Szene wird Kristallkind frei sein und zersplittern. Unabhängig von der Position der Runner zu diesem Zeitpunkt, dem Kampfverlauf und den Entscheidungen im Vorfeld sollte dieser Moment dramatisch und kinematisch gesehen in Zeitlupe ablaufen, wird im Detail aber wahrscheinlich bei jeder Runnergruppe ein wenig anders aussehen. Bedenke, dass es sich hierbei um einen Wendepunkt der Kampagne handelt, und spare nicht mit detailreichen Beschreibungen. Die Zersplitterung wird optisch und akustisch wahrnehmbar sein, erneut kann die KI sich in den DNIs der Runner hörbar machen, und auch die Hardware des Komplexes wird massiv in Mitleidenschaft gezogen. Die Wissenschaftler, allen voran Dr. Winter, werden von den Splittern womöglich attackiert und winden sich vor Schmerz, und alles um die Runner herum versinkt in Chaos und einem Getöse der Zerstörung. Wir verzichten an dieser Stelle auf einen vorgegebenen Ingame-Text, um dir die Möglichkeit zu geben, diese Szene individuell auf deine Gruppe zuzuschneiden. Vielleicht ist es auch eine gute Idee, an dieser Stelle die Szene aus den verschiedenen Blickwinkeln der einzelnen Runner und natürlich von Alice zu erzählen.

DAUMENSCHRAUBEN

Sollten die Runner die Streifen erfolgreich umgehen und zu leicht ungesehen zur KI gelangen, kannst du festlegen, dass Alice den Käfig nur öffnen kann, wenn die Runner mindestens einen der Decker ausschalten.

Sollten die Runner hingegen wider Erwarten die Sicherheitskräfte zu leicht überwinden, ist es natürlich gut möglich, dass die vorherige oder nächste Schicht weniger als die 10 Minuten entfernt ist (wenn die Runner dies vorab nicht schon umgangen haben und eine Schichtablösung abwarteten). Auch der Magier kann natürlich mehr als die beiden Geister in petto haben, und der Rigger hat eventuell mehr als drei Drohnen. Wenn die Gruppe über einen eigenen Decker verfügt, kannst du ihm das Leben schwerer machen, indem du Alice mit Verletzungsmodifikatoren belegst, weil sie noch nicht ganz erholt ist.

KEINE PANIK

Die Opposition ist an dieser Stelle sehr gefährlich und sollte in der Summe dem Team überlegen sein (passe die Fertigkeitswerte ggf. nach oben an, wenn deine Runner zu kampfstark sind). Die Gegner sind allerdings auf den Komplex verteilt, und selbst wenn die Runner frühzeitig einen Alarm auslösen, werden die Sicherheitskräfte in mehreren Wellen angreifen. Wahrscheinlich zuerst die mobile Streife oder eine der Drohnen, dann die Decker – falls sie die Icons der Runner aufspüren – und schließlich die anderen drei Gardisten und der Schichtleiter. Auch diese Gruppe

kannst du in zwei Zweier-Teams aufteilen, um es den Spielern leichter zu machen.

Gerade die beiden Decker und der Rigger sind für die Runner lange nicht angreifbar, hier kann Alice im Hintergrund aber helfen, gerade wenn das Team über keinen eigenen Decker verfügt.

SZENE 6: FLUCHT AUS WALDSTADT

AUF EINEN BLICK

In dieser Szene müssen die Runner sich und Alice aus dem Komplex retten. Es wird nur wenige Minuten dauern, bis der Megakonzern mit aller Macht aus Berlin über sie kommt, und dann wollen sie sicher nicht mehr hier sein.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Chaos. Pures Chaos. Die Wissenschaftler schreien immer noch wie von Sinnen, eine Frau liegt regungslos am Boden, ihre Cyberbuchse an der Schläfe qualmt. Ein Mann zerkratzt sich in Agonie das Gesicht und versucht blind, das Verbindungskabel herauszureißen, um sich von der Konsole zu trennen, doch seine Arme scheinen ihm nicht zu gehorchen, seine Schreie werden immer schriller.

Immer wieder überladen sich Rechner und explodieren funkenstiebend.

Auf den großflächigen Monitoren kann man plötzlich die VR des Hosts sehen: Fremdartige Konstrukte jagen die Icons des IC und der noch eingeloggtten Wissenschaftler. Es sind grässliche, enthemmte Szenen. Auf einem anderen Bildschirm spielt ein fremdartiges Icon mit Programmen und Dateien, zerpflückt die interne Hoststruktur wie Papier und ordnet sie zu komplizierten, wirren Mustern neu. Aus verborgenen Türen rollen mehrere Drohnen herbei und beginnen, die Schäden zu beheben, Feuer zu löschen und Verletzte zu versorgen, nur um im nächsten Moment von ihrer Aufgabe abzulassen und zu einer unhörbaren Musik inmitten des Wahnsinns miteinander zu tanzen. Über allem pulst der schrille Alarm, und ihr wisst: Saeder-Krupp wird kommen. Mit all seiner Macht.

HINTER DEN KULISSEN

Spätestens jetzt hat man in Berlin mitbekommen, dass hier etwas völlig aus dem Ruder gelaufen ist. Die im Süden der Stadt stationierten anderen Schichten werden in mehreren Hubschraubern zum Bunker starten. Auch aus Tempelhof selbst wird man ein Spezialteam entsenden, das nur wenige Minuten nach den ersten Verstärkungen eintrifft.

In der Basis geht es zu wie im Tollhaus, der Host spielt verrückt, befallen von mehreren Splittern der KI, die noch ohne eigenes Bewusstsein ihre Konzepte frei ausleben. Eine neugierige



Minidrohone umschwärmt Alice ein Stück auf dem Weg hinaus, bis sie durch die Luftschächte flieht. Von der Leiterin der Wissenschaftler ist in all dem Rauch und Chaos nichts zu sehen. Für eine Suche nach ihr bleibt keine Zeit: Das Team hat nur wenige Minuten, um die Basis zu verlassen!

DAUMENSCHRAUBEN

Wenn es bis hierhin zu einfach war, kann wie oben beschrieben die Verstärkung früher eintreffen, weil die letzte oder nächste Schicht vielleicht noch oder schon auf dem Weg war. Des Weiteren kannst du die Amok laufenden Drohnen auch gegen die Runner einsetzen. Sie sprühen die Charaktere vielleicht mit klebrigem Löschschaum ein oder stehen ihnen im Weg, reißen Fluchtwege ein oder sorgen auf anderen Wegen dafür, dass die Runner behindert werden. Alice kann durch den Hack geschwächt sein, unter einem Auswurfschock leiden oder durch IC oder die Spinnen verletzt worden sein. Eventuell ist sie sogar bewusstlos und muss getragen werden. Auch ein etwaiger Team-Decker kann beeinträchtigt sein, vielleicht hat sich sogar ein Splitter der KI in seine oder die Systeme eines anderen Runners eingenistet und lässt sie verrückt spielen. Die Flucht sollte eine knappe Geschichte werden!

KEINE PANIK

Spätestens jetzt wissen die Runner durch Alice von der Fluchtroute und können sie nutzen. Sie werden damit sogar die Verstärkungen umgehen

und sind an der Oberfläche schon fast in Sicherheit. Die eindringenden Verstärkungen sind auf den Fahrstuhl angewiesen, da selbst die Schichtleiter nur die geheime Tür im Inneren kennen, aber nicht den Ort, an dem der Fluchttunnel endet. Der Fahrstuhl wiederum kann Störungen haben, und das Chaos wird die Verstärkungen im Vorrücken behindern.

EPILOG

Ihr klettert aus dem nassen und vermoosten Fluchttunnel. Ihr seid dreckig, nass und immer noch verwirrt. Da unten tobt immer noch das Chaos, und über dem Sumpf kreisen mehrere Suchdrohnen. Ihr seid noch nicht in Sicherheit, doch die ärgste Gefahr habt ihr hinter euch gelassen. Jetzt müsst ihr zurück nach Berlin. Ungesehen. Ihr fragt euch, wo Kristallkind jetzt ist und wie es ihr geht. Lebt es noch? Was ist da unten passiert? Ab nach Hause!

NACH DEM ABENTEUER

Im Kiez angekommen, wird man sich um die Runner kümmern. Alice wird noch einige Stunden brauchen, um das Erlebte einzuordnen und sich zu erholen. Sie ist mehr tot als lebendig, als

DER FANGCODE

Die Splitter von Kristallkind verteilen sich nach dem Run über die gesamte Matrix, auf der Flucht vor einem Fangcode. Der Fangcode ist ein unabhängiger Agent, der sich an den Code der Splitter gehaftet hat und versucht, diesen zu inaktivieren, zu verschlüsseln und dann zu markieren, damit ein S-K-Decker den Splitter abholen kann. An den Splittern haftet grüner Matrixcode, mehr oder weniger aktiv. Die Splitter ziehen sich entweder in Bereiche zurück, in denen der Agent nicht arbeiten kann, oder coden gegen den Fangcode an, können sich jedoch ohne die Hilfe von Kristallkind nicht davon befreien.

Kristallkind wird einige Splitter, die im Verlauf der Handlung zu ihm zurückkehren, vom Code befreien können. Erst am Ende wird dies für alle Splitter gelingen.

Die KI weiß, dass sie jederzeit wieder mit diesem Code angegriffen werden kann. Und bald wird ihr klar, dass nur die Verschmelzung mit Apex diese Bedrohung beenden wird.

Kristallkind hat Angst.

sie die Runner erneut kontaktiert: Kristallkind lebt und ist frei. Doch es ist mehr denn je zerbrochen. Unvollständig. Alice kann es nicht erklären, aber die KI ist fragmentiert und desorientiert. Sie bittet die Runner um ein wenig Zeit, um die nächsten Schritte zu planen. Bis dahin sollen sie ihre Wunden lecken und sich erholen. Alice' letztes Wort spricht ihnen aus der Seele, und die Runner wissen, dass sie eine mächtige Freundin gewonnen haben, als sie mit einem ermatteten „Danke“ endet.

GELD

- 10.000 € pro Kopf von Alice für Kristallkinds Befreiung
- 10.000 € Spesen von Alice im Voraus

KARMA

- 6 Karma für Kristallkinds Rettung.
- 1 Karma, wenn die Runner Winter daran gehindert haben, den Käfig zu überladen.
- 1 Karma, wenn sie den Käfig auf die sanfteste Art geöffnet haben.

CONNECTIONS

Das Erlebte schweißt zusammen, und die Loyalität von Alice steigt um 2 Punkte. Ihr Einfluss in Berlin liegt allerdings nur noch bei 5.

REPUTATION UND FAHNDUNGSSTUFE

Saeder-Krupp wird die Runner endgültig ins Herz schließen, wenn es ihre Spuren verfolgen kann. Da es den Bunker offiziell aber gar nicht gibt und Hedda Winter mit dem Vorfall keine große Werbung machen wird, begrenzt sich der Schaden vor allem auf die direkte Fahndungsstufe von Winter gegenüber den Runnern. Die S-K-Sicherheit bekommt nur einen allgemeinen Hinweis, dass die Runner wegen „Verbrechen gegen Personen und Besitz des Konzerns“ gesucht werden. Lebend. Noch.

HAUPTDARSTELLER

DR. HEDDA WINTER

In diesem Run ist sie die leitende Wissenschaftlerin und der böse Mastermind hinter den Aktionen gegen Kristallkind. Sie wird diesen Run überleben und als treibende Kraft die Aktionen von S-K bis zum Endkampf leiten.

Eine detaillierte Beschreibung von Hedda Winter findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 183).

ALICE

Die sonst eher stille Bewohnerin des Kiezes sollte den Runnern schon als mit Kristallkind verbunden aufgefallen sein. Spätestens nach diesem Run wird sich eine enge Bindung zwischen dem Team und ihr ergeben, die über die schnöde Beschreibung als Connection hinausgeht.

Eine detaillierte Beschreibung von Alice findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 181).

AUFTRITT SHADER

Die Shader werden von diesen Ereignissen nichts mitbekommen. Dazu ist der Bunker zu gut getarnt und von der Matrix abgeschieden. Das Verschwinden von Kristallkinds Präsenz wird Bethal jedoch vorsichtiger werden lassen. Entweder operiert ein Feind außerhalb ihrer Wahrnehmung, oder eine Partei hat das Spielfeld betreten, die eine KI vernichten kann.



AKT 2

DATENBLITZE



ZERSPLITTERT

HINTERGRUND

Kristallkind ist dank der Runner befreit worden, doch es ist dabei in unzählige Splitter zerbrochen und über die Berliner Matrix verstreut. Diese Splitter wandern umher, verflechten sich mit bestehenden Strukturen oder verstecken sich vor dem Fangcode (s. Kasten *Fangcode* im Kapitel *Splitter*, S. 105). Sie können unbemerkt bleiben oder an ihrem Zielort für Durcheinander der unterschiedlichsten Art sorgen. Für Uneingeweihte sind sie höchstens durch ihre Auswirkungen zu erkennen. Personen, die Kristallkind kennen, können jedoch auf die Spuren aufmerksam werden. Und genau das verschafft den Runnern zurzeit einen Vorteil gegenüber ihren Gegnern.

Saeder-Krupp verlässt sich aktuell noch auf den Jagdagenten des Fangcodes. Alice dagegen hat eine Idee, wie man wenigstens einen Teil der Splitter wieder einfangen und miteinander verbinden könnte, in der Hoffnung, damit so viel von Kristallkinds Essenz zu wecken, dass die restlichen Splitter einfach folgen werden. Sie ist sich nicht ganz sicher, wie das Ganze funktioniert, hofft aber das Beste. Die Fundorte einiger Teile sind ihr bereits bekannt, und die Zeit eilt. Daher müssen die Runner in schneller Folge sieben

dieser Hauptsplitters einfangen und zusammenfügen, an unterschiedlichen Stellen und nach ganz speziellen Kriterien, die zwar wirr und zufällig erscheinen, aber Teil eines speziellen Plans sind. Das zumindest glaubt Alice. In Wahrheit fühlten sich die Splitter beim Zerspringen schlicht zu bestimmten Punkten und Dingen hingezogen, die Teil einer Vergangenheit sind, die bald aufgedeckt werden wird: Es sind Orte, an denen die Decker, die Apex assimiliert hat, gewirkt oder gelebt haben, ihr Besitz oder etwas, das für sie mit starken Emotionen verbunden war.

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Die Runner wissen, dass Kristallkind befreit und zerschlagen wurde. Alice macht ihnen Hoffnung, dass sich die KI wieder zusammensetzen lässt, und gibt ihnen eine Reihe von Aufgaben, die dafür sorgen sollen, dass sich der gefundene Teil wieder zusammenschließt und beginnt, seine restlichen Teile selbst einzusammeln. Es scheint keinen erkennbaren Zusammenhang zwischen

SPLITTER

Splitter	Gegenstand	Ort	Bedeutung
Splitter 1	Uhr	Rockabilly-Bar	Ehemaliger Treffpunkt von Monika Schäfer
Splitter 2	Kunstobjekt	Galerie	Deck eines von Apex assimilierten Deckers
Splitter 3	Paketchip	Kurierdienst	Recycltes Material
Splitter 4	Werbechip	Soykaff-Automat	Recycltes Material
Splitter 5	Aufnahmegerät	Sektenkirche	Ehemaliger Decker mit Kontakt zu Monika Schäfer
Splitter 6	Matildas Puppe	Bootswaisenhaus	Geschenk von einer assimilierten Deckerin
Splitter 7	Digitaler Bilderrahmen	Verlassenes Motel	Familienerinnerung von Monika Schäfer

der Art der Aufgaben und Kristallkind zu geben, und so klappern die Runner mit wachsendem Gepäck verschiedene scheinbar unzusammenhängende Punkte in Berlin ab, um genug Splitter zu sammeln, damit Kristallkind wiedererweckt werden kann. Immer mit Blick auf die Uhr. In zweierlei Sinn.

In der Tabelle *Splitter* auf dieser Seite findet sich eine Übersicht, welche Splitter gefunden werden müssen.

EIN NEUER ANFANG

AUF EINEN BLICK

Alice kontaktiert die Runner und bittet sie, Kristallkind zu helfen, indem sie an verschiedenen Orten Berlins Teile der zersplitterten KI einsammeln und dann zusammenfügen. Sie ist bereit, dafür zu zahlen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Manche Enden sind gar keine. Kristallkind ist frei von seinen Ketten, aber im Nirgendwo verschwunden. Fragen über Fragen, aber keine Möglichkeit mehr, eine Antwort zu bekommen. Doch dann meldet sich Alice bei euch. Zögernd. Aber sie scheint die Hoffnung zu haben, dass man Kristallkind wiederfinden kann. Es wieder zusammensetzen kann. Denn Teile der KI sollen sich in der Berliner Matrix verteilt haben, und es bestünde die Möglichkeit, sie dort wieder einzufangen.

Aber wenn die Möglichkeit besteht, dann doch wohl nicht nur für euch? Die Zeit drängt, wenn ihr euren Gegnern zuvorkommen wollt.

Alice bittet euch zu helfen. Sie zahlt natürlich dafür, 500 Euro pro Splitter. Mehr dürfte ihr auch nicht geblieben sein, nachdem sie euch für die Befreiung mit allem bezahlt hat, was sie hatte.

Diesmal geht es um keinen Run, eher um eine Schnitzeljagd. Und solange eure Gegner noch keine Spur haben, sollte es ungefährlich bleiben. Vermutlich.

HINTER DEN KULISSEN

Alice meldet sich an einem Nachmittag bei den Runnern und versucht, sie dazu zu bringen, ihr bei der Suche nach den Splittern von Kristallkind zu helfen. Sie ist unsicher und weiß nicht genau, was sie tun soll und was passieren wird. Das führt im Gespräch dazu, dass man ihr fast alles aus der Nase ziehen muss. „Es kommt darauf an“ ist ihre häufigste Antwort.

Aber nach dem anstrengenden Run zur Befreiung kommt den Runnern etwas Ruhe und einfache Handlangerarbeit ohne große Sorge um bewaffneten Widerstand vielleicht ganz recht.

Die 500 Euro pro Splitter sind schon über der Schmerzgrenze von Alice, die den Runnern für die Befreiung im Kapitel *Splitter* fast ihre gesamten Barmittel gegeben hat. Aber wir hoffen, dass die Runner bereits so weit in den Kiez eingebunden sind, dass sie Kristallkind als Teil der Gemeinschaft wahrnehmen und es für sie eine Selbstverständlichkeit ist, für es einzutreten.

Was Alice den Runnern sagen kann:

- Kristallkind ist in Splitter zerfallen, die jetzt in der Berliner Matrix treiben oder sich schon irgendwo festgesetzt haben.
- Keine Ahnung, wie viele es sind. Sehr viele. Es kommt darauf an.
- Wo, ist etwas schwierig zu sagen. An vielen Plätzen. Vielleicht gar in eurem Kommlink. Obwohl ... nein, ich glaube nicht.*
- Es gibt ein paar Anhaltspunkte, ich bin da gerade dran. Vorrangig geht es um die großen und inneren Teile. Wie der Rand eines Puzzles. Oder das Innere. Kommt darauf an.
- Wenn man genug Teile beisammen hat, dann sollten die sich eigentlich von selbst zusammenfügen. Glaube ich.
- Nein, das ist überhaupt nicht gefährlich. Vielleicht manchmal etwas aufwendiger. Kommt darauf an, wo die Splitter gelandet sind.
- Vermutlich gibt es irgendwelche Auswirkungen, wenn der Splitter irgendwo hängt. Was, das kommt darauf an.

- Ganz recht, die Zeit drängt. Natürlich habe ich keine Ahnung, was ich tue, und die Bösen sind hinter uns her und wollen Kristallkind wieder einfangen und ganz sicher uns alle töten. Oh, habe ich das gerade laut gesagt?

*Je nach Ausgang des Kapitels *Splitter* haben die Runner bereits einen Splitter in einem ihrer Kommlinks bemerkt oder können ihn dort finden. Spätestens dann werden sie zum ersten Mal den Fangcode sehen, der wie grüne Flechten am Splitter hängt und ihn langsam befällt.

SPLITTER 1 - DIE UHR

AUF EINEN BLICK

Die Runner bekommen eine Adresse mitgeteilt. Dort müssen sie in einer gutbesuchten Bar eine schlagende Uhr mitnehmen, während es an der Tür klingelt. Es ist Nachmittag, und der Job eilt. Eine orkische Band sorgt für Schwierigkeiten bei der Durchführung, und generell hat noch niemand wirklich eine Ahnung, was sie hier tun.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

„Von einem Splitter weiß ich ganz sicher, wo er ist. Und er hilft dann, die anderen zu finden. Ihr müsst euch ein wenig beeilen, ich weiß nicht, ob meine Suche bemerkt wurde. Es geht um diese Adresse hier, das ist anscheinend eine Bar. Der letzte Hinterraum, Außenwand. Da steckt der Splitter, also in irgendeinem Speichermedium oder vielleicht einem kleinen elektronischen Gerät. Es muss etwas Reales sein, nur über das Netz zu gehen reicht nicht, der Splitter steckt fest. Bombenfest, man muss ihn etwas aufrütteln. Ich habe berechnet, dass die Türklingel am besten dafür geeignet ist. Einfach kurz vorher klingeln, dann sollte sich alles aus dem System lösen lassen.“

Bringt das, was ihr findet, zu mir, dann schauen wir, wie wir damit weiterkommen.“

HINTER DEN KULISSEN

Lizzy Lou ist seit ein paar Jahren eine Bar der Neo-Rockabilly-Szene in einer ruhigen Seitenstraße der alten F-Zone. Die Besitzer – Kenny und Johann „Billy“ Whiteman (eigentlich Weißmann) – haben sich damit einen langjährigen Traum erfüllt. Nachmittags wird geöffnet und dann Open End zu Musik getanzt, Snacks aus der hauseigenen Mikrowelle werden gegessen und angerührte Shakes, viel Alkohol und selten Softgetränke getrunken. Heute ist sogar eine kleine Liveband da, die Orkitysies, bestehend aus Kurt, Tagträumer und Mario, die mit selbstgebauten Instrumenten ihre Lieder zum Besten geben werden. Als die Runner ankommen, ist gerade Pause, und die selbstgezimmete Jukebox, die nach Wahl Lieder einer von den Besitzern

angelegten Musikliste abspielen sollte, spinnt. Sehr zum Leidwesen der Gäste, die von 50er-Jahre-Punkrock nicht besonders begeistert sind.

Der Laden ist dunkel, die Luft ist verqualmt und riecht abgestanden. Dem Grundriss nach war das Ganze mal eine größere Dreizimmerwohnung.

Anfang der 2050er befand sich hier eine der Zentrale der Anarchistischen Bewegung. Darauf weist nicht nur ein AR-Tag hin – auf der Toilette und an den (vernagelten) Fensterrahmen kann man entsprechendes Gekritzel sehen. Besucher aus der Zeit gibt es nicht, hier sind die Gäste eher unpolitisch, sofern man das in Berlin überhaupt sein kann.

Die Besitzer, die heute ohne zusätzliche Angestellte ausschenken und bedienen, sind gewillt, jeden Streit zu vermeiden, und werden, wenn die Runner zu energisch auftreten, ihnen freiwillig Zugang gewähren, in der Hoffnung, dass sie dann Ruhe geben.

Die Türklingel stammt noch aus einer Zeit, als die Zimmer eine Wohnung waren. Sie ist direkt neben der Eingangstür und innen sehr gut hörbar. Betätigt man sie, ist man sich der Aufmerksamkeit aller Gäste und Mitarbeiter sicher.

DER RAUM MIT DER UHR

Der letzte Raum, den Alice beschrieben hat, ist ein Hinterzimmer, in dem heute die Band ihre Sachen lagert und sich während der relativ langen Pausen auch ausruht. Die drei Orks sehen Fans gerne und geben freiwillig Autogramme – jede andere Störung empört sie jedoch und greift ihre Künstlerehre an. Schließlich ist das ihre „Garderobe“.

An der beschriebenen Wand hängen Memorabilien aus der Anarchiezeit zwischen Neo-Rockabilly-Plakaten, der Lieferdienstkarte der Pizzeria um die Ecke und (nur heute) dem Spielplan der Band. Gequetscht und halb überdeckt dazwischen hängt eine alte elektronische Uhr. Sie hat einen Speicher für einzuspielende Klingelröne, die Farbe der Zeiger lässt sich ändern, und es gibt einen eingebauten Wecker. Sie funktioniert und spielt dabei sogar einen tickenden Soundtrack ab. Wechseln kann man ihn nicht mehr, das Programm ist kaputt.

Die Besitzer der Bar können auf Nachfrage sagen, dass sie diese Uhr schon mit der Wohnung übernommen haben und sie angeblich zu der Anarchiegruppe von früher gehörte. Sie soll sogar ein Einschussloch eines Überfalls aufweisen. Tut sie jedoch nicht. Was, wenn man ihnen das zeigt, von den Besitzern nur mit einem Schulterzucken kommentiert wird.

DAUMENSCHRAUBEN

Es ist dunkel und verraucht, unbekannte Räume, die auch noch mit Möbeln und Rockabilly-Dekomaterial vollgestellt sind. Vielleicht müssen die Runner sich vortasten, rempeln einen der kräftigen Orks an oder fallen durch ihre Kleidung

auf wie bunte Hunde. Wenn es zu eurem Spielstil passt, lässt sich hier sicher eine kleine Rauferei einstreuen. Zum Beispiel gefällt es Marko „Slasher“ Hinrichs gar nicht, wenn man ihn und seine Gangkumpels beim Saufen und Dealen stört.

KEINE PANIK

So chaotisch eine volle Kneipe mit lauter Musik, dunklen Gängen und betrunkenen Leuten auch sein mag, hier sollte den Runnern wenig im Weg stehen, außer ihrer eigenen Vorsicht. Sie wissen noch nicht, worauf dieser Run hinauslaufen wird und was es mit den Splittern auf sich hat. Niemand wird hier freiwillig eine Waffe ziehen, und wenn die Runner auch nur halbwegs gewaltbereit aussehen, macht man ihnen lieber schnell den Weg frei.

SPLITTER 2 - KUNSTOBJEKT

AUF EINEN BLICK

Ein alternatives Künstlerkonsortium stellt eine Sammlung von Installationen aus Schrott aus. Ein zum Glück nur kleines Teil davon muss entwendet und durch den Metalldetektor nach draußen transportiert werden. Welches, sagt nur die Uhr, der vorherige Splitter. Die Künstler müssen zuvor abgelenkt oder zufriedengestellt werden.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

„Hey, es gibt eine Planänderung! Wir haben keine Zeit, uns um den ersten Splitter zu kümmern, ihr müsst in die Ausstellung und den zweiten Teil holen. Ich schicke euch gerade die Adresse. So eine Kunstausstellung von 'nem Kunstkreis. Keine Bilder, die schweißen Schrott zusammen. Ich denke, wo genau ihr suchen müsst, erklärt sich von alleine.“

Nein, wie genau, kann ich gerade nicht sagen. Das kommt darauf an. Nehmt einfach alles mit, wenn ihr es gefunden habt, und geht dann durch den Metalldetektor. Mit beiden Splittern. Die haben da einen. Detektor. Es geht leider nur dort. Und bitte beeilt euch.“

HINTER DEN KULISSEN

Die Künstlergruppe *Fart Art* hat sich in einer Galerie breitgemacht, die vor sehr langer Zeit für ihre prunkvollen Ausstellungen bekannt war. Heute sieht der große Raum mit den beiden Flügeln etwas aus der Zeit gefallen aus, vor allem durch die riesigen Metallberge, die in unregelmäßigen Abständen in den samtverkleideten Räumen stehen. Hier wird aus altem Zeug neue Kunst gemacht. Und das meistens wortwörtlich im Hinterraum, der früher für das Catering verwendet wurde. Um eine bessere Belüftung

zu gewährleisten, wurde dort ein Loch in die Hauswand gehämmert und der Innenhof gleich mit vereinnahmt.

Momentan ist ein Treffen der zuständigen Künstler im Gange, wie eigentlich jeden Tag. Besucher sind keine anwesend, dafür viele geistreiche Getränke, die vermutlich als Inspiration dienen sollen. Die Künstler sind jeden Alters, diverse Metatypen sind vorhanden. Die meisten sehen aus, als wären sie im Status F stecken geblieben. Fast alle sind Punks und bereits gut angetrunken.

Kommen die Runner durch den Vordereingang ins Gebäude, werden sie von einigen angetrunkenen Künstlern bedrängt, die ihnen ihre Werke präsentieren wollen. Kommen sie über den Hinterhof und sehen nicht zu sehr nach Konzernern aus, bekommen sie ein Bier.

Wenn das Auftreten der Runner eine Gang oder einen Überfall vermuten lässt, rappeln sich die Künstler sehr schnell auf, um sich zu verteidigen.

DIE KUNST

Während die meisten Kunstwerke mannshoch und bis zu einer Tonne schwer sind (die Runner dürfen sich beim ersten Beschreiben und Betrachten schon auf Schwierigkeiten gefasst machen), ist das Ziel der Suche gerade so groß wie eine Handfläche. Es heißt „Des Deckers Albtraum“ und besteht aus einem halben alten Cyberdeck, an das ein Gewirr aus Kabeln gesteckt und gelötet wurde. Es hat eine Stromversorgung, leuchtet in unregelmäßigen Abständen und sendet Schreie und Schnarchgeräusche in die AR. Künstler ist der 17-jährige Toby, der hier jeden Tag nach der Konzernschule abhängt und Anarchist werden will. Er ist bereits ziemlich angetrunken und kann nur noch leicht lallend erzählen, dass die Teile aus einer Auktion stammen, wo Sicherheitsdienste Beweismittel oder Fundstücke aus Todesfallermittlungen verschorbelt haben. Das habe ihn zu diesem Werk inspiriert.

Kommen die Runner dem Stück näher, beginnt die Uhr schneller zu ticken. Sofern nicht gerade einige der Künstler bei ihnen sind und ihnen eine Probe auf Heimlichkeit + Geschicklichkeit (2) gelingt, wird niemandem so schnell auffallen, dass sie es einstecken.

Verlassen die Runner das Gebäude, verlangsamt sich das Ticken, und sogar das Kunstwerk hört auf zu leuchten, obwohl noch Energie da ist.

Verlassen die Runner das Gebäude durch den Vordereingang, wo ein Metalldetektor steht, der wohl aus der Auflösung eines alten Flughafens stammt, bleibt das Ticken, zumindest sofern der Detektor vorher in die Steckdose gesteckt wird. Die losen Kabel liegen deutlich sichtbar im Flur. Das alte Stück wartet hier, bis es zu einem der Kunstwerke wird.

DAUMENSCHRAUBEN

Wer es etwas schwieriger haben möchte, der macht aus dem gemütlichen Saufgelage der Künstler eine geschlossene Gesellschaft. Es gibt

einige geladene Gäste, die Geld genug haben, um Szenekunst zu unterstützen. Die Punks haben sich herausgeputzt, die Haare zusammengebunden und versuchen, in nicht wirklich passenden Anzügen und Galakleidern den passenden Mäzen zu gewinnen.

SPLITTER 3 UND 4 - RFID-CHIP UND SOYKAFF

AUF EINEN BLICK

Gleich zwei Splitter können die Runner einsammeln, indem sie unter anderem ein Paket verschicken und danach wieder zurückholen. Die Uhr und das Kunstobjekt müssen als Paket in der Transportfiliale gescannt und markiert werden, während die automatische Eingangstür und der Soykaff-Automat am Laufen sind. Leider ist die öffentliche Toilette geschlossen und macht das Einfangen schwierig, sodass der dritte Splitter entkommen kann.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

„Das wird jetzt etwas heikler, tut mir leid. Habt ihr die Splitter? Die brauchen wir jetzt, sonst lösen sich die anderen nicht. Kennt ihr das Bärcenter? Dieses uralte Einkaufszentrum, wo die Hälfte leer steht? Da ist seit Kurzem ein Paketdienst drin. Packt die Splitter in ein Paket und gebt es auf. Wohin ist egal, ihr müsst es eh sofort wieder einsammeln. NACHDEM es frankiert und gescannt wurde. Und – das ist jetzt das etwas Schwierigere – dabei muss sich dringend die vordere Tür öffnen. So eine automatische Tür. Die ist im Netz und nicht mal gut gesichert. Ich schicke euch die Zugangsdaten. O.k., einfach davorstellen geht natürlich auch. Beeilt euch, die haben bald Feierabend.“

HINTER DEN KULISSEN

In dem alten Einkaufszentrum gibt es ein Tattoostudio, mehrere Billigketten und einen ganzen Haufen leer stehender Shops. Am hinteren Ende hat ein Kurierdienst eröffnet, der innerhalb Berlins Pakete ausfährt, wenn die Gegend ihm sicher genug ist. Die Pakete werden mit RFID-Chips und Klebeschildern frankiert und dann innerhalb eines Tages ausgeliefert. Das kann man zumindest dem Matrixauftritt entnehmen.

Das genutzte Material und die Geräte stammen aus alten Beständen und funktionieren nicht ganz fehlerfrei. Gerade heute nicht: Die Runner können sehen, wie das Transportband, über das die Pakete geschoben werden, immer mal wieder rückwärts schiebt.

Am Tresen stehen Sophia Gärtner und ihr Kollege Fafnir Schmidt. Die jungen Leute sind bei

der Arbeit weder schnell noch engagiert. Zum Glück sind sehr wenige Kunden vor Ort, sodass sie sich die Zeit mit der Gerüchteküche des Kiezes und dem Trinken von Automaten-Soykaff vertreiben.

Aufgegebene Pakete werden im Nebenraum gelagert. Dort gibt es eine Tür auf den Hinterhof, auf dem die Zulieferer mit ihren eigenen Wagen einladen können, was der Algorithmus ihnen zum Verteilen zuweist. Außer einem Waschbär ist dort jedoch niemand zu sehen.

Die erwähnte automatische Tür befindet sich auf der anderen Seite des Centers, 150 Meter entfernt. Es gibt zwar einen Ausgang an der Post, dort ist allerdings eine andere Tür eingebaut. Es ist eine normale, ziemlich verdreckte Schiebetür mit obszönen Schmierereien.

Haben sich die Runner umgeschaut und erste Planungen fertig, meldet sich Alice panisch bei ihnen und fragt, ob sie schon etwas unternehmen hätten. Denn es gebe eine Änderung. Nach dem Öffnen der Tür müsse aus dem nahen Automaten ein Kaffee gezogen werden. Und der Handtuchspender auf der öffentlichen Toilette muss betätigt werden. Und dann wieder die Tür. Im Center befinden sich nämlich gleich drei Splitter.

DIE DURCHFÜHRUNG

Der Automat gibt Soykaff to go in Plastikbechern aus, auf denen ein Werbe-RFID der Post klebt. In diesem ist der Splitter. Wird vorher keine Tür geöffnet, klebt zwar auch ein RFID daran – er blinkt jedoch nicht, wenn man mit der Uhr näher kommt.

Frankiert man das Paket, ohne die Tür zu bedienen, ist der Chip in der Frankierung ebenfalls ohne Splitter. Die Bediensteten sind jedoch schmerzfrei und interessieren sich nicht dafür, falls die Runner mehrmals hintereinander das gleiche Paket aufgeben. Sie sollten sich nur nicht dabei erwischen lassen, wie sie eines stehlen.

Bei guter Überzeugungsarbeit lassen sich die Leute eventuell davon überzeugen, den Runnern das Paket zurückzugeben, „weil sie sich umentgeschlossen haben“. Wichtig ist, dass das Paket die Uhr und das Kunstwerk enthält.

Die Unisex-Toilette ist ein Problem. Sie ist wegen Vandalismus gesperrt, laut den im Center herumhängenden Jugendlichen schon „ewig“. Von der abgeklebten Tür aus hat man einen guten Blick auf den Kaffeeautomaten, von dem man wiederum die Tür sieht. Entfernt man die Absperrung, wird man misstrauisch beäugt, dauert es zu lange und sehen die Runner zu verdächtig aus, ruft irgendwer den Sicherheitsdienst. Proben auf Heimlichkeit + Geschicklichkeit (2) und Mechanik + Logik (2) lassen das Betreten glatt über die Bühne gehen.

Im Inneren der Toiletten gibt es zwei Handtuchspender, beide sind leer. Haben die Runner die Uhr dabei, dann blinkt der linke Handtuchspender leicht auf. Ein Abschrauben hilft nicht, der Splitter sitzt im Monitoringsystem der Anlage.

Führen die Runner das Spiel richtig durch, erhalten sie zwei Splitter in Form von Chips auf Kaffee und Paket. Der Handtuchspender geht jedoch verloren. Das Wasser im Waschbecken beginnt zu laufen, rotbraunes Wasser spritzt in alle Richtungen und wirbelt die verklebten Schmutzschichten auf. Vor dem Center – wer an der Tür steht, kann es gut sehen – springen die Deckel mehrerer Hydranten auf, die Straße hinunter Richtung Süden.

Wird der Spender abgeschraubt, passiert das Gleiche.

DAUMENSCHRAUBEN

Ein heruntergekommenes Center in einem ärmlichen Stadtteil birgt abends immer Risiken. Merkwürdige Gestalten tummeln sich, Dealer gehen ihren Geschäften nach, und die Bürgerwehr Onkel Otto patrouilliert. Die Nerven liegen blank, und manchmal fehlt nur ein kleiner Funke, damit es zu Handgreiflichkeiten und Waffengebrauch kommt. Dabei kann gerade Samira die nicht brauchen. Die als „Graue Samirastenz“ bekannte Zuhälterin ist mit drei ihrer Bodyguards in das Tattoostudio unterwegs, um dort mit Kurden-Kalle wegen einiger geschäftlicher Missverständnisse zu verhandeln. Mit etwas Pech erkennen beide Parteien in den Runnern angeheuerte Handlanger der anderen Seite und gehen zum Gegenangriff über.

Ein ganz anderes Problem können die Runner dadurch bekommen, dass sie eine tickende Uhr und ein Stück Technik mit vielen Kabeln in ein Paket packen. Vielleicht hat es jemand gesehen und vermutet eine Bombe? Ist das Ticken durch die Pappbox zu hören, was die Angestellten des Kurierdienstes vielleicht beunruhigen könnte?

SPLITTER 5 UND 6 - DIE KIRCHE UND MATILDAS PUPPE

AUF EINEN BLICK

Der geflüchtete Splitter wird auf einem Spreeschiff wiedergefunden, wo er sich im Altar der Sektenkirche versteckt hat. Die Runner müssen testen, wie sie ihn lösen und mitnehmen können. Im nahen sektengeführten Kinderheim entdecken die Runner in der elektronischen Puppe von Matilda einen weiteren Splitter.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

„Warum habt ihr den Splitter entkommen lassen? So ein Mist, ihr müsst da jetzt hinterher. Immer dem Wasser nach, bis runter zur Spree. Da ist eine Hausbootsiedlung, und ich denke, da hat er angehalten. Die sind etwas anstrengend dort, wenn man mitten in der Nacht herum-

schleicht. Seid also ab sofort etwas vorsichtiger oder BEEILT EUCH!

Nein, ich habe keine Ahnung, wo genau ihr suchen müsst. Ihr findet das schon.“

HINTER DEN KULISSEN

Mit dem Paket oder zumindest dem wichtigen Inhalt mit den Splittern kommen die Runner in der Bootssiedlung an. Hier ist Ökoleidung Mode, Cyberware gilt als Schund von gestern, und ein als solcher erkennbarer Magier wird von den wenigen Leuten, die sich noch auf den Stegen zwischen den Booten befinden, freundlich begrüßt.

Mehrere teils selbst zusammengezimmerter Boote sind miteinander und mit dem Festland durch Brücken und Stege verbunden, an Land bilden Holzhütten und Wellblechbuden eine Weiterführung der Siedlung.

Wenn die Runner ankommen, ist es bereits dunkel. Es herrscht wenig Betrieb zwischen den Booten. Das Waisenhaus (das überraschenderweise sogar in der AR markiert ist) ist noch leicht beleuchtet, dort schrubben Kinder das Deck. Dahinter liegt ein größeres Boot, das als Gemeinschaftszentrum der Gruppe dient und auf dessen (Holz-)Deck drei Gestalten ein Feuer in einer Tonne entzündet haben. Sie braten so ihren selbstgefangenen Fisch. Brandschutz ist kein besonderer Teil ihres Glaubens.

An Land gibt es zwei Gebäude mit mehreren Sitzgelegenheiten, aus dem einen ertönt Musik. Es handelt sich um Restaurants, die vorrangig für die Community gedacht sind. Aber es ist Platz, und wenn die Runner sich gut benehmen und nicht zu militärisch daherkommen, bedient man sie gerne. Informationen, ohne etwas zu bestellen, muss man sich durch gute Überredungskunst (Einfluss + Charisma (3)) verdienen. Dann kann gerade die Köchin Kara aus dem Nähkästchen plaudern. Informationen gelten der Gruppe als zu erstrebendes Gut, Tratsch ist schlecht. Aber wenn die Runner schon fragen, dann scheint es ja Information und damit gut zu sein. Das muss man gleich ausnutzen.

Erfahren kann man, dass vor einer halben Stunde der Hydrant auseinandergesprungen ist und seitdem die Elektrik an der Kirche etwas verrückt spielt.

Die zwei Splitter können in beliebiger Reihenfolge eingefangen werden.

DIE KIRCHE

Der gesuchte flüchtige Splitter ist in der „Kirche“ hängen geblieben, einem der kleinen Boote direkt an der Kaimauer. Hier finden täglich offene Gottesdienste nach dem Glauben der Gruppe statt. Allerdings nicht um diese Uhrzeit. Mehrere Lichter und dekorative Lampen leuchten, der Rest ist dunkel. Das ist allerdings nicht ganz normal: Weise Worte Malceks laufen normalerweise durchgehend an einer (nun ausgeschalteten) Anzeige entlang, dazu spielt harmonische Musik aus Orgel und Panflöte. Nach dem „Problem

mit dem Hydranten“ änderte sich die Musik in Jazz, mit den passenden Texten auf der Anzeige. Daher hat Malcek den Befehl gegeben, das Ganze auszuschalten, bis man es reparieren kann.

Die Hausbootgemeinde versteht sich als Neochristen, eine kleine regionale Sekte unter der Führung von Ivan Malcek, einem 71-jährigen Berliner Urgestein, der in der Status-F-Zeit zum Glauben fand. Die Bibel wird hier wörtlich, aber nach moderner Interpretation ausgelegt: Magier seien Kinder der Engel, Orks und Trolle (und alles, was noch „unmenschlicher“ aussieht) müssten gegen ihr Dämonenblut ankämpfen, und die nächste Sintflut stehe in drei Jahren an.

Malcek selbst wohnt nicht in der Bootssiedlung, sondern in Potsdam in einer großen Eigentumswohnung in bester Wohngegend. Früher hat er sich als rebellischer Decker mit dem Ideal einer besseren Welt weniger kaufen können.

Das Kirchenboot ist von allen Seiten gut einsehbar und abgeschlossen. Es hat ein einfaches (mechanisches) Vorhängeschloss, und der Schlüssel liegt unter der Plastik-Marienstatue direkt daneben. Sind die Runner erst mal im Inneren, sind sie von außen selbst mit Beleuchtung nicht mehr sichtbar. Alle Fenster sind für bessere Atmosphäre und ein „geschütztes Gefühl“ zugenagelt.

Der Splitter hängt in der Altarinstallation und der dazugehörigen Beleuchtung. Kommen die Runner mit der Uhr in die Nähe, beginnen die Lichter im Takt mit der Uhr zu blinken. Hier haben die Runner keine Anleitung von Alice, wie und wo sie anfangen sollen, darum müssen sie sich etwas überlegen.

Ein paar Hinweise und Möglichkeiten:

- Im Altar (Holzkasten mit Decke darüber) liegen die Reliquien aus dem Leben des Sektengründers. Darunter ist ein kleines Diktiergerät aus der Kabelmatrixzeit mit dem Aufdruck „Jazz-Fuzz“, die ehemalige Band von Malcek. Darin steckt der Splitter, und das ist das Artefakt, das die Runner von hier mitnehmen müssen. Die Uhr tickt schneller. Wenn die Runner ganz nahe sind, fängt das Diktiergerät von alleine an zu dudeln.
- Um den Splitter zu lösen (sonst springt er beim Verlassen des Schiffs zurück in die Beleuchtung) hilft eine störende, zusätzliche Handlung. Funktionieren kann das laute Aufdrehen der Musikanlage, ein Herumspielen mit der Beleuchtung oder Ähnliches.
- Hauptsache, die Runner denken daran, dass bisher alles gelöst werden musste, und überlegen, was es in diesem Fall sein könnte. Solange sie es halbwegs begründen können (oder schlicht alles testen wollen), kann es funktionieren. Der Splitter verlässt das Boot nicht mehr, sondern „spielt fangen“ mit den Runnern.

MATILDA

Matilda ist eine achtjährige Waise und lebt in der Hausbootsiedlung in einer Art freigeführtem

Waisenhaus. Ihren Vater hat sie nie gekannt, und ihre Mutter – eine Deckerin – starb vor einigen Jahren vor ihrem Deck, während Matilda draußen spielte. Seitdem ist das Leben für sie sehr öde und voller Aufgaben, denn die Kinder müssen bei der täglichen Arbeit mithelfen und zum Beispiel die Decks der Boote schrubben. Und wenn sie die Arbeit nicht gut oder schnell genug erledigen oder sonst etwas tun, was den Erziehern und Betreuern nicht gefällt, dann auch im Dunkeln am späten Abend.

Matilda hat eine alte Puppe mit Sprachchip, die ihr ihre Mutter geschenkt hat und auf dem früher die Stimme der Mutter mit wechselnden Aussagen zu hören war. Mehrere Bäder in der Spree und eine Fahrt in der Waschmaschine haben dem Chip nicht gutgetan, sodass er schon lange keinen Ton mehr von sich gab. Seit gestern aber spricht die Puppe wieder, doch sie sagt merkwürdige Dinge. Mit der Stimme von Matildas Mutter.

Matilda hat ihre Puppe um die Brust gebunden, während sie mit zwei anderen „unartigen Kindern“ im Licht einer kleinen an die Reling gehängten Lampe das Deck der Boote schrubbt. Kommen die Runner näher, hören sie ein vernehmliches „Ich bin zersplittert“ aus dem Sprachchip.

Matilda wird laut schreien, wenn man ihr die Puppe gewaltsam wegnehmen will. Zwar war sie eigentlich der Meinung, zu alt für Puppen zu sein, seit gestern hat aber diese spezielle Puppe deutlich an Beliebtheit gewonnen, weil nun die Mutter wieder spricht. Auch wenn sie merkwürdige Dinge erzählt, dass sie zersplittert sei, aufgefressen werde und so.

Matilda hat wenig Angst vor Fremden und ist eher neugierig. Allerdings werden mögliche Passanten wie die regelmäßig nachsehenden Betreuer misstrauisch, wenn sich eine Gruppe merkwürdig gekleideter Fremder kurz vor Mitternacht zu lange mit den Kindern unterhält oder sie beobachtet.

Matilda ist bereit, gegen ein ihr passendes Angebot zu tauschen oder die Puppe für einen guten Grund auszuleihen. Alternativ ist das Mädchen natürlich keinerlei Gegner, wenn es einfach darum geht, ihr die Puppe zu entreißen. Ein charismatischer und einfühlsamer Runner wird aber mit Einfluss + Charisma oder besser Überreden + Charisma sicher 4 Erfolge zusammenbekommen oder noch ein passendes Geschenk drauflegen können, um Erfolge auszugleichen.

Matildas Puppe ist der einzige Splitter in diesem Run, der keine zusätzliche Handlung zur Loslösung benötigt. Er ist fest mit dem Sprachchip und durch Familienbande verwoben.

DAUMENSCHRAUBEN

Statt der Strafarbeit auf dem Deck ist heute der SleepOverTag des Waisenhauses – in der Kirche. 12 Kinder zwischen 5 und 11 mit zwei Betreuern erzählen sich religiöse Gruselgeschichten, essen Chips und haben Spaß bei Kirchengesängen.

Daher müssen sich die Runner gut überlegen, wie sie trotzdem dort hineingelangen können, ohne entdeckt zu werden oder aufzufallen. Denn wenn es schiefgeht, könnten sie sich schnell in einem Kampf mit der schlagkräftigen Hälfte der Gemeinde wiederfinden.

KEINE PANIK

Eigentlich ist der Splitter in der Kirche ein Test, ob die Runner verstanden haben, was es damit und der Loslösung auf sich hat. Wenn sie gar keine Ideen haben, wo man dort den Splitter finden kann, reicht ein kurzer Anruf von Alice, um sie auf die richtige Fährte zu bringen.

SPLITTER 7 - DAS ZIMMER IM ALTEN MOTEL

AUF EINEN BLICK

Die Runner reisen zu einem verlassenen Motel, wo der letzte der großen Splitter stecken soll. Auf dem Dachboden finden sie ein altes Familienfoto, dass seit Langem unter Schutt vergraben war. Zum Lösen braucht es dann Schnelligkeit in km/h – eine rasante Fahrt über die EuroRoute.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

„Ich habe noch einen gefunden, ich glaube, das ist der Jackpot! Dann sollte der Rest eigentlich fast von alleine gehen. In einem geschlossenen Motel an der EuroRoute, da, wo die ganzen Baustellen sind. Hausen eigentlich nur Obdachlose drin. Aber anscheinend gibt es Strom, sonst hätte es der Splitter gar nicht hineingeschafft. Ziemlich weit oben, wohl auf dem Dachboden, wenn es den dort gibt. Dann bringt ihr ihn zu den ALI-Kästen an der Straße und fährt mit dem Rest daran vorbei. Möglichst schnell. Und ich fürchte, dafür habt ihr nicht besonders viel Zeit.“

HINTER DEN KULISSEN

Das vierstöckige Gebäude war einst ein Wohngebäude, dann eine anarchistische Schaltzentrale, dann ein Bordell. Als die Konzerne wieder an die Macht kamen, wurde der Betrieb geschlossen, und der ehemalige Bordellbesitzer eröffnete es neu als Motel. Er hatte zwar nie wirklich eine Genehmigung, aber das hat in dem ersten Chaos sowieso niemanden interessiert. Oder es hat zumindest niemand kontrolliert. Da die Zimmer noch dieselben waren wie im Bordell, war der Erfolg mit Übernachtungsgästen nicht besonders groß, und die häufigsten Mieter waren die alten Mitarbeiterinnen, die jetzt auf Stundenbasis hier wohnten.

Heute findet überhaupt keine Vermietung mehr statt. Irgendwann verschwanden die An-

gestellten, nachdem sie schon lange kein Geld mehr gesehen hatten. Automatik war noch nicht eingebaut, die Technik ist größtenteils noch auf dem Stand von vor dreißig Jahren. Die Zimmer standen schlicht leer und wurden von jenen anektiert, die gerade ein Dach über dem Kopf brauchten. Stück für Stück verschwanden wertvollere Dinge, dann Betten, Möbel, Sanitäreinrichtungen. Heute ist das Motel nicht viel mehr als ein Rohbau mit den zerstörten Resten dessen, was keiner haben wollte: dreckige Matratzen und viel Ungeziefer.

Der gesuchte Splitter befindet sich auf dem Dachboden, der durch eine aufgebrochene Tür vom Obergeschoss aus erreichbar ist. Die restlichen Splitter leuchten den Runnern den Weg, indem die kaputten Lampen und deren Metallanschlüsse leicht zu leuchten beginnen, wenn sich die Runner in die richtige Richtung bewegen.

Vor der Tür zum Boden lagert ein stinkender Berg alter und dreckiger Matratzen, dazwischen die Überreste einiger unglücklicher Ratten. Sehr großer unglücklicher Ratten.

Haben die Runner genug zerfledderte und ausgeräumte Kisten durchsucht, stoßen sie auf einen uralten programmierbaren Bilderrahmen. Darauf sind einige wenige Fotos, vermutlich alte Familienfotos. Beschriftet mit Mama, Papa und Monika. Und der Splitter.

AN DER STRASSE

Im Normalfall ist es keine gute Idee, sich der EuroRoute zu Fuß zu nähern. Es ist nicht nur gefährlich, sondern auch verboten. Schnell können Sicherheitskräfte vor Ort sein, darum gilt jetzt noch mehr Eile als bisher. Zum Glück ist kaum ein Fahrzeug unterwegs.

Die Runner müssen den Bilderrahmen zu einem bestimmten Punkt bringen und dann mit „erhöhter Geschwindigkeit“ die restlichen Splitter daran vorbeiführen. Das funktioniert mit einem Auto oder einer Drohne – selbst ein Geist könnte funktionieren, wenn man einen zur Hand hat, der solche Aufträge erledigt. Ist das Ganze erfolgreich, leuchtet der Bilderrahmen kurz auf. Dann heißt es, schnell den Rückzug anzutreten.

DAUMENSCHRAUBEN

Ein Haus mit wenig Strom und Beleuchtung, zerrissene Vorhänge, tropfende und abblätternde Wände, die nach Urin, Schimmel und Fäulnis riechen. Die meisten Fenster sind undicht, so dass regelmäßig ein Windhauch neue Geruchsmischungen an die Runner heranträgt. Hier kann wirklich alles auf die Gruppe warten: Gangmitglieder, verwirrte Psychopathen, Teufelsratten ... wenn ein kleiner Kampf gewünscht ist, gibt es Auswahl genug. Bis dahin schleichen die Runner vorsichtig durch Gänge und Zimmer, in denen Fastfood-Verpackungen durch die Gegend wehen, Ratten um die Ecken huschen und man nie sicher sein kann, was eine echte Bedrohung ist und was nur Einbildung.

EPILOG - ZUSAMMENSCHLUSS

Nun haben die Runner genug Splitter zusammen und verknüpft, dass sie es wagen können, zu versuchen, daraus das Kristallkind zu erwecken. Alice nimmt die Gegenstände entgegen und übernimmt den Rest. Sie hat Roadie und Blitz um Hilfe gebeten. Diese haben ein Matrixterminal mit dem Netz des Kiezes und dem Stromnetz verbunden.

Die Runner können dabei sein, wenn viel Elektrizität investiert wird und sich sämtliche Gegenstände mit den Splittern zeitgleich aktivieren. Kristallkind wird wiedergeboren und stürzt sich in die virtuellen Arme von Alice, dann in die der Runner und anderen Anwesenden. Roadie verkneift eine Träne, bevor er die Lichter im ganzen Kiez wieder hochfährt, der während der Prozedur im Dunkeln saß.

NACH DEM ABENTEUER

Kristallkind ist wieder da, als Schatten seiner selbst. Längst nicht alle Splitter sind gefunden und zusammengesetzt. So einfach, wie Alice es sich vorgestellt hat, scheint es nicht zu sein. Immer noch stecken die Splitter irgendwo fest und müssen erst freigesetzt werden, ehe sie sich dem großen Ursprung anschließen können. Viele der nun noch freien Splitter entwickeln ein Eigenleben, sie sind aktiver und selbstbestimmter als die ursprünglichen Sieben.

Das, was von Kristallkind mithilfe der Runner zurückgeholt werden konnte, scheint verändert. Es drückt sich wirrer aus als je zuvor, scheint zu zögern, Angst zu haben. Und es scheinen ihm

Aspekte wie Neugierde und Interesse für die Menschen zu fehlen. Es ist, als würde ein Teil von ihm noch schlafen und der andere Teil versuchen, vor einem unbekannten Feind wegzurennen. Auf Fragen der Runner dazu gibt es keine verständlichen Antworten.

Alice zumindest ist glücklich und gibt den Runnern ihren verdienten Lohn für die Kurier- und Handlangerdienste. Heute waren sie jedem ihrer Gegner noch einen Schritt voraus. Aber das wird sich sehr bald ändern.

GELD

Die Runner erhalten wie vereinbart für jeden wiederbeschafften Splitter 500 Euro, insgesamt also 3.500 Euro.

KARMA

- 1 Karma pro geborgenem Splitter. Das ist viel, aber es repräsentiert die gute Sache, dass die Runner für die geringe Entlohnung losgezogen sind.
- -2 Karma, wenn sie versucht haben, Alice bei der Verhandlung in ihrer Not das letzte Hemd ausziehen.

REPUTATION & FAHNDUNGSSTUFE

Es ist nicht zu vermuten, dass die Runner es sich in diesem Run maßgeblich mit einer Fraktion verscherzen. Ihre Reputation im Kiez steigt jedoch erheblich, für ihren Einsatz für die Gemeinschaft. Außerdem haben viele, die es kennen, Kristallkind ebenfalls ins Herz geschlossen.

CONNECTIONS

Die Loyalität von Alice gegenüber den Runnern wird um 2 Punkte steigen.





WIE EIN UHRWERK

In der Berliner Matrix tauchen Überwachungsvideos aus der Edeldisco Babylon auf. Es sind wunderschön zusammengestellte Sequenzen, ein Kaleidoskop zwischenmenschlicher Begegnungen und Sehnsüchte.

Viele glauben an einen Marketing-Coup, aber die erbosten Gäste, die öffentlich zur Schau gestellt wurden, und die glaubhaften Beteuerungen des Managements lassen sowohl Kristallkind und Alice als auch Saeder-Krupp aufhorchen.

Tatsächlich hat Apex vor einigen Jahren den Decker Clockwork assimiliert. Ein Splitter von Kristallkinds Persönlichkeit ist nun geprägt von der Neugier des Deckers und seiner heimlichen Begierde für eine der dortigen Hostessen, und er hat die Videosequenzen erstellt und veröffentlicht.

AUFHÄNGER

Kristallkind kontaktiert die Runner und schickt ihnen mehrere Videos, die offenbar aus Überwachungskameras stammen und kunstvoll arrangiert wurden. Es weiß instinktiv, dass ein Teil seines Selbst diese Arrangements herstellte. Nun gilt es, diesen Splitter zu lokalisieren und „einzufangen“.

SCHAUPLATZ

Schauplatz dieses Runs ist die Nobeldiskothek „Babylon“ in Xhain. Hier im CHN hat sich der Splitter versteckt und beobachtet seit einigen Tagen die Gäste des Clubs und insbesondere eine Hostess namens Emma. Das Babylon wird ausführlich in *Berlin 2080* (S. 187–189) beschrieben.

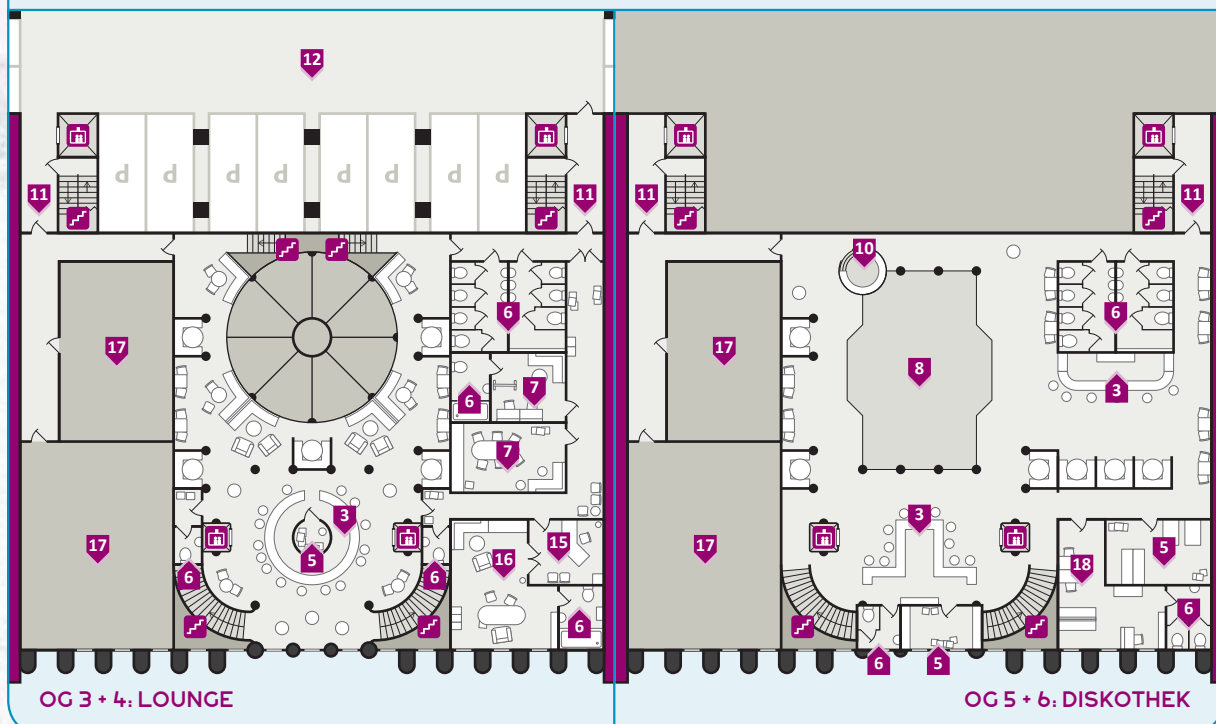
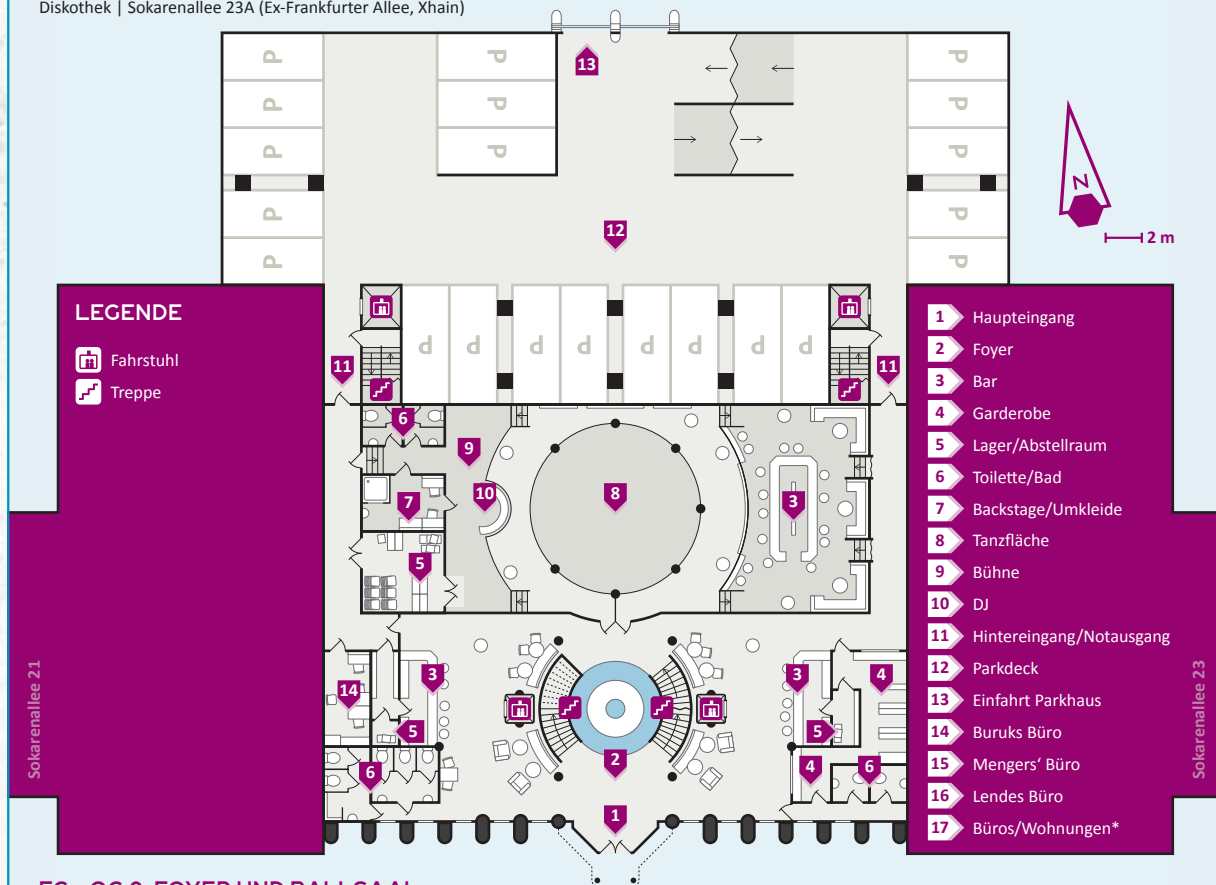
Nur wenige Stunden am Nachmittag ist das Etablissement für seine Gäste geschlossen, schon am frühen Abend öffnet es tagtäglich seine Pforten und schließt erst am späten Vormittag.

Das Babylon ist nicht das P-One, aber auch hier wird an der Tür streng selektiert. Eine ansprechende Bekleidung und ein selbstbewusstes Auftreten können darüber entscheiden, ob die Runner Zutritt zur Disco erhalten oder nicht. Wer nach Ärger riecht, bekommt schnell Probleme mit den professionellen und gut geschulten Türstehern. Wenn die Gruppe über einen Unterhändler oder einen anderen sozial begabten Charakter verfügt, ist dies eine mögliche Glanzstunde für den jeweiligen Spieler oder die Spielerin.

DAS BABYLON

Diskotheek | Sokarenallee 23A (Ex-Frankfurter Allee, Xhain)

*) in den Zwischenetagen (OG 2, 4 und 6)
auf beiden Seiten Büros/Wohnungen



DER JOB

Zuckende Leiber in flackerndem Licht. Man kann die Verückung und Ekstase in den Gesichtern sehen. Auch wenn die Tanzenden bekleidet sind, erinnert die Szene eher an eine Orgie. Wie in einem GoldenTwentiesTrid feiern hier die

Schönen und Reichen ohne Tabus im Glauben, unbeobachtet zu sein.“

Es sind mehrere Videodateien, die Kristallkind eines Morgens den Runnern zukommen lässt, zusammen mit der Bitte, „ihn“ zu finden. Die KI setzt Wissen voraus, das die Runner nicht haben können, und nur mühsam kann man der zersplitterten künstlichen Intelligenz entlocken, dass

einer ihrer Splitter diese Aufnahmen angefertigt haben muss. Kristallkind wird den Runnern für diesen Splitter 5.000 Euro zahlen.

Auf Nachfrage erklärt Kristallkind, dass die Aufnahmen aus dem Babylon stammen. Die Runner können dies mit einer Probe auf Matrixsuche (3, 10 Minuten) auch leicht selbst herausfinden.

Während des Tages werden die Videos von immer mehr Personen in der Matrix wahrgenommen. Kristallkind kann die Kopien nicht löschen, ohne Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Während viele Außenstehende an eine Werbeaktion der Nobeldisco glauben, melden sich mehrere prominente Stammgäste empört in den Medien und drohen der Nobeldisco mit Klagen wegen der Indiskretion.

Wenn die Runner mehr über die Diskothek herausfinden wollen, werden sie mit ein wenig Beinarbeit und Suche in der Matrix auf viele Informationen stoßen, die es über das Etablissement gibt. Dass die ehemalige Chefspinne Clockwork, der auch in den Berliner Schatten und im einstigen Schockwellenforum aktiv war, vor Jahren unter mysteriösen Umständen verstarb, ist schwieriger zu finden (Schwellenwert 6). Auch die drei Betreiber des Clubs, allen voran Henning Menger, sind öffentliche Personen, und Infos zu ihnen sind nicht schwer zu beschaffen. Während der Recherchen werden die Runner auf ein Gesuch von Menger im Panoptikum stoßen, der schon am Morgen nach einem fähigen Team suchte, um ein Datenleck zu beheben. Die Details sind nicht mehr einsehbar, denn der Auftrag wurde innerhalb einer Stunde von einer Berliner Crew angenommen.

Herauszufinden, wen Menger angeheuert hat, ist ein wenig kniffliger und bedarf Ausgedehnter Proben auf Matrixsuche (Intervall: 10 Minuten) oder Gebräuche + Charisma (Intervall: 1 Stunde).

Erfolge Informationen

- | | |
|-----|---|
| 6 | Die Gruppe nennt sich Chaindogs. Es sind fünf Runner: Friedrich (Unterhändler), Feral (Nahkämpfer), Stahl (Waffenexpertin), Pinball (Drohnenriggerin) und Woodstock (Deckerin). Sie sind schnell und nehmen auch Kollateralschäden in Kauf. |
| 8 | Bis auf Friedrich sind die Chaindogs sozial eher unbeholfen, daher setzt das Team auf direkte und aggressive Lösungswege. Die Frankfurter Schule liegt ihnen nicht. Sie sind aber in der Lage, ein Objekt auch lautlos zu infiltrieren. Ihr Ruf in den Schatten ist berüchtigt, weil sie auch nicht vor tödlicher Gewalt zurückschrecken. Man sollte sie nicht unterschätzen! |
| 10+ | Alle Informationen über die Chaindogs aus dem Abschnitt am Ende des Runs (S. 121) sowie die Information, dass sie in der Vergangenheit mehrfach für S-K und seine Töchter gearbeitet haben. |

Eine Analyse der Videodateien (Probe auf Wahrnehmung + Intuition (3) oder Elektronik + Logik (3)) offenbart zweierlei:

- Jemand hat volle Kontrolle über die Sicherheitskameras vor Ort. Die versteckten Kameras werden kunstvoll benutzt, um einzelne Gäste zu beobachten und in ihrer Ekstase zu verfolgen. Es handelt sich um einen Insider-Job, der die Kontrolle über den Knoten der Disco verlangt.
- Auf den Aufnahmen taucht immer wieder eine bildhübsche elfische Angestellte auf: Dieses Detail ist nicht auffällig, da die Kameras sie nicht offensiv verfolgen. Es scheint eher, als würde der Künstler sie schüchtern am Rande seines Blickfeldes beobachten. Allein die Häufigkeit, mit der die Frau immer wieder am Bildrand und im Hintergrund auftaucht, lässt vermuten, dass sie für den Splitter von besonderem Interesse ist.

Nun gibt es für die Runner mehrere Möglichkeiten:

Offensichtlich könnte ein Besuch der Diskothek neue Erkenntnisse bringen. Eine Lokalisierung und Beschattung der gegnerischen Runnercrew könnte in Erfahrung bringen, welchen Weg diese einschlägt, und auch die Angestellte könnte eine Möglichkeit sein, den Splitter einzufangen.

Die Diskothek außerhalb der Öffnungszeiten zu betreten ist in der Kürze der Zeit kaum möglich, man müsste sich schon einen Weg in die Putzkolonne erschleichen, was aber sicherlich zu viel Vorbereitung und Zeit kostet.

Die Chaindogs kann man in der Nähe der Diskothek bemerken, Friedrich sondiert dort zusammen mit Stahl die Lage und betreibt ein wenig Beinarbeit, während sich Pinball und Woodstock in der Matrix umhören. Auch die Dogs sind aufmerksam und könnten die Spieler bemerken. Verwende dafür Vergleichende Teamworkproben auf Wahrnehmung + Intuition gegen Schleichen + Geschicklichkeit oder Überreden + Charisma.

Die Angestellte zu identifizieren ist leicht, sie heißt Emma Winkler und wohnt unweit der Diskothek in einer WG. Sie braucht offenbar nur wenig Schlaf und ist schon am frühen Nachmittag wieder wach. Sie wird in der Wohnung frühstücken, einen Wochenmarkt besuchen und Lebensmittel einkaufen. Offenbar hat sie keine finanziellen Sorgen: Die Dreier-WG befindet sich in einer riesigen Altbauwohnung in einem schick renovierten Block. Auch ihre Einkäufe bestehen aus echten Lebensmitteln und anderen hochpreisigen Produkten. Ihr Lebensstil verrät, dass sie der Mittelschicht entflohen ist. Es ist schwer vorstellbar, dass sie dies mit ihrem Gehalt als Hostess im Babylon finanzieren kann.

In der ersten Nacht wird sie kurz vor Mitternacht ihre Schicht beginnen und bis etwa 6 Uhr morgens die Gäste bedienen. Sie trägt in dieser Nacht einen Bauchladen und verkauft weiche Drogen ebenso wie Damenstrümpfe, Kondom-spray und allerhand andere Kurzwaren, die ein

Gast während einer langen Nacht vielleicht benötigt.

Auch Friedrich und Woodstock werden das Babylon besuchen. Während sich der Unterhändler anscheinend blendend amüsiert und sich unter Volk mischt, ist der Deckerin anzusehen, wie sehr sie diese Aufklärung vor Ort hasst. Offenbar sondieren die beiden die Überwachungseinrichtungen und den Standort der Sicherheitskonsolen (Nummer 18 auf dem Grundriss der Disco).

Die Kameras werden auch in dieser Nacht die Gäste verfolgen. Einige Stammgäste sind aufgrund der Gerüchte weggeblieben, andere kommen offenbar gerade deswegen. Einige Gespräche drehen sich sogar in der Disco darum: Man vermutet einen Anarcho-Künstler oder immer noch eine gewiefte Werbemaßnahme und verdächtigt die zur Schau gestellten Stars, dass deren Empörung nur gespielt sei.

Anders als an ihrem freien Nachmittag, wo Emma abweisend reagieren würde und nur mit viel Überredungskunst zu einem längeren Gespräch bereit wäre, kann man die Hostess hier sehr leicht treffen und auch in ein Gespräch verwickeln. Die Frau kultiviert ihre unnahbare und mysteriöse Aura, ist aber professionell und freundlich. Sie ist im besten Sinne käuflich: Solange die Runner Interesse an ihren Waren zeigen, bei ihr einkaufen oder sie zu einem Getränk einladen, wird sie Zeit mit ihnen verbringen. Dies kann allerdings schnell kostspielig werden. Emma ist keine Prostituierte, und zu aufdringliche Avancen wird sie äußerst charmant, aber ebenso entschieden abweisen. Man kann aber beliebig viel Zeit mit ihr „erkaufen“, und sie ist eine sehr charmante und unterhaltsame Gastgeberin, die gerne solventen Kunden den Kopf verdreht und auch einem harmlosen Flirt nicht abgeneigt zu sein scheint.

Wenn sie erfährt, dass sie im Fokus des Interesses des geheimnisvollen Künstlers steht, ist ihr Interesse geweckt, und sie wird den Runnern gerne helfen. Gegen Bezahlung versteht sich. Für ihre Hilfe verlangt sie allerdings 10.000 Euro. Vielleicht könnte man Kristallkind davon überzeugen, dass Emma ein guter Mediator wäre?

WEGE ZUM ZIEL

Es gibt drei Wege, den Splitter einzufangen:

GEWALT

Der Splitter „wohnt“ im CHN. Man kann diesen hacken und den Splitter mit roher Gewalt in die Enge treiben, in einen externen Speicher drängen und dann mitnehmen. Selbstredend wäre dies nicht in Kristallkinds Interesse, da es für die Splitterpersönlichkeit ein traumatisches Erlebnis wäre.

Dies ist allerdings der Weg, den die Chaindogs am dritten Tag nach Schließung der Disco einschlagen werden, wenn sie herausfinden, dass kein Hacker oder Angestellter hinter den Videos steckt. Es wird ihnen gelingen, und die Runner

müssten den Splitter dann ihren Kontrahenten abluchsen, bevor diese ihn an Saeder-Krupp aushändigen. Der Konzern wird in der zweiten Nacht über Menger Kontakt zu den Chaindogs aufnehmen und sein Interesse an dem Splitter offenbaren. Die Berliner Runner freut es, können sie damit doch doppelt abkassieren: einmal bei Menger für das Stopfen seines Datenlecks und einmal beim Megakon für die Übergabe des Splitters. Tatsächlich hätten sie Menger sonst wahrscheinlich sogar empfohlen, den CHN von der Matrix zu nehmen und ihn komplett zu formatieren.

VERHANDLUNG

Der zweite Weg wäre, die Aufmerksamkeit des Splitters zu erregen und mit ihm in Kontakt zu treten. Dies ist nicht unmöglich, eine Interaktion mit ihm ist aber schwierig, da der Splitter nicht direkt, sondern nur über Licht und Farben, Bilder und Videosequenzen kommunizieren will. Er versteht Worte und kann das Konzept von Gefahr für sich begreifen. Er sieht sich aber nicht als Teil von Kristallkind, sondern als eigenständige Entität. Er würde Erlebtes und Gesehenes mit den Runnern teilen und ist nur mit einiger Überredung gewillt, sein Zuhause zu verlassen. Auf einem Kommlink kann er zu einer Reise mitgenommen werden.

LOCKVOGEL

Die einfachste Variante, den Splitter einzufangen, besteht darin, Emma als Lockvogel einzusetzen. Kristallkind wäre sogar bereit, die Kosten für ihre Hilfe zu übernehmen. Tatsächlich können die Runner der jungen Elfe trauen, auch wenn sie sich bis zum Ende des Abenteuers nicht in die Karten sehen lässt und sich in der Rolle der mysteriösen Femme fatale gefällt. Mit Emma als Vermittlerin wird der Splitter nach anfänglichem Abstreiten und Zögern dem Objekt seines Interesses mit größter Begeisterung überallhin folgen.

Auch in der zweiten Nacht sind mit Friedrich, Woodstock, Pinball und Stahl mehrere gegnerische Runner in der Diskothek. Da ihr Augenmerk aber nicht auf Emma liegt, ist es möglich, den Splitter zu bergen, ohne dass die Chaindogs es bemerken. Vergleichende soziale oder Schleichen-Proben werden erforderlich sein,



um den Splitter auf ein Kommlink zu locken. Auch könnte Emma am Ende doch noch in den Fokus der Chaindogs geraten, wenn du ein etwas actiongeladeneres Finale bevorzugst. Ansonsten spazieren die Runner mit oder ohne Emma, aber mit dem Splitter in der zweiten Nacht aus dem Babylon und können ihn an Kristallkind übergeben.

NACH DEM ABENTEUER

ÜBERGABE

Sobald die Runner, allein oder zusammen mit Emma, den Splitter in den Kiez bringen, wird Kristallkind erscheinen und ihnen danken. Der Splitter erkennt Kristallkind sofort wieder. Die Vereinigung ist ein sehr intimer Prozess, bei dem die KI nur Alice um sich haben möchte, und Emma, wenn sie dabei ist.

Ihr Geld haben die Runner bereits auf dem Konto, wenn das Gespräch erst ein paar Sätze alt ist.

GELD

Die Runner erhalten wie vereinbart 5.000 Euro, wenn sie den Splitter zu Kristallkind bringen.

KARMA

- 3 Karma für das Erlangen des Splitters.
- 1 Karma für eine einvernehmliche Extraktion des Splitters.
- -1 Karma für eine „Einkerkerung“ des Splitters in einem Offlinespeicher.
- 1 Karma, wenn die Runner den Hintergrund rund um Clockwork und seine Assimilation aufklären.

REPUTATION & FAHNDUNGSSTUFE

Die Chaindogs sind Profis und werden nicht nachtragend sein, aber sie werden Winter alles erzählen, was sie wissen. Je nach Verlauf des Runs kann die Fahndungsstufe der Runner bei S-K dadurch steigen.

Die Beziehungen zum Kiez, zu Kristallkind und zu Alice werden natürlich weiter positiv beeinflusst. Nur der Transport des Splitters in einem Offlinespeicher könnte hier einen Schatten werfen. Kristallkind und Alice werden den Runnern dann jedoch in drastischen Worten erklären, was für Qualen, vergleichbar mit Dunkelhaft und Isolation, diese Behandlung für einen lebenden Code bedeutet.

Außerdem zweigt Kristallkind noch stärker als zuvor Geld bei den Vory ab, was diese natürlich weiter auf die Palme bringt. Du kannst entscheiden, ob die Gelder für die Runner so heiß sind, dass die Vory die Spur des Geldes

zu den Runnern verfolgen können. Dies hätte einen Anstieg der Fahndungsstufe der Runner zur Folge. Die Vory wären ab da sicher sehr an einem „persönlichen Treffen“ interessiert. Diese Option solltest du umso ernsthafter in Erwägung ziehen, je härter die Runner mit Kristallkind und Alice verhandelt und die Geldnot der beiden verstärkt haben.

LOSE ENDEN

Der Decker Clockwork ist eines der bekanntesten Opfer von Apex während des Drachenfalls. Mit seiner Persona versuchte Apex damals, in der Deckergemeinde Fuß zu fassen. Allerdings entgingen ihm einige Details, wie seine typische Antwort „Wie ein Uhrwerk!“ auf die Frage „Läuft’s?“. Die Geschichte ist in den Schattenforen Berlins noch immer als urbane Legende bekannt und kann hier von dir gestreut werden – der erste Hinweis darauf, dass eine KI in Berlin Personas von getöteten Deckern als „Sockenpuppen“ verwendet. Und das Kristallkind irgendetwas damit zu tun haben könnte.

CONNECTIONS

Emma (Einfluss 5, Loyalität 1) ist die rechte Hand von Henning Menger und seit vielen Jahren sein Ohr an den oberen Zehntausend von Berlin. Sie weiß sehr viel über das Privatleben der Schönen und Reichen in der Stadt und über deren Verstrickungen. Wenn die Runner ihr die Gelegenheit geben, Kristallkind kennenzulernen, wird sie ihnen sehr dankbar sein, denn die KI ist für die Elfe eine faszinierende Bekanntschaft.

HAUPTDARSTELLER

EMMA WINKLER

Emma Winkler ist studierte Psychologin. Sie gehört im Babylon schon seit Jahrzehnten zum Inventar, und auch Clockwork war ihr verfallen. Emma ist äußerst charismatisch und sozial verisiert, ihre Spezialität ist die Verführung vor allem männlicher Gäste. Neben dem Einkommen als Hostess im Babylon lässt sie sich immer wieder von reichen Managern und Künstlern aushalten, denen sie gerne als Muse oder vorzeigbare Begleiterin dient. Sie spielt dabei sehr gerne und ausdauernd mit ihnen, lässt sich aber nie auf tatsächliche körperliche Beziehungen ein. Seit Menger als Manager das Babylon führt, ist sie seine rechte Hand.

Emmas Werte findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 183).

CLOCKWORK (VERSTORBEN)

Nach seiner aktiven Zeit verdiente sich der Veteran in der Nobeldiskotheek seine Deckerrente mit der Installation und Wartung der sehr diskreten

Matrixsicherheit und -überwachung. Als Chefspinne blieb er so am Ball, was Gerüchte und Entwicklungen im Berliner Nachtleben anging. Die wertvollen Paydata verkaufte er an seine alten Kontakte bei den Schockwellenreitern. So wurde auch Apex auf ihn aufmerksam und verleibte ihn sich ein.

CLOCKWORKS NEUGIER (KRISTALLKINDS SPLITTER)

Clockwork war ein erfahrener Veteran und hätte es nicht nötig gehabt, sich in Gefahr zu begeben, indem er die Gäste des Babylons belauschte. Er war aber von Natur aus neugierig und liebte es, die Beziehungen und Verflechtungen der Gäste zu enträtseln.

Der Splitter von Kristallkind ist beherrscht von dieser Neugier gegenüber zwischenmenschlichen Beziehungen und ihrer Bereitschaft, sich in Rausch und Ekstase gehen zu lassen. Zum Babylon und zu Emma hat er eine besondere Beziehung. Gerade Letztere fasziniert ihn, auch wenn er die Begierde von Clockwork nur noch als fremdartiges Echo empfindet.

CHAINDOGS

Die Chaindogs erfahren von Mengers Misere, und da sie gerade keinen Job haben, kontaktieren sie den Manager des Babylon. Henning will eine schnelle Lösung, und wegen ihrer beiden technisch versierten Mitglieder erscheinen die skrupellosen Chaindogs als ideale Wahl.

Ihr Vorgehen ist geradlinig, und nach ein wenig fruchtloser Matrixrecherche und Beinarbeit kundschaften sie die Diskothek in der ersten Nacht persönlich aus. Einen Hack von außen können sie nicht feststellen, es scheint also ein Insider-Job zu sein. Die Spinnen der Disco sind allerdings sauber.

Am dritten Tag werden Woodstock und Pinball den Splitter mit brutaler Gewalt in die Enge treiben, im Knoten isolieren und auf einem Speicher einsperren, um ihn dann Saeder-Krupp zu übergeben.

Die Werte der Chaindogs findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 184).

FRIEDRICH

Friedrich Schneider ist das Gesicht des Teams, und als geborener Berliner Jung mit ausgezeichneten Kontakten führt er die Verhandlungen mit den Schmidts ebenso, wie er auch seine Kollegen mit Charme und Witz an so manchen Wachen vorbeibringt. Hinter der Maske des Sonnyboys steckt allerdings ein zynischer Technokrat, der wahrscheinlich seine eigene Mutter verkaufen würde, wenn es ihn weiterbrächte.

AUFTRITT SHADER

Je nach Vorgehen der Runner, die ja immer noch von den Shadern überwacht werden, können diese im Laufe der Handlung langsam aus dem Verschwinden Kristallkinds schlau werden.

Möglicherweise gibt Bethal einen ungeplanten Befehl zum Angriff, und eine kleine Gruppe der Shader versucht, auf dem Weg zum Kiez an den Splitter zu kommen. Eine Gelegenheit für einen Überfall wird sich auf dem Weg durch Berlin schon ergeben.

STAHL

Milena „Stahl“ Nowak ist die Frau fürs Grobe im Team. Die riesige Trollin brachte es bei der Bundeswehr während ihrer vierjährigen Dienstzeit bis zum Stabsunteroffizier, wurde aber nicht weiter übernommen. Danach schlug sie sich in verschiedenen Sicherheitsfirmen durch, bis sie auf Pinball traf, mit der sie seitdem eine Beziehung pflegt.

PINBALL

Maria Pinelli alias Pinball ist genau wie Friedrich eine waschechte Berliner Pflanze. Sie wuchs im Dunstkreis von Daniel Moratti auf und verdingte sich immer wieder für den Berliner Capo. Die junge Frau ist für ihren Sadismus und ihre Skrupellosigkeit berüchtigt. Selbst bei den Chaindogs sticht ihre Mitleidlosigkeit negativ hervor.

WOODSTOCK

Andrea „Woodstock“ Smirnow ist eine eher schüchterne Zwergin, hat sich aber seit ihrer Kindheit mithilfe ihres überlegenen Intellekts auf den harten Pflastern der Berliner F-Bezirk durchgeschlagen. Aufgewachsen unter Gangern und Ethno-Cliquen, wäre sie wahrscheinlich nicht alt geworden, wenn sie nicht vor ein paar Jahren an Friedrich geraten wäre. Zusammen zogen sie einige Betrügereien durch, bis aus ihrem Duo nach und nach die Chaindogs wurden.

FERAL

Michael „Feral“ König wuchs in Brandenburg auf. Zuerst bei Pflegefamilien, später bei Gangs, zum Schluss sogar bei einem rechtsnationalen Policlub, hielt es ihn nie lange an einem Ort. Überall eckte er einmal zu oft an. Bei einem Job der Chaindogs geriet er in deren Fadenkreuz, aber Woodstock überredete die anderen, den jungen Adepten aufzunehmen, statt ihn umzunieten – ein Umstand, für den Feral der Deckerin bis heute dankbar ist.



ES WERDE LICHT

Der Energiebedarf im Kiez steigt und steigt. Nachdem sich die Agenda von Kristallkind geändert hat, beschließt es, die Runner die Arbeit beenden zu lassen, die es vor einer Weile in Auftrag gegeben hat. Mit Blick auf den Ausgang der Auseinandersetzung sind jedoch die Einsätze gestiegen, denn auch Nachbar Renraku hat aufgerüstet.

AUFHÄNGER

Die Hardware von BroadPeak steht für die Kompilierung des Codes von Apex bereit. Es fehlt nur an der Energie. Die Runner kehren in den Untergrund des Kiezes zurück, um ihre Kabelarbeiten zu vollenden.



SCHAUPLÄTZE

FUNDAMENTE DER A100 UND RÜCKHALTEANLAGE WISBYER STRASSE

Die aufgeständerte A100 ist nicht nur ein gewaltiges Bauwerk über der Erde. Die Fundamente wurden tief in den Grund getrieben und bestehen keineswegs nur aus Beton. Hochspannungskabel versorgen ALI, Beleuchtung und die induktive Stromversorgung in der Straße. Die Infrastruktur der A100 wurde dabei ohne große Rücksicht gebaut und kreuzt alte Leitungen und Tunnel. Allein die Wasserrückhaltung wurde erhalten, um das Bauwerk nicht im Regenwasser zu ertränken. Alle Anlagen hier sind so weit wie möglich automatisiert. In unmittelbarer Nachbarschaft befinden sich auch die Fundamente und Strukturen des schwer befestigten Checkpoints Ryu zum Renrakusan, an dem schlagartig eine weit höhere Sicherheitsstufe herrscht.

Der Schauplatz hat sich seit dem letzten Besuch der Runner verändert. Die Sicherheit wurde verstärkt, und Drohnen patrouillieren. Offensichtlich hat man das Eindringen bemerkt.

Weitere Beschreibungen finden sich im Kapitel *Sprühende Funken* (S. 62). Bitte verwende auch den Grundriss der unterirdischen Anlage aus diesem Kapitel. Alle nummerierten Ortsangaben beziehen sich auf diesen Grundriss.

DER JOB

Kristallkind erteilt den Runnern den Auftrag, in die Fundamente der A100 zurückzukehren und dort den ursprünglichen Plan, den Anschluss der Leitung an den Transformator, nun umzusetzen. Es mahnt jedoch an, dass der Anschluss leise vonstattengehen muss und niemand in den nächsten Wochen auf die angezapfte Leitung aufmerksam werden darf. Als Bezahlung bietet es üppige 2.500 Euro pro Person für einen kurzen Ausflug.

Den Weg in den Untergrund kannst du dem Kapitel *Sprühende Funken* (S. 62) entnehmen. Die Runner bekommen für diese Mission wieder die Kabeldrohne vom Typ MCT Grid II. Da das Kabel bis in die Rückhalteanlage mit den Pumpen bereits liegt, können die Runner entweder direkt bei den Ghulen oder sogar bei einem der Einstiege auf dem Caligariplatz in den Untergrund hinabsteigen. Sollte die Drohne anderweitig abhanden gekommen sein, zum Beispiel im Kapitel *Splitter*, wird Roadie grummelnd eine Neue besorgen.

Sollten die Runner später, wegen der stark erhöhten Sicherheit, nachverhandeln, wird Kristallkind der Argumentation für höhere Aufwendungen zur Geheimhaltung folgen und bis zu 10.000 Euro als Spesen freigeben.

ERFOLGREICHE MISSION

Die Aufgabe besteht darin, den illegalen Kabelanschluss so herzustellen, dass er unbemerkt bleibt. Wenn die Runner bei einem Alarm die Aufmerksamkeit auf sich ziehen und der Kabeldrohne unbemerkt die Arbeit ermöglichen, kann die Mission dennoch ein Erfolg werden.

Die Kabeldrohne wird sich auf Befehl aus dem Pumpenraum in der Rückhalteanlage durch einen Kabelschacht in die Fundamente vorarbeiten. Dabei hat sie das Kabel im Schlepptau. Die Runner geben der Drohne über ihr Kommlink Befehle. Ein Rigger in der Gruppe kann die Drohne natürlich auch in sein Netzwerk aufnehmen und einsetzen.

Die Drohne hat die Werte einer Aztechnology Crawler (SR6, S. 303), aber Höchstgeschwindigkeit 15. Sie übernimmt auch die Befestigungsarbeiten, um das Kabel zu arretieren.

Im Fundamentbereich muss sie den Weg zum **Transformatorraum** [15] gewiesen bekommen. Sie wird dann – auf Wegen, die die Runner (höchstwahrscheinlich) nicht verwenden können – ihr Kabel dorthin ziehen. Diese Bereiche sind nur indirekt überwacht, aber die Drohne kann entdeckt werden, insbesondere, wenn sie

mit Druckluft einen Verankerungspunkt für das Kabel in die Wand schießt.

Beschreibe die Funktionsweise der Drohne, das Kriechen über Kabelwege, das Zischen beim Verankern der Kabel und das langsame Voranschreiten. Das Team sollte dies aus dem ersten Run bereits kennen, hier aber noch einmal eine Vorstellung von dem zu schützenden Prozess bekommen.

Wenn du einen Techniker in der Gruppe hast, kannst du die Drohne auch gelegentlich um Hilfe anfragen lassen, bei einer Wegentscheidung oder weil das Pilotprogramm eine Stelle nicht überbrücken kann. So kann der Techniker mit Proben auf Steuern + Reaktion und Mechanik + Logik in die Lösung eingebunden werden.

Alternativ kann auch ein Magier in der Gruppe die Drohne über Bereiche heben oder, nach Studium der Karte, Wände und Wege öffnen.

Dies sind jedoch nur Optionen, um den Spielspaß zu erhöhen. Die Drohne wird ansonsten innerhalb von einer halben Stunde auch alleine den Weg zum Trafo gefunden haben und, mit oder ohne Unterstützung des Technikers, den Anschluss vornehmen.

Die Drohne kann jedoch nur arbeiten, wenn der Traforaum [15] und die Gänge, in denen das Kabel verläuft [16], nicht überwacht werden. Das heißt, dass die Runner einmal bis zum Raum [15] die Wege geprüft haben müssen und entweder die Dobermann-Drohnen (S. 64) ausgeschaltet haben oder die Drohne per Befehl steuern und zum richtigen Zeitpunkt durchlotsen.

SCHWIERIGKEITEN

Im Pumpenraum der Rückhalteanlage werden die Runner feststellen, dass die Klappe (Barrirestufe 16), die sie das letzte Mal zum Transformator geführt hat, gesichert ist. Wenn die Runner die Klappe beim letzten Run beschädigt oder manipuliert hatten, ist sie nun repariert oder sogar komplett ausgetauscht. Wenn sie wieder die Scharniere manipulieren, stellen sie fest, dass die Klappe von der anderen Seite mechanisch blockiert ist. Sie bewegt sich, auch ohne Scharnierbolzen, keinen Millimeter. Vier stählerne Spannschlösser verriegeln die Klappe von der Unterseite.

Optionen für den Zugang:

- Die Runner schicken eine kleine Drohne, ausgerüstet mit Mechanik-Werkzeug, die durch die Rohre zwischen der Pumpe und dem Bereich unter der Klappe kriecht und die Blockade beseitigt. Eine einfache Probe auf Mechanik + Logik (2) löst die Blockade, die Klappe kann dann geöffnet werden, wie im Kapitel *Sprühende Funken* (S. 64) beschrieben.
- Mit Magie kann die Klappe verformt werden, was jedoch das Risiko eines Alarms mit sich bringt. Aber ein Geist oder ein Zauber, der die Erde formt, kann die Runner einfach seitlich an der Klappe vorbeibringen.



- Eindringen über den Abstieg neben dem Checkpoint Richtung Renrakusan, unter der A100. Dieser ist in Sichtweite des Checkpoints. Die Runner müssten, verkleidet als Arbeiter, unter den Augen des Feindes in den Kanal hinabsteigen.
- Die massiven Abwasserrohre, die das Wasser der Fahrbahn der A100 sammeln, beginnen auf dem Mittelstreifen der A100 und enden im gewünschten Bereich. Der Abstieg durch eine enge, feuchte, 70 Meter lange Röhre, die nicht für eine Begehung gemacht ist und bei der man sich unten einen Weg durch die Rohrwand schaffen oder tauchen muss, ist eine heikle Sache.
- Sprengstoff oder ein Schneidbrenner öffnen die Klappe ebenfalls, lösen aber mit Sicherheit Alarm aus.

Im Untergrund ist die Alarmbereitschaft erhöht worden. Lass die Runner Proben auf Erinnerungsvermögen oder Wahrnehmung + Intuition ablegen, um neue Einbauten wie Lichtschranken zu erkennen. Diese sind in allen längeren Gangstücken unauffällig platziert worden (Schwellenwert 3). Einmal entdeckt, kann die Lichtschranke mit einer Probe auf Athletik + Geschicklichkeit (3) überwunden werden. Wurde der Lichtstrahl sichtbar gemacht, sinkt der Schwellenwert auf 1.

Zusätzlich sind die vier Dobermann-Drohnen in allen Gängen unterwegs. Allerdings wurden sie auf feste Wege programmiert, und eine Kleintierunterdrückungsroutine sorgt dafür, dass kleine

Objekte, die sich bewegen, ignoriert werden. Schon wegen der Ratten. Entsprechend kann mit Minidrohnen eine Aufklärung vorgenommen werden.

Die Drohnenwege sind nicht optimal, und ein geduldiger Runner kann die Ecken und Zeiten auskundschaften, die von den Drohnen nicht erfasst werden. Mit einer Teamworkprobe auf Heimlichkeit + Geschicklichkeit kann er dann auch Teammitglieder an den Drohnen vorbeibringen.

Einem Rigger oder Tech wird schnell klar werden, dass die Drohnen autonom unterwegs sind. Die Drohnen werden über ihre Kontrolleinheiten (Stufe 6) gesteuert. Das Team kann sich Zugang verschaffen und die Vorgaben für die Drohnen ändern, wie etwa Wege und Geschwindigkeit. Das Löschen des Befehls oder die Rückkehr in den Hangar ist auch möglich, löst aber Alarm aus. Die Kontrolleinheiten befinden sich in Raum 2 (Servicedrohnen) und Raum 9 (Sicherheitsdrohnen).

ALARM!

Es gibt viele Möglichkeiten, Alarm auszulösen, und wir gehen davon aus, dass dies auch passiert. Sollten die Runner alle Probleme ohne Alarm lösen – Respekt. Das Team hat sich die Belohnung verdient und sicher hart dafür gearbeitet.

Bei Alarm wird ein Decker in den Bereich springen und ein Rigger diejenigen Drohnen übernehmen, die Alarm gegeben haben.

Die Gegner sind aufmerksam. Lege für sie entsprechende Wahrnehmungsproben ab.

Wird die Gruppe entdeckt, begibt sich ein Sicherheitsteam von Renraku aus dem Checkpoint über den Zugang [9] in die Fundamente und jagt die Eindringlinge. Der Alarm wird bestehen bleiben, bis man sicher ist, dass die Eindringlinge verhaftet, tot oder geflohen sind. Der Bereich wird dazu abgesucht, allerdings nur mit einem Fokus auf Gegner, nicht auf die Kabeldrohne (die im Stand-by-Modus gute Chancen, hat unentdeckt zu bleiben).

Zusätzlich sind im Lagerraum [13] zwei MCT-Nissan Roto-Drohnen mit je einem Sturmgewehr des Typs Yamaha Raiden (Standardmunition, Gelgeschosse für die Schrotflinte, Betäubungsgranaten für den Granatwerfer) stationiert. Die Drohnen arbeiten zusammen und versuchen, Feinde von zwei Seiten in die Zange zu nehmen. Bei einem kampfstarken Team kannst du die Drohnen zusätzlich mit einem normalen und einem IR-Flash-Pack ausrüsten und den Runnern so eine Reihe unangenehmer Status verpassen.

Massiver Widerstand führt dazu, dass die Sicherheitsleute Verstärkung rufen. Am Ende wird Renraku ein Feuergefecht unter dem Kontrollpunkt gewinnen.

ABLENKUNG

Renraku rechnet nicht mit einem massiven Angriff und hat keine Reservetruppen in der Nähe stationiert. Entsprechend werden bei einem Alarm alle Einheiten in eine Richtung gelenkt.

Wenn die Runner für oberirdische Ablenkung am Checkpoint Ryu sorgen, wird das Sicherheitsteam dort gebunden sein und erst verspätet auf Aktivitäten unter der Erde reagieren können.

Wenn es zu einer Schießerei kommt, können die Runner die Renraku-Sicherheit an der Sicherheitsschleuse [9] aufhalten oder diese sogar blockieren. Ein Sprengstoffeinsatz oder vier erfolgreiche, schadenbringende Angriffe gegen die Barrierestufe (16) der Tür deformiert diese nachhaltig. Das Sicherheitsteam wird dann über den Notabstieg in den Kanal gelangen und kann dort so lange aufgehalten werden (mangelnde Deckung), bis der Magier eine Barriere errichtet oder einen Geist zur Hilfe gerufen hat.

Die Pumpensteuerung [2] bietet auch die Möglichkeit, die Wasserrückhaltung zu manipulieren. Der Traforaum [15], die Pumpensteuerung [2] und die Zugangsschleuse [9] sowie die Räume [8] und [13] sind gegen Hochwasser gesichert, der Rest der Anlage würde einfach volllaufen. Die wasserfesten Servicedrohnen würden zwar ausrücken, um den Schaden zu untersuchen, die Dobermann-Drohnen jedoch werden ab 1 Meter Wasserhöhe nach 2 bis 3 Minuten mit schweren Fehlfunktionen ausfallen. Ein Servicetrupp von Renraku braucht 15 Minuten bis zum Checkpoint und würde dann,

mit dem Sicherheitsteam, die Lage prüfen. Die Kabeldrohne kann in bis zu 1,6 Metern Wasserhöhe arbeiten.

Die Sicherheitsleute werden am Ende den Grund für den Überfall untersuchen. Zum Glück gibt es mehrere Punkte, an denen sich ein Angriff lohnt, zum Beispiel am Datenverteiler des ALI-Systems [11] oder am Kabelweg zur A100 [12]. Auch der Diebstahl der hochwertigen Wartungsdrohnen ist ein gutes Motiv als Ablenkung für die eigentliche Tat und eine falsche Spur für die Ermittler.

Im Grunde können die Runner alles tun, was lauter und auffälliger ist als die Arbeit der Drohne, um den Erfolg der Mission zu sichern. Natürlich kann die Zeit bei der Mission knapp werden.

FRANKFURTER SCHULE

Für die Wasserrückhaltung und Probleme an den Servicedrohnen sind die Berliner Wasserwerke zuständig. Deren Logo prangt auf den Pumpen der Rückhalteanlage und auf den Servicedrohnen (woran sich die Runner mit einer Probe auf Erinnerungsvermögen (1) erinnern).

Die Runner kennen die Fundamentlocation und haben Zugriff auf die Pumpen der Rückhalteanlage. Entsprechend ist eine Sabotage denkbar, an den Pumpen, oder über einen Kurzschluss im Kabel bis in die Steuerung. Die Kabeldrohne, die ja einen Weg nach unten hat, kann genutzt werden, um die Pumpensteuerung zu beschädigen. Ebenso eine eigene Drohne. Sogar ein Geist ist denkbar, dessen Dienste hier einen Schaden hervorrufen.

All dies führt zu einem Serviceeinsatz der Wasserwerke, die diese Aufgaben wiederum an eine Unmenge von kleinen Unternehmen untervergeben haben. Mit der entsprechenden Vorbereitung können die Runner die Rolle übernehmen, entweder als eigenes, schnell angemeldetes Unternehmen, per Fälschung im nicht sehr stark gesicherten System der Wasserwerke, oder indem das zuständige Unternehmen ihnen den Job „überlässt“.

Im Ergebnis müssen die Runner nur noch eine Prüfung ihrer Papiere im Renraku-Checkpoint über sich ergehen lassen und kommen dann über den Serviceabgang [10] nach unten. Sie werden von den Sicherheitsdrohnen nicht behelligt, und niemand wird hinsehen, was sie da machen.

Natürlich spricht nichts dagegen, den Runnern die Gefährlichkeit der Situation vor Augen zu führen und sie über die Wachsamkeit der Personen hinter den Kameras im Unklaren zu lassen. Die Runner kommen raus, wie sie reingekommen sind. Schwere Waffen können auf diesem Weg nicht mitgenommen werden, aber der Weg durch die Klappe zurück in die Rückhalteanlage steht notfalls auch bereit. Mit einer einfachen Probe auf Mechanik + Logik (2) kann die zusätzliche Sicherung entfernt und danach das Magschloss (Stufe 5, Tastenfeld) überbrückt werden.

NACH DEM ABENTEUER

ERFOLGREICHES ENDE

Der Run ist modular und kann auf vielen Wegen gelöst werden. Es gibt hier kein Richtig oder Falsch. Wenn der Strom fließt, bekommen die Runner ihr Geld. Und wenn er bis zum Showdown der Kampagne durchhält, erhalten die Runner den Respekt der Leute im Kiez, von Kristallkind und von BroadPeak.

GELD

Die Runner erhalten von Kristallkind wie vereinbart 2.500 Euro pro Person für die Erledigung des Jobs und je nach Verhandlungsgeschick bis zu 10.000 Euro Spesen.

KARMA

- 3 Karma für den erfolgreichen Stromanschluss.
- 1 Karma, wenn es keinen Alarm gab.
- 1 Karma, wenn die Aktion so gut lief, dass der Stromanschluss dauerhaft ist (das musst du den Runnern ja nicht auf die Nase binden).
- -1 Karma, wenn Renraku-Leute erschossen wurden und eine Strafaktion für den Kiez zu befürchten ist.

REPUTATION & FAHNDUNGSSTUFE

Die Runner können mit ihren Aktionen die Aufmerksamkeit der Renraku-Sicherheit auf den Kiez lenken, unter- oder überirdisch. Das ist nicht das Ziel dieses Runs und kann für Verstimmung unter den Ghulen oder Kiezbewohnern führen. Es bleibt dir überlassen, wie du damit umgehen willst. Besser wäre es, keinen Krieg mit den Nachbarn anzufangen und die Spuren zum Kiez zu verwischen.

AUFTRITT SHADER

Der messbare Anstieg des Stromniveaus und des Stromverbrauchs entgeht Bethal nicht. Damit ist klar, dass es bald losgehen wird. Die Aktionen der Shader zur Vorbereitung des Angriffs verstärken sich merklich. Die Kiezbewohner sollten dies an die Runner entsprechend rückmelden.

Apex wird eine Warnung an Odessa und Hannibal senden, und ab nun werden weitere Verteidigungsstellungen im Kiez ständig besetzt sein.

HAUPTDARSTELLER

Siehe Kapitel *Sprühende Funken* (S. 62).

Die Beschreibung und Werte der Renraku-Sicherheit kannst du den Kapiteln *Willkommen im Caligarikiez* (S. 20) bzw. *Personen der Handlung* (S. 189) entnehmen.

BESONDERE ANMERKUNGEN

Der Run bezieht sich auf die Ereignisse des vorangegangenen Kapitels *Sprühende Funken* (S. 62). Wir gehen davon aus, dass die Runner im Rahmen der dortigen Handlung bis in die im Grundriss dargestellten Fundamente der A100 vorgedrungen waren und die Kabeldrohne bereits ein Kabel bis in diesen Bereich gezogen hatte, bevor Kristallkind den Befehl zum Abbruch gab und die Runner nur eine der Pumpen im Rückhaltekanal anzapften. Die Kabeldrohne besitzt den Schaltplan und die passenden Daten für eine autonome Verlegung des Kabels.



RATTE FÜR TISCH EINS

Einer der Splitter von Kristallkinds Persönlichkeit ist im digitalen Gewirr der Hauergasse – des Kneipenkiez – untergetaucht. Verankert in einem digitalen Kochbuch, fühlt sich der Splitter zu einigen Kneipen besonders hingezogen, ohne genau zu wissen wieso. Dort gilt seine Aufmerksamkeit der Erforschung menschlicher Gewohnheiten.

Die Runner müssen den Splitter finden, nach einem vagen Hinweis von Kristallkind auf den Kneipenkiez. Dort spukt der Splitter von „seinem“ Kochbuch aus in alten Kneipen, die auch Monika Schäfer schon besucht hat, und bringt dort alles durcheinander. In dieser ungewöhnlichen Umgebung müssen die Runner mit dem Splitter Kontakt aufnehmen und ihn mitnehmen, während sich ein S-K-Undercoverteam ebenfalls auf dem Kiez herumtreibt.

AUFHÄNGER

Kristallkind ist noch immer zersplittert. Auf der Flucht vor Saeder-Krupp ist ein Splitter in den Kneipenkiez geflohen, da es dort keinen Host gibt, nur ein unendliches Gewirr aus Abertau-

senden Matrixgeräten, die alle lose miteinander verbunden sind.

Den Ort wählte der Splitter, weil er eine Verbindung zu Monika Schäfer hat. Er hinterlässt durch seine Aktivitäten eine Spur im Kiez, und die Runner müssen seiner mit Finesse habhaft werden, bevor es ein S-K-Team mit brachialer Gewalt tut.

SCHAUPLÄTZE - KNEIPEN UND BESITZER

Die Beschreibung des gesamten Kiezes ist in *Berlin 2080* ab Seite 185 zu finden.

ALTBERLINER BAR SPATZENNEST

Neben Bieren gibt es hier: Currywurst. Angeblich köchelt der Bottich mit der Sauce seit Gründung des Kiezes und wird nur nachgefüllt. Dass es die

KNEIPENKIEZ HAUERCASSE

- 1 Restaurant „Axlhaxn“
- 2 Bars am Bierbrunnen
- 3 Tex-Mex-Imbiss „Poco Loco“
- 4 Wett-/Zockbar „Goldzahn“
- 5 Mini-Stampfe „Live Fast“
- 6 Altbirnen Bar „Spitzennest“
- 7 Flipperbude „Aces & Kings“
- 8 Stehpinte „Taffke“
- 9 Restaurant „Mama Bolle“
- 10 Destille „Schwarze Gasse“
- 11 Imbiss „Hoangs Inferno“
- 12 BBQ-Imbiss „Am Mausegrill“
- 13 Café „Mistral“
- 14 Stehimbiss „Grill-It-Yourself“
- 15 Stehpinte „Beim Trinkteufel“
- 16 Asia-Imbiss „VietKing“
- 17 Kushinoya-Imbiss „Zashi“
- 18 Imbiss „Curry Baude“
- 19 Musikcafé „Tanzturbinen“
- 20 Imbiss „Haxxenkessel“
- 21 Imbiss „Bullette & Bong“
- 22 Tabakhandel-/Bar „Cuba Libre“
- 23 Asia-Imbiss „Sunaku“
- 24 Russ. Imbiss „Dschingis K.“
- 25 Bayr.-Imbiss „Wiesnwirt“
- 26 Musikbar „Harald Juhnke“
- 27 Hashisha-Café „Nirwana“
- 28 Raucherpinte „Black Days“
- 29 Café „Absturz“
- 30 Bar „Kleine Freiheit“
- 31 Cocktailbar „Tiki“

➡ Eingänge



➡ Metalltür zu Lager und Bunkerkiez

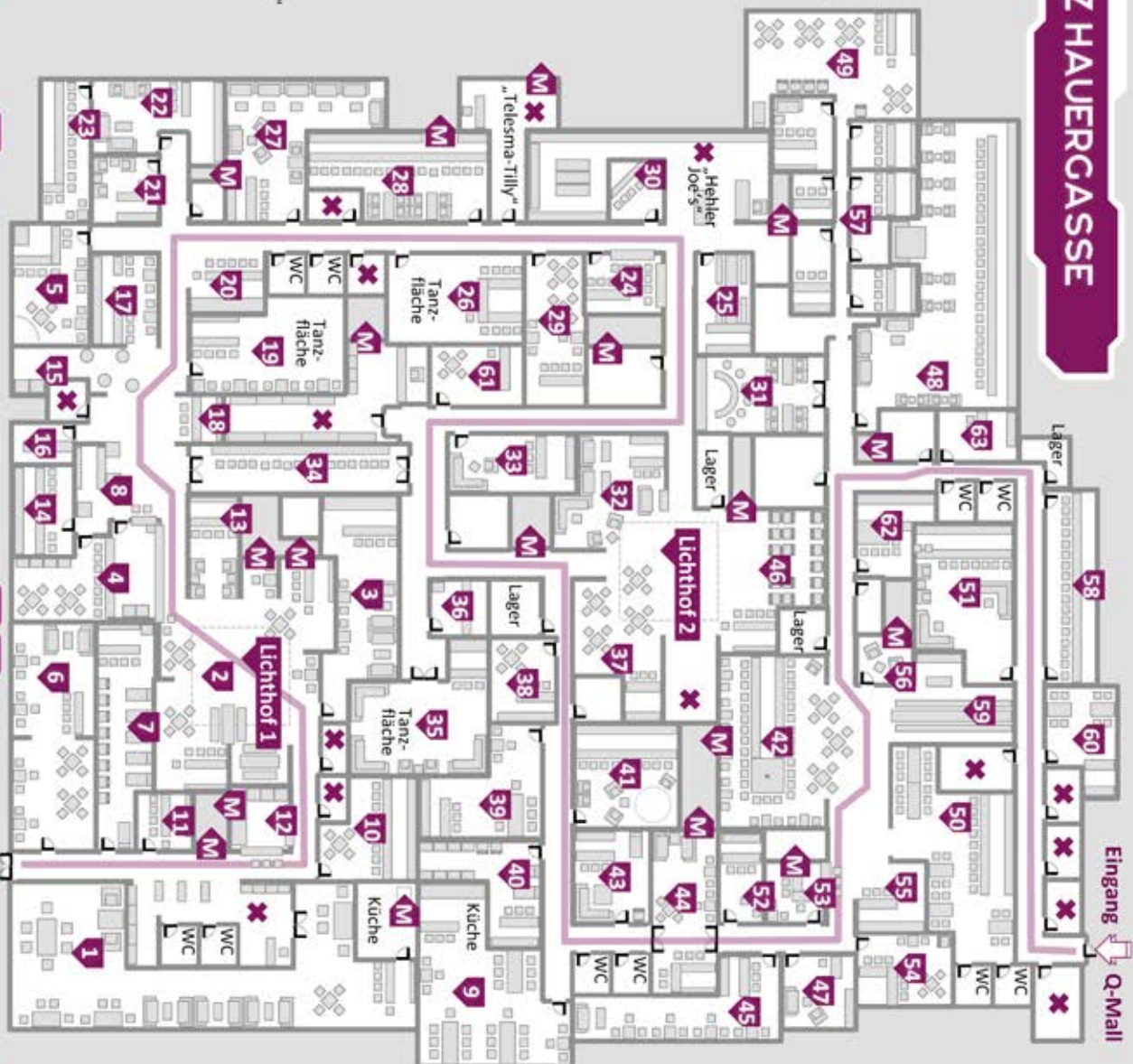


➡ Eingang Lietzenburger



➡ Eingang Q-Mail

5 m N



- 32 Café „Barghestzwinger“
- 33 Whiskeybar „Sunset“
- 34 Destille „Volischlauch“
- 35 Musikcafé „Chaplin's“
- 36 Stehpinte „Pistolero“
- 37 Absturzbar „Nolte-Eck“
- 38 Bar „Caprifischer“
- 39 Bar „Suicidal Tendency“
- 40 Automatenbar „Joker“
- 41 Kasino-/Stripbar „\$€X“
- 42 Tabledance Bar „Lilil“
- 43 Bar „Pegasus“
- 44 Irish Bar „Gobshite“
- 45 Café „Möckern“
- 46 Arcade/Bar „Respawn“
- 47 Literaturcafé „Hegel“
- 48 Dunkelbar „Orkhöle“
- 49 Retrokneipe „Schicht“
- 50 Jux-/Tourkneipe „Klo“
- 51 Sexbar „Zungenkuss“
- 52 Poln. Imbiss „Warsaw“
- 53 Türk. Imbiss „Döner 21“
- 54 Türk. Imbiss „Oase“
- 55 Musikcafé „Gassenhauer“
- 56 Selfservice Bar „Auszeit“
- 57 7 Mini-Bars „Im Schacht“
- 58 Pinte „Blauer Affe 2“
- 59 Mittelalterbar „Orkafel“
- 60 Berliner Imbiss „Hilde“
- 61 Western Bar „Gringolero“
- 62 Tabledance Bar „Nixe“
- 63 Musikbar „F-Kombinat“
- Handler

Wurst mit und ohne Darm gibt, spielt in Zeiten von Soywurst nur noch eine kulturelle Rolle. Das Mobiliar ist aus den 1970er-Jahren, mit original Berliner Zapfanlage und Holzkneipenstühlen. Jegliche moderne Technik ist gut versteckt und „unsichtbar“. Das Publikum besteht aus einem harten Stamm und vielen Touris.

ULLA WARTKE

Ulla Wartke ist die Besitzerin des Spatzennestes und bemüht sich um Tradition, nicht nur wegen der Touristen. Sie versucht, nichts zu ändern, und lässt es sich auch mal einen Gefallen kosten, wenn jemand genau den passenden Ersatz für ein Möbelstück beschafft oder sich die Mühe macht, die alte Technik zu warten.

CAFÉ ABSTURZ

In früheren Zeiten eine Deckerbar, ist der Laden heute eine normale Kneipe mit kleiner Speisekarte, die sich seit Jahrzehnten nicht geändert hat. Unter anderem findet sich eine Pizza „Monika“ auf der Karte. Das Absturz hat, als große Ausnahme im Kiez, eine VR-Präsenz, sodass Matrixpersonas hier zu Gast sind.

CHRISTIAN "SCHINKE" BORONOWSKI

Besitzer des Cafés Absturz. Vor Jahrzehnten aus dem Großraum Frankfurt nach Berlin gekommen, ist er einer der Alteingesessenen. Seine ruhige Art und Verbundenheit mit dem Kneipenwesen machen ihn zum Prototyp eines Wirts, der immer hinter seinem Tresen steht.

POLNISCHER IMBISS WARSAW

Polnisch ist hier Amtssprache, und viele Polen kommen hierher. Neben Wodka und Bier macht man Pierogi, Bigos und andere traditionelle Gerichte. Die Speisekarte hat eine deutsche Übersetzung, und von Oleksandre wird man auch auf Deutsch begrüßt. Nur die Musik ist ausschließlich auf Polnisch zu haben.

Erstaunliches Fundstück auf der Karte: Pierogi Monika mit Kapern und Chorizo.

OLEKSANDRE GILBERG

Wirt in zweiter Generation, hält die kleine polnische Enklave am Laufen und hat viel Stammkundschaft. Er ist ein glühender Kommunist, wie sein Vater. Dessen Bild hängt im Imbiss an der Wand, zusammen mit Monika Schäfer und anderen Status-F-Aktivisten.

TÜRKISCHER IMBISS OASE

„Das ist kein Dönerladen!“ steht über dem Eingang. Bemüht um die Atmosphäre der nur noch aus Erzählungen bekannten Heimat, werden hier keine pseudo-türkischen Gerichte verkauft.

Gesprochen wird Deutsch oder Türkisch, kein Kauderwelsch dazwischen. Neben einfachen Gerichten gibt es mehrere Sorten Kaffee, darunter auch echten Bohnenkaffee für 50 Euro die Tasse, Gebäck inklusive.

ERDIN BURAKGAZI

Ein ausgeglichener Mann, der einen unscheinbaren Eindruck macht. Seine Nichte Kazimira Burakgazi, die Inhaberin des Cafés Cezve auf dem Kreuzbasar-Kiez, versorgt ihn jedoch nicht nur mit echtem Kaffee, sondern auch mit Infos und wickelt Geschäfte über seinen Laden ab. Und so reicht Erdin auch manchmal lachend eine Tüte mit Künefe to go und einer großkalibrigen Waffe weiter oder hängt an die Zahlungsbestätigung noch ein paar gewünschte Infos an.

BBQ-IMBISS AM MÄUSEGRILL

Essen to go am Touristeneingang zum Kiez und eine Institution. Einer der wenigen, der im Kiez ehrlich deklariert und „knuspriger Rattenschwanz mit Currysauce“ angeschrieben hat. Viele Touristen sind erstaunt, wie gut ihre Mutprobe schmeckt, und die Stammgäste nehmen was auf die Hand für ihren Weg durch die Gassen.

Auf einem Regal in der Ecke liegt das digitale Kochbuch „Einfach kochen, was da ist“ mit AR-Assistent.

DER SCHÖNE MICHAEL

Besitzer des Mäusegrills. Einmal zusammen mit seinem Grill abgebrannt, besitzt er eine Gesichtshaut wie altes Leder und Cyberaugen. Er war ein guter Freund von Monika Schäfer und ist ein Status-F-Anarchist der ersten Stunde.

DER JOB

Kristallkind, in seiner fragmentierten Persona, kontaktiert die Runner. Fast emotional beschreibt es Menschen, die essen und trinken, Gedränge, Gesang und Musik sowie ein unendliches Gewirr in der Matrix, einen Ort des Chaos. Diese Eindrücke teilt ein Splitter mit ihr. Dazu das Wort „Spatzennest“. Etwas scheint den Splitter mit dem Ort zu verbinden. Kristallkind beauftragt die Runner mit der Suche und Beschaffung des Splitters, um ihn wieder in seine Nähe zu bringen. Es bietet wieder 2.500 Euro für den Splitter. Da es diesmal ins Ungewisse geht, ist eine Verhandlung nicht unredlich. Je gutem Argument (Nettoerfolg auf Einfluss (Verhandeln) + Charisma gegen Kristallkinds Würfelpool von 7) lässt sich die KI um 500 Euro hochhandeln. Bei 7.000 Euro wird sie nur noch mit einem „Das ist irrational“ antworten.

Mit etwas Beinarbeit können die Runner schon in ihrem Kiez herausfinden, wohin es geht.

HINTERGRUND FÜR DIE SPIELLEITERIN

Der Splitter ist einer Erinnerung Monika Schäfers gefolgt, wo man untertauchen kann. Die Hauergasse gab es in Teilen schon zu Monikas Lebzeiten, und der Splitter ist nun in fünf Locations unterwegs, die einzigen, die es schon seit über dreißig Jahren gibt. Er kann diesen Bereich nicht verlassen.

Eingenistet in ein altes digitales Kochbuch im Mäusegrill, hat er die Persona eines Fernsehkochs mit Kochmütze angenommen, die zum AR-Assistenten des Buchs gehörte. Nun hängt er am Aspekt menschlicher Gewohnheiten (s. Kasten *Gewohnheiten*) fest.

Er spukt durch die fünf Locations und macht Sozialversuche. Verwundert über Gerichte, die es schon zu Monikas Zeiten gab (vgl. Beschreibung der Locations), ändert er Bestellungen ab oder programmiert die Küchengeräte um, um die Reaktion der Leute darauf zu sehen, insbesondere bei Stammgästen. Oder Stammgerichte verschwinden von der digitalen Karte, was aber den meisten Stammgästen gar nicht auffällt.

Oder er setzt ein Reservierungs-ARO auf den Platz eines Stammkunden.

Erfolge	Informationen
1	Spatzennest, da gibt es viele. Vielleicht eine Kneipe.
2	Viele Leute und eine Kneipe. Klingt nach 'ner Kiezkneipe.
3	Das ist vermutlich die Hauergasse, der Kneipenkiez, an der Lietzenburger Straße.
4	Ja, Gewirr, viele Leute, keine vernünftige Matrix, das klingt nach der Hauergasse. Und ein Spatzenest haben die auch.
7	War das nicht auch eine der Lieblingsecken von Monika Schäfer?

Je nach Tageszeit und Wochentag ist die Hauergasse unterschiedlich stark besucht, aber los ist immer etwas.

Die Suche nach der Nadel im Heuhaufen beginnt. Folgende Informationen kannst du bei einer ersten Suche streuen, um einen Einstieg für die Runner zu finden.

- Die Beschwerde eines Kunden, dass er etwas bestellt habe und er, wie letzte Woche, etwas anderes bekommen habe.
- Die Runner bestellen in einer der fünf Locations selbst etwas, und die Bestellung geht schief. Der Besitzer stöhnt, dass das die letzten Tage ständig passiert, und vermutet ein paar Matrixkids am Werk.
- Ein zufälliges Gespräch über den Spuk in den Locations.
- Stell die Hinweise auf Schäfer in den Locations in das Zentrum deiner Beschreibung.
- Lass einen Fremdenführer seiner Touri-Gruppe erklären, dass die Hauergasse dem

ständigen Wandel unterliege, aber einige Kneipen, wie das Spatzenest, schon seit der Gründung existieren.

Die Matrix selbst ist völlig fragmentiert. Es gibt hier keinen Host, sondern nur ein Gewirr aus AR und Matrixgeräten, die eigenständig funktionieren oder in das PAN ihres Besitzers integriert sind. Manchmal läuft die gesamte Verwaltung einer Kneipe auch einfach über ein altes Kommlink. Wenn man lange und weit genug durch das Wirrwarr springt, kann der Rauschenwert stark ansteigen. Eine Matrixsuche nach Hinweisen ist jedoch wegen der unüberschaubaren Strukturen extrem schwer.

Erst wenn die relevanten Locations gefunden wurden, können diese überwacht werden und die Koch-Persona des Splitters entdeckt werden, die dort Daten sammelt oder Gäste beobachtet.

Ab hier sollten die Runner dann in der Lage sein, die Orte des Matrixspuks zu finden und dabei die Gemeinsamkeiten herauszufinden.

Monika war gerne in der Oase, deren Betreiber mit der Besitzerin der türkischen Kneipe auf dem Kreuzbasar verwandt ist. Sie hatte dort ihre Lieblingskaffeesorte, die sie bei jedem Besuch unaufgefordert hingestellt bekam. Auch heute ist dies bei Stammkunden noch üblich und erregt die Aufmerksamkeit des Splitters.

Monika war im Warsaw, weil ihr das Essen gut schmeckte und sie mit Vitri Gilberg, dem Vater des jetzigen Besitzers, gerne Streitgespräche zwischen Anarchist und Kommunist führte. Das Gericht Pierogi Monika mit Kapern und Chorizo steht noch heute auf der Karte, und viele Gäste bekommen es dieser Tage serviert, weil der Küchenautomat die Füllung, unabhängig von der Bestellung, immer abändert.

Monika war im Mäusegrill und hatte dort ihr Lieblingsessen, Ratte in Honigkruste, bei Gesprächen mit ihrem Kampfgefährten Michael. Dieser wunderte sich, dass ständig Gäste dieses Gericht bestellen, das doch eigentlich gar nicht auf der Speisekarte steht, auf dem Kommlink der Gäste aber auftaucht, wenn diese die Karte abrufen. Wer das Gericht bestellt, bekommt es auch.

Monika war im Spatzenest nur gelegentlich zu Besuch. Die Currywurst gab es aber damals schon, und der Topf köchelt tatsächlich schon seit über dreißig Jahren. Heute sind Stammgäste immer wieder irritiert, wenn in der AR die Currywurst als ausverkauft angezeigt wird, was von Ulla genervt dementiert und wieder in der AR berichtet wird.

Auch finden Stammgäste immer öfter Reservierungs-AROs auf ihren üblichen Plätzen, obwohl es überhaupt kein Reservierungssystem gibt. Als eines der wenigen Lokale mit aktivem AR-System ist es natürlich ein begehrtter Angriffspunkt des Splitters.

Monika nutzte das Absturz früher oft als Matrix-Jackpoint in dieser Gegend. Ihr guter Freund Christian garantierte für ihre Sicherheit und erzählt noch heute gerne von ihr. Bei ihm werden Stammgäste in der letzten Zeit ständig aus dem Konzept gebracht, weil ihre Lieblingsgerichte

aus der Karte verschwinden oder ihre Bestellung abgeändert wird. Oder die AR-Unterstützung der Bar zeigt auf die falschen Komponenten für Drinks, was Christian meist noch rechtzeitig merkt. Seit er versucht hat, den Spuk in der Matrix zu verfolgen, agiert der Splitter hier vorsichtiger und im Schleichmodus.

Die Runner können mit dem Splitter Katz und Maus spielen, aber ohne Host werden sie wenig ausrichten können. Er wird im Zweifel einfach flüchten. Wir gehen davon aus, dass die Gruppe keine Möglichkeit finden wird, den Splitter ohne weitere Vorbereitung in der Matrix zu stellen, und er hat auch kein Interesse an einem Gespräch, weil er ständig aktiv ist.

Mach den Runnern klar, dass der Code des Splitters irgendwo sein muss. Und dass er den Bereich der fünf Locations anscheinend nie verlässt. Auf die Kommlinks von Kunden greift er nicht zu, sondern manipuliert nur die ein- und ausgehenden Signale.

Der Trick ist, dass die Runner alle Besitzer überreden müssen, nacheinander all ihre matrixfähigen Geräte herunterzufahren und dann gemeinsam inaktiv zu lassen. Der Splitter zieht sich dann in das digitale Kochbuch zurück, das Michael vermutlich zu deaktivieren vergisst, weil er es nur selten verwendet.

Die Besitzer werden um der guten alten Zeiten willen kooperieren, oder um den Konzernheinis (s. u.) eins auszuwischen. Je nach Verhalten der Runner wird sie das vielleicht etwas kosten, Geld oder einen Gefallen. Auch ist es eine Frage der Uhrzeit und wie sehr die Runner unter Zeitdruck stehen.

Am Ende sollte es den Runnern vor allem durch soziale Interaktion gelingen, den Splitter im Kochbuch zu isolieren.

Der Splitter wird jetzt, da er zur Ruhe kommt, mit den Runnern kommunizieren und beginnen, sie über Menschen auszufragen. Das Gespräch ist technisch nicht notwendig, aber die Runner sollten bedenken, dass sie mit einem Teil einer lebenden KI sprechen und nicht nur mit Programmcode. Kristallkind könnte die Reaktion der Runner später durchaus kritisieren oder loben.

Als Transportmöglichkeit bietet sich das digitale Kochbuch an, das Michael für kleines Geld oder im Andenken an Monika herausgibt. Das Herunterladen des Codes in einen Offlinespeicher funktioniert auch, ist aber vergleichbar mit Isolationshaft in einer Dunkelzelle für den Code.

DIE OPPOSITION

S-K hat die Signatur des Splitters bis zum Kneipenkiez zurückverfolgt. Nun sucht ein Undercoverteam danach. Hier nutzt S-K allerdings die gesamte technische Überlegenheit wenig. Zwar durchstreift ein Decker die Matrix vor Ort, aber ohne einen Hinweis, wo zu suchen ist, wird dies keinen Erfolg haben. Also hält das sechsköpfige Team vor Ort die Augen auf und schaut, ob etwas Ungewöhnliches passiert oder die Gegenseite aktiv wird.

GEWOHNHEITEN

Der Begrüßungsritus „Was geht?“ – „Alles was Füße hat!“, Personen, die in der Bar immer am selben Platz sitzen oder immer dasselbe Essen bestellen, bis der Wirt es nach ihnen benennt: All dies sind menschliche Eigenschaften, die einer KI völlig unlogisch vorkommen müssen. Die Persönlichkeit des Splitters wird das beobachten und den Runnern Fragen stellen. Hier ein paar Vorschläge:

„Wozu gibt es Speisekarten mit Dutzenden Gerichten, wenn immer wieder dasselbe gegessen wird?“

„Warum gibt der Wirt Personen, die immer dasselbe bestellen, trotzdem eine Karte?“

„Warum studieren diese Personen die Karte, wenn sie nie etwas anderes bestellen?“

„Warum stellt der Wirt manchen Personen immer ein Bier hin, obwohl diese noch gar keine Bestellung abgegeben haben?“

„Was für einer Religion folgen Leute, die sich mit „Grüß Gott“ und der Erwiderung „Wenn ich ihn sehe“ begrüßen?“

„Warum würzen Personen ihr Essen nach, bevor sie probiert haben?“

An dieser Stelle ist entscheidend, was die Runner bereits getan haben. Ist ihr Ruf im Kiez und in Berlin bereits gut und groß genug, wird ihnen der Kneipenkiez eher helfen. Monika und die Anarchisten haben hier einen guten Ruf, und Freunden wird hier geholfen.

Haben die Runner eine Fahndungsstufe bei S-K, spielt dies nun gegen sie. Das Undercoverteam erhält Boni in Form von Zusatzwürfeln auf seine Wahrnehmungsproben und gegebenenfalls Edge.

Wenn die Runner vorsichtig agieren, gegebenenfalls sogar aktiv nach Gegnern Ausschau halten und ein wenig Gespür für den Kiez an den Tag legen, können sie die Mitglieder des Undercoverteams rechtzeitig erkennen.

Das S-K-Team steht in ständigem Kontakt zueinander, ist aber schon seit Stunden vor Ort, wenn die Runner kommen. Stelle das Team aus Profis (Werte der Konzernleute findest du im Kapitel *Personen der Handlung*, S. 190) zusammen. Es sollte aus Kämpfern, Technikern und einem Magier bestehen, wenn die Runner ebenfalls einen Magier haben. Die Mitglieder sitzen verteilt im Kneipenkiez und versuchen, die Personenströme aus beiden Haupteingängen im Auge zu behalten. Ihre Tarnung ist nicht optimal für diesen Ort, weshalb sie bei Heimlichkeitsproben im Nachteil sind. Mittlerweile sind ihnen auch die Aktivitäten in Richtung Untergrund, dem Bunkerkiez, aufgefallen, und der Teamführer macht sich Sorgen, weil er mit seinen Ressourcen die zahlreichen Eingänge nicht überwachen kann.

Wenn du möchtest, kann das Team noch einen Unterhändler dabei haben, der gerade dabei ist, Beinarbeit im Kiez zu machen.

Was nun passiert, hängt von den Eingangsbedingungen ab. Wenn das Undercoverteam es schafft, die Runner zu entdecken und selbst nicht aufzufliegen, wird es beobachten, die Runner machen lassen und warten, bis diese den Splitter haben. Dann wird ein Zugriff erfolgen. Im günstigsten Fall außerhalb der Hauergasse, in einem Hinterhalt, in dem die Runner im Nachteil sind und zur Herausgabe aufgefordert werden.

Wenn die Runner Anstalten machen, in den Bunkerkiez zu verschwinden (was bei guten Kontakten oder hoher Reputation in den Berliner Kiezen denkbar wäre), wird das S-K-Team unmittelbar am Eingang zum Bunkerkiez blitzartig zuschlagen und versuchen, die Runner zu überwältigen und dies als Polizeiaktion von Knight Errant zu tarnen. Das Ziel ist dann, den Splitter zu erbeuten und notfalls die Runner mit nicht-tödlichen Mittel außer Gefecht zu setzen und aus dem Kiez zu bringen. Ausgang ungewiss.

Auf der anderen Seite ist es auch denkbar, dass die Runner für das S-K-Team unsichtbar bleiben und schnell herausfinden, dass Opposition anwesend ist. Sie können dann leise auftreten und weiter unter dem Radar bleiben oder versuchen, die S-K-Leute abzulenken.

Oder sie arbeiten mit dem Kiez zusammen, dessen Bewohner kein Undercoverteam in der Hauergasse haben wollen. So könnte das nächste Bier eines Teammitglieds mit Abführmittel versetzt sein und es dann auf dem Klo verschwinden. Oder das gesamte Team (bedenke, dass diese sich aufgeteilt haben) bekommt zeitgleich eine Currywurst geliefert, die so scharf gewürzt ist, dass man ein feuerfestes Material für den Teller auswählen sollte.

Weitere Ideen:

- Eine Touristengruppe umschwärmt genau im richtigen Augenblick die Agenten, wenn das Runnerteam Sichtschutz benötigt.
- Ein paar Orks fangen mit einem Agenten Streit an, der entweder gehen muss oder „verbrennt“, weil er seine Waffe zieht oder im Streit von der Sicherheit entfernt wird.
- Ein Agent wird durch verdächtige Aktivität in eine dunkle Ecke gelockt und dort ausgeschaltet, seines Kommlinks beraubt und verschwindet so schnell im Bunker, dass seine ratlosen Kameraden kurz danach die Spur verlieren.

Die S-K-Leute sind nicht dumm. Wenn die Zeichen eindeutig gegen sie stehen, werden sie sich zurückziehen und auf einen Glückstreffer hoffen, wenn der Splitter den Kiez verlässt.

Aber es spricht nichts dagegen, wenn die Runner diesmal gegen S-K die Oberhand behalten und sich ihr bisheriger Einsatz für Kieze und Leute auszahlt.

NACH DEM ABENTEUER

Wenn die Runner mit dem Splitter zurückkehren, werden sich Kristallkind und Alice wieder zurückziehen, und beim nächsten Treffen wird Kristallkind ihre Neugierde für Menschen wiedergefunden haben, zusammen mit ihrer kindlichen Art, naive Fragen zu stellen. Und wieder wird die Bezahlung erfolgen, ohne dass eine Aufforderung notwendig wäre.

Sollte S-K den Splitter erbeutet haben, hat dies keine Auswirkungen auf die Kampagne, aber die Runner werden nie wieder die kindliche Art der KI erleben.

GELD

Die Runner erhalten wie vereinbart 2.500 Euro für die Beschaffung des Splitters, plus 500 Euro pro Nettoerfolg beim Verhandeln (maximal aber 7.000 Euro).

KARMA

- 3 Karma für die Rückführung des Splitters.
- 1 Karma für ein geschicktes Austricksen und Vertreiben des S-K-Teams.
- 1 Karma, wenn die Runner sich die Zeit nehmen, sich über Monika Schäfer zu informieren.
- -1 Karma für den Transport des Splitters in einem Offlinespeicher.

CONNECTIONS

Sämtliche Wirte der aufgeführten Locations sind als Connections denkbar, je nach Intensität der Zusammenarbeit. Ihr Einfluss liegt bei 4 bis 6, die Anfangsloyalität bei 1.

BESONDERE ANMERKUNGEN

In diesem Run sollten die sozialen Fähigkeiten der Runner und ihre Interaktion mit dem Kneipenkiez im Vordergrund stehen. Die Runner können sich den Heimvorteil sichern und den Sieg davontragen, ohne einen Schuss abzufeuern oder eine illegale Aktion zu begehen.



HIER KOMMT DIE KAVALLERIE

Eigentlich sollen die Runner nur die verletzte Krissi zu Harry „Doc“ Engl bringen, einem Straßendoc, der mit Maximimum Mayhem befreundet ist und der eine Praxis im kleinen Karpfenkiez betreibt, der ein paar Kilometer nördlich des Caligariplatzes liegt. Als sie dort ankommen, wird der Kiez allerdings gerade belagert: Eine Gruppe Vory-Schläger hat erfahren, dass in einem der Gebäude ein altes Versteck mit russischer Militärhardware verborgen sein soll, und will es in Besitz nehmen. Dafür müssen die eigentlichen Bewohner aus dem Karpfenkiez vertrieben werden. Die Runner geraten zwischen die Fronten und müssen sich entscheiden, ob sie Partei für den Kiez oder für die Vory ergreifen – oder einen Weg finden, zwischen beiden zu vermitteln. Je nachdem, wie sie vorgehen, können sie wertvolle Verbündete für den Caligarikiez gewinnen – oder sich und dem Caligariplatz ein paar neue Feinde machen.

AUFHÄNGER

Als Roadie [NSC #15, Kapitel WiC, S. 29] einige Verkabelungen im Max-Stirner-Haus

ausbesserte, kam es zu einem Unfall. Krissi [NSC #35, S. 31], die gerade bei ihm war, erhielt dabei einen heftigen Stromschlag. C4tl33n [NSC #24, S. 30] eilte ihr zwar zur Hilfe und konnte sie wieder auf die Beine bringen, aber sie ist noch ziemlich mitgenommen, und Max [NSC #13, S. 29] bittet die Runner, sie zu einem Spezialisten für Kinder zu bringen, damit der sicherstellt, dass sie keine bleibenden Schäden davonträgt. Er kennt zum Glück genau den richtigen Mann für den Job: den Straßendoc Harry „Doc“ Engl. Harry betreibt eine Schattenpraxis im Karpfenkiez, etwa vier Kilometer weiter im Norden, zwischen der Pasewalker Straße und der A114, direkt neben einigen alten Teichen. Da die Gegend in letzter Zeit etwas unruhig war, bittet er die Runner, Krissi zum Doc und wieder zurück zu bringen.

SCHAUPLÄTZE

Die wesentlichen Schauplätze des Runs sind der Karpfenkiez und eine benachbarte, verfallene Tankstelle. Auf dem Weg dorthin könnten die Runner zwar ebenfalls in Schwierigkeiten ge-

raten, vorgesehen ist das aber nicht. Wenn du deiner Gruppe trotzdem etwas bieten möchtest, können die Listen für mögliche Ereignisse auf den Straßen (*Berlin 2080*, S. 169) Anregungen geben. Falls es zu einem Zusammenstoß mit einer Go-Gang kommen soll, bieten sich ein paar Ulanen (*Berlin 2080*, S. 130) an, die einen Ausflug nach Süden unternehmen. Sie könnten sich in diesem Fall bei Bedarf sogar mit den Vory-Schlägern am Karpfenkiez zusammentun, falls die Runner ansonsten unterfordert sind.

DIE TANKSTELLE

Direkt nördlich des Karpfenkiezes befindet sich das weitgehend überwucherte Gelände einer ehemaligen Tankstelle, von der wenig mehr als ein rostiges Skelett und einige Grundmauern übrig geblieben sind. Allein das Gelände um die ehemaligen Zapfsäulen herum ist weitgehend von Bewuchs frei geblieben. Das liegt nicht zuletzt daran, dass die Bewohner des Karpfenkiezes die unterirdischen Treibstofftanks benutzen. Diese haben sie über eine ebenfalls unterirdische Leitung mit ihrem Generator verbunden, der so über beachtliche Vorräte verfügt, ohne dass auf dem Kiezelände selbst Explosionsgefahr besteht.

DER KARPFENKIEZ

Der Karpfenkiez liegt auf dem Gelände der Grundstücke Pasewalker Straße 111 und 112 und nimmt das komplette Gelände zwischen der Straße im Westen und den Karpfenteichen im Osten ein. Im Norden grenzt er an eine ehemalige Tankstelle, im Süden befinden sich die Überreste einiger Wohngebäude, die inzwischen weitgehend zerfallen und überwuchert sind.

Der kleine Kiez besteht aus vier größeren Gebäuden und einigen kleineren Wellblechhütten und Wohnwagen. Er ist von einem etwa fünf Meter hohen Wall umgeben, der aus Gebäuderuinen, alten Autos, Fässern, Containern und weiterem Schrott errichtet wurde. Der einzige offizielle Zugang befindet sich in der Westseite und führt durch die Ladeluke eines gepanzerten Transporters, der in den Wall integriert wurde. An der Ostseite befindet sich auf dem Wall ein Kran, der ein Floß auf die Teiche hinablassen kann, das von den Bewohnern als schwer einsehbarer Hinterausgang benutzt wird – und zum Fischen. Oberhalb des westlichen Zugangs befindet sich ein offensichtlich äußerst stabiler, ferngesteuerter Geschützturm, dessen Sturmgewehr den Bewohnern hilft, ungebetene Gäste fernzuhalten. An den vier Ecken des Walls gibt es vier weitere solcher Türme, die gut verborgen, aber weniger stark gepanzert sind (alle Türme sind mit einem Sorokin G9 (*Berlin 2080*, S. 177) ausgestattet, verfügen über die Autosofts Clearsite und Zielerfassung auf Stufe 4, Sensor und Pilot 3 sowie Rumpf und Panzerung 6 – bzw. im Fall des Turms oberhalb des Haupteingangs 6 und 10).

Im Zentrum des Kiezes befindet sich ein sicherlich einhundert Jahre altes Haus, in dem Harry

„Doc“ Engl zusammen mit seiner Frau Lil wohnt und seine Praxis betreibt. In einem kleineren Gebäude direkt nördlich davon am Wall befinden sich einige kleine Zimmer mit Betten, die vom Doc für „stationäre“ Behandlungen genutzt werden. Zurzeit sind vier von ihnen belegt. Das größte Gebäude des Kiezes ist eine alte Werkstatthalde, die sich offensichtlich in einer Art permanentem Umbau befindet, aber noch immer einem ganz ähnlichen Zweck dient. Sie liegt im Osten des Kiezes, wenige Meter vor der Mauer, und ist das Reich von Amy, einer begeisterten Bastlerin, die sich um die Geschütztürme und technischen Anlagen kümmert. In der Halle befindet sich neben ihren Wohnräumen, ihrer Werkstatt und einem völlig unübersichtlich wirkenden Lagerbereich auch der „Maschinenraum“ des Kiezes, in dem neben einem Dieselgenerator die Wasseraufbereitung Amys ganzer Stolz ist. Auf dem Flachdach des Gebäudes, das als einziger Bereich des Kiezes nicht mit Tarnnetzen verhängt ist, hat Amy vor Kurzem einige Solarzellen installiert, allerdings noch nicht mit der Energieversorgung des Kiezes verbunden. Von hier aus kann über einen Steg der Wall betreten werden. Das vierte Gebäude schließlich befindet sich im Westen, unweit des Haupteingangs. Hier wurde auf ein altes, flaches Bauwerk ein zusätzliches Stockwerk gesetzt, oberhalb dessen eine Art Mast mit einem Krähenest als Wachturm dient. Hier leben Carmen, eine junge Trollfrau, die als Dwornik für das Haupttor verantwortlich ist, und ein älterer Ork mit seiner Tochter sowie ihrem Freund. Die drei sind die Tower des Karpfenkiezes. In kleineren Wellblechhütten und Wohnwagen leben sechs weitere Metamenschen, das übrige Gelände wird von Beeten, einem Kaninchenstall und einem Taubenschlag in Beschlag genommen.

DER JOB

Wenn die Runner beim Karpfenkiez ankommen, stellen sie fest, dass dieser gerade „belagert“ wird: Eine Gruppe aus [Anzahl der Runner × 3] Vory-Schlägern, angeführt von Vera Stolin und ihrem Leibwächter, hat die im Norden an den Kiez angrenzende Tankstelle in Besitz genommen und überwacht auch den Haupteingang. Die Vory halten dabei einen respektvollen Abstand zu den Geschütztürmen und zum Wachturm, auf dem einer der Tower des Kiezes in Deckung liegt. Sie benutzen ihre vier gepanzerten Fahrzeuge als Deckung. Auf dem Gelände der Tankstelle ist außerdem ein Tankkaster geparkt, dessen Schlauch mit den unterirdischen Tanks verbunden ist und dessen Pumpe arbeitet. Um ihn herum sind das Gelände der Tankstelle, aber auch die angrenzende Straße und der Wall des Kiezes mit einem ölschillernden Film bedeckt. Es riecht verdächtig nach Treibstoff – und weder die Vory noch die Bewohner des Kiezes scheinen aktuell an einem Schusswechsel interessiert. Im Übrigen raucht auch niemand der Anwesenden.

Die Vory um Vera Stolin wollen die Bewohner des Karpfenkieses vertreiben und ihn selbst übernehmen. Dies haben sie dem Doc und seinen Gefährten unmissverständlich klargemacht – während Letztere ebenso deutlich gemacht haben, dass sie ihre Heimat nicht aufgeben werden.

Tatsächlich ist Vera der Kiez völlig egal. Sie hat allerdings in einem Tagebuch eines russischen Fallschirmjäger-Offiziers aus der Zeit der Eurokriege einen Hinweis darauf gefunden, dass auf dem Gelände militärische Hardware vergraben ist. Diese will sie in ihren Besitz bringen. Das wird sie anderen selbstverständlich nicht auf die Nase binden, damit ihr niemand die Waffen streitig macht. Andererseits möchte sie auch kein größeres Gefecht riskieren, um ihre Leute nicht unnötig zu dezimieren und die erhoffte zusätzliche Kampfkraft aus der besseren Bewaffnung zunichte zu machen. Daher hat sie sich entschlossen, den Abzug der Kiezbewohner zu fordern, und wird erst angreifen, wenn sie sich in einem sicheren Vorteil wähnt – und die Geschütze des Kiezes ausgeschaltet sind. Um das zu erreichen, haben ihre Leute die Stromkabel gekappt und sind nun dabei, die Treibstofftanks mithilfe eines entführten Drohnen-Tanklasters leerzupumpen. Dass dabei der Kiez und seine Umgebung mit Treibstoff getränkt werden, ist ihr nur allzu recht, kann sie doch so eine zusätzliche Drohkulisse aufbauen.

Wenn die Runner in den Karpfenkiez hineinwollen, müssen sie sich mit den Vory auseinandersetzen, die den Haupteingang blockieren. Wie diese den Runnern gegenüber eingestellt sind, hängt vor allem davon ab, wie es um die Reputation und die Fahndungsstufe der Runner bei den Vory bestellt ist. Aber selbst wenn sich die Runner offen gegen die Vory gestellt haben, wird Vera nicht von sich aus ein Gefecht beginnen – denn wie gesagt möchte sie ihre Kräfte verstärken, nicht unnötig gefährden. Im Gespräch wird sie sich sogar bereit erklären, die Runner mit ihrer Patientin in den Kiez zu lassen, solange sie Waffen und Munition ablegen. Sie wird versuchen, ihre eigene Position als besonders stark darzustellen, und die Runner auffordern, die Kiezbewohner dazu zu bringen, das Feld zu räumen. Im Laufe des Gesprächs können aufmerksame Runner mit einer Probe auf Wahrnehmung + Intuition (3) bemerken, dass Veras Hand immer wieder unbewusst zur Brusttasche ihrer Anzugsjacke huscht und dort nach der Spitze eines gefalteten Stücks Papier tastet.

Wenn es die Runner in den Karpfenkiez geschafft haben, wird Doc Engl gern bereit sein, sich Krissi anzusehen. Als Gegenleistung erwartet er von den Runnern, dass sie ihm und seinen Leuten helfen, die Belagerung durch die Vory zu beenden. Er kann sich nicht erklären, warum die Kriminellen ausgerechnet den Karpfenkiez in ihre Gewalt bringen wollen, und sähe es am liebsten, wenn es den Runnern gelänge, die Vory „zur Vernunft zu bringen“, damit diese ohne Blutvergießen wieder abziehen. Sollte es keine andere Möglichkeit geben, sind er und die an-

deren Kiezbewohner aber fest entschlossen, ihr Heim bis zum Letzten zu verteidigen – und mit der Unterstützung der Runner hoffen sie darauf, die eigenen Verluste klein halten zu können.

Der weitere Verlauf des Runs und auch sein Ausgang liegen ganz in den Händen der Runner, deren Optionen nicht zuletzt von den Informationen abhängen, die sie sich über die Situation verschaffen können. Zentral ist dabei das tatsächliche Ziel der Vory – das Waffenlager auf dem Gelände des Karpfenkieses. Hiervon können die Runner auf verschiedenen Wegen erfahren, beispielsweise indem sie einen der Vory-Schläger dazu bringen, auszupacken, durch den Einsatz von Magie oder indem sie sich das Stück Papier verschaffen, das Vera Stolin in ihrer Brusttasche aufbewahrt (s. Handout, S. 137).

VARIANTE 1

Wollen die Runner eine der beiden Seiten davon überzeugen, den Forderungen der anderen Seite nachzugeben, haben sie keine einfache Aufgabe vor sich. Keine Gruppe lässt sich einfach einschüchtern oder überzeugen. Um das zu schaffen, benötigen die Runner gute Argumente und viel Verhandlungsgeschick in Vergleichenden Proben auf Einfluss + Charisma, Einfluss + Logik oder Überreden + Charisma (je nach gewähltem Ansatz), wobei die notwendigen Nettoerfolge davon abhängen, wen sie wovon überzeugen möchten:

Um das Ziel der Vory zu erreichen, müssen Doc Engl, seine Frau Lil, die Mechanikerin Amy sowie die Dwornik Carmen überzeugt werden, dass es sich nicht lohnt, ihre Heimat zu verteidigen. Das ist nur dann denkbar, wenn die Runner deutlich machen können, dass ein Kampf aussichtslos wäre, und sie allen Bewohnern des Karpfenkieses eine alternative Perspektive bieten können – etwa eine neue Heimat im Caligarikiez. Eine solche Zusage müssten sie glaubwürdig vermitteln können. Um dieses ambitionierte Ziel auszuhandeln, müssen die Runner gegenüber den genannten Personen aus dem Kiez jeweils 4 Nettoerfolge erzielen.

Gelingt dies und zieht der Karpfenkiez in den Caligarikiez um, so haben die Runner diesen für das Finale der Kampagne merklich verstärkt. Außerdem haben sie ihre Beziehungen zu den Vory verbessert und diesen eine bessere Bewaffnung verschafft, mit der sie ebenfalls im Finale eingreifen könnten.

Um die Vory dazu zu bringen, friedlich und unverrichteter Dinge abzuziehen, müssen die Runner Vera davon überzeugen, dass die Kampfkraft des Kiezes dauerhaft deutlich höher ist, als sie es erwartet, etwa indem sie einen Weg finden, die Geschütztürme auch ohne den Treibstoff aus dem Lager unter der Tankstelle in Betrieb zu halten, oder indem sie selbst das Waffenlager finden und die Waffen dem Karpfenkiez zur Verfügung stellen.

Selbst dann aber brauchen sie noch 5 Nettoerfolge bei der Vergleichenden Probe. Gelingt

es ihnen, sind mehrere Auswirkungen möglich:

Die Beziehung zu den Vory könnte zum Schlechteren verändert worden sein, diejenige zum Karpfenkiez dagegen wird auf jeden Fall verbessert, sodass der Kiez vier Kämpfer und den Doc als Unterstützung für das Finale bereitstellen könnte. Deren Bewaffnung hängt freilich davon ab, ob das Waffenlager ausgegraben wurde oder nicht. Falls es ausgegraben wurde, könnten die Kiezbewohner den Runnern auch einige der Waffen für den Eigengebrauch überlassen – oder um den Caligarikiez aufzurüsten.

VARIANTE 2

Alternativ könnten die Runner auch einfach beschließen, eine der beiden Seiten im Kampf zu unterstützen. Die Ergebnisse wären denen der Verhandlungslösungen im Grunde sehr ähnlich, mit dem Unterschied, dass die Beziehung zu der Seite, gegen die sich die Runner stellen, in jedem Fall verschlechtert würde. Hilfe von ihr im Finale wäre dann nicht zu erwarten – eher im Gegenteil.

VARIANTE 3

Die für alle Beteiligten optimale Lösung wäre freilich ein Kompromiss. Einen solchen können die Runner auszuhandeln versuchen, wenn sie in den Besitz der Information über das Waffenlager gelangt sind. Falls sie auf dieser Basis ein glaubhaftes Angebot machen können, bei dem Vera zumindest einen großen Teil der Waffen erhält und die Kiezbewohner unbehelligt bleiben, werden sich alle Beteiligten schon bei jeweils 2 Erfolgen bei einfachen Proben auf eine der bei *Variante 1* genannten Fertigkeiten überzeugen lassen. In diesem Fall würden die Beziehungen zu beiden Gruppen verbessert. Entsprechend könnten auch beide im Finale aufseiten des Caligarikiezes eingreifen, ohne sich gegenseitig das Leben schwer machen zu wollen (aus dem Karpfenkiez kämen in diesem Fall sechs Kämpfer, der Doc und Lil den Runnern zur Hilfe).

Je nachdem, wie die Runner agiert haben, könnte es sogar sein, dass dabei beide Gruppen über Ausrüstung aus dem Waffenlager verfügen – und möglicherweise haben auch die Runner selbst einen Teil davon erhalten.

NACH DEM ABENTEUER

Die Runner werden ihre Beziehungen zu den verschiedenen Fraktionen neu bedenken müssen. Je nach Verlauf haben sie sich Freunde und/oder Feinde gemacht, mit denen sie rechnen sollten. Krissis Rückkehr mit neuen Verbänden sorgt im Kiez auf jeden Fall für gute Laune. Roa die ist überglücklich, dass sein Handeln keine schlimmeren Konsequenzen hatte. Er bietet den

Runnern seine Dienste an. Dies kann von Reparaturen oder Modifikationen an der Ausrüstung bis hin zur Bereitstellung von Connections für eine Beschaffung vieles sein.

KARMA

- 5 Karma für den Schutz und Krissis erfolgreiche Behandlung.
- 2 Karma für eine friedliche Lösung *oder* einen Kampf für eine Partei.
- 1 Karma, wenn das Waffenversteck gefunden und nutzbar gemacht wurde.
- -1 Karma, wenn das Leben von Nicht-Kombattanten, wie den Patienten des Doc oder Krissi, aufs Spiel gesetzt wurde.

REPUTATION UND FAHNDUNGSSTUFE

Halte die Notizen für die Vory nach und notiere die Kiezbewohner des Karpfenkiez, wenn diese als potenzielle Verbündete für die Runner gezählt werden können.

Das Ansehen im Caligarikiez steigt auf jeden Fall.

CONNECTIONS

Einen Arzt wie Doc zu kennen ist Gold wert. Wenn die Runner ihm geholfen haben, können sie ihn mit Einfluss 6 und Loyalität 1 notieren. Wenn die Runner für den Kiez gekämpft haben, beginnt er mit Loyalität 2.

HAUPTDARSTELLER

Den greisen Satyr Maximimum „Max“ Mayhem aus dem Café Max Stirner und das junge Elfenmädchen Krissi aus dem Caligarikiez kennen die Runner bereits. Sie werden im Kapitel *Willkommen im Caligarikiez* (S. 28) beschrieben.

Die Werte für die Vory und die Kiezbewohner findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 186 und S. 193).

Die Vory besitzen insgesamt vier gepanzerte Fahrzeuge (Werte wie GMC Bulldog, aber mit Panzerung 16).

VERA STOLIN

Die Anführerin der Vory-Gruppe ist auf den Straßen Berlins aufgewachsen und früh mit dem Gesetz in Konflikt geraten. Sie wurde nach einigen Aufenthalten hinter Gittern Teil der Vory und ist fest entschlossen, sich einen Namen zu machen. Das Waffenlager, von dem sie vor Kurzem durch das Tagebuch eines russischen Offiziers aus den Eurokriegen erfahren hat, soll ihr dabei helfen. Ihre Werte, und die ihres Leibwächters, findest du ebenfalls im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 193).

AUFTRITT SHADER

Die Runner sind lange außerhalb des Kiezes und weit weg. Entsprechend kannst du auf dem Weg zum Karpfenkiez und auf dem Rückweg auch motorisierte Shader als Opposition einsetzen. Sehr dramatisch wäre eine gerade frisch verarztete Krissi, die durch herumfliegende Splitter einer Magnethaftmine getötet wird, die ein Shader an der Außenseite des Fahrzeugs anbringen konnte. Es wird Zeit, dass es auch für die Runner „etwas Persönliches“ wird.

HARRY "DOC" ENGL

Harry „Doc“ Engl ist ein Norm Anfang fünfzig. Er hat früher als Arzt bei einem Kon gearbeitet, bis ihn seine ethischen Überzeugungen zwangen, einen anderen Weg einzuschlagen. Nach einigen dunklen Kreuzungen und Sackgassen ist er im Karpfenkiez gelandet, wo er seine große Liebe fand und sesshaft wurde. Er ist für seine medizinische Kompetenz, vor allem im Umgang mit Kindern, in ganz Berlin bekannt.

LIL ENGL

Lil Engl ist ein Kind des Karpfenkieses. Wegen der Enddreißigerin hat auch der Doc ihn zu seiner Heimat gemacht.

AMY

Amy ist eine Normfrau in den Vierzigern. Sie hat schon viel den Bach runtergehen sehen, aber festgestellt, dass sich so ziemlich alles reparieren

lässt, wenn man nur mit den richtigen Leuten zusammenarbeitet.

CARMEN

Die Trollin kam vor wenigen Jahren als schwer verletztes Kind in den Karpfenkiez, wo sich der Doc um sie kümmerte. Seitdem ist sie dort und als Dwornik zu einer wichtigen Stimme geworden.

BESONDERE ANMERKUNGEN

Wie auch immer die Runner im Verlauf des Runs vorgehen, sie sind dabei für Krissis Sicherheit verantwortlich. Daraus lassen sich einige zusätzliche Herausforderungen erstellen, falls die Gruppe allzu leichtes Spiel zu haben scheint.

Das Waffenlager besteht aus fünf Abwurfbehältern einer Fallschirmjäger-Einheit, die zwischen dem Wall und Amys Heim in etwa fünf Metern Tiefe vergraben sind. In jedem der Behälter befinden sich zwölf Sturmgewehre (Werte wie Barzani AK-47M1, *Berlin 2080*, S. 177) mit jeweils fünf Magazinen, 36 Splittergranaten (SR6, S. 263) und vier Sprengstoffpakete der Stufe 18 samt Sprengkapseln (SR6, S. 264).

HANDOUT

Vera hat eine ausgerissene Seite aus einem Notizbuch bei sich. Der fast völlig ausgeblichene Originalbeitrag scheint auf Russisch verfasst worden zu sein. Darunter, auf dem leeren Rest der Seite, hat jemand eine Übersetzung notiert, die gut lesbar ist:

Berlin, 8. März 2032

Als Pilot ist Jewgeni eine Null. Wir sind völlig falsch abgesprungen und mitten in Berlin gelandet. Wir müssen hier so schnell wie möglich weg. Ich habe den Männern befohlen, die Abwurfbehälter hinter einer aufgegebenen Industriehalle direkt neben den Teichen zu vergraben. Wenn sie damit fertig sind, versuchen wir, uns zur Front durchzuschlagen. Ein bisschen wird es aber noch dauern. Sie müssen tief graben. Die Waffen dürfen den Deutschen nicht in die Hände fallen.



SYSTEMUPDATE

Die Preise für alte Matrixhardware – bis vor Kurzem Schrott – steigen in Berlin, auch wenn viele nicht wissen, dass große Mengen davon unter den Einfluss von Apex und Kristallkind gelangt sind. Die Einsatzgruppe um Hedda Winter und die Shader unter Bethal wissen dies dafür umso besser. Entsprechend steigt das Risiko für jeden, der sich für alte Hardware interessiert oder diese besitzt.

Nun steht Apex jedoch vor dem Problem, dass für eine der wichtigsten CPUs der Betriebskern fehlt. Und so schickt er die Runner los.

AUFHÄNGER

Nach der ganzen Hardware wird nun ein Stück sehr alte Software gesucht. Einmal mehr müssen die Runner und ihre Connections in der Geschichte nachforschen und schauen, ob sie eine sehr alte Quelle für diese Software erneut auftun können.

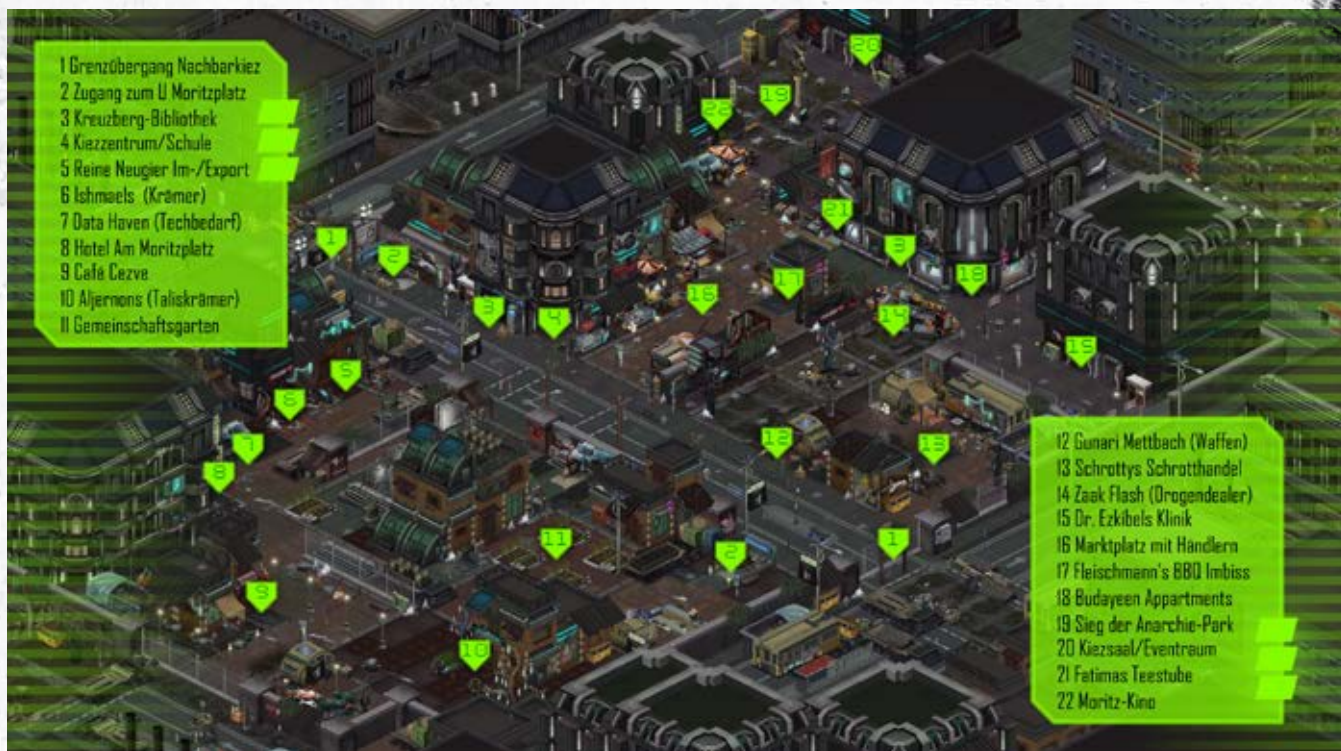
SCHAUPLÄTZE

KREUZBASAR

Der ehemalige Heimatkiez von Monika Schäfer und Blitz hat seine Bedeutung unter den anderen Kiezen zwar verloren, ist aber dennoch ein Garant für Stabilität. Du kannst die Beschreibung aus *Berlin 2080* auf Seite 44 (sowie weitere Informationen rund um das Szenario *Dragonfall*,; schau doch mal in der Shadowhellix nach) verwenden. Viele Elemente, wie die Klinik, das Café Cezve und der BBQ-Imbiss Fleischmann's, existieren nach wie vor, ebenso die sozialen Einrichtungen um die Bibliothek und die Schule.

Eingekeilt zwischen Schariakiezen, sind die Außengrenzen immer noch gut mit Barrikaden gesichert, um nicht zum Schauplatz von Kriegen zwischen Schiiten und Sunniten zu werden.

Am einfachsten ist der Kiez noch immer über die U-Bahn zu erreichen, Haltestelle Moritzplatz. Oder mit einem BÆR Schlachtkreuzer.



DER JOB

Blitz [NSC #46, Kapitel WiC, S. 32] und Roadie [NSC #15, S. 29] kommen auf die Gruppe zu und vergeben den Auftrag, eine Kopie des Betriebskerns MCT2051CORE128V8.5432.11 zu besorgen.

Die Bezahlung liegt bei 5.000 Euro pro Person. Der Verhandlungsspielraum reicht bis zu 7.500 Euro pro Person.

Blitz wird die Runner auf die Idee mit dem Kreuzbasar bringen. Er glaubt, sich daran zu erinnern, dass die Klinik von Dr. Ezkibel seinerzeit mit einem MCT2051-Core128-Prozessor lief. Und dass Maliit Holyvey die Technik der Klinik betreut hat. Laut seinen letzten Informationen lebt die Zwergin Maliit noch auf dem Kreuzbasar, und Dr. Ezkibel praktiziert noch in seiner Klinik dort.

Blitz wird von sich aus nicht anbieten, die Runner zu begleiten, insbesondere, wenn er schon einmal mit ihnen draußen war. Die Weisheit des Alters sagt ihm, dass es keine gute Idee ist. Da er aber anscheinend sehr viel Detailwissen über den Kiez hat, könnten die Runner auf die Idee kommen, ihn zu bitten, sie zu begleiten. Wenn sie dies tun, wird Blitz mitkommen. Die Runner sollten dann auf ihn aufpassen, sonst kann er in diesem Run zu Tode kommen.

Ihr Weg wird die Runner in den Kreuzbasar führen. Alle Versuche, anderweitig an die Software zu kommen, werden im Sande verlaufen. Bestenfalls werden Connections zusagen, sich mal umzuhören, aber klarmachen, dass die Chance sehr klein ist, dieses spezielle Betriebssystem nach dreißig Jahren noch irgendwo zu finden.

Die Anreise zum Kreuzbasar überlassen wir dir. Der Weg über die U-Bahn oder die Straßen

ist gleichermaßen nicht ungefährlich und bietet Möglichkeiten für Aktion und eine Beschreibung des gesamten Kreuzhains. Über die Spleinirställe [F, Kapitel WiC, S. 22] könnten die Runner für diesen Auftrag auch an einen oder zwei Schlachtkreuzer (S. 194) kommen, das optimale Fahrzeug für einen Ausflug quer durch den Xhain. Vielleicht haben sie auch eine modifizierte Version mit 6 Sitzen. Oder Zoé [NSC #61, S. 33] kann als Fahrerin mit ihrem sechssitzigen Kampftaxi gewonnen werden.

IM KREUZBASAR

Im Kiez wird man auf Schnüffler ablehnend reagieren. Die Gemeinschaft besteht nicht seit dreißig Jahren, weil sie zu Verrat und Leichtgläubigkeit neigt. Geld alleine zeigt keine Wirkung. Verwickle die Runner in Gespräche, bei denen der Gegenüber die Motive der Runner herauszufinden versucht, wenn er ein Interesse hat, mit ihnen ins Geschäft zu kommen.

POSITIVE ASPEKTE:

- Runner eines anderen Kiezes, der ebenfalls die Idee des Status F nicht aufgegeben hat.
- Erwähnung von Namen, mit entsprechender Glaubwürdigkeit, dass man weiß, wovon man spricht, zum Beispiel: Monika Schäfer, Blitz, Leuten rund um Colcha und den Caligarikiez usw.
- Die Ghulgemeinde unter dem Delphi unterhält Kontakte zu den Ghulen unter dem Kreuzbasar. Gute Beziehungen der Runner zu den Ghulen können helfen (s. *Möglichkeit 1: durch die U-Bahntunnel*, S. 141).
- Offenes Auftreten.
- Positiver Kontakt zu Erdin Burakgazi vom Imbiss Oase im Kapitel *Ratte für Tisch eins* (S. 129).

NEGATIVE ASPEKTE:

- Geheimniskrämerei und verdeckte Aktionen.
- Als Arbeitgeber einen „Konzern“, wie BroadPeak, angeben.
- Versuch, nur über Geld an Infos zu kommen.
- Den Anschein zu erwecken, man gehöre zu den Shadern, S-K, den Islamisten oder sonstigen Feinden.

Blitz ist beim Herstellen des Kontakts natürlich ein Türöffner. Er ist allerdings überwältigt von alten Erinnerungen, wenn er den Kiez betritt. Zum einen ist er unaufmerksam, zum anderen kommt er mit vielen Leuten ins Gespräch. Spiele den Nachteil, dass sein Verhalten viel Zeit kostet, ruhig aus. So wird er sich im Café Cezve einen echten Bohnenkaffee für 50 Euro bestellen und sich durch nichts darin stören lassen, ihn zu genießen. Und natürlich die Runner nötigen, sich auch einen zu bestellen.

Am Ende sollten die Runner, entweder durch positiven Eindruck und/oder Blitz, bei Kazimira Burakgazi, der Inhaberin des Cafés Cezve, oder in der Schattenklinik von Dr. Ezkibel landen.

Der Elf Ezkibel hat zwar sein Verhalten in den Jahren von arrogant auf verständnisvoll geändert, jedoch nicht für Schnüffler von außen. Er wird den Runnern Cyber- und Bioware und eine Anschlussgarantie anbieten, aber keine Informationen. Wenn die Runner ihn unter Druck setzen, werden sie mit zwei topmodernen stationären Drohnen mit je einem Sturmgewehr und Schockermunition Bekanntschaft machen.

Kazimira ist als eine der Berliner Top-Infoschieberinnen im Bilde und wird vermutlich schon von den Runnern und ihren Aktionen im Caligarkiez gehört haben. Und natürlich durch ihren Cousin Erdin von den Ereignissen im Kapitel *Ratte für Tisch eins* (S. 127). Sie wird sich die Geschichte der Runner genau anhören. Sollten die positiven Aspekte überwiegen, wird sie den Runnern den Aufenthaltsort von Maliit und die Tatsache mitteilen, dass es ihr nicht gut geht. Der Grund ist wohl der Besuch einiger Leute, die sich nachträglich als Konzernleute herausgestellt haben (das Undercoverteam von S-K). Auch hier sollten die Runner ruhig auftreten, da sie sonst mit dem Kiez, und allen voran ein paar Verwandten von Kazimira, Ärger bekommen.

Maliit hat sich in den alten Projektorraum des Kinos zurückgezogen. Dort versucht sie, mit ein paar alten BTLs weit weg zu kommen. Wenn die Runner sie finden, ist sie in schlechter Verfassung. Winters Team hat sie vor einem Tag besucht, nachdem eine hohe Wahrscheinlichkeit berechnet wurde, dass sie über den Kontakt zu Blitz und Monika Schäfer in der Sache drinhängen könnte. Man hat ihr klargemacht, dass schlimme Dinge passieren können, wenn sie mit Blitz, dem Caligarkiez, BroadPeak und so weiter Kontakt aufnimmt.

Nachdem die Runner sie vom BTL getrennt haben, wird sie nach einem Kaffee verlangen,

sobald sie überzeugt wurde, zu kooperieren, was mit einer erfolgreichen Probe auf Einfluss + Charisma (2) geschehen kann.

DER ÜBERFALL

Die Sache entwickelt sich ab diesem Punkt geradlinig.

Die Runner werden von einer Jagd- und Überwachungsdrohne von S-K entdeckt, die versteckt hier zurückgelassen wurde. Diese überfällt die Runner aus der Luft und aktiviert einen Störsender. Noch während des Gefechts werden die Wachen des Kiezes aktiv und signalisieren, dass sich schwarze Kleinbusse dem Kiez nähern.

Als Drohne kommt eine Messerschmitt-Kawasaki Heuschrecke 2 (S. 195) infrage, bewaffnet mit einem Maschinengewehr. Die gepanzerten und verstärkten Kleinbusse (S. 195) sind würdige Gegner für einen Schlachtkreuzer und mit einem ausfahrbaren leichten Maschinengewehr ausgestattet.

Als Truppen kannst du die bekannten Undercoverleute von S-K sowie weitere Sicherheitsleute von S-K verwenden, siehe Kapitel *Personen der Handlung* unter *Fraktionen* (S. 190).

Den Runnern sollte klar sein, dass die Zeit nun läuft. Lass Maliit in Panik geraten, sodass die Runner sich um sie kümmern müssen, während sie einen Plan machen. Wenn Maliit beruhigt werden kann und die Runner das Ziel ihrer Suche erklärt haben, wird sie sich zusammenreißen und den Runnern gegen eine sichere Passage aus dem Kiez helfen.

Allerdings trägt sie eine Wanze mit sich, die dem S-K-Team den Plan verrät und es zu Maliit führt, nachdem sie die Runner in die Klinik geführt und dort mit Ezkibel verhandelt hat, dass sie in den alten Hostraum gehen darf.

Während sich die Zwergin nach der alten Software umsieht, stürmen S-K-Truppen von Winter die Klinik. Ein wilder Verteidigungskampf sollte das Ziel sein. Der Doktor, seine Ares Predator und die beiden oben erwähnten stationären Drohnen unterstützen die Runner.

Gestalte den Kampf spannend, aber unübersichtlich. S-K wird sich im entscheidenden Moment, wenn Maliit den Betriebskern kopiert hat, zurückziehen müssen, weil weitere Kiezbewohner von der Flanke angreifen.

Ezkibel wird dann auf einem Scanner, der im Eingangsbereich seiner Klinik eingebaut ist und den Maliit passieren muss, das Signal der Wanze erkennen. Diese kann einfach abgenommen oder deaktiviert werden.

Winters Leute werden nicht so schnell aufgeben und versuchen, an die Runner und den Betriebskern zu kommen. Die Kiezbewohner werden die Runner bei der Flucht unterstützen, wenn diese Maliit in Sicherheit bringen wollen und dies die S-K-Konzernsicherheit vom Kiez wegführt.

Die letzte Szene des Runs sollte eine wilde Verfolgungsjagd werden. Es spricht nichts dagegen, einer cineastischen Erzählung den Vorrang ge-

genüber den Regeln zu geben und Proben so zu vereinfachen, dass die Szene eine hohe Dynamik bekommt.

Lass das Glück ruhig aufseiten der Runner sein und verteile großzügig Edge auf Vorteilssituationen, die sich die Runner mit guten Ideen erarbeiten, sodass 5-Punkte-Edge-Aktionen mehrfach genutzt werden können.

MÖGLICHKEIT 1: DURCH DIE U-BAHTUNNEL

Der Kreuzbasar wird traditionell von Ghulen unterhalten, die sich um die Infrastruktur kümmern, gegen Gegenleistungen aus der Klinik. Dieser Deal ist schon dreißig Jahre alt und führte zu einer sehr stabilen Ghulgemeinde, die auch Franziska und ihre Leute unter dem Caligarikiez kennen. Wenn sich die Runner mit diesen gutstehen, werden sie den Runnern helfen, einen Vorsprung rauszuholen. Ansonsten lassen sie die Runner nur passieren, gefolgt von den S-K-Leuten.

Die Verfolgungsjagd findet dann in alten U-Bahntunneln und Nebentunneln statt, mit genug Winkeln und Kurven, um sich ein Feuergefecht auf mittlere Distanz zu liefern. Die Anzahl der Verfolger sollte unklar bleiben, die Schritte und Rufe verstärken sich mit den Echos untertage, und Licht und Schatten tanzen. Kleine Drohnen und ein Geist schwirren umher. Proben auf Natur (Navigation) + Intuition und die Führung durch Maliit sollten den Weg weisen. Ob die Entscheidung durch ein Feuergefecht oder vergleichende Heimlichkeits- oder Athletikproben entschieden wird, ist unerheblich, solange eine spannende Jagd daraus entsteht.

MÖGLICHKEIT 2: MIT DEM SCHLACHTKREUZER

Wenn die Runner mit einem Schlachtkreuzer gekommen sind, ist eine Verfolgungsjagd angesagt. Mehrere schwarze Kleinbusse nehmen die Verfolgung auf. Die Herausforderung wird darin bestehen, im Straßengewirr den Überblick zu behalten, was Proben auf Natur (Navigation) + Intuition und/oder gutes Kartenmaterial und/oder Ortskenntnis erfordert. Zudem ist fahrerisches Geschick in Vergleichenden Proben gefragt. Die Straßensperren anderer Kieze können sich dabei als Fluch oder Segen erweisen. Lass Fahrzeuge durch Barrikaden brechen, die Fetzen und Gegner bei misslungenen Proben filmreif aus der Szene fliegen.

MÖGLICHKEIT 3: MIT DEN KUZNECHIKS

Die Runner bekommen je eine Kuznechik (S. 194) geliehen, auch Zweisitzer. Maliit und Blitz oder andere Runner, die nicht über einen guten Steuern-Wert verfügen, sollten bei anderen mitfliegen. S-K wird ihnen eine Anzahl Kampfdrohnen und ggf. einen Geist des Menschen

(Kraftstufe 4) hinterherschicken, mit dem Ziel, sie zum Absturz zu bringen.

Liefere den Runnern eine spannende Verfolgungsjagd, bei der sie Vergleichende Proben auf Steuern + Reaktion gegen die Drohnen ablegen. Bei Nettoerfolgen der Drohne wird diese feuern oder versuchen, den Spatenreiter zu rammen. Natürlich dürfen sich die Runner entsprechend den Riggerregeln auch verteidigen und zurückfeuern.

Notfalls findet sich eine johlende Spatenreitergang ein, die eine Herausforderung wittert und dann in den Kampf gegen die Drohnen, eingreift.

NACH DEM ABENTEUER

Ein Sieg über S-K, insbesondere bei einer oberirdischen Verfolgungsjagd, wird sich schnell herumsprechen. Wahrscheinlich gab es sogar Ad-hoc-Wetten darauf. Blitz und Roadie werden sich mit der Beute schnell zurückziehen, aber die Runner werden vermutlich zum Erzählen und Freibier benötigt.

Sollte Maliit sich dem Kiez anschließen, wird sie bei Roadie unterkommen und dort auch so schnell nicht mehr ausziehen. Die beiden Zwergentechniker scheinen sich viel zu erzählen zu haben.

GELD

Die Runner erhalten wie vereinbart von Blitz und Roadie 5.000 (je nach Verhandlungsgeschick bis zu 7.500) Euro pro Person.

KARMA

- 5 Karma für die Übergabe des Kernels.
- 1 Karma, wenn Maliit als Mitglied des Caligarikiezes gewonnen werden kann.
- 1 Karma (einmalig) für jeden Runner, der sich kreativ in die Verfolgungsjagd eingebracht und einen Vorteil für das Team erarbeitet hat.
- 1 Karma für eine offensive Unterstützung der Kiezmiliz gegen S-K.
- -2 Karma, wenn Blitz oder Maliit bei dem Run „verloren gehen“.

REPUTATION UND FAHNDUNGSSTUFE

Hedda Winter und S-K werden ganz sicher auch nach diesem Run die Runner innig in ihre Gebete einschließen. Erhöhe die Fahndungsstufe entsprechend. Die Reputation der Runner in den Kiezen wird von ihrem Verhalten gegenüber Maliit, dem Schaden, den sie vom Kreuzbasar abgehalten haben, und natürlich vom Ausgang der Operation beeinflusst.



HAUPTDARSTELLER

Die Werte der NSC findest du wie immer im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 187).

BLITZ

Der alte Runner wird auch hier wieder von Nutzen sein, aber die Runner müssen ein Stück weit den Babysitter spielen, falls er mitkommt. Setze Blitz als alten Hund ein, mit einem Hang zur Selbstüberschätzung. Er verfügt über gewaltige Mengen an Informationen zu Berlin und dem Kreuzbasar, über gute Connections und Reputation.

Du kannst ihn Hinweise geben lassen oder sogar die Handlung über ihn voranbringen, aber du solltest im gleichen Maße die Runner mit ihm behindern. Einige Tipps dazu findest du im Text, aber auch seine körperliche Verfassung bei der Schlusszene kann eine Rolle spielen. Und es ist für das Ansehen der Runner keine Option, Blitz zurückzulassen.

KAZIMIRA BURAKGAZI

Kazimira betreibt das Café Cezve und den Informationshandel in dritter Generation. Ihr Familie ist tief in Berlin verwurzelt und gehört zu den progressiven türkischstämmigen Familien, was es ihr erlaubt, auch als Frau die Hosen anzuhaben.

Sie ist keine Kämpferin und sieht ihre Stärke in der Verbundenheit zur Familie und dem Kiez sowie ihrer Fähigkeit, Probleme vorauszusehen.

Auch in diesem Run wird ihr der Kiez eine gezielte und schnelle Reaktionsmöglichkeit auf den Angriff von S-K verdanken, auch wenn sie nicht mit der Waffe in der Hand in den Kampf eingreift.

Weitere Informationen könne der Handlung um *Dragonfall* entnommen werden.

DR. EZKIBEL

Elf, Straßendoc und Cyberware-arzt, und eine Institution im Kiez. Seine Klinik versorgt seit Jahren jeden, der zahlen kann, mit Cyberware guter Qualität und mit Bioware. Seine Preise sind nicht günstig, und er genießt auch nicht den Ruf, der sympathischste Zeitgenosse zu sein. Dennoch lebt er für den Kiez und hat den Willen, den Geist im Kiez aufrechterhalten, der für ein so langes Bestehen gesorgt hat.

Dass er auf Grundlage eines Jahrzehnte alten Abkommens die Ghule in den Tunneln unter der Stadt mit den metamenschlichen Überresten seiner Operationen ver-

sorgt, ist ein Geheimnis des Kiezes. Als Gegenleistung unterhalten die Ghule die Infrastruktur der Gemeinschaft.

MALIIT HOLYVEY

Die zwergische Technikerin verkauft und repariert schon seit Anbeginn des Kreuzbasars alle Arten von Technik. Von alten DVD-Abspielgeräten für Nostalgiker bis hin zum Host für Ezkibels Klinik kann sie alles leisten. Sie ist ganz passabel im Hacken und wie Blitz vertraut mit beiden Versionen der Matrix.

Ihr alter Laden, eine mit Elektrogerümpel vollgestopfte Kellerwohnung, ist abgeschlossen, gesichert und wird von zwei Junkdogs (S. 194) bewacht. Während des Runs ist sie dort nicht zu finden, auch wenn Blitz diese Adresse möglicherweise als Erstes ansteuert.

Sie hat sich im Laufe der Jahrzehnte oft für Jugendliche eingesetzt und viele von der Sucht weggeführt. Dass sie nun selbst zu BTLs greift, um von ihren Problemen zu fliehen, ekelt sie an und zieht sie nur noch weiter runter.

ROLF FLEISCHMANN

Der Oger besitzt den BBQ-Grill Fleischmann's im Kiez in dritter Generation und ist zum Vater des Kiezes geworden. Er organisiert die Miliz des Kiezes gegen Angriffe und ist entsprechend handfest mit Panzerweste und Automatikschrotflinte an der Spitze des Kampfes zu finden. Er wird in einem Konflikt und bezüglich der Unterstützung der Runner das Wort führen.

In Friedenszeiten sind seine Buletten und Bratkartoffeln sehr beliebt und organischer, als man für den Preis annehmen würde.

BESONDERE ANMERKUNGEN

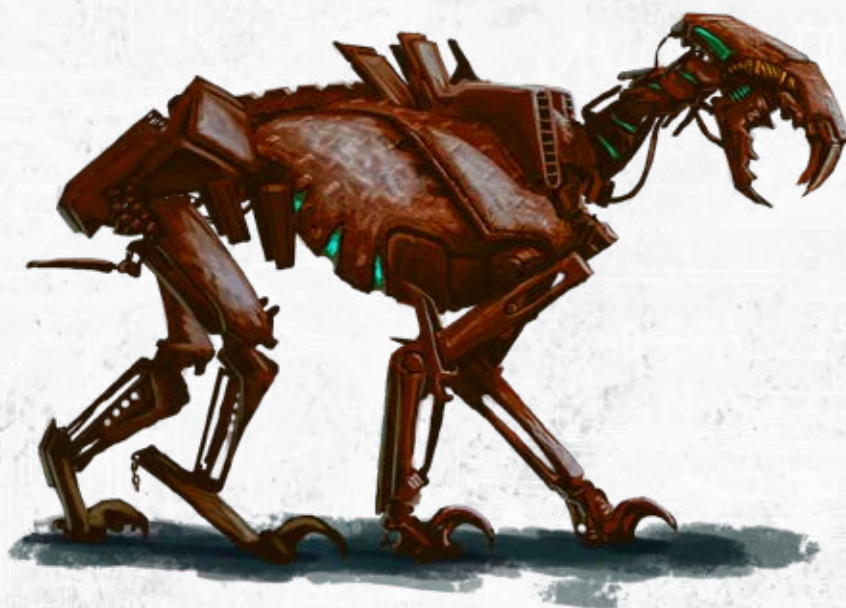
Der Run kann Elemente des Sightseeings, der Geschichte Berlins und vor allem Aktionen gegen Winters Konzernleute enthalten. Die Beschaffung des Softwarecodes ist einfacher als gedacht, aber die Randbedingungen sollten klarmachen, dass sich die Lage innerhalb der Kampagne zuspitzt.

Wenn du einen Decker oder Techniker in der Gruppe hast, kannst du Maliits Zustand auch weit mehr unter Rausch darstellen, sodass sie den Runnern zwar Tipps geben kann, die Beschaffung des Kernels aus dem Host aber eine Herausforderung auf das Wissen um die Kabelmatrix, Hardware und ggf. sogar in der Matrix des Hosts wird.

Die Sicherheitsleute beim Überfall musst du nicht genau „abzählen“. Setze eine Anzahl und Kombination (Magier, Kämpfer, Decker, s. *Personen der Handlung*, S. 190) ein, die den Runnern klarmacht, dass ihr Heil in der Flucht liegt. Wenn sie es auskämpfen wollen, kannst du auch weitere Heuschrecken-Drohnen zu einem gefürchteten Schwarm zusammenziehen, was dann aber eine Flucht durch die Luft fast ausschließen dürfte.

Das Auftauchen der Runner sollte wie oben beschrieben irgendwann die Aktion von S-K auslösen. Wenn die Runner ohne Blitz aufgebrochen sind und sich auf dem Kiez nicht sozial einfinden können, werden sie möglicherweise der Handlung hinterherlaufen und im schlimmsten Fall mit leeren Händen und verfolgt von S-K fliehen müssen.

Die Bezahlung ist damit natürlich dahin, aber die Kampagne wird dadurch nicht aufgehalten, da die beiden KIs zu diesem Zeitpunkt nicht mehr alles auf einen Run setzen, um ihr Ziel zu erreichen.



JUNKDOG



DRAHTSEILAKT

Die Runner werden von Kristallkind angeheuert, um eine größere Euphoria-Lieferung der Engel an die Ancients abzufangen.

Die Runner wird es dabei während ihrer Aufklärung eventuell in den Himmel und/oder das Quartier der Ancients verschlagen. Sie müssen herausfinden, wie die Drogen transportiert werden, um die Lieferung abzufangen.

Sobald sie die Drogenlieferung haben, wird Kristallkind die Runner einbeziehen, und sie dürfen entscheiden, wie sie den strategischen Vorteil am besten nutzen.

Je nachdem, wie das Kapitel *Der Traum ist aus* (S. 78) abgelaufen ist, könnten die Ancients den Runnern oder den Shadern momentan sehr feindlich gesinnt sein. Auch das Fantula kann zu diesem Zeitpunkt schon Schutt und Asche sein.

AUFHÄNGER

Kristallkind kontaktiert die Runner und berichtet, dass es davon erfahren hat, dass das Engel-Kartell in drei Tagen eine große Menge Euphoria vom Himmel ins Hauptquartier der Ancients liefert. Sie weiß, dass es in der Nacht

geliefert wird, aber nicht, durch wen oder wie. Hier geht es Kristallkind nicht in erster Linie um materielle Bereicherung. Wenn die Runner sich der Lieferung bemächtigen könnten, wäre dies ein sehr mächtiges Druckmittel gegen das Kartell oder auch einfach ein riesiger Batzen Drogen, den man gewinnbringend für die Verteidigung des Kiezes einsetzen kann. Diese Überlegungen behält die KI anfangs aber noch für sich.

SCHAUPLÄTZE

DER HIMMEL

Der Himmel ist ein unübersichtlicher Dschungel aus Rampen und Leitern zwischen Hunderten provisorischen Hütten aller Größen auf sechs Ebenen. Die Draco Foundation hatte hier vor zwanzig Jahren mit dem Bau einer schwebenden Arkologie auf massiven Pfeilern begonnen, ihn drei Jahre nach Baubeginn jedoch plötzlich abgebrochen.

Seitdem stand die unvollendete Bauruine mitten im Dreamland leer, und Squatter und Gangs hielten Einzug. Immer mehr Ebenen wurden mit

Wellblechhütten und billig gegossenen Barracken gefüllt, in die ein sehr gemischtes Volk Einzug hielt: Neben Obdachlosen und Drogenabhängigen siedelten sich mehrere Gangs an, die die Junkies mit Straßendrogen versorgten und die einzelnen Bereiche untereinander aufteilten. Immer komplexer und verwirrender wurde das Labyrinth aus schmalen Treppen, steilen Rampen und mehr oder weniger vertrauenerweckenden Leitern.

Auch der Zugang vom Boden des Dreamlands aus wurde ausgebaut: Führten anfangs nur einige Strickleitern in den Himmel, wurden diese über die Jahre durch zwei schwindelerregende Wendeltreppen ergänzt, die sich um die Pfeiler winden.

Heute ist der Himmel das unangefochtene Revier von drei Pusher-Gangs, die sich nicht ganz freiwillig durch Gottes Fügung zum sogenannten Engel-Kartell zusammengeschlossen haben.

Das Kartell brachte ein wenig Ordnung in das Chaos, bahnte sich breitere Wege (was einige Squatter ihren Schlafplatz kostete), befestigte Übergänge zwischen den Ebenen (und besetzte sie mit Kontrollposten) und installierte vor einigen Monaten einen großen Lastenaufzug vom Straßenniveau der Stadt zur untersten Ebene des Himmels. Dieser Aufzug rumpelt nun quälend langsam mehrmals am Tag hinunter, wenn das Kartell seine wenigen Fahrzeuge in die Stadt aussendet oder sie heimkehren. Die Ancients hegen wegen des Aufzugs die berechtigte Befürchtung, dass Gott langfristig plant, den Vertrieb der Kartelldrogen verstärkt selbst in die Hand zu nehmen.

HAUPTQUARTIER DER ANCIENTS

Das Hauptquartier der elfischen Go-Gang liegt unweit des Himmels zwischen Thulestraße und Eschengraben. Im großen Backsteingebäude einer ehemaligen Grundschule haben die Ancients Einzug gehalten. Während sie die oberirdischen, teils einsturzgefährdeten Stockwerke als Lager und Hauptquartier nutzen, sind die verwinkelten Gewölbekeller zu einem Untergrundclub ausgebaut worden. Im Ancient History wird NuGothic gespielt, und dementsprechend dunkel ist die Gästeschar.

Eine hohe Steinmauer umgibt das Gelände, und der Eingang zum Innenhof wird rund um die Uhr von zwei Gangern bewacht. Auch innerhalb des Gebäudes steht ein Wachposten und verhindert, dass sich die Gäste des Kellerclubs nach oben verirren. Eine detailliertere Beschreibung des Clubs findest du im Kapitel *Der Traum ist aus* (S. 79).

DIE ROUTE DES BOTEN

Michael ist ein gnomischer Adept, und seine Kräfte verstärken seine Fähigkeiten, sich ungesehen und sicher über die Dächer des Dreamlands zu bewegen.

Der Weg vom Himmel zur Trelleborg-Schule führt ihn daher über die Dächer und Dachböden des Dreamlands. Es gibt zwei mögliche Routen, beide wurden in den letzten Monaten präpariert. Über dem Fantula laufen beide Routen zusammen. Es gibt Squatter und Ganger als Wachposten (mit einem Wahrnehmungs-Würfelpool von 6 bis 8), viele Stellen des Weges geben ab einem Gewicht von ca. 50 Kilogramm nach, und immer wieder gibt es Engstellen und regelrechte Löcher, durch die sich unter normalen Umständen nur ein Kind oder eben ein Gnom zwängen kann.

Um sich vor Magie zu schützen, führt die Route entlang der meist moosbewachsenen Nordseiten der Dächer oder gleich durch die Dachstühle, in denen es vor allerlei lebendem Ungeziefer wimmelt. Askennen und astrale Projektion sind hier nur eingeschränkt möglich.

Sollten die Runner versuchen, Michael hier zu jagen, oder aus anderen Gründen die Route selbst abgehen wollen, werden immer wieder Vergleichende Proben auf Athletik + Geschicklichkeit gegen Michael fällig. Außerdem gibt es wie oben erwähnt mehrere Stellen, an denen Metamenschen, die größer oder schwerer sind als ein Gnom, nicht weiterkommen und Umwege in Kauf nehmen müssen.

Michael wird die Route über die Blocks nördlich der Thulestraße zwischen Talstraße und Kurt-Tucholski-Allee wählen. Hier führt ihn der Weg teils auf den Dächern, teils durch einsturzgefährdete Dachgeschosse und mündet in einer alten Schuttrutsche, die eigens vom Kartell präpariert wurde und direkt über einem offenen Gullydeckel mündet.



Die Kreuzung der Thulestraße mit der Allee wird er dann unterirdisch durch einen kaum 50 Zentimeter breiten Abwasserkanal bis zu dem Gebäude unterlaufen, das das Fantula beherbergt(e). Dort geht es durch enge Gänge in der nie fertiggestellten Dämmung der Ostwand und durch Zwischenwände hinauf zum Dachgeschoss und weiter nach Westen bis zu den Gebäuden, die südlich an die Trelleborg-Schule angrenzen. Über deren Dächer überwindet er die letzten Meter nach Norden auf das Gelände der Ancients. Entlang einer Dachrinne gelangt er schließlich in das Hauptquartier, um die Lieferung zu übergeben.

Gerade diese letzten Meter zwischen Fantula und der Schule sind nicht mehr für die Augen und Ohren des Engel-Kartells einsehbar. Hier auf den Dächern oder im Dachgeschoss des Fantula-Gebäudes könnte man dem Gnom besonders gut einen Hinterhalt legen.

DER JOB

Kristallkind wird die Entlohnung für den Job an die zu erbeutende Ware knüpfen. Die Runner sollen „ihren Anteil“ bekommen.

AUFKLÄRUNG DER BEIDEN PARTEIEN UND HAUPTQUARTIERE

Der erste Schritt besteht darin, herauszufinden, wie (und idealerweise auch durch wen) die Drogen transportiert werden.

Die beiden naheliegendsten Orte, um mehr herauszufinden, sind der Start der Route, der Himmel und das Ende des Weges, die Ruine der Trelleborg-Schule, die nun den Ancients als Hauptquartier dient.

Mit dem Ancient History gibt es einen frei zugänglichen Club im Keller des Hauptquartiers der genannten Go-Gang. Hier kann man auch Ganger treffen und mit ihnen ins Gespräch kommen. Eine Infiltration des Hauptquartiers selbst erfordert mehr Vorsicht, vor allem wenn man nicht weiß, wonach man eigentlich sucht. Wenn die Ancients wissen, dass die Runner damals ihr Katana gestohlen haben, wird die Aufklärung hier schwieriger, weil das Gelände dann nur mit sehr guter Verkleidung betreten werden kann und auch eine spätere mögliche Allianz mit Medaron kaum realisierbar ist.

In der Matrix findet sich kaum etwas über die Ancients und ihre Beziehungen zu den Engeln. Ja, die Go-Ganger kaufen Drogen aus dem Himmel, aber wie genau, weiß niemand in den Schatten, oder tritt dieses Wissen zumindest nicht in der Schattenmatrix breit. Hier muss man schon persönlich tätig werden. Ein wenig Beinarbeit im Klub und bei den Wachen erbringt Folgendes:

Erfolge

3

6

9

10+

Informationen

Die meisten Ganger wissen nichts von den Lieferungen, die Drogen sind irgendwann einfach da und werden dann im Hauptquartier gestreckt und an die Dealer verteilt.

Die Lieferungen erfolgen immer nachts und, und unter den Gangern gibt es wilde Spekulationen darüber, wie die Drogen ihren Weg ins Hauptquartier finden. Durch die beiden Eingänge zum Gelände jedenfalls kommt der Bote nicht.

Zuständig für die Beziehungen zum Engel-Kartell ist Medaron, der Secretary des Berliner Chapters. Er soll die Lieferungen und deren Ablauf mit Gott abgesprochen haben. Er überwacht auch das Strecken und die Verteilung am Morgen nach der Lieferung. Die Ganger sind überzeugt, dass er die Lieferungen persönlich entgegennimmt.

Ein Hangaround, der nicht gut auf Medaron zu sprechen ist, verrät, dass dieser in den Nächten der Lieferungen immer im Clubhaus zugegen ist. Und zwar im eigentlich nicht mehr genutzten Dachgeschoss! Der Dealmaker der Ancients kehrt die Exklusivität der Droge immer sehr heraus und will damit wohl beim Präsi punkten. Anscheinend ist Medaron mit seiner derzeitigen Position unzufrieden.

Der Himmel ist weitaus schwieriger zu infiltrieren, denn er ist nicht frei zugänglich und das Gebiet von Squattern und eben dem Engel-Kartell, einem Zusammenschluss von mehreren Pusher-Gangs, die verschiedene Drogen herstellen, unter anderem auch ihr berühmtes Euphoria. Sich Zugang zu verschaffen ist nicht schwer, aber man wird in der verschworenen Gemeinschaft innerhalb der Arkologie-Anlage auffallen. Es wäre daher eine gute Idee, sich entweder einen triftigen Grund zu überlegen, warum man den Himmel betritt und dort länger herumstromert. Man kann natürlich auch versuchen, sich mit einer guten Verkleidung unter die Squatter zu mischen und sich passiv zu verhalten. Eine dritte Möglichkeit wäre es, vollkommen ungesehen den Himmel zu infiltrieren und die Bewohner zu belauschen.

Je nachdem, welchen Weg die Runner wählen, wird es entweder schwer, Ergebnisse zu bekommen, oder es dauert lange. Wählen die Charaktere einen sozialen Weg, nimm die höheren Schwellenwerte nach dem Schrägstrich in der untenstehenden Tabelle, wählen sie einen heimlichen Weg, verdreifacht sich das Intervall von 1 Stunde auf 3 Stunden. Grundsätzlich erhalten die Runner einen Würfelpoolmalus von -2 aufgrund des unbekannten Terrains und der verschworenen Gemeinschaft. Dieser kann aber durch besonders kreative Einfälle der Spieler negiert werden.

Erfolge	Informationen
3/5	Auch im Himmel weiß kaum jemand über die Lieferungen Bescheid. Das Kartell greift nicht auf externe Kräfte zurück, und die Boten scheinen sehr unauffällig zu sein.
6/8	Gott scharft eine Bande von Gnomen und Kindern um sich. Sie sind seine Boten und Sprecher, durch sie hält er Kontakt zu seinem Volk. Unter ihnen ist er der körperlich Größte. Sobald ein Junge oder Mädchen ihn überragt, bekommt es einen guten Posten bei einer der Gangs, muss aber den Kreis der Cherubim verlassen.
9/11	Einige Squatter haben die Cherubim auch schon des Nachts allein oder in kleinen Gruppen durch die Schatten des Himmels huschen und diesen verlassen sehen. Sicherlich hatten sie wichtige Geschäfte für Gott zu erledigen. Einer der Cherubim sticht dabei besonders heraus: Er trägt eine Löwenmaske, und sein Geschick ist übernatürlich.
12/14	Unter den stets wechselnden Cherubim hat sich lediglich Michael gehalten, ein stolzer Gnom, der seinem Herrn in Sachen Sadismus in nichts nachsteht. Er ist lautlos, und es gibt keinen Ort im Himmel, an den er nicht mit katzenartiger Geschicklichkeit gelangt. Man munkelt, dass er Gottes Henker und sein Herold bei besonders wichtigen Aufträgen ist.

MEDARON UND MICHAEL

An dieser Stelle können sich die Runner wahrscheinlich das Wichtigste zusammenreimen und die Lieferung durch Michael vielleicht auch ohne weitere Vorbereitungen mit sehr viel Geschick abfangen. Allerdings ist Michael ein fähiger Adept, und die kurze Route vom Himmel zu den Ancients (Luftlinie gerade einmal 300 Meter) bietet nur ein sehr enges Fenster für einen Überfall. Außerdem sollte den Runnern klar sein, dass es nachts sehr schwer werden wird, den Boten zu entdecken, auf seinem Weg zu stellen und ihm die Lieferung abzunehmen, ohne sie zu beschädigen.

Da es aber nur einen Versuch gibt, sollten sie eventuell versuchen, noch mehr Informationen einzuholen oder sich den Run auf andere Weise zu erleichtern.

Grundsätzlich gibt es viele mögliche Wege: Im Himmel lässt sich bei den vielen Gangs des Kartells sicherlich ein ehemaliger Cherub finden, der mit seinem Weggang hadert und eifersüchtig auf Michael ist. So könnte man mehr über den Boten herausfinden.

Wenn man sich Michael nicht selbst nähern will (was bei dem offen auftretenden Gnom ebenfalls eine Option wäre), könnte man auch andere Cherubim befragen. Jedes weitere Herumtasten

im Himmel sollte aber äußerst vorsichtig und mit viel Fingerspitzengefühl erfolgen, da das Kartell Fremden gegenüber misstrauisch ist. Der grundsätzliche Würfelpoolmalus bei weiteren sozialen Proben aufgrund der verschworenen Gemeinschaft und des Umstands, dass die Runner hier oben „fremd“ sind, steigt daher auf -4. Es bedarf schon außergewöhnlich kreativer oder umfangreicher Ideen, um diesen Malus komplett zu negieren. Den Runnern sollte klar werden, dass sie sich hier sehr schnell verraten könnten und die Engel die Lieferung im schlimmsten Fall abblasen oder auf einen unbekannten Ausweichtermin verschieben. Ein Vorgehen über Heimlichkeit ist für solche speziellen Informationen nicht mehr möglich, hier bedarf es der Fertigkeiten Einfluss oder Überreden. Weitere Möglichkeiten wären, einen potenziellen Informanten zu entführen oder sich das Wissen mit Magie anzueignen. Beide Wege bergen aber ebenfalls Risiken.

Erfolge	Informationen
2	Die Runner finden spätestens jetzt durch einen geschwätzigen Ganger heraus, dass Michael für die wirklich wichtigen Lieferungen zuständig ist.
5	Es gibt bei Euphoria-Lieferungen stets auch einen Irrläufer, der sich genau wie Michael verkleidet und eine andere Route nimmt, um etwaige Verfolger zu verwirren.
7	Ein ehemaliger Cherub ist bereit, für 1.000 Euro eine Skizze der beiden möglichen Wege zur Trelleborg-Schule anzufertigen, mitsamt der Fallen, Schwachstellen und möglicher Orte von Beobachtern.
10+	Den Runnern gelingt es, ein Gespräch zwischen Michael und einem Squatter zu belauschen. Sie erhalten nicht nur einen ersten Eindruck von dem Adepten, sie wissen nun auch, dass er die Lieferung über die nördliche Route zu Medaron bringen wird.

Auch bei den Ancients gibt es Wege und sicherlich auch hier nicht aufgeführte Ideen, mit denen sich die Runner ihre Aufgabe erleichtern könnten, vor allem wenn die Go-Ganger nicht wissen, wer ihnen in Wirklichkeit vor einigen Tagen das Katana stahl.

Gerade Medaron ist hier eine Anlaufstelle für eine alternative Herangehensweise: Der Secretary der Ancients ist nämlich mit seiner Position unzufrieden und würde gerne den derzeit vakanten Posten des Vice President besetzen. Im Gegensatz zu Michael, der Gott fanatisch ergeben ist, wäre der Ganger zwar nicht bereit, die Ancients zu verraten. Allerdings verachtet er den überheblichen Gnom und würde sich freuen, wenn dieser eine Abreibung erhielte. Wenn die Runner ihm also ein verlockendes Angebot machen, bei dem die Ancients nichts verlieren, könnte man ihn als Verbündeten gewinnen: Medaron könnte sich zum Beispiel vorstellen, dass er die verlore-

ne Lieferung „findet“ und zum Chapter bringt. Aber auch als Kontakt zu den Räufern und als Vermittler könnte er eine gute Figur machen, wenn man sich vorher abspricht. Gerade ein direkter Kontakt mit Medaron könnte diesen Weg eröffnen. Der Elf kennt die Route von Michael ab dem Fantula. Auf den letzten Metern könnte man diesem so eine Falle stellen und ihn in einen Hinterhalt locken. Für die Verhandlung mit Medaron müsste man aber wohl vorab noch einmal mit Kristallkind reden, siehe Abschnitt *Das Fell des Bären* (s.u.).

DAS EUPHORIA-PAKET

Die Lieferung für die Ancients enthält jedes Mal Dutzende Ampullen des brandneuen Bliss-Derivates. Nicht nur ist die Droge angeblich genauso potent wie Jazz, auch die Neben- und Nachwirkungen sollen vernachlässigbar sein. Der Inhalt der Fläschchen ist rein und in dieser Form absolut tödlich, das Strecken überlassen die Engel den Gangern der Ancients. So werden aus etwa 2 Litern Flüssigkeit um die 1.000 Verkaufseinheiten. Die monatliche Lieferung hat am Ende der Verwertungskette wahrscheinlich einen Straßenwert von etwa 200.000 Euro, um die 50.000 Euro dürften die Engel von den elfischen Gangern jeden Monat dafür kassieren. Mehr als genug also, um das Kartell in arge Schwierigkeiten zu bringen und die Ancients entweder gegen sich aufzubringen oder für sich einzunehmen. Der Markt nimmt die mittlerweile etablierte Droge sehr gut auf, und die Elfenbiker haben langfristige Lieferverträge mit Dutzenden Straßendealern und einigen Clubs in der Stadt. Sollte nun eine Lieferung ausbleiben, dürfte es für die Ancients eng werden, die ihren Druck wiederum an die Engel weitergeben würden.

Die Ampullen stecken gut verpackt in einem kleinen Daypack auf dem Rücken des Boten. Michael ist geschickt genug, um sie sicher ans Ziel zu bringen. Wird er aber beschossen oder stürzt aufgrund von Fremdeinwirkung ab, könnte dies die Fläschchen zerbrechen lassen.

ABFANGEN DER EUPHORIA-LIEFERUNG

In der Nacht verlassen Michael und ein 10-jähriger Irrläufer auf verschiedenen Wegen den Himmel. Wenn die Runner Michael zuvor bereits begegnet sind, können sie diesen mit einer Vergleichenden Probe auf Wahrnehmung + Intuition gegen Überreden (Verkleiden) + Charisma vom Irrläufer unterscheiden. Während der Junge den Himmel nach Westen verlässt und durch Bau-ruinen zur Tucholski-Allee eilt, wählt Michael den nördlichen Weg und überwindet dabei die Thulestraße in mehr als zehn Metern Höhe mit einer Seilrutsche.

Wenn die Runner ihre Hausaufgaben gemacht haben und nicht mit einer völlig anderen Idee um die Ecke kommen, ist ein Hinterhalt auf den

letzten Metern am wahrscheinlichsten. Auch hier sollte der Überfall möglichst lautlos vonstattengehen. Michael hat ein Kommlink und könnte Alarm geben, wenn die Runner ihn nicht schnell genug überwältigen.

Michael wird sich keinem Kampf stellen, sondern sofort die Flucht ergreifen, wenn er die Gelegenheit dazu bekommt. Er wird außerdem notfalls die Lieferung opfern, um sein eigenes Leben zu retten.

Hier kommt es auf gute Planung und Zusammenarbeit an, denn Michael ist allein, und die Runner können durch einfallsreiches Teamwork seine Wahrnehmungsproben erschweren, um eine Überraschung zu ermöglichen. Du könntest zum Beispiel den Schwellenwert der Überraschungsprobe für je 3 Erfolge, die das Team bei einer Teamwork-Probe auf Heimlichkeit + Geschicklichkeit erzielt, um 1 erhöhen.

Aber auch ohne Überraschung sollte der Kampf gegen Michael machbar sein, denn er ist allein und die Runner können das Terrain wählen und den Hinterhalt präparieren. Wichtig ist hier nur, dass die Runner ihre Angriffe so wählen, dass die Lieferung nicht beschädigt wird.

Sollte Michael bei dem Kampf sterben, wird Gott alle Hebel in Bewegung setzen, um die Mörder seines liebsten Cherubs zu finden. Können die Runner Michael gefangen nehmen, wäre er als Geisel ein Druckmittel gegen Gott, das fast genauso wertvoll ist wie die Lieferung.

DAS FELL DES BÄREN

Sobald die Runner die Drogen haben oder wenn sie Kristallkind vorher kontaktieren (z. B., weil sie Medaron als Verbündeten gewinnen wollen), wird die KI offenbaren, was sie mit der Lieferung anfangen will:

Kristallkind wird ihnen ausnahmsweise sehr klar zu verstehen geben, dass es mit den Drogen Apex helfen will. Außerdem sind seine Finanzmittel nun erschöpft, und die Vory haben endgültig alle Schlupflöcher geschlossen, über die Kristallkind bisher dort Geld abgezapft hat. Die Runner haben bisher bewiesen, dass sie sich Herausforderungen stellen und sie überwinden. Daher fragt Kristallkind die Runner rundheraus, wie sie die Drogen am besten nutzen würden, um den Kiez zu schützen oder zu Geld zu machen.

10 Prozent des Erlöses gehen an die Runner. Wenn sie die Drogen als Verhandlungsmasse einsetzen, wird die KI ihnen zusagen, den Gegenwert in Geld aufzutreiben. Kristallkind würde die Lieferung am liebsten nutzen, um das Himmels-Kartell als Verbündete zu gewinnen, aber es ist offen für andere Vorschläge. Die KI wird darauf hinweisen, dass die Drogen nicht nur einen immensen materiellen Wert haben, sondern eben auch einen ganz existenziellen für die Engel und die Ancients, die die garantierten Bestellungen ihrer Geschäftspartner bedienen müssen.

Was die Drogen angeht, ist Kristallkind erstaunlich naiv und scheint auf die Aussagen zu vertrauen, dass Euphoria weder besonders



suchterzeugend ist noch größere Nebenwirkungen hat.

An dieser Stelle können die Runner indirekt Einfluss darauf nehmen, wer im Finale der Kampagne für oder gegen sie ist. Die Engel sind sicherlich ein interessanter Verbündeter, dessen wahrer Wert sich den Runnern vielleicht noch nicht erschließt, auch wenn Gott kein angenehmer Partner ist. Allein Michael als initiiertes Adept ist ein wertvoller Aktivposten, wenn man die Engel auf die eigene Seite zieht.

Das Kartell wird ansonsten vielleicht über kurz oder lang herausfinden, wer seine Lieferung gestohlen hat, und würde dann bei einem finalen Angriff auf den Kiez eventuell die Shader unterstützen, wenn diese es anheuern wollen.

Ein zukünftiger Ancient-Vize Medaron könnte die Go-Gang für Beistand mobilisieren. Man könnte mit den Drogen aber auch die Vory auf die eigene Seite ziehen oder völlig andere Kräfte als Wächter des Kiezes gewinnen. Hierbei verspielt man aber den immateriellen Wert der Lieferung für die Engel und die Ancients.

Welchen Weg sie auch einschlagen, hier können sich die Runner neben der direkten Bezahlung den finalen Run erleichtern oder zumindest die Fronten aktiv beeinflussen. Die Verhandlungen mit den etwaigen Verbündeten können die Runner selbst übernehmen oder der KI und ihren anderen Getreuen überlassen.

Sollten die Runner neben der Lieferung auch Michael als Geisel genommen haben und diesen selbst als Teil der Verhandlung benutzen, verdoppelt die KI ihre Bezahlung. Bei beson-

ders herausragenden Verhandlungserfolgen der Runner wird Kristallkind natürlich auch einen angemessenen Bonus ausschütten.

NACH DEM ABENTEUER

Die Runner werden eine Weile mit der Unterbringung der Drogen zu tun haben. Und dabei die Karten für sich und den Kiez neu mischen.

KARMA

- 5 Karma für die erfolgreiche Übernahme der Lieferung.

EUPHORIA

Euphoria ist, wie Bliss, ein beruhigendes Opiat, das aus Schlafmohn gewonnen und synthetisiert wird. Es hat seinen Namen von der euphorisierenden Wirkung, die Konsumenten verspüren. Zu der Wirkungsweise von Bliss kommt ein warmes, behagliches Gefühl auf der gesamten Haut, das die Droge beliebter macht als das Original.

Vektor: Inhalation, Injektion

Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde

Dauer: [7 – Konstitution] Stunden, mindestens 1,5 Stunden

Kraft: 9

Wirkung: Reaktion -1, Willenskraft -1, Hohe Schmerztoleranz (SR6, S. 75)

- 2 Karma, wenn die Runner Michael gefasst haben.
- 1 Karma, wenn sie kaum oder keine Spuren hinterlassen, die die Ancients oder Gott verwenden können.
- 5 Karma, wenn die Runner Kristallkind überzeugen, die Drogen nicht zu verwenden und damit keinen Schaden anzurichten (und so auch keinen Nutzen zu haben).

REPUTATION UND FAHNDUNGSSTUFE

Wie im Run beschrieben gibt es unzählige Kombinationen an Zugewinn und Verlust, was die Reputation und Fahndungsstufe bei verschiedenen Fraktionen angeht. Sollten die Runner mit den Drogen in der Hand Klinken putzen gehen, dann sollten sie auf jeden Fall einen Ruf als Drogendealer bekommen, im Guten wie im Schlechten.

HAUPTDARSTELLER

MEDARON

DEALMAKER DER ANCIENTS

Der selbst für einen Elfen hochaufgeschossene und hagere Ganger ist für seine Grabesmiene bekannt. Er ist wortkarg und wirkt stets sehr ernst, fast grimmig. Der Kettenraucher bevorzugt selbst gedrehte Zigaretten ohne Filter.

Innerhalb des Chapters ist er gut vernetzt und hat zu den meisten Mitgliedern gute Beziehungen. Den Prospects und Hangarounds hingegen begegnet er mit kompromissloser Härte, was einige von ihnen mit Ungerechtigkeit verwechseln.

Seinen Posten als Secretary nimmt er sehr ernst und hat alle Geschäfte des Chapters genau im Blick. Seit der Posten von Raynes Stellvertreter aufgrund eines Todesfalls offen ist, drängt es ihn dorthin, weil er überzeugt ist, dass er die Beförderung am ehesten verdient hat. Rayne hingegen weiß um seine Begabungen und fürchtet, dass sie eher einen Nachfolger für ihren SoA oder Road Captain findet als für ihren findigen Secretary.

Über die Jahre hat er eine vertrauensvolle Beziehung zu Gott aufgebaut, von dem er auch seinen Tabak bezieht. Wo er den Anführer des Kartells für dessen Professionalität respektiert, widert ihn der hochnäsige Cherub Michael an.

Medarons Werte findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 188).

GOTT

Der Anführer des Engels-Kartells ist eine außergewöhnliche Erscheinung. Das androgyne und kindlich wirkende Wesen kann man leicht unter-

AUFTRITT SHADER

Je nach Ausgang des Kapitels *Der Traum ist aus* (S. 78) werden die Shader die Aktion rechtzeitig mitbekommen, stören oder sogar versuchen, die Droge zu erbeuten, als Kompensation für die verlorenen BTLs.

Ein verbissener Anführer der Shader, der für das Desaster geradestehen muss, könnte sich als sehr kampfstark und hartnäckig erweisen, will er doch dem Alten Fritz nicht ohne Erfolg unter die Augen treten.

schätzen, auch weil es mit seinem unschuldigen Aussehen spielt. Die Männer und Frauen, die Gott für seine sexuellen Bedürfnisse auswählt, geben widersprüchliche Auskünfte zu seinen sexuellen Neigungen und seiner eigenen biologischen „Ausstattung“, und Gott scheint sich auch keinem Geschlecht zugehörig zu fühlen. Tatsächlich aber ist Gott ein narzisstischer Misanthrop wie aus dem Lehrbuch: Er hasst alle Metamenschen gleichermaßen, egal welchem Metatyp und Geschlecht sie angehören. Macht und Kontrolle befriedigen ihn, und auch wenn er keine Lust aus physischer Gewalt zieht, kann man Gott doch als Sadisten bezeichnen.

Allerdings ist Gott auch ein beherrschtes und planvolles Wesen, das sich seinen Platz als Anführer des Kartells hart erarbeitet hat. Diese Position und die damit einhergehenden Privilegien will Gott natürlich unter allen Umständen verteidigen.

Als Anführer des kleinen, aber gut funktionierenden Kartells ist er der absolute Herrscher über den Himmel und hat somit Macht über die mehr als dreihundert Metamenschen, die sein Reich bewohnen.

MICHAEL

Nur wenige wissen, dass Gottes Liebling, ein gnomischer Adept namens Michael, stets die überaus wertvollen Euphoria-Lieferungen übernimmt.

Anders, als sein kindliches Aussehen vermuten lässt, ist Michael schon über vierzig Jahre alt und seit vielen Jahren Gottes rechte Hand. Er ist ein Initiat des dritten Grades und folgt Katze. Seine Adeptenkräfte verleihen ihm übermenschliche Fähigkeiten und Geschicklichkeit.

Der Himmel ist seit über einem Jahrzehnt seine Heimat, und er kennt die vielen Wege hier in- und auswendig. Gott ist er nahezu fanatisch ergeben, aber gerade die Botengänge zu den aus seiner Sicht tumben Ancients hält er mittlerweile für unter seiner Würde. Von Medaron hält er nicht viel.

Michaels Werte findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 188).



AKT 3

ZYKLON



SPEEDDATING

Mitten in der sich zuspitzenden Lage zwischen Apex und Bethal besteht Kristallkind darauf, sich zu komplettieren. Die Runner müssen die letzten Splitter bergen, an denen der Fangcode von Saeder-Krupp haftet, der Kristallkind jederzeit wieder zum Gefangenen von Hedda Winter machen kann. Und die Zeit drängt. Koordination ist gefragt.

SZENE 1: KRISTALLKINDS LETZTER WUNSCH AUF EINEN BLICK

Kristallkind ist wieder mit den meisten seiner Splitter vereint und scheint voll handlungsfähig. Dennoch vermisst es noch drei Splitter. Es beauftragt die Runner, einen Plan auszuarbeiten, wie es gleichzeitig an alle drei Splitter gelangen kann, ohne dass der S-K-Code, der es wieder fangen würde, ausgelöst wird.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Wieder einmal kontaktiert euch Kristallkind. Ein Glitzern erfüllt das Display und die AR um euer Kommlink. Wie üblich begrüßt es euch mit einstudierten Floskeln und freundlichen Worten und kommt dann direkt zum Punkt: Eure Hilfe ist erforderlich. Ihr sollt einen Plan ausarbeiten, der sich um die Wiederbeschaffung weiterer Splitter dreht, und ihr erhaltet diesmal umfassende Ressourcen.

HINTER DEN KULISSEN

Kristallkind offenbart, dass es den Aufenthaltsort der letzten drei Splitter kennt. Alle Splitter tragen den Fangcode von Hedda Winter, mit dem bereits die erste Gefangennahme gelang. Derzeit sind die drei Splitter nicht von S-K-Jagddeckern erreichbar, aber sie müssen geborgen werden, um zu Kristallkind zu kommen. Es gilt als sicher, dass der Fangcode die Splitter vernichten wird, wenn diese offline geschaltet werden; ein Transport auf diese Weise ist nicht möglich. Ein offener Transport durch die Matrix ebenfalls nicht. Die Runner sollen also als Kuriere arbeiten und den Code mit einem Störsender abschirmen.

Da mit einem Überfall durch S-K auf den Kurier zu rechnen ist, bittet Kristallkind um einen genauen Plan und stellt umfangreiche Ressourcen zur Verfügung, darunter 15.000 Euro Honorar für jeden Runner und umfangreiche Spesengelder.

Ziel ist es, alle drei Splitter zeitgleich in Reichweite des Kieznetzwerks freizusetzen, sodass sich Kristallkind um den Fangcode und die Verschmelzung kümmern kann.

SZENE 2: VORBEREITUNGEN

AUF EINEN BLICK

Die Splitter verstecken sich derzeit in großen Hosts von Renraku und Aztechnology. Und in der Headware von Hedda Winter! Und alle sollen zeitgleich am Caligarikiez eintreffen, mit genug Zeit für Kristallkind, über den Fangcode herzufallen, bevor es selbst zum Opfer werden kann.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr sollt also einen Coup planen, als Kurier eine Rundreise durch Berlin machen, vermutlich mit der halben S-K-Konzernsicherheit auf den Fersen und wen auch immer ihr dabei noch alles aufweckt. Und der letzte Splitter hat es in sich.

HINTER DEN KULISSEN

DER ERSTE SPLITTER

Das erste Fragment ist auf der verzweifelten Flucht vor S-K in den Haupthost des Renrakusan geflohen und hat sich in einem Archivhost versteckt. Dort codet es beständig, aber unauffällig gegen den Fangcode, der sich um das Fragment windet.

Kristallkind hat den Decker DIV/0 auf die Suche angesetzt, der nun bereitsteht, seine Hintertüren zu nutzen, um den Code dort herauszuholen. Die Runner bekommen seine Kontaktdaten.

Er hat alles für eine Datenextraktion und -übergabe in einem kleinen Izakaya, direkt am Omae (*Berlinkarte* Nr. 086), vorbereitet und benötigt zwei Stunden Vorlauf für die Aktion. Er fragt beim ersten Kontakt, ob die Runner bereit sind, einen Kontrakt anzunehmen, ihn für 3.000 Euro direkt nach der Extraktion sicher aus dem Renrakusan herauszubringen.

DER ZWEITE SPLITTER

Das zweite Fragment hat sich in einen Verwaltungshost der Aztechnology-Arkologie geschlichen. Auch dieses Fragment versucht, den Fangcode loszuwerden, der sich um seine Persona windet.

Kristallkind hat die Deckerin Ecstasy mit der Suche betraut. Sie hat an einem Glasfaserverteiler am Teufelsbruch (*Berlinkarte* Nr. 388) mittels Datenwanze einen direkten Zugang zum Netz der Arkologie geschaffen. Die Runner bekommen die Kontaktdaten, und auch sie vereinbart zwei Stunden Vorlauf für die Datenextraktion.

DER DRITTE SPLITTER

Ein Teil von Kristallkinds Persona hat sich bei der Befreiung geistesgegenwärtig an den unwahrscheinlichsten Platz zurückgezogen: die Headware von Hedda Winter. Kein Jagddecker von S-K würde auf die Idee kommen, dort nach dem Code zu suchen. Winter hat bisher noch nichts von der Datei bemerkt, die dort schlummert.

Kristallkind gibt den Runnern, denen es zu diesem Zeitpunkt sehr vertraut, einen Code, mit dem sie den Splitter erwecken und zu sich locken können. Doch damit dies gelingt, muss das Kommlink von Winter zerstört werden, sodass sie gezwungen ist, auf ihr internes Kommlink umzuschalten, und für einen Sekundenbruchteil eine Sicherheitslücke entsteht, die der Splitter nutzen kann, um auf ein nahes Kommlink überzuspringen.

Am sichersten passiert dies in der Nähe des Caligarikiezes, wo mit eigener Hardware ein Verbindungstunnel zum Netz des Kiezes aufgebaut werden kann, ohne die öffentlichen Netze zu nutzen.

RESSOURCEN

Die Runner können sich in den Sleipnirställen [s. *WiC*, S. 22] Fahrzeuge besorgen. Fluggeräte fallen wegen der Luftraumüberwachung rund um die Arkologien aus, mit Ausnahme von Kuznechiks, die bodennah fliegen, jedoch keine hohe Reichweite haben. Am Boden sind die Schlachtkreuzer in Anarchogegenden gut geeignet, für eine Fahrt durch die Innenstadt aber zu auffällig.

Die Runnern bekommen die folgenden Fahrzeuge angeboten:

- Einen alten Ares Roadmaster mit Schießscharten und aufklappbarem Dach, zum Beispiel als Trägerplattform für Drohnen, Motorräder oder Kuznechiks.
- Drei Harley-Davidson Scorpions, bestückbar mit Sturmgewehren. Eine Maschine hat einen Beiwagen.
- Einen Schwarm Kuznechiks, darunter auch Doppelsitzer.
- Einen mattschwarzen Saab Dynamit (Werte wie Eurocar Westwind X80, aber Rumpf 8, Panzerung 8) mit kugelsicheren Reifen und zusätzlicher Panzerung.
- Einen BÆR Schlachtkreuzer, in der 6-Personen-Variante.
- Einen unauffälligen Hyundai Shin-Hyung.

Die Runner können sich die Fahrzeuge auch an einen beliebigen öffentlichen Ort in Berlin bringen lassen. Sogar ein Fahrer wäre notfalls im Budget von Kristallkind enthalten.

Über Odessa [NSC #11, Kapitel WiC, S. 28] bekommen die Runner zusätzliche Feuerkraft in Form eines schweren russischen Maschinengewehrs und anderer Waffen aus dem Kiez-Arsenal.

Außerdem erhalten sie von Alice [NSC #66, S. 33] den modifizierten Störsender, den sie für den Einsatz nutzen sollen.

ÜBERLEGUNGEN ZUM ABLAUF

Die Rundreise vom Kiez über den Renrakusan zur Aztech-Arkologie und wieder zurück hat eine Länge von 50 Kilometern, direkt gefahren. DIV/0 und Ecstasy geben auf Nachfrage beide ein Zeitfenster von 10 Minuten an, das sie für die Datenextraktion benötigen. Beide können nicht garantieren, dass es ohne Alarm laufen wird, wenn der Abbruch der Hacks keine Option ist.

Das Team muss aber zum Zeitpunkt der Extraktion vor Ort sein, da der Splitter sofort vor dem Zugriff durch die S-K-Decker geschützt werden muss.

Zum Zwecke des Schutzes bekommen die Runner einen Störsender, der über die WiFi-Schnittstelle so eingestellt werden kann, dass der Splitter nicht in Isolation gerät, aber ein Auffinden aus der Matrix heraus zu einem reinen Zufallsfund machen wird. Das Gerät, auf das der Splitter nach der Extraktion übernommen wird, zum Beispiel das Kommlink eines Runners oder das Kommsystem eines Fahrzeugs, muss ständig im Einflussbereich des Störsenders bleiben. Der Störsender muss nach dem Aufsammeln des ersten Splitters ununterbrochen aktiv sein, was im Umkreis von 6 Metern ein Funkloch verursacht. Das bedeutet, dass die Runner in diesem Bereich von der Matrix abgeschnitten sind. Das schmale, offene Frequenzband kann maximal zum Versenden von Nachrichten verwendet werden, und jede Nutzung erhöht die Gefahr, dass ein S-K-Decker dieses Schlupfloch entdeckt.

Der Splitter von Hedda Winter bleibt eine unbekannte Größe. Über Winter sollte aus den vorangegangenen Runs bekannt sein, dass sie sich auch mal an der Spitze eines Einsatzteams vor Ort um die Dinge kümmert. Und dass ihre Ressourcen nicht unendlich sind. Wenn die Runner dieses Wissen noch nicht erlangt haben, sollten sie es über ihre Quellen an dieser Stelle leicht zugetragen bekommen. Damit sollte klar werden, dass eine Spur zu den Splittern sofort die Aufmerksamkeit von Winters Einheiten, Deckern wie Konzerntruppen, auf sich ziehen wird. Diese werden keine zwei Einsatzstellen gleichzeitig erwarten, und zwei gleichzeitige Einsätze könnten die Reserven von Winter aufbrauchen, sodass die Chance hoch ist, dass sie den Einsatz persönlich in die Hand nimmt, sobald der zweite Splitter auftaucht. Dies würde aber voraussetzen, dass sich beide Splitter lange genug in der Matrix zeigen, dass der Fangcode erwacht, und im letzten Moment der Schleier des Störsenders über sie geworfen wird. Lange genug, um Alarm auszulösen.

Dass der Punkt, an dem Hedda Winters Kommlink angegriffen wird, um dem dritten Splitter die

Flucht zu erlauben, nicht geplant werden kann, sollte schnell klar werden.

VERBÜNDETE

Die Runner sollten im Laufe der Kampagne viele Personen und Fraktionen in Berlin kennengelernt haben und über ein Netz aus Connections verfügen. Kristallkind wird auch hierfür Ressourcen zur Verfügung stellen. Die Runner können Leute für Teilaufgaben gewinnen, wie den Schutz durch eine Gang in einem Gebiet, einen Aufklärer an einer bestimmten Stelle, eine Ablenkung im richtigen Moment und Dinge dieser Art. Kristallkind könnte die Runner auf diese Option hinweisen.

Odessa wird außerdem allen Colchisten, auch den gutbürgerlichen, eine Mitteilung gesendet haben. Und so können auch in Berlin-Mitte plötzlich Sprawlguerilla auftauchen, wie eine Frau in normaler Kleidung, die mit einem AK-47 ein paar Ganger von ihren Motorrädern holt und dann wieder in der gaffenden Menge verschwindet.

TIPP FÜR DEN SPIELLEITER

Die Runner können den Run auf der gegebenen Informationsbasis nicht planen, sondern bestenfalls gute Vorbereitungen treffen. Verhindere, dass die Spieler sich hier völlig verausgaben, indem du ihnen klarmachst, dass es um Improvisation geht und sie diesmal genügend Ressourcen zur Verfügung haben. Der Run basiert auf dem Zusammenkommen von Können, Ressourcen und Connections.

SZENE 3: RUNDREISE AUF EINEN BLICK

Die Runner werden die Handlung auslösen, indem sie den Zeitplan an die Decker übermitteln und ihren Plan in Gang setzen. Die Handlung wird nun von den Aktionen der Runner und ihrer Gegenspieler getrieben werden und im Showdown auf dem Caligarikiez enden.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr habt einen Plan. Oder zumindest Wegpunkte, die ihr erreichen müsst. Eure Feinde werden aufwachen, und dann wird es kein Zurück mehr geben. Es kann viel schiefgehen, aber es gibt auch viel zu gewinnen.

HINTER DEN KULISSEN

Die Reihenfolge der Splitter-Extraktionen ist grundsätzlich beliebig. Sicher ist nur, dass Hedda Winters Splitter erst auf dem Caligarikiez befreit werden darf und alle Splitter zeitgleich am Fuchsbau auf dem Kiez sein müssen. Allerdings wird es schwierig, mit aktivem Störsender

in den Renrakusan zu kommen, weswegen dies vermutlich die erste Station sein wird.

RENRAKUSAN

DIV/0 zapft für seinen Einbruch eine Hintertür in der Sunakku-Bar *Omae* (Berlin 2080, S. 62) an. Dort verabredet er sich mit den Runnern. Wenn diese den Zusatzkontrakt für sein freies Geleit angenommen haben, sitzt er alleine an einem Tisch einer Foodbox vor einem Teller mit Tsumami. Wenn nicht, sitzt ein unscheinbarer, drahtiger Japaner mit am Tisch. Es handelt sich um Keno, einen Adepten, der DIV/0 aus dem Renrakusan bringen wird.

Schon der Zugang zum abgeschirmten Bezirk Renrakusan sollte gut geplant werden. Als Touristen ist es leicht, hineinzukommen, aber die Smartcity scannt schon bei der Zufahrt die Fahrzeuge inklusive Insassen und überwacht dann ihr Verhalten. Ebenjenes Verhalten wird darüber entscheiden, wie viele Sicherheitskräfte schon von den Sicherheitssystemen in die Nähe der Runner gebracht wurden, wenn diese die Sicherheitskennzahl des Bezirks durch ihr Verhalten erhöht haben.

Fahrzeug-, Magie- und Cyberwarelizenzen sollten, ebenso wie die SInS der Runner, eine Stufe von 5+ aufweisen, damit sie keine Probleme bekommen. Schlechtere Lizenzen müssen bei der Einfahrt in den Bezirk Vergleichende Proben gegen die Scanner (Stufe 4) ablegen. Diese Prozedur können die Runner aber überall in Berlin erfragen. Waffen müssen vor den Scannern verborgen werden, was beim Tragen außerhalb des Fahrzeugs abgeschirmte Behälter oder den Zauber Sensortäuschung (SR6, S. 136) erfordert. Störsender und Deaktivierungen der aktiven Datenübertragung der Kommlinks fallen binnen Sekunden auf. Die Runner sind gut beraten, mittels Heimlichkeit und Überreden (Verkleiden) für ein möglichst unauffälliges Profil zu sorgen.

Bei Unstimmigkeiten oder auffallendem Verhalten werden zuerst Neo-PD-Drohnen und Einsatzkräfte die Runner ansprechen oder gegen sie vorgehen, ein gepanzertes Streifenfahrzeug der Renraku-Garde ist aber nie weit, besetzt mit Truppen. Die Werte für die Renraku-Sicherheitsleute findest du im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 189).

Eine günstige Taktik könnte sein, die Ausrüstung für den weiteren Run nicht mit in diese Zone zu nehmen und außerhalb zum Aufsammeln bereitzuhalten. Die Hoffnung, hier einen Konflikt mit Waffengewalt zu lösen, sollte bei den Runnern nicht aufkommen.

Sobald die Runner im *Omae* eingetroffen sind, können sie sich zu DIV/0 setzen, der ihnen Plätze am Tisch freigehalten hat – erstaunlich in der gut besuchten Bar. Vermutlich ein digitaler Trick mit dem Reservierungssystem. Nach einer kurzen obligatorischen Essensbestellung lehnt sich DIV/0 entspannt zurück und geht online, wenn die Runner signalisieren, dass sie bereit sind und ihm ein Kommlink freigegeben haben,

auf das der Splitter geladen werden soll. Es dauert geschlagene fünf Minuten, dann bekommen die Runner die Meldung, dass es gleich losgeht. Dann sollte die Hölle losbrechen, denn der Splitter schlägt im Kommlink förmlich ein, lastet das Gerät völlig aus und lässt es piepen und leuchten. Dann muss der Störsender aktiviert werden, und in der Bar gehen die Lichter aus. Sämtliche Geräte im Umkreis von 6 Metern werden von der Matrix abgeschnitten.

Ab diesem Zeitpunkt werden die Runner von der gesamten Renraku-Sicherheit als schwerwiegender Sicherheitsstörfall registriert und behandelt.

Auf dem Weg zum Fahrzeug können die Runner auf einige Drohnen stoßen, die mit Tasern bewaffnet sind, sowie auf einige einfache Sicherheitsleute oder Streifenpolizisten. Es wird etwa 4 Minuten dauern, bis vollständig Alarm gegeben wurde und ein koordinierter Einsatz erfolgt. Wenn die Runner bis dahin ihr Fahrzeug erreicht haben, ist auch dieses durch den Störsender abgeschirmt. Renraku wird entsprechend Kräfte in Richtung des Funklochs schicken. Die Runner werden nach 1W6 Minuten auf die ersten Verfolger stoßen, weniger, wenn sie vorher schon aufgefallen sind.

Als vernünftiger Weg aus dem Viertel bieten sich nur die Übergänge nach Berlin-Mitte an, da diese am wenigsten stark befestigt sind. Wer nicht über eine enge Brücke oder durch den Gleimtunnel flüchten will, sollte den Übergang Saru (Bernauer Straße) nehmen, der in beiden Richtungen vierspurig ist und den meisten Platz für einen gewaltsamen Durchbruch bietet.

Die Verfolgung beginnt mit Einsatzfahrzeugen des Neo-PD (Werte wie Ford Americar, SR6, S. 299), abgelöst durch Hochleistungsfahrzeuge (Werte wie Saeder-Krupp-Bentley Concordat, SR6, S. 299) und unterstützt durch SEK-Transporter (Werte wie Ares Roadmaster, SR6, S. 299). Nach kurzer Zeit wird auch ein bewaffneter Helikopter auftauchen (Werte wie MCT-Sikorsky-Bell Wolfhound, SR6, S. 301).

Die Decker können das Fahrzeug der Runner und die Insassen wegen des Störsenders nicht erfassen, aber Magier und Scharfschützen werden versuchen, das Fahrzeug auszuschalten. Schwere Waffen einzusetzen verbietet sich, wenn die Runner durch den dichten Verkehr und an Straßen und Gebäuden vorbeirasen, die voller Passanten sind. Solange es keine Toten gibt, dreht Renraku noch nicht bis zum Anschlag auf.

Wie schwer der Checkpoint Saru gesichert ist, hängt davon ab, wie viel Reaktionszeit der Checkpoint hatte. Wenn die Runner direkt losfahren und ein paar Schlenker machen, sodass erst im letzten Moment klar ist, wohin sie fahren, werden die Maßnahmen heruntergelassene Schlagbäume und ein paar wartende Autos sowie Polizisten mit Maschinenpistolen sein. Mit der Zeit werden die wartenden Autoschlängen länger, da Polizeifahrzeuge eine Straßensperre bilden und Sturmgewehre an die Sicherheitsleute ausgegeben werden. Dann wird es auf einen



Durchbruch mit Waffengewalt und Rammangriffen auf die Straßensperre hinauslaufen.

Hier kann natürlich die Option *Ablenkung* eingeplant werden, in Form eines Angriffs oder inszenierten Zwischenfalls vonseiten Berlin-Mitte. Ein Drohnenangriff oder ein Wettrennen lenken die Wachen ab, oder ein Decker oder Kristallkind können den Kontrollalgorithmus manipulieren, sodass auf einer Spur keine wartenden Fahrzeuge mehr stehen.

Auf dem Brückenübergang werden Polizeifahrzeuge und die Breite der Brücke den Schwellenwert für Steuern-Proben erhöhen, und es besteht die Gefahr des Absturzes. Dafür sind hier weniger Wachen.

Im Tunnel können Sicherheitstore geschlossen werden. Wenn dies der Fall ist, bleibt den Runnern vermutlich nur der Rückzug und die Möglichkeit, es an einem anderen Übergang zu versuchen.

Lass den oder die Fahrer Steuern-Proben gegen Schwellenwerte entsprechend der Verkehrsdichte und der Hindernisse sowie Vergleichende Proben gegen die Verfolgerfahrzeuge ablegen. Denk daran, dass diese nicht den Tod von Passanten in Kauf nehmen werden, um die Runner zu stellen.

VERFOLGUNGSJAGD I

Berlin-Mitte wird vom Sternschutz und dem Hauptdienst der Polizei geschützt, die hier keinen Aufruhr dulden werden. Das Neo-PD wird um Amtshilfe und Erlaubnis zur Verfolgung ersuchen. Die Konzerntruppen ohne Polizeilizenz müssen an der Grenze zum Renrakusan jedoch die Verfolgung abbrechen.

An dieser Stelle können die Runner mit ein paar Tricks wieder Ruhe in die Sache bringen. Ein Fahrzeugwechsel und Heimlichkeit können die Verfolger abschütteln und eine Verfolgung durch den Sternschutz verhindern.

Auch eine Verfolgungsjagd durch Mitte ist denkbar, wird aber ebenfalls zu Verfolgern, diesmal dem Sternschutz, führen, die mit aufgemotzten Höllenkatten (Werte wie S-K-Bentley Concordat, SR6, S. 299) die Verfolgung aufnehmen, ergänzt durch Sicherheitsdrohnen (z. B. Ruhrmetall Skarabäus, SOTA 2081, S. 25) und einen Hubschrauber. Auch hier liegt der Vorteil darin, dass das Fahrzeug durch den Störsender mit digitalen Mitteln nicht zu stoppen ist und die Polizei im dichten Verkehr kein Feuerwerk veranstalten kann. Gezielter Einsatz von Magie, Scharfschützen oder das Rammen des Fahrzeugs sind die Maßnahmen der Wahl. Insbesondere, wenn kein Kapitalverbrechen begangen wurde.

Wenn die Runner eine Route wählen, die durch AGC Siemensstadt oder Z-IC Tegel führt, können sie der Sammlung ihrer Verfolger, abhängig von ihrem Verhalten, natürlich auch noch weitere Verfolger durch andere Polizeidienste hinzufügen. Der Sternschutz kann hier auch aktiv werden, und so wechseln sich die Verfolger ab, bis die Runner diese abgeschüttelt haben.

AZTECH-ARKOLOGIE

Wir gehen davon aus, dass die Runner es schaffen, bis zur Ankunft in Schönwalde, oder spätestens dort, ihre Verfolger an einer Bezirksgrenze abzuhängen. Andernfalls wird die Szene etwas anders verlaufen als beschrieben, aber die Extraktion kann auch während eines Feuergefechts erfolgen.

Ecstasy ist mit einem Van und ihrem Team hier. Sie ist Runnerin und rechnet mit Ärger. Allerdings macht sie klar, dass sie nur für die Extraktion und ihre eigene Flucht bezahlt wird. Vielleicht wollen die Runner das Team auf die Schnelle zur Unterstützung anheuern, was dieses für 15.000 Euro auch tun würde. Die Runner würden so die Unterstützung einer Deckerin, zweier verchromter Kämpfer und eines versierten Riggers inklusive seines Vans (Werte wie Chrysler-Nissan Packer M, SOTA 2081, S. 22, aber Panzerung 8, Höchstgeschwindigkeit 180 und Handling 3/4) gewinnen.

Der Treffpunkt ist die Straße zum Teufelsbruch, einem Sumpfgebiet mit einer aufgegebenen Konzerneinrichtung von Aztech. Dort hat sich Ecstasys Team als Bautrupp ausgegeben, mit einer Arbeitsdrohne ein Loch neben der Straße gegraben und eine Glasfaserleitung zwischen der Arkologie und dem Komplex angezapft. Auf das Zeichen der Runner hin wird Ecstasy mit dem Hack beginnen. Nach ein paar Minuten wird ihr plötzlich Blut aus der Nase laufen und ihr Deck Funken sprühen. Dennoch schafft sie es, den Splitter zu befreien. Der Störsender muss kurz deaktiviert werden, dann schlägt der Splitter in ein weiteres Kommlink ein, das damit seinen Dienst beendet und nur noch als Habitat für den Splitter dienen kann, wie das erste auch schon.

Dies ist der Moment, in dem Hedda Winter den zweiten Alarm bekommt und mit ihrem verbleibenden Einsatzteam die Jagd persönlich anführen wird.

Ecstasy wird, direkt nachdem der Splitter eingesammelt ist, mitteilen, dass der Run Alarm bei Aztech ausgelöst hat und GOD ihren Standort gefunden hat.

Es ist mal wieder Eile geboten.

VERFOLGUNGSJAGD 2

Und wieder beginnt die Flucht, diesmal vor der Aztechnology Corporate Security. Der Vorteil der Runner, dass der Ort, an dem sie gehackt haben, weit außerhalb liegt, ist auch ihr größter Nachteil, wenn sie entdeckt werden. Aztech wird im Wald nicht davor zurückschrecken, mit schweren Waffen Jagd auf die Runner zu machen. Da der Störsender jedoch hier draußen in der Wildnis weit weniger wahrnehmbare Störungen verursacht, können sich die Runner mit Heimlichkeit, Zaubern, den Diensten eines Geistes und Ähnlichem erst einmal verschleiern.

Hedda Winter sitzt an Bord des Messerschmitt-Walkyre-Helikopters, der schon für die Extraktion von Kristallkind auf dem Caligarikiez (s. *Splitter*, S. 95) eingesetzt wurde, ohne Konzernkennung und zusammen mit einem Dutzend

ihrer Leute, darunter Decker und Magier. Sie wissen genau, wonach sie suchen müssen, und folgen der Störung des ALI und der Stadtinfrastruktur – kurz: dem wandelnden Funkloch.

Winters Team hat keine Skrupel, die Runner mit automatischen Waffen zu beschießen, sobald sie sie mit dem Hubschrauber aufgespürt hat. Allerdings ist das Ziel die Erbeutung der Splitter, nicht deren völlige Zerstörung.

Je nach Route der Runner zurück in den Kiez kommen nun weitere Parteien ins Spiel. Die Shader sind durch Bethal alarmiert worden und greifen über die Matrix an, so gut sie können. Die Infrastruktur der Stadt sollte um die Runner herum sichtbar unter der Kontrolle von Deckern stehen und sie behindern. Das Verkehrsleitsystem wird versuchen, den dicksten Stau vor ihnen zu verursachen. Zur Unterstützung kann Bethal vermutlich weitere Gangs aufbieten, wie die Ancients und die Horde, die möglicherweise auch noch ein Hühnchen mit den Runnern zu rupfen haben.

Die Polizeieinheiten der einzelnen Bezirke werden über eine Verfolgungsjagd nicht begeistert sein und eingreifen, sowohl gegen den unmarkierten Helikopter als auch gegen die Runner und die Gangs.

Winters Team wird ihren ersten Eingreiftrupp, der mit Fahrzeugen Richtung Renrakusan unterwegs war, in die Jagd mit einbeziehen. Wenn es sein muss, wird Winter auf ein Bodenfahrzeug wechseln. Dies sind die bekannten Kleinbusse mit eingebauten Automatikwaffen (S. 195), wie sie schon im Kapitel *Systemupdate* zum Einsatz kamen. Auch ein Schwarm Messerschmitt-Kawasaki Heuschrecken 2 (S. 195) mit entsprechenden Waffen ist als Gegner denkbar.

Die Runner werden jeden Trick benötigen, um Hedda Winter nicht aus Versehen abzuschütteln, ist es doch ihr Ziel, diese zum Kiez zu führen und dort anzugreifen. Und gleichzeitig lebend dort anzukommen, was alle anderen Parteien zu verhindern suchen.

TRICKS UND VERBÜNDETE

Du solltest die Verfolgungsjagden cineastisch anlegen. Proben gehören dazu, aber gute Ideen sollten großzügig mit Edge belohnt werden. Du kannst zum Beispiel überzählige Erfolge aus Vergleichenden Proben auf Steuern, Heimlichkeit und Wahrnehmung als Vorteil werten und dafür Edge vergeben.

Den Runnern stehen, wenn sie das wollen, verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung. Der Wechsel eines Fahrzeugs kann die Feinde verwirren und den Runnern einen Bonus auf Heimlichkeit verleihen. Außerdem kann ein anderes Fahrzeug andere Fertigkeiten haben, schneller sein oder besser gepanzert. Oder es kann fliegen. Wenn die Runner mit einem Ares Roadmaster in Richtung Havelufer rasen und dort schlagartig auf Fluggeräte wie Kuznechiks umsteigen, sind ihre Verfolger in den Bodenfahrzeugen abgehängt. Auch mag die Vervielfältigungstaktik erfolgreich sein, wenn plötzlich mehrere Fahrzeuge mit leistungs-

starkem Störsender in verschiedene Richtungen fahren und sich die Verfolger entscheiden oder aufteilen müssen.

Die Runner haben Freunde, und Kristallkind hat Freunde. Und diese Freunde haben Freunde und Leute, die ihnen Gefallen schulden. Die Sache im Caligarikiez ist ein großes Ding. Viele, die die Runner über diese Kampagne hinweg getroffen haben, beobachten die Ereignisse und werden sich gegebenenfalls auf die eine oder andere Seite schlagen. Bethal und die Shader stehen ganz sicher auf der Gegenseite, aber die Vory, andere Gangs oder andere Kieze werden sich von der Reputation der Runner und vom bisherigen Verlauf der Ereignisse beeinflussen lassen.

Diese Leute können Dienste übernehmen. Sie können Fahrzeuge an die richtige Stelle bringen. Sie können mit einem Hack oder einem Angriff für Ablenkung sorgen oder ein paar Shader in der Matrix ausschalten. Sie können die Runner ein Stück begleiten und Feuerschutz geben. Geister tauchen auf. Oder der passende Zauber, den die Gruppe nicht beherrscht, wird gewirkt. Ausrüstung kann verliehen oder günstig weitergegeben werden. Oder einfach nur Tipps und Hinweise, zum Beispiel von einer guten Connection bei der Polizei, die einen Tipp für eine Route hat und wo die Straßensperren stehen.

Ein Stück weit müssen die Runner natürlich selbst auf diese Dinge kommen. Ermutige die Runner über die Zusage von Kristallkind, für Spesen aufzukommen. Das Team sollte erkennen, dass es anders planen kann und muss als üblich.

Wenn die Runner nicht von ihrer gewohnten Vorgehensweise abweichen oder sich nicht trauen, können auch andere ihnen ihre Dienste anbieten. Kristallkinds Misere ist im Kiez bekannt, und Blitz, Alice und andere werden sich beteiligen, ebenso Odessa. Sie müssen den Kiez für den Kampf bereit machen und wissen somit, was läuft.

DAUMENSCHRAUBEN

Es liegt auf der Hand, dass mit der Menge und Art der Feinde jederzeit die Herausforderung für die Runner angepasst werden kann. Aber auch die Frage, wie stringent du darauf achtest, wo der Störsender wirkt und was die Runner an Infos über das WiFi haben, ist entscheidend. Nimm ihnen ihre WiFi-Vorteile und schneide sie von der Außenwelt ab, sodass sie sich etwas einfallen lassen müssen, wie sie mit dem Problem umgehen.

KEINE PANIK

Die Runner können nicht genau wissen, wer hinter ihnen her ist und wie viele. Verfolger können also auftauchen und wieder verschwinden. Da mag ein Trick der Runner erstaunlich gut funktioniert haben oder eine Bezirksgrenze und eine fehlende Erlaubnis die Polizeieinheit an der Verfolgung hindern.

Und sollten die Runner tödliche Gewalt anwenden wollen, kannst du sie immer noch fra-

gen, ob sie als Hacker oder Polizistenmörder gesucht werden wollen.

SZENE 4: SHOWDOWN AUF EINEN BLICK

Die Runner erreichen in wilder Jagd den Caligarikiez, mit zwei Splittern und Hedda Winter auf den Fersen. Nun müssen sie Winter eine Falle stellen, um ihr Kommlink zu zerstören und damit den dritten Splitter zu befreien. Kristallkind wird dann die Splitter übernehmen und verschwinden, um sich zu vervollständigen und den Fangcode von S-K abzuschütteln.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Das Stirnerhaus ist verbarrikadiert, die Straßen sind leer. Eure Ankunft wurde wohl schon angekündigt, und auch, dass euch Feinde auf den Fersen sind. An einer Tordurchfahrt in den Hinterhof zum Fuchsbau stehen Blitz und Hannibal. Während Blitz in eure Richtung gestikuliert und auf den Fuchsbau deutet, steht Hannibal mit schwerer Flakweste und Maschinengewehr daneben.

HINTER DEN KULISSEN

Wir wissen nicht, in welchem Fahrzeugtyp die Runner zum Kiez zurückkehren und welche Verfolger sie mitbringen. Deshalb hier nur die Kernpunkte der Handlung.

VERFOLGER UND FREUNDE

Egal wie viele Freunde und Feinde am Ende noch an der Verfolgungsjagd beteiligt sind: Sorge dafür, dass sie noch einen Moment benötigen, um in die Handlung eingreifen zu können. Personen vor Ort, wie Kiezbewohner, können von den Runnern natürlich eingebunden werden, zum Beispiel um einen Vorteil für die Runner herauszuholen und somit die Zerstörung von Hedda Winters Kommlink zu ermöglichen.

VERTEIDIGUNG

Der gesamte Kiez ist auf eine Verteidigung eingestellt, überall sind Stellungen und Waffenlager vorbereitet. Die Vorbereitungen richten sich normalerweise gegen die Truppen aus dem Renrakusan, man ist jedoch entschlossen, den Kiez gegen alle Feinde zu verteidigen.

Entsprechend können an allen Fenstern im Kiez jederzeit bewaffnete Bewohner oder auch die Miliz des Kiezes um Hannibal auftauchen.

WINTERS TEAM

Hedda Winter muss nur eins und eins zusammenzählen, wenn die Runner die Verfolgungsjagd

hier im Kiez beenden. Je nach dem bisherigen Verlauf der Kampagne kann sie damit rechnen, hier sowohl Kristallkind als auch Apex zu finden. Entsprechend wird sie versuchen, mit ihren Deckern vorzurücken, bis diese den Kampf aufnehmen können. Sie sollte mit einer Kombination aus einem gepanzerten Lastwagen voller Technik (wie Ares Roadmaster), ihrer Dienstlimousine (Saeder-Krupp-Bentley Concordat), mehreren Kleinbussen und bis zu zwei bewaffneten Messerschmitt-Walkyre-Helikoptern im Kiez ankommen. Neben den bewaffneten Kleinbussen und Helikoptern hat sie alles dabei, was an ihren Truppen gerade verfügbar war, sowohl gepanzerte als auch zivile Konzernleute, darunter eine große Anzahl Decker. Dies sind dieselben Truppen, die auch bei Kristallkinds erster Entführung hier auf dem Kiez operiert haben und deswegen Ortskenntnis und die Pläne besitzen. Einige Magier sorgen mit Barrieren ebenfalls für Abschirmung. Hedda Winter ist, zusätzlich ausgerüstet mit einer Flakweste über ihrem Hosenanzug und mit Maschinenpistole, an vorderster Front mit dabei.

DAS KOMMLINK ZERSTÖREN

Hedda Winter trägt eine Panzerweste mit aufgesetzten Taschen, wenn sie ihr Fahrzeug verlässt. Ihr Kommlink steckt in einer der *ungepanzten* Außentaschen. Ein Beobachter benötigt jedoch mindestens 4 Erfolge, um das Gerät zu entdecken, auf große Entfernung noch mehr, wenn er keine Sichtvergrößerung besitzt.

Die Barrierestufe des Geräts beträgt 6. Jeder Treffer aus einer Schusswaffe, der mindestens 3 Kästchen Schaden verursacht, kann ein 1 Zentimeter großes Loch in das Gerät treiben, wodurch es zerstört wird. Alternativ sind natürlich alle anderen Angriffe gemäß Barriereregeln (SR6, S. 115) zulässig. Der Angriff selbst entspricht dabei der Edge-Handlung *Angesagtes Ziel* gegen Hedda Winter.

Das Kommlink kann entwendet werden, wobei es nur schwer zu sehen ist und 3 Nettoerfolge notwendig sind, um es mit einem Zauber oder spitzen Fingern an einem dünnen Glasfaserkabel zu packen, das aus der Tasche heraushängt.

Auch ein Angriff über die Matrix auf das Gerät ist denkbar. Das Gerät wird von einem Decker (S. 190, ASDF 7/6/6/5) des Winter-Teams bewacht und abgeschirmt. Wenn es gelingt, eine Hintertür zu finden, einen Admin-Zugang zu bekommen, das Gerät zu formatieren und neu zu starten, ist das Gerät de facto ebenfalls zerstört.

Als letzte Möglichkeit kannst du auch zulassen, dass der Status *Brennend* oder *Gebrutzelt* über eine Dauer von 3 Kampfunden auf Winter oder ihrer Panzerweste ebenfalls das Gerät zerstört.

ANMERKUNGEN FÜR DIE SPIELLEITERIN

Es spielt im ersten Moment keine große Rolle, wie viele Konzernleute und Fahrzeuge tatsächlich

im Kiez eintreffen. Mach klar, dass eine große Streitmacht, vermutlich alles, was Winter aufzubieten hat, hier ist, um es auszutragen. Lass Verbündete melden, dass weitere Feinde auf dem Weg sind. Der Kiez meldet Verteidigungsbereitschaft und fordert die Runner auf, sich in Deckung zu begeben. Den Runnern, die hoffentlich ihr Ziel, Hedda Winters Splitter zu befreien, in der Hektik nicht vergessen, soll klar werden, dass sie nur ein kleines Zeitfenster haben, in dem sie die Dinge noch kontrollieren können, bevor die Schießerei beginnt.

Hedda Winter ist einem Gespräch nicht abgeneigt, wenn es sie weiterbringt. Die Runner werden alles auf eine Karte setzen müssen. Es gilt, 5 Edge auf eine Aktion zu setzen, die das Kommlink zerstört, und dann den Störsender auszuschalten.

Gib jedem Spieler die Möglichkeit, sich einzubringen und mit einer guten Idee und Aktion einen Vorteil für das Team herauszuholen, der Edge generiert. Dies dürfen die Runner an dieser Stelle „auf einen Stapel legen“, wenn sie gemeinsam arbeiten, sodass einer der Runner den entscheidenden Zug machen kann.

Der Tod von Hedda Winter kann ab diesem Zeitpunkt passieren. Dann wird ein Teammitglied ihre Rolle übernehmen, denn die Ziele des Konzerns sind klar, die Befehle gegeben. Dies ist aber weder Ziel des Runs noch für die Handlung notwendig.

NACH DEM RUN IST VOR DEM RUN

Dieser Run endet mit dem Beginn des nächsten. Kristallkind sollte in diesem Moment seine fehlenden Splitter absorbieren und endgültig den Code vernichten, der zu seiner Gefangennahme durch S-K führte. Der Kiez ist im Kriegszustand. Apex wird ausrechnen, dass sich ab jetzt seine Chancen nur noch verschlechtern, wenn er länger wartet. Und so beginnt das Kapitel *Reine Energie* (S. 162).

SO VIEL ZEIT MUSS SEIN

Die Runner verdienen sich für diesen Run eine ganze Menge. Sie sind nun berlinweit bekannt. Passe je nach ihrem Verhalten Fahndungsstufen, aber auch Reputation und Loyalitätsstufen von Connections an.

Die Decker DIV/0 und Ecstasy sind kompetente Decker und Connections mit Einfluss von 4 und einer Loyalität zwischen 1 und 3. Haben die Runner DIV/0 aus dem Renrakusan geholt, erhalten die Runner die vereinbarten 3.000 Euro, und seine Loyalität steigt auf 5.

Kristallkind wird die Bezahlung (15.000 € pro Person) unmittelbar überweisen, trotz der Umstände. Damit erhalten die Runner ihr Geld, unabhängig vom Ausgang des Kapitels *Reine Energie*.

Auch Karma ist verdient worden:

- 5 Karma, wenn Kristallkind sich mit seinen letzten fehlenden Splittern vereinigen kann.
- 1 Karma, wenn die Runner DIV/0 aus dem Renrakusan herausholen.
- Bis zu 3 Karma für Ideen, die den Runnern einen entscheidenden Vorteil gebracht haben.
- 2 Karma für Runner, die sich – über das normale Maß hinaus – selbstlos in Gefahr gebracht haben, um die Flucht der Splitter zu ermöglichen.
- 1 Karma für den Runner, der Hedda Winters Kommlink zerstört hat.

Für egoistisches Verhalten, wenn die Runner über Leichen gehen oder ihre Verbündeten ausnutzen und sie als Opfer in Situationen schicken, kann auch Karma abgezogen werden. Wer so handelt, muss mit dem Geld auskommen, das Schicksal wird ihm dafür nicht gewogen sein.

HINTERGRUND

Die Beschreibungen zum Kiez und den Orten der Handlung können diesem Band und dem Quellenbuch *Berlin 2080* entnommen werden. In *Berlin 2080* finden sich auch Informationen zu den Polizeieinheiten sowie die Karte, auf der sich der Run gut darstellen lässt.

NSC sind im Kapitel *Person der Handlung* enthalten, Freund wie Feind sowie Winters Team und sämtliche Fraktionen. Es dient dir nun zusammen mit deinen Notizen zu Reputation und Fahndungsstufen als Nachschlagewerk für diesen und den folgenden Run.

EIN PAAR REGELÜBERLEGUNGEN

VERFOLGUNGSJAGDEN

Die Runner werden sehr viel mit Fahrzeugen unterwegs sein. Lies dir die Regeln dazu im Grundregelwerk (SR6) gut durch, sodass du schnell und aus dem Bauch heraus Ansagen machen kannst, damit die Handlung möglichst schnell und cineastisch verläuft.

Denk daran, dass der Schwellenwert der Steuern-Probe eines Spielers durch starken Verkehr (+1 oder +2) erhöht sein kann. Auch die Fahrt über Mittelstreifen oder Bürgersteige (je +1) erschwert die Probe. Meist hinterlässt dies jedoch hinter den Runnern ein noch schwereres Gelände durch querstehende Fahrzeuge (+1) oder Trümmer (+1 oder +2), die es Verfolgern noch schwerer machen. Personen, die schutzlos im Weg liegen, werden nur abgebrühte Killer und

unter Einfluss stehende Fahrer überfahren und ansonsten eher die Verfolgung abbrechen.

Ein Handlingwert von 4 oder 3 kann so schon den Unterschied machen. Wenn das Team nicht so gut im Fahren ist, haben die Rigger möglicherweise die Aufhängung der Fahrzeuge optimiert, was den Handlingwert um 1 senkt.

Bei einer Verfolgungsjagd, die aufgrund von Hindernissen und Erschwernissen gewonnen werden will, ist die Geschwindigkeit zweitrangig, insbesondere die Änderung je Runde.

Aber auch der Würfelpoolmalus aufgrund hoher Geschwindigkeiten sollte verwendet werden, wenn die Runner es darauf anlegen, durch Höchstgeschwindigkeit zu entkommen. Das gilt natürlich auch für die Verfolger. Und wer schon einmal wirklich schnell gefahren ist, weiß, dass es eine psychologische Schwelle gibt und 250 km/h nicht nur ein bisschen schneller sind als 200 km/h. Ob ein Fahrer also tatsächlich die Endgeschwindigkeit seines Fahrzeugs ausnutzen wird oder lieber nicht sein Leben riskiert, kann auch durch seine Selbstbeherrschung entschieden werden. Und über die Schwere des Verbrechens der Runner.

Das Durchbrechen von Straßensperren kann ebenfalls zum Thema dieses Runs werden. Die Sperre selbst hat ein Rumpfattribut, kann sich aber nicht gegen den Angriff verteidigen. Bei Gegenständen ohne Rumpfattribut, wie einem Betonklotz, kannst du die Barrierestufe pro 1 Meter Stärke bei beweglichen Objekten und pro 0,5 Meter bei befestigten Objekten als Rumpfattribut verwenden.

Das gezielte Rammen von Straßensperren zieht sofort eine Handlingprobe (Geländewert) nach sich, erschwert um gegebenenfalls erlittenen Schaden und das halbe Rumpfattribut der Sperre minus zugefügtem Schaden.

Die Runner versuchen, mit einem Ares Roadmaster (Handling 5/7, Rumpf 18) eine Straßensperre aus Ford Americars (Rumpf 11, Panzerung 4) zu durchbrechen. Der Fahrer hat 11 Würfel auf Steuern + Reaktion und rammt mit 60 Metern pro Kampfrunde die Sperre. Ihm bleiben wegen der Geschwindigkeit 5 Würfel. Der Angriffswert liegt bei 8, der Verteidigungswert (nur Panzerung des Ford) bei 4. Der Fahrer erhält 1 Edge und erzielt so 3 Erfolge. Nach der Schadenswiderstandsprüfung erleidet der Ford 11 Kästchen Schaden, was ihn fast zermalmt. Der Roadmaster wird die 11K Schaden mit einer Schadenswiderstandsprüfung auf ein paar Schadenskästchen senken, die ihn nicht weite kümmern.

Dann legt der Fahrer eine Probe auf das Geländehandling des Trucks (7) + halbes Rumpfattribut des Ford (6) – 11 Schaden am Ford ab. Mit 6 Würfeln (ggf. minus Schadensmodifikatoren) ist eine Probe gegen Schwellenwert 2 sicher kein großes Problem.

Wer eher wendige als stabile Fahrzeuge fährt, kann einer Straßensperre auch mit einer Hand-

lingprobe ausweichen, die nach deiner Maßgabe um +2 bis +6 erschwert ist, je nach Güte der Sperre.

HACKING

Die eigentlichen Matrixeinbrüche des Runs sind in ihrem Ausgang vorgegeben. Dennoch könnte ein Runner auf die Idee kommen, die Decker zu begleiten. Diese werden dies, mit Hinweis, dass sie *für sich* bereits Hintertüren vorbereitet haben, dankend ablehnen.

Will ein Spieler unbedingt mit, dann mach ihm mit den Proben klar, dass es hier gegen die besten Hosts Berlins geht und ein spontaner Einbruch Vergleichende Proben gegen wirklich hohe Werte mit sich bringt (Hoststufen bis 12 können hier vorkommen).

Auf der Verfolgungsjagd solltest du es wiederum für einen Tech oder Decker nicht zu schwer machen, ins Geschehen einzugreifen. Da Runs in der Matrix oft langwierig sind und einer Szene schnell die Dynamik rauben können, solltest du vereinfachte Proben verwenden, wenn es darum geht, ein Feindfahrzeug auszuschalten oder eine Ampel günstig zu schalten. Lass den Spieler mit einer Vergleichenden Probe auf Cracken + Logik gegen Firewall $\times 2$ in ein System einbrechen. Pro Nettoerfolg erhält er einen Würfelpoolbonus von +1 auf die folgende Probe.

Diese kann dann illegal oder legal sein. Lege entweder eine Probe auf Cracken + Logik oder Elektronik + Logik gegen Firewall $\times 2$ oder Datenverarbeitung $\times 2$ ab. Schätze die Wirksamkeit ab: 1 Nettoerfolg hat einen Effekt, 4 Nettoerfolge lassen die Aktion glanzvoll nach den Vorstellungen des Deckers passieren.

Diese vereinfachten Regeln sind nur Empfehlungen für das „improvisierte“ Hacking während der Verfolgungsjagd.

Sollte es ein Spieler in der Matrix übertreiben, dann mach ihm mit den Technomancern der Shader und einem Dutzend anderer Sicherheitsdecker, inklusive der Jagddecker von S-K, das Leben schwer, bis er zum Rückzug gezwungen ist.

EDGE

SR6 möchte ein schnelles, cineastisches Spiel. Dies ist der Grund für das Spielkonzept Edge. Es gibt jede Menge Vorschläge, wie man Edge ausgeben kann.

Wir empfehlen, dieses Prinzip in diesem Run weidlich zu nutzen. Die meisten Regeln zu Edge wollen wir als „Sicherheitsmaßnahmen“ ver-

AUFTRITT SHADER

Die Shader haben nun natürlich allen Grund, mit voller Härte zuzuschlagen. Nun sollte Bethal klar sein, dass sie Kristallkind ausschalten kann, indem die Wiedervereinigung der Splitter verhindert wird. Und die Aktion der Runner sollte öfter auf Messers Schneide stehen.

Bedenke dabei zwei Dinge:

Die Stärke deiner Gruppe muss zur Bedrohung passen. Die Spieler werden keine Gelegenheit haben, ihre Charaktere umfassend zu regenerieren, da der Run nahtlos in das Finale mündet. Wenn du sie nun ganz verausgabst, kann dies zu einem Scheitern im Finale führen.

Alle Ressourcen, die die Shader hier einsetzen, haben sie nicht mehr für das Finale zur Verfügung. Wenn sie zum Beispiel die Horde ins Gefecht geschickt haben, wird diese nicht unmittelbar noch einmal Blutzoll entrichten. Und Bethal wird genug Truppen am Kiez belassen, um ihren Angriffsplan auf Apex umsetzen zu können.

Aber lass die Shader dennoch gut sichtbar gegen die Runner vorgehen. Der offene Konflikt mit allen Mitteln kann hier eröffnet werden.

standen wissen, die einen Missbrauch durch die Spieler unterbinden. Ganz zuvorderst gilt jedoch das Prinzip, dass gute Ideen belohnt werden und dann in einen Moment des Spielspaßes für den ideenreichen Spieler münden.

Deshalb der Vorschlag, in diesem Run ein wenig kreativer mit Edge umzugehen:

Betrachte die gesamte Situation, in der die Runner unter Adrenalin stehen, als eine Szene. Lass einen ganzen Hack und die jeweilige Flucht genauso als eine Szene gelten wie eine komplette Verfolgungsjagdszene, auch wenn diese aus drei getrennten Schießereien besteht. Damit können die Runner mehr Edge ansammeln und werden nicht so sehr dazu neigen, jeden Punkt Edge gegen einen schnöden Wiederholungswurf einzutauschen.

Wirf das Edge der Runner auf einen Stapel oder lass sie das Edge, das gemeinsam erarbeitet wurde, auch gemeinsam ausgeben. Die Regel, dass man 2 Edge ausgeben kann, um eines weiterzugeben, kann für solche Teamworksituationen auch mal außer Kraft gesetzt werden.

Selbst im Übergang von einer Szene auf die andere, bei dem du das temporäre Edge wieder einsammelst, kannst du für eine gute Idee für den Übergang direkt wieder Edge verteilen.



REINE ENERGIE

Der Kampf hat begonnen. Ausgelöst durch Kristallkinds Willen, sich wieder zu vervollständigen und dem Einfluss von Saeder-Krupp zu entfliehen, wurden fast alle Fraktionen in dieser Kampagne durch die wilde Verfolgungsjagd quer durch Berlin im Kapitel *Speeddating* (S. 152) geweckt.

Der Run beginnt in dem Moment, in dem die Runner Kristallkinds letzten Splitter aus Hedda Winters Headware befreit haben. Der Kiez hat sich verschanzt. Im Bunker unter dem Fuchsbau beginnt über alle Leitungen *Reine Energie* zu fließen, als Kristallkind sich komplettiert und Apex die letzte Phase seiner Kompilierung einleitet.

Die Handlung startet bereits mitten im Kampf.

AUFBAU DIESES RUNS

Dieser Run ist so individuell wie eure Kampagne. Freund und Feind werden hier zusammenkommen und entweder gegen oder für die Runner und den Kiez kämpfen. Wir können dir nicht sagen, was genau passieren wird, aber wir geben dir einige Wegpunkte an die Hand, die in der Handlung vorkommen sollten.

Der Run dient dazu, das Ende der Handlung darzustellen. Einiges werden die Runner noch beeinflussen können. Andere Ereignisse werden ohne Einflussmöglichkeit der Runner passieren, wie hier beschrieben.

Wir hoffen, dass sich für die Spieler viele lose Fäden verknüpfen und sie ein Wiedersehen mit vielen wichtigen Charakteren dieser Kampagne haben, um auch hier ihre Beziehungen zu klären.

Im weiteren Verlauf findest du Hinweise zum möglichen Vorgehen der einzelnen Fraktionen.

Verwende zur Vorbereitung dieses Runs alle deine Aufzeichnungen zum Kiez und zur **Reputation** und den **Fahndungsstufen** sowie die Kapitel *Willkommen in Caligarikiez* (S. 18) und *Personen der Handlung* (S 173).

SZENE 1: STURMBÖEN

AUF EINEN BLICK

S-K ist nach dem Angriff auf Hedda Winter kurz in der Defensive. Weitere Feinde stürmen mit Fahrzeugen und zu Fuß in den Kiez, aus anderen

Richtungen kommen Freunde und Verbündete, um dem Kiez beizustehen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Die Geräusche des Kampfes breiten sich aus. Kristallkind hat sich in dem Moment aus euren Kommlinks zurückgezogen, in dem der letzte Splitter hochgeladen war. Mit dem Abschalten des Störsenders prallt auch die gesamte digitale Welt wieder auf euch ein. Interferenzen in der Matrix verzerren die Daten. Dann fallen in eurer Nähe Schüsse, und eine vertraute Stimme ruft euch zu, zu ihr in Deckung zu kommen.

HINTER DEN KULISSEN

BRIEFING UND MUNITION FASSEN

Die vertraute Stimme ist ein Kiezbewohner, der den Runnern nahesteht. Wenn die Runner noch Verletzungen aus dem letzten Run haben, wird auch einer der heilkundigen Bewohner wie Doc Engl oder ein Erwachter Bewohner anwesend sein. Gönn jedem Charakter, zusätzlich zu Erster Hilfe und magischer Heilung, die Heilung von je einem Kästchen Betäubungs- und Körperlichem Schaden. Vergiss auch nicht, an dieser Stelle das Edge der Runner wieder aufzufrischen.

Die Runner bekommen alle möglichen Drogen und Stimulanzien (s. SR6, S. 126) angeboten, um sich aufzuputschen, Munition und einen Lagebericht zum Kiez.

Die gesamte Weiße Spitze hat sich verschanzt. Am Checkpoint Ryu ist Renraku mit Aufruhrbekämpfungsausrüstung in Stellung gegangen.

Gerüchte besagen, dass die Polizeidienste Berlins miteinander verhandeln, ob man nach dieser Provokation gemeinsam ein Exempel statuieren sollte. S-K Centurion hat jedoch die Führung beansprucht und einen Einsatz der Marschälle abgelehnt, ja sogar verboten.

VORGEHEN DES KIEZES

Die Kiezbewohner sind auf die Verteidigung ihres Gebietes trainiert. Es gibt unzählige Waffenverstecke, Schießscharten und Wege. Slacklines sind gespannt, Strickleitern herabgelassen, Kamin-schächte mit Steigeisen offen.

Odessa, Max, Hannibal und die Letztfrontisten werden die Verteidigung koordinieren und Kräfte anfordern, wenn der Feind an einer Stelle zu stark wird.

Niemand hadert mit seinem Schicksal. Kinder und nicht Kampffähige sind in den Kellern des Stirnerhauses untergebracht.

VORGEHEN VON RENRAKU

Tetsuro Richter sieht eine Chance, eine finale Vergeltungsaktion gegen den Kiez zu unternehmen. Allerdings wurde das Neo-PD zurückgepfiffen. Nun wartet er darauf, dass er auch nur den kleinsten Anlass für eine Vergeltung erhält.

Spätestens jedoch, wenn die ersten Kugeln in Richtung des Tors fliegen, wird man bei Renraku erkennen, wer hier alles mitspielt, allen voran Saeder-Krupp.

VORGEHEN VON SAEDER-KRUPP

Saeder-Krupp kommt, zum einen, in Form von S-K Centurion, möglichst an der Spitze einer spontanen Polizeiallianz, um an den Runnern für die Verwüstungen in der Stadt beim Speeddating Rache zu nehmen. Die Truppen sind allerdings nicht gewarnt, dass sie auf einen kampfbereiten Kiez treffen, da Hedda Winter keinen Kontakt zu Centurion hält.

Hedda Winter wiederum ist mit ihren Truppen losgestürmt, um die Splitter zu erbeuten. Erst auf dem Kiez wird ihr klar werden, dass es nun losgeht. Spontan wird sie versuchen, mit all ihren Kräften in den Fuchsbau vorzudringen, um Apex mit ihren Kampfdeckern aus der Kabelmatrix und aus der WiFi-Matrix anzugreifen.

Sie rechnet nicht mit Bethal und ihren Technomancern.

VORGEHEN DER SHADER

Die Ganger haben sich, mehr oder minder erfolgreich, bereits in Stellung gebracht. (s. *Die Shader – eine Fraktion für dich*, S. 12). Sie sollten die Runner und den Kiez kennen, vielleicht am besten von allen Fraktionen. Auf Bethals Befehl hin wird der Alte Fritz persönlich mit den verfügbaren Shadern in den Kiez kommen. An der Verfolgungsjagd zuvor haben sie sich kaum beteiligt, höchstens durch Behinderungen in der Matrix. Nun, wo der Energieverbrauch drastisch ansteigt, geht es für sie los. Alle digitalen Fallen werden aktiviert. Damit können Magschlösser ihren Dienst versagen, Antriebsmotoren nicht mehr funktionieren, Lichter schalten sich ständig ein und aus. Zudem erhalten die Technomancer Zugriff auf diese Systeme. Gleichzeitig werden die Kämpfer in den Kiez eindringen, die anderen Kämpfe ausnutzend, und in die Keller des Fuchsbaus vordringen. Wie viele der Zugänge zum Untergrund (s. *Karte des Caligarikiezes*, S. 24) sie kennen, bleibt dir überlassen. Bis die Shader sich dem Bunker genähert haben, sind sie die am besten informierte Fraktion. Bethal stellt ihnen all ihre Kenntnisse zur Verfügung. Mit dem direkten Eingreifen Bethals endet dies und lässt die Shader verwirrt zurück. Nur die Technomancer werden dann mit Bethal zusammen im Bunker losschlagen.

VORGEHEN VON BETHAL

Bethal wird ihre Shader in Bewegung setzen, um den Weg in den Bunker für die Technomancer unter den Gangern bereit zu machen. Dann sollen die Shader Stromleitungen kappen, um die Rechenleistung des Hosts von Apex zu drosseln.

Zu Beginn wird Bethal alles beobachten und ihre Überlegenheit als KI bei der Erstellung

von Aufklärungsdaten unter Beweis stellen. Sie alarmiert und koordiniert auch die anderen Fraktionen, die mit ihr verbündet sind.

Sobald der Code von Apex in der WiFi-Matrix auftaucht, wird Bethal angreifen und all ihre Leistung darauf verwenden. **Sie wird den Kampf verlieren.**

VORGEHEN VON APEX

Apex ist vor Bethal gewarnt. Seine Techniker haben deshalb einen Trick ersonnen. Unter dem Kiez sind zwei Hosts entstanden: einer, der für die grundlegende Kompilierung notwendig ist, und einer, über den Apex die WiFi-Matrix betritt. Der erste Host ist so lange offline, wie Apex benötigt, um Fuß zu fassen. Er betritt die WiFi-Matrix somit nicht zur Kompilierung, sondern bereits fertig kompiliert. Damit ist er viel stärker, als Bethal es sich ausgerechnet hat, und wird sie besiegen.

Zuvor wird es im Offlinehost zur Szene kommen, die über Kristallkinds Schicksal entscheidet.

VORGEHEN VON KRISTALLKIND

Kristallkind nutzt den Offlinehost ebenfalls, um den Fangcode von S-K loszuwerden. Zeitgleich kompiliert sich Apex auf dem System. In der Szene *Peitschender Regen* (S. 165) wird Kristallkind mit Alice und den Runnern beraten, was der beste Weg ist: sich von Apex assimilieren zu lassen, in der Hoffnung, dass die Persönlichkeiten verschmelzen, und Apex ihre Menschlichkeit und Menschenkenntnis zu schenken? Oder besser ein eigenständiges Wesen zu bleiben, das Einfluss auf die Geschehnisse der Menschen nehmen kann, und nicht das Risiko einzugehen, völlig zerstört zu werden.

VORGEHEN DER ANDEREN FRAKTIONEN

Die Vory haben möglicherweise noch eine Rechnung mit Kristallkind wegen des gestohlenen Geldes offen. Andererseits ist eine KI als Verbündeter auch nicht von der Hand zu weisen. Wie haben sich die Runner gegenüber den Vory gestellt?

Als Feinde können die Vory in Berlin recht viel Macht aufbieten. Aber sie werden dem Schaden angemessen und eher besonnen reagieren. Wenn sie merken, dass bereits so viele Köche im Brei rühren, werden sie sich zurückhalten und abwarten. Wenn die KI und die Runner das Ganze überleben, können sie immer noch dem geschwächten Gegner Geld abknöpfen oder Gefallen einfordern.

Andererseits könnten die Lideri Druck bekommen, die bereits mit den Runnern interagiert haben und nicht gegen sie vorgegangen sind, ob sie nun etwas dafür können oder nicht.

Die Ancients sind deutlich impulsiver. Wenn die Runner mit dem Verschwinden des Katanas, dem gescheiterten Drogendeal und/oder anderen Ak-

tionen in Verbindung gebracht werden, werden sich die Ancients unmittelbar ins Kampfgetümmel stürzen. Das gedemütigte Chapter wird mit einer Menge Go-Gangern anrücken und wahllos den Kiez und alles angreifen, was Bethal ihnen als Ziel präsentiert. Haben die Ancients jedoch keine Verbindung zu den Runnern und haben diese vielleicht sogar die Drogen zurückverkauft, ohne dass klar war, dass sie diese gestohlen haben, dann können die Ancients sogar auf der Seite der Runner sein. Oder sie kommen sogar Pollak [#25, WiC, S. 30] zur Hilfe.

Die Horde wird von Bethal um einige Gefallen gebeten. Ob sie selbst Ärger mit dem Kiez oder den Runnern hatten, spielt dabei eine untergeordnete Rolle, solange die Runner nicht Balrog persönlich in die Kaffeetasse gepinkelt haben.

Die Bewohner des Karpfenkieses werden nur dann eine Rolle spielen, wenn die Runner ihnen geholfen haben. Dann werden sie mittlerweile entweder Teil des Kiezes sein oder mit einem gepanzerten Lkw kommen und ihre Schuld abtragen. Gegebenenfalls sind sie sogar schon im Kiez, da sie während der Mobilisierung von Odessa gerufen wurden.

Die Ghule unter dem Delphi sind mit großer Wahrscheinlichkeit als Mitglieder des Kiezes zu sehen. Dies ist aber den anderen Fraktionen gegebenenfalls entgangen. Somit können die Ghule jederzeit aus dem Untergrund kommen und Gegner von hinten überraschen. Sie wohnen quasi hinter der Front, haben in ihren Kellern jedoch gute Chancen, sich gegen Feinde zu behaupten, sodass sie nicht zimperlich vorgehen müssen. Ein paar wilde Ghule, die ein paar Feinde mit den Zähnen schnappen und in einen Gully zerren, werden auch einen Shader nicht kalt lassen.

Anarchisten und Nachbarkieze werden zu den Kämpfen ebenfalls Stellung beziehen. Mach deren Reaktion und Motivation von der Reputation der Runner abhängig. Sind sie bekannt für ihre Taten für die Gemeinschaft, den Status F und allgemeine Hilfsbereitschaft, wird dies vergolten. Haben sie Morde, Gewalttaten und Geld als einzige Motivation auf den Fahnen stehen, wird die Reaktion eher verhalten ausfallen und die Hilfe bestenfalls aus ein paar Freunden der Bewohner bestehen.

SZENE 2: ERSTE BLITZE AUF EINEN BLICK

Die Fraktionen, die ein klares Ziel haben, beginnen den Angriff. Dies sind in jedem Fall Hedda Winter und die Shader. Andere werden dies nutzen oder noch abwarten. Einige werden auch erst eintreffen. Bedenke auch, wer alles an der Verfolgungsjagd in *Speeddating* am Ende noch teilgenommen hat. Diese Kräfte werden nun ebenfalls eintreffen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Es gibt die ersten Rufe übers Komm und durch den Hinterhof der Weißen Spitze. Die ersten Feinde greifen an, von verschiedenen Seiten. Eure Hilfe scheint überall sehr willkommen zu sein. Ein erstes Lagebild zeigt, dass Ganger in den Farben der Shader das Feuer eröffnet haben und Winters Truppen unter dem Schutz von Magie vorrücken.

HINTER DEN KULISSEN

Sowohl S-K als auch die Shader zielen auf die Hostanlagen unter dem Kiez. Such dir einen Zugang zum Untergrund für jede Fraktion aus und lass sie darauf vorrücken. Die Taktiken werden sich unterscheiden.

TAKTIK DER SHADER

Die Shader können über Bethal auf Schläfer zurückgreifen – Chipheads, die unter dem psychotropen Einfluss von Bethals experimentellen BTLs stehen und auf Kommando willenlos vorstürmen. Die Ganger verwenden diese als Deckung. Wende die Regel an, dass, wenn ein Angriff nur wegen des Status *Deckung* fehlschlägt, einer der Schläfer getroffen wird. Dass die Schläfer keine Ganger und unbewaffnet sind, ist leicht zu erkennen.

Einige der Ganger haben auch ballistische Schilde (SR6, S. 267) als Deckung. Und sie können einige gehackte Autos einsetzen, die per Autopilot vorfahren und Barrieren bilden. Möglicherweise noch mit verzweifelten Fahrern am Steuer.

Langsam aber sicher sollten die Ganger bis an die Mauern des Kiezes gelangen.

TAKTIK VON WINTERS TRUPPEN

Kampfmagier schützen mit Physischen Barrieren die eigenen Truppen, während zwei Infiltrationsspezialisten unter dem Einfluss von Verbesserter Unsichtbarkeit versuchen, einen Zugang freizulegen. Sie verfügen über Kletterausrüstung, werden aber Sprengschaum oder Magschlossknackern den Vorzug geben. Die Kampfmagier werden außerdem Geister in ihren Diensten haben.

Achtung: Manifestierte Geister hoher Kraftstufen sind aufgrund ihrer Immunität gegen normale Waffen sehr gefährlich. Pass die Kraftstufe und Anzahl dem Magieniveau deiner Gruppe an. Es spricht nichts dagegen, dass der Magier des Teams den entscheidenden Ausschlag im Kampf gegen die Geister liefert.

IN DER MATRIX

Auf beiden Seiten werden Technomancer und Kampfdecker versuchen, in die persönlichen Netzwerke der Runner einzudringen und deren WiFi-Geräte anzugreifen. Dafür gibt es die WiFi-Vorteile ja schließlich, oder?

Lass die Matrixkämpfer die Kommlinks der Runner angreifen, sobald sie Verbindung dazu

haben, aufgrund von kurzer Distanz oder weil du festlegst, dass die Geräte aufgrund der Fahnungsstufe der Runner bekannt sind. Dann kann das Gerät gemäß den Matrixregeln (SR6, S. 176) geknackt und mit den Matrixhandlungen *Gerät steuern*, *Gerät neu starten* oder *Gerät formatieren* angegriffen werden.

Wenn die Runner ihre Kommlinks zu einem Netzwerk verbunden haben, also zum Beispiel als Slaves der Hardware ihres Deckers eingerichtet haben, kann auch der Decker die Verteidigung übernehmen, und es entwickelt sich ein Kampf in der Matrix. Denk daran, dass Kampfrunden in der Matrix dieselbe Länge haben wie im echten Kampf, das Ganze also parallel abläuft.

OPTIONALE AKTIONEN

- Die Verteidiger müssen schnell eine MG-Stellung verlegen. Dazu muss Material über Slacklines und Strickleitern transportiert werden. Athletische Runner sind gefragt.
- Ein Magschloss entriegelt sich, als die Angreifer vor der Tür stehen, gehackt durch den Feind. Der Zugang muss für 10 Runden gehalten werden, und es müssen 3 × 1W6 Treffer gegen die 1W6 Feinde vor der Tür gelandet (oder diese ausgeschaltet) werden, bis ein Tech die Tür schließen und das Schloss deaktivieren kann.
- Ein Verteidiger fällt getroffen vom Dach und landet auf der Straße, hinter eine Mülltonne. Er kann jeden Moment von einer der angreifenden Fraktionen überrannt werden. Eine Rettungsaktion wäre sehr wagemutig, wird aber mit einem permanenten Punkt Edge belohnt.

SZENE 3: PEITSCHENDER REGEN

AUF EINEN BLICK

Der Kampf wird unübersichtlich. S-K wird verbissen um einen Zugang kämpfen und gleichzeitig einen zweiten Weg vorbereiten. Die Shader greifen weiter an und lassen ihre Verbündeten einen weiteren Zugang unter Feuer nehmen. Noch sollte nicht klar sein, dass die Fraktionen auf die Zugänge zum Untergrund zielen.

Die Lichter des Kiezes flackern, als die Stromaufnahme des Host beträchtlich steigt, und Kristallkind stellt eine wichtige Frage.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Eure Feinde meinen es ernst. Von überall her kommen Sichtungen weiterer Kräfte, einige vielleicht, um euch zu helfen, aber die Feinde

überwiegen wohl. Ihr seid in den letzten Wochen vielen Leuten auf die Füße getreten, aber so ein Aufgebot? Was wollen die hier? Und warum jetzt? Da piept euer Komm. Kristallkind.

„Ich muss euch gaaanz dringend eine Frage stellen. Jetzt gleich! Wenn ihr nur ein Teil von Mehr währt, würdet ihr dann gerne mit Mehr zusammen sein, auch wenn ihr dann nicht mehr ihr seid?“

HINTER DEN KULISSEN

KRISTALLKINDS FRAGE

Kristallkind sinniert darüber, ob es sich, nachdem es den Fangcode von S-K losgeworden ist, mit Apex verbinden soll oder ob eine eigenständige Präsenz erstrebenswert ist. Auf Nachfrage der Runner werden Kristallkind und Alice, die ebenfalls in diese Kommunikation einsteigt, die folgenden Informationen teilen:

- In der Kabelmatrix wohnt eine alte KI namens Apex.
- Ja, alle Arbeiten hier im Kiez und für BroadPeak waren Arbeiten für Apex.
- Sie hat Apex unterstützt, weil er ihr ... Vater ist. Oder so etwas in der Art.
- Apex befreit sich in diesem Moment aus seinem Gefängnis und kommt endlich in die Glitzermatrix.
- Apex muss hier gegen die böse KI Bethal kämpfen. Die bösen Shader sind deshalb böse, weil sie von Bethal böse gemacht wurden.
- Ja, auch Bethal ist eine KI. Und so etwas wie die Mutter. Aber eine böse Mutter, zu der Kristallkind nicht zurück will.
- Kristallkind hat so viel gesehen, alleine auf dieser Welt. Soll es nun zu seinem Vater zurückkehren und ihm berichten, von den Menschen und der Welt, damit er versteht und das Richtige tut? Aber Apex verschlingt Leute, die er verstehen will. Kristallkind würde dann ein Teil von ihm.
- Ja, Apex hat viele Masken, wie lustige Sockenpuppen. Von Leuten, die er verstehen wollte. Zum Beispiel die nette Monika Schäfer, die er verstanden hat, als er noch Feuerschwinge gedient hat. Oder den lustigen Herrn Clockwork.

Lass Kristallkind dies alles vortragen. Alice kann es noch mal erläutern, in klaren Worten, wenn die Runner es nicht verstanden haben.

Am Ende erwartet Kristallkind eine Antwort von den Runnern und Alice. Soll sie mit Apex verschmelzen oder weiterexistieren? Wenn die Runner unentschlossen sind, wird Alice Kristallkind schweren Herzens raten, mit Apex zu verschmelzen, weil es wichtig ist, dass Alex alles erfährt, was Kristallkind weiß. Aber die Runner haben das letzte Wort. Auf ihren Rat wird Kristallkind hören.

NOCH MEHR DRUCK

Die Runner werden sich entscheiden müssen, wo sie unterstützen. Die Kampfplätze sind zu weit

DIE OFFIZIELLE ENTSCHEIDUNG

Im weiteren Fortgang der offiziellen Geschichte von Shadowrun gehen wir davon aus, das Kristallkind sich mit Apex vereint hat, zum beiderseitigen Vorteil. Wenn Kristallkind eigenständig bleibt, ist das eine interessante Variante, die aber nur in deiner Spielwelt weiter behandelt wird.

voneinander entfernt, um einfach zwischen ihnen zu pendeln. Entweder wehren sie S-K oder die Shader ab, die weiter versuchen, einzudringen und einen Abgang in den Bunker zu erreichen. Gönne den Runnern ein Feuergefecht, das sie auch gewinnen können. Kurz nachdem dieser Angriff zurückgeschlagen wurde, wird es einen Durchbruch an der anderen Seite geben, und das Team wird zur Hilfe gerufen. Dort angekommen beginnt ein Kampf in den Gebäuden, ein Nahkampf um jeden Meter.

Währenddessen haben auch die Ersatzpläne der Feinde Erfolg: Die Infiltrationsspezialisten von S-K finden einen Zugang und gelangen mit einer kleinen Truppe in den Bunker. Die Shader sprengen sich durch eine Trennwand zwischen einem Versorgungsgang unter der Straße zu einem Kabelschacht, der in den Bunker führt.

UNTERSTÜTZUNG AUS DER LUFT

In der Luft über dem Kiez wird es nun ebenfalls voll. Polizeidienste, S-K und Renraku haben Drohnen in der Luft. Die verirrte Rakete einer S-K Jagdschrecke trifft den linken Turm von Checkpoint Ryu, woraufhin zwei Flugdrohnen von Renraku die Jagdschrecke unter Feuer nehmen und zum Absturz bringen. Ein unübersichtliches Gefecht um die Lufthoheit beginnt, und es regnet brennende Drohnen.

OPTIONALE AKTIONEN

- Drive-by-Shooting: Die Shader, die Horde oder die Ancients rasen mit ihren Maschinen durch die Straßenschlucht und beschießen den Kiez mit automatischen Waffen. Ob sie dabei Schaden anrichten oder nur ihre Stärke demonstrieren, sei dir überlassen.
- Tetsuro Richter verliert die Nerven und greift, entgegen seinen Befehlen, vom Checkpoint aus das Stirnerhaus mit schweren Waffen an. Die Maschinengewehre beschießen die Fassade und bekommen Antwort von dort, erst aus einem Maschinengewehr. Dann schlägt eine Rakete in den Stützpunkt ein, diesmal von den Letztfrontisten.
- Am Ende der Straße sammeln sich Sondereinsatztruppen verschiedener Polizeidienste um gepanzerte und bewaffnete Roadmaster. Bisher aber noch unentschlossen, ob sie hier illegal eingreifen wollen.

SZENE 4: WASSER IM KELLER

AUF EINEN BLICK

Die Feinde sind in den Kellern und im Bunkersystem angekommen. Apex betritt die WiFi-Matrix, noch im Offlinehost. Je nach Entscheidung wartet Kristallkind dort, um sich assimilieren zu lassen. Der Kampf auf der Straße geht mit voller Härte weiter.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Eine kurze Pause. Munition nachladen, die Wunden versorgen, Kraft sammeln. Da kommt der Notruf: Die Feinde sind in den Kellern und stürmen die Serverräume. Irgendwie sind diese verdammt Typen doch eingebrochen. Ihr packt eure Sachen, während [hier Name eines NSCs von BroadPeak] euch im Laufen auf den Stand bringt.

HINTER DEN KULISSEN

UNTERSTÜTZUNG FÜR DIE RUNNER

Den Kiezbewohnern ist klar, dass die Runner eine ihrer wertvollsten Ressourcen sind. Entsprechend werden sie sie nach Kräften unterstützen. Dies umfasst Munition, Erste Hilfe, notfalls magische Heilung und andere Verbrauchsgüter wie ein paar Dram Reagenzien oder sogar einen alchemistischen Trank mit einer passenden Wirkung. Auch technische Hilfsmittel werden den Runner gestellt, sofern diese plausibel verfügbar sind, zum Beispiel ein paar Neuro-Stun-Granaten und dazu ein paar Gasmasken.

DIE KELLER

Spätestens auf dem Weg in den Keller werden die Runner über diese aufgeklärt:

- Es gibt drei Hostsysteme, die in die bestehenden Kellerräume gebaut wurden.
- Ein System ist ein Rot-6-Hochleistungs-Host in der Kabelmatrix, dem Wohnort von Apex.
- Ein System ist ein Offlinehost mit WiFi-Protokollen, in dem sich Apex kompiliert.
- Das dritte System ist ein WiFi-Host, in dem Apex die moderne Matrix betreten will.
- Ja, all der technische Aufwand, damit Apex seinen Code von der alten in die neue Matrix bringen kann. Darum ging es die ganze Zeit. Das war das einzige Ziel der ganzen Operation und von BroadPeak.
- Ja, es ist eine gute Idee, Apex zu helfen. Er hat den Status F gegen die Konzerne verteidigt, er ist der anarchistische Mastermind, seit Monika Schäfer gestorben ist. Nur mit seiner Hilfe kann Berlin so überleben, wie es ist: frei.

Die Keller sind ein Chaos aus alten Kellern, Gemeinschaftsbunkern, Versorgungsschächten, Kabelwegen und neu betonierten Räumen. Gemauert, betoniert und mit Holz abgeteilt erstreckt sich dieses Labyrinth unter der gesamten Weißen Spitze und über zwei bis drei Ebenen. Stelle den Runnern einen der BroadPeak-Mitarbeiter (Roadie, Deady oder Blitz) zur Verfügung, der die Runner führt und weiß, wo gerade etwas passiert.

Es sind bereits Verteidiger im Keller, Schüsse hallen immer wieder durch die Gewölbe.

VORGEHEN DES FEINDES

Die Shader dringen in die WiFi-Matrix ein. Sie besetzen einen Teil des Kellers, der nicht direkt zum Host gehört, und verteidigen die Technomancer, die den WiFi-Host besetzen und auf Bethal warten.

S-K dringt in die Serverräume vor. Die in der Kabelmatrix erfahrenen Kampfdecker stellen schnell fest, dass der Offlinehost gerade mit voller Leistung läuft und Apex sich darin aufhält. Eine Isolation dieses Hosts würde Apex gefangen nehmen, das erklärte Ziel Hedda Winters.

OPTIONALE AKTIONEN

- Die S-K-Truppen rücken über Gänge vor. Der Kampf drängt die Verteidiger von Stellung zu Stellung, von Tür zu Tür weiter zurück, aber jeder Angriff kostet S-K Kraft. Sie müssen vorrücken, die Runner unterstützen die Verteidigung. Möglicherweise kann ein Seitengang für einen riskanten Angriff auf die Flanke des Feindes genutzt werden.
- Die Technomancer der Shader sind in den WiFi-Host für Apex' Übergang eingedrungen. Einer der BroadPeak-Leute weiß, dass es einen Offlineschalter für den Host gibt, der allen Technomancern einen ordentlichen Auswurfschock bescheren würde. Leider ist der Schalter in einem Raum, den derzeit die Ganger der Shader halten. Eine Rückeroberung steht dringend an. Und der Schalter darf *unter keinen Umständen* betätigt werden, wenn Apex im Host ist.

SZENE 5: BLITZEINSCHLAG

AUF EINEN BLICK

Die Feinde im Keller wurden lange genug gehalten und schließlich aus dem Keller gedrängt. Im Kiez wird immer noch erbittert gekämpft. Die Runner können sich wieder um die Verteidigung über der Erde kümmern.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Der Feind zieht sich im Keller zurück, die Kabel in den Verbindungsgängen zwischen den Servern scheinen zu glühen. Die verbleibenden Verteidiger signalisieren euch, dass sie die Lage im Griff haben, und ihr eilt nach oben, wo immer noch Gewehrfeuer und Explosionen zu hören sind.

Die Stellungen im Stirnerhaus beharren Renraku und alles, was sich der Weißen Spitze nähert. Da fällt erst das Matrixsignal aus und kurz danach der Strom. Stromerzeuger überall im Kiez erwachen brüllend zum Leben.

HINTER DEN KULISSEN

Die finalen Kämpfe laufen. Gestalte so viele der oben beschriebenen Kämpfe, wie du möchtest. Du kannst diese Szene aber auch cineastisch gestalten, insbesondere wenn die Runner am Ende ihrer Kräfte sind. Die Kämpfe gewinnen noch einmal kurz an Intensität.

RENRAKU

Die Truppen am Ryu-Tor liefern sich ein Feuergefecht mit schweren Waffen mit den MG-Nestern des Stirnerhauses. Raketen und Granaten werden ausgetauscht. Es gibt Verluste auf beiden Seiten.

Etwa zu dieser Zeit wird Tetsuro Richter von seinen Vorgesetzten zur sofortigen Beendigung der Kampfhandlungen aufgefordert. Nachdem auch S-K getroffen wurde, hat der Drakenberg Protest eingelegt, und Renraku will keine S-K-Operation angreifen.

SHADER

Die Ganger haben die Stromversorgung unter dem Kiez, die die Runner in *Sprühende Funken* (S. 62) aufgebaut haben, unterbrochen. Dies wird Apex nicht aufhalten, aber die BroadPeak-Leute sind besorgt. Aber im Augenblick des Signalausfalls verlieren die Shader ihren Kontakt zu Bethal. Und nur noch ein Trupp um den Alten Fritz ist wirklich handlungsfähig. Ob der sein Leben aufs Spiel setzt oder die Runner bei einer möglichen Instandsetzung des Stroms nur auf versprengte Shader treffen, ist deine Entscheidung.

SAEDER-KRUPP

Die S-K-Zentrale hat mittlerweile Informationen und auch die Verlustmeldungen über etliche Konzernressourcen erhalten. Hedda Winter wird zurückgepfiffen, was diese zwar ignoriert, aber sie büßt auch einen Großteil ihrer Truppen ein, außer die unter ihrem direkten Kommando. Ist Hedda Winter umgekommen, fügt sich der Kommandeur ohne Widerstand.

GANGER

Mittlerweile sollten alle Gangs ihr Mütchen gekühlt haben. Es ging schließlich nur um eine

Machtdemonstration oder um Gefallen, nicht um territoriale Gewinne. Und der Widerstand sollte auch schon genug Blut gekostet haben.

OPTIONALE AKTIONEN

- An einem MG-Nest ist ein Ladeschütze ausgefallen, und der Lauf muss gewechselt werden, während Munition hergebracht wird. Wieder sind Athletikproben gefragt; eine erfolgreiche Probe auf Mechanik + Geschicklichkeit (2) lässt den Wechsel des glühenden Laufs mit den zugeworfenen feuerfesten Handschuhen gelingen.
- Eine Wand im Erdgeschoss des Stirnerhauses stürzt unter den Einschüssen ein, und Feinde dringen ein. Im Erdgeschoss entbrennt wieder ein wilder Nahkampf.
- Ein schwer gepanzertes Fahrzeug mit schweren Waffen ist in einer der Seitenstraßen vorgefahren und beschießt erbarmungslos einen Abschnitt des Kiezes. Zwei leistungsstarke Sprengminen wären zur Hand. Aber wer soll im Kugelhagel rausgehen, um das Fahrzeug zu sprengen?

SZENE 6: APEX' ERWACHEN

AUF EINEN BLICK

Plötzlich ist die Matrix wieder da, und Apex erwacht. Er strömt geradezu in die Matrix und überlagert alle anderen Signale. Deutlich zeigt er seine neue Macht, und er kommt nicht unvorbereitet. Feinde bekommen entweder Drohungen oder Friedensangebote. Vorbereitete Nachrichten informieren wichtige Stellen in Berlin und bei den Konzernen. Apex greift in den Kampf ein.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Das Signal kehrt so überraschend wie machtvoll zurück. Reine Energie umgibt euch. Alle eure Geräte sprühen Informationen, und die AR beginnt zu leuchten. Einige Matrixgeräte in eurer Nähe überlasten und brennen durch, als eine künstliche Intelligenz ihre Rechenleistung fordert. Eine riesige Spinne scheint durch die Matrix zu schweben, sich auszubreiten und alles einzufordern, was für sie erreichbar ist. Die Kampfhandlungen kommen schnell zum Erliegen, teils, weil die Aufmerksamkeit der Kämpfenden gebunden ist. Teils aber auch, weil die Waffen und Zielerfassungssysteme versagen.

HINTER DEN KULISSEN

Der Kampf ist vorbei. Renraku wird zurückgepfiffen. S-K erkennt, dass nichts mehr zu gewinnen ist. Die Shader sind ohne ihre Führerin ohne Plan, ihre Technomancer entweder tot oder dem

Wahnsinn verfallen. Die anderen Fraktionen haben nun entweder ihr Ziel erreicht oder werden sehen, dass hier nichts mehr zu gewinnen ist.

So lösen sich die Kontrahenten voneinander, ohne dass viele weitere Schüsse fallen. Die Präsenz der KI schwebt über all dem und scheint wohlwollend zu beobachten.

Falls Kristallkind nicht mit Apex verschmolzen ist, hat es lieber das Weite gesucht.

NACH DEM ABENTEUER

Dieser Run schließt auch die Kampagne ab – der richtige Zeitpunkt, um die Bemühungen der Runner angemessen zu honorieren.

KARMA UND EDGE

Der Run sollte mit mindestens 10 Karma belohnt werden. Alternativ kannst du 1 Karma pro relevanter Aktion vergeben.

Selbstlose Aktionen, in denen die Runner sich für andere in große Gefahr gebracht haben, um deren Leben zu retten oder schwere Verluste zu verhindern, sollten mit je 1 Karma extra belohnt werden. Wer an mindestens einer dieser Aktionen teilgenommen hat, hat sich auch 1 permanenten Punkt Edge verdient.

Insgesamt kannst du auch über 1 permanenten Punkt Edge für die gesamte Kampagne nachdenken.

CONNECTIONS

Die Runner haben die Chance, eine oder zwei künstliche Intelligenzen als Connections zu gewinnen. Bedenke dabei, dass diese keine menschlichen Wesen sind. Sie werden immer auf Basis von Logik Entscheidungen treffen. Deshalb schlagen wir vor, hier keinen Loyalitätswert zu vergeben.

Apex hat eine Einflussstufe von 8, die in der nächsten Zeit sicher noch steigen wird. Er wird seine Entscheidung, ob er den Runnern hilft, davon abhängig machen, ob es ihm nutzt. Ist Kristallkind in ihm aufgegangen, werden seine Entscheidung deutlicher zugunsten der Runner ausfallen.

Wenn Kristallkind überlebt hat, wird es bei Alice „einziehen“ und dem Kiez verbunden bleiben. Von Apex hält es sich fern. Seine Einflussstufe liegt bei 6. Auch ohne Loyalität wird es den Runnern gewogen sein und ihre Anliegen unterstützen, wenn sie im „Dienste der Menschen“ und des „Guten“ handeln oder dies Kristallkind zumindest glauben machen.

REPUTATION UND FAHNDUNGSSTUFE

Der Run wird einige Beziehungen klären. Die Shader mögen die Runner nun als geschworene Feinde betrachten, aber die Profis werden irgendwann auch eine Einstellung zu den Runnern finden, wenn sie nicht auf eine Vendetta aus sind.

Die Polizeidienste haben nun sicher eine Akte, und eine Weile werden die Fahndungsstufen noch hoch sein. Dies gibt sich in Berlin aber schnell, es sei denn, es sind Polizisten durch die Hand der Runner gestorben.

Die Konzerne schreiben ihre Verluste ab. Nachtragend zu sein, kostet zu viel Geld. Hedda Winter wird sich, wenn sie den Kampf überlebt hat, nach einem kurzen Aufenthalt in einer neurologischen Praxis anderen Aufgaben zuwenden. Ob sie jemals ihre Passion für die Berliner KIs verliert, bleibt abzuwarten.

Tetsuro Richter wird vom Ryu-Checkpoint abgezogen. Der immense Schaden, der angerichtet wurde, wird ihm angelastet, und er wird fortan die Mall des Renrakusan vor Taschendieben schützen. Die Pläne, den Kiez für eine Expansion zu erobern, sind damit nicht vom Tisch. Aber vorerst ist der Kiez hiervon nicht bedroht.

Die Gangs werden aus dem Kräfteressen herausgehen wie immer: Die Ordnung wird neu verteilt, es ist klar, wer seine Farben gezeigt hat. Die Runner werden sicher nicht beliebter, aber sie haben nun Respekt und Ansehen unter den Gangs in Berlin.

Gleiche die Reputation und die Fahndungsstufen der Runner entsprechend aus. Connections werden bei den Kämpfen vielleicht ihr Leben gelassen haben, andere werden ihre Loyalität zu den Runnern überdenken, zum Guten wie zum Schlechten.

EPILOG UND ANHANG



LICHT AM HORIZONT

WINDSTILLE

Du kannst den folgenden Text deinen Spielern entweder vorlesen oder als Inspiration für einen ganz persönlichen Schluss für deine Runner nutzen.

Ihr könnt aufatmen. Die Nacht neigt sich dem Ende zu, und ein neuer Morgen bricht über Berlin an. Zwar liegt der Geruch von Schießpulver und brennenden Barrikaden noch in der Luft, aber euer Blick wird klarer, als das Adrenalin nachlässt.

Es gab Verluste. Mit den Waffen locker in den Händen geht ihr über das Schlachtfeld. Tote Ganger liegen auf dem Asphalt. Ein paar Feinde schaffen ihre Verwundeten weg, genau wie Bewohner des Kiezes. Odessa, mit einem Verband um den Kopf, winkt euch mit ihrem Sturmgewehr vom Dach des Stirnerhauses zu. Die Fassade ist zersiebt, Löcher durchbrechen die Mauer. Von den anarchistischen Parolen ist fast nichts mehr zu lesen. Aber ihr seid nun lange genug hier zu Gast – oder seid ihr selbst schon Bewohner? –, dass ihr die Parole gut kennt: Mir geht nichts über mich. Nur dass damit nicht

„wenn jeder an sich denkt, ist an alle gedacht“ gemeint ist. Es bedeutet, dass jeder in der Gemeinschaft das gibt, was sie ihm bedeutet. So dass er sich verwirklichen kann. Und wenn alle denselben Traum leben, kann ein kleiner Kiez selbst einen solchen Sturm überleben.

Und ihr seid Teil dieser Gemeinschaft. Aufgenommen und akzeptiert. Natürlich hat man euch bezahlt, zumindest für das meiste. Aber man hat euch auch Freundschaft entgegengebracht. Niemand hier ist perfekt. Aber das passt doch zu euch. Geachtet werden als das, was man ist, nicht als das, was unter der SIN gespeichert ist.

Der Sturm im Netz ist ebenfalls vorbei. Die dissonante KI Bethal ist offenbar vernichtet. Die BroadPeak-Leute berichten davon, dass ein Kampf auf den Servern im Fuchsbau stattgefunden hat. Nach allem, was die Protokolle sagen, hatte Bethal nie eine Chance gegen Apex. Dieser ist auf und davon.

Ihr seid euch sicher, dass die Ereignisse der Nacht noch gewaltig nachhallen werden. In Berlin. In der Matrix. Im Machtgefüge der Konzerne. Aber vorerst sortieren sich alle, schätzen die Situation neu ein. Zeit für euch, über eure Zukunft nachzudenken.

Das Netzgewitter ist vorüber.



NACHBEBEN

Die Kampagne ist vorbei, das Ende dieser Geschichte erzählt. Aber wo in der Sechsten Welt etwas zu Ende geht, da entsteht auch ein neuer Anfang.

Die nächsten Wochen werden ruhig bleiben in Berlin. Dann aber wird sich langsam zeigen, in welche Richtung Apex seine Aufmerksamkeit lenkt. Sein primäres Ziel war und bleibt, mehr Kontrolle über Berlin zu erlangen und den Status F zu festigen. Egal ob Kristallkind mit ihm verschmolzen ist oder nicht: Seine Kompilierung und die Erweiterung seines Seins werden ihn verändern und seine Taten ganz sicher beeinflussen. Was er genau machen wird, das wird in der Zukunft in weiteren *Shadowrun*-Publikationen beleuchtet. Eines darf aber schon verraten werden: Eines seiner Hauptaugenmerke liegt auf der Kontrolle der Unterwelt von Berlin.

Wie er zu den Runnern steht, dürfte stark von ihrem Tun und dem Verbleib von Kristallkind abhängen. Ist es ein Teil von Apex geworden, könnte die KI sich sogar zwischendrin mit Aufträgen an die Runner wenden. Sollte Kristallkind nicht verschmolzen sein, wird es eine hilfreiche Unterstützung für die Gruppe bilden – wir von der *Shadowrun*-Redaktion werden Kristallkind jedenfalls nicht mehr behandeln ... seine Zukunft und sein Schicksal liegen in der Hand von dir und deinen Runnern.

Die Runner haben nun einen Ruf in Berlin, unter Freunden und Feinden. Ihre Taten in den letzten Wochen sind der Stoff für urbane Le-

genden. Ihnen stehen nun Türen offen, und sie können vielleicht auch eher ungewöhnliche oder hochstufige Auftraggeber gewinnen.

Der Kiez wird weiter eine zweite Heimat für deine Gruppe bleiben. Die Shader existieren weiter, sind aber nach dem Verschwinden von Bethal in ihrer Macht und ihrem Einfluss deutlich beschnitten. Wir gehen davon aus, dass der Alte Fritz den Showdown nicht überlebt hat.

Gleiches gilt für Hedda Winter. Konnte sie jedoch in deinem Ende entkommen, dann nutze sie als hasserfüllten Antagonisten in der S-K-Struktur von Berlin. Vielleicht entsteht durch sie ein neuer und langfristiger Erzfeind für die Gruppe. Auch Hedda Winter wird von der Redaktion nicht mehr behandelt werden.

Die Fahndungsstufen der Runner bei den anderen Konzernen und Polizeidiensten werden langsam sinken. Vermutlich wird es eine gute Idee sein eine Weile die Köpfe unten zu behalten, aber die Welt dreht sich weiter, und es wird Gras über die Sache wachsen.

Renraku wird sich ebenfalls erst einmal zurückziehen. Kommandant Richter wird vom Checkpoint Ryu abgezogen. Die Pläne, den Kiez zu einer Auffahrt auf die A100 umzubauen, werden weiterverfolgt, aber nicht mit Waffengewalt, hat der Kiez doch Zähne gezeigt.

Horde, Ancients und Vory sind weiter in Berlin vertreten und werden langsam wieder in ihren Alltag hineingleiten. Bei den Vory allerdings könnte dieser demnächst erschüttert werden, denn wie oben schon gesagt wirft Apex einen Blick auf die Verhältnisse der Unterwelt von Berlin. Und die Vory könnten dabei eine wichtige Rolle spielen ...



PERSONEN DER HANDLUNG

In diesem Kapitel findest du die Werte der NSC, die in den einzelnen Runs von Bedeutung sind. Diese Liste ist kapitelweise sortiert. Sollte ein NSC in mehreren Runs vorkommen, werden seine Werte im ersten Kapitel aufgeführt, in dem er eine zentrale Rolle spielt. In den anderen Kapiteln wird dann auf die entsprechende Stelle verwiesen.

Am Ende des Kapitels findest du zusätzlich eine Liste mit NSC der einzelnen Fraktionen (Vory, Shader, Saeder-Krupp usw.), die mehrfach auftauchen, sowie derjenigen relevanten Fahrzeuge, die nicht im SR6-Grundregelwerk stehen.

WILLKOMMEN IM CALIGARIKIEZ

GENERISCHE KIEZBEWOHNER

ANARCHISTISCHE WIDERSTANDSKÄMPFER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4)

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

Initiative: 7 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 5

Vorteile: Vertrautes Terrain (Caligarikiez), Zähigkeit

Aktionsfertigkeiten: Athletik 3, Biotech 2, Feuerwaffen 5, Heimlichkeit 4, Mechanik 1 (Sprengstoffe +2), Nahkampf 3, Steuern 1, Überreden 3, Wahrnehmung 4

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

Waffen:

Barzani AK-47M1 [Sturmgewehr | Schaden 5K | HM/SM/AM | 5/11/7/5/1 | 30(s)]

Unterarmschnappklingen [Klingenwaffe | Schaden 3K | 6/-/-/-/-]

ORKS DES KIEZES

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2)

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

Initiative: 6 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 11

Verteidigungswert: 6

Vorteile: Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1
Aktionsfertigkeiten: Athletik 2, Einfluss 5 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 3, Nahkampf 4, Wahrnehmung 3
Ausrüstung: Kommlink [GS 2, D/F 1/1], Panzerkleidung [+2]
Waffen:
 Schlagring [Waffenlos | Schaden 3K | 6/-/-/-]
 Sorokin Predator I [Schwere Pistole | Schaden 3K | EM | 10/9/8/-/- | 15(s)]

WACHEN IM STIRNERHAUS

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4)

Die Wachen im Stirnerhaus gehören zum Musiklabel Black Pirates.

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

Initiative: 8 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 8

Aktionsfertigkeiten: Athletik 3, Feuerwaffen 3, Nahkampf 4, Wahrnehmung 4

Ausrüstung: 3 Dosen Kamikaze [Konstitution +1, Geschicklichkeit +1, Stärke +2, Willenskraft +1, +2W6 Initiative, Hohe Schmerztoleranz], Panzerjacke [+4], Sonnenbrille [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Sichtvergrößerung]

Waffen:

Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2*/-/-/- | * max. 20 m]

HaKa MP2 [MP | Schaden 3K | SM | 8/8/7/-/- | 24(s)]

DAEMONIKA

Daemonika [#65] ist ein stark vercyberter Mensch und ein Anarcho-Musikstar. Sie lebt nicht im Caligarikiez, ist aber wegen ihrer Tätigkeit für Black Pirate häufiger dort anzutreffen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	5	5	3	5	4	5	6(10)	5	0,34

Initiative: 10 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 14/11

Verteidigungswert: 17

Nachteile: Auffälliger Stil

Aktionsfertigkeiten: Athletik 5(8), Einfluss 4, Elektronik 2, Nahkampf 2, Überreden 8 (Vorführen +2), Wahrnehmung 4

Wissensfertigkeiten: Berliner Politik, Musik

Bodytech: Cyberarme [Betaware, offensichtlich; Geschicklichkeit 9, Nagelmesser (einziehbar), Panzerung 3, Stärke 5], Cyberaugen [Stufe 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung], Cyberbeine [Betaware, offensichtlich; Geschicklichkeit 9, Panzerung 4, Sprunghydraulik 6, Stärke 5], Cyberohren [Stufe 4; Audioverbesserung, Audioverbindung, Balanceverstärker, Dämpfer, Selektiver Geräuschfilter 6], Datenbuchse, Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Maßgeschneiderte Pheromone 4 [Betaware], Schlafregulator, Simrig, Synthacardium 3, Talentbuchse 6, Talentleitungen 6 [Betaware]

Ausrüstung: Panzerkleidung [+2]

Waffen:

Nagelmesser (einziehbar) [Klingenwaffe | Schaden 2K | 6/-/-/-]

DEADY

Deady [12] ist der Barkeeper und Betreiber des Musikcafés Jolly Roger [E1]. Er ist ein ausgemergelter, hagerer Troll mit abgebrochenem rechtem Hauer, dessen Hörner mit Freundschafts- und Lederbändern sowie Talismanen und Nippes geschmückt sind.

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

Initiative: 7 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 12/10

Verteidigungswert: 5

Vorteile: Analytischer Geist, Dermalablagerungen, Infrarotsicht, Robust Gebaut 2

Aktionsfertigkeiten: Athletik 2, Biotech 2, Cracken 7, Elektronik 6, Feuerwaffen 2, Mechanik 2, Nahkampf 3, Natur 5, Wahrnehmung 3

Wissensfertigkeiten: Alte Matrixprotokolle, Legenden der Matrix, Musikgeschichte, Rauschmittel

Bodytech: 3 Datenbuchsen

Waffen:

Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2*/-/-/- | * max. 20 m]

MAX

Maximinimus Mayhem [#13] ist der Betreiber des Cafés Max Stirner [E2]. Er ist ein schlanker greiser Satyr mit maßgefertigter, ordentlicher Kleidung im Stil des Nouveau Retro, blassgrünen Augen, grauem Haar, einer angenehmen Stimme und einer sehr eloquenten Ausdrucksweise.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	3	3	3	5	6	4	5	4	5,9

Initiative: 7 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 11/11

Verteidigungswert: 5

Vorteile: Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1

Aktionsfertigkeiten: Athletik 2, Einfluss 6, Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 2, Nahkampf 2, Überreden 6, Wahrnehmung 4

Wissensfertigkeiten: Philosophie, Rechtswissenschaften

Bodytech: Datenbuchse

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

Waffen:

Altmayr SP [Schrotflinte | Schaden 4K | EM/HM | 7/10/4/-/- | 8(s)]

ODESSA

Odessa [#11] ist die gute Seele des Kiezes. Die Ukrainerin ist Mitte fünfzig, mütterlich-attraktiv, hat eine dunkelblonde Mähne, links einen alten Cyberarm und eine rauchige Stimme.

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

Initiative: 7 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 11/11

Verteidigungswert: 7

Vorteile: Vertrautes Terrain (Caligarikiez)

Aktionsfertigkeiten: Athletik 4, Biotech 5 (Medizin +2), Einfluss 7 (Führen +2), Feuerwaffen 5 (Pistolen +2), Nahkampf 2, Überreden 5, Wahrnehmung 4

Bodytech: Cyberarm [links, offensichtlich; Geschicklichkeit 4; Stärke 4, Vitalmonitor]

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

Waffen:

Sorokin Predator I [Schwere Pistole | Schaden 3K | EM | 10/9/8/-/- | 15(s)]

POLLAK

Pollak [#25] ist ein junger Elf in schwarz-grünem Synthleder-Motorradanzug und einem ebenso gefärbten Irokesenschnitt. Er ist noch dabei, sich unter den Berliner Ancients zu beweisen, und hat hier im Kiez eine Freundin und ein Baby.

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

Initiative: 7 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/10

Verteidigungswert: 6

Vorteile: Restlichtverstärkung

Aktionsfertigkeiten: Athletik 3, Einfluss 4 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 4, Nahkampf 4, Wahrnehmung 3

Ausrüstung: Kommlink [GS 2, D/F 1/1], Biker-Panzerung [+3]

Waffen:

HaKa Skorpion [Automatikpistole | Schaden 2K | HM/SM | 10/9/8/-/- | 15(s)]

Schwert [Klingenwaffe | Schaden 3K | 9/-/-/-/-]

GESCHÄFTLICHE ANGELEGENHEITEN

EWALD SCHULZ & MORIA KALLE

Moria Kalle und Ewald Schulz sind die Sicherheitsleute bei BroadPeak, die damit beauftragt wurden, den Runnern eine Falle zu stellen. Für die restlichen BroadPeak-Sicherheitsleute kannst du ebenfalls diese Werte verwenden.

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

Initiative: 6 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/10

Verteidigungswert: 6

Aktionsfertigkeiten: Athletik 2, Biotech 1, Einfluss 2, Elektronik 1, Feuerwaffen 4, Nahkampf 4, Überreden 2, Wahrnehmung 4

Ausrüstung: 2 Jazz-Inhalatoren [Reaktion +1, +2W6 Initiative], Kommlink [GS 3, D/F 2/0], Panzerweste [+3]

Waffen:

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

Fichetti Security 600 [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM | 10/9/6/-/- | 30(s) | Abnehmbare Schulterstütze, Lasermarkierer]

KYLIE NOTSCHKE

Kylie ist eine zwergische Mechanikerin mit neon-grünen Cyberaugen und violetten, synthetisch modifizierten Haaren.

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

Initiative: 6 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/10

Verteidigungswert: 8

Vorteile: Infrarotsicht, Toxinresistenz

Aktionsfertigkeiten: Einfluss 2 (Einschüchtern +2), Elektronik 4 (Hardware +2), Feuerwaffen 4, Mechanik 5 (Fahrzeugmechanik +2), Nahkampf 3, Steuern 3

Bodytech: Cyberaugen [Stufe 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera], Datenbuchse

Ausrüstung: Kommlink [GS 2; D/F 1/1], Panzerjacke [+4], Werkzeugkiste [Fahrzeugmechanik]

Waffen:

Sorokin Predator I [Schwere Pistole | Schaden 3K | EM | 10/9/8/-/- | 15(s)]

TAMIR MITTERMANN

Tamir ist ein schmieriger Schrotthändler und Möchtegern-Mechaniker. Er ist arrogant, von sich selbst überzeugt und biedert sich bei jedem an.

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

Initiative: 5 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/9

Verteidigungswert: 5

Aktionsfertigkeiten: Einfluss 4, Elektronik 3, Feuerwaffen 2, Mechanik 3, Nahkampf 2, Überreden 5

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

Waffen:

Sorokin Predator I [Schwere Pistole | Schaden 3K | EM | 10/9/8/-/- | 15(s)]

SIRENENGESANG

AKIMBO NUYEEN

Der Ork Akimbo Nuyeen ist einer der beiden aktuellen Top-Stars des Musiklabels Ekerim.

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

Initiative: 5 + 1W6**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben**Zustandsmonitor:** 11/10**Verteidigungswert:** 7**Vorteile:** Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1**Nachteile:** Ungehobelt**Aktionsfertigkeiten:** Athletik 3, Einfluss 5 (Einschüchtern +2), Nahkampf 4, Überreden 5 (Vorführen +2), Wahrnehmung 3**Ausrüstung:** Kommlink [GS 4, D/F 2/1], Panzerweste [+3]**Waffen:**

Schlagring [Waffenlos | Schaden 3K | 6/-/-/-]

2 Ares Predator VI (vergoldet) [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | 10/10/8/-/- | 15(s) | Smartgunsystem, variables Munitionssystem]

AYDA

Ayda [#56], eine junge Frau, ist mit einer geradezu magischen Stimme gesegnet und der neue aufstrebende Stern des Musiklabels Ekerim.

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

Initiative: 9 + 1W6**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben**Zustandsmonitor:** 9/11**Verteidigungswert:** 2**Vorteile:** Außergewöhnliche Intuition**Nachteile:** Verschuldet**Aktionsfertigkeiten:** Astral 3 (Gefühlszustände +2), Athletik 4, Heimlichkeit 2, Nahkampf 2, Überreden 7(11) (Vorführen +3), Wahrnehmung 5**Wissensfertigkeiten:** Berliner Musikszene**Sprachfertigkeiten:** Arabisch M, Deutsch 3**Adeptenkräfte:** Astrale Wahrnehmung, Gefahrensinn, Geschärftes Gehör, Körpersprache, Stimmkontrolle, Verbesserte Fertigkeit (Überreden) 4, Verbesserte Wahrnehmung

IMAM MASOUD AL-RUHAI

Imam Masoud Al-Ruhaidi ist einer der liberaleren Imame des Emirats.

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

Initiative: 6 + 1W6**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben**Zustandsmonitor:** 9/10**Verteidigungswert:** 2**Aktionsfertigkeiten:** Einfluss 6 (Unterrichten +2), Elektronik 4, Feuerwaffen 3, Überreden 4, Wahrnehmung 3**Wissensfertigkeiten:** Emiratsgerüchte, Geschichte des Islam, Islamisches Recht, Islamische Theologie, Psychologie**Sprachfertigkeiten:** Deutsch M, Arabisch 3

MASOUD SADR

Der Elf Masoud Sadr ist der Chef des Musiklabels Ekerim, das er mit allen Mitteln an die Spitze der Berliner Entertainment-Industrie führen will. Er ist nie ohne seine beiden Leibwächter Neil Black und Adriana White anzutreffen.

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

Initiative: 9 + 2W6**Handlungen:** 1 Haupt, 3 Neben**Zustandsmonitor:** 11/10**Verteidigungswert:** 11**Vorteile:** Beidhändigkeit, Hohe Schmerztoleranz, Restlichtverstärkung**Nachteile:** Abhängigkeit 2 (Alkohol), SIN-Mensch**Aktionsfertigkeiten:** Einfluss 4 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 5(6) (Pistolen +2), Heimlichkeit 3, Nahkampf 7(8) (Klingenwaffen +2), Überreden 3, Wahrnehmung 3**Wissensfertigkeiten:** Berliner Gesetze, Berliner Kieze, Berliner Musikszene, Konzernpolitik, Stadtkrieg**Bodytech:** Dermalpanzerung 2, Muskelstraffung 2, Muskelverstärkung 3, Reflexbooster 1, Reflexrekorder [Feuerwaffen, Nahkampf], Sporn (einziehbar), Thrombozytenfabrik, Titan-Kompositknochen, Toxinextraktor 3**Ausrüstung:** Actioneer Geschäftsanzug [+2], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbinding, Smartlink]**Waffen:**

Sporn [Klingenwaffe | Schaden 3K | 7/-/-/-]

Ares Predator VI [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | 10/10/8/-/- | 15(s) | Smartgunsystem, variables Munitionssystem]

MASOUDS LEIBWÄCHTER

Neil Black und Adriana White sind Masouds Leibwächter und weichen ihm nie von der Seite.

NEIL BLACK

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

Initiative: 11 + 3W6**Handlungen:** 1 Haupt, 4 Neben**Zustandsmonitor:** 11/10**Verteidigungswert:** 8**Vorteile:** Mut, Schnellheilung, Zähigkeit**Nachteile:** AR-Desorientierung**Aktionsfertigkeiten:** Athletik 3 (Werfen +2), Biotech 2 (Erste Hilfe +2), Nahkampf 6 (Waffenlos +2), Natur 3, Wahrnehmung 4 (Sicht +2)**Wissensfertigkeiten:** Berliner Unterwelt, Taktik kleiner Einheiten**Adeptenkräfte:** Kampfsinn 1, Kritischer Schlag 1, Todeskrallen, Verbesserte Reflexe 2**Ausrüstung:** Kommlink [GS 5, D/F 3/0], Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbinding, Blitzkompensation, Restlichtverstärkung], Panzerweste [+3]**Waffen:**

Waffenlos [Waffenlos | Schaden 3B/3K | 12/-/-/-]

Schockhandschuhe [Waffenlos | Schaden 4B(e) |

5/-/-/- | 10 Ladungen]

5 Wurfmesser [WurfWaffe | Schaden 2K | 10/9/3/-/-]

ADRIANA WHITE

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

Initiative: 7 + 1W6**Astrale Initiative:** 6 + 2W6**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben**Zustandsmonitor:** 11/11**Verteidigungswert:** 9**Vorteile:** Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 2**Nachteile:** AR-Desorientierung, Astrales Leuchtfeuer, Feindliche Geister (Wassergeister)**Aktionsfertigkeiten:** Astral 2, Beschwören 5 (Herbeirufen +2), Heimlichkeit 3, Hexerei 7 (Spruchzauberei +2), Nahkampf 1, Wahrnehmung 4**Wissensfertigkeiten:** Magiegeschichte, Taktik kleiner Einheiten, Wizzer-Gangs**Zauber:** Eisspeer, Eissturm, Feinde Entdecken, Fußball, Flammenstoß, Heilen, Levitieren, Panzerung, Physische Barriere, Verwirrung**Ausrüstung:** Kommlink [GS 5, D/F 3/0], Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Restlichtverstärkung], Panzerjacke [+4]**Waffen:**

Schockhandschuhe [Waffenlos | Schaden 4B(e) | 5/-/-/- | 10 Ladungen]

SCHWARZE LÖWEN

ASADA

Asada ist der Anführer der Schwarzen Löwen.

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

Initiative: 8 + 2W6**Handlungen:** 1 Haupt, 3 Neben**Zustandsmonitor:** 10/9**Verteidigungswert:** 7**Vorteile:** Zähigkeit**Nachteile:** Vorurteile (Ungläubige)**Aktionsfertigkeiten:** Astral 2, Athletik 5, Einfluss 5 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 5, Nahkampf 5(6) (Klingenwaffen +2), Wahrnehmung 5**Adeptenkräfte:** Astrale Wahrnehmung, Verbesserte Fertigkeit (Nahkampf) 1, Verbesserte Geschicklichkeit 1, Verbesserte Reflexe 1**Ausrüstung:** Kommlink [GS 4; D/F 2/1], Panzerjacke [+4]**Waffen:**

AK-97 [Sturmgewehr | Schaden 5K | HM/SM/AM | 4/11/9/7/1 | 38(s)]

Unterarmschnappklingen [Klingenwaffe | Schaden 3K | 6/-/-/-]

Schwert [Klingenwaffe | Schaden 3K | 9/-/-/-]

GANGER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	5	4	3	2	3	4	2	5,45

Initiative: 8 + 1W6**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben**Zustandsmonitor:** 10**Verteidigungswert:** 7**Nachteile:** Vorurteile (Ungläubige)**Aktionsfertigkeiten:** Athletik 4, Einfluss 4 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 5, Nahkampf 5, Wahrnehmung 4**Bodytech:** Cyberaugen [Stufe 2, Löwenaugen nachempfunden; Bildverbindung, Blitzkompensation, Kamera, Restlichtverstärkung], Cyberkiefer [mit löwenähnlichem Gebiss], Nagelmesser (einziehbar)**Ausrüstung:** 2 Dosen Jazz [Reaktion +1, +2W6 Initiative], Kommlink [GS 2, D/F 1/1], Panzerjacke [+4]**Waffen:**

HaKa MP2 [MP | Schaden 3K | SM | 8/8/7/-/- | 24(s)]

Schlagring [Waffenlos | Schaden 3K | 6/-/-/-]

Cyberkiefer [Waffenlos | Schaden 5K | 2/-/-/-]

Nagelmesser [Klingenwaffe | Schaden 2K | 6/-/-/-]

SPRÜHENDE FUNKEN

DIE GHULE

FRANZISKA

Franziska wurde als Ghulin geboren. Sie ist die Organisatorin der Ghulgemeinschaft, die sich unter dem Delphi gebildet hat. Sie besitzt Cyberaugen und kann deshalb als eine der wenigen Ghule normal sehen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
6	2	4	5	4	5	3	1	3	1	5,9

Initiative: 7 + 2W6**Handlungen:** 1 Haupt, 3 Neben**Zustandsmonitor:** 13/10**Verteidigungswert:** 7**Vorteile:** Meistermechaniker, Technisches Improvisationstalent**Aktionsfertigkeiten:** Astral 5, Athletik 4, Einfluss 4, Elektronik 7, Heimlichkeit 6, Mechanik 4, Nahkampf 7, Wahrnehmung 5**Bodytech:** Cyberaugen [Stufe 1; Bildverbindung, Kamera]**Kräfte:** Bewusstsein, Dualwesen, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch), Natürliche Waffe, Panzer 1, Robust Gebaut 2**Schwächen:** Allergie (Sonnenlicht, Mittel), Nahrungsbedarf (metamenschliches Fleisch)**Ausrüstung:** Kommlink [GS 3, D/F 2/0], Werkzeugkiste [Elektronik]**Waffen:**

Biss [Nahkampf | Schaden 4K | 9/-/-/- | Infektion]

Klauen [Nahkampf | Schaden 3K | 9/-/-/-]

GHULE

Die Ghule sind keine Krieger, wissen aber wie alle Kiezbewohner ihre Freiheit zu verteidigen.

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
6	2	4	5	4	5	3	1	1	5

Initiative: 7 + 2W6**Handlungen:** 1 Haupt, 3 Neben**Zustandsmonitor:** 13**Verteidigungswert:** 7**Aktionsfertigkeiten:** Astral 5, Athletik 4, Heimlichkeit 6, Nahkampf 7, Wahrnehmung 5**Kräfte:** Bewusstsein, Dualwesen, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruchssinn), Natürliche Waffen, Panzer 1, Robust Gebaut 2**Schwächen:** Allergie (Sonnenlicht, Mittel), Geschwäch-



ROADIE

ter Sinn (blind), Nahrungsbedarf (metamenschliches Fleisch)

Waffen:

Biss [Nahkampf | Schaden 4K | 9/-/-/-/- | Infektion]
Klauen [Nahkampf | Schaden 3K | 9/-/-/-/-]

ROADIE

Roadie [#15] ist ein Zwerg mit Glatze, gemütlicher Plauze und grün gefärbtem Rauschbart. Er ist Elektriker und Mädchen für alles, was Technik im Kiez betrifft, sowie der jüngste von drei Ehemännern der Zwergen-Matriarchin Ramona [#55].

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

Initiative: 6 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/10

Verteidigungswert: 7

Vorteile: Infrarotsicht, Technisches Improvisationstalent, Toxinresistenz



Aktionfertigkeiten: Athletik 2, Biotech 2, Elektronik 3, Feuerwaffen 2, Heimlichkeit 4, Mechanik 7, Nahkampf 3, Steuern 2, Überreden 2, Wahrnehmung 5

Wissensfertigkeiten: Alte Matrixprotokolle, Konzernpolitik, Technikgeschichte

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

Waffen:

Überlebensmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 2/8*/-/-/- | * max. 20 m]

IST DAS SCHROTT ODER KANN DAS WEG?

DIE KNEIFZANGEN

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2)

Die Kneifzangen sind eine Plünderergang, die versucht, mit gestohlenem Schrott über die Runden zu kommen.

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: 3

Aktionfertigkeiten: Athletik 2, Einfluss 3 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 2, Heimlichkeit 3, Mechanik 3, Nahkampf 3, Wahrnehmung 2

Ausrüstung: Kommlink [GS 1, D/F 1/0], Kunstlederjacken [+1]

Waffen:

Schlagring [Waffenlos | Schaden 3K | 6/-/-/-/-]

HaKa Skorpion [Automatikpistole | Schaden 2K | HM/SM | 10/9/8/-/- | 15(s)]

KURT LEITNER

Kurt Leitner ist ein Inspekteur von Shiawase und mit der unmöglichen Aufgabe betraut, den Schrott auf der Shiawase-Deponie wegzuschaffen.

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

Initiative: 5 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 9/10

Verteidigungswert: 4

Aktionfertigkeiten: Einfluss 3, Elektronik 4, Feuerwaffen 1, Mechanik 2, Überreden 2, Wahrnehmung 5

Wissensfertigkeiten: Buchhaltung, Konzernpolitik, Recht, Wirtschaft

Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug [+2], Kommlink [GS 5, D/F 3/0]

Waffen:

Fichetti Security 600 [Leichte Pistole | Schaden 2K |

HM | 10/9/6/-/- | 30(s) | Abnehmbare Schulterstütze, Lasermarkierer]

WOLVERINE SECURITY

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
6	4(7)	4(8)	6(9)	2	2	4	4	0,3

Initiative: 12 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: 11

Verteidigungswert: 17

Fertigkeiten: Athletik 2 (Werfen +3), Einfluss 2 (Einschüchtern +3), Feuerwaffen 4 (Pistolen +2, Schnellfeuerwaffen +3), Heimlichkeit 3 (Örtliche Umgebung +2), Nahkampf 4 (Knüppel +2, Waffenlos +3), Natur 3 (Örtliche Umgebung +2), Steuern 1 (Bodenfahrzeuge +3), Wahrnehmung 4 (Sehen +2, Hören +3)

Bodytech: Cyberaugen [Stufe 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Kamera, Restlichtverstärkung, Smartlink], Cyberohren [Stufe 2; Audioverbindung, Dämpfer, Selektiver Geräuschfilter 3], Dermalpanzerung 4, Kunstmuskeln 3, Reaktionsverbesserung 3, Reflexbooster 1

Ausrüstung: Kommlink [GS 5, D/F 3/0], Sicherheitspanzerung mit Helm [+7], Vitalmonitor

Waffen:

Ares Alpha [Sturmgewehr | Schaden 5K | HM/SM/AM | 4/10/9/7/2 | 42(s) | Smartgunsystem, UL-Granatwerfer, Explosivmunition]

Unterlauf-Granatwerfer [Werfer | 16K/12K/8K | EM | 4/10/6/2/- | 6(s) | Smartgunsystem, Splittergranaten]

Ares Predator VI [Schwere Pistole | Schaden 4K | HM/SM | 10/10/8/-/- | 15(s) | Smartgunsystem, variables Munitionssystem, Explosivmunition]

HÖLLENHUNDE

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

Initiative: 9 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: 11

Verteidigungswert: 10

Bewegung: 10/20/+4

Fertigkeiten: Astral 5, Athletik 7, Einfluss 4 (Einschüchtern +2), Heimlichkeit 5, Nahkampf 4, Natur 5, Wahrnehmung 3

Kräfte: Dualwesen, Elementarer Angriff (Feuer), Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruchssinn, Restlichtverstärkung), Grauen, Immunität (Feuer), Natürliche Waffe, Panzer 4

Angriff: Biss: Schaden 3K, Angriffswerte 9/-/-/-/-

STADTRUNDFAHRT

NIKO UND ALEX

Die Orkzwillinge Niko und Alex haben den aufgemotzten KombatKar Cruiser und die Taxilienz ihres Vaters geerbt. Während Niko ein sehr talentierter Fahrer ist und momentan auf eine Riggerkontrolle spart, fungiert Alex als Techniker und Bordschütze.

ALEX

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

Initiative: 9 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 11/10

Verteidigungswert: 7

Vorteile: Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1

Aktionsfertigkeiten: Athletik 1, Einfluss 1, Elektronik 3 (Hardware +2), Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 2, Mechanik 4 (Geschütze +2), Nahkampf 2, Natur 2, Steuern 4, Wahrnehmung 3

Bodytech: Datenbuchse, Reaktionsverbesserung 1

Ausrüstung: Kommlink [GS 4, D/F 2/1], Panzerweste [+3], Riggerkonsole [GS 4, D/F 5/4]

Waffen:

Teleskopstab [Knüppel | Schaden 4B | 8/-/-/-/-]

Ares Light Fire 70 [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM | 10/7/6/-/- | 16(s) | Lasermarkierer]

NIKO

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

Initiative: 9 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 12/10

Verteidigungswert: 9

Vorteile: Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1, Technisches Improvisationstalent

Aktionsfertigkeiten: Biotech 1 (Erste Hilfe +2), Elektronik 2 (Hardware +2), Feuerwaffen 4, Mechanik 3, Steuern 6 (Bodenfahrzeuge +3), Wahrnehmung 3 (Stadt +2)

Ausrüstung: Kommlink [GS 5, D/F 3/0], Panzerjacke [+4], Werkzeugkiste [Autos]

Fahrzeuge: KombatKar Cruiser [Auto | Handl. 5/5 | Beschl. 10 | Geschw.-Intervall 17 | Höchstgeschw. 180 | Rumpf 15 | Panz. 15 | Pilot 1 | Sensor 1 | Sitze 4 | Dachluke mit Waffenhalterung (Schwer, Extern, Drehbar montiert, Manuell), Multifuel-Motor, Rammbock, RPK SMG]

Waffen:

HaKa MP2 [MP | Schaden 3K | SM | 8/8/7/-/- | 24(s)]

RPK SMG [SMG | Schaden 6K | HM/SM/AM | 1/10/12/8/7 | 100(g)]

ZOÉ

Zoé ist eine Kampftaxifahrerin. Die attraktive Enddreißigerin hat olivfarbene Haut und dunkle Augen aber blonde Dreadlocks, was ihr ein exotisches Aussehen verleiht. Eine altmodisch gestylte Pilotenbrille (Datenbrille) rundet das auffällige Äußere ab.

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

Initiative: 10 + 1W6

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

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/10

Verteidigungswert: 6

Vorteile: Meistermechaniker, Technisches Improvisationstalent

Nachteile: Berüchtigt

Aktionsfertigkeiten: Biotech 1 (Erste Hilfe +2), Elektronik 2 (Hardware +2), Feuerwaffen 3, Mechanik 4 (Bodenfahrzeuge +2), Steuern 7 (Bodenfahrzeuge +2), Wahrnehmung 3 (Stadt +2)

Wissensfertigkeiten: Berliner Gangs, Berliner Medienszene, Fahrzeugdesign, Riggerclubs

Sprachfertigkeiten: Deutsch M, Englisch 2

Bodytech: Cyberarm [links, offensichtlich; Geschicklichkeit 3, Stärke 2; implantierte MP], Cyberaugen [Stufe 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Riggerkontrolle 2

Ausrüstung: Datenbrille, 2 Dosen Jazz [Reaktion +1, +2W6 Initiative], Kommlink [GS 5, D/F 3/0], Werkzeugkiste [Mechanik], Panzerjacke [+4], Riggerkonsole [Vulcan Liegelord, GS 5, D/F 6/5; Biometrischer Scanner; Autosofts: Clearsight 4, Elektronische Kriegsführung 4]

Fahrzeuge: BÆR Schlachtkreuzer [Auto | Handl. 4/4 | Beschl. 11 | Geschw.-Intervall 17 | Höchstgeschw. 180 | Rumpf 15 | Panz. 12 | Pilot 1 | Sensor 1 | Sitze 6 | Dachluke mit Waffenhalterung (Schwer, Extern, Drehbar montiert, Manuell) mit Ingram Valiant, Multifuel-Motor, Rammbock, Riggerinterface]

Waffen:

HaKa MP2 [MP | Schaden 3K | SM | 8/8/7/–/– | 24(s)]
Ingram Valiant [LMG | Schaden 4K | HM/SM/AM | 2/11/12/7/3 | 100(g) | Gasventilsystem, Smartgunsystem]

Ausrüstung: Kommlink [GS 2, D/F 1/1], Panzerweste [+3]

Waffen:

Altmayr SP [Schrotflinte | Schaden 4K | EM/HM | 7/10/4/–/– | 8(s)]

FANNY

Fanny ist Anfang zwanzig, die Barkeeperin des Fantula und eine unerschütterliche Frohnatur.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	4	3	3	3	2	2	4	3	5,9

Initiative: 5 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/10

Verteidigungswert: 5

Vorteile: Erster Eindruck

Aktionsfertigkeiten: Einfluss 4, Nahkampf 4, Überreden 3, Wahrnehmung 3

Wissensfertigkeiten: Alkohol, BTLs, Straßengerüchte, Trivia

Bodytech: Datenbuchse

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

MAX

Siehe Seite 174.

POLLAK

Siehe Seite 175.

DER TRAUM IST AUS

ANNI

Siehe Seite 181.

CARRO

Carro ist der Barkeeper des Ancient History. Der zwei Meter große fast dürre Elf hat schulterlanges blondes Haar, eine Narbe, die vom linken Auge bis zu seinem linken Mundwinkel verläuft, und kalt blickende Cyberaugen mit purpurner Iris.

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

Initiative: 5 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/10

Verteidigungswert: 6

Nachteile: Ungehobelt, Vorurteile (Nichtelfen)

Aktionsfertigkeiten: Einfluss 4, Feuerwaffen 3 (Schrotflinten +2), Nahkampf 4

Wissensfertigkeiten: Alkohol, Ancients, Straßengerüchte, Trivia

Bodytech: Cyberaugen [Stufe 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung]

TEMPELHOF SUBORBITAL

BLITZ

Blitz ist ein Decker-Veteran um die Fünfzig mit revolutionsrot gefärbtem Iro plus Koteletten und schwarzen Augenbrauen. Jovial und umgänglich, in Wahrheit aber ein rücksichtsloser Opportunist und genau deshalb noch immer am Leben.

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

Initiative: 7 + 1W6

Matrix-Initiative: 9 + 3W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 9/10

Verteidigungswert: 6

Vorteile: Analytischer Geist, Technisches Improvisationstalent, Vertrautes Terrain (Caligarikiez)

Nachteile: Niedrige Schmerztoleranz

Aktionsfertigkeiten: Athletik 2, Biotech 2, Cracken 8 (Hacken +3), Einfluss 4, Elektronik 7 (Computer +2), Feuerwaffen 4 (Pistolen +2), Heimlichkeit 4, Mechanik 7, Nahkampf 2, Steuern 2, Überreden 4, Wahrnehmung 5

Wissensfertigkeiten: Alte Matrixprotokolle, Berliner Geschichte, Berliner Kieze, Berliner Politik, Matrixlegenden, Matrixtechnologie, Status Fluxus

Bodytech: Cyberaugen [Stufe 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung, Smartlink], 3 Datenbuchsen (teilweise veraltet), veraltetes Kommlink [GS 2, D/F 1/1]

Ausrüstung: Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Panzerjacke [+4]

Cyberdeck: Altes Fairlight Excalibur [beim Einsatz in der alten Kabelmatrix: GS 6, A/S/D/F 9/8/9/8; beim Einsatz in der aktuellen Matrix: GS 2, A/S/D/F 5/4/5/4]

Programme: Ausnutzen, Babymonitor, Gabel, Toolbox

Waffen:

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

DRACHENAUGE

ANNI

Anni(hilata) [#14], die Serviererin im Café Max Stirner [E2], ist eine attraktive Elfe mit kurzen, roten Locken und goldgrünen Augen. Im Dienst trägt sie ein schwarzes Kostüm mit weißer Servierschürze, außerhalb des Cafés einfache Slacks und Tanktop unter einem leicht gepanzerten Gehrock.

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

Initiative: 6 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/10

Verteidigungswert: 6

Vorteile: Restlichtverstärkung

Nachteile: Verpflichtungen 2 (Tochter)

Aktionsfertigkeiten: Einfluss 3 (Verhandeln +2), Elektronik 1, Feuerwaffen 2, Heimlichkeit 3, Nahkampf 2, Überreden 5 (Verführen +2), Wahrnehmung 2

Wissensfertigkeiten: Psychologie

Ausrüstung: Gefütterter Mantel [+3], Kommlink [GS 2, D/F 1/1]

Waffen:

Teleskopschlagstock [Knüppel | Schaden 2B | 5/–/–/–/–]

BLITZ

Siehe Seite 180.

HANNIBAL

Siehe Seite 189.

KONRAD SADECKI

Annis Führungsagent ist ein großer Fan klassischer Spionagefilme und sieht sich gerne in der Tradition von James Bond und anderen Top-Agenten. Tatsächlich ist er zwar klug und ein kompetenter Datenanalyst, aber mehrere Ligen von S-K-Prime-Agenten im aktiven Dienst entfernt.

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

Initiative: 7 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/11

Verteidigungswert: 6

Aktionsfertigkeiten: Athletik 2, Einfluss 6 (Führen +2), Feuerwaffen 3 (Pistolen +2), Heimlichkeit 2, Überreden 4, Wahrnehmung 5

Wissensfertigkeiten: Konzernkultur (Saeder-Krupp), Observierungstechniken, Psychologie, Spionagefilme

Bodytech: Cyberaugen [Stufe 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Smartlink], Datenbuchse, Maßgeschneiderte Pheromone 2, Schlafregulator, Zerebralbooster 2

Ausrüstung: Actioneer Geschäftskleidung [+2], Kommlink [GS 6, D/F 3/1]

Waffen:

Walther Secura II [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | 11/9/8/–/– | 18(s) | Smartgunsystem, Taktische Lampe]

SCHRAMME

Schramme [#26] ist eine kräftig gebaute, stark tätowierte Orkin mit auffällender Gesichtsnarbe und soldatischem neonpinkem Ultrakurzschnitt. Sie kombiniert Casual Glam Slacks mit Urban-Explorer-Kniepolstern und einer schweren Panzerjacke und spricht mit schwerem russischem Akzent.

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

Initiative: 7 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 12/10

Verteidigungswert: 9

Vorteile: Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1, Vertrautes Terrain

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

Wissensfertigkeiten: Berliner Musikszene, Örtliche Verbrecherszene

Sprachfertigkeiten: Deutsch 3, Russisch M

Ausrüstung: Kommlink [GS 2, D/F 1/1], Panzerjacke [+4]

Waffen:

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

Sorokin Predator I [Schwere Pistole | Schaden 3K | EM | 10/9/8/–/– | 15(s)]

SPLITTER

ALICE

ERSCHEINUNG

Alice ist fast sechzig Jahre alt, und das Leben war nicht immer gut zu ihr. Man sieht ihr an, dass sie neben vielen guten Jahren auch schlechte Zeiten durchgemacht hat. In den Schatten der Matrix ist sie ein fast vergessenes Fossil, aber von Angesicht zu Angesicht strahlen die violetten Cyberaugen der reifen Frau immer noch jugendliche Energie aus.

Ihr graues Haar ist mit den Jahren dünn geworden, sie trägt es mittlerweile länger und meist zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden. Ihre blasse Haut weist erste Altersflecken und Falten auf, vor allem um die Augen und den Mund. Sie ist nicht mehr schlank, sondern nunmehr hager. Ihre Kleidung ist nicht mehr so schick wie früher, überhaupt scheint sie keinen gesteigerten Wert mehr auf Äußerlichkeiten zu legen. Ihr Atem riecht mitunter nach Alkohol, und ihre Hände zittern manchmal leicht, sodass man sich fragt, welche inneren Dämonen sie wohl bekämpfen muss. Ihr Deutsch ist perfekt, und kaum einer kann nach all den Jahrzehnten hören, dass Englisch ihre Muttersprache ist.

Unsichtbar für das normale Auge sind ihre mehr als zwanzig Jahre alten Cyberaugen, die damals die heißeste Betaware von Zeiss waren und ihr immer noch gute Dienste leisten. Auch ein Zerebralbooster und eine Talentbuchse stammen noch aus dieser Zeit. Kristallkind investierte zudem in ihre vertrauenswürdige Verbündete und spendierte ihr eine brandneue Cyberbuchse.

VITA

Über ihre Vergangenheit schweigt sich Alice aus, aber sie hat offensichtlich eine fundierte akademische Ausbildung genossen. Sie war bis Anfang der Fünfziger aktives Mitglied der Schockwellenreiter, wurde dann aber immer mehr zu einer unabhängigen Deckerin und Infobrokerin. Seit dem Crash 2.0 gibt es nur noch eine Handvoll Veteranen, die von ihrer Verbindung zu den Reitern wissen. In dieser Zeit muss es mit ihr bergab gegangen sein, oder sie tauchte absichtlich unter, denn ihr Einfluss in Berlin ist heute geringer als damals, und sie hat nicht mehr so viele Connections wie vor zwanzig Jahren.

PERSÖNLICHKEIT

Früher galt Alice als knallharte und egozentrische Deckerin, als mutige Sucherin und einige Jahre lang sogar als clevere Strippenzieherin. Doch dann wurde es ruhig um sie, und kaum einer weiß noch von der novaheißen Hackerin von damals. Mit Blitz ist sie mit Abstand die dienstälteste Deckerin des Kiezes und eine Wissensquelle über das Berlin und die Matrix der vergangenen Jahrzehnte.

Jetzt ist Alice eine Getriebene, die durch die Verbindung mit Kristallkind noch einmal neuen Lebenswillen gefunden hat. Trieb sie in den letzten Jahren eher ziellos durch die Berliner Schatten, hat die innere Zerrissenheit der KI etwas in ihr zum Klingen gebracht. Sie will Kristallkind helfen, wieder „ganz“ zu werden, auch wenn sie beide noch nicht wissen, wie das gehen soll. Alice trinkt zu viel, und außerhalb der VR muss sie mit den Macken ihres abbauenden Körpers kämpfen. Doch in der Matrix ist sie immer noch pfeilschnell und brandgefährlich, denn ihr Geist ist noch immer absolut klar und messerscharf.

Alice ist mutig, aber nicht furchtlos. Sie ist generell nicht altruistisch, aber der KI gegenüber empfindet sie eine tiefe Verbundenheit. Vielleicht ist die kindliche KI für die ausgebrannte Frau die Tochter, die sie nie hatte.

DARSTELLUNGSTIPPS

Lass die Charaktere nach und nach die verschiedenen Facetten dieser Frau erleben, damit sie verstehen, wie viele Jahre sie schon durch die Schatten wandelt, und erahnen, was sie schon alles durchmachen musste:

Wenn sie ein Ziel vor Augen hat, ist sie konzentriert und zielstrebig. Sie spricht dann schnell, und man kommt kaum mit ihren rasenden Gedanken mit. In diesen Situationen ist sie eine erfahrene Macherin, in besten Momenten sogar eine Anführerin, und man kann sehen, wie die Euphorie sie packt und sie dies genießt.

In ruhigeren Stunden, vor allem wenn sie keine Aufgabe hat, kann sie in eine düstere Stimmung verfallen, vor allem wenn sie zu viel trinkt. Ihre Stimme wird dann schleppend, und manche Sätze verlieren sich unausgesprochen, ihre Augen blicken ziellos in die Ferne.

Wenn es um Kristallkind geht, kann sie dünnhäutig reagieren, wütend oder panisch werden, die Kontrolle über ihre Stimme und Mimik verlieren. Sie umfasst dann oft sichtbar ihre linke zitternde Hand und greift dann schnell zu einem Glas, um sich mit ein wenig Alkohol abzulenken und zu beruhigen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
2	2	3	2	5	6(9)	5	3	6	2,49

Initiative: 8 + 1W6

Matrix-Initiative: 16 + 3W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 9/11

Verteidigungswert: 5

Vorteile: Analytischer Geist, Überlebenswille

Nachteile: Abhängigkeit (Alkohol, 3), Händezittern

Aktionsfertigkeiten: Athletik 1, Cracken 8 (Hacken +3, Matrixkampf +2), Einfluss 4 (Gebräuche +3, Verhandeln +2), Elektronik 6 (Computer +3, Software +2), Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 3, Nahkampf 1, Steuern 3, Wahrnehmung 6

Wissensfertigkeiten: Alte Matrixprotokolle, Combatbiking, Data Havens, Gangs in Berlin, Gerüchte in Berlin, Hacker, Hackergruppen in der ADL, Host-Sicherheitsdesign, KIs, Matrixclubs, Schattengemeinschaft in Berlin

Sprachfertigkeiten: Deutsch M, Englisch M, Japanisch 2, Russisch 1, Türkisch 1

Bodytech: Cyberaugen [Betaware, Stufe 3; Bildverbinding, Blitzkompensation, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung], Cyberbuchse 5 [D/F 8/7, +3 Matrix-Initiative], Talentbuchse 6, Zerebralbooster 3

Ausrüstung: Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Panzerweste [+3]

Cyberdeck: Shiawase Cyber-6 [GS 5, A/S 8/7]

Programme: Aufspüren, Ausnutzen, Editieren, Konfigurator, Panzerung, Schmöker, Signalreiniger, Tarnkappe, Toolbox, Übertakten

Waffen:

Ares Light Fire 75 [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM
| 10/7/6/-/- | 16(s) | Lasermarkierer, Schalldämpfer,
Smartgunsystem]

DR. HEDDA WINTER**ERSCHEINUNG**

Winter erscheint ein wenig matronenhaft, ihr Kleidungsstil ist bestenfalls exzentrisch. Die 50-jährige Wissenschaftlerin und Managerin ist eine Perfektionistin. Sie erscheint immer tadellos frisiert, und ihre Hosenanzüge sitzen perfekt, sind aber eher konservativ und funktional als modisch.

Ihr dunkelrotes Haar hat sie meist zu einer kunstvollen, aber ebenso unmodischen Hochsteckfrisur aufgetürmt. Ihr Umgang mit Kollegen und Mitarbeitern ist streng und stets auf die Arbeit ausgerichtet, sie lobt selten, und Fehler ihres Teams sieht sie als persönlichen Affront.

Ihr Auftreten erscheint oftmals gezwungen und gestresst, wirklich entspannt sieht man sie nur selten und dann immer in Begleitung ihres Mannes Anton.

PERSÖNLICHKEIT

Hedda ist eine außergewöhnlich intelligente und engagierte Frau, aber ihr fehlt jegliche Empathie und emotionale Intelligenz. Zahlen und Fakten sind ihre Welt, ihre Mitmenschen sind ihr zu meist fremd. Oftmals versucht sie, ihre sozialen Unzulänglichkeiten mit Humor zu übertünchen, scheitert dabei aber fast jedes Mal. Dies führt regelmäßig zu grotesken Situationen, die für jeden, der sie nicht kennt, äußerst unangenehm sind.

Ihre Mitarbeiter sieht sie nur als Ressourcen. Sie arbeitet gern mit abstreitbaren Aktivposten, weil dies ihrer Natur entgegenkommt. Für ihre Ziele ist sie aber auch bereit, Angestellte und Ressourcen von Saeder Krupp zu opfern. Sie ist skrupellos, absolut erfolgsorientiert und geht oftmals unorthodoxe Wege, ist in ihrem Bereich aber für den Konzern stets ein Gewinn gewesen. Deswegen gilt sie als Favoritin des Präsidenten, der man ihre Auffälligkeiten besser nachsieht. Sie sieht ihren Perfektionismus aber insgeheim als Schwäche.

Ihr Mann ist ihr Anker, an den sie sich klammert und der ihr vor allem in sozialen Stresssituationen Halt gibt. Er allein weiß, wie sehr Genie und Wahnsinn sich gleichen.

DARSTELLUNGSTIPPS

Stelle sie gegenüber ihren Mitarbeitern als kurz angebundene und fast schon abweisende Chefin dar, die respektiert, ja beinahe gefürchtet wird. Wenn sie mehr als ein paar kurze Sätze verliert, dann nur, um detaillierte Arbeitsaufträge zu erteilen, bei denen ihr überlegenes Fachwissen zu erkennen ist.

In privaten Gesprächen ist sie exzentrisch und macht völlig unverständliche Witze, lacht mitunter scheinbar grundlos, wodurch peinliche Momente der Stille entstehen können.

Hedda Winter muss stets die Kontrolle haben. Wenn sie sie verliert, wird sie die Fassung verlieren. Wenn ihre Arbeit in Gefahr gerät, wird sie hektisch alles tun, um ihre Forschungen zu retten.

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

Initiative: 13 + 3W6

Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben

Zustandsmonitor: 11/11

Verteidigungswert: 10

Vorteile: Analytischer Geist

Nachteile: Auffälliger Stil, Sozialstress (Small Talk), Ungehobelt

Aktionsfertigkeiten: Athletik 3, Biotech 3, Cracken 7, Einfluss 1 (Führen +3, Verhandeln +2), Elektronik 8 (Computer +3, Software +2), Feuerwaffen 3 (Pistolen +2), Heimlichkeit 2, Mechanik 4, Nahkampf 1, Steuern 2, Wahrnehmung 3

Wissensfertigkeiten: KIs, Konzernpersönlichkeiten, Matrixarchitektur, Saeder-Krupp ADL, Persönlichkeiten der Wissenschaft, Stadtkrieg, Techkonzerne

Bodytech: [alles Deltaware] Cyberaugen [Stufe 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung], Cyberbuchse 6 [D/F 9/8, +3 Matrix-Initiative], Hyperschilddrüse, Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Maßgeschneiderte Pheromone 4, Mnemoverstärker 2, Schlafregulator, Synapsenbeschleuniger 2, Talentbuchse 6, Zerebralbooster 3

Ausrüstung: Cyberdeck Fairlight Excalibur [GS 6, A/S 9/8], Panzerkleidung + SecureTech Invisi-Shield [+4; Elektrische Isolation 4], BuMoNA-Superplatinvertrag

Waffen:

Colt Government 2076 [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM | 10/8/6/-/- | 14(s) | Lasermarkierer, Tarnholster]

ZERSPLITTERT**ALICE**

Siehe Seite 181.

WIE EIN UHRWERK**EMMA WINKLER**

Emma Winkler gehört im Babylon schon seit Jahrzehnten zum Inventar. Sie ist äußerst charismatisch und sozial versiert, ihre Spezialität ist die Verführung vor allem männlicher Gäste.

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

Initiative: 8 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 9/11
Verteidigungswert: 5
Vorteile: Erster Eindruck
Aktionsfertigkeiten: Athletik 2, Einfluss 6, Feuerwaffen 2, Heimlichkeit 2, Nahkampf 2, Überreden 5 (Verführen +2), Wahrnehmung 3
Wissensfertigkeiten: Berliner High Society, Gesprächsführung, Psychologie
Sprachfertigkeiten: Deutsch M, Englisch 3, Japanisch 2
Bodytech: Maßgeschneiderte Pheromone 2, Muskelstraffung 1, Schlafregulator
Ausrüstung: Armanté Abendkleid [+3], Kommlink [GS 5, D/F 3/0]
Waffen:
 Fichetti Tiffani Needler [Holdout-Pistole | Schaden 3K | EM | 10/6/2/-/- | 4(s)]
 Schockhandschuhe [Waffenlos | Schaden 4B(e) | 5/-/-/-/- | 10 Ladungen]

CHAINDOGS

FRIEDRICH

„Friedrich“ Schneider ist das Gesicht des Teams. Hinter der Maske des Sonnyboys steckt ein zynischer Technokrat.

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

Initiative: 10 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: 10/10

Verteidigungswert: 7

Vorteile: Unauffälligkeit, Zähigkeit

Nachteile: Simsinn-Desorientierung

Aktionsfertigkeiten: Biotech 2, Einfluss 5 (Verhandeln +2), Feuerwaffen 3 (Pistolen +2), Heimlichkeit 2, Überreden 7 (Beschwatzen +2), Wahrnehmung 3

Bodytech: Datenbuchse, Maßgeschneiderte Pheromone 3, Muskelstraffung 1, Reflexbooster 1, Smartlink, Thrombozytenfabrik

Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug [+2], gefälschte SIN 4 [Lizenzen: Führerschein, verborgenes Tragen], Gefütterter Mantel [+3], Kommlink [GS 6, D/F 3/1; Subvokales Mikrofon], Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbinding, Blitzkompensation, Kamera], Ohrstöpsel [Kap. 3; Audioverbesserung, Selektiver Geräuschfilter 2]

Waffen:

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

Ingram Smartgun XI [MP | Schaden 3K | HM/SM | 11/9/6/-/- | 32(s) | Gasventilsystem, Schalldämpfer, Smartgunsystem]

STAHL

Die Trollin Milena „Stahl“ Nowak ist die Frau fürs Grobe im Team.

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

Initiative: 7 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: 13/9

Verteidigungswert: 11

Vorteile: Infrarotsicht, Mut, Robust Gebaut 2

Aktionsfertigkeiten: Athletik 4, Biotech 2 (Erste Hilfe +2), Elektronik 1, Exotische Waffen (Granatwerfer) 5, Feuerwaffen 6, Heimlichkeit 3, Mechanik 2 (Waffenbau +2), Nahkampf 5, Natur 2, Wahrnehmung 3

Bodytech: Cyberaugen [Stufe 4; Bildverbinding, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Dermalpanzerung 2, Muskelstraffung 1, Reflexbooster 1, Thrombozytenfabrik

Ausrüstung: Gefälschte SIN 3 [Lizenzen: Cyberware, Führerschein, verborgenes Tragen], Gefütterter Mantel [+3], Kommlink [GS 4, D/F 2/1; Subvokales Mikrofon], Medkit 4 mit 4 Nachfüllpacks, 10 Stim-Patches 6

Waffen:

Mossberg CMDT [Schrotflinte | Schaden 4K | HM/SM | Angriffswerte 5/12/8/-/- | 10(s) | Smartgunsystem, 5 Ersatzmagazine, 50 Schuss Explosivmunition, 50 Schuss Flechettemunition, 50 Schuss Gelmunition, 50 Schuss Schockermunition, 50 Schuss Standardmunition]

2 Ruger Super Warhawk [Schwere Pistole | Schaden 4K | HM | 10/13/10/-/- | 6(tr) | Smartgunsystem, 5 Schnelllader, 20 Schuss APDS-Munition, 20 Schuss Explosivmunition, 20 Schuss Gelmunition, 20 Schuss Schockermunition, 20 Schuss Standardmunition]

5 Flash-Packs [Granate | Schaden Geblendet III/Geblendet II/Geblendet I | Angriffswerte 8/7/2/-/- | Sprengwirkung 10 m]

PINBALL

Maria Pinelli alias Pinball wuchs im Dunstkreis von Daniel Moratti auf. Die junge Frau ist berüchtigt für ihren Sadismus und ihre Skrupellosigkeit.

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

Initiative: 10 + 1W6

Rigger-Initiative: 12 + 2W6/3W6 (kaltes/heiβes Sim)

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/9

Verteidigungswert: 6

Vorteile: Meistermechaniker, Technisches Improvisationstalent

Nachteile: Berüchtigt

Aktionsfertigkeiten: Biotech 1 (Erste Hilfe +2), Elektronik 2 (Hardware +2), Feuerwaffen 3, Mechanik 4 (Flugzeugmechanik +2), Steuern 7 (Bodenfahrzeug +2), Wahrnehmung 3 (Stadt +2)

Wissensfertigkeiten: Drohrendesigner, Riggerclubs

Sprachfertigkeiten: Deutsch M, Englisch 2

Bodytech: Cyberarm [links, offensichtlich; Geschicklichkeit 3; implantierte MP], Cyberaugen [Stufe 4; Bildverbinding, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Riggerkontrolle 2 [Alphaware]

Ausrüstung: Gefälschte SIN [Stufe 4;izenzen: Cyberware, Riggerkonsole], Kommlink [GS 5, D/F 3/0], Panzerjacke [+4], Riggerkonsole [GS 5, D/F 6/5; Auto-softs: Clearsight 4, Elektronische Kriegsführung 4]

Fahrzeuge:

2 MCT Hornet [Flugzeugdrohne | Handl. 3 | Beschl. 20 |

Geschw.-Intervall 15 | Höchstgeschw. 35 | Rumpf 1 | Panz. 0 | Pilot 2 | Sensor 2 | Autosofts Manövrieren 4 | MCT-Nissan Roto-Drohne [Rotordrohne | Handl. 3 | Besch. 20 | Geschw.-Intervall 30 | Höchstgeschw. 160 | Rumpf 5 | Panz. 6 | Pilot 3 | Sensor 2 | Waffenhalterung mit AK-97 und 250 Schuss Standardmunition; Autosofts: Manövrieren 4, Zielerfassung [AK-97] 5] Toyota Gopher [Geländewagen | Handl. 4/4 | Besch. 15 | Geschw.-Intervall 15 | Höchstgeschw. 150 | Rumpf 12 | Panz. 6 | Pilot 1 | Sensor 1 | Sitze 4 | Riggerinterface] Waffen:
Browning Ultra Power [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM | 10/9/6/-/- | 10(s) | Lasermarkierer] Uzi V (implantiert) [MP | Schaden 3K | HM/SM/AM | 8/8/7/-/- | 24(s) | Ausklappbare Schulterstütze, Lasermarkierer] AK-97 [Sturmgewehr | Schaden 5K | HM/SM/AM | 4/11/9/7/1 | 38(s)]

WOODSTOCK

Die Zwergin Andrea „Woodstock“ Smirnow ist eher schüchtern, hat sich aber seit ihrer Kindheit auf den harten Pflastern der Berliner F-Bezirke durchgeschlagen.

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

Initiative: 7 + 1W6

Matrix-Initiative: 17 + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/11

Verteidigungswert: 7



Vorteile: Analytischer Geist, Härting, Infrarotsicht, Meistermechaniker, Toxinresistenz

Nachteile: Allergie (Milchprodukte, mittel)

Aktionsfertigkeiten: Cracken 7 (Matrixkampf +2), Elektronik 5 (Computer +2), Feuerwaffen 2, Heimlichkeit 1, Steuern 2, Wahrnehmung 4

Wissensfertigkeiten: Data Havens, Deckerbars, Hacker, Host-Sicherheitsdesign, Matrixclubs

Sprachfertigkeiten: Deutsch M, Englisch 2, Japanisch 1

Bodytech: Cyberaugen [Stufe 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Smartlink], Cyberbuchse 6 [D/F 9/8, Matrix-Initiative +3], Cyberohren [Stufe 2; Audioverbesserung, Audioverbindung, Dämpfer, Selektiver Geräuschfilter 2]

Ausrüstung: Bereichs-Störsender 6, Datenwanze, Gefälschte SIN 4 [Lizenzen: Cyberdeck, Cyberware, verborgenes Tragen], Kommlink [GS 6, D/F 3/1; Biometrischer Scanner, Satellitenverbindung, Trideo-projektor], Panzerjacke [+4]

Cyberdeck: Shiawase Cyber-6 [GS 5, A/S 8/7; Biometrischer Scanner]

Programme: Aufspüren, Ausnutzen, Editieren, Konfigurator, Panzerung, Schmöcker, Signalreiniger, Tarnkappe, Toolbox, Übertakten

Waffen:

Ares Light Fire 75 [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM | 10/7/6/-/- | 16(s) | Lasermarkierer, Schalldämpfer, Smartgunsystem]

FERAL

Michael „Feral“ König geriet bei einem Job der Chaindogs in deren Fadenkreuz, aber Woodstock überredete die anderen, den jungen Adepten aufzunehmen, statt ihn umzunieten.

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

Initiative: 11 + 3W6

Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben

Zustandsmonitor: 11/10

Verteidigungswert: 8

Vorteile: Mut, Schnellheilung, Zähigkeit

Nachteile: AR-Desorientierung

Aktionsfertigkeiten: Athletik 3 (Werfen +2), Biotech 2 (Erste Hilfe +2), Nahkampf 6 (Waffenlos +2), Natur 3, Wahrnehmung 4 (Sicht +2)

Wissensfertigkeiten: Fight Clubs, Geografie Berlin

Sprachfertigkeiten: Deutsch M

Adeptenkräfte: Kampfsinn 1, Kritischer Schlag 1, Todeskralle, Verbesserte Reflexe 2

Ausrüstung: Kommlink [GS 2, D/F 1/1; Subvokales Mikrofon], Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Restlichtverstärkung], Panzerweste [+3]

Waffen:

Waffenlos [Waffenlos | Schaden 3B o. 3K | 12/-/-/-/-]

Bogen (Stufe 5) [Bogen | Schaden 3K | 3/5/2/-/- | 20 Pfeile]

Messer [Klingenwaffe | Schaden 3K | 6/1*/-/-/- | *maximale Reichweite 20 m]

Schwert [Klingenwaffe | Schaden 4K | 9/-/-/-/-]

5 Wurfmesser [Wurfwaffe | Schaden 2K | Angriffswerte 10/9/3/-/-]

ES WERDE LICHT

DIE GHULE

Siehe Seite 177.

ROADIE

Siehe Seite 178.

RATTE FÜR TISCH EINS

DIE KIEZWIRTE

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

Initiative: 4 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 9/10

Verteidigungswert: 5

Aktionsfertigkeiten: Einfluss 4, Feuerwaffen 2 (Schrotflinten +2), Nahkampf 4

Wissensfertigkeiten: Alkohol, Medienstars, Sport, Straßengerüchte, Trivia

Sprachfertigkeiten: Deutsch M, Englisch 2

Ausrüstung: Kommlink [GS 2, D/F 1/1], Panzerweste [+3]

Waffen:

Altmayr SP [Schrotflinte | Schaden 4K | EM/HM | 7/10/4/-/- | 8(s)]

ULLA WARTKE

Die Besitzerin des Spatzennestes ist darum bemüht, die Tradition der Altberliner Bar zu erhalten.

Sie verfügt zusätzlich über die Wissensfertigkeit Berliner Geschichte.

CHRISTIAN "SCHINKE" BORONOWSKI

Der Besitzer der ehemaligen Deckerbar „Absturz“ stammt aus Frankfurt, ist seinem Kiez aber inzwischen seit Jahrzehnten verbunden.

Er verfügt zusätzlich über die Fertigkeit Elektronik 3.

OLEKSANDRE GILBERG

Der glühende Kommunist betreibt den polnischen Imbiss Warsaw in zweiter Generation.

Er verfügt zusätzlich über die Sprachfertigkeit Polnisch M und die Wissensfertigkeit Polnische Kultur.

ERDIN BURAKGAZI

Der Besitzer des türkischen Imbisses Oase ist gut vernetzt und informiert.

Er verfügt zusätzlich über die Sprachfertigkeit Türkisch M und die Wissensfertigkeit Schwarzmarktkanäle.

DER SCHÖNE MICHAEL

Der Besitzer des Mäusegrills ist ein geradliniger, alter Status-F-Anarchist.

Er verfügt zusätzlich über die Wissensfertigkeit Status F.

HIER KOMMT DIE KAVALLERIE

BEWOHNER DES KARPFENKIEZES

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2)

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

Initiative: 4 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 9

Verteidigungswert: 4

Aktionsfertigkeiten: Athletik 2, Einfluss 3 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 2, Nahkampf 3, Steuern 2, Wahrnehmung 1

Ausrüstung: Kommlink [GS 1, D/F 1/0], Panzerkleidung [+2]

Waffen:

Sorokin Predator I [Schwere Pistole | Schaden 3K | EM | 10/9/8/-/- | 15(s)]

TOWER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	2	3	4	2	1	3	1		6

Initiative: 6 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 5

Aktionsfertigkeiten: Athletik 2, Einfluss 5 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 3, Nahkampf 4, Wahrnehmung 3

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

Waffen:

Sorokin Predator I [Schwere Pistole | Schaden 3K | EM | 10/9/8/-/- | 15(s)]

Altmayr SP [Schrotflinte | Schaden 4K | EM/HM | 7/10/4/-/- | 8(s)]

HARRY "DOC" ENGL

Doc Engl ist Anfang fünfzig. Er hat früher als Arzt bei einem Kon gearbeitet, bis ihn seine ethischen Überzeugungen zwangen, einen anderen Weg einzuschlagen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
2	4	2	2	2	4	3	2	4	5,9

Initiative: 5 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 9/9

Verteidigungswert: 4

Aktionsfertigkeiten: Biotech 8, Einfluss 6, Feuerwaffen 3, Elektronik 5, Wahrnehmung 5

Wissensfertigkeiten: Kybernetik, Medizin

Bodytech: Datenbuchse

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

Cyberdeck:

Programme:

Waffen:

Sorokin Predator I [Schwere Pistole | Schaden 3K | EM | 10/9/8/-/- | 15(s)]

LIL ENGL

Lil ist ein Kind des Karpfenkiez. Wegen der Enddreißigerin hat auch der Doc ihn zu seiner Heimat gemacht.

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

Initiative: 5 + 1W6

Astrale Initiative: 5 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/11

Verteidigungswert: 6

Vorteile: Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 1, Freundliche Geister (Geister des Tieres), Schutzgeist (Katze)

Nachteile: Allergie (Insektenstiche, Leicht), Auffälliger Stil, Feindliche Geister (Feuergeister)

Aktionsfertigkeiten: Athletik 1, Beschwören 5 (Herbeirufen +2), Einfluss 4, Feuerwaffen 3, Hexerei 6 (Spruchzauberei +2), Nahkampf 2, Wahrnehmung 2

Wissensfertigkeiten: Berliner Schamanen, Karpfenkiez

Tradition: Schamanismus

Zauber: Betäubungsblitz, Chaos, Dunkelheit, Feuerball, Fokus-Boost, Heilen, Hellhören, Kunststoff Beleben, Levitieren, Physische Barriere, Reflexe Steigern, Trideo-Trugbild, Übertakten

Ausrüstung: Kommlink [GS 1, D/F 1/0], Panzerweste [+3]

Waffen:

Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2*/-/-/- | * max. 20 m]

Sorokin Predator I [Schwere Pistole | Schaden 3K | EM | 10/9/8/-/- | 15(s)]

AMY

Amy ist die Technikerin des Karpfenkiez.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	2	2	3	3	4	3	2	3	5,9

Initiative: 5 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/10

Verteidigungswert: 5

Vorteile: Technisches Improvisationstalent

Aktionsfertigkeiten: Elektronik 5, Feuerwaffen 4, Mechanik 6, Nahkampf 5, Steuern 5

Wissensfertigkeiten: Autoverwerter, Fahrzeuge, Stadtkrieg

Bodytech: Datenbuchse

Ausrüstung: Kommlink [GS 2, D/F 1/1], Panzerkleidung [+2], Werkstatt [Fahrzeugmechanik]

Waffen:

Sorokin Predator I [Schwere Pistole | Schaden 3K | EM | 10/9/8/-/- | 15(s)]

CARMEN

Die Trollin Carmen ist die Dwornik des Karpfenkiez.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
9	4	4	9	2	3	4	4	4	6

Initiative: 8 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 15/9

Verteidigungswert: 13

Vorteile: Dermalablagerungen, Große Reichweite, Infrarotsicht, Robust Gebaut 2, Vertrautes Terrain (Karpfenkiez)

Aktionsfertigkeiten: Athletik 2, Einfluss 4, Feuerwaffen 4, Nahkampf 5, Überreden 2, Wahrnehmung 4 (Gehör +2)

Wissensfertigkeiten: Kiezgerüchte

Ausrüstung: Kommlink [GS 1, D/F 1/0], Panzerweste [+3], Mini-Schweißgerät, Werkzeugkiste

Waffen:

Sorokin Predator I [Schwere Pistole | Schaden 3K | EM | 10/9/8/-/- | 15(s)]

Altmayr SP [Schrotflinte | Schaden 4K | EM/HM | 7/10/4/-/- | 8(s)]

SYSTEMUPDATE

BLITZ

Siehe Seite 180.

KAZIMIRA BURAKGAZI

Kazimira betreibt das Café Cezve in dritter Generation. Ihre Familie ist tief in Berlin verwurzelt und gehört zu den progressiven türkischstämmigen Familien.

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

Initiative: 6 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 9/10

Verteidigungswert: 4

Aktionsfertigkeiten: Einfluss 6 (Verhandeln +2), Elektronik 5 (Computer +2), Überreden 4, Wahrnehmung 4

Wissensfertigkeiten: Informationsbeschaffung, Kiezgerüchte, Matrixrecherchen, Psychologie

Bodytech: Datenbuchse, Zerebralbooster 2

Ausrüstung: Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Panzerkleidung [+2]

DR. EZKIBEL

Dr. Ezkibel ist Straßendoc und eine Institution im Kneipenkiez.

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

Initiative: 5 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 9/9

Verteidigungswert: 4

Aktionsfertigkeiten: Biotech 6 (Kybernetik +2), Einfluss 4, Feuerwaffen 3, Elektronik 3, Wahrnehmung 5
Wissensfertigkeiten: Implantationstechniken, Kiezgerüchte, Medizin

Bodytech: Cyberaugen [Stufe 2; Bildverbindung, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung], Datenbuchse, Schlafregulator, Zerebralbooster 1

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

Waffen:

Sorokin Predator I [Schwere Pistole | Schaden 3K | EM | 10/9/8/-/- | 15(s)]

MALIIT HOLYVEY

Die zwergische Technikerin verkauft und repariert schon seit Anbeginn des Kreuzbasars alle Arten von Technik.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	5	3	4	4	5	3	3	3	5,9

Initiative: 6 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/10

Verteidigungswert: 7

Vorteile: Infrarotsicht, Technisches Improvisationstalent, Toxinresistenz

Nachteile: Abhängigkeit 2 (BTLs)

Aktionsfertigkeiten: Biotech 1 (Erste Hilfe +2), Cracken 4, Einfluss 2, Elektronik 5 (Hardware +2), Feuerwaffen 2, Mechanik 4, Wahrnehmung 2

Wissensfertigkeiten: Drohnenkonstruktion, Hostdesign, Matrixtheorie

Bodytech: Datenbuchse

Ausrüstung: Kommlink [GS 4, D/F 2/1], Panzerweste [+3], Werkstatt [Elektronik]

Waffen:

HaKa Skorpion [Automatikpistole | Schaden 2K | HM/SM | 10/9/8/-/- | 15(s)]

ROLF FLEISCHMANN

Der Oger besitzt den BBQ-Grill Fleischmann's im Kiez in dritter Generation und ist zum Vater des Kiezes geworden.

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

Initiative: 7 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 11/10

Verteidigungswert: 7

Vorteile: Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1

Aktionsfertigkeiten: Athletik 2, Einfluss 4, Feuerwaffen 4 (Schrotflinten +2), Nahkampf 3, Wahrnehmung 3

Wissensfertigkeiten: Betriebswirtschaft, Kiezgerüchte, Kochen

Ausrüstung: Kommlink [GS 2, D/F 1/1], Panzerweste [+3]

Waffen:

Colt MS-27 [Schrotflinte | Schaden 4K | HM/SM/AM | 5/11/8/-/- | 32(t) | 2 Zubehörhalterungen]

DRAHTSEILAKT

MEDARON

Der selbst für einen Elfen hochaufgeschossene und hagere Ganger ist für seine Grabesmiene bekannt. Der Kettenraucher bevorzugt selbst gedrehte Zigaretten ohne Filter.

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

Initiative: 7 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/10

Verteidigungswert: 9

Vorteile: Restlichtverstärkung, Vertrautes Terrain

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

Wissensfertigkeiten: Ancients, Örtliche Gangzene

Ausrüstung: 1 Dosis Kamikaze, Kommlink [GS 1, D/F 1/0], 2 Dosen Long Haul, 1 Dosis Novacoke, Panzerjacke [+4], Panzerkopftuch [+1], Sonnenbrille [Kap. 3; Bildverbindung, Smartlink]

Waffen:

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

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

Barzani AK-47M1 [Sturmgewehr | 5K | HM/SM/AM | Angriffswerte 5/11/7/5/1 | 30(s) | Standardmunition]

MICHAEL

Michael übernimmt stets die überaus wertvollen Euphoria-Lieferungen des Engel-Kartells zu den Ancients. Der Gnom ist Gottes rechte Hand, ein Initiat des dritten Grades und folgt Katze.

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

Initiative: 14 + 4W6

Handlungen: 1 Haupt, 5 Neben

Zustandsmonitor: 10/10

Verteidigungswert: 7

Vorteile: Katzenhaft, Magieresistenz, Schutzgeist (Katze), Vertrautes Terrain (Himmel)

Nachteile: Berüchtigt

Aktionsfertigkeiten: Athletik 6 (Klettern +3, Akrobatik +2), Einfluss 3 (Einschüchtern +2), Elektronik 3 (Computer +2), Feuerwaffen 3 (Pistolen +2), Heimlichkeit 6(9) (Schleichen +3, Fingerfertigkeit +2), Nahkampf 3 (Waffenlos +2), Natur 3 (Spurenlesen +2), Überreden 3 (Verkleiden 2+), Wahrnehmung 6(7) (Sehen +3, Hören +2)

Initiatengrad: 3

Metamagie: 2 Kraftpunkte, Maskierung

Adeptenkräfte: Gefahrensinn, Geschärfte Sinne (Gehör, Sicht), Kampfsinn 1, Spurloser Schritt, Verbesserte Fertigkeit (Heimlichkeit) 3, Verbesserte Fertigkeit (Wahrnehmung) 1, Verbesserte Geschicklichkeit 2, Verbesserte Reflexe 3, Verbesserte Wahrnehmung, Wandlaufen

Ausrüstung: Kommlink [GS 2, D/F 1/1], Panzerjacke [+4]

Waffen:

Ares Light Fire 75 [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM | 10/7/6/-/- | 16(s) | Lasermarkierer, Smartgunsystem]
 Schockhandschuhe [Waffenlos | Schaden 4B(e) | 5/-/-/-/- | 10 Ladungen]

SPEEDDATING

HANNIBAL

Hannibal [#52] ist Ende vierzig, groß und kräftig. Er hat zwei offensichtliche Cyberarme und ein Cyberbein, einen dunkelblonden militärischen Haarschnitt und kalt blickende graue Augen.

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

Initiative: 6 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 13/10

Verteidigungswert: 16

Vorteile: Überlebenswille 2

Aktionsfertigkeiten: Athletik 4, Biotech 2, Einfluss 5 (Unterrichten +2), Elektronik 3, Feuerwaffen 6, Heimlichkeit 4, Mechanik 2, Nahkampf 6, Natur 3, Steuern 1, Überreden 3, Wahrnehmung 6

Wissensfertigkeiten: Militärtaktiken, Status Fluxus

Sprachfertigkeiten: Deutsch M, Englisch 3, Russisch 3

Bodytech: Cyberarme [beidseitig, offensichtlich; Geschicklichkeit 8, Panzerung 3, Stärke 5; Cyberholster], Cyberbein [links, offensichtlich; Geschicklichkeit 4, Panzerung 3, Stärke 5; Schmuggelbehälter]

Ausrüstung: Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbindung, Infrarotsicht, Sichtvergrößerung], Panzerweste [+3]

Waffen:

Altmayr White Star [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM | 10/8/6/-/- | 12(s)]

Sorokin G9 [Sturmgewehr | Schaden 5K | HM/SM/AM | 4/10/9/7/1 | 30(s) | Explosivmunition]

Ingram Valiant [LMG | Schaden 4K | HM/SM/AM | 2/11/12/7/3 | 100(g) | Gasventilsystem, Lasermarkierer, Schockpolster]

Überlebensmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 2/8*/-/-/- | *max. 20 m]

HEDDA WINTER

Siehe Seite 183.

FRAKTIONEN

ANCIENTS

RAYNE

Rayne ist Captain der Ancients und eine kampferprobte Gangerin.

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

Initiative: 8 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/10

Verteidigungswert: 8

Vorteile: Restlichtverstärkung, Zähigkeit

Aktionsfertigkeiten: Athletik 3, Einfluss 5 (Führen +2), Feuerwaffen 5, Nahkampf 4, Wahrnehmung 3

Ausrüstung: Kommlink [GS 3, D/F 2/0], Panzerjacke [+4]

Waffen:

HaKa MP2 [MP | Schaden 3K | SM | 8/8/7/-/- | 24(s)]

Schwert [Klingenwaffe | Schaden 3K | 9/-/-/-/-]

GANGER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

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

Initiative: 7 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 6

Vorteile: Restlichtverstärkung

Aktionsfertigkeiten: Athletik 3, Einfluss 4 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 4, Nahkampf 4, Wahrnehmung 3

Ausrüstung: Kommlink [GS 2, D/F 1/1], Panzerweste [+3]

Waffen:

HaKa Skorpion [Automatikpistole | Schaden 2K | HM/SM | 10/9/8/-/- | 15(s)]

Schwert [Klingenwaffe | Schaden 3K | 9/-/-/-/-]

JIHAD B

JIHAD-B-GANGER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4)

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

Initiative: 5 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 7

Vorteile: Willensstark

Nachteile: Vorurteile (Ungläubige)

Aktionsfertigkeiten: Athletik 2, Einfluss 5 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 3, Nahkampf 4, Wahrnehmung 3

Bodytech: Reflexbooster 1 [gebraucht]

Ausrüstung: 2 Dosen Jazz [Reaktion +1, +2W6 Initiative], Kommlink [GS 2, D/F 1/1], Panzerjacke [+4]

Waffen:

AK-97 [Sturmgewehr | Schaden 5K | HM/SM/AM | 4/11/9/7/1 | 38(s)]

Sorokin Predator I [Schwere Pistole | Schaden 3K | EM | 10/9/8/-/- | 15(s)]

RENRAKU-SICHERHEIT

Die Wachposten am Checkpoint Ryu.

RENRAKU-SICHERHEITSLUTE

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4)

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

Initiative: 9 + 2W6**Handlungen:** 1 Haupt, 3 Neben**Zustandsmonitor:** 10**Verteidigungswert:** 14(16)**Aktionsfertigkeiten:** Athletik 3, Biotech 2, Einfluss 3 (Einschüchtern +2), Elektronik 2, Exotische Waffen (Granatwerfer) 5, Feuerwaffen 6, Nahkampf 4 (Knüppel +2), Überreden 2, Wahrnehmung 5**Wissensfertigkeiten:** Taktik kleiner Einheiten**Sprachfertigkeiten:** Deutsch M, Englisch 3, Japanisch 3**Bodytech:** Cyberaugen [Stufe 2; Bildverbindung, Kamera, Smartlink], Cyberohren [Stufe 2; Audioverbesserung, Audioverbindung, Dämpfer, Selektiver Geräuschfilter 2], Dermalpanzerung 3, Kunstmuskeln 1, Reflexbooster 1**Ausrüstung:** Ganzkörperpanzerung mit Helm [+7], Kommlink [GS 4, D/F 2/1], Schutzschild [+2]**Waffen:**

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

Schutzschild [Waffenlos | Schaden 4B(e) | 4/-/-/-/-]

Fichetti Security 600 [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM | 10/9/6/-/- | 30(s) | Abnehmbare Schulterstütze, Lasermarkierer]

Yamaha Raiden [Sturmgewehr | Schaden 4K | HM/SM/AM | 4/11/10/7/2 | 60(s) | Schalldämpfer, Smartgunsystem, UL-Granatwerfer, UL-Schrotflinte]

Unterlauf-Granatwerfer [Werfer | Schaden wie Granate | EM | 4/11/7/1/- | 4(s) | Smartgunsystem, Betäubungsgranaten]

Betäubungsgranaten [Schaden 10B/8B/6B | Sprengwirkung 15 m]

Unterlauf-Schrotflinte [Schrotflinte | Schaden 4K | EM/ HM | 7/9/8/-/- | 2(k) | Smartgunsystem]

RENRAKU-SICHERHEITSMAGIER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4)

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

Initiative: 8 + 1W6**Astrale Initiative:** 8 + 2W6**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben**Zustandsmonitor:** 10**Verteidigungswert:** 10**Aktionsfertigkeiten:** Astral 4, Athletik 2, Beschwören 4, Biotech 2, Einfluss 3 (Einschüchtern +2), Elektronik 1, Feuerwaffen 3, Hexerei 5, Nahkampf 2, Verzaubern 2, Wahrnehmung 4**Wissensfertigkeiten:** Taktik kleiner Einheiten**Sprachfertigkeiten:** Deutsch M, Englisch 3, Japanisch 3**Zauber:** Betäubungsbliß, Druckwelle, Feinde Entdecken, Heilen, Hellsicht, Kampfsinn, Levitieren, Licht, Magie Entdecken, Panzerung, Physische Barriere, Stoß, Verwirrung**Ausrüstung:** Ganzkörperpanzerung mit Helm [+7], Kommlink [GS 4, D/F 2/1]**Waffen:**

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

Fichetti Security 600 [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM | 10/9/6/-/- | 30(s) | Abnehmbare Schulterstütze, Lasermarkierer]

TETSURO RICHTER

Richter ist der für die Sicherheit am Checkpoint Ryu zuständige Sektionsleiter. Er ist gebaut wie eine Backsteinwand und mit 1,90 Metern Größe eine beeindruckende Erscheinung. Die Mannschaft am Ryu-Tor führt er mit Effizienz und Präzision.

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

Initiative: 11 + 3W6**Handlungen:** 1 Haupt, 4 Neben**Zustandsmonitor:** 11/11**Verteidigungswert:** 15(17)**Aktionsfertigkeiten:** Athletik 5, Biotech 2, Einfluss 5 (Einschüchtern +2), Elektronik 2, Exotische Waffen (Granatwerfer) 5, Feuerwaffen 6, Nahkampf 5 (Knüppel +2), Wahrnehmung 5**Wissensfertigkeiten:** Taktik kleiner Einheiten, Japanische Kultur**Sprachfertigkeiten:** Deutsch M, Englisch 3, Japanisch 3**Bodytech:** Cyberaugen [Stufe 2; Bildverbindung, Kamera, Smartlink], Cyberohren [Stufe 2; Audioverbesserung, Audioverbindung, Dämpfer, Selektiver Geräuschfilter 2], Dermalpanzerung 3, Kunstmuskeln 2, Reflexbooster 2 [Alphaware]**Ausrüstung:** Ganzkörperpanzerung mit Helm [+7], Kommlink [GS 4, D/F 2/1], Schutzschild [+2]**Waffen:**

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

Schutzschild [Waffenlos | Schaden 4B(e) | 4/-/-/-/-]

Fichetti Security 600 [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM | 10/9/6/-/- | 30(s) | Abnehmbare Schulterstütze, Lasermarkierer]

Yamaha Raiden [Sturmgewehr | Schaden 4K | HM/SM/AM | 4/11/10/7/2 | 60(s) | Schalldämpfer, Smartgunsystem, UL-Granatwerfer, UL-Schrotflinte]

Unterlauf-Granatwerfer [Werfer | Schaden wie Granate | EM | 4/11/7/1/- | 4(s) | Smartgunsystem, Betäubungsgranaten]

Betäubungsgranaten [Schaden 10B/8B/6B | Sprengwirkung 15 m]

Unterlauf-Schrotflinte [Schrotflinte | Schaden 4K | EM/ HM | 7/9/8/-/- | 2(k) | Smartgunsystem]

SAEDER-KRUPP-PERSONAL

S-K-DECKER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4)

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

Matrix-Initiative: 16 + 3W6**Matrix-Handlungen:** 1 Haupt, 4 Neben**Zustandsmonitor:** 11**Matrix-Zustandsmonitor:** 11**Matrix-Verteidigungswert:** 17**Fertigkeiten:** Biotech 3, Cracken 4, Einfluss 3, Elektronik 5, Mechanik 3, Überreden 4, Wahrnehmung 5**Bodytech:** Cyberbuchse [GS 6, D/F 9/8], Reaktionsverbesserung 1, Zerebralbooster 2**Ausrüstung:** Cyberdeck [Fairlight Excalibur; GS 6, A/S 9/8], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Panzerkleidung [+2]

Aktive Programme: Aufspüren, Ausnutzen, Editieren, Entschärfen, Entschlüsselung, Fessel, Gabel, Panzerung, Schmöker, Signalreiniger, Tarnkappe, Toolbox

S-K-GARDIST

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	5(8)	5(7)	3	4	3	5	3	3,2

Initiative: 12 + 3W6

Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 11

Fertigkeiten: Athletik 4, Einfluss 3, Elektronik 3, Feuerwaffen 4 (Pistolen +2), Heimlichkeit 3, Nahkampf 4, Wahrnehmung 5

Bodytech: Muskelstraffung 3, Reflexbooster 2, Smartlink

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

Waffen:

Ingram Smartgun XI [MP | Schaden 3K | HM/SM | 11/9/6/–/– | 32(s) | Gasventilsystem, Schalldämpfer, Smartgunsystem, Standardmunition]
Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2*/–/–/– | *max. 20 m]

S-K-MAGIER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4)

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

Initiative: 10 + 1W6

Astrale Initiative: 9 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 11

Verteidigungswert: 10

Fertigkeiten: Astral 4, Athletik 3, Beschwören 4, Feuerwaffen 2, Hexerei 5 (Spruchzauberei +2), Wahrnehmung 4

Zauber: Chaos, Druckwelle, Heilen, Levitieren, Manabariere, Physische Barriere, Schmerz

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

S-K-RIGGER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4)

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

Rigger-Initiative: 8 + 3W6

Rigger-Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben

Zustandsmonitor: 11

Fertigkeiten: Elektronik 4, Feuerwaffen 3, Mechanik 4 (Geschütze +2), Steuern 4 (Luftfahrzeuge +2), Wahrnehmung 5

Bodytech: Reflexbooster 2, Riggerkontrolle 2, Smartgunsystem, Zerebralbooster 1

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

Fahrzeuge: 3 Rotordrohnen [Handl. 3 | Beschl. 20 | Geschw.-Intervall 30 | Höchstgeschw. 160 | Rumpf 5 |

Panz. 6 | Pilot 3 | Sensor 2 | Standardwaffenhalterung mit HK-227]

Waffen:

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

S-K-SCHICHTLEITER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 7)

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

Initiative: 12 + 3W6

Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben

Zustandsmonitor: 17

Verteidigungswert: 13

Fertigkeiten: Athletik 4, Einfluss 6 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 5 (Pistolen +2), Heimlichkeit 3, Nahkampf 3 (Klingenwaffen +2), Überreden 3, Wahrnehmung 5

Adeptenkräfte: Erhöhte Präzision, Kampfsinn 1, Mystische Panzerung 2, Stimmkontrolle, Verbesserte Geschicklichkeit 2, Verbesserte Reflexe 2

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

Waffen:

Ingram Smartgun XI [MP | Schaden 3K | HM/SM | 13/11/8/–/– | 32(s) | Gasventilsystem, Schalldämpfer, Smartgunsystem, Standardmunition]
Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 10/4*/–/–/– | *max. 20 m]

Betäubungsgranate [WurfWaffe | Schaden 10B/8B/6B | 12/11/6/–/– | Sprengwirkung 15 m]

S-K-WISSENSCHAFTLER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2)

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

Initiative: 7 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 3

Fertigkeiten: Athletik 1, Biotech 3, Cracken 3, Einfluss 2, Elektronik 5 (Computer +2), Heimlichkeit 2, Mechanik 2, Nahkampf 1, Wahrnehmung 3

Bodytech: Zerebralbooster 3

Ausrüstung: Kommlink [GS 6, D/F 3/1]

Waffen:

Defiance Super Shock [Taser | Schaden 6B(e) | EM | 10/6*/–/–/– | 4(i) | *max. 20 m]

SAEDER-KRUPP-

UNDERCOVERTEAM

KÄMPFER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 6)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	3(4)	4(5)	3(4)	4	2	4	3	4,15

Initiative: 9 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: 10**Verteidigungswert:** 11**Aktionsfertigkeiten:** Athletik 3, Biotech 2, Einfluss 3 (Einschüchtern +2), Elektronik 2, Feuerwaffen 6, Heimlichkeit 6, Nahkampf 4 (Knüppel +2), Natur 2 (Spurenlesen +2), Steuern 2, Überreden 4, Wahrnehmung 4**Bodytech:** Cyberaugen [Stufe 2; Bildverbindung, Kamera, Smartlink], Orthoskin 3, Muskelstraffung 1, Muskelverstärkung 1, Synapsenbeschleuniger 1**Ausrüstung:** Kommlink [GS 5, D/F 3/0], Panzerjacke [+4]**Waffen:**

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

Walther Secura II [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | 11/9/8/-/- | 18(s) | Smartgunsystem, Taktische Lampe]

MAGIER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 6)

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

Initiative: 7 + 1W6**Astrale Initiative:** 8 + 2W6**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben**Zustandsmonitor:** 11**Verteidigungswert:** 8**Aktionsfertigkeiten:** Astral 4, Athletik 2, Biotech 2, Beschwören 4 (Herbeirufen +2), Einfluss 4 (Verhandeln +2), Feuerwaffen 4, Heimlichkeit 3, Hexerei 5 (Spruchzauberei +2), Nahkampf 3, Überreden 5, Wahrnehmung 4**Tradition:** Hermetisch**Zauber:** Betäubungsblitz, Druckwelle, Feinde Entdecken, Heilen, Hellsicht, Kampfsinn, Levitieren, Licht, Magie Entdecken, Panzerung, Physische Barriere, Stoß, Verwirrung**Ausrüstung:** Kommlink [GS 5, D/F 3/0], Panzerjacke [+4]**Waffen:**

Walther Secura II [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | 11/9/8/-/- | 18(s) | Smartgunsystem, Taktische Lampe]

TECHNIKER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 6)

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

Initiative: 9 + 2W6**Matrix-Initiative:** 11 + 2W6/3W6 (kaltes/heiβes Sim)**Handlungen:** 1 Haupt, 3 Neben**Zustandsmonitor:** 11**Verteidigungswert:** 8**Aktionsfertigkeiten:** Athletik 3, Biotech 2, Einfluss 3, Elektronik 5, Feuerwaffen 4, Hacken 6, Heimlichkeit 4, Nahkampf 3, Steuern 4, Wahrnehmung 4**Bodytech:** Cyberaugen [Stufe 2; Bildverbindung, Kamera, Smartlink], Cyberbuchse 3 [D/F 6/5, +1 Matrix-Initiative], Synapsenbeschleuniger 1, Zerebralbooster 2**Ausrüstung:** Cyberdeck [GS 4, A/S 7/6], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Panzerjacke [+4]**Waffen:**

Walther Secura II [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | 11/9/8/-/- | 18(s) | Smartgunsystem, Taktische Lampe]

SHADER

DER ALTE FRITZ

Der Alte Fritz ist der Anführer der Shader in Berlin. Er ist ein Zwerg und soll früher Infobroker für einen großen, deutschen Konzern gewesen sein.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
6	3(5)	3(4)	5(7)	6	4(6)	5	5	5	3,32

Initiative: 9 + 2W6**Handlungen:** 1 Haupt, 3 Neben**Zustandsmonitor:** 11/11**Verteidigungswert:** 12**Vorteile:** Infrarotsicht, Toxinresistenz**Nachteile:** SIN-Mensch**Aktionsfertigkeiten:** Cracken 5 (Hacken +2), Einfluss 5 (Verhandeln +3, Führen +2), Elektronik 4 (Computer +2), Feuerwaffen 4 (Pistolen +2), Heimlichkeit 4 (Stadt +2), Nahkampf 3 (Klingenwaffen +2), Überreden 7, Wahrnehmung 4**Wissensfertigkeiten:** Berliner Kieze, Berliner Konzerne, BTLs, KIs, Recherchen, Shader, Technomancer**Bodytech:** [alles Alphaware] Datenbuchse, Dermalpanzerung 2, Muskelstraffung 2, Muskelverstärkung 2, Reflexbooster 1, Schlafregulator, Sporn (einziehbar), Thrombozytenfabrik, Zerebralbooster 2**Ausrüstung:** Gefälschte SIN 6 [Lizenzen: Cyberware, Führerschein, verborgenes Tragen], Kommlink [Transys Avalon, GS6, D/F 3/1; Subvokales Mikrofon], Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbindung, Restlichtverstärkung, Smartlink], Vashon Island Ace of Cups [+4]**Waffen:**

Sporn [Klingenwaffe | Schaden 3K | 7/-/-/-/-]

Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | Angriffswerte 8/2*/-/-/- | max. 20 m]

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

BREAKDOWN

Breakdown ist der Anführer der Shadergruppe, die abgestellt wurde, um die Matrixhardware auf der Shiawase-Deponie zu beobachten und zu melden, wer sich dafür interessiert.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	3	5(6)	3	4	2	3	3	3	5,55

Initiative: 9 + 1W6**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben**Zustandsmonitor:** 10/10**Verteidigungswert:** 8**Aktionsfertigkeiten:** Athletik 3, Einfluss 3 (Führen +2), Feuerwaffen 4, Heimlichkeit 3, Mechanik 2, Nahkampf 4, Steuern 5 (Motorräder +2), Wahrnehmung 3**Bodytech:** Reaktionsverbesserung 1, Sporn**Ausrüstung:** 2 Dosen Jazz [Reaktion +1, +2W6 Initiative], Kommlink [GS 3, D/F 2/0], Panzerjacke [+4]

Fahrzeuge: Messerschmitt-Kawasaki Mantikor [Geländemotorrad | Handl. 3/4 | Beschl. 20 | Geschw.-Intervall 30 | Höchstgeschw. 200 | Rumpf 7 | Panz. 4 | Pilot 1 | Sensor 1 | Sitze 2]

Waffen:

Schlagring [Waffenlos | Schaden 3K | 6/-/-/-]

Sporn [Klingenwaffe | Schaden 3K | 7/-/-/-]

Altmayr SPX2 [Schwere Pistole | Schaden 5K | EM/HM | 9/9/5/-/- | 8(i)]

BIKER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

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

Initiative: 7 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 6

Aktionsfertigkeiten: Athletik 2, Biotech 1, Einfluss 2 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 3, Mechanik 2, Nahkampf 4, Steuern 4 (Motorräder +2), Wahrnehmung 3

Ausrüstung: Biker-Panzerung [+3], 2 Dosen Jazz [Reaktion +1, +2W6 Initiative], Kommlink [GS 3, D/F 2/0]

Fahrzeuge: Messerschmitt-Kawasaki Mantikor [Geländemotorrad | Handl. 3/4 | Beschl. 20 | Geschw.-Intervall 30 | Höchstgeschw. 200 | Rumpf 7 | Panz. 4 | Pilot 1 | Sensor 1 | Sitze 2]

Waffen:

Schlagring [Waffenlos | Schaden 3K | 6/-/-/-]

Sorokin Predator I [Schwere Pistole | Schaden 3K | EM | 10/9/8/-/- | 15(s)]

MITLÄUFER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2)

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

Initiative: 6 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 6

Aktionsfertigkeiten: Athletik 2, Biotech 1, Einfluss 2 (Einschüchtern +2), Elektronik 1, Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 3, Nahkampf 4, Wahrnehmung 3

Ausrüstung: 2 Dosen Jazz [Reaktion +1, +2W6 Initiative], Kommlink [GS 3, D/F 2/0], Panzerweste [+3]

Waffen:

Schlagring [Waffenlos | Schaden 3K | 6/-/-/-]

Sorokin Predator I [Schwere Pistole | Schaden 3K | EM | 10/9/8/-/- | 15(s)]

TECHNOMANCER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

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

Initiative: 7 + 1W6

Matrix-Initiative: 7 + 3W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 6

Aktionsfertigkeiten: Cracken 4, Einfluss 2 (Einschüchtern +2), Elektronik 3, Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 3, Nahkampf 4, Tasken 5, Wahrnehmung 3

Komplexe Formen: Angriff-Steigerung, Firewall-Senkung, Petze, Resonanzspike, Signalsturm, Zusammenfließen

Lebende Persona: Gerätestufe 5, ASDF 3/3/4/4, plus 5 Punkte zur freien Verteilung

Ausrüstung: 2 Dosen Jazz [Reaktion +1, +2W6 Initiative], Kommlink [GS 3, D/F 2/0], Panzerweste [+3]

Waffen:

Schlagring [Waffenlos | Schaden 3K | 6/-/-/-]

Sorokin Predator I [Schwere Pistole | Schaden 3K | EM | 10/9/8/-/- | 15(s)]

VORY

BORIS

Boris hat sich vom einfachen Schläger aus Panakow zum Lideri und Wettbürobesitzer hochgearbeitet.

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

Initiative: 9 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: 11/10

Verteidigungswert: 11

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

Wissensfertigkeiten: Berliner Unterwelt, Spielhöhlen

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

Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug [+2], Kommlink [GS 5, D/F 3/0], Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbildung, Smartlink]

Waffen:

Sporn [Klingenwaffe | Schaden 3K | 7/-/-/-]

Ares Predator VI [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | 10/10/8/-/- | 15(s) | Smartgunsystem, variables Munitionssystem]

HaKa Skorpion [Automatikpistole | Schaden 2K | HM/SM | 10/9/8/-/- | 15(s)]

VERA STOLIN

Vera Stolin ist auf den Straßen Berlins aufgewachsen. Sie wurde nach einigen Aufenthalten hinter Gittern Teil der Vory und ist fest entschlossen, sich einen Namen zu machen.

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

Initiative: 9 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: 11/10

Verteidigungswert: 9

Aktionsfertigkeiten: Einfluss 4 (Einschüchtern +3),

Verhandeln +3), Feuerwaffen 5 (Pistolen +2), Heimlichkeit 4, Nahkampf 4, Überreden 5, Wahrnehmung 4

Wissensfertigkeiten: Berliner Kieze, Konzernpolitik, Stadtkrieg, Vory

Bodytech: Dermalpanzerung 2, Maßgeschneiderte Pheromone 2, Muskelstraffung 2, Muskelverstärkung 2, Reflexbooster 1, Thrombozytenfabrik

Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug [+2], Gefälschte SIN 4 [Lizenzen: Cyberware, Führerschein, verborgenes Tragen], Kommlink [GS 6, D/F 3/1; Subvokales Mikrofon, Troden], Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbindung, Restlichtverstärkung, Smartlink]

Waffen:

Sporn [Klingenwaffe | Schaden 3K | 7/-/-/-/-]

Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2*/-/-/- | * max. 20 m]

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

VERA STOLINS LEIBWÄCHTER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 5)

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

Initiative: 8 + 1W6

Astrale Initiative: 8 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 7

Aktionsfertigkeiten: Astral 4, Athletik 2, Beschwören 4, Biotech 2, Einfluss 2 (Einschüchtern +2), Elektronik 1, Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 2, Hexerei 5, Nahkampf 2, Steuern 1, Verzaubern 2, Wahrnehmung 4

Zauber: Betäubungsblitz, Druckwelle, Feinde Entdecken, Heilen, Hellsicht, Kampfsinn, Levitieren, Licht, Magie Entdecken, Panzerung, Physische Barriere, Stoß, Verwirrung

Ausrüstung: Kommlink [GS 3, D/F 2/0], Panzerjacke [+4]

Waffen:

Totschläger [Knüppel | Schaden 2B | 6/-/-/-/-]

HaKa MP2 [MP | Schaden 3K | SM | 8/8/7/-/- | 24(s)]

VORY-SOLDATEN

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	3	2	3	2	1	3	2	6

Initiative: 5 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 8

Aktionsfertigkeiten: Athletik 3, Biotech 2, Einfluss 4 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 4, Nahkampf 5, Steuern 1, Überreden 3, Wahrnehmung 4

Ausrüstung: Kommlink [GS 3, D/F 2/0], Panzerjacke [+4]

Waffen:

Totschläger [Knüppel | Schaden 2B | 6/-/-/-/-]

HaKa Skorpion [Automatikpistole | Schaden 2K | HM/SM | 10/9/8/-/- | 15(s)]

FAHRZEUGE & DROHNEN

BÄR SCHLACHTKREUZER

(KAMPFTAXI)

Handl.	Beschl.	Geschw.-Intervall	Höchstgeschw.	Rumpf	Panzerung	Pilot	Sensor	Sitze
5/5	10	17	180	15	12	1	1	4 o. 6

Standardausstattung: Dachluke mit Waffenhalterung (Schwer, Extern, Drehbar montiert, Manuell), Multifuel-Motor, Rammbock

JUNKDOG

(MITTLERE DIY-HUNDEDROHNE)

Handl.	Beschl.	Geschw.-Intervall	Höchstgeschw.	Rumpf	Panzerung	Pilot	Sensor
3/3	6	15	40	4	1	3	2

Standardausstattung: Geruchsscanner 5, Waffenhalterung

Anmerkung: Der Biss dieser Drohne verursacht 2K Schaden, Angriffswerte 6/-/-/-/-.

KUZNECHIK

(MITTLERE ROTORDROHNE/FLUGBIKE)

Handl.	Beschl.	Geschw.-Intervall	Höchstgeschw.	Rumpf	Panzerung	Pilot	Sensor	Sitze
3	25	30	140	6	2	1	2	1 o. 2

Standardausstattung: –

MESSERSCHMITT-KAWASAKI HABICHT

(KAMPFHUBSCHRAUBER)

Handl.	Beschl.	Geschw.-Intervall	Höchstgeschw.	Rumpf	Panzerung	Pilot	Sensor	Sitze
3	20	40	320	12	14	4	4	8

Standardausstattung: –

MESSERSCHMITT-KAWASAKI HEUSCHRECKE 2

(MITTLERE VTOL-DROHNE)

Handl.	Beschl.	Geschw.-Intervall	Höchstgeschw.	Rumpf	Panzerung	Pilot	Sensor
3	30	40	180	6	7	4	4

Standardausstattung: Schwere Waffenhalterung; Autosofts: Manövrieren 5, [Waffe] Zielerfassung 5

Waffen:

Ingram White Knight Mod. 1 [LMG | Schaden 4K | HM/SM/AM | 2/11/12/8/2 | 100(g) | Smartgunsystem]

SAEDER-KRUPP JAGDSCHRECKE

(ROTORDROHNE)

Handl.	Beschl.	Geschw.-Intervall	Höchstgeschw.	Rumpf	Panzerung	Pilot	Sensor
3	30	35	200	5	6	3	2

Autosofts: Clearsight 4, Zielerfassung [Onotari Arms JP-K51] 5

Waffen:

Onotari Arms JP-K51 [Sturmgewehr | Schaden 5K | HM/SM | 1/8/12/8/8 | 26(i) | Smartgunsystem]

SAEDER-KRUPP VANS

(VANS)

Handl.	Beschl.	Geschw.-Intervall	Höchstgeschw.	Rumpf	Panzerung	Pilot	Sensor	Sitze
3/4	12	20	180	16	10	4	4	7

Ausstattung: Riggerinterface

Waffen:

Ingram White Knight Mod. 1 [LMG | Schaden 4K | HM/SM/AM | 2/11/12/8/2 | 100(g) | Smartgunsystem]



KUZNECHIK

PLÄNE

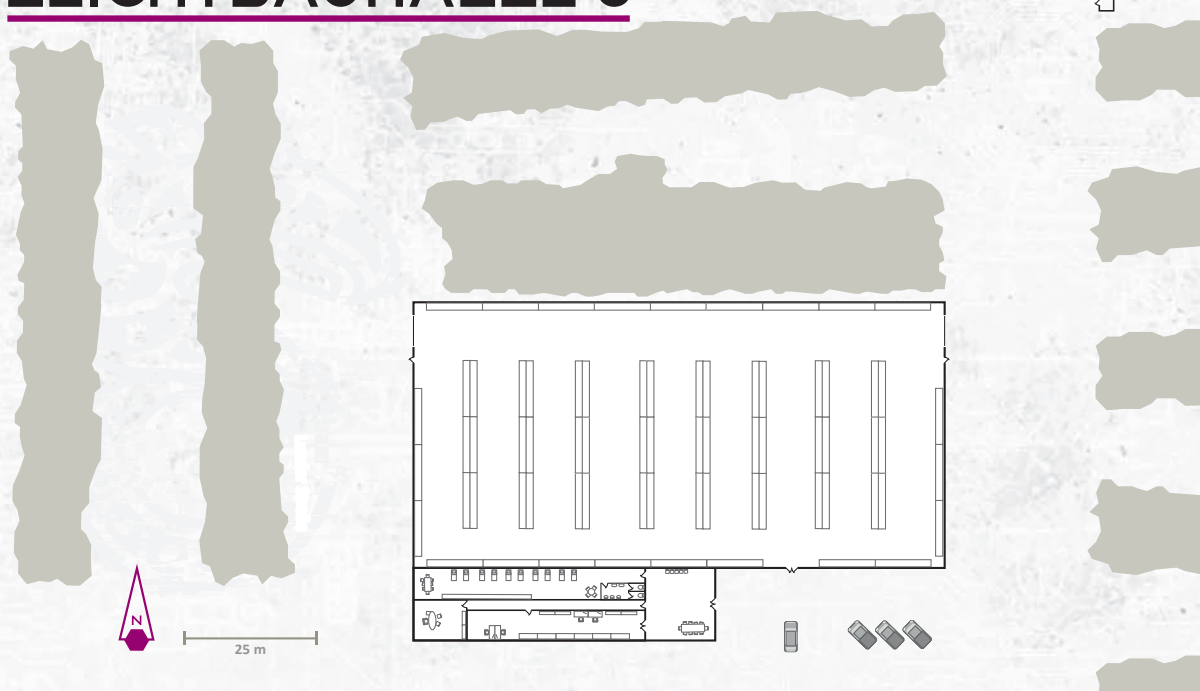
HANDOUTS

Die folgenden Pläne können als Handouts genutzt werden. Mehr zum kostenlosen Download auf: pegasusdigital.de

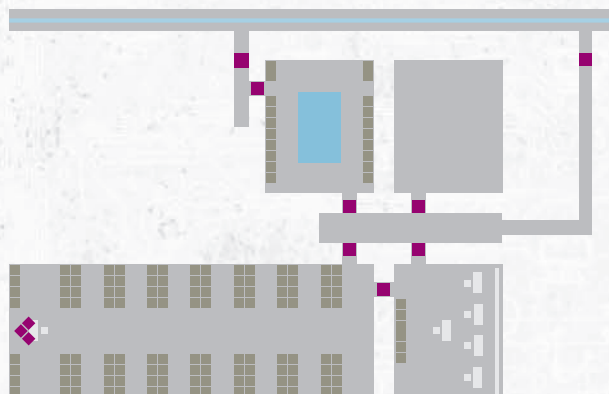
HIGHTECHBUNKER



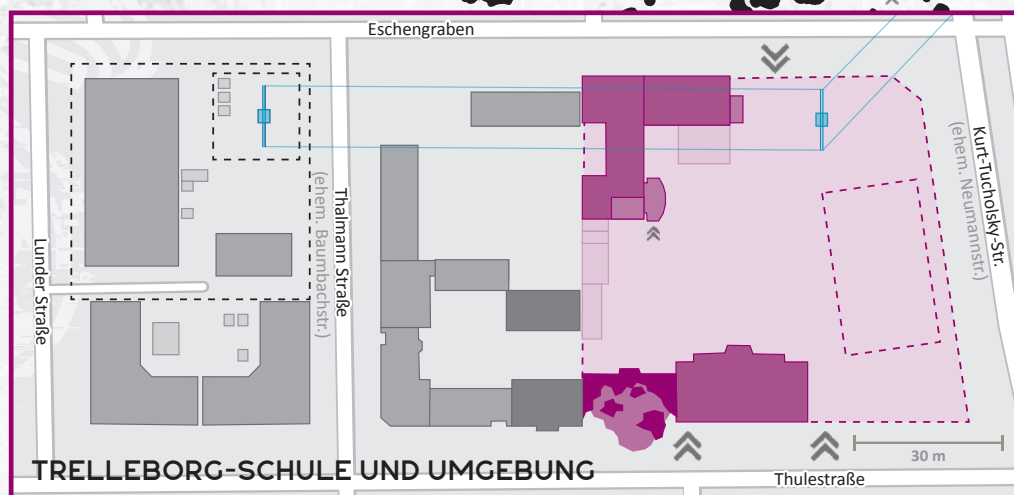
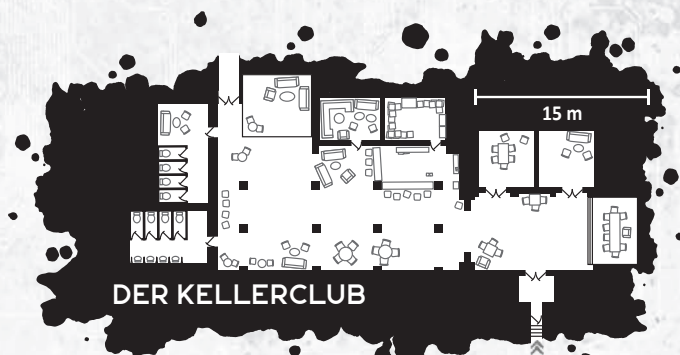
LEICHTBAUHALLE 8



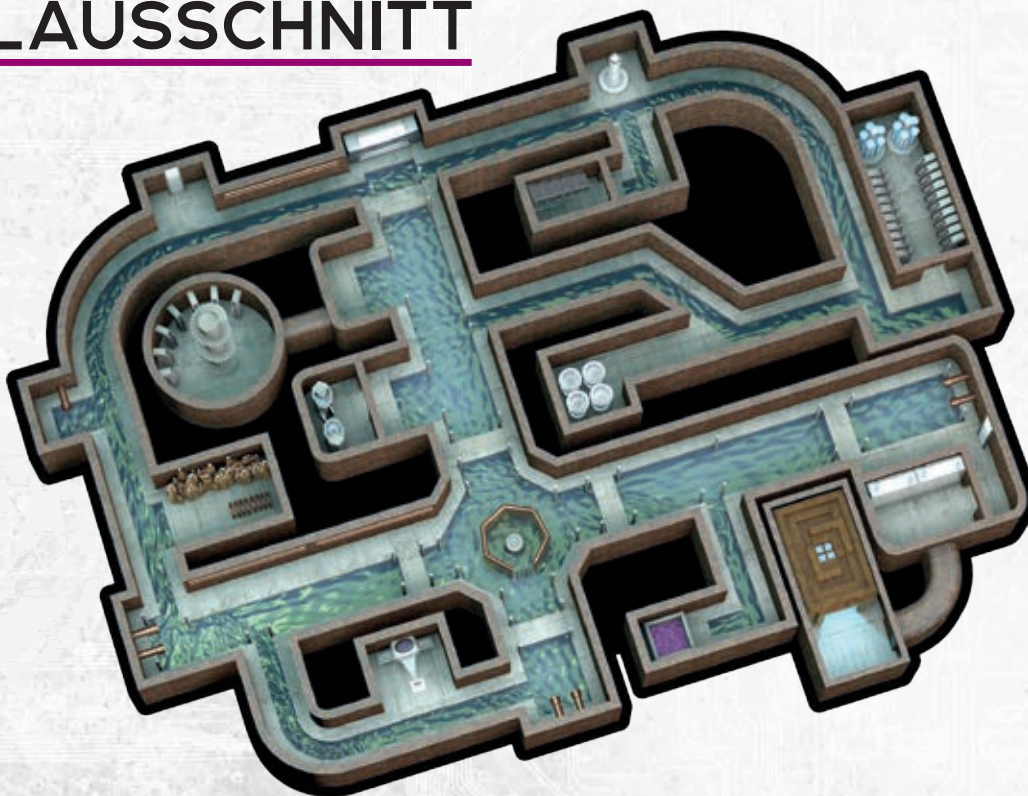
DER S-K-BUNKER



ANCIENT HISTORY



TUNNELAUSSCHNITT



DAS MAX-STIRNER-HAUS



Auch als E-Books in Tolino-Shops und auf pegasusdigital.de!

SHADOWRUN[®] BERLINER LUFT



Die Wolken über Berlin ballen sich zusammen zu einem Gewitter von gewaltigem Ausmaß. Etwas lauert in der Matrix. Etwas geht um in den Kiezen an der Spree. Etwas bringt die Konzerne in Aufruhr. Und alte Bekannte nehmen ihre Spur auf, um auf gefährlichen Pfaden zu wandeln.

Der Roman **ALTER RATIO** spielt zeitlich vor dem Kampagnenband Netzgewitter, während sich das Unheil langsam auf den Plex zuschiebt.

ISBN 978-3-96928-010-2
EUR 14,95

TOPPS

WWW.SHADOWRUN6.DE
WWW.PEGASUS.DE

CATALYST
game labs

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)



Pegasus Press