



SHADOWRUN[®]

BUDENZAUER



ABENTEUERBAND

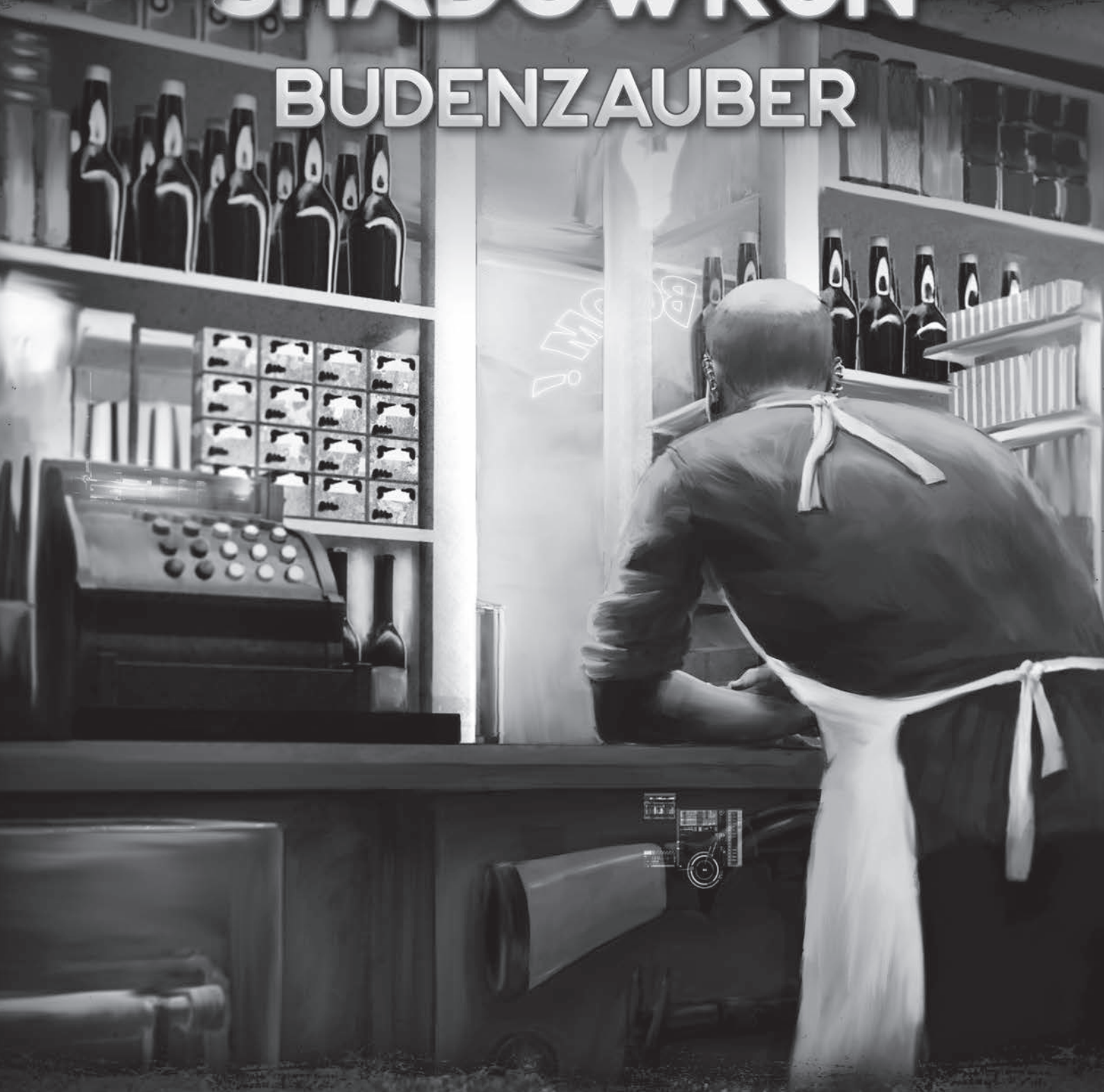


Pegasus Press



SHADOWRUN[®]

BUDENZAUBER



Pegasus Press

INHALT

EINLEITUNG	3	Die Hauerbrache	34
KLEINWILDJAGD	5	Hauptdarsteller	36
Hintergrund.....	5	Nebendarsteller	40
Die Handlung im Überblick.....	6	AUF DEM TROCKENEN	43
Szene 1: Aufruf zur Jagd.....	6	Hintergrund.....	43
Szene 2: Beim Kammerjäger.....	10	Die Handlung im Überblick.....	44
Szene 3: Heimerde.....	12	Akt 1 – Der Diebstahl.....	45
Szene 4: Der Dreifach Erleuchtete		Szene 1: Auftrag mit Päckchen.....	45
Orden der fünf Wege des Sterns.....	15	Szene 2: Luis' Wurstbude.....	47
Szene 5: Party für den Rattenkönig.....	16	Szene 3: Camillas illegales Brauhaus.....	48
Szene 6: Des Büdchens Hintertür.....	18	Szene 4: Das Lagerhaus der Likedeeler.....	49
Epilog.....	20	Akt 2 – Auf der Jagd nach dem verlorenen Bier.....	51
Nach dem Run.....	20	Szene 5: Da rockt nichts mehr.....	51
Hauptdarsteller.....	21	Szene 6: Rastplatzbüdchen.....	53
Beinarbeit.....	22	Szene 7: In Bochums Nachtleben.....	54
EINMAL HAUERBRACHE UND ZURÜCK	24	Szene 8: Die Puppenstube.....	55
Hintergrund.....	24	Szene 9: Das Bikerfestival.....	56
Die Handlung im Überblick.....	24	Szene 10: Schnelle Rettung.....	58
Szene 1: Auftragsübergabe.....	25	Nach dem Run.....	59
Szene 2: Freddys Garage.....	27	Hauptdarsteller.....	60
Szene 3: In der Zone.....	28	Beinarbeit.....	60
Szene 4: Extraktion.....	30	BUDE ODER BÜDCHEN	64
Szene 5: Überfall.....	32	36 Buden.....	65
Szene 6: Übergabe der Zielperson.....	34	HANDOUT	67
Nach dem Run.....	34		

IMPRESSUM

Texte: Melanie Helke, Daniel Jennewein • Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann
 Redaktion: Tobias Hamelmann, Benjamin Plaga • Umschlagillustration: Jennifer S. Lange
 Illustrationen und Karte: Jennifer S. Lange • Lektorat: Benjamin Plaga
 Deutsches Coverlayout: Ralf Berszuck • Deutsches Layout: Ralf Berszuck

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs
 und Topps Company, Inc. © 2021 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
 Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company,
 Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten.
 Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

ISBN 978-3-96928-047-8

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE





EINLEITUNG

Budenzauber ist eine Abenteueranthologie für *Shadowrun*, Sechste Edition. Die hier enthaltenen Abenteuer spielen sich alle im Umfeld der allgegenwärtigen Büdchen und Trinkhallen des Rhein-Ruhr-Plexes ab. Zum Spielen sind außer diesem Buch und dem Grundregelwerk (SR6) keine weiteren Bücher erforderlich. Alle angegebenen Charakterwerte und Regeln beziehen sich auf diese *Shadowrun*-Version.

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

EIN ABENTEUER LEITEN

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

Hier sind ein paar grundsätzliche Tipps für den Anfang:

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

Schritt 2: Pass das Abenteuer an. Vielleicht gefallen dir einzelne Aspekte des Abenteuers nicht, oder du bezweifelst, dass es für deine Spieler und die besondere Herangehensweise der Runner funktioniert. Vielleicht möchtest du das

Abenteuer an einem anderen Ort spielen lassen, eine andere Fraktion als die vorgegebene zum Feind bzw. Auftraggeber machen oder einzelne Nichtspielercharaktere stärker oder schwächer machen. Was immer du verändern willst: Mach's einfach. Es ist jetzt dein Abenteuer.

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

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

Schritt 5: Keine Panik! Niemand kann jede Regel kennen, jede Eventualität berücksichtigen, immer die perfekte atmosphärische Beschreibung aus dem Hut zaubern oder sich

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

DER AUFBAU DER ABENTEUER

KAPITEL

Jedes Abenteuer ist in verschiedene Abschnitte unterteilt:

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

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

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

DIE ABENTEUERSZENEN

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

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

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

Hinter den Kulissen beschreibt die eigentlichen Vorgänge der Szene – das, was tatsächlich geschieht, was die Nichtspielercharaktere tun, wie sie auf die Aktionen der Spielercharaktere reagieren usw. Des Weiteren wird hier das Umfeld der Szene beschrieben, darunter beispielsweise die Wetterbedingungen, besondere Eigenschaften des Schauplatzes der Szene oder auch Beschreibungen von wichtigen Gegenständen.

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

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

NICHTSPIELERCHARAKTERE

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

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

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

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

VEREINFACHTE PROBEN

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

KOMPETENZNIVEAU UND WÜRFELPOOLS

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

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



KLEINWILDJAGD

HINTERGRUND

Die regionale Niederlassung von **Engelmann & Kissinger**, kurz **ENKI**, hat sich der Erforschung neuartiger toxischer Critter verschrieben. Am Rande Gelsenkirchens, zwischen heruntergekommenen Wohngebieten der Unterschicht, billigen Lagerhallen und verseuchten Brachflächen, betreibt das Unternehmen eine kleine Forschungszucht an einer Art Teufelsratten, um später der herrschenden Ungezieferplage erfolgreiche und teuer zu verkaufende Mittel entgegensetzen zu können. Eine Plage sind die Tiere schließlich schon lange im gesamten Plex.

Die Arbeit ist für die mehr schlecht als recht bezahlten Kräfte vor Ort überschaubar und eintönig. Es gilt, die Tiere zu versorgen, regelmäßig genormte Tests durchzuführen und Werte zu kontrollieren. Die Analysen erfolgen hinterher über Computersysteme, die Auswertungen durch teuer bezahlte Wissenschaftler, die sich aber nur unregelmäßig im Gebäude blicken lassen. Sie arbeiten vom heimischen Villensofa aus und haben keinen Grund, die Datengrundlagen persönlich kennenzulernen.

Jeremy Basler und seine Kollegin **Tatiana Kownatzki**, die beiden Hauptverantwortlichen für die Labortiere, haben sich etwas ausgedacht, um sich die Zeit zu vertreiben und nebenbei Geld zu machen: Critterkämpfe. Mit **Björn Damm**, dem Besitzer des nahen Büdchens **Kiosk am Loch**, haben sie ein fast wöchentlich stattfindendes Event für die Bewohner der Gegend ins Leben gerufen. Im Hinterhaus des Kiosks werden ausgewählte Teufelsratten aufeinander und auf andere Kleincritter gehetzt, es wird gewettet, getrunken und gegessen. Dafür haben die Angestellten in den letzten

Monaten bereits sieben der Ratten aus ihrer Einrichtung an den Budenbetreiber gegeben und sich mit ihm die Erträge der Kampfevents geteilt. Ihnen ist bewusst, dass das den Vorgesetzten irgendwann auffallen wird, aber Basler und Kownatzki hatten sich bereits Lösungen ausgedacht, wie sie einen Tod der Tiere vortäuschen und so ihren Diebstahl vertuschen könnten.

Leider gab es vor 48 Stunden (vor Beginn des Abenteuers) einen unvorhersehbaren Unfall auf dem Gelände. Ein Lieferwagen explodierte und sprengte dabei ein Loch in die Wand, hinter der die Ratten gehalten werden. Zwar entkam nur ein einziges Exemplar – jedoch wurde eine Zählung (samt Scannen der RFID-Tags der Tiere) von den Laborleitern angeordnet und konnte nicht mehr manipuliert werden. Daher gehen die Vorgesetzten nun von acht fehlenden Tieren aus. Basler und Kownatzki lassen sie in ihrem Glauben. Schließlich wollen sie ihren Job behalten.

Die im Labor gezüchteten Ratten sind nicht so aggressiv wie wild aufgewachsene Exemplare (und können nur schlecht in der Wildnis überleben), aber die Öffentlichkeit wäre trotzdem nicht begeistert, wenn sie erführe, dass in der Nähe von Wohngebieten gefährliche Tiere entwischt sind. Daher hat sich das Management von ENKI entschlossen, Shadowrunner zu engagieren, die die vermeintlich entwichenen Tiere einfangen und zurückbringen sollen, ehe jemand etwas mitbekommt.

Was schwierig werden kann: Die sieben vorher an Damm abgegebenen Ratten sind längst in den Critterkämpfen gestorben und im Eintopf des Büdchens gelandet.

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Die Runner treffen sich bei Bier und Eintopf an Damms Kiosk am Loch mit den Auftraggebern und erfahren, dass sie sich diesmal um eine befürchtete Rattenplage und ein drohendes Marketingdesaster kümmern sollen. Die geflüchteten Tiere können sich nicht lange in der Wildnis behaupten und irren höchstwahrscheinlich auf einer der nahen toxischen Brachen umher – oder, mit Pech, in jemandes Keller.

Ein Tier wurde vermutlich vor wenigen Stunden von einem Kammerjäger im Hinterhof eines Supermarktes erlegt. Es gilt, zunächst den Kadaver zu besorgen, damit weder das (etwas anders und gepflegter als eine normale Teufelsratte aussehende) Laborexemplar noch der Identifikationschip in seinem Körper in falsche Hände fällt – zum Beispiel in die der Presse.

Danach müssen die anderen Tiere gefunden werden. Hinweise führen zum *Dreifach Erleuchteten Orden der fünf Wege des Sterns*, einem merkwürdigen Kult mit Standort in der toxischen Brache eines alten Kleingartenvereins.

Während der erste Besuch bei Tag noch positiv verlaufen kann, geht es abends (und nach Einladung zu einem „besonderen“ Fest) etwas gröber zu, und die Runner müssen verhindern, dem Rattenkönig zum Fraß vorgeworfen zu werden.

Leider scheinen sich die gesuchten Tiere nicht vor Ort zu befinden. Aber dafür findet am Büdchen ein Kampfevent statt, bei dessen Besuch die Runner nicht nur die fehlenden Chips der Ratten finden, sondern auch erfahren, was ihnen im billigen Eintopf serviert wurde.

ZUSAMMENFASSUNG

Engelmann & Kissinger (ENKI): Ein Unternehmen, das an toxischen Crittern und Ungeziefer forscht, um später Geld daraus zu schlagen. Die kleine Niederlassung in Gelsenkirchen dient als Laborzucht einer Art Teufelsratten, ist offiziell angemeldet und macht kein Geheimnis aus ihrer Arbeit.

Jeremy Basler und Tatiana Kownatzki: Leitende Laborangestellte bei ENKI, die für wenig Geld die Ratten beauf-

sichtigen und für Aufregung und Geld sieben der Tiere an Björn Damm vom Kiosk am Loch gegeben haben, damit er mit ihnen Critterkämpfe für die Bewohner der Gegend veranstaltet.

Björn Damm: Besitzer des Kiosks am Loch, der für die Bewohner der Umgegend regelmäßig Critterkämpfe mit Wetteinsatz und viel Catering veranstaltet. Getötete Tiere wandern in den Tageseintopf. Die Ratten von ENKI sind die Hauptattraktion, der Rest wird in der Umgebung eingefangen.

Dreifach Erleuchteter Orden der fünf Wege des Sterns: Kult von Toxikern und verirrt Suchenden, die einen sagenumwobenen Rattenkönig herbeirufen wollen, der die Welt in eine bessere Zeit führen werde. Dazu sind Opfer, auch in Form von Shadowrunnern, gerne gesehen.

ZEITLICHER ABLAUF

Diese Auflistung soll eine Hilfe zum groben Ablauf der Handlung sein. Natürlich solltest du die genauen Daten bei Bedarf an den Spielstil deiner Gruppe anpassen.

Vor 48 Stunden: Ein Lieferwagen mit Labormitteln fliegt am ENKI-Gebäude in die Luft und reißt ein Loch in die Wand. Eine Ratte entkommt.

Vor 12 Stunden: Die örtliche Filiale von Aldi-Real ruft die Kammerjäger von Kodde Fööt wegen einer Teufelsratte im Hinterhof. Die Ratte wird erlegt und weggebracht.

12 Uhr mittags: Die Runner bekommen am Büdchen ihren Auftrag, die scheinbar ausgebrochenen Ratten zu finden.

18 Uhr: Schalke spielt, und das Büdchen quillt über vor Fans, die sich das Spiel anschauen.

Tag 1, nachts: Der toxische Kult führt ein Ritual zum Herbeirufen des Rattenkönigs durch und opfert dafür, wen er finden konnte.

Tag 2, morgens: Angestellte des Büdchens durchstreifen die Brachen auf der Suche nach in die Falle gegangenen Crittern für die Kämpfe.

Tag 2, abends: Der Kiosk am Loch lädt zum Critterkampf.

SCENE 1: AUFRUF ZUR JAGD

AUF EINEN BLICK

Die Runner kommen zur Mittagszeit und im Regen zur Auftragsvergabe, einem Treffen mit billigem Mittagseintopf am Gelsenkirchener Büdchen Kiosk am Loch. Sie sollen acht aus einer Forschungseinrichtung ausgebrochene Critter (eine Art kleiner Teufelsratten, allerdings weniger wild) finden und zurückbringen, ehe jemandem auffällt, dass Viecher mit Zuchtchip die Bevölkerung anknabbern.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Es regnet in Strömen, als ihr durch die heruntergekommenen Wohngebiete des Gelsenkirchener Slums zum Kiosk am Loch fahrt. Wenn sich der Name auf den Zustand der Straße bezieht, ist er durchaus passend – vermutlich steht diese Gegend auf dem „Wenn irgendwann mal Zeit und Geld übrig ist“-Instandsetzungsplan der Stadt. Wie so vieles im Plex. Müll liegt an den Kantsteinen, mehrere Fenster der umliegenden Häuser sind vernagelt, und im Dornengebüsch zwischen den Grundstücken huschen Tiere umher, viel-

leicht verwilderte Hunde oder ein Teil der plexweiten Rattenplage. Der Kiosk scheint Treffpunkt derjenigen Bewohner der Gegend zu sein, die sonst nicht wissen, wo sie hin sollen. Unter zwei klapprigen Sonnenschirmen der Stehtische des Büdchens warten, gut erkennbar, eure beiden Auftraggeber.

HINTER DEN KULISSEN

Jeremy Basler und sein Vorgesetzter, der elfische Biologe Ulrich Hopfenheber, haben sich die Trinkhalle als Treffpunkt ausgesucht, weil sie sich in der Nähe ihres Büros befindet und sie im Labor als üblicher Pausentreffpunkt gilt. Hopfenheber war zwar noch nie hier, aber das liegt vor allem daran, dass er die meiste Arbeit von Köln aus erledigt und so gut wie nie in der Gelsenkirchener Zweigstelle vorbeischaute.

An dem beschädigten Gebäude sind noch Reparaturarbeiten im Gange, außerdem hat ENKI Angst vor möglichen Reportern, die über eventuell entflozene Tiere spekulieren und bei einem Besuch von Personen wie den Runnern hellhörig werden könnten. Reporter waren am Morgen der

Explosion zwar wirklich vor Ort, um darüber zu berichten, es war ihnen jedoch keine große Meldung wert. Generell interessiert sich vor Ort kaum jemand für ENKI.

Hopfenheber möchte die ganze Angelegenheit möglichst schnell aus der Welt schaffen, weshalb er sich persönlich um die Beauftragung der Shadowrunner kümmert. Denn Kammerjäger suchen selten nach speziellen Tieren, und wichtig ist, dass selbst bei Problemen wie von den Ratten angebissenen Einwohnern Stillschweigen bewahrt werden wird. Das sieht Hopfenheber eher bei bezahlten Kriminellen gegeben.

Basler hat er mitgenommen, weil er selbst so gut wie nie im Labor ist und sein Angestellter eventuelle Fragen sicher besser beantworten kann. Dessen Kollegin Tatiana Kownatzki hält Hopfenheber – weil sie eine Frau ist – für unwichtiger und wird deswegen auch eher mit männlichen Runnern reden als mit weiblichen, wenn er die Möglichkeit dazu hat.

Basler ist sichtlich unwohl, denn ihm ist klar, dass die Runner niemals acht Tiere einfangen können, da sieben davon teilweise seit Wochen nicht mehr am Leben sind. Er wirkt ängstlich – was man jedoch leicht auf die ungewohnte Situation mit kriminellen Shadowrunnern schieben kann.

DER AUFTRAG

Die Herren Schmidt erzählen offen, dass sie für ENKI arbeiten und durch den Unfall eines Lieferwagens mit Labormaterial ein so großer Schaden an ihren Gehegen entstanden ist, dass acht der Tiere, eine Art toxischer Ratten, jedoch etwas kleiner als die zurzeit verbreitete Plage an Teufelsratten, entkommen sind. Der zu vergebende Auftrag besteht darin, diese Tiere zu suchen und zurückzubringen. Je schneller die Runner das bewerkstelligen können und je weniger Leute davon mitbekommen, desto höher fällt die Bezahlung aus.

Wenn die Runner die Tiere innerhalb der nächsten 24 Stunden zurückbringen können, erhalten sie als Belohnung 4000 Euro. Brauchen sie bis zu 24 Stunden länger, verringert sich der Lohn auf 2500 Euro. Danach gibt es nur noch 1500 Euro, und zwar ausschließlich unter der Voraussetzung, dass bis dahin niemand durch die Ratten zu Schaden gekommen ist und ebenfalls niemand über ihr Entkommen berichtet hat. Wenn die Runner den Auftrag erledigt haben, können sie sich unter einer Kommlinknummer melden, die Hopfenheber ihnen gibt.

Wenn einer der (männlichen) Runner verhandeln möchte, kann er das Honorar bei 3 oder mehr Nettoerfolgen bei einer Vergleichenden Probe auf Einfluss (Verhandeln) + Charisma von den engen Fristen entkoppeln. Hopfenheber hat für diese Probe einen Würfelpool von 8. Mehr bezahlen kann er nicht, da er sein Budget eh schon überzogen hat.

INFORMATIONEN DER HERREN SCHMIDT

Wenn die Runner den Auftrag angenommen haben, erhalten sie von den Schmidts die folgenden Informationen:

- Die Tiere besitzen alle einen RFID-Chip mit Kennung und Zuchtetails. Daran sind sie gut von etwaigen wilden Verwandten zu unterscheiden. Leider sind die Chips nicht anpeilbar – normalerweise verlassen die Ratten ihre engen Gehege nicht. Die Informationen auf den Chips sind weder geheim noch für Außenstehende oder selbst Konkurrenten von Bedeutung. Allerdings ist der Name der Firma erkennbar, wodurch man die Ratten zu ENKI zurückverfolgen könnte. Und das darf auf keinen Fall passieren.

- Alle Tiere sind ausgewachsen, zwei sogar schon älter und vermutlich relativ langsam und ruhig. Generell sind alle gezüchteten Exemplare nicht so aggressiv wie die Wildformen und haben sicherlich Probleme, sich in Freiheit zurechtzufinden und Nahrung zu suchen. Es ist unwahrscheinlich, dass sie sich anderen Ratten anschließen; denen gegenüber würden sie sich kaum behaupten können.
- Die Tiere werden wahrscheinlich nicht weit umherwandern, sondern sich relativ nahe einen Unterschlupf suchen. Da die Ratten an Menschen gewöhnt sind, werden sie auch tagsüber auf Futtersuche gehen und sich nicht unbedingt schreckhaft verhalten. Sie könnten in offene Keller kriechen oder die Ruinen der toxischen Brachflächen der Umgebung als Versteck nutzen.
- Eines der Tiere wurde den Nachrichten zufolge schon erlegt und befindet sich zurzeit im Besitz der Firma Kodde Fööt, eines Kammerjägerunternehmens, das die Ratte nach einem Auftrag des örtlichen Supermarktes getötet und eingesammelt hat. Es steht außer Frage, dass sie den Chip gesehen haben, deshalb eilt es sehr, diesen Beweis zurückzuholen. Kontakt zu den Kammerjägern gab es nicht.

Auf genauere Nachfrage können noch ein paar Zusatzinformationen aus den Schmidts herausgekitzelt werden. Bei Bedarf sind auch eine Besichtigung des Labors oder Bilder der Ratten (zumindest der noch im Labor befindlichen) möglich. Auch können Fallen gestellt werden. Die Schmidts wollen den Job erledigt haben und den Runnern keine Steine in den Weg legen.

- Es ist unwahrscheinlich, dass es sich bei der Explosion um einen Anschlag gehandelt hat. Es war ganz klar ein Unfall und sehr unglücklicher Zufall, dass in der kurzen Zeit, in der ein Loch offen stand, so viele Tiere entkommen sind. Der Fahrer des Wagens, der leicht verletzt davonkam, konnte das letzte Exemplar noch im Gebüsch verschwinden sehen. Es ist in Richtung Supermarkt gelaufen, auf dessen Parkplatz später ein Tier erlegt wurde. Von den anderen fehlt jede Spur.
- Die Tiere müssen nicht lebend zurückgebracht werden. Wichtig ist, dass sie und die Chips nicht draußen herumlaufen und etwaige Bissopfer die Firma zu verklagen beginnen. Die Tiere sind ersetzbar. Der gute Ruf nicht.
- Eventuell lassen sich die Ratten durch Soy-Schoko-Creme aus ihrem Versteck locken. Der Trick wird im Labor oft angewandt. Andere Critter oder gar Ratten könnten ebenfalls nützlich sein – sie können die geflohenen Tiere aufstöbern, die ihrerseits vermutlich ängstlich auf andere reagieren werden. Sie sind kein anderes Leben als ihre Käfige gewohnt.
- Die Anwohner werden sicher wissen, wo gerade Ratten gesichtet werden. Nur bitte: Die Runner sollen aufpassen, dass keine Aufmerksamkeit auf die Tiere gelenkt wird. Am besten versuchen sie, ganz ungezwungen etwas zu erfahren. Der Kiosk wäre ein guter Ort dazu – hier ist der Umgang miteinander sehr locker, und er ist einer der großen Treffpunkte der Gegend.



SCHAUPLATZ: KIOSK AM LOCH

Die Trinkhalle mit kleinem Verkaufsfenster und ein paar Stehtischen davor ist bei den Bewohnern der Umgegend und den Arbeitern der Lagerhäuser einige Straßen weiter, wo auch ENKI seinen Sitz hat, sehr beliebt. Im Angebot ist alles, was man irgendwie brauchen könnte – wenn man gerade keine Lust hat, zwei Blöcke weiter zum Supermarkt zu gehen, oder man dort nicht so gut anschreiben kann. Es

gibt Toilettenpapier, billige Kommlinks, Konservendosen und natürlich Bier. Björn Damm, der Besitzer, kann auch Babysitter vermitteln, kennt alle wichtigen Fußballtabellen auswendig und ist Dreh- und Angelpunkt der Gerüchte der Gegend. Seine Kumpanen von ENKI haben ihm schon davon berichtet, dass der Verlust der Tiere bei den Vorgesetzten aufgefliegen ist – er nimmt das bisher jedoch auf die leichte Schulter. Schließlich kann so eine Ratte hier überall verschwinden und nie mehr auftauchen. Da sind irgendwelche Shadowrunner als Kleinwildjäger egal.

BEISPIEL-NSC AM BÜDCHEN

Inga Böttger: Die arbeitslose Alkoholikerin gehört schon fast zum Inventar und ist zu jeder Tageszeit am Kiosk anzutreffen. Je nüchterner sie ist, desto abweisender ist sie Fremden gegenüber. Mit höherem Alkoholpegel fängt sie an, mit allen Anwesenden über Politik (alles Verbrecher!), Konzerne (in die Luft jagen!) und Fußballtrainer (unfähig!) zu streiten.

Johann Mahler: Der alte Ork redet nicht gerne, nutzt das Büdchen aber regelmäßig für einige Biere nach der langen Schicht im Logistikzentrum. Wenn es Ärger gibt oder jemand bedroht wird, ist er zur Stelle.

Hamit Egnur: Das junge Familienoberhaupt einer Großfamilie im nahen Wohnblock nutzt den Kiosk für kurze Ruhepausen von keifender Mutter, anspruchsvoller Ehefrau und drei wilden Kindern. Hilft gerne, gilt als Vermittler unter streitenden Nachbarn.

Andi Tegert: Der Kleinkriminelle hilft manchmal im Verkauf des Büdchens aus und „organisiert“ Waren zum Verkauf unter der Theke. Fremden versucht er, undurchsichtige Geschäfte „mit großem Gewinn und ganz schnell“ anzupreisen – wer ihn kennt, fällt darauf schon lange nicht mehr herein.

Leonie Kraut: Die junge Zwergin arbeitet in den Nachtclubs Bochums und ist wegen ihrer Drogenabhängigkeit chronisch knapp bei Kasse. Sie lässt etwas zu häufig anschreiben, schafft es aber immer wieder, Björn Damm um den Finger zu wickeln und die nötige Zahlung aufzuschieben. Wenn es irgendwo schnelles Geld zu machen gibt, ist sie dabei.

Bötte: Wie der alte Obdachlose wirklich heißt oder woher er kommt, weiß niemand. Er wohnt zwischen den Lagerhallen, tauscht Leergut gegen Bier, Handlangerarbeit gegen Eintopf und weiß genau über alle im Viertel Bescheid und wo man ungestört ausruhen kann.

EIN ABBILD DER GESELLSCHAFT

Selbst im strömenden Regen drängen sich ein halbes Dutzend Gäste um den Kiosk, jeder trotz der frühen Uhrzeit (das Treffen mit den Schmidts ist am Mittag) mit einem Bier in der Hand. Laut AR ist das gerade im Angebot, „Bier des Tages“, ohne Markenkennung. Vermutlich irgendwo günstig gebraut oder eingeschmuggelt. Dazu gibt es einen billigen Eintopf als Mittagstisch, der heiß und dem Geruch nach sehr stark gewürzt ist. Was darin enthalten ist, wird nicht angepriesen. Auf Nachfrage können Besitzer wie Gäste erklären, dass es ein „Geheimrezept der Großmutter“ sei und oft sogar ein wenig Fleisch enthalte. Der Geschmack ist ganz in Ordnung, der Koch wird aber sicherlich keine Sterne dafür erhalten.

Lager und Küche des Büdchens scheinen sich im Hinterhaus des nebenstehenden Wohnblocks zu befinden, aber wirklich häufig müssen Björn oder ein Angestellter den Weg nicht laufen. Meistens wird morgens aufgefüllt, und der Mittagstopf wird gegen 10 Uhr in einem großen Topf über die Straße auf die Warmhalteplatte des Kiosks getragen.

Je nach Auftreten der Runner kommen sie mit den verschiedenen Bewohnern der Umgebung leichter oder schwerer ins Gespräch. Mit etwas Einfühlungsvermögen (oder guten sozialen Proben) erhalten sie einfach und kostenlos hilfreiche Informationen. Ein paar Euros, das ausgegebene Bier oder ein gemeinsam gegessener Eintopf machen die Leute redseliger. Wenn die Runner ihre Fragen an die Gesprächspartner halbwegs logisch erklären können, wird kaum jemand misstrauisch werden. Auf aggressives Auftreten wird zunächst gleichgültig und bei Handgreiflichkeiten ängstlich reagiert. Zur Not flüchten die Gäste oder wehren sich mit dem, was sie dabei haben. Und besonders Björn Damm oder weitere Angestellte zögern nicht, bei Bedarf Sicherheitskräfte oder eine befreundete Gang zu Hilfe zu rufen. Die Gang kommt in der Regel schneller.

DAS FUSSBALLSPIEL

Besonders stark drängen sich die Leute während des Schalker Fußballspiels am Abend des Tages der Auftragsvergabe um das Büdchen. Dicht zusammengequetscht an den Tischen und auf selbst mitgebrachten Stühlen und Sitzgelegenheiten jeder Art jubeln die Fans ihrem heimischen Team in der Trideo- und AR-Übertragung zu. Es fließt viel Alkohol, vor allem das „Bier des Tages“, das in Kästen als Nachschub neben dem Kiosk gestapelt wurde. Markenbier ist ebenfalls vorhanden, nur deutlich teurer und deshalb ein Ladenhüter. Mangels eines eigenen Trideoschirms oder Projektion am Büdchen schaut jeder Besucher das Spiel über das eigene Kommlink oder in der AR, was teilweise zu einer Zeitverzögerung von einigen Sekunden führt. Beim 1:0 jubelt die ganze Gegend, aus einem Fenster des Wohnhauses nebenan fliegen Raketen, und mehrere Leute geben einen Schnaps aus.

Am Ende verliert die Mannschaft jedoch 1:2 gegen St. Pauli, was zu großem Murren und dem Verzehr von noch mehr Alkohol führt. Die Lust an Tratsch und Geplänkel ist den Zuschauern dann vergangen, und es wird für die Runner deutlich schwerer, in diesem Zustand etwas Sinnvolles aus den Leuten herauszubekommen. In der Halbpause, noch in guter Laune, sind die Runner – wenn sie sich nicht komplett danebenbenehmen oder mit Pauli-Schal auftauchen – jedermanns bester Freund.

GERÜCHTE AM BÜDCHEN

Jetzt und im weiteren Verlauf des Abenteuers ist es möglich, sich am Büdchen mit Informationen über mögliche Ratten-sichtungen und die Umgebung zu versorgen. In der Nacht ist der Laden geschlossen, dazwischen sind zu fast jeder Uhrzeit Gäste anzutreffen, und irgendwer ist immer bereit, zu reden.

Die beliebtesten Themen sind Fußball, der harte Alltag unter der Knute von Drache und Konzernen – und Bier. Aber je nach Frage können die Antworten den Runnern Hinweise geben, die für ihren Auftrag von Bedeutung sind:

- ENKI ist nicht jedem Gast ein Begriff. „Das Labor mit den Ratten neben der alten Tanke“ schon eher. Eine Meinung hat man dazu nicht wirklich. Die stören nicht, treten nirgends auf ... sind also dem Otto Normalbewohner völlig egal. Arbeitsplätze gibt es dort nur wenige, und niemand aus dem Unternehmen wohnt in der Gegend. Zumindest ist noch nichts negativ aufgefallen.
- Eine Explosion? Welche? Die am Garten von den Bikern? Hinten beim Stadion? Oder das, was die Autoduellisten gestern gemacht haben? Ach so, ja, da im Industriegebiet. Habe ich gehört. Keine Ahnung.
- Kammerjäger gibt es mehrere in der Gegend. Offiziell, inoffiziell ... je nach gewünschtem Preis. Nachhaltig taugen tun sie alle nicht, aber Arbeit ist genug für sie da. Vielleicht sollte man den Job wechseln.
- Die Kammerjägerfirma *Kodde Fööt* ist aus der Werbung bekannt. Die sitzen in Köln und sind daher vermutlich teuer. Das leistet sich höchstens ein Bonze oder Konzern. Wenn sich im eigenen Keller eine Ratte verkriecht, dann ruft man eher Autoschrauberin Therese (die kann ordentlich zuschlagen), die Jungs vom Bikerclub (die auch) oder Maxi und Eva aus dem Wohnprojekt (bauen eigene Fallen). Und meistens kann man dann mit Waren oder Gefälligkeiten bezahlen.
- Ratten gibt es in der Gegend viel zu viele. Teufelsratten, Pestratten, welche, die Säure versprühen, andere, die sich auch mal essen lassen ... am besten hält man sich von denen fern, wenn man nicht weiß, was man tut.
- Rattenverstecke können überall sein, aber die größten Gebiete, wo welche leben, sind die vergiftete Schrebergartenkolonie der „Heimaterde“ und die alte Müllhalde Richtung Stadion. Von beiden Orten sollte man sich daher fernhalten. Und natürlich auch wegen des ganzen ungesunden Krams, der da rumliegt, wächst oder lebt.

UMGANG MIT INFORMATIONEN ZU DEN CRITTERKÄMPFEN

Natürlich ist es nur logisch, dass die Leute am Büdchen von den Critterkämpfen wissen und auf Nachfrage davon erzählen können. Außerdem kennen sie Jeremy Basler und Tatiana Kownatzki und ein paar weitere Angestellte des Labors mindestens vom Sehen (bringen sie jedoch nicht unbedingt mit ENKI in Verbindung). Auf der Suche nach den verlorenen Ratten gehen die Runner wahrscheinlich zunächst davon aus, dass die Tiere noch lebendig zu finden sind – da ist ein Hinweis zu Kämpfen, die zum letzten Mal vor knapp zwei Wochen stattgefunden haben, wenig hilfreich. Daher sollte das Thema, wenn das Gespräch auf Vergnügen in der Gegend, Angebote des Büdchens oder positive Seiten der Ratten kommt, nicht ausgeblendet werden. Vielleicht werden die Runner sogar zum nächsten stattfindenden Kampf am nächsten Tag geladen? Solange sie ausreichend weitere Hinweise auf den Kult und freilaufende Tiere haben, sollte sich der Aufmerksamkeitsfokus von den Kämpfen abwenden lassen. Und wenn nicht: Der Kult treibt hinterher immer noch sein Unwesen und kann ein Abenteuer für sich bieten.

RATTENSICHTUNGEN

Die unterschiedlichen Arten von Ratten sind keine Seltenheit im Plex. Außerhalb der bewohnten Gegenden kann es besonders im Dunkeln gefährlich werden, wenn sich eine ausgehungerte Schar säurespeiender Ratten beispielsweise an liegegebliebenen Fahrern auf den Schnellstraßen heranmacht. Und genau deshalb sind viele Einwohner gut über (vermeintliche) Rattensichtungen in ihrer Umgebung informiert und geben diese Informationen gerne weiter. Nicht alles davon ist wahr, und bis auf die Ratte am Supermarkt und die Sichtungen beim Kult im ehemaligen Kleingarten hat nichts der folgenden Auflistung direkt etwas mit diesem Abenteuer zu tun. Je nachdem, wie du den Spielern die Hinweise präsentierst, kannst du ihnen viel für diesen Job zu tun geben oder Anreize für kommende Abenteuer finden.

- Gestern rannte eine Ratte ganz offen und noch bei Tag auf dem Aldi-Real-Hinterhof herum (die erlegte Labor-Ratte, jetzt bei Kodde Fööt).
- Auf der Brache beim alten Spritzenteich, da, wo sich Omir beim Löschen mal die Hand verätzt hat, gibt es immer viele Ratten (ein Rudel Pestratten).
- An der alten Müllhalde Richtung Stadion ist immer etwas los. Da verklappen die Konzerne ja heute noch

ihren Dreck (keine Ratten, die hat der Giftgeist zurzeit verjagt).

- An der nahen Grundschule sind letzte Woche zwei Kinder von Teufelsratten angegriffen worden (die Schulleitung hat Gift spritzen lassen, nun sind keine Ratten mehr da, aber 17 Schüler krank).
- Bei den alten Kleingärten sind immer Ratten. Aber die Verrückten beten die da auch an. So ein merkwürdiger Kult (Hinweis auf den Orden der späteren Szene).
- Ich glaube, der Troll-Koch von „Chez Hubert“ fängt Ratten im Park und kocht damit seine Blutwurst (nein, an seiner Blutwurst ist keinerlei Fleisch von irgendwas beteiligt).
- Alwin Otto hat vorgestern gleich drei Teufelsratten auf einmal und nur mit dem Schrubber erlegt! Gleich hinten im Industriegebiet. Und ist nur leicht dabei verletzt worden (Hausmeister Alwin ist betrunken über seinen Schrubber gestolpert, hat sich dabei verletzt und suchte eine gut klingende Ausrede für seine Kumpel).
- Familie Arvena hat wohl Ratten im Keller. Richtung EuroRoute, das gelbe Haus (sie züchten normale Ratten für „spezielle“ Würste).

SZENE 2: BEIM KAMMERJÄGER

AUF EINEN BLICK

Die Kammerjäger von Kodde Fööt aus Köln haben in der Nacht vor der Auftragsvergabe bereits eine der entkommenen Ratten erlegt – die einzige, die wirklich fliehen konnte. Der Kadaver befindet sich in der Kölner Filiale des Unternehmens, um als Nahrung für die von einigen der angestellten Schamanen zur Jagd genutzten Teufelsratten zu dienen. An einem Konflikt mit ENKI hat niemand Interesse.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Die Geschäftsräume der vom Schmidt genannten Kammerjägerfirma liegen in einem Kölner Industriegebiet, zwischen den Lagerhallen eines Billig-Möbelhauses und einer McDöner-Filiale. Es gibt kein großes Namensschild und keine AR-Reklame am Haus – lediglich an den drei Lieferwagen auf der Straße davor ist Werbung angebracht. Wer ein Problem mit Ungeziefer hat, ruft vermutlich eher an und kommt nicht vorbei. Das Gelände ist nicht klein, aber wenn die wirklich so viel Geld machen, wie es in der Werbung anklingt, dann geben sie es entweder für etwas anderes aus oder es interessiert sie nicht, wie ihre Büros aussehen.

HINTER DEN KULISSEN

Kodde Fööt ist gut im Geschäft. Im ganzen Plex sind toxische Ratten eine wahre Plage, und ihre mundanen Verwandten, diverse Insekten oder Waschbären sind ebenfalls nicht gerne gesehen. Wer es sich leisten kann und eine schnelle, ordentliche und nach Wunsch diskrete Behebung der tierischen Probleme wünscht, ruft die Kammerjäger aus der Werbung.

Dementsprechend professionell, sauber und aufgeräumt ist der Matrixauftritt – inklusive gruseliger Bilder von Riesen-

wespenschwärmen, Unfällen durch Elektromarderschaden oder Opfern von Säureangriffen von Ratten. Zu erfahren ist dort ebenfalls, dass einige Jobs noch zu vergeben sind und man immer auf der Suche nach neuen Kollegen ist.

Das Matrixsystem der Firma enthält natürlich die Buchhaltung und Kundendaten und könnte daher für Runner interessant sein. Die Sicherheit ist höchstens Mittelmaß und sollte für einen geübten Hacker kein Problem darstellen. Auftraggeber des Jobs in der Nacht, bei der die ENKI-Ratte erlegt wurde, war die Aldi-Real-Gruppe. Im Hinterhof einer Filiale, zwischen Abfallcontainern, trieb sich seit Stunden eine große Ratte unbekannter Art herum. Der angestellte Kammerjäger Mario Scholz fuhr um 23:48 Uhr mit Wagen 2 nach Gelsenkirchen und hatte das Tier keine 15 Minuten später erledigt.

DAS GEBÄUDE

Die Lagerhalle mit angeschlossenem, eingeschossigem Bürotrakt, gebaut irgendwann in den 2000ern, hat schon bessere Zeiten gesehen. Der Putz bröckelt, die ehemals gelbe Fassade ist fleckig und der Vorgarten voller Unkraut. Neben dem Haupteingang an der Straße gibt es einen Hintereingang über den Parkplatz hinter dem Gebäude. Weil die Auffahrt schon lange mehr Schotterpiste als Weg ist, nutzen die Kammerjäger die Straße als Parkfläche. Nur selten fährt ein Wagen über die Auffahrt nach hinten, wo ein Teil der Fläche in ein komplett eingezäuntes Gehege für die zahmen Ratten der Kammerjäger umgewandelt wurde. Keiner der Angestellten hat es gerne, wenn sich Fremde hierher verirren. Die Halter einer Schranke sind an der Straße erkennbar, der schließende Balken fehlt jedoch.

Das Innere des Gebäudes ist gelinde gesagt chaotisch. Lediglich zwei der vorderen Büros sind aufgeräumt und werden für eventuelle Treffen mit Großkunden (schließlich gibt es dann Mengenrabatt) oder für Werbeabsprachen genutzt. Von den Toiletten wird nur die ehemalige Damentoilette genutzt,

die andere wurde zum Kühlraum umgebaut, wo tote Tiere und Futter für die zahmen Ratten und anderen Tiere gelagert wird. Die Kaffeeküche dient als Aufenthaltsraum, die letzten drei Büros sind mit Käfigen, Fallen und sonstigem Arbeitsmaterial vollgestopft. Die Tür von den Büros in die Lagerhalle schließt zurzeit nicht, da sich dort mehrere Kartons mit Soy-Nuss-Creme stapeln. Die Halle selbst ist voller Gehege und Käfige mit Ratten und anderen Tieren, die bei der Jagd helfen. Es gibt unter anderem Greifvögel, einen zahmen Waschbären und mehrere Katzen. Der zentrale Bereich dazwischen ist frei und dient als Ritualplatz für die Schamanen unter den Angestellten, was für einen Erwachten Runner relativ schnell erkennbar sein sollte. Die Kreidekreise, federbehängten Wanddekorationen und Räucherschalen geben selbst mundanen Gruppenmitgliedern einen guten Hinweis darauf, dass hier mehr als nur Kammerjägerie betrieben wird.

DER RATTENKAFAVER

Die Kammerjäger sind geschäftstüchtig und sparsam. Wenn sie die Kadaver der erlegten Tiere entsorgen sollen, wird nicht selten etwas davon als Futter für die eigenen Tiere verwendet. Warum auch nicht? Zu giftige Tiere werden natürlich als Sondermüll behandelt und dementsprechend vernichtet. Das passiert jedoch nicht vor Ort.

Der Kadaver der bei ENKI ausgebrochenen Ratte liegt auf einem Metalltisch im Kühlraum. Einer der Angestellten hat begonnen, sie fachmännisch zu zerlegen, den RFID-Chip entfernt und ihn bis zur Klärung, was damit zu tun ist, neben dem Tier liegen lassen.

MÖGLICHE ANSÄTZE FÜR DIE RUNNER

Hier führen viele Wege zum Ziel. Ein ungesehener Einbruch (außer einigen Magschlössern gibt es keine technische Sicherheit, jedoch melden die Tiere im Lager sehr schnell, wenn ihnen jemand zu nahe kommt) ist gut möglich. Hauptsächliche Eingänge sind die vordere und hintere Tür, aber zusätzlich stehen genügend Fenster als Einstieg zur Verfügung. Eine Verkleidung – zum Beispiel als Angestellter des Veterinärsamtes – öffnet ebenfalls Türen, benötigt aber etwas mehr Planung. Wenn sich die Gruppe inkognito einschleusen möchte, könnte man relativ kurzfristig ein Bewerbungsgespräch über das Kontaktformular im Matrixauftritt vereinbaren. Eingeladen wird jeder, magische Charaktere sind jedoch besonders gerne gesehen.

Diplomatie ist ein anderer Ansatz für die Runner. Chef Mikku Kadenberger und seine Kollegen leben für ihr Geschäft und haben kein Interesse daran, ENKI mit dem Chip zu erpressen oder jemand anderen über das entflohenen Tier zu benachrichtigen. Sie haben schon überlegt, ob sie ENKI selbst kontaktieren und melden sollen, dass sie eine von deren Ratten gefunden haben. Das Tier selbst würden sie gerne als Futter behalten, den Chip können die Runner allerdings sofort mitnehmen. Mit etwas Überzeugung, Geld oder einem Tauschangebot geben die Kammerjäger jedoch auch den Kadaver heraus.

Wenn es die Runner darauf anlegen, könnten sie von Kadenberger zusätzlich Hilfe beim Fangen der gesuchten Laborratten bekommen. Er ist schließlich Experte auf dem Gebiet. Wahlweise verleiht er Fallen oder Jagdtiere, gibt Hinweise auf mögliche Schlupfwinkel in Gelsenkirchen und hat gehört, dass eine Gruppe von Toxikern dort zurzeit Ratten einsammelt und für irgendetwas „Besonderes“ benutzen will. Dabei handelt es sich natürlich um den Orden in der Branche des ehemaligen Kleingartenvereins.

Selbst der Kontakt über die Matrix oder ein Anruf bei Kodde Fööt könnte für den Verlauf des Abenteuers ausreichen. Kadenberger hilft gerne weiter und schickt bei

hinreichender Überzeugungskraft der Runner einen seiner Angestellten mit dem Chip in Gelsenkirchen vorbei. Für die Runner bleibt dann nur die Frage, ob die Kammerjäger als Mitwisser noch für den Erhalt des Lohns für den Auftrag akzeptiert werden. Sollten sie ihre Auftraggeber dazu fragen, werden die Schmidts sofort versuchen, den Preis zu drücken.

Gewalttätiges Eindringen und Bedrohung der Mitarbeiter, um die Ratte zu bekommen, können zu großem Ärger führen, da sich die Kammerjäger durchaus wehren können und es auch werden, wenn sie sich zu sehr bedrängt fühlen.

KEINE PANIK

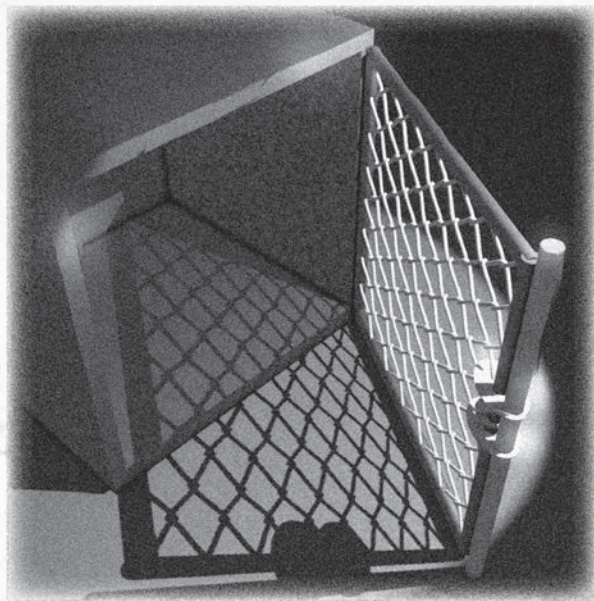
Manchmal ist es für eine Gruppe schwierig, zu viele Ansätze zu haben. In so einem Fall kannst du hier einen der genannten Wege besonders prägnant beschreiben. Dazu könnte beispielsweise einer der Kammerjäger die vor der Tür stehenden Runner freundlich ansprechen und ihnen so direkt die Möglichkeit geben, ohne Waffengewalt mit ihm zu kommunizieren. Der Weg der Diplomatie gibt den Runnern die meisten Hinweise für den weiteren Verlauf.

Alternativ kann der Kadaver der gesuchten Ratte noch nicht ausgeladen worden sein und sich in einem der Lieferwagen vor der Tür befinden. Dann fehlt den Runnern zwar der Hinweis auf den Kult in der Kleingartensiedlung, dafür verrennen sie sich nicht bei den Planungen zum Eindringen in das Gebäude der Kammerjäger.

DAUMENSCHRAUBEN

Wenn die Spieler lieber handfeste Action mögen, sollte es in dieser Szene leicht sein, einen kleinen Kampf mit den doch recht wehrhaften Kammerjägern ins Spiel einzufügen. Je nach gewünschter Gegenwehr sind vorrangig die Magier vor Ort oder nur deren mundane Kollegen, die sich jedoch auch gut behaupten können. Schließlich kämpfen sie regelmäßig mit gefährlichen Raubtieren. Selbst ein Kampf mit den Tieren aus der Lagerhalle ist möglich. Vielleicht entkommen im Durcheinander einige aus den Käfigen? Oder die Angestellten lassen sie heraus, um sie auf die angreifenden Runner zu hetzen?

Wenn das Gebäude in Schutt und Asche gelegt wird, hat das sicherlich Konsequenzen für spätere Abenteuer (hat jemand die Runner dabei beobachtet oder irgendjemand Rachegeanken?), aber für dieses Mal ist nur relevant, dass der Chip der Ratte eingesammelt wird. Sonst werden die Runner ihren Auftraggebern erklären müssen, warum sie den Job nicht erledigen konnten.



SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

MIKKU KADENBERGER

Der hochgewachsene samische Schamane ist Besitzer, Gründer und Mitkammerjäger von Kodde Fööt. Er wirkt oft zurückhaltend und reserviert, jedoch meist freundlich und höflich. Wenn man ihn oder ihm nahestehende Menschen und Tiere bedroht, reagiert er aufbrausender, als man es ihm zugetraut hätte.

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

Initiative: 5 + 1W6

Astrale Initiative: 5 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/11

Verteidigungswert: 5

Aktionsfertigkeiten (Würfelpools): Athletik 4, Beschwören 11, Hexerei 10, Nahkampf 6, Wahrnehmung 6

Wissensfertigkeiten: Critter im Plex, Schädlingsbekämpfung

Zauber: Betäubungsblitz, Feuerball, Leben Entdecken, Säurewelle

Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug [+2], Kommlink [GS 4, D/F 2/1]

Waffen:

Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2*/-/-/- | * max. 20 m]

Initiative: 5 + 1W6

Astrale Initiative: 5 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 11

Verteidigungswert: 5

Aktionsfertigkeiten (Würfelpools): Athletik 4, Beschwören 8, Hexerei 10, Nahkampf 5, Wahrnehmung 4

Wissensfertigkeiten: Schädlingsbekämpfung

Zauber: Betäubungsblitz, Feuerball, Leben entdecken, Levitieren

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

Waffen:

Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2*/-/-/- | * max. 20 m]

Knüppel [Knüppel | Schaden 3B | 6/-/-/-/-]

KAMMERJÄGER-HANDLANGER (PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

Egal ob Hausmeister, Tierpfleger, Lieferant oder selbst Kammerjäger: Bei Kodde Fööt arbeiten auch mundane Menschen.

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

Initiative: 5 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 6

Aktionsfertigkeiten (Würfelpools): Athletik 6, Feuerwaffen 6, Heimlichkeit 5, Nahkampf 6 (Knüppel + 2), Wahrnehmung 5

Wissensfertigkeiten: Schädlingsbekämpfung

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

Waffen:

Defiance Super Shock [Taser | Schaden 6B(e) | EM | 10/6*/-/-/- | 4(i) | * max. 20 m]

Knüppel [Knüppel | Schaden 3B | 6/-/-/-/-]

KAMMERJÄGER-SCHAMANE (PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

Die Angestellten bei Kodde Fööt sind zu einem großen Teil Schamanen.

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

SZENE 3: HEIMATERDE

AUF EINEN BLICK

Die ehemalige Kleingartensiedlung in Gelsenkirchen ist seit Jahren eine verseuchte Zone, die von den meisten Leuten gemieden wird. Viele Hinweise deuten darauf hin, dass sich die entkommenen Ratten hier jedoch sehr wohl fühlen würden. Unbevölkert ist das Gelände tatsächlich nicht – nur die gesuchten Tiere fehlen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Das Dreieck zwischen Schnellstraßen und Industriegebiet ist locker bewaldet und bot früher engagierten Kleingarten-Fans Unterschlupf und Anbaufläche. Hier und da sind noch Reste von Hütten zu erkennen. Alte, verbogene Zäune und ein großer Parkplatz am Rand des Geländes, auf dem nun verzweifelte Squatter ihre Zelte errichtet haben, haben bis heute überdauert. Weiter als ein paar Schritte vom Rand entfernt sich

allerdings niemand freiwillig. Zu gefährlich könnte sein, was sich im Gebüsch oder den überwucherten Gemüsebeeten befindet. Und manchmal ist es genau dieses alte Gemüse, das jetzt mit Zähnen und Säure zurückschlägt.

HINTER DEN KULISSEN

Das verzweigte und überwachsene Gelände der ehemaligen Kleingartenkolonie „Heimaterde“ ist ein stinkender Sumpf aus ätzenden Brackwasserflächen, mutierten Gartenpflanzen und den Ruinen der alten Hütten und Häuschen und deren Begrenzungen. Ein Durchkommen ist schwierig. Mal blockieren Pflanzen den Weg, dann wieder umgeknickte und tote Bäume oder alte Mauern. Die früheren Wege sind nur teilweise zu erkennen und zu großen Teilen von dornigen und toxisch veränderten Brombeeren überwachsen. Im Vergleich zu anderen Flächen im Plex ist die Vergiftung hier allerdings relativ gering, weder Atemgerät noch außerge-



wöhnliche Schutzausrüstung werden benötigt. Man sollte den Boden natürlich nicht mit bloßer Haut berühren und sich von den Tümpeln mit den aufsteigenden Wasserblasen fernhalten. Und generell den Aufenthalt kurz halten, denn mit der Zeit macht sich das Gift in den Atemwegen bemerkbar. Allergiker haben von Anfang an schlechte Karten.

Die Bewohner der Umgebung meiden das Gelände trotzdem weiträumig. Zu unberechenbar ist die Pflanzenwelt, gefährliche toxische Tiere haben hier ihren Unterschlupf, und weiter als ein paar Meter hinter die erste Hütte wagen sich selbst Drogenhändler nicht. Dafür lebt im Zentrum der Kolonie, im alten und nun ausgebauten Vereinshaus, der Dreifach Erleuchtete Orden der fünf Wege des Sterns. Das ist weder ein Geheimnis (jeder Squatter am Parkplatz kann das den Runnern erzählen) noch verstecken sich die Mitglieder besonders. Wer sich einen Weg durch die Brache bahnt, der trifft irgendwann auf die Kultisten.

RATTENSUCHE IN DER BRACHE

Auf der Suche nach den vermeintlich ausgebrochenen Ratten von ENKI kommen die Runner früher oder später in diese toxische Brache. Nicht nur soll es hier den Gästen des Büdchens zufolge viele Ratten geben – das Gelände ist nicht weit vom ENKI-Gebäude entfernt, und drei Straßen weiter steht der Supermarkt, auf dessen Hinterhof die Ratte von Kodde Fööt erlegt wurde. Außerdem wissen mindestens die Kammerjäger, dass es hier einen Kult gibt, der Ratten fängt, besitzt oder zumindest mit ihnen lebt. Und eventuell sogar anbetet.

Um die gesuchten Ratten zu finden oder anzulocken, stehen den Runnern mehrere Möglichkeiten offen: Selbstgebaute Fallen, gekaufte Käfige oder bei den Kammerjägern geklaute oder geliehene Werkzeuge und Lockmittel helfen. Nahrungsmittel, Soy-Creme, Schokolade oder andere Tiere können die Laborexemplare (und sehr viele andere Tiere) anlocken. Eventuell mitgebrachte Tiere spüren mögliche Ratten auch im Gelände auf – könnten sich dabei jedoch verletzen oder verätzen. Nur einigen der Ratten von Kodde Fööt würde das nichts ausmachen.

Wie auch immer die Runner nach den Ratten suchen – sie bekommen die Zeit dafür. Sie können sich an anderen Orten Material besorgen, passende Gebüsche für das Aufstellen der Fallen suchen, etwas selbst zusammenbauen und dann im eigenen Versteck auf eine Reaktion warten. Der Matrixempfang vor Ort ist gut, also gibt es keinerlei Probleme mit Käfigen, die dem Nutzer melden, wenn etwas zugeschnappt hat, oder sogar Bild und Ton übertragen.

Jede Idee kann durchgeführt werden, und vieles davon kann ein Tier der Brache anlocken – aber natürlich keine der gesuchten Ratten, da die sich ja nicht vor Ort befinden. Aber „normale“ Pest- oder Hausratten oder andere Nager, Rieseninsekten oder Waschbären finden an Ködern und Lockmitteln eventuell Gefallen. Je nach Vorgehen und Absicherung müssen sich die Runner dann entscheiden, was sie mit den gefangenen Tieren anstellen wollen. Oder einen Kampf mit einigen aggressiven und schlagkräftigen Exemplaren auf sich nehmen.

SPUREN VON ANDEREN

Die Squatter am Parkplatz, Wanderer an der nahen Straße oder ein übereifriger Drogenhändler, der den Runnern die neuesten Billigchemie-Mittelchen verkaufen möchte, können auf und neben dem Gelände angetroffen werden. Die Runner können sie aufhalten, befragen und eventuelle Hinweise erhalten. Ratten jeder Art werden vor Ort öfter gesehen, das ist keine Überraschung. Auch andere Tiere gibt es. Einige davon sind ausgesprochen gefährlich, und nur Verrückte würden sich freiwillig in das Dickicht wagen. Und jeder weiß, dass in der Mitte der Anlage eine Gruppe von merkwürdigen Leuten ihr Lager aufgeschlagen hat und sich nur selten außerhalb der Zone für Einkäufe und Ähnliches sehen lässt. Die Details der Gerüchte über die Gruppe sind vielfältig und reichen von „sollen kleine Kinder einfangen und aufessen“ über „planen, Bomben unter dem Plex zu zünden“ bis hin zu „Umweltschützer, die etwas gegen Kammerjäger haben“. Mehr als von Weitem gesehen hat von den Befragten niemand diese Leute, und Beweise gibt es für kein einziges der Gerüchte. Die Matrix schreibt zumindest nichts von besonders vielen verschwundenen Kindern in der Gegend.

Ein ganz anderer Hinweis sind die Fallen, die die Runner bei der Suche nach den Ratten finden können. Ganz am Rande des Geländes – wo sich noch mehr Leute hintrauen – hat Björn Damm mit Tatiana Kownatzki Fallen aufgestellt. Schließlich benötigen sie viele neue Tiere für die Kämpfe im Hinterhaus, und von Anfang an war klar, dass es nicht möglich ist, jede Woche eine neue Ratte aus dem Labor zu besorgen. Darum sind die drei Verschwörer dazu übergegangen, sich „Gegner“ für die Ratten in der Wildnis um die Ecke zu besorgen. Sie fangen Elektromarder, Nutrias, Erwachte Kampfigel oder andere Ratten in kleinen Käfigfallen. Keines der erbeuteten Tiere ist größer als die Ratten aus dem Labor, die sie in den Kämpfen als „besonders wilde Teufelsratten“ anpreisen und die daher nicht zu sehr unterlegen sein sollten. In der Vergangenheit hat sich allerdings gezeigt, dass einige der Labortiere nicht einmal besonders gut gegen mundane, aber wilde Hausratten ankommen. Aber sie sehen gefährlicher aus, und das zählt in der Show mehr.

Wenn die Runner die Fallen beobachten, können sie am zweiten Tag nach der Auftragsvergabe, gegen Abend, Angestellte des Büdchens sehen, die nach Tieren für den am gleichen Abend stattfindenden Kampf suchen (wenn es besser in den Spielfluss passt, natürlich auch früher). Schließlich ist der Rattennachschub aus dem Labor erst einmal versiegt, sodass gleich mehrere wild gefangene Tiere gegeneinander antreten müssen.

Auch die Kultisten fangen Ratten und andere Tiere in ähnlichen Fallen. Zur Zeit des Abenteuers haben sie jedoch schon ausreichend Exemplare für die Anrufung des Rattenkönigs, sodass alle noch freien Fallen bei ihnen im Vereinshaus liegen.

Befragen die Runner die Squatter und Drogenhändler vor Ort zu den Fallen, erzählt man ihnen, dass sowohl der Kult als auch andere Leute Fallen auslegen. Unter anderem der Chef vom Büdchen.

KEINE PANIK

Haben die Spieler keine Idee, wie man eine Ratte aufstöbern könnte? Dann solltest du ihnen ein wenig unter die Arme greifen. Die Runner haben sicher eine oder mehrere Ideen – nur die Spieler eventuell nicht. Zum Beispiel kann sich der Auftraggeber bei den Runner erkundigen, wie weit sie mit ihrem Auftrag sind, und gegebenenfalls eigene Fallen anbieten. Oder einer der Squatter vor Ort präsentiert auf

Nachfrage eine der Fallen vom Büdchen, die dann eben doch groß genug für die gesuchten Tiere ist und sofort verwendet werden kann.

Aufschrecken lassen sich die Tiere der Brache durch laute Geräusche – auf die Idee kann die Spieler eine vorbeidonnende Autobahnduellisten-Meute bringen.

Und wenn alles nichts bringt und das Spielen anfängt, langweilig zu werden: Es ist nicht essenziell für das Abenteuer, dass die Runner überhaupt versuchen, die vermeintlichen Ratten zu fangen. Sie können auch gleich zum Orden weitergehen, gerade wenn sie vermuten, dass die gesuchten Tiere dort vielleicht schon eingesperrt sind.

DAUMENSCHRAUBEN

Das hier ist eine toxische Brache voller merkwürdiger Pflanzen, giftiger und gefährlicher Tiere und dazu noch verrückter Leute. Wer einen Kampf möchte, findet hier alle möglichen Gegner. Da ist das Rudel Teufelsratten, das gerade die Biologiestudenten bedroht, die doch nur Pflanzenproben für das Seminar nehmen wollten. Und einige der Drogendealer beschließen vielleicht, dass die Ausrüstung der Runner besser als ihre ist und vor Ort sowieso niemand auf Schreie hört.

SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

TEUFELSRATTE

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
1	4	5	1	2	1	5	4	4	6

Initiative: 10 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 9

Verteidigungswert: 1

Bewegung: 5/10/+1

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 7 (Klettern + 2),
Heimlichkeit 10, Nahkampf 9, Wahrnehmung 9

Kräfte: Immunität (Toxine), Natürliche Waffe,
Tierbeherrschung (Ratten), Verschleierung (selbst)

Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht)

Angriff: Biss: Schaden 1K, Angriffswerte 6/-/-/-

PECHRATTE

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
1	3	4	0	2	1	3	2	6	6

Initiative: 7 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 9

Verteidigungswert: 1

Bewegung: 5/10/+1

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 6 (Klettern + 2),
Heimlichkeit 6, Nahkampf 6, Wahrnehmung 7

Kräfte: Immunität (Toxine), Natürliche Waffe,
Tierbeherrschung (Ratten), Unfall, Unglücksbringer*

Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht)

Angriff: Biss: Schaden OK, Angriffswerte 4/-/-/-

Anmerkung: * Einzigartige Fähigkeit. Reichweite: BF (F), Art: M, Haupthandlung. Vergleichende Probe auf Reaktion + Magie gegen Edge. Nettoerfolge bedeuten, dass das Ziel für [Nettoerfolge] Minuten den Nachteil Unglück (SR6, S. 81) erhält.

SZENE 4: DER DREIFACH ERLEUCHTETE ORDEN DER FÜNF WEGE DES STERNS

AUF EINEN BLICK

Die Runner treffen auf dem Gelände des ehemaligen Kleingartenvereins auf eine Gruppe Kultisten, einen toxischen hermetischen Orden, der sich dort dem Leben in Einsamkeit und Naturnähe verschrieben hat. Sie halten Ratten und andere Tiere in Käfigen, jedoch nicht die gesuchten Exemplare. Und wenn die Runner nicht ganz gewalttätig auftreten, werden sie freudig aufgenommen und erhalten eine Einladung zum großen Fest am gleichen Abend.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Schon von Weitem ist durch die grau-grünen Wipfel der überlebenden Bäume eine glänzende Stahldachkonstruktion zu erkennen. Am Rande eines stinkenden Weihers, über dem faustgroße, schillernde Schmeißfliegen kreisen, hat jemand mit viel Aufwand eine der größeren Hütten der Kleingartenanlage verstärkt. Über zwei Etagen wurde in einer wahnwitzigen Anordnung von Eisenbahnschwellen und anderen Stahlträgern ein Gerüst aufgebaut, das sich zu einem Spitzdach fast verknötet. Metallkäfige verschiedener Größe stapeln sich um das Gebäude mehrere Meter in die Höhe. In mehreren davon lassen sich Schatten von Lebewesen erkennen. Vielleicht Ratten?

HINTER DEN KULISSEN

Der von Aina Raabe geführte Kult hat vor knapp einem Jahr die alte Schrebergartenkolonie besetzt und das ehemalige Vereinshaus zu seinem Stützpunkt und Wohnhaus ausgebaut. Im Zentrum des Geländes leben zurzeit neun Personen – sechs von ihnen sind Erwacht, allerdings sind nur drei fähige Zauberkundige darunter (Aina selbst, ihr Partner Hanno und der Verrückte Tom, ein Zwerg, der an ein toxisches Paradies tief unter Gelsenkirchen glaubt und nur dabei ist, weil er sonst nirgends Anschluss hat).

Die mundanen Angehörigen des Ordens sind der junge Ork Johannes Heppner (aus seiner Heimat in Westphalen geflohen) und die körperlich eingeschränkten vierjährigen Zwillinge Lot und Sarah, die von ihrer Mutter Irina Krol auf der Suche nach einem naturnahen Leben und spiritueller Führung in den Orden gebracht wurden.

Gemeinsam bewirtschaften die Mitglieder einige alte Gewächshäuser und bauen ihre Zuflucht aus. Dort gibt es keine Türen und nur wenige Wände – Privatsphäre gilt als altertümlich und nicht mit der kommenden Weltordnung vereinbar. Geschlafen wird auf dreckigen Matratzen, gekocht außerhalb des Gebäudes in einem alten Ofen und über einer mit kleiner Flasche angeschlossenen Gasflamme. Es gibt einen winzigen Waschraum mit Wasseranschluss aus einer tiefen Pumpe. Das geförderte Wasser ist weniger toxisch als der Rest der Umgebung und wird zum Waschen, Kochen und Trinken verwendet. Wer eine der beiden offenen Toiletten nutzt, muss hinterher mit dem bereitstehenden Eimer aus der Pumpe nachgießen.

Vor dem Gebäude ist ein größerer Platz von Pflanzen befreit worden. Reste mehrerer Lagerfeuer sind erkennbar, und rostige Fässer dienen als Sitzgelegenheit.

Fast alle Anhänger des Ordens sind in übergroße grau-braune Gewänder gekleidet, die so tief über den Boden schleifen, dass sie dort nass und zerrissen sind und vor

Dreck starren. Für die Arbeit, die hier im Alltag geleistet wird, könnte man sich sinnvollere Kleidung vorstellen.

Zusätzlich fordert die toxische Umgebung ihren Tribut, und die meisten Anhänger sind kränklich-blass, viele haben sehr lichte Haar und Ausschlag am ganzen Körper. Die Hände der Kinder sind bandagiert, weil sie vor einigen Wochen in den nahen Teich gefasst haben.

Für die Mitglieder ist das alles nur ein Zeichen dafür, dass sich die menschlichen Körper erst an die neue kommende Zeit anpassen müssen.

GLAUBE UND RITUALE

Der Tag vergeht für die Anhänger mit Arbeit, Gebeten (an den bald erscheinenden Rattenkönig) und dem Pflegen der unzähligen mutierten Nager in den Käfigen am Haus. Aina predigt ihren Anhängern mehrmals am Tag, dass die Welt bereit für eine neue Ära sei und bald ein sagenhafter Rattenkönig erscheinen und die Macht an sich reißen werde. Die Drachen würden dann verschwinden, Menschen wären dem König und seinem Gefolge untertan, und nur diejenigen, die ihm bei der Übernahme helfen, würden hinterher in Frieden weiterleben können. Die restliche Menschheit erwarte harte Arbeit, ein brutales Regime und ein frühes Ende auf dem Speiseteller der Ratten.

Aina, als Prophetin der neuen Zeit, hat alle Hinweise auf den kommenden Herrscher aus Visionen und Träumen und sich explizit diese Gegend für den Kult ausgesucht, da hier so viele Ratten gesichtet werden. Zeichen, dass der Wechsel kurz bevorsteht, sind für den Orden die zunehmende Vergiftung der Umgebung und die herrschende Rattenplage im ganzen Plex. Daher warten die Anhänger nun jeden Tag auf neue Hinweise – seit Monaten. Zwei Termine für die Machtübernahme sind bereits verstrichen, weshalb es nun kein neues Datum gibt, sondern den gemeinschaftlichen Zwang und Auftrag, dem Rattenkönig in diese Welt zu helfen, indem bestimmte Rituale befolgt werden.

Die Magie des Kultes stammt aus der hermetischen Linie, was sich in den (meist mundanen) Formen und „Ritualen“ bei den langen Predigten zeigt. Viele Vorbereitungen gelten als Zwang: gewisse Reihenfolgen, Vorbereitungen, gesprochene Worte und Gesten. Worte aus der akademischen Magie werden genutzt, jedoch vollkommen anders verstanden und gebraucht als an den Universitäten. Erwachte Runner werden ein großes Problem damit haben, zu verstehen, was gemeint ist, wenn ihnen Kultmitglieder von ihren Ritualen erzählen.

Der Name des Kultes besteht aus diversen Schlagworten der hermetischen Magie, die – laut Aina – die Essenz von allem bilden, was in der Welt wichtig ist.

TREFFEN MIT DEN MITGLIEDERN

Aina und ihre Kultisten wirken weder aggressiv noch abweisend, sondern eher freundlich, aufgeschlossen und hilfsbereit. Direkt an sie herantretende Runner werden mit offenen Armen empfangen und gleich zum abendlichen Fest „für den Rattenkönig“ eingeladen. Die gute Laune und Fröhlichkeit wirken fast ansteckend, und zu keiner Zeit hat man den Eindruck, dass irgendwer hier Hintergedanken hätte – auch wenn alles in starkem Kontrast zu der stinkenden, verseuchten Umgebung steht. Die Runner werden freundlich ausgefragt („Wir sind doch so neugierig“).

rig auf andere Leute“) und für alles, was sie als Fähigkeit zeigen, mehrfach bewundert und gelobt. Hier herrschen fast zu viel verstrahltes Licht und Liebe.

Gerne führen die Ordensmitglieder interessierte Runner durch ihr Gebäude und zeigen ihre Räume. Das ehemalige Vereinsheim hat zwar kaum Innenwände, es ist durch diverse scheinbar wahllos eingebaute Stahlträger besonders im ersten Stock allerdings nur schwer zu durchgehen. Immer ist irgendwo etwas im Weg, muss man an etwas vorbei, sich ducken oder über etwas steigen. Die Kultisten bewegen sich routiniert durch das Gewirr. Auf die Frage, warum diese Bauart genutzt wurde, bekommt man die Antwort: „Der Rattenkönig wollte es so.“ Generell ist das eine häufige Antwort auf Dinge, die die einzelnen Mitglieder selbst nicht so ganz verstehen, wie das Einfangen diverser Tiere, das Stellen von Fallen, das Feiern rauschender Feste und das Verleugnen jeder Individualität.

Auf Fragen nach dem Tun und Glauben des Kultes wird bereitwillig geantwortet, auch wenn die Er widerungen – fragt man mehrere Personen – sehr abgesprochen, wortgetreu gleich und generell wahnhaft klingen. Eine kommende Welt, in der ein gefährlicher Rattenkönig mit seinen Ratten herrschen soll? Und natürlich werden nur die auserwählten Menschen – also dieser Kult um Aina – verschont, die jetzt schon alles aufgeben, sich die Gesundheit in einer toxischen Brache ruinieren, ihr Geld und alles Hab und Gut der Anführerin geben und den gesamten Tag für die Gruppe arbeiten. Verpackt wird genau diese Aussage in schöne Phrasen wie „Wir sind auserwählt!“, „Nie wieder werden wir unter den anderen Menschen leiden müssen!“ oder „Ein bodenständiges Leben von der eigenen Hände Arbeit und nahe an der neuen Natur!“.

Den Runnern sollte klar werden, dass die Mitglieder wirklich von dem überzeugt sind, was sie hier tun, sich dabei jedoch sehr weit vom logischen Denken entfernt haben. Und selbst Aina scheint an ihre Prophezeiungen zu glauben, wenngleich sie ein dickes Bankkonto mit den Habseligkeiten ihrer Anhänger angelegt hat. Nur zur Sicherheit, falls doch etwas schiefgeht mit dem Rattenkönig.

Auf die gesuchten Ratten angesprochen, verspricht Aina, nach ihnen Ausschau zu halten, nur habe man gerade wegen des Festes am Abend nicht so viel Zeit. Man könne – sofern die Runner überhaupt zum Fest kommen mögen – in der Nacht nach der Feier an der kulteigenen Futterstelle überprüfen, was für Ratten erscheinen werden. Keine der vor Ort eingesperrten Ratten hat einen Chip wie die EN-KI-Exemplare.

KEINE PANIK

Verrückte toxische Kulte gelten generell eher als gefährlich. Wenn die Spieler davon überzeugt sind, dass es sich bei den Leuten um „den gefährlichen Endgegner“ handelt, liegen sie nicht mal so falsch. Und wenn die Runner sich absolut nicht freundlich mit den Kultisten beschäftigen wollen – dann tun sie das eben nicht. Sie erfahren dann zwar weniger vom Hintergrund des Ordens, aber für den Verlauf des Abenteuers ist das auch nicht wichtig. Du musst die Runner nicht zwingen, sich mit den Leuten anzufreunden. Wichtig ist nur, dass sie jetzt oder am Abend merken, dass es vor Ort keine der gesuchten Ratten gibt.

Was man tun soll, wenn sich die Runner dem so netten Kult anschließen wollen? Da sind wir leider auch überfragt.

SZENE 5: PARTY FÜR DEN RATTENKÖNIG

AUF EINEN BLICK

Der Orden plant für den Abend ein großes Ritual mit Feierlichkeiten, um den Rattenkönig zu stärken und mit Glück gar schon zu erwecken. Dazu werden einige der gefangenen Tiere benutzt und – wenn sie dabei sind – gerne auch die Runner als mehr oder weniger willige Opfergabe. Vermutlich werden die Runner aber andere Pläne für den Ausgang des Abends haben.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Bläuliche Flammen recken sich vom Lagerfeuer in den Himmel über dem ehemaligen Kleingartengelände. Der Orden hat drei größere Scheiterhaufen entzündet. Auch auf den giftigen Pfützen und größeren Wasserflächen flackert es bunt. Vielleicht haben sich dort Gase entzündet, oder was auch immer das Wasser vergiftet hat, ist brennbar. Wäre da nicht der atemraubende Gestank von Chemikalien und brennendem Teer, könnte man das Ganze für den Auftakt zu einem romantischen Grillfest halten. Auf Metallgestellen, an denen Rollen befestigt sind, sind Käfige mit Tieren festgeschnallt. Anscheinend, um sie in die lodernde Glut zu schieben.

HINTER DEN KULISSEN

Heute Nacht findet eines der Hauptrituale des Ordens statt. Aina ist Hermetikerin, daher sind viele der eingebauten Elemente des Gemeinschaftsrituals aus dieser Tradition ent-

nommen, wenngleich sehr viel nur mundane Show oder mit anderem Sinn versehen ist. Trotz der hohen Anzahl magischer Mitglieder ist daran wenig magisch. Zwei toxische Geister werden beschworen, um einen Kreis um den Schauplatz am Vereinsgebäude zu ziehen, bereit, auf Befehl hin anzugreifen. Die Feuer wurden zwar völlig mundan mit Grillanzünder entzündet, werden aber von den Zaubern der Runde während längerer kirchenartiger Gesänge ohne erkennbaren Text immer wieder mit verschiedenen Feuerzaubern angefacht. Nötig für das Weiterbrennen wäre das nicht, es führt aber dazu, dass immer mehr Funken durch die Gegend fliegen und Brandlöcher in mutierten Pflanzenblättern und auf der Kleidung hinterlassen. Anwesende Runner erleiden kleine Brandblasen durch dieses Gestöber, und die Sicht wird durch den Qualm, die Funken und immer mehr auflodernde Brände auf der chemieverseuchten Erde immer schlechter.

An den Rändern des Kreises liegen mehrere Seile und Schnüre, die das gesamte Ritual über immer wieder umhergeworfen, ausgerollt und verknotet werden, sodass mit der Zeit in der Mitte zwischen den Teilnehmern ein Netz aus Schnüren und Knoten entsteht. Relativ schnell gibt es dort kein Durchkommen mehr.

TEILNEHMENDE RUNNER

Die Runner werden, sofern sie sich den Kultisten vor Beginn des Rituals zeigen, zur Feier am Abend eingeladen. Sie können sich entweder bis dahin auf dem Gelände aufhalten (was durch das toxische Gelände das Atmen immer

schwerer werden lässt) oder bei Anbruch der Dämmerung zurückkommen. Dann ist bereits alles vorbereitet, und der Orden hat geplant, zuerst einige der gefangenen Tiere den Feuern zu opfern und dann – wenn die Runner durch die hypnotischen Gesänge und den Qualm (der mit berauschenden Kräutern versetzt ist) nicht mehr so wehrhaft sind – die einzelnen Runner mit bereitliegenden Handschellen zu fesseln. Sie werden anschließend als besonders großes Opfer (nicht nur die körperliche Größe, auch die Tatsache, dass sie „über anderen stehen“, ist wichtig) dem Rattenkönig dargebracht.

ANDERE OPFER

Wenn keiner der Runner zum Ritual auftaucht (oder von Anfang an niemand möchte), findet das Ganze natürlich trotzdem statt. Entweder verzichten die Kultisten dann auf ihr großes Opfer – oder sie haben sich kurzfristig jemand anderen besorgt. Je nach Spielstil der Runde könnten einige den Runnern bereits bekannte Personen dem Abenteuer als neue Opferrgabe zusätzlichen Schwung geben.

Ulrich Hopfenheber: Der Elf kennt sich nicht besonders gut in der Gegend aus und weiß nichts von dem Kult. Dafür ist er die Brachen abgefahren, auf der Suche nach den Ratten. Denn seine Vorgesetzten sitzen ihm im Nacken, und ob man diesen Shadowrunnern trauen kann, weiß er nicht so recht. Der Kult hat ihn getroffen und mitgenommen – er ist in seinem Maßanzug ein gutes Opfer. Die Runner erkennen ihn, wenn sie dem nächtlichen Ritual aus einem Versteck heraus folgen. Bekommen sie noch ihren Lohn, wenn der eine Schmidt tot ist? Den anderen Schmidt würde es vermutlich nicht stören.

Ebenso ist es möglich, dass die Runner das leer stehende Auto sehen und erkennen oder jemand auf dem Parkplatz etwas mitbekommen hat und weitererzählt. Bis zum Büdchen wandern die Gerüchte schnell.

Bötte: Der alte Obdachlose vom Büdchen ist immer vorsichtig, nur heute achtet der Kult selbst nicht auf Heimlichkeit. Darum hat mindestens die kleine Amelie gesehen, wie merkwürdige Leute in Säcken den armen Mann eingewickelt und mitgenommen haben. Die Beschreibung der Kultisten sollte für die Runner erkennbar sein. Helfen sie?

Björn Damm: Der Betreiber des Kiosks am Loch legt häufiger seine Fallen am Rande des verseuchten Geländes aus. Heute hat ihn dabei der Kult überwältigt und zum Ritualplatz verschleppt.

Sein Angestellter versucht, ihn vom Büdchen aus zu erreichen, weil der Schnaps zur Neige geht – aber er hört nur Schreie und dann nichts mehr. Sind die Runner zu dem Zeitpunkt am Büdchen oder in der Nähe, können sie nicht nur mithelfen, den Wirt zu befreien, sondern haben gleichzeitig den letzten Hinweis darauf gefunden, wer noch Interesse an den Laborratten hat.

KEINE PANIK

Wenn die Runner es direkt und mit Waffengewalt mit dem Kult aufnehmen wollen, kann es bei schwächeren Gruppen ohne magische Unterstützung gefährlich werden. In diesem Fall ist es absolut legitim, wenn einige der Kultisten zu krank für normale Angriffe sind oder weniger Waffen verfügbar sind als eingeplant. Die beiden Kinder könnten mindestens ihre Mutter beschäftigen, vielleicht auch noch andere Mitglieder des Ordens.

Außerdem ist es schließlich nicht das Ziel des Abenteuers, den Kult auszuschalten, sondern die Ratten zu finden. Die gibt es in ausreichender Zahl am Gebäude, aber eben keine

von den gesuchten. Etwaige menschliche Opfer kann man auch befreien, wenn man anschließend eine strategische Flucht antritt. Und zur Not lassen sich Sicherheitskräfte und Helfer mit mehr Feuerkraft rufen.

DAUMENSCHRAUBEN

Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, lässt sich (neben etwaigen anderen Opfern) Andreas Krol ins Spiel bringen. Der Vater von Irinas Kindern arbeitet in Bochum in einer Currywurstbude und ist seit einiger Zeit mit Unterstützung seiner Kollegen auf der Suche nach seiner Exfrau und den Zwillingen. Allerdings ließ er sich von Irina überreden, sich die Kolonie einmal selbst anzuschauen, von der er eigentlich unbesehen der Meinung war, dass sie niemals gut für seine Kinder sein könne. Womit er natürlich recht hat. Denn er weiß, dass sich seine Exfrau seit der Geburt der Kinder immer wieder an unterschiedliche Erlöserkulte hängt. Beim Besuch ließ Aina den jungen Mann einsperren, um ihn beim Fest mit den anderen Opfern dem Rattenkönig zu überlassen. Das Ganze gilt als Irinas Aufnahme in den (bis dato nicht existenten und von Aina in einer spontanen Vision ausgerufenen) Inneren Kreis des Ordens, der nur zu erreichen sei, wenn man „sein früheres Leben komplett an den Rattenkönig gibt“.

Andreas Krol kann ein zusätzliches Hindernis für die Runner im Kampf gegen den Kult darstellen oder einen Anreiz bieten, neben der Suche nach den Ratten noch Vater und Kinder zu befreien und in Sicherheit zu bringen. Wer etwas mehr Durcheinander bevorzugt, lässt Andreas' Kollegen auftauchen, die sich um den Freund Sorgen machen, weil er nicht zu seiner Schicht erschienen ist. Und so ungeübt sie mit ihren mitgebrachten Schusswaffen sein mögen, so engagiert sind sie dabei, alle vermeintlichen Kultisten von Andreas und seinen Kindern fernzuhalten. Und sie können kaum Runner und Kultisten unterscheiden.

Die Zwillinge sind zwar noch jung, allerdings völlig von den Geschichten des Rattenkönigs indoktriniert und glauben fest an alles, was ihnen erzählt wird. Sie werden sich nicht ohne großes Geheul und Gegenwehr von dem Ritualfest fortbringen lassen.

SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

KULTISTEN-HERMETIKER (PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2)

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

Initiative: 9 + 1W6

Astrale Initiative: 7 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 11

Verteidigungswert: 5

Fertigkeiten (Würfelpools): Astral 7, Athletik 4, Beschwören 11, Hexerei 9, Nahkampf 5, Wahrnehmung 7

Zauber: Feuerball, Heilen, Manaball, Manabarriere

Entzugswiderstand: 8

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

Waffen:

Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2*/-/-/- | * max. 20 m]

JOHANNES HEPPNER

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

Initiative: 7 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 13/9

Verteidigungswert: 10

Vorteile: Große Reichweite, Restlichtverstärkung, Robust

Gebaut 1, Vertrautes Terrain, Zähigkeit

Fertigkeiten (Würfelpools): Feuerwaffen 6, Nahkampf 7, Wahrnehmung 6

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

Waffen:

Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2*/-/-/- | * max. 20 m]

Beretta 101T [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM | 9/8/6/-/- | 21(s)]

GIFTGEISTER

(KRAFTSTUFE 4)

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

Initiative: 8 + 2W6

Astrale Initiative: 8 + 3W6

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: 11

Verteidigungswert: 4/4/8

Bewegung: 5/10/+2

Fertigkeiten: Astral 8, Athletik 9, Exotische Waffen 9,

Nahkampf 9, Wahrnehmung 8

Kräfte: Astrale Gestalt, Bewusstsein, Elementarer Angriff, Materialisierung, Natürlicher Zauberspruch (Säurewelle), Suche, Verschleierung, Verschlingen (Toxine*), Verwirrung

Waffen:

Elementarer Angriff [Schaden 4K | 8/6/-/-/-]

Verschlingen [Schaden 4K + Verätzt 3 | 9/-/-/-/-]

* Das Ziel widersteht Körperlichem Schaden gleich dem

Magieattribut des Geistes und erhält den Status *Verätzt 3*.

SZENE 6: DES BÜDCHENS HINTERTÜR

AUF EINEN BLICK

Im Hinterhaus des Kiosks am Loch, in den Räumen der alten Hausmeisterwohnung, werden nicht nur Waren für den Verkauf gelagert oder Mittagsgerichte gekocht – regelmäßig treffen sich die Bewohner des Stadtteils hier zu Critterkämpfen und anderen kleinen Events. Und genau dort, im lange nicht geleerten Abfall, können die Runner wenigstens die Reste der gesuchten Ratten-Chips finden.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Die Lagerräume des Büdchens sind nur wenige Schritte vom eigentlichen Gebäude entfernt, einmal über den Hinterhof und in die Souterrain-Wohnung, wo früher ein Hausmeisterbüro war. Die Tatsache, dass das vordere Fenster nur mit Lkw-Planen verhängt ist, die Treppe aus Bierkästen besteht und der hintere Teil der Wohnung eingestürzt ist, führte vermutlich dazu, dass die Fläche für Björn Damm günstig zu mieten war. Es gibt gleich zwei Eingänge in die Wohnung, aber keinerlei Hinweise in AR oder Schrift, was genau hier passiert.

HINTER DEN KULISSEN

Die Hinter- und Eventräume, das Zweitlager des Kiosks, ähneln vom Grundriss einer geräumigen Vierzimmerwohnung, bei der eines der Zimmer einen zusätzlichen Eingang nach draußen hat und ein weiteres wegen Einsturzgefahr gesperrt ist. Innen stapeln sich Kästen, Kisten und lose aufgeschüttete Waren jeder Art. Rattengift liegt neben Mehlpackungen, Kommlinkpackungen sind von ausgelaufenem Frittieröl durchweicht, und die unteren Pakete Toilettenpapier mehr Pappmaschee als noch nutzbar. Gerade bei den Lebensmitteln, die in der kleinen Küche für die Mittagseintöpfe vorbereitet werden, ist die Hygiene mehr als grenzwertig.

WIE FINDEN DIE RUNNER ZU DEN CRITTERKÄMPFEN?

Ein Hinweis sind die Fallen aus dem Kleingartenverein, die am Anfang fälschlicherweise den Kultisten zugerechnet werden können. Nach dem Ritual sollte aber klar werden, dass noch jemand anderes hier Ratten fängt. Vielleicht treffen die Runner sogar ein, wenn gerade ein Angestellter oder Damm selbst zum Kontrollieren kommt.

Zusätzlich wissen die Kultisten, wem die Fallen gehören, und erzählen das auf Nachfrage oder vor dem Abendritual gerne weiter.

Und spätestens am Tag des Critterkampfs wird am Kiosk darüber berichtet, was geplant ist. Sind die Runner dann erst mal bei den Kämpfen, plaudert Jeremy Basler aus Angst sehr schnell alles aus.

Wenn die Runner zusammen mit Björn Damm oder einem Angestellten von der Kleingartenanlage gekommen sind, muss sich je nach Zeit und Datum noch niemand vor Ort aufhalten.

DIE HINTERRÄUME

Eine erkennbare Ordnung gibt es in dem Lagerchaos nicht – allerdings ist der größte Raum, der eine zusätzliche Tür nach außen hat, fast vollständig auf- oder besser ausgeräumt. Hier ist in der Zimmermitte eine aus Palettenstücken und Restmetall gezimmerte Kampfarena für die Critterkämpfe errichtet worden. Käfige im hinteren Zimmer enthalten einfache Ratten und eine sehr aggressive Katze, die dem Aussehen nach kein liebevolles Zuhause als Kuscheltier hatte. Keines der Tiere kann sich in seinem klapprigen Kasten wirklich bewegen. Weitere Käfige und Käfigfallen stapeln sich neben den Tieren, bereit für den nächsten Einsatz.



DER CRITTERKAMPF

Wenn die Runner an einem Kampfabend die Räume betreten, ist es voll. Nicht nur bei Beginn der Kämpfe – schon Stunden vorher füllt sich der Kampfraum langsam, aber stetig mit den Bewohnern der Gegend. Selten gibt es so eine reale Unterhaltung in ihrem Viertel. Und dann auch noch ohne Eintrittspreis! Klar kauft man sich dabei ein Bier oder auch fünf, Popcorn, Soy-Puff und auf dem Grill vor dem Eingang bereitete Currywurst. Weil der Abzug in der Küche nicht funktioniert, die hinteren Fenster zugenagelt sind und die Lüftung generell stockt, werden mittlerweile keine Pommes mehr in der Küche frittiert. Beim letzten Mal mussten nach kurzer Zeit der Kampf abgebrochen und die Zimmer wegen Atemnot geräumt werden.

Während im Raum noch die letzte Lampe zum passenden Bestrahlen der Kampfarena aufgestellt wird, stehen draußen die Leute mit ihrem Essen in Trauben vor den Eingängen und tauschen die Neuigkeiten aus, die sich seit ihrem letzten Zusammentreffen ergeben haben. Kinder raufen miteinander, ein mitgebrachter Schoßhund jault, weil er nicht auf dem Arm gehalten werden will, und dem Geruch nach ist mindestens eine der Würste schon überalt. In der Kampfarena stinkt es nach einem Doseninhalt Raumspray „Rose“.

Bei den Kämpfen ist natürlich Björn Damm zugegen, aber auch Jeremy Basler ist dabei, erkennt die Runner und kauert sich daraufhin ängstlich in einer Ecke zusammen.

Der Kampf selbst besteht aus drei Runden, in denen die Tiere aufeinandergehetzt werden und die Sieger der beiden ersten Kämpfe im „Finale“ aufeinandertreffen. Die Wetteinsätze auf die Kämpfe sind nicht besonders hoch, den Leuten geht es um den Trubel und die Spannung und weniger um das Glücksspiel an sich. Wirklich viel ausgeben kann hier eh niemand.

CHIPS UND EINTOPF

In den drei uralten Kühlschränken der Küche finden sich Reste von Katzen, Ratten, irgendwelchen Großnagern und etwas, das am ehesten ein altersschwacher Pudel gewesen sein könnte. Auf eingeschweißten Tüten mit Fleisch stehen jeweils ein Datum und ein unidentifizierbares Kürzel. Auf der Küchenarbeitsfläche, mit einem dreckigen Tuch bedeckt und für mehr Platz für die Zubereitung des Popcorns an die Seite geschoben, liegt der halb entbeinte Kadaver einer kleinen Teufelsratte.

Ein halb gefüllter Sack unter dem Tisch enthält Knochenreste (die größten wurden in der Suppe ausgekocht und landeten dann im Budenmüll), Fellstücke und diverse verbeulte Kugeln, die anscheinend aus Stücken Fleisch ausgeschnitten wurden. Mittendrin und in der AR gut erkennbar finden sich die sieben vermissten RFID-Tags der Ratten. Maden kriechen durch und über den Abfall, und wenn man den Beutel in der Küche öffnet, erfüllt wenig später ein schrecklicher Geruch den kleinen Raum und löst bei den meisten Leuten spontanen Brechreiz aus. Die großen Mülleimer werden regelmäßig geleert, aber der kleine für die Reste wurde monatelang vergessen.

KEINE PANIK

Hier kann eigentlich wenig schiefgehen. Vor Ort können die RFID-Chips der verschwundenen Ratten gefunden werden, egal wann und wie die Runner danach suchen (du kannst sie sogar in der AR der Runner auftauchen lassen, wenn diese sich in unmittelbarer Nähe befinden). Und wenn sie nicht suchen, wird ihnen jemand auf Nachfrage die Chips zusammensammeln. Sauber und geruchsneutral sind die jedoch auch dann nicht.

DAUMENSCHRAUBEN

Spielrunden, die als Abschluss gerne ein größeres Gefecht haben, werden mit dem Kiosk und den kleinen Critterkämpfen vermutlich wenig Spaß haben. Um einen echten Kampf einzufügen, ist natürlich der „plötzliche Überfall durch eine Gang“ möglich. Das empfehlen wir allerdings nur für solche Runden, die plötzliche und unvorhersehbare Schwierigkeiten ohne logisch verknüpften Hintergrund akzeptieren und mehr den Würfelspaß statt zusammenhängender Geschichte wollen. Eine andere Lösung – sofern die Runner während oder kurz vor den Kämpfen ankommen – ist ein Zusammentreffen mit

den für den Kampf gefangenen Tieren (und einigen weiteren im Hinterzimmer für die nächste Woche). Das können Teufelsratten sein, aber auch ungefährlichere, aber nervige Tiere wie Elektromarder, Miri-Waschbär oder Ätz-Eichhörnchen.

Handfestere Kämpfe mit den „üblichen Verdächtigen“ könnten dadurch entstehen, dass Björn Damm immer noch nicht das Schutzgeld an die Mafia, die örtliche Bikergang oder eine andere Organisation bezahlt hat. Schließlich veranstaltet er die Kämpfe schon seit längerer Zeit und verdient daran – inklusive Wetteinsätzen. Und damit gerät er viel schneller ins Blickfeld solcher Akteure als beim reinen Verkauf von Bier und Klopapier am Büdchen.

EPILOG

Björn Damm übergibt den Runnern – wenn sie sie noch nicht selbst eingesammelt haben – die fehlenden Chips und bittet sie, niemandem etwas von dem Spezialrezept des Eintopfs zu sagen. Und auch nicht davon, woher die Critter aus den Kämpfen stammen. Jeremy Basler, wenn er vor Ort ist, wird ebenfalls darum betteln, nicht bei seinem Arbeitgeber als Täter genannt zu werden. Beide haben nicht wirklich etwas, das sie den Runnern zur Überzeugung

zahlen oder geben können, werden unter Bedrängnis aber erst mal sehr vielem zustimmen.

Wenn die Runner alle RFID-Chips sammengesammelt haben, können sie ihren Auftraggeber über die angegebene Kommlinknummer benachrichtigen. Das Treffen findet diesmal auf dem Hinterhof des Forschungslabors statt. Schließlich ist zumindest Hopfenheber der Auffassung, dass die Runner mit Käfigen voller Ratten zur Übergabe erscheinen werden.

NACH DEM RUN

Das eigentliche Ziel – die acht verschwundenen Ratten zu finden – ist in diesem Abenteuer nicht zu erreichen, denn sieben davon sind bereits im Eintopf gelandet. Allerdings reicht es dem Auftraggeber, wenn die Runner die RFID-Chips zurückbringen und ihm glaubhaft versichern, dass keine Gefahr mehr von den „entflohenen“ Tieren ausgeht.

Ulrich Hopfenheber ist es egal, wo genau die Tiere verschwunden sind. Erfährt er, dass seine Angestellten etwas damit zu tun haben, wird er ihnen sofort kündigen und darüber klagen, dass gutes Personal so schwer zu finden sei. Ansonsten ist er mit jeder Antwort zufrieden. Erfährt er von den Ratten im Eintopf, zögert er nicht, die Bude durch das Gesundheitsamt schließen zu lassen.

GELD

Das versprochene Geld wird auch für die reinen RFID-Chips bezahlt, nur versucht Hopfenheber, den Preis wegen jedes möglichen Problems zu drücken. Keine Kadaver? Sehr schlecht. Eine halbe Stunde zu langsam? Dann eben nur die Hälfte des Geldes. Der Kammerjäger kennt den Namen der Firma? Ist das dann nicht ein kompletter Fehlschlag der Arbeit? Selbst wenn er von den Runnern davor bewahrt wurde, vom Kult geopfert zu werden, wird er nicht umgänglicher. Nur Drohungen oder Verhandeln helfen den Runnern hier, den gesamten Lohn zu bekommen.

Ist Hopfenheber nicht mehr verfügbar (weil er beim Ritual des Kultes getötet oder zu schwer verletzt wurde), übernimmt Jeremy Basler den Abschluss des Auftrags. Er übergibt – sofern die Runner die Chips dabei haben – die komplette Summe. Natürlich unter der unausgesprochenen Voraussetzung, dass die Runner Stillschweigen über seine Beteiligung am Verlust der Ratten bewahren.

KARMA

- Überlebt: 3 Karma
- Die Geschichte vorangebracht: 1 Karma
- Die Menschenopfer beim Kult verhindert: 2 Karma
- Alle Chips zurückgebracht: 1 Karma
- Das Rezept des Eintopfs erfahren: 1 Karma

CONNECTIONS

Je nachdem, wie sich die Runner den Personen im Abenteuer gegenüber verhalten haben, können diese in späteren Abenteuern wieder nützlich werden. Besonders Björn Damm und sein Büdchen bilden eine gute Basis für Gerüchte vor Ort – allerdings nur, wenn die Runner ihn nicht an ENKI oder das Gesundheitsamt verraten haben. Wurde er von ihnen gar gerettet, steigt seine Loyalität um 2.

Jeremy Basler kann als Connection für die Runner genutzt werden, wenn er sich im Klaren darüber ist, dass die Runner von seinem Mitwirken beim Verschwinden der Ratten wissen und trotzdem geschwiegen haben. Das kommt besonders dann zum Tragen, wenn sein Vorgesetzter das Abenteuer nicht oder nur verletzt überlebt hat.

Björn Damm (Kioskbesitzer): Einflussstufe 4, Loyalitätsstufe 4/6

Jeremy Basler (Labormitarbeiter ENKI): Einflussstufe 2, Loyalitätsstufe 5

SOYKAFF BUTTERSTU

HAUPTDARSTELLER

JEREMY BASLER

Der schüchterne und schlaksige Mann in den Dreißigern fühlt sich am wohlsten, wenn er still bei einem Bier am Büdchen sitzen und anderen zuhören kann. Dass sein Chef Hopfenheber ihn und nicht seine extravertierte Kollegin mitnimmt, ängstigt ihn. Am liebsten würde er sich zu Hause unter seiner Bettdecke verkriechen, weil er Angst vor den Konsequenzen hat, wenn herauskommt, dass er am Verschwinden der Ratten beteiligt war. Außerdem ängstigt er sich vor den Runnern, den Reaktionen seiner Bekannten an der Bude, der Missachtung seiner Kollegin, wenn er sich nicht unauffällig genug verhält, und vor sich selbst, weil er nicht so mutig sein kann wie die Helden in seinen Lieblings-Tridserien.

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

Initiative: 6 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 9/10

Verteidigungswert: 4

Nachteile: SIN-Mensch

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 6, Feuerwaffen 4, Nahkampf 5, Wahrnehmung 7

Wissensfertigkeiten: Ratten, Tridserien

Bodytech: Cyberaugen [Stufe 2; Bildverbindung, Kamera, Restlichtverstärkung]

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

Waffen:

Beretta 101T [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM | 9/8/6/-/- | 21(s)]

BJÖRN DAMM

Der ständig laut gestikulierende Budenbesitzer hat mehr Freunde, als er zählen kann, und kennt gefühlt die Hälfte der Bewohner Gelsenkirchens. Mit seinem Job ist er glücklich. Er organisiert gerne, freut sich, wenn er Angebot und Nachfrage zusammenbringen kann, und hat nichts dagegen, wenn dann auch noch ordentlich etwas für ihn abfällt. Klar verkauft er gepanshtes Bier, Ratteneintopf und Ware, die anderswo vom Lkw gefallen ist – im Verhältnis ist sein Kiosk am Loch aber eine der besser geführten Buden mit dem Anspruch, die Kundschaft wirklich glücklich zu machen und ihr nicht nur den letzten Cent aus der Tasche zu ziehen. In den Critterkämpfen sieht er eine gute Kombination: Die Leute haben Spaß, und es fällt genug für ihn und seine Mitwisser ab.

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

Initiative: 6 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/10

Verteidigungswert: 6

Nachteile: SIN-Mensch

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 5, Einfluss 7, Feuerwaffen 5, Nahkampf 7, Wahrnehmung 7

Ausrüstung: Kommlink [GS 2, D/F 1/1], Panzerweste [+3]

Waffen:

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

Beretta 201T [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM/AM | 9/8/6/-/- | 21(s) | Abnehmbare Schulterstütze]

BEINARBEIT

Die Runner können Informationen entweder über passende Connections oder über eine Matrixsuche erhalten.

Fragen die Runner ihre Connections, lege eine Probe auf Einflussstufe + Einflussstufe der Connection ab, um festzustellen, wie viel sie 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 auf Elektronik + Intuition ab. Auch hier gilt der Schwellenwert der entsprechenden Beinarbeitstabelle. 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 Intervall.

ENGELMANN & KISSINGER (ENKI)

ERFOLGE INFORMATIONEN

- | | |
|----|--|
| 0 | Klingt nach Konzern. |
| 2 | Die forschen an Ratten, Insekten und so. Haben wohl einige Zweigstellen im Plex. |
| 6 | Es geht da wohl um Ungezieferbekämpfung oder die Verbesserung davon. Not tut es zumindest. |
| 8 | Schwerpunkt ist die Rattenplage. Also wie man der am besten beikommen kann. Wohl altbekannte Mittel wie Gifte, nichts besonders Innovatives. |
| 10 | Viel los ist in den Zweigstellen hier nicht. |

DIE EXPLOSION BEI ENKI

ERFOLGE INFORMATIONEN

- | | |
|---|--|
| 0 | Es explodiert doch ständig irgendwo was. |
| 4 | Vorgestern, oder? Das Regionalprogramm hat berichtet. Angeblich ein Unfall. |
| 6 | Irgendeine Laborchemie-Lkw-Ladung ist in die Luft geflogen und hat einen Teil des Gebäudes mitgenommen. Scheint niemand verletzt worden zu sein. |

DREIFACH ERLEUCHTETER ORDEN DER FÜNF WEGE DES STERNS

ERFOLGE INFORMATIONEN

- | | |
|----|---|
| 0 | Hört sich irgendwie esoterisch an. |
| 2 | Eine von diesen Endzeitkult-Giftmüll-Anbetungs-Gruppen bestimmt. Davon gibt es diverse. Meist verrückt, aber klein und harmlos. |
| 4 | Je toxischer die Gegend, desto eher zieht sie verdrehte Zauberer an. Die sammeln sich Anhänger – magisch oder nicht – und machen dann, was die so machen. Giftmüll anbeten, Kinder opfern ... was weiß ich. |
| 6 | Die Chefin von denen heißt Aina, ist Erwacht und stammt irgendwo aus dem Süden. Köln vielleicht. |
| 8 | Angeblich soll das ein moderner Hermetiker-Verein sein. Ein toxischer Hermetiker-Verein, der Erleuchtung sucht. Klingt nach „das Beste aus allem zusammengewürfelt“. Die haben ihr Lager in einer alten Kleingartensiedlung, die aufgegeben wurde, nachdem die Gurken begannen, sich bei der Ernte zu wehren. |
| 10 | Sie sind verschwiegen und machen ihr eigenes Ding. Allerdings sind weder auffällig viele Leute oder Haustiere verschwunden noch sonst merkwürdige Dinge passiert, seit der Kult aktiv ist. Scheinen also welche von den harmlosen Irren zu sein. |

KODDE FÖÖT

ERFOLGE INFORMATIONEN

- | | |
|----|---|
| 1 | Das sind Kammerjäger. |
| 2 | Die sitzen in Köln und werben im Trid – scheinen also Geld zu haben. |
| 4 | Angeblich sind das alles Magier und erfolgreich in dem, was sie tun. |
| 6 | Vielleicht haben die einen magischen Trick auf Lager? Angeblich haben sie schon mehrere Pestrattennester ausgeräuchert, und das ohne große Schäden. |
| 8 | Der Chef heißt Mikku Kadenberger und legt selbst Hand an. |
| 10 | Die meisten Kunden sind große Supermarktketten, Konzernfilialen oder städtische Einrichtungen. |

KIOSK AM LOCH

ERFOLGE INFORMATIONEN

- 0 Kioske, Buden, Trinkhallen ... davon gibt es doch überall welche.
- 2 In Gelsenkirchen, sagt die Matrix-Visitenkarte. Ganz normale Trinkhalle. Der Gegend nach vermutlich höchstens drittklassig.
- 4 An solchen Buden treffen sich die Bewohner der Gegend zum Saufen. Nach der Maloche, um die Arbeitslosigkeit zu überbrücken und um mal was anderes als die eigene Hauswand zu sehen.
- 6 In der Nähe gibt es nicht viele andere Treffpunkte – vermutlich ist es ein Umschlagplatz für Bier, Tratsch über Nachbarn und nebenbei Slum-Selbsthilfegruppe.
- 8 Gehört einem Björn Damm und ist anscheinend nicht in einer Kette oder in irgendeinem Zusammenschluss gebunden.
- 10 Solche Shops laufen meist mehr schlecht als recht – solvente Kunden sind Mangelware, ordentliche Waren sind schwer zu bekommen, und mit Pech ist der Supermarktalkohol günstiger.
- 12 Abends bietet die Bude manchmal Sonderevents, damit etwas Geld in die Kasse gespült wird. Fangruppentreffen, Musik, irgendeine laienhafte Show ... Hauptsache, man unterhält irgendwie.





EINMAL HAUERBRACHE UND ZURÜCK

HINTERGRUND

Marianne und Klaus Weber arbeiten und leben in Neu-Essen für Saeder-Krupp. Während Klaus ein einfacher Anwalt in der Rechtsabteilung ist, führt Marianne eine Ermittlungsgruppe der gefürchteten Innenrevision. Ihr gemeinsamer Sohn Matthias sympathisiert seit mehreren Monaten mit der Orkrechte-Miliz Norgoz Hez und ist nun aus der Konzernexklave verschwunden. Die Eltern befürchten, dass er sich den Radikalen in der Recklinghausener Sonderverwaltungszone angeschlossen hat.

Der elfische soziale Adept Jonathan Miller arbeitet ebenfalls für S-K als Unterhändler, ist insgeheim aber ein Informant des Frankfurter Bankenvereins. Als er in das Fadenkreuz von Marianne gerät, kommt ihm das Verschwinden ihres Sohnes gerade recht. Der abtrünnige Spross ist das perfekte Druckmittel!

Der einflussreiche Ork Rapha von der Miliz Norgoz Hez wiederum erkennt schnell, dass Matthias kein einfacher SINloser Straßenjunge ist. Er beginnt, Nachforschungen über den Neuen anzustellen.

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Die Runner werden über ihren Schieber von Marianne kontaktiert. Frau Schmidt überreicht ihnen ein Dossier zu Matthias Weber, das nah an der Wahrheit bleibt, und beauftragt die Runner mit der Heimführung des verlorenen Sohns.

Die Hauerbrache ist der vermutete Ort, und dort werden die Runner auch nach einiger Zeit fündig.

Wie befürchtet fühlt sich Matthias äußerst wohl in seiner neuen Heimat und denkt gar nicht daran, zurück nach Hause zu gehen. Nachmittags arbeitet er bei einer sympathischen Trollin in einem Büdchen in der Hauerbrache, abends beteiligt er sich an der Rekrutierung. Die Runner

sind eine Bedrohung für den jungen Ork, da seine wahre Identität nicht ans Tageslicht kommen darf.

Auch Jonathan Millers Agenten spüren Matthias bei der Orkmiliz auf. Anders als den Runnern wäre Miller aber auch ein öffentlichkeitswirksamer Tod des jungen Orks recht.

Die Runner müssen Matthias aus der Hauerbrache extrahieren, ohne Verdacht bei der Miliz zu erregen, und ihn sicher zurück zu seiner Mutter nach Neu-Essen bringen. Dabei werden sie es mit Millers Agenten und vielleicht auch der Miliz zu tun bekommen. Erst wenn Matthias die exterritoriale Zone erreicht, ist er in Sicherheit.

SZENE 1: AUFTRAGSÜBERGABE

AUF EINEN BLICK

Die Runner werden von ihrem Schieber oder einem anderen passenden und ihnen bekannten Charakter an eine Frau Schmidt vermittelt. Ein kurzfristiger Auftrag innerhalb des Ruhrplexes. Das Treffen findet im Kranich in Neu-Essen statt. Marianne Weber als Frau Schmidt erläutert die Situation, verheimlicht dabei aber ihre wahre Identität und ihr Verwandtschaftsverhältnis zu Matthias. Das Treffen wird von Jonathan Miller beobachtet.

SAC'S IHNEN INS GESICHT

Hardenbergufer 269, direkter Blick auf den Baldeneysee und Lofwyr's Arkologie. Frau Schmidt will Eindruck schinden. Oder sie gehört zur Oberklasse, für die so ein Nobelrestaurant ein ganz normaler Ort ist und 12 Euro ein angemessener Preis für ein kleines Glas Gletscherwasser sind. Der Page führt euch vom Eingang zur nördlichen Sonnenterrasse, die über dem See schwebt. Anders als auf den anderen beiden Terrassen im Erdgeschoss des Restaurants sind fast alle Tische unbesetzt. Zwei Leibwächter stehen zwischen euch und einer Frau, die mit dem Rücken zum See die Terrasse im Blick behält. Mit einer einladenden Bewegung deutet sie auf die freien Stühle an ihrem Tisch: „Ich freue mich, Ihre Bekanntschaft zu machen. Bitte, setzen Sie sich.“

HINTER DEN KULISSEN

Marianne Weber hat lediglich ein Glas Wasser vor sich, der Page pingt die Runner allerdings mit AR-Getränkekarten an, auf denen sie sich etwas bestellen können. Danach kommt sie ohne Umschweife zum Geschäft und erklärt den Runnern, dass sie eine Extraktion zu vergeben hat. Der Aufenthaltsort der Zielperson ist unbekannt, sie wird aber in der SVZ Recklinghausen vermutet. Das Ziel ist Konzernbürger von Saeder-Krupp und vermutlich freiwillig vor Ort. Außerdem könnte es im Bereich des Möglichen liegen, dass das Ziel nicht freiwillig heim nach Neu-Essen mitkommt. Das Ziel hat vor Ort keine längerfristigen Kontakte und nur begrenzte Barmittel. Das Ziel ist ein Heranwachsender. Für die diskrete Ergreifung und Heimführung nach Neu-Essen bezahlt Saeder-Krupp den Runnern 30.000 Euro. Wenn das Ziel unverletzt bleibt und überzeugt werden kann, freiwillig mitzukommen, gewährt Frau Schmidt einen Bonus von weiteren 10.000 Euro.

Sollte das Ziel schwer verletzt sein, werden die Behandlungskosten vom Lohn der Runner abgezogen. Sollte das Ziel aufgrund der Handlungen der Runner sterben, beendet dies den Kontrakt.

Marianne Weber ist je nach Verhandlungserfolg bereit, die Belohnung um bis zu 10.000 Euro zu erhöhen und die gleiche Summe vorab als Vorschuss für Spesen zu bezahlen.

Wenn die Runner den Job annehmen, erhalten sie ein Dossier zu Matthias Weber und die Kommlinknummer von Frederick „Freddy“ Vogel.

Während des Gesprächs dürfen sowohl Marianne als auch alle Runner, die nicht mit dem Rücken zum Gebäude sitzen, Vergleichende Proben auf Wahrnehmung + Intuition oder Menschenkenntnis gegen Millers Heimlichkeit + Geschicklichkeit ablegen. Dieser hat sich im Obergeschoss einen Tisch mit Blick auf die Verhandlungen gesichert. Gelingt den Runnern die Probe, bemerken sie die Aufmerksamkeit eines Elfen. Ab 4 Nettoerfolgen vermuten sie sogar, dass er nicht vorrangig ihretwegen hier ist, sondern Frau Schmidt im Visier hat.

Sollte Marianne die Vergleichende Probe gelingen, wird sie Miller bemerken und kann eigene Schlüsse daraus ziehen. Sie wird die Runner dann zu einem späteren Zeitpunkt warnen, dass eine dritte Partei beteiligt sein könnte und Matthias ebenfalls extrahieren will.

BEINARBEIT UND ANALYSE DES DOSSIERIS

Das Dossier ist umfangreich und beantwortet fast alle Fragen, aufgrund des Umfangs können wir es im Anhang zu diesem Abenteuer aber nur auszugsweise wiedergeben. Es enthält keine materiellen Verbindungen wie Gewebeproben oder Ähnliches, aber Dutzende 3D-Aufnahmen des jungen Orks, Stimmuster und an die dreißig Seiten mit allen nützlichen Informationen zu Matthias. Die Informationen zu haben ist eine Sache, sie auszuwerten bzw. zu verifizieren und ein Profil über den jungen Ork zu erstellen bedarf allerdings Ausgedehnter Proben auf Menschenkenntnis, Einfluss, Elektronik oder Wahrnehmung. Die Schwellenwerte verstehen sich für einfache Proben. Für Ausgedehnte Proben verwende ein Intervall von 30 Minuten oder länger und verdopple den Schwellenwert.

DAUMENSCHRAUBEN

Wenn die Runner auf Miller den Eindruck machen, dass sie käuflich sind und man sie zu diesem Zeitpunkt umdrehen könnte (aufgrund ihres Rufs, vorheriger Runs für den FBV oder schnell verfügbarer Druckmittel), wird er die Runner direkt kontaktieren und ihnen vorschlagen, den Run lieber für ihn durchzuführen.

Sollten die Runner darauf eingehen, würde sich Miller die Argus-Agenten sparen. Meinen es die Runner tatsächlich ernst damit (die Entscheidung, einen S-K-Schmidt zu hintergehen, wäre in den meisten Fällen allerdings sehr abwegig), dreht dies das Abenteuer natürlich komplett um. Marianne Weber würde, sobald sie von dem Verrat erfährt, zur erbitterten Antagonistin und würde gleich zwei Teams schicken (Spielwerte wie das Argus-Team), um sowohl ihren Sohn zu schützen als auch die Runner auszuschalten. Wenn die Runner nur zum Schein auf das Angebot eingehen und Miller überzeugend belügen, würde das Argus-Team erst viel später auf den Plan treten, wenn klar wird, dass die Runner ein doppeltes Spiel mit Miller treiben. In beiden Fällen müsstest du das Abenteuer auf die Aktionen der Runner anpassen.

PROFIL FÜR MATTHIAS WEBER

ERFOLGE INFORMATIONEN

2 Matthias ist ein typischer Heranwachsender. Auch wenn er in der Oberschicht aufwuchs, hat er die gleichen Probleme, die Orks überall haben.

4 Wie alle Jugendlichen rebelliert er gegen seine Umgebung. Aufgewachsen auf exterritorialem Gebiet in einer Konzernfamilie, hat er ein Faible für soziale Gerechtigkeit und konzernkritische Blogger entwickelt.

6 Mehr noch als die soziale Ungerechtigkeit treiben ihn als Betroffenen rassistische Diskriminierungen und die Gettoisierung von Orks und deren Metavarianten in Unterschichtgebieten um.

8 *Nur Matrixsuche:* Neben seinen herkömmlichen Avataren und Nicknames postete Matthias als Page's_Son_66 in politischen Foren und vertrat radikale Thesen. Dort kam er auch in Kontakt mit Sympathisanten von Norgoz Hez.

8 *Nur physische Beinarbeit mittels Fertigkeit Einfluss an der Grenze zur SVZ Recklinghausen oder über Connections bei der Polizei oder anderen passenden Gruppierungen:* Tatsächlich wurde Matthias in Herne gesichtet, wo er nach einer Mitfahrgelegenheit in die SVZ suchte. Nördlich von Herne liegt die Hauerbrache, das Territorium der Miliz Norgoz Hez.

KEINE PANIK

Zu Beginn des Abenteuers können die Runner noch nicht viel falsch machen. Der gesunde Runnervernstand sollte ihnen bei all den kleinen Herausforderungen helfen: Natürlich sollten sie sich angemessen kleiden, wenn sie durch Neu-Essens Arkadia zum Kranich fahren. Selbstverständlich sollten sie sich auf SIN-Kontrollen in Neu-Essen einstellen. Marianne Weber braucht aber dringend und sofort externe Hilfe und wird ihren Einfluss geltend machen, um den Runnern den Weg zu ebnen. Sie wird bei unangemessenen Handlungen der Runner allerdings ihren Unmut durchscheinen lassen.

Wenn die Runner Miller zu diesem Zeitpunkt nicht bemerken, ist das kein Beinbruch. Er ist ein Profi und wird so oder so Kräfte schicken, wenn er nicht sogar glaubt, die Runner umdrehen zu können. Die Runner wiederum werden, auch ohne ihn bemerkt zu haben, in der Hauerbrache sicher vorsichtig vorgehen.

SZENE 2: FREDDYS GARAGE

AUF EINEN BLICK

Frau Schmidt hat den Runnern die Nummer eines Schmugglers gegeben, der sie in die Sonderverwaltungszone bringen und ihnen sogar einen fahrbaren Untersatz besorgen kann. Die Runner können diese Möglichkeit nutzen, um sich Arbeit zu ersparen, aber bekanntlich hat alles seinen Preis. Wenn die Runner diese Möglichkeit ausschlagen, müssen sie einen anderen Weg finden, um unbemerkt von Behörden und örtlichen Machtgruppen in die Zone zu kommen, und dafür Sorge tragen, dass sie auch wieder schnell von dort verschwinden können.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

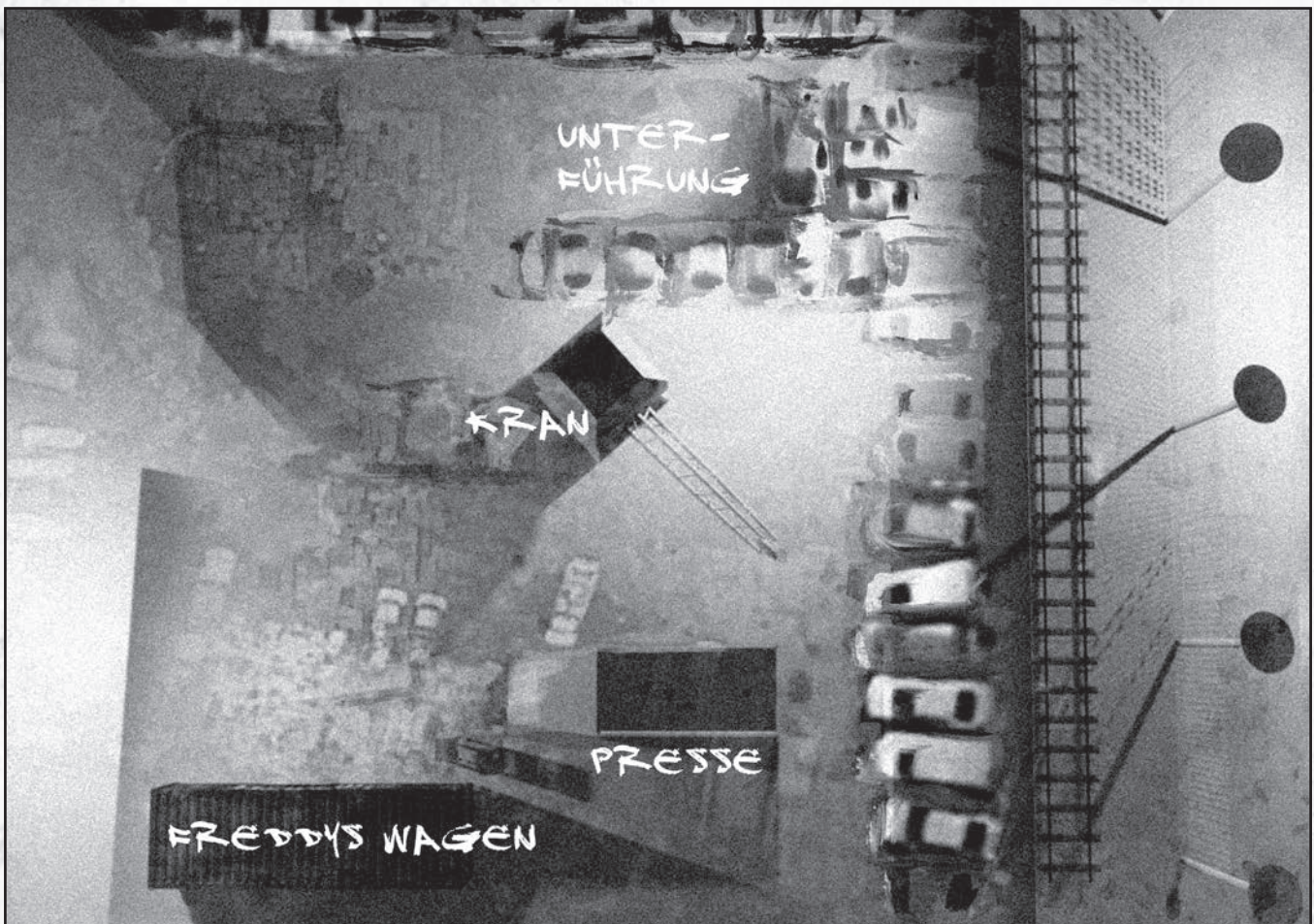
Frederick Vogel haust auf einem Schrottplatz im Grenzgebiet zur SVZ. Hinter dem Schrottplatz führen die alten S-Bahn-Gleise der Stadt Gelsenkirchen entlang und markieren die Grenze zur Sonderverwaltungszone. Ein meterhoher elektrischer Zaun spannt sich entlang des Gleisbetts, ein Lautsprecher wiederholt immer wieder: „Bitte wenden Sie sich an die nächste gesicherte Übergangsstelle. Halten Sie Ihre SIN zur Personenkontrolle bereit. Derzeit sind Übertritte aus oder in die Sonderverwaltungszone nur nach Prüfung des polizeilichen Führungszeugnisses gestattet. Bitte wenden Sie sich an die nächste gesicherte Übergangsstelle ...“

Die Tür eines rostigen Containerbüros schwingt auf, und ihr seht den Besitzer des Schrottplatzes. Breit grinzend, die Hände in die Hüften gestemmt, blickt euch ein Zwerg entgegen. Ihr könnt die berechnende Gier in seinen Augen schon von Weitem sehen.

HINTER DEN KULISSEN

Die erste Herausforderung für die Runner besteht darin, in die Hauerbrache zu gelangen: Die Sonderverwaltungszone ist offiziell immer noch abgesperrt, auch wenn die Grenzen unterschiedlich stark gesichert sind. Gerade die Südgrenze mit dem Rhein-Herne-Kanal zwischen der Hauerbrache und den Gemeinden Herne und Dortmund wird von der Wasserschutzpolizei kontrolliert, und die wenigen Brücken sind mit Kontrollposten versehen. Andernorts ist es leichter, in die SVZ zu gelangen: Im Westen ist die Stadt Gelsenkirchen mit der Instandhaltung der Grenzzäune und den unzähligen Schmugglerbanden völlig überfordert. Dort, wo die Bebauung im Norden lichter wird und Recklinghausen eine gemeinsame Grenze mit der großen Brache hat, erinnern meist nur noch schwache AR-Signale daran, dass man mit dem Übertritt gerade eine Ordnungswidrigkeit begeht. Vor allem ein Fahrzeug in die Zone zu schmuggeln ist eine Herausforderung, bei der man sich entweder auf einen Schmuggler wie Freddy einlassen oder selbst einen Weg an den Kontrollposten vorbei finden muss. Zu beachten ist hierbei, dass jedes funktionierende Fahrzeug in der Zone auffällt, da Fahrzeuge fast ausschließlich in den Händen der herrschenden Gruppen sind. Das gilt umso mehr für Fahrzeuge, die nicht aussehen, als würden sie jeden Moment auseinanderfallen.

Die Runner sollten sich genau überlegen, ob die Menschen und Elfen unter ihnen ihren Metatyp verbergen oder sich gar als Orks verkleiden. Zwerge haben in der Hauerbrache eher selten Probleme.



Auch das generelle Auftreten sollte abgesprochen werden: Auch wenn Recklinghausen de facto ein rechtsfreier Raum ist und das Recht des Stärkeren gilt, haben sich dort Machtstrukturen etabliert. Die Runner werden es mit den meisten Gangs dort aufnehmen können, eine offene Konfrontation mit der Miliz Norgoz Hez würde aber das Ende ihrer Runnerkarriere bedeuten.

Freddy ist ein freier Mitarbeiter und Informant von Saecker-Krupps Außengeheimdienst S-K Prime. Er hält seine Augen und Ohren offen und schleust bei Bedarf Personen und Material über die gesicherte Zonengrenze. Seine Spezialität sind Fahrzeuge und größere Lieferungen. Dafür nutzt er eine alte, getarnte Unterführung unter dem Gleisbett, deren Ausgang in der Zone er sorgfältig vor den Behörden verborgen hat. Diesseits des Zauns beginnt die Unterführung auf seinem Schrottplatz. Der Eingang ist durch Schrottautos verstellt.

Freddy lässt die Runner seinen persönlichen Grenzübergang unter zwei Bedingungen nutzen: Sie nehmen ein von ihm gestelltes unauffälliges Fahrzeug und liefern für ihn einige Waren aus. Es ist kein Umweg, da die Waren genau wie die Runner in die Hauerbrache müssen. „Manus manum lavat“, doziert der Schleuser, „eine Hand wäscht die andere.“

Die Wahl des Fahrzeugs ist nicht verhandelbar, von der Lieferung können sich die Runner aber für unverschämte 5.000 Euro freikaufen, wenn sie sich damit nicht aufhalten wollen. Das erhöht allerdings die Gefahr, von Freddy verraten zu werden.

Die Runner können auch andere Wege in die Zone suchen, Freddy ist lediglich eine bequeme Abkürzung und eine Handreichung von Frau Schmidt. Er ist gierig und nicht sonderlich vertrauenswürdig, aber seine geheime Unterführung ist nicht nur eine gute Möglichkeit, mit einem Fahrzeug in die Zone, sondern vor allem unauffällig und schnell wieder herauszukommen.

DAUMENSCHRAUBEN

Die SVZ ist nicht hermetisch abgeriegelt, und gerade mit geländegängigen Fahrzeugen ist es im nördlichen Bereich sehr einfach, ungesehen in die Zone einzudringen. Auch

über andere Connections der Runner gibt es vielleicht Möglichkeiten, zusammen mit einem fahrbaren Untersatz einen Kontrollpunkt ohne Probleme zu passieren oder einen anderen geheimen Weg in die Zone zu finden. Dies erfordert aber in jedem Fall soziale Proben und kostet Geld oder Gefälligkeiten. Freddy ist hier die günstigste Alternative.

Allerdings ist Freddy ein S-K-Aktivposten und damit auch auf dem Radar von Miller. Miller wird die Möglichkeit in Betracht ziehen, dass Weber den Runnern Freddys Hilfe ermöglicht, und ihn sofort als Schwachstelle identifizieren.

Wenn die Runner Freddys Bitte um die Lieferung nicht nachkommen und sich von der Verpflichtung freikaufen, erhält Miller einen automatischen Erfolg bei einer Überreden-Probe gegen den Schrottplatzbesitzer, um die Runner zu verraten. Freddy hat einen Würfelpool von 12 zur Abwehr von Millers Versuchen, ihn abzuwerben. Wenn die Runner die Lieferung übernehmen, wird Freddy Edge einsetzen, um Miller zu widerstehen. Trotzdem ist es gut möglich, dass er dem charismatischen sozialen Adepten unterliegt. Du kannst das Ergebnis dieser Vergleichenden Probe natürlich auch einfach je nach den Handlungen und dem Auftreten der Runner gegenüber Freddy festlegen.

KEINE PANIK

Man kann ohne größere Probleme herausfinden, dass Freddy eine halbwegs vertrauenswürdige Person ist und auf jeden Fall eine gute Wahl, wenn es darum geht, in die Zone zu kommen. Wenn die Runner wollen, können sie ihn auch als Informationsquelle für die Sonderverwaltungszone nutzen. Er kennt sich dort aus, kennt viele einflussreiche Personen dort (auch innerhalb der Miliz Norgoz Hez) und ist bereit, sein Wissen gegen Bezahlung oder Gefälligkeiten zu teilen. Auch in den nächsten Szenen kann er sich als hilfreich erweisen. Letztendlich ist er aber kein besonders prinzipientreuer Mann, und je mehr sich die Runner auf ihn verlassen, desto schwerwiegender könnte sein Verrat ausfallen.

SZENE 3: IN DER ZONE

AUF EINEN BLICK

Nachdem sich die Runner Zugang zur Brache verschafft haben, müssen sie Matthias finden. Für Menschen und erst recht Elfen ist das Territorium von Norgoz Hez ein sehr rauer und feindseliger Ort. Dennoch ist eine Infiltration in das weitläufige Gebiet möglich. Auch Millers Argus-Team wird einige Stunden nach den Runnern eintreffen und es ihnen gleichtun. Im Zuge einer Aufklärung vor Ort können die Runner mehrere mögliche Vorgehensweisen ermitteln und eine Extraktion vorbereiten.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Die gesamte Sonderverwaltungszone Recklinghausen ist ein Höllenloch, aber die Hauerbrache ist für diejenigen ohne Hauer ein besonders grausamer und trostloser Ort. Hier herrscht die Ork-Miliz Norgoz Hez in einer Art Militärdiktatur, und wie zum Ausgleich für die Diskriminierungen in der Sechsten Welt werden hier Orks und Trolle in jedem Lebensbereich bevorzugt. Menschen – oder schlimmer noch: Elfen – werden geschnitten

und benachteiligt, und man lässt sie tagtäglich spüren, dass sie hier im Reich der Hauerträger unerwünscht sind. Die strengen Gesetze der Miliz und ihre rigorose und erbarmungslose Auslegung verhindern Pogrome an den letzten verbliebenen „Weichhäutern“, aber der Alltagsrassismus wird hier auf den Kopf gestellt. Die Brache ist ein gefährlicher Ort, und ein einzelnes Leben ist hier für die meisten nicht mehr wert als die nächste Lebensmittellration oder ein Paar passender Stiefel.

HINTER DEN KULISSEN

Die Bewohner der Sonderverwaltungszone leiden unter Hunger, fehlender Grundversorgung mit Strom, Wasser und Matrixabdeckung und haben kaum Möglichkeiten, einer geregelten Arbeit nachzugehen, um für ihre Bedürfnisse sorgen zu können. Während sich im Norden der SVZ immer wieder alternative Kommunen an einer Selbstversorgung versuchen, ist der Großteil der Zone fest in der Hand autoritär handelnder Gruppen. Egal ob Gangs, Milizen oder Syndikate: Die Herrschenden kennen ihr Territorium sehr gut und sind Fremden gegenüber durch die Bank misstrauisch.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

ZUFALLS-W6	ERFOLGE EINER NATUR-PROBE	ERGEBNIS
1	Kritischer Patzer	Überraschungsprobe! Aus den nahen Ruinen heraus eröffnet eine Gang das Feuer auf euch: 2W6 orkische Ganger (Werte wie Mitglied der Söhne Saurons, SR6, S. 206) überfallen euch.
2	0	Ihr habt euch hoffnungslos verirrt. Eure Karten stimmen nicht mehr mit den kleinen Gassen zwischen den Ruinen überein, und ihr seid in ein Matrixloch geraten. Ihr müsst wohl oder übel einen Einheimischen nach dem Weg fragen.
3	1	An der Grenze zur Hauerbrache taucht überraschend eine Kontrollstelle auf. Sie jetzt zu umgehen, könnte Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Ihr müsst den Milizionären wohl oder übel Rede und Antwort stehen.
4	2	Der Weg in die Hauerbrache ist beschwerlich und mühsam, vor allem wenn man keine Zeit verlieren will. Ihr verliert 1W6 Stunden.
5	3	Ihr empfangt ein Matrixsignal und seht sogar AR-Werbung! Offenbar habt ihr einen freien Händler gefunden. Der Händler bietet neben Nahrung und Wasser ein breites Sortiment an nützlichen Gegenständen zum Überleben in der Zone.
6	4	Ihr werdet Zeuge einer Verfolgungsjagd: Eine Handvoll Kings Men (Werte wie Go-Ganger, SR6, S. 205) hetzt einen jungen Ork auf Motorrädern durch die verwinkelten Gassen. Der Ork hat ein aufgespritztes Zeichen von Norgoz Hez auf seiner abgewetzten Lederjacke. Ihr könnt euch heraushalten oder dem Ork zu Hilfe kommen.

Ein falsches Wort oder ein falscher Schritt können hier schnell zu einer feindseligen Auseinandersetzung oder sogar einem Schusswechsel führen.

Die Sonderverwaltungszone ist ein Matrixloch der Stufe 2 (s. SR6, S. 177), nur in den Randbereichen und von den Konzernen noch genutzten Gemeinden im Westen sinkt die Stufe auf 1, in einigen anderen Bereichen der Zone kann sie auch auf bis zu 3 oder 4 steigen.

Dieser urbane Dschungel ist selbst für Schattengewächse wie die Runner eine Herausforderung und wird ihnen regelmäßige Proben auf Natur + Intuition abverlangen, um sich zu orientieren, ein Matrixsignal zu finden oder Schwierigkeiten aus dem Weg zu gehen. Folgende Zufallstabelle kann auf dem Weg in die Hauerbrache das freie Spiel auflockern oder in Bahnen lenken. Die einzelnen Situationen können natürlich auch ohne Würfelwurf oder als Ergebnis einer Natur-Probe herausgepickt werden.

Wenn die Runner es mitsamt ihrer Ausrüstung in die Zone und dort in die Hauerbrache geschafft haben, gilt es, unter Zigtausenden Bewohnern Matthias zu finden. Dies erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Einfluss + Charisma mit einem Intervall von 1 Stunde. Je nach Anzahl der erzielten Erfolge erhalten die Runner folgende Informationen:

Die Runner sind nicht die Einzigen, die nach Matthias suchen: Eine Gruppe Argus-Agenten wurde von Jonathan Miller entsandt, um die Gunst der Stunde zu nutzen. Im besten Fall kann man den Konzernsprössling entführen und hat ein Druckmittel gegen seine Mutter in der Hand. Wenn dies nicht gelingen sollte, wäre ein öffentlichkeitswirksamer Tod bei einer Milizaktion das Mindestziel, um Marianne Weber zu schaden.

Die Agenten sind Orks und Meister darin, unbemerkt in fremden Umgebungen unterzutauchen. Sie sind ein eingespieltes Team und nutzen für Heimlichkeits- und Wahrnehmungs-Proben Teamwork. Vergleichende Proben zwischen den Agenten und den Runnern werden bestimmen, wer vom jeweils anderen erfährt. Wahrscheinlich werden die Agenten die Runner bemerken, und vielleicht werden sie im Gegenzug selbst nicht bemerkt werden.

MATTHIAS FINDEN

ERFOLGE INFORMATIONEN

10 Die meisten Neuankömmlinge nehmen den beschwerlichen Weg über Gelsenkirchen oder den unbewachten Norden. Für Katastrophentouristen und abenteuerlustige Großstädter gibt es in Herne aber auch einige Schleuser, die solvente Kunden direkt über den Kanal in die Hauerbrache bringen. Diese schlagen meist in der Garnison Hez Rapha auf.

15 Tatsächlich wurde in den letzten Tagen ein junger Neuankömmling im südlichen Bereich der Hauerbrache gesehen. Die Sichtungen waren meist in der Nähe der Garnison Hez Rapha.

20 In der Nähe der Garnison gibt es die Trinkhalle *Bei Trude*. Die namensgebende Besitzerin hat eine neue Aushilfe, auf die Matthias' Beschreibung passt.

25 Ihr seht Matthias abends, wie er den Torposten der Garnison Hez Rapha passiert. Die Wachen behandeln ihn wenig respektvoll, und er muss sich ausweisen und offenbar einen Witz auf seine Kosten über sich ergehen lassen. Am Ende lässt man ihn aber passieren, und er verschwindet zwischen den baufälligen Gebäuden der Garnison.

Je nach Vorgehen der Runner werden sich die Agenten möglichst lange passiv verhalten und abwartend beobachten, um die Runner die „Drecksarbeit“ erledigen zu lassen. Ihr Plan sieht vor, die Runner beim Verlassen der SVZ zu

überfallen und ihnen ihre Beute abzunehmen. Wenn das Ziel allerdings in Gefahr gerät, von der Miliz erfolgreich verteidigt zu werden, werden sie eingreifen, um es zu sichern.

Die Lieferung für Freddy schließlich ist tatsächlich nur eine kleine Unannehmlichkeit und kann dazu dienen, den Runnern die Szenerie und die Bewohner der Hauerbrache näherzubringen. Je nach gewünschter Dauer des Abenteuers kann sie völlig ereignislos ablaufen, den Runnern sogar einen weiteren Hinweis auf Matthias einbringen, sie aufhalten oder gar in Gefahr bringen. Siehe dazu die Abschnitte *Keine Panik* und *Daumenschrauben* in dieser Szene.

Bei der Lieferung handelt es sich um einfache Medikamente, Nahrung und Kleidung. Die Abnehmer sind eine Gruppe von Menschen, die in der Hauerbrache ihre Heimat haben und sie trotz der Schikanen von Norgoz Hez nicht verlassen wollen. Die Empfängerin ist eine Frau namens Susanne, die in der Nähe der Trinkhalle *Bei Trude* in einer abbruchreifen Baracke wohnt und die Gruppe anführt. Sie ist schwer alkoholsüchtig und Stammkundin bei Trude.

Susanne kann als Informationsquelle vor Ort dienen, wenn es darum geht, mehr über Trude oder die Miliz herauszufinden. Wenn sie vom wahren Grund der Anwesenheit der Runner erfährt, will sie aber nicht in die Extraktion hineingezogen werden. Sie ist lediglich eine Zivilistin mit Professionalitätsstufe 2 und sozialen Würfel pools von 4 bis 6.

KEINE PANIK

Diese Szene beschreibt die Infiltration in das Einsatzgebiet und soll dazu dienen, den Spielern das trostlose Flair der SVZ näherzubringen. Die vorgeschlagenen Proben sind dabei nur eine Möglichkeit, dem Ziel näher zu kommen. Je nach Hintergrund der Runner und etwaigen Connections gibt es viele andere Möglichkeiten, sich Matthias zu nähern. Die Runner sind Raubtiere in einem sozialen Getto. Von den meisten Bewohnern haben sie wenig zu befürchten: Niemand hat hier das Geld oder die Beziehungen, um sich teure Cyberware oder gar Besseres zu leisten, auch die Bewaffnung besteht meist aus Nahkampfwaffen, und Munition für die wenigen, abgenutzten Feuerwaffen ist teure Mangelware. Wer konnte, hat sich schon vor langer

Zeit aus diesem Slum befreit und ist fortgezogen. Geblieben sind desillusionierte, bildungsferne und meist SINlose Metamenschen, die jede Hoffnung auf ein besseres Leben begraben haben oder zu sehr an ihrer Heimat hängen, als dass sie sie verlassen wollen. Die Ganger und andere bewaffnete Gruppen beherrschen hier meist kleine Gebiete, deren Grenzen hart umkämpft sind. Das eigene Leben ist aber jedem hier am nächsten, und niemand opfert sich für „die Sache“. Bei Auseinandersetzungen werden Angreifer also eher fliehen, wenn sie auf überraschende Gegenwehr stoßen. Die Hauerbrache ist speziell, da die Miliz Norgoz Hez hier so etwas wie eine öffentliche Ordnung durch Furcht aufrechterhält. Auch hier gibt es Straßengangs, aber sie alle stehen unter der Fuchtel der Miliz und halten sich daher bei Aktionen gegen die Bevölkerung zurück.

Die Lieferung kann in diesem Zusammenhang Kontakt mit einem von Trudes Stammgästen oder einem besonders erbitterten Gegner der Miliz herstellen, der freimütig sein Wissen mit den Runnern teilt, wenn diese Norgoz Hez einen Kadetten stehlen wollen.

DAUMENSCHRAUBEN

Die Miliz Norgoz Hez ist besser ausgerüstet und trainiert als die einfachen Gangs. Disziplin und Gehorsam sind wichtige Eckpfeiler der Organisation, aber auch die Milizionäre sind in der Regel keine Fanatiker. Allerdings sind Machismo und übertriebener Stolz hier weitverbreitet, und eine Beleidigung oder Kränkung kann schnell zu einem Kampf auf Leben und Tod ausarten. Begegnungen mit Milizionären können also schnell eskalieren und das Ziel der Operation in Gefahr bringen. Wenn die Runner (oder die Agenten) im Bereich von Hez Rapha auffallen, wird das Rapha, den Chef der Garnison, noch misstrauischer machen und die Zeit bis zu Matthias' Enttarnung durch die Miliz eventuell verkürzen.

Die Lieferung kann ebenfalls problematisch werden, entweder weil die Miliz Straßensperren und Kontrollposten errichtet hat, um Schmuggler aufzudecken, oder weil die Empfänger vielleicht von der Miliz gefangen gehalten werden oder zumindest kurzfristig untertauchen mussten.

SZENE 4: EXTRAKTION

AUF EINEN BLICK

Sobald die Runner Matthias gefunden haben, gilt es, einen Plan für seine Extraktion zu schmieden. Dabei müssen die Runner erstens entscheiden, ob – und wenn ja, wann – sie sich dem jungen Ork offenbaren, und zweitens, ob sie ihn überreden wollen, freiwillig mit ihnen zu gehen, oder ihn gegen seinen Willen aus der Hauerbrache entführen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Der junge Ork lebt ein einfaches Leben in der Hauerbrache. Tagsüber verlässt er die Garnison nur in Begleitung anderer Milizionäre für motorisierte Patrouillen. Die meiste Zeit verbringt er hinter den Mauern, offenbar mit Ausbildung und hartem körperlichem Training. Erst am frühen Abend verlässt er die Garnison, um auf direktem Weg zur Trollin Trude und ihrer Trinkhalle zu gehen, wo er im Lager und hinter dem Tresen aushilft. Pünktlich um Mitternacht ist er dann zurück beim Haupttor der Garnison, wo man ihn auf einer elektronischen Liste abhakt und er sich in seine Gemeinschaftsunterkunft zurückzieht.

HINTER DEN KULISSEN

SOZIALE EXTRAKTION

Matthias muss feststellen, dass das Leben in der Hauerbrache nicht so angenehm ist, wie er es sich in seiner romantiserten Vorstellung ausgemalt hat. Er ist nie satt, jeder behandelt ihn abweisend bis feindselig, und selbst die alte Trude hat nur selten ein freundliches Wort für ihn übrig. Es ist ein hartes Leben, und insgeheim zweifelt der Konzernsprössling langsam an seiner Entscheidung, der heimeligen Konzernwelt den Rücken zu kehren. Allerdings hindert ihn sein jugendlicher Stolz noch daran, sich seinen Fehler einzugestehen.

Kurz: Es ist grundsätzlich möglich, Matthias davon zu überzeugen, dass sein Platz in Neu-Essen ist – vor allem dann, wenn die Runner die Erfolgsaussichten der Miliz in schlechtem Licht erscheinen lassen und ihm klarmachen, dass er auf anderem Wege an anderen Orten viel mehr für die Belange der diskriminierten Metatypen tun könnte. Einschüchterungsversuchen wird Matthias eher mit Trotz begegnen und sich notfalls auf seine Brüder bei der Miliz



verlassen. Egal, ob die Fertigkeit Einfluss (bei „ehrlicher“ Argumentation) oder Überreden (bei eher „trickreicher“ Verhandlungsführung) zum Tragen kommt, eine Vergleichende Probe wird nötig werden (entweder auf Einfluss + Charisma oder Überreden + Charisma gegen Matthias' Willenskraft + Intuition). Du kannst gutes Rollenspiel und überzeugende und passende Argumentationen damit belohnen, dass Matthias bei der sozialen Abwehr kein Edge einsetzt. Vier oder mehr Nettoerfolge bei der Probe oder ein Patzer von Matthias führen dazu, dass Matthias die Runner begleitet. Bei 1 bis 3 Erfolgen werden seine Zweifel an der Unternehmung wachsen, aber sein Stolz wird überwiegen.

Erzielen die Runner bei der Vergleichenden Probe einen Patzer oder hat Matthias mehr Erfolge, wird dieser die Runner bei nächster Gelegenheit an die Miliz verraten und damit Raphas Verdacht bestätigen, dass er kein gewöhnlicher Aspirant ist.

Der alte Ork wird seine Anstrengungen intensivieren und Matthias' Identität innerhalb weniger Stunden aufdecken. Aus dem Kadetten wird dann über Nacht eine wertvolle Geisel, die fortan streng bewacht wird.

HEIMLICHE EXTRAKTION

Es ist ebenso möglich, Matthias gegen seinen Willen zurück in den Schoß von Saeder-Krupp zurückzubringen. Wenn man dabei eine Auseinandersetzung mit der Miliz vermeiden will, sollte man Matthias kidnappen, ohne großes Aufsehen zu erregen. Tagsüber in der Garnison und abends in der Trinkhalle ist er nie allein, und sein Fehlen würde sofort bemerkt werden. Auf dem nur wenige Hundert Meter

langen Weg zur Trinkhalle und zurück in die Garnison ist es hingegen gut möglich, ihn ohne Zeugen zu überwältigen. Wenn sie nicht von Matthias über eine vorherige soziale Annäherung der Runner in Kenntnis gesetzt wurden, würden Trude oder Norgoz Hez (je nach Wegrichtung) ihn zwar schnell vermissen, aber wegen seines Fehlens nicht sofort Alarm schlagen. Es bliebe also genügend Zeit, die Zone zu verlassen.

Andererseits wird eine vorgewarnte Trude die Miliz alarmieren, wenn Matthias nicht zur Schicht erscheint. Die Miliz wiederum würde bei einer vorherigen Warnung von Matthias um Mitternacht von einer Entführung ausgehen und ihre Patrouillen alarmieren, wenn sie seine Identität nicht schon aufgedeckt hat und ihn rund um die Uhr überwacht. In allen Fällen hätten die Runner nur wenige Minuten Vorsprung.

Man kann Matthias auch nachts aus seinem Bett entführen. Eine vorherige Aufklärung ergibt aber, dass er sich seine Butze mit drei anderen Kadetten teilt und in dem Gebäude mehr als ein Dutzend andere Orks und Trolle nächtigen. Die Garnison wird an neuralgischen Stellen außerdem von Streifen und Alarmposten überwacht. Sobald Rapha von Matthias' wahrer Identität erfährt, wird dieser eine bewachte Schlafkammer bei den Mitgliedern der Miliz bekommen.

AGGRESSIVE EXTRAKTION

Die einfachste und zugleich riskanteste Variante besteht darin, Matthias ohne Rücksicht auf die eigene Entdeckung zu überfallen. Wenn die Runner sich dazu entschließen, dies auf dem Weg zwischen Trinkhalle und Garnison zu tun,

werden sie innerhalb von Sekunden mehrere motorisierte Milizionäre auf den Fersen haben. Gerade ein Verlassen der Hauerbrache mit der Geisel ohne eigenes Fahrzeug wird dann eine große Herausforderung (die die Argus-Agenten nicht abwarten würden). Selbst mit Freddys Karre oder einem besseren Fahrzeug würde dies zu einer Verfolgungsjagd durch die rechtlose Brache führen.

Alternativ kann man Matthias auf einer Patrouille überfallen. Er wird dann von vier erfahrenen Veteranen der Miliz begleitet. Die meiste Zeit werden sie in ihrem Fahrzeug verbringen, mit ein wenig Geduld wird man sie aber auch außerhalb zu Fuß erwischen, wenn sie Gebäude inspizieren oder mit Anwohnern Kontakt aufnehmen. Auch ein Hinterhalt oder eine andere Art von Falle wären denkbar.

Der Vorteil eines Überfalls ist klar: Matthias wird bei der Patrouille lediglich von vier Milizangehörigen „beschützt“, und die Garnison wird im besten Fall nicht alarmiert, wenn die Runner dies verhindern. Wenn man die Patrouille geschickt lockt und einen günstigen Ort wählt, ist es womöglich nicht mehr weit bis zur Zonengrenze oder Freddys Unterführung.

In jedem Fall werden die Argus-Agenten eine aggressive Extraktion ganz genau beobachten und sich für ein Eingreifen bereithalten. Sollten sie der Meinung sein, dass die Runner sich verkalkuliert haben oder ein sofortiges Eingreifen einem späteren Überfall vorzuziehen ist, werden sie in den Kampf eingreifen und versuchen, Matthias lebend gefangen zu nehmen. Hierbei kommt es erneut zu Vergleichenden Proben auf Wahrnehmung + Intuition gegen Heimlichkeit + Geschicklichkeit, um festzustellen, ob die Argus-Agenten die Runner weiterhin unbemerkt beschatten. Sollte den Agenten die Probe gelingen, wären beim Eingreifen der Agenten aufseiten der Runner und der Milizionäre Überraschungspuben fällig.

KEINE PANIK

Wenn die Runner nicht sofort eine aggressive Extraktion wählen, haben sie bei einem erstmaligen Scheitern in der Regel eine zweite Chance. Nur wenn sie Matthias oder die Milizionäre unterschätzen, könnte es zu Problemen kommen. Zögere daher nicht, den Runnern Proben auf Wahrnehmung oder Einfluss (Gebräuche) zu gewähren, um sie erkennen zu lassen, dass Norgoz Hez keine einfache Gang ist.

Gerade die Argus-Agenten sind in dieser Phase ein unberechenbares Element, das den Runnern auch zugutekommen kann. Es ist gut möglich, dass die Agenten den Runnern durch einen schallgedämpften Schuss oder eine Ablenkung sogar unbemerkt helfen, um sicherzustellen, dass Matthias aus der direkten Einflusszone der Miliz gelangt und sie die (vielleicht abgekämpften) Runner danach überfallen können.

Belohnung auch in dieser Phase kreative oder rollenspielerische Ansätze. Besonders gut ausgespielte Szenen können Vergleichende Proben erleichtern oder ganz überflüssig machen.

Auch die Anwesenheit der Argus-Agenten kannst du im Verlauf der Extraktion durch wiederholte Proben verraten. Je länger die Agenten die Runner beschatten, desto schwieriger wird es für sie, unbemerkt zu bleiben, und desto wahrscheinlicher wird es, dass der Zufall den Runnern hilft und die Agenten enttarnt. Gerade kampfschwache Spielergruppen könnten so vorgewarnt werden und Zeit gewinnen, um zu reagieren.

Jede der hier vorgestellten Möglichkeiten kann durch zusätzliche Planung und Vorbereitung für die Runner erleichtert werden. So kann man die fragilen Machtverhältnisse in der Zone für Ablenkungen nutzen. Bestechung ist in einem Getto äußerst günstig, und nicht jeder Bewohner der Hauerbrache ist ein Fan der Miliz. Vielleicht finden die Runner aber auch eine völlig andere Möglichkeit. Honorare dies und lass es grundsätzlich zu, aber lass die Miliz und die Agenten ihrer Agenda entsprechend reagieren.

DAUMENSCHRAUBEN

Die Agenten können manche Dinge auch verkomplizieren. So wie sie den Runnern auffallen können, können sie bei längerer Anwesenheit auch den Bewohnern, Trude, Matthias oder gar Angehörigen der Miliz auffallen. Gerade die Veteranen haben ein gutes Auge, um „ihresgleichen“ zu erkennen. Derart vorgewarnt, wird eine heimliche oder aggressive Extraktion genauso erschwert, als hätten die Runner erfolglos versucht, Matthias zu überreden.

Die eben erwähnten fragilen Verhältnisse in der Hauerbrache können ebenso einen sorgsam ausgearbeiteten Plan durcheinanderbringen, wenn die Garnison nachts von Plünderern der Kings Men angegriffen wird oder eine Razzia der Sicherheitskräfte des Allianzlandes alles auf den Kopf stellt.

Halten sich die Runner tagelang mit Aufklärung und Planung auf, kann es einerseits passieren, dass die Agenten selbst tätig werden und den Runnern zuvorkommen. Andererseits kann Rapha auch jederzeit herausfinden, wer Matthias wirklich ist. Du kannst diesen Zeitpunkt entweder vorher festlegen oder die Entwicklung der Ereignisse abwarten. Den Sohn einer einflussreichen Führungskraft von Saeder-Krupp wird man natürlich wie einen Schatz behüten, bis der Erbe entschieden hat, ob man ihn gegen Lösegeld an den Meistbietenden verschachert oder lieber als Propagandafigur nutzt. Die Runner werden es am ehesten daran merken, dass Matthias die Garnison gar nicht mehr verlässt, was die Extraktion natürlich verkompliziert.

SZENE 5: ÜBERFALL

AUF EINEN BLICK

Nachdem die Runner Matthias in ihre Finger bekommen haben, gilt es, den jungen Ork so schnell wie möglich nach Neu-Essen zu verfrachten. Die Agenten haben auf diesen Moment nur gewartet: Sobald die Runner mit ihrer Beute aus dem Einflussbereich der Miliz entkommen sind, werden die Agenten zuschlagen und versuchen, Matthias an sich zu bringen.

HINTER DEN KULISSEN

Die Agenten sind ein eingespieltes und selbstbewusstes Team. Haben die Runner Freddys Hilfe genutzt, kennt Miller die Unterführung, und das Argus-Team wird am Schrottplatz auf sie warten. Wenn Freddy die Runner verraten hat, wird er den Agenten beim Legen des Hinterhalts helfen, was ihnen einen automatischen Erfolg auf ihre Heimlichkeits-Proben verleiht bzw. den Schwellenwert für die Überraschungspube der Runner um 1 erhöht.

Haben die Runner Freddys Hilfe nicht genutzt, werden die Agenten die Runner auf ihrem Weg nach Neu-Essen aufhalten und ihnen Matthias abnehmen wollen. Dazu werden sie versuchen, den Weg der Runner zu antizipieren und ihnen einen Hinterhalt zu legen. Wenn das nicht möglich ist, werden sie die Runner bei einer günstigen Gelegenheit (z. B. einer Rast oder kurz vor dem Verlassen der Sonderverwaltungszone) überfallen. In beiden Fällen werden sie versuchen, die Runner durch einen (scheinbaren) Vorteil in eine ausweglose Situation zu bringen, in der sie ihre Beute kampflos aufgeben.

Die Agenten verlassen sich dabei auf ihr hervorragendes Training und ihre sündhaft teure Ausrüstung. Dass sie den Runnern in einem offenen Schlagabtausch unterliegen könnten, ziehen sie (wahrscheinlich zu Recht) nicht in Betracht. Die Agenten sind hochprofessionell und skrupellos. Je nach ihrem Eindruck von den Runnern kann es auch sein, dass sie versuchen, diese zu bestechen. Mit einer Mischung aus Einschüchterung und Verhandlung könnten sie den Runnern (nach verbissenem Gefeilsche) bis zu 75 Prozent ihres ausstehenden Lohns für die kampflose Herausgabe der Geisel anbieten. Sie werden dabei auch nicht unerwähnt lassen, dass sich die Runner damit den FBV zum Freund (oder andererseits Feind) machen würden. Sollte sich aufgrund der Vorgehensweise und des Verhaltens der Runner eine Verhandlungssituation abzeichnen, kann es auch passieren, dass sich Jonathan Miller persönlich einschaltet, um die Runner zu einem Seitenwechsel zu bewegen.

Diese Wendung des Abenteuers kann die Runner vor ein moralisches Dilemma stellen. Die Agenten erscheinen als übermächtige Gegner, und wenn sie überraschend auftauchen, könnten sie die Runner einschüchtern. Allerdings ist es nur ein kleines Team ohne Hoffnung auf schnelle Verstärkung.

Ein erfahrendes und kampfstarkes Runnerteam kann sich berechnete Hoffnungen machen, einen Kampf gegen die fünf Agenten zu gewinnen oder zumindest mit der Beute zu entkommen. Die langwierige Beschattung hat eventuell auch auf der Gegenseite einiges an Edge aufgebraucht.

Sobald der junge Ork erkannt hat, was ihm im Falle einer Gefangennahme durch die Agenten blühen würde, wird er die Runner anflehen, ihn zu beschützen, und ihnen auch im Kampf zur Seite stehen. Die Runner haben zudem den Vorteil, dass die Agenten versuchen werden, Matthias lebend und möglichst unversehrt gefangen zu nehmen. Die Runner hingegen haben in der Zone keinen Grund, sich zurückzuhalten.

Andererseits müssen die Runner die Agenten gar nicht besiegen, sie müssen lediglich Matthias nach Neu-Essen bringen. Eine Flucht oder gar eine Aufteilung des Teams sind mögliche Reaktionen auf die Bedrohung.

Wie es auch kommt, die Auseinandersetzung mit den Agenten ist der wahre Showdown des Abenteuers und kann auf die Fertigkeiten der einzelnen Runner zugeschnitten werden. Ein Unterhändler könnte die Agenten hinhalten und beschäftigen, während der Rest des Teams fieberhaft nach einem Ausweg sucht. Die Kämpfer des Teams könnten heroisch die Flucht ihrer Kameraden und der Geisel ermöglichen und die Agenten lange genug binden, um den anderen genügend Vorsprung zu verschaffen. Ein Decker könnte versuchen, das feindliche Fahrzeug zu sabotieren oder die Ausrüstung der Agenten lahmzulegen. Ein Rigger wiederum könnte bei einer Verfolgungsjagd seine Glanzstunde haben.

KEINE PANIK

Die Argus-Agenten sind echte Profis und damit gerade unerfahrenen Runnern sicher überlegen. Wenn die Runner hoffnungslos unterlegen erscheinen, kannst du die Attributs- und Fertigkeitswerte der Agenten leicht nach unten korrigieren. Die Agenten sollten aber in einem offenen Schlagabtausch eine überlegene Opposition bleiben.

Willst du den Spielern eine Möglichkeit zur Vorbereitung auf den übermächtigen Gegner geben, kannst du im Laufe der gegnerischen Beschattung eine Wahrnehmungsprobe durch einen für die Agenten unglücklichen Zufall nicht mehr vergleichend, sondern als Einfache Probe abhandeln, weil die Agenten sich in diesem Moment vielleicht nicht rechtzeitig verstecken können. Auch Marianne kann im Zuge ihrer Überwachung Millers Anwesenheit im Kranich ermitteln und die Runner warnen. Dies kann den Runnern bei der Abwehr feindlicher Heimlichkeits-Proben Boni in Form von freiem Edge oder automatischen Erfolgen gewähren, weil sie vorgeplant und misstrauisch sind. Dies kann so weit führen, dass Weber sogar an lückenhafte Dossiers der Agenten gerät, die zumindest deren Teamgröße, ihre hohe Professionalität und ihre ungefähren Spezialisierungen verrät.

Auch wenn die Zone ein nahezu rechtsfreier Raum ist, bleibt ein Gefecht zwischen den Agenten und den Runnern natürlich nicht unbemerkt. Die Miliz kann bei einer drohenden Niederlage eingreifen und so eine Flucht der Runner ermöglichen. Wenn die Runner die Agenten schon frühzeitig bemerken, können sie sie auch geschickt gegen die Miliz ausspielen oder sogar als Ablenkung missbrauchen. Die Agenten würden sie wahrscheinlich immer noch verfolgen, müssten dann aber einen Vorsprung wettmachen und wären gegebenenfalls geschwächt.

Als letzte Hoffnung in einer ausweglosen Situation haben die Runner immer noch die Kontaktdaten von Frau Schmidt. Marianne Weber wird nicht zögern, ein Einsatzteam zu entsenden, um ihren Sohn vor einer drohenden Geiselnahme durch Kräfte des FBV zu retten, auch wenn sie das die Karriere kosten könnte. In diesem Fall müssten die Runner nur wenige Minuten überleben, bis die Kavallerie eintrifft. Einer offenen Konfrontation mit Konzernkräften würden die Argus-Agenten aus dem Weg gehen.

Wichtig hierbei ist, dass eine Einheit Konzernsicherheit in einem VTOL nicht überraschend als rettender Deus ex machina erscheint und die Aktionen der Spieler entwertet. Wenn die Initiative von den Runnern ausgeht und sie im Zusammenspiel mit den Unterstützungskräften eventuell sogar einen der Agenten gefangen nehmen können, wird aus einer göttlichen Rettung ein filmreifer Moment, in dem klar ist, dass es die Rolle der Runner ist, die Geisel lange genug zu beschützen, und sie einen wichtigen Anteil an Matthias' Überleben haben.

DAUMENSCHRAUBEN

Die Argus-Agenten sind ein ganz anderes Kaliber als die einfachen Milizionäre und soll die Runner gehörig ins Schwitzen bringen. Selbst wenn die Runner sie einmal austricksen oder ihnen entkommen, werden sie sie nach Möglichkeit bis vor die Tore von Neu-Essen jagen. Dabei werden sie zunehmend aggressiver vorgehen und schließlich auch Matthias' Tod billigend in Kauf nehmen, vor allem, solange er sich noch in der Hauerbrache befindet.

Außerhalb der SVZ werden sie langwierige Gefechte zu vermeiden suchen und versuchen, die Runner überfallartig zu stellen. Selbst erfahrene und kampfstärke Gruppen sollten hier vor eine besondere Herausforderung gestellt werden, und die Flucht sollte stets die sinnvollste Variante darstellen, vor allem weil die Eliminierung der Agenten kein Teil des Runs ist.

Wenn die Agenten zu schnell ins Hintertreffen geraten, kann man mittels ihrer Ausrüstung die Daumenschrauben anziehen. Der Rigger kann außerhalb der SVZ über ein weiteres Fahrzeug mit weiteren Drohnen verfügen, Anzahl und Kraftstufe etwaiger Geister des Magiers können ebenfalls variiert werden. Sollten die Agenten frühzeitig enttarnt und wider Erwarten schon vor Matthias' Extraktion von den Runnern ausgeschaltet werden, kann Miller innerhalb weniger Stunden ein Ersatzteam anfordern.

SZENE 6: ÜBERGABE DER ZIELPERSON

AUF EINEN BLICK

Ob im VTOL der Rettungskräfte oder aus eigenem Antrieb, ob unbehelligt oder mit Verfolgern auf den Fersen: Spätestens mit Überschreiten der Grenze von Neu-Essen sind die Runner und Matthias in Sicherheit.

Marianne Weber wird die Runner erwarten und ihren Sohn in Empfang nehmen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Frau Schmidt versucht, die Haltung zu wahren, aber beim Anblick des jungen Orks kann sie die professionelle Maskerade nicht aufrechterhalten. Ihre Cyberaugen bleiben leblos, aber um den Mund herum zuckt es verräterisch. Die Erleichterung ist der Frau anzusehen, und es ist nicht die Erleichterung einer Managerin, dass

eine Operation geglückt ist, sondern die Erleichterung einer Mutter, die ihren Sohn zurückhat.

Der stumme Blick, mit dem sie euch misst, bleibt kalt, aber ihr könnt die Dankbarkeit darin erahnen.

HINTER DEN KULISSEN

Marianne Weber wird die Runner in einen der Besprechungsräume zu einem Debriefing einladen und sie eingehend zu ihrer Mission befragen. Anwesend ist auch eine weitere Frau mit militärischem Kurzhaarschnitt, die den Schilderungen der Runner aufmerksam lauscht und nur an wenigen Stellen knappe Fragen stellt, vor allem wenn es um die Miliz und die Agenten von Argus geht. Je nach Verlauf des Abenteuers können die Runner hier noch einen Bonus erspielen, indem sie ihre Informationen mit der S-K-Prime-Außendienstleiterin teilen.

NACH DEM RUN

BELOHNUNGEN

GELD

Die Runner erhalten das vorab ausgehandelte Honorar einschließlich des verabredeten Bonus, wenn Matthias lediglich Betäubungsschaden und/oder nicht mehr als 3 Kästchen Körperlichen Schaden erlitten hat und den Runnern eine soziale Extraktion gelang.

Zusätzlich erhalten die Runner einen Gefahrenzuschlag von 10.000 Euro, wenn es ihnen gelungen ist, allein mit den Argus-Agenten fertigzuwerden. Wenn sie, allein oder mithilfe etwaiger Rettungskräfte, einen oder mehrere der Agenten lebend gefangen nehmen konnten, erhalten sie pro gefangen genommenem Agenten weitere 5.000 Euro.

KARMA

Für dieses Abenteuer erhalten die Runner pro angefangener Spielsitzung 5 Karma. Zusätzlich erhalten sie jeweils 1 Karma für folgende Errungenschaften:

- Matthias ist unversehrt geblieben.
- Matthias hat die Hauerbrache freiwillig verlassen.
- Den Runnern ist es gelungen, einen oder mehrere Agenten von Argus gefangen zu nehmen und in Neu-Essen abzuliefern.

Wie immer kannst du Bonus-Karma für gutes Rollenspiel, kreative Lösungsansätze oder andere besondere Vorkomm-

nisse vergeben. Gerade der Eindruck, den die Runner in der Brache und bei der Miliz hinterlassen, kann bleibend sein und sich in Karma widerspiegeln.

LOYALITÄT

Neben Karma und Geld behält der Komcode von Frau Schmidt seine Gültigkeit. Sie wird zu einer Connection der Runner mit einer Loyalität von 1 bis 3, je nach den Leistungen der Runner und deren Umgang mit ihrem Sohn.

Wenn nicht zu viel Zeit zwischen einer etwaigen Flucht der Agenten und der Ankunft in Neu-Essen vergeht, gelingt es der Innenrevision, Jonathan Miller festzusetzen. Können die Agenten jedoch fliehen und Miller warnen, bevor Matthias Neu-Essen erreicht, gelingt dem Spion womöglich die Flucht. Dann hätten sich die Runner einen kompetenten Feind gemacht. Der FBV hingegen wird, anders als von Miller oder Hauptmann Beck vorgegaukelt, den Runnern ihre Einmischung nicht nachtragen, wenn sie die Agenten nicht unnötig brutal behandelt haben.

Wenn die Runner zu Matthias eine Beziehung aufgebaut haben, kann auch er zu einer Connection mit einer Loyalität von 3 bis 4 werden, allerdings ist sein Einfluss (noch) äußerst begrenzt.

Auch Freddy, Trude und andere Personen in Gelsenkirchen und Recklinghausen können während des Abenteuers aufgrund der Handlungen der Runner Loyalitäten zu ihnen aufbauen.

DIE HAUERBRACHE

ALLGEMEINES

Die Hauerbrache, oder Ereth'Mottek, wie die Einheimischen ihre Heimat nennen, umfasst den Süden des ehemaligen Stadtgebiets von Recklinghausen und ist das Territorium der Ork-Miliz **Norgoz Hez** (#Phantome). Zwischen Rhein-Herne-Kanal und EuroRoute 4 herrscht die Miliz; die Exilverwaltung der Sonderverwaltungszone Recklinghausen würde

nur in äußersten Notfällen Spezialkräfte der Landespolizei dorthin schicken. Die Brache ist ein verfallenes, urbanes Getto mit nur noch rudimentärer Grundversorgung. Das Stromnetz ist chronisch überlastet, und die Verwendung wird daher von der Miliz verboten. Aus den Leitungen fließt nur in den allerwenigsten Fällen Wasser, und dieses ist nicht ohne Gesundheitsgefährdung trinkbar. Eine Müllentsorgung existiert nicht, die Miliz betreibt mehrere dezentrale



Müllverbrennungsanlagen an den Rändern der Brache. Die Bevölkerung besteht hauptsächlich aus Orks und Trollen sowie wenigen Zwergen. Menschen und Elfen sind hier rassistischen Anfeindungen und Diskriminierungen ausgesetzt.

Die Miliz ist der einzige ernst zu nehmende Arbeitgeber in der SVZ, und fast die gesamte Bevölkerung ist von der regelmäßigen Ausgabe von Trinkwasser und Nahrung abhängig. Die Versorgung mit Medikamenten und anderen überlebenswichtigen Handelsgütern erfolgt ausschließlich über lizenzierte Zwischenhändler, die Schutzabgaben an Norgoz Hez leisten.

HEZ RAPHA

In Ereth'Mottek befinden sich sechs befestigte Garnisonen der Miliz, wobei die Runner schnell eine Spur in die südlichste Garnison am nördlichen Ende der alten Emschertalbrücke über den Kanal aufnehmen. Dort herrscht der alte Ork Rapha, engster Berater des Erben, über fünfzig Milizionäre und fungiert als Außenminister der kleinen Enklave. Er verhandelt mit der Exilregierung der SVZ sowie anderen staatlichen Behörden und den wenigen Konzernen, die hier noch kleinere Außenstellen betreiben. Die Garnison ist ein ehemaliges Werksgelände mit angeschlossenem Schrottplatz und besteht aus mehreren einsturzgefährdeten Hallen sowie einem kleinen Vorplatz, wo die Hilfslieferungen der Regierung an die Bevölkerung ausgegeben werden. Innerhalb der Umzäunung haben sich die Milizionäre in den baufälligen Häusern eingerichtet. Der Schrottplatz dient als Übungsgelände.

MATTHIAS' BUTZE

Als Bewerber für die Miliz haust Matthias mit einem Dutzend anderer, meist jüngerer, Aspiranten in einer Baracke unweit des Haupttores. Er teilt sich einen der wenigen Räume mit intaktem Fenster mit einem Orkzwillingpaar und einem Minotauren. Eine Metallkiste enthält seine Habseligkeiten, er schläft über dem Minotauren in einem der beiden Doppelstockbetten.

TRINKHALLE BEI TRUDE

In den wenigen freien Stunden am späten Nachmittag hilft Matthias *Bei Trude* aus. Die alte Trolldame betreibt nördlich der Garnison Hez Rapha eine kleine Hurlg-Brauerei mit angeschlossener Trinkhalle. Der Gästebereich ist ein windschiefer Verschlag aus reißfester, milchig durchsichtiger Folie und einem Dach aus Wellblechplatten. Die Überreste eines Fabrikfensters wurden entfernt, und das Loch in der Außenwand dient nun als Ausschank und Tresen für verdiente Stammgäste. Die restlichen Besucher müssen mit einem der Stehtische vorliebnehmen oder verheizen selbst mitgebrachtes Brennmaterial in einer der beiden Tonnen vor dem Verschlag. Licht spenden eine flackernde Leuchtstoffröhre im „Verkaufsraum“ und einige Baulampen im Gästeraum. Alle elektrischen Geräte werden von einem alten Solar-/Diesel-Aggregat betrieben, für das Trude allerdings nie Sprit hat.

Matthias' Aufgaben hier bestehen vor allem aus dem „Organisieren“ von Lebensmitteln und Grundstoffen zur Alkoholgewinnung und dem notdürftigen Reinigen des Gästeraums.

HAUPTDARSTELLER

MARIANNE WEBER

ERSCHEINUNG

Marianne Weber ist eine resolute und etwas spröde Orkin Mitte vierzig. Sie trägt auch privat Konzernmode von RheinGold, wobei sie darauf achtet, dass ihre Garderobe immer makellos ist. Dank biochemischer Modifikationen besitzt sie fast keinen Eigengeruch und verwendet keine Parfüme oder Ähnliches.

Ihre Stimme ist befehlsgewohnt und ebenso kalt wie der Blick aus ihren goldenen Cyberaugen. Sie wägt ihre Worte mitunter lange ab und redet in kurzen, prägnanten Sätzen.

Als Frau Schmidt erscheint Weber professionell, und man merkt ihr an, dass sie den Umgang mit „abstreitbaren Aktivposten“ gewohnt ist.

Marianne Weber ist stets in Begleitung von zwei menschlichen Leibwächtern, von denen einer ein Aspektzauberer (Hexer) ist, der andere schwer vercybert.

PERSÖNLICHKEIT

Marianne ist eine stolze und dominante Frau, deren Stellung bei Saeder-Krupp ihr Lebensmittelpunkt ist. Sie hat sich trotz konzerninterner Diskriminierung als Frau und Orkin ihre Führungsposition erkämpft und definiert sich über ihren beruflichen Erfolg. Ihre verbissene Fokussierung auf ihre Karriere beruht auch auf dem Wissen um die ungleiche Versorgung der Mitarbeiter, vor allem im medizinischen Bereich. Gerade als Orkin können sich diese Unterschiede massiv auf ihre Lebensspanne auswirken. Wenn sie noch ein paar Sprossen auf der Karriereleiter erklimmen könnte, würde sie sich für exklusive Gentherapien qualifizieren, die eine lebensverlängernde Wirkung hätten.

Mariannes Verhältnis zu ihrem Sohn und ihrem Ehemann ist unterkühlt. Ihren Mann verabscheut sie mittlerweile wegen seiner Lethargie und seines fehlenden Ehrgeizes. Ihrem Sohn kann sie seinen „Verrat“ nicht verzeihen. Sie weiß, dass sie keine perfekte Mutter war, aber es fehlte ihrem Sohn an nichts, um sich zu verwirklichen. Den Konzernmikrokosmos zu verlassen und damit Mariannes Reputation zu gefährden, ist für sie ein unvorstellbarer Tabubruch.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5	4	4	5	6	6(9)	6	5	4	4,25

Initiative: 10 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 12/11

Verteidigungswert: 7

Vorteile: Robust Gebaut 1

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 5, Einfluss 12

(Gebräuche +3, Führen +2), Elektronik 12, Feuerwaffen 7, Heimlichkeit 8, Nahkampf 6, Steuern 7, Überreden 12, Wahrnehmung 13 (Hören +2)

Bodytech: [alles Betaware] Cyberaugen 3 [Bildverbinding, Blitzkompensation, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Smartlink], Cyberbuchse 1 [D/F 4/3, Matrix-Initiative +1], Mnemoverstärker 3, Stimmenmodulator 3, Talentbuchse 6, Zerebralbooster 3

Ausrüstung: Kommlink [GS 6, D/F 3/1], RheinGold Geschäftsanzug [+2]

DARSTELLUNGSTIPPS

Stell Marianne als kühle Technokratin dar. Die Runner können weder durch das Dossier noch durch ihr Auftreten erkennen, dass es sich bei der Zielperson um ihren Sohn handelt. Sie agiert durch und durch professionell und wird die Runner mit geschäftsmäßiger Höflichkeit behandeln. Allerdings wirkt sie durch ihre Beherrschtheit fast schon künstlich und unnahbar.

MATTHIAS WEBER

DOSSIER

MATTHIAS WEBER

Geburtsdatum: 30.10.2064

Geburtsort: Neu-Essen

Größe: 1,86 m

Gewicht: 89 kg

Ausbildung: 5 Jahre Vor- und Grundschule, 2 Jahre Gesamtschule, 4 Jahre Alfred-Krupp-Akademie; Abschluss als Stabsunteroffizier der mechanisierten Infanterie (detaillierter Lebenslauf ab Seite 3)

Freizeitaktivitäten: Mitglied Ruderclub Baldeney SO, ruhende Mitgliedschaft Pfadfindervereinigung F. A. Krupp, regelmäßiger Besucher des Sportzentrums Quartier Esplanade Süd (Gesamtaufstellung inklusive ehemaliger Mitgliedschaften ab Seite 5).

Bindungen in Neu-Essen: Matthias unterhält mehrere lose Freundschaften mit Gleichaltrigen ([Link](#)), entfremdete sich in den letzten Monaten aber von einigen Bekannten (vor allem menschlichen und elfischen Freunden), heterosexuell, keine aktuelle romantische Beziehung (Übersicht aller bekannten Bezugspersonen ab Seite 6).

Mentalprofil: Matthias zeigte für einen Robustus überdurchschnittliche Schulleistungen, vor allem seine elektronischen Fertigkeiten sind überdurchschnittlich. Er zeigt eine für einen Robustus schnelle Auffassungsgabe und kann logische Zusammenhänge erkennen und beschreiben.

Persönlichkeitsprofil: Matthias hat ein einnehmendes Wesen und findet schnell neue Freunde, er kann sich gut in soziale Gruppen integrieren und wurde auch in der Akademie von Mitkadetten angenommen. Matthias zeigt Probleme mit Autoritäten, hinterfragt altersgemäß gewachsene Machtstrukturen und neigt zu radikalen Lösungsvorschlägen.

Bewegungsprofil innerhalb von Neu-Essen: ([Link-gesperrt](#))

ERSCHEINUNG

Matthias ist ein breitschultriger Ork, dem man seine Jahre in der Militärakademie an seinen Bewegungen ansieht. Sein Haar ist mittlerweile mittellang und blond, seine Gesichtszüge kantig, aber symmetrisch. Seine Hauer wurden in seiner Kindheit kieferorthopädisch korrigiert, und auch seine Zähne sind makellos. Sein Kleidungsstil ist betont unauffällig und zweckmäßig, aber allein die Qualität und der tadellose Zustand seiner Garderobe heben ihn von

seiner Umgebung ab. Matthias trägt in der Regel ein lang-ärmeliges Baumwollshirt und eine Cargohose, dazu schwere Militärstiefel. Seine Panzerjacke hat er zwar ein wenig abgewetzt, man sieht ihr aber trotzdem an, dass sie fast neu ist.

Matthias' Stimme ist tief, und meist redet er sehr laut und sehr schnell. Wenn ihm ein Thema am Herzen liegt, kann er sich schnell hineinsteigern und leidenschaftlich argumentieren. Dabei merkt man ihm seine ausgezeichnete schulische Ausbildung und rhetorisches Training an.

Anders als seine Mutter betont er normalerweise seinen moschuslastigen Körpergeruch durch angesagte Duftstoffe, hat diese aber in seinem Zimmer in Neu-Essen gelassen.



PERSÖNLICHKEIT

Matthias könnte ein ganz normaler Jugendlicher sein, der gegen seine Eltern rebelliert. Er ist aber auch Konzernbürger von Saeder-Krupp und Sohn einer ranghohen Führungskraft der Innenrevision.

Sein Charisma und seine gute Ausbildung täuschen meist über seine höchstens durchschnittliche Intelligenz hinweg. Nur wenn sein Jähzorn durchbricht, merkt man ihm seine unterdurchschnittliche Auffassungsgabe und Kombinationsfähigkeit an. Seine Pläne sind meist kurzfristig und oft nicht sehr durchdacht.

Wenn er sich einer Sache annimmt, besitzt er aber eine fast schon trotzig Hartnäckigkeit, sie durchzuziehen. So war es mit der Militärakademie, die er gegen den Willen seiner Eltern besuchte, und so ist es auch mit seiner angestrebten Mitgliedschaft bei der Miliz Norgoz Hez.

Matthias ist ein großer Bewunderer der radikalen Pamphlete des Erben und will sich ebenso für Metarechte einsetzen.

DARSTELLUNGSTIPPS

Stell Matthias als gewöhnlichen Jugendlichen dar, der in Wort und Tat aus seinem goldenen Käfig ausbrechen will. Er rebelliert gegen das gewohnte Umfeld und hat dabei überhaupt kein Bewusstsein für seine Privilegien. Erst mit der Zeit – und nur, wenn die Runner ihn damit konfrontieren – wird er die Schattenseiten der radikalen Miliz erkennen und eventuell an seiner vorschnellen Entscheidung zweifeln.

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

Initiative: 8 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 12/10

Verteidigungswert: 10

Vorteile: Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 5, Einfluss 7, Elektronik 6, Feuerwaffen 5, Heimlichkeit 7, Nahkampf 5, Steuern 5, Überreden 5, Wahrnehmung 7

Ausrüstung: Panzerjacke [+4]

JONATHAN MILLER

ERSCHEINUNG

Jonathan Miller ist ein stets gut gelaunter und immer lächelnder Sonnyboy. Bei Verhandlungen ist er knallhart und un-nachgiebig, aber davor und danach ist er ein äußerst beliebter Kollege und Geschäftspartner. Er ist großzügig, hilfsbereit und hat immer ein offenes Ohr für die Probleme seiner vielen Bekannten. Viele suchen bei ihm Rat bei privaten und beruflichen Problemen, und er nimmt sich stets Zeit für seine Freunde.

Der großgewachsene Mann ist schlank und dank umfangreicher kosmetischer Chirurgie sehr attraktiv. Er ist nicht übermäßig sportlich, hält aber strenge Diät und nimmt sich Zeit für Workouts, um sein Idealgewicht zu halten.

Seine Garderobe entspricht stets der neuesten Mode, und auch Frisur und Bartwuchs wechseln je nach aktuellem Trend. Momentan pflegt er einen äußerst angesagten Raubein-Chic inklusive zurückgegeltem Haar und Dreitagebart.

PERSÖNLICHKEIT

Miller ist ein Schauspieler und Jongleur. Seit fast einem Jahrzehnt empfängt er nicht nur aus Neu-Essen, sondern auch aus Groß-Frankfurt seinen Lohn. Was zunächst ein Nebenverdienst war, ist mittlerweile seine Haupteinnahmequelle, und er sieht sich nicht mehr als korrupten S-Kler, sondern als Spion des FBV. Entgegen seiner Erscheinung ist er ein durch und durch egozentrischer Narzisst, dem nur der eigene Vorteil wichtig ist. Er könnte sich schon längst abgesetzt haben und ein Leben in finanzieller Unabhängigkeit genießen, aber seine Egomane treibt ihn zu immer riskanteren Operationen.

Die Innenrevision jagt ihn schon seit Jahren, ohne ihm nahe zu kommen, aber in Marianne Weber hat er nun eine Gegnerin, die erstmals ihn direkt in Verdacht hat. Noch kann sie ihm nichts nachweisen, aber allein die Tatsache, dass er auf der Beobachtungsliste der Innenrevision steht, erregt und beängstigt ihn gleichermaßen. Flucht ist für ihn keine Option, daher wählt er den Angriff.

DARSTELLUNGSTIPPS

Sollten die Runner direkten Kontakt mit Miller haben, werden sie ihn wahrscheinlich als Feind und eiskalten Getriebenen erleben, dem jedes Mittel recht ist, um sein Doppelleben zu schützen. Wenn die Umstände und das Vorgehen der Runner dafür sorgen, dass er frühzeitig bemerkt, dass sie eine viel bessere Chance haben, den Sohn zu extrahieren (oder sie das bereits getan haben und seine Söldner dabei ausschalteten), wird er versuchen, mit den Runnern zu verhandeln, und dabei alle Register ziehen. Seine Erscheinung wird sich dann danach richten, mit welcher Maskerade er glaubt, bei den Runnern punkten zu können.

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

Initiative: 10 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/11

Verteidigungswert: 5

Fertigkeiten (Würfelpools): Astral 11, Athletik 7, Biotech 8, Einfluss 16 (Gebräuche +2), Elektronik 8, Feuerwaffen 7, Heimlichkeit 10, Nahkampf 7, Steuern 7, Überreden 16 (Schauspielern +2), Wahrnehmung 12 (Sehen +2)

Initiatengrad: 2

Metamagie: Flexible Signatur, Maskierung

Adeptenkräfte: Gefahrensinn, Geschärfter Sinn (Sicht), Kampfsinn 1, Körpersprache, Magieresistenz, Stimmkontrolle, Verbesserte Fertigkeit (Einfluss) 3, Verbesserte Fertigkeit (Überreden) 3, Verbesserte Wahrnehmung

Ausrüstung: Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Maskierungsfokus 6, Panzerkleidung [+2]

FREDERICK „FREDDY“ VOGEL

ERSCHEINUNG

Freddy ist ein schmieriger, stets breit grinsender und gutgelaunter Zwerg, dessen Schrottplatz sein ganzer Stolz ist.

Meist trägt er einen leicht speckigen Overall mit einer Panzerweste, einen Werkzeuggürtel und ein Kommlink sowie eine Riggerkonsole.

Seine Haare hat er zu Dreadlocks flechten lassen, in seinem rundlichen und freundlichen Gesicht ist ein goldener Eckzahn das Markanteste.

Freddy wirkt stets so, als wäre er gerade frisch aus einer Ölwanne geklettert, seine Hände sind ebenso wie seine Klammotten dreckig und verkrustet, und sogar im Gesicht hat er meist Spuren von Ruß, Schmiere oder Fahrzeugflüssigkeiten.

PERSÖNLICHKEIT

Freddy ist mit sich im Reinen und glücklich. Sein Schrottplatz ist sein Lebenswerk, und seit Recklinghausen zur Sonderverwaltungszone wurde und er mithilfe eines geschmierten Bahnangestellten und eines teuer erkauften Hacks „seine“ Unterführung aus den Plänen und Archiven der Gelsenkirchener Verkehrsbetriebe tilgen konnte, hat er sich ein neues und sehr lukratives Standbein geschaffen.

Seit er auch noch als Informant auf der Lohnliste von S-K Prime steht, ist sein Glück perfekt und seine Gier fast gestillt. Es tun sich regelmäßig Geschäfte und Gelegenheiten auf, seine Konkurrenz kann er an die Spione des Essener Megakonzerns verpfeifen, und mit der Zone nebenan kann er am Leid der dortigen Bewohner verdienen.

Freddy weiß um seine Gier, zügelt sie aber nur zum Selbstschutz und nie zum Wohle anderer.

DARSTELLUNGSTIPPS

Stell Freddy als den etwas schmierigen Kleinganoven von nebenan dar. Er weiß, dass er mitunter mit Kalibern oberhalb seiner Liga spielt, und kann dann ausgesprochen freundlich und zuvorkommend sein. Nur beim Geschäft versteht er keinen Spaß und würde nie auf einen Deal eingehen, der sich für ihn nicht lohnt.

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

Initiative: 10 + 1W6

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

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/10

Vorteile: Infrarotsicht, Toxinresistenz

Verteidigungswert: 7

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 4, Cracken 8, Einfluss 10, Elektronik 7, Feuerwaffen 4, Heimlichkeit 5, Mechanik 9, Nahkampf 5, Natur 7, Steuern 9, Wahrnehmung 8

Bodytech: Datenbuchse, Reaktionsverbesserung 1, Riggerkontrolle 1

Ausrüstung: Kommlink [GS 4, D/F 2/1], Panzerweste [+3], Riggerkonsole [Horizon Overseer, GS 4, D/F 5/4]

Fahrzeuge:

2 Chrysler-Nissan Pursuit V [Bodendrohne | Handl. 3/6 | Beschl. 30 | Geschw.-Intervall 50 | Höchstgeschw. 280 | Rumpf 4 | Panz. 2 | Pilot 4 | Sensor 3]

GMC Bulldog Step-Van [Lieferwagen | Handl. 5/7 | Beschl. 10 | Geschw.-Intervall 10 | Höchstgeschw. 140 | Rumpf 16 | Panz. 12 | Pilot 2 | Sensor 3 | Sitze 2/10 | Riggerinterface]

Horizon Flying Eye [Rotordrohne | Handl. 3 | Beschl. 15 | Geschw.-Intervall 15 | Höchstgeschw. 40 | Rumpf 1 | Panz. 0 | Pilot 2 | Sensor 2]

MCT-Nissan Roto-Drohne [Rotordrohne | Handl. 3 | Beschl. 20 | Geschw.-Intervall 30 | Höchstgeschw. 160 | Rumpf 5 | Panz. 6 | Pilot 3 | Sensor 2 | AK-97, Autosoft Zielerfassung [AK-97] 2]

Waffen:

Teleskopstab [Knüppel | Schaden 4B | 8/--/--]

Ares Light Fire 70 [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM | 10/7/6/-- | 16(s) | Lasermarkierer]

FREDDYS KARRE

Das Fahrzeug, das Freddy den Runnern zur Verfügung stellen kann, ist eine Mischung aus einem Kleinbus und Franksteins Monster. Verschiedenfarbig lackierte Metallteile bilden die Karosserie, und der Van sieht aus, als würde er jeden Moment auseinanderfallen. Tatsächlich aber ist die Karre, wenn auch aus Schrott und Ersatzteilen zusammengeschustert, erstaunlich zuverlässig und verfügt vor allem über ein Dach aus Solarzellen und weitere ausrollbare Paneele, mit denen man die Batterie bei Sonne innerhalb von zwei Stunden wieder voll aufladen kann.

FREDDYS KARRE

HANDLING	BESCHL.	GESCHW.-INTERVALL	HÖCHSTGESCHW.	RUMPF	PANZ.	PILOT	SENSOR	SITZE
5/6	8	10	110	14	8	1	1	8

TRUDE ZIELINSKI

ERSCHEINUNG

Trude ist die gute Seele des kleinen Viertels nördlich von Hez Rapha. Sie kennt die meisten Alteingesessenen und hat gute Beziehungen zur Miliz. Ihr Lächeln ist zwar meist traurig, und ihr fehlen ein Hauer und einige Zähne, aber sie kümmert sich um ihre Stammgäste, solange diese bereit sind, ihre Schulden abzarbeiten.

Meist sieht man Trude in einer für diese Umgebung ungewöhnlich sauberen Kittelschürze. Sie ist seit ihrer Jugend und einer verhängnisvollen Schlägerei im Vollrausch trockene Alkoholikerin, gönnt ihren Gästen aber den Hurlg. Ihre Ersatzdroge ist synthetischer Kautabak mit Hurlg-Geschmack, den sie von Schmugglern bezieht und der ihrem restlichen Gebiss eine quittengelbe Farbe und ihrem Atem eine umwerfende Hurlg-Fahne beschert.

PERSÖNLICHKEIT

Trude ist eine harte Frau. Sie ist zu ihren Stammkunden freundlich, verhält sich Fremden gegenüber aber nahezu feindselig. Ihre kleine Brauerei und die Trinkhalle betrieb sie bis zu dessen Tod mit ihrem Mann, nun schmeißt sie den Laden allein. Mittlerweile spürt sie jeden Tag ihr hohes Alter mehr, und das macht sie einerseits zornig, andererseits verzweifelt. Sie hat keine Kinder, denen sie ihr Lebenswerk vermachen kann, und will auch nicht, dass es in die Hände von Fremden fällt. Nun hat sie Matthias unter ihre Fittiche genommen, weil ihr der Junge gefällt.

DARSTELLUNGSTIPPS

Stell Trude als resolute Herrin über ein sehr kleines Reich dar. Ihre Trinkhalle ist ihr Revier, und hier hat sie das Sagen. Sie macht die Regeln, und ihre Gäste halten sich daran, weil sie sonst keinen Alkohol von ihr bekommen.

Die alte Fomori ist charismatisch und hat eine interessante, rauchige Stimme. Ihr Vokabular und ihre Umgangsformen sind selten jugendfrei, und sie ist keine traurige Witwe. Ganz im Gegenteil blitzt immer wieder eine unbändige Lebenslust durch. Trude ist wie jede gute Wirtin äußerst sympathisch und empathisch. Allerdings ist es schwer, ihr Vertrauen zu erringen.

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

Initiative: 8 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 13/11

Verteidigungswert: 6

Vorteile: Infrarotsicht, Magieresistenz, Robust Gebaut 2

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 4, Biotech 5, Einfluss 10 (Gebräuche +2), Feuerwaffen 5, Heimlichkeit 6, Nahkampf 6 (Knüppel +2), Natur 8 (Stadt +2), Steuern 4, Überreden 8, Wahrnehmung 8

Ausrüstung: –

Waffen:

Knüppel [Knüppel | Schaden 3B | 6/–/–/–/–]

Mossberg CMDT [Schrotflinte | Schaden 4K | HM/SM |

4/11/7/–/– | 24(t) | Lasermarkierer]

RAPHA

ERSCHEINUNG

Rapha ist ein sehr alter Ork, bullig, austrainiert und ganz offenkundig ein militärisch geschulter Schamane. Er trägt wie selbstverständlich von morgens bis abends seine abgewetzte Körperpanzerung und strahlt eine selbstbewusste Autorität aus. Von einigen seiner Untergebenen wird er auch als „Sergeant“ angesprochen. Auch sein Bürstenhaarschnitt erinnert an einen Soldaten. Sein Gesicht zieren mehrere Narben, und einer seiner Hauer ist nur noch ein schwarzer Stummel. Seine Arme sind tätowiert, er trägt aber stets langärmelige Synth-Shirts, die die Tattoos verdecken.

Seine Stimme ist sehr laut und befehlsgewohnt, aufmerksame Zuhörer können eventuell einen leichten UCAS-Akzent heraushören.

PERSÖNLICHKEIT

Rapha kam vor vielen Jahren auf der Flucht vor seinem ehemaligen Arbeitgeber Ares nach Europa und schließlich in den Ruhrplex. Er schlug sich als Söldner durch und traf dabei auf den Erben. Inspiriert von dessen Vision einer bewaffneten Miliz zur Errichtung einer Exklave für Orks und Trolle, schloss er sich dem Troll an und wurde dessen politischer Ratgeber. Rapha ist ein geborener Anführer und geschickter Verhandler. Er kann aber auch sehr einschüchternd wirken, wenn er das will. In seinem langen Leben hat er schon viele Kriegsschauplätze gesehen, und die SVZ Recklinghausen birgt für ihn keine Schrecken. Er ist sehr misstrauisch, weswegen er Bewerber für die Miliz immer persönlich im Auge behält.

Als ausgebildeter Soldat ist er es gewohnt, Befehle zu geben und ihnen zu gehorchen. In der Miliz steht über ihm aber nur der Erbe, mit dem ihn mittlerweile eine tiefe Freundschaft verbindet.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
8	6	6	8	6	4	6	5	5	6	6

Initiative: 12 + 1W6

Astrale Initiative: 10 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 13/11

Verteidigungswert: 12

Vorteile: Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1

Fertigkeiten (Würfelpools): Astral 12, Athletik 12, Beschwören 12 (Erdegeister +3), Biotech 10 (Erste Hilfe +2), Einfluss 11 (Einschüchtern +3, Führen +2), Feuerwaffen 9, Heimlichkeit 9, Hexerei 12 (Kampfzauber +2), Nahkampf 10 (Klingenwaffen +3), Natur 10 (Stadt +2), Steuern 9, Überreden 9, Verzaubern 12, Wahrnehmung 12

Initiatengrad: 1

Metamagie: Zentrierung

Zauber: Betäubungsball, Betäubungsblitz, Blitzstrahl, Chaos, Donnerknall, Druckwelle, Dunkelheit, Feinde Entdecken, Heilen, Kampfsinn, Kugelblitz, Levitieren, Licht, Magie Analysieren, Manabarriere, Panzerung, Physische Barriere, Schmerz, Stein Beleben, Stein Formen, Stoß

Ausrüstung: Kommlink [GS 4, D/F 2/1], Panzerjacke [+4]

Waffen:

Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2*/–/–/– | * max. 20 Meter]

Ruger Super Warhawk [Schwere Pistole | Schaden 4K | HM | 8/11/8/–/– | 6(tr)]

DARSTELLUNGSTIPPS

Stell Rapha als abgeklärten Veteranen dar, der nicht so leicht aus der Fassung zu bringen ist. Er hat einen rauen Humor und raucht hin und wieder Zigarillos, wenn er seine

Aufgaben als erledigt ansieht. Der Ork kennt seine Stärken und Schwächen und nimmt seine Aufgabe in der Miliz sehr ernst. Er ist überzeugt von ihrer Sache und würde die Miliz ohne zu zögern mit dem Leben verteidigen.

NEBENDARSTELLER

MILIZIONÄRE VON NORGOS HEZ

BESCHREIBUNG

Die Milizionäre sind größtenteils Orks und einige Trolle. Viele von ihnen haben schon vor ihrer Zeit bei Norgos Hez Kampferfahrung in Gangs, Syndikaten, Söldnerkonzernen oder bei der Bundeswehr gesammelt. Die Miliz legt großen Wert auf Disziplin und eine breite Ausbildung, auch im taktischen Bereich. Hier unterscheiden sich die Kämpfer klar von Gangern oder Syndikatsschlägern. Ihr Vorgehen ist meist koordiniert, und ihre Hierarchien sind klar und werden befolgt.

EINFACHE MILIZIONÄRE IN DER GARNISON

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
5	2	2	5	2	1	2	1	6

Initiative: 4 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 12

Verteidigungswert: 7

Vorteile: Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 6, Biotech 3, Einfluss 4 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 6, Nahkampf 6 (Knüppel +2), Steuern 3, Überreden 4, Wahrnehmung 6

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

Waffen:

Totschläger [Knüppel | Schaden 2B | 6/-/-/-]

Mossberg CMTD [Schrotflinte | Schaden 4K | HM/SM | 4/11/7/-/- | 24(t) | Lasermarkierer]

Vorteile: Robust Gebaut 1

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 10, Biotech 4, Einfluss 7 (Einschüchtern +2), Elektronik 4, Feuerwaffen 10, Heimlichkeit 8, Nahkampf 10 (Klingenwaffen +2), Natur 10 (Stadt +2), Steuern 8, Überreden 6, Wahrnehmung 10

Bodytech: Cyberaugen 2 [Bildverbinding, Kamera, Smartlink], Cyberohren 2 [Audioverbesserung, Audioverbinding, Dämpfer, Selektiver Geräuschfilter 2], Dermalpanzerung 3, Kunstmuskeln 1, Reflexbooster 1

Ausrüstung: Ganzkörperpanzerung mit Helm [+7], Kommlink [GS 4, D/F 2/1]

Waffen:

Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2*/-/-/- | * max. 20 Meter]

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

Colt M23 [Sturmgewehr | Schaden 5K | HM/SM/AM | 7/10/10/10/3 | 40(s) | Smartgunsystem, Explosivmunition]

MILLERS ARGUS-TEAM

Miller hat vom FBV ein fünfköpfiges Einsatzkommando bekommen, das unauffällig in die Hauerbrache einsickert, um sich dort an die Spuren der Runner und von Matthias zu heften. Ihr Auftrag ist es, Matthias gefangen zu nehmen. Sollte dies nicht möglich sein, ist ein aufsehenerregender Tod des Konzernsprösslings auf dem Gebiet der Miliz ihr Minimalziel.

BESCHREIBUNG

Das Team besteht aus Hauptmann Cemil „Bravo“ Beck und seinen vier Leutnants Roland „Romeo“ Brändle, Ceylan „Charly“ Sienkiewicz, Claudia „Golf“ Garver und Dagmar „Delta“ Meeuwes. Sie sind alle Orks und ein erfahrenes und eingespieltes Team, das gewohnt ist, Einsätze in unbekannter Umgebung durchzuführen und sich den Gegebenheiten vor Ort anzupassen. Vor allem Heimlichkeit und Einfluss sind ihre Expertise, notfalls sind sie aber auch in der Lage, ihre Ziele mit brachialer Gewalt zu erreichen. Sie können innerhalb kurzer Zeit auf fast jede Ausrüstung zurückgreifen und werden vom Argus-Einsatzleitstab taktisch und nachrichtendienstlich unterstützt. Eine direkte Konfrontation mit diesen Spezialisten sollten die Runner vermeiden.

VETERANEN AUF PATROUILLE

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 5)

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

Initiative: 9 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: 12

Verteidigungswert: 16

HAUPTMANN CEMIL BECK

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
6	5	6(10)	6	6	6(9)	6	5	5	1,52

Initiative: 16 + 3W6

Matrix-Initiative: 17 + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)

Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben

Zustandsmonitor: 12/11

Verteidigungswert: 10

Vorteile: Robust Gebaut 1

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 9, Biotech 12, Cracken 16, Einfluss 12 (Einschüchtern +2), Elektronik 16, Feuerwaffen 10, Heimlichkeit 11, Mechanik 12, Nahkampf 10, Natur 9, Steuern 13, Wahrnehmung 12

Bodytech: [alles Betaware] Cyberaugen 3 [Bildverbinding, Blitzkompensation, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Smartlink], Cyberbuchse 5 [D/F 8/7, Matrix-Initiative +3], Cyberohren 3 [Audioverbesserung, Audioverbinding, Dämpfer, Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter 2], Reaktionsverbesserung 2, Reflexbooster 2, Zerebralbooster 3

Ausrüstung: Cyberdeck [Shiawase Cyber-6, GS 5, A/S 8/7], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Panzerjacke [+4]

Waffen:

Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2*/-/ -/ -/ * max. 20 Meter]

Ares Viper Slivergun [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | 14/10/8/-/ -/ 30(s) | Schalldämpfer, Smartgunsystem]

Ingram Smartgun XI [MP | Schaden 3K | HM/SM | 11/9/6/-/ -/ 32(s) | Gasventilsystem, Schalldämpfer, Smartgunsystem]

LEUTNANTS ROLAND BRÄNDLE UND CEYLAN SIENKIEWICZ

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
7	5(8)	6(9)	7(10)	4	3	6	4	4	1,1

Initiative: 15 + 4W6

Handlungen: 1 Haupt, 5 Neben

Zustandsmonitor: 13/10

Verteidigungswert: 15

Vorteile: Robust Gebaut 1

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 15, Biotech 7, Einfluss 8 (Einschüchtern +2), Elektronik 6, Feuerwaffen 14, Heimlichkeit 15, Mechanik 5, Nahkampf 14, Natur 10 (Spurenlesen +2), Steuern 13, Wahrnehmung 13

Bodytech: [alles Betaware] Cyberaugen 4 [Bildverbinding, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Smartlink], Cyberohren 3 [Audioverbesserung, Audioverbinding, Dämpfer, Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter 2], Dermalpanzerung 4, Kunstmuskeln 3, Reflexbooster 3

Ausrüstung: Kommlink [GS 6, D/F 2/1], Panzerjacke [+4]

Waffen:

Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2*/-/ -/ -/ * max. 20 Meter]

Colt Manhunter [Schwere Pistole | Schaden 3B | HM | 11/9/7/-/ -/ 14(s) | Smartgunsystem, Gelmunition]

Colt M23 [Sturmgewehr | Schaden 5K | HM/SM/AM | 7/10/10/10/6 | 40(s) | Schalldämpfer, Smartgunsystem, Taschenlampe, Explosivmunition]

LEUTNANT CLAUDIA GARVER

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	4	6(10)	5	5	6(8)	6	5	4	2,08

Initiative: 16 + 3W6

Matrix-Initiative: 13 + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)

Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben

Zustandsmonitor: 11/11

Verteidigungswert: 8

Vorteile: Robust Gebaut 1

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 8, Biotech 12, Cracken 14, Einfluss 9 (Einschüchtern +2), Elektronik 14, Feuerwaffen 8, Heimlichkeit 11, Mechanik 15, Nahkampf 8, Natur 10 (Spurenlesen +2), Steuern 17 (Bodenfahrzeuge +3, Luftfahrzeuge +2), Wahrnehmung 13

Bodytech: [alles Betaware] Cyberaugen 3 [Bildverbinding, Blitzkompensation, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Smartlink], Cyberohren 3 [Audioverbesserung, Audioverbinding, Dämpfer, Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter 2], Reaktionsverbesserung 2, Reflexbooster 2, Riggerkontrolle 3, Zerebralbooster 2

Ausrüstung: Kommlink [GS 6], Panzerjacke [+4], Riggerkonsole [Ares Red Dog; GS 6, D/F 7/6]

Fahrzeuge:

Ares Dragon [Hubschrauber | Handl. 4 | Beschl. 10 | Geschw.-Intervall 30 | Höchstgeschw. 260 | Rumpf 16 | Panz. 10 | Pilot 2 | Sensor 3 | Sitze 2/16 | Riggerinterface, 4 Ingram Valiant]

Cyberspace Designs Dalmatian [Rotordrohne | Handl. 3 | Beschl. 13 | Geschw.-Intervall 20 | Höchstgeschw. 130 | Rumpf 6 | Panz. 4 | Pilot 3 | Sensor 3]

4 Cyberspace Designs Quadrotor [Rotordrohne | Handl. 2 | Beschl. 15 | Geschw.-Intervall 20 | Höchstgeschw. 120 | Rumpf 3 | Panz. 1 | Pilot 3 | Sensor 2]

2 Horizon Flying Eye [Rotordrohne | Handl. 3 | Beschl. 15 | Geschw.-Intervall 15 | Höchstgeschw. 40 | Rumpf 1 | Panz. 0 | Pilot 2 | Sensor 2]

2 Lockheed Optic-X [Flugzeugdrohne | Handl. 4 | Beschl. 15 | Geschw.-Intervall 30 | Höchstgeschw. 140 | Rumpf 2 | Panz. 4 | Pilot 4 | Sensor 4]

MCT-Nissan Roto-Drohne [Rotordrohne | Handl. 3 | Beschl. 20 | Geschw.-Intervall 30 | Höchstgeschw. 160 | Rumpf 5 | Panz. 6 | Pilot 3 | Sensor 2 | Autosoft Zielerfassung [AK-97] 4, AK-97]

4 Sikorsky-Bell Microskimmer XXS [Rotordrohne | Handl. 2 | Beschl. 6 | Geschw.-Intervall 10 | Höchstgeschw. 35 | Rumpf 0 | Panz. 0 | Pilot 2 | Sensor 1]

Steel Lynx [Bodendrohne | Handl. 3/5 | Beschl. 15 | Geschw.-Intervall 15 | Höchstgeschw. 30 | Rumpf 12 | Panz. 16 | Pilot 4 | Sensor 4 | Autosoft Zielerfassung [Stoner-Ares M202], Stoner-Ares M202]

Waffen:

Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2*/-/ -/ -/ * max. 20 Meter]

Colt Manhunter [Schwere Pistole | Schaden 4K | HM | 11/9/7/-/ -/ 14(s) | Smartgunsystem, Explosivmunition]

AK-97 [Sturmgewehr | Schaden 5K | HM/SM/AM | 4/11/9/7/1]

Ingram Valiant [LMG | Schaden 4K | HM/SM/AM | 2/11/12/7/3 | Gasventilsystem, Lasermarkierer]

Stoner-Ares M202 [MMG | Schaden 5K | HM/SM/AM | 1/10/11/7/6]

LEUTNANT DAGMAR MEEUWES

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
5	6	6	4	6	4	6	5	4	8	6

Initiative: 12 + 1W6

Astrale Initiative: 10 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 12/11

Verteidigungswert: 9

Vorteile: Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1

Fertigkeiten (Würfelpools): Astral 13, Athletik 10, Beschwören 14 (Feuergeister +2), Biotech 10 (Erste Hilfe +2), Einfluss 11 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 10, Heimlichkeit 10, Hexerei 15 (Kampfzauber +2), Nahkampf 10 (Klingenwaffen +2), Natur 12 (Spurenlesen +2), Steuern 9, Überreden 11, Verzaubern 14, Wahrnehmung 12

Initiatengrad: 3

Metamagie: Intensivierung, Maskierung, Zentrierung

Zauber: Betäubungsball, Betäubungsblitz, Blitzstrahl, Chaos, Donnerknall, Druckwelle, Dunkelheit, Feinde Entdecken, Heilen, Holz Beleben, Kampfsinn, Kugelblitz, Leben Entdecken, Levitieren, Licht, Magie Analysieren, Manabarriere, Metall Beleben, Panzerung, Physische Barriere, Schmerz, Stein Beleben, Stein Formen, Stille, Stoß, Übertakten, Verbesserte Unsichtbarkeit

Ausrüstung: Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Panzerjacke [+4]

Waffen:

Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2*/-/-/- | * max. 20 Meter]

2 Wurfmesser [Wurfwaffe | Schaden 2K | 10/9/3/-/-]

Ruger Super Warhawk [Schwere Pistole | Schaden 4K | HM | 8/11/8/-/- | 6(tr)]

Mossberg CMDT [Schrotflinte | Schaden 4K | HM/SM | 4/11/7/-/- | 24(t) | Lasermarkierer]





AUF DEM TROCKENEN

HINTERGRUND

Das Duisburger Chapter der aufstrebenden Biker der Höllnriderz ist nicht nur trinkfest – sie stehlen, verschieben und schmuggeln ihr Lieblingsgetränk auch. Bisher passiert das allerdings nur im kleinen Stil, und auch der Club an sich läuft momentan noch unter dem Radar von Sicherheitskräften und anderen Bikern. Das soll sich ändern, und daher wollen die Höllnriderz nicht nur in Bochums Rotlichtunternehmen einsteigen, sondern auch weitere kriminelle Standbeine ausbauen.

An Waffen und Elan mangelt es den Bikern nicht, aber die Netzwerke ins organisierte Verbrechen müssen sie erst noch knüpfen. Nicht nur deshalb organisieren sie seit einiger Zeit Szeneevents, Bikertreffen und Krawallnächte.

Den dort reichlich konsumierten Alkohol bezogen sie zunächst aus ihren üblichen Quellen. Das heißt, sie raubten ihn sich in den Büdchen, Kiosken und kleinen Restaurants der Umgebung zusammen. Das ist allerdings anstrengend, langwierig und gilt eher als Aufnahmeprüfung denn als ordentliche kriminelle Clubarbeit. Darum haben es die Höllnriderz mittlerweile auf größere Mengen abgesehen und schon mehrfach ganze Lagerhäuser geleert.

Gleich zweimal haben sie ein unscheinbares Lagerhaus am Duisport geplündert, zu dem sie der Hinweis eines befreundeten Hafenarbeiters geführt hat. Dass genau dieses Lager ein Schmuggelumschlagplatz der dort regelmäßige

verkehrenden Likedeeler ist, wussten sie nicht, vermutlich wäre es ihnen auch egal gewesen. Den Likedeelern dagegen ist es überhaupt nicht egal, wenn mehrere Lkw-Ladungen ihres billig in den Niederlanden gepanschten und dann als Luxusmarke etikettierten Biers einfach so verschwinden. Daher engagieren sie die Runner, damit diese die Täter ausfindig machen und dafür Sorge tragen, dass so etwas nicht wieder passiert.

Unbemerkt von Motorradclub wie Likedeelern ist noch eine weitere Gruppe ins Biergeschäft eingestiegen: die Vereinigung der freien Büdchen Plex Mitte e. V. (VdfBPM). Dieser lose Zusammenschluss mehrerer Kioske und Trinkhallen von Duisburg bis Gelsenkirchen sucht nach einer Möglichkeit, mehr Profit aus dem Biergeschäft zu ziehen, und braut sein eigenes Gemisch in einem Lagerhaus nicht weit von den Likedeelern entfernt. Um das Bier dann teuer an ihre Kunden zu verkaufen, will sich die VdfBPM Leergut beliebter Sorten besorgen, in das sie ihr Billigbier umfüllen will. Es fehlen dann lediglich noch die richtigen RFID-Tags und Lieferpapiere. Und genau die hat einer der Handlanger der Likedeeler, Sadik Daham, der Vereinsvorsitzenden Camilla Schmitz versprochen – was prompt aufflog, da er geplant hatte, sich an den Materialien seiner Arbeitgeber zu bedienen, und die nach den beiden Diebstählen nun genauer hinschauten.

ZUSAMMENFASSUNG

HÖLLNRIDERZ

Die Höllnriderz sind ein Bikerclub mit Ambitionen, im organisierten Verbrechen mitzumischen. Sie haben bisher regelmäßig Überfälle begangen, ein wenig geschmuggelt und sich im Glücksspiel versucht. Nun sind unter anderem die Teilhabe an einem Bordell und eine bessere Vernetzung mit anderen Kriminellen geplant, von denen wahlweise Drogen gekauft oder an die Schmuggelware verkauft werden kann.

Die Höllnriderz richten seit einiger Zeit Events aus, bei denen sie hoffen, passende Leute anzulocken. Dafür haben sie unter anderem das Bier aus dem Hafenlagerhaus der Likedeeler gestohlen.

Aktueller Chef des Motorradclubs ist der einäugige Zwerg Tristan „Schwarzer Kalle“ Pohl.

LIKEDEELER

Die Likedeeler sind ein ADL-weiter Zusammenschluss von Schiebern und Schmugglern, die unter anderem billiges Bier aus den Niederlanden als Markenware im RRP verkaufen. Sie arbeiten mit örtlichen Handlangern zusammen und sind jetzt zum zweiten Mal mehrerer Wagenladungen Bier verlustig gegangen. Deshalb engagieren sie die Runner, die das Problem ein für alle Mal lösen sollen.

VEREINIGUNG DER FREIEN BÜDCHEN PLEX MITTE E. V.

Dieser Zusammenschluss von kleinen Büdchen-, Kiosk- und Trinkhallenbetreibern versucht, sich auf dem Markt gegen Supermärkte und Büdchenkette zu behaupten. Um den Gewinn zu erhöhen, wurde in einem angemieteten Lagerhaus billiges Bier gebraut, das als Markenware in den eigenen Buden verkauft werden soll. Weil die Tags und Unterlagen dafür fehlen, hat Chefin Camilla Schmitz über Kontakte einen Handlanger der Likedeeler dafür bezahlt, ihnen welche zu besorgen. Die VdfBPM hätte nichts dagegen, statt des langwierigen Brauvorhabens Schmuggelbier zu kaufen, hat bisher aber keine überzeugenden Angebote und Kontakte gefunden.

DESPERADOS MC

Der bekannte und plexweit operierende Motorradclub hat seine Finger tief im organisierten Verbrechen und nun ein Auge auf die Mochtegern-Konkurrenz der Höllnriderz geworfen, die naiv begonnen haben, in seinem Gewässer zu fischen.

SADIK DAHAM

Sadik ist ein Handlanger und Lagerarbeiter der Likedeeler, der versucht hat, unter der Hand einige der gefälschten Unterlagen und Biertags an Camilla und ihren Verein zu verkaufen.

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Die Runner werden von den Likedeelern engagiert, um herauszufinden, wer nun schon zum zweiten Mal ihre frisch eingeschmuggelten Bierkästen gestohlen hat, das letzte Mal gleich mehrere Lkw-Ladungen. Als Anhaltspunkt wird Sadik Daham, der unglückliche Handlanger vom Lagerhaus, verschnürt mitgeliefert. Er wurde erwischt, wie er zwar keine Bierladungen, aber immerhin Frachtpapiere gestohlen hat.

Schnell stellt sich heraus, dass Sadik nichts mit den gesuchten Bier zu tun hat und die Papiere lediglich an Camilla Schmitz von der Vereinigung der freien Büdchen Plex Mitte e. V. verkaufen wollte. Die hat nämlich, um mehr an dem bei sich ausgeschenkt Bier zu verdienen, eigenes gebraut und braucht nun das nötige Zusatzmaterial, um die Plörre als richtiges Markenprodukt anbieten zu können.

Weder das Lagerhaus der Vereinigung mit den Braufässern noch der nahe Tatort bieten viele Hinweise, lediglich einige Überwachungskameras können interessant sein. Die Budenbetreiber helfen bei der Verfolgung des Biers, und die Runner können einige Orte finden, die das Diebesgut anbieten: eine Rockerkneipe (die gerade von den Behörden geschlossen wurde), ein Büdchen an der EuroRoute und beliebter Rastplatz für Motorradclubs sowie ein Kiosk in Bochum (der selbst gestohlen hat). Auch das Bochumer Bordell der Biker birgt mögliche Hinweise.

Auf einem Festival eskaliert die Lage schließlich, und die Höllnriderz müssen auf die harte Tour lernen, dass man sich nicht ungestraft in die Geschäfte anderer Leute einmisch. Und auch für die Runner beginnt die Zeit zu rennen: Das Lagerhaus der Likedeeler ist durch einen Tipp ins Visier der Sicherheitskräfte geraten und von Spezialeinsatzkräften umstellt. Während sich die Handlanger der Likedeeler im Inneren notdürftig zu verteidigen versuchen, muss ein Lkw mit leeren Bierflaschen an den Kampfport gebracht werden, um die Schmuggelware mit dem legalen Zeug gleichzeitig in die Luft zu jagen und jede Aufklärung unmöglich zu machen.



AKT 1 – DER DIEBSTAHL

SZENE 1: AUFTRAG MIT PÄCKCHEN

AUF EINEN BLICK

Die Duisburger Likedeeler engagieren die Runner, um herauszufinden, wer sie seit einigen Wochen bestiehlt, und danach den Tätern einen Denkart zu verpassen, damit so etwas nicht wieder passiert. Große Ladungen eingeschmuggelten Biers sind verschwunden, weshalb die Polizei keine gute Anlaufstelle zur Aufklärung ist. Als ersten Ermittlungsansatz haben die Auftraggeber den Handlanger Sadik Daham mitgeliefert, der verschnürt im Lkw liegt. Er hat allerdings lediglich Frachtpapiere gestohlen und erzählt von seinem Auftraggeber, den er bei Luis' Würstbude im Duisport treffen will.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Der Auftraggeber will euch an einem Rastplatz nahe der EuroRoute bei Duisburg treffen – etwas abseits im hinteren Teil, wo sonst Dealer, Datingwillige und übermüdete Fahrer demonstrativ aneinander vorbeischaun. Und wirklich warten dort zwischen Sattelschleppern aus Westfalen, Miet-Mich-Lieferwagen und dem Laster eines Möbeldiscounts drei Personen auf euch. Personen einer Art, die man lieber als Bodyguard neben sich sehen möchte, als nachts in dunklen Gassen unangekündigt auf sie zu treffen.

HINTER DEN KULISSEN

Die drei Likedeeler, die am Rastplatz auf die Runner warten, sind Karl und Sophie Gutmann und ihr Kumpan Sebastian Periot – die Verantwortlichen für den Schmuggel von Bier aus den Niederlanden in den Plex und die Weiterverpackung und Umetikettierung desselben. Alle drei sind sehr erbost über den Diebstahl des Biers aus ihren Lagerhäusern und stark daran interessiert, eine schnelle und nachhaltige Lösung zu finden. Sie erwarten professionelle und ordentliche Arbeit von den Runnern – sonst hätten sie schließlich auch einige ihrer plumpen Schläger mit der Arbeit betreuen können.

DER AUFTRAG

Sophie Gutmann übernimmt die Verhandlungen mit den Runnern und lässt ihre beiden Begleiter das grimmige Dreinschaun übernehmen. Sie erklärt, dass aus einem Lagerhaus am Duisburger Hafen an zwei verschiedenen Terminen große Mengen an gefüllten Bierkästen entwendet wurden und weder sie noch die Täter bisher ausfindig gemacht werden konnten. Die Runner sollen in Erfahrung bringen, wer hinter dem Ganzen steckt, und dafür sorgen, dass die Diebstähle aufhören.

Sophie Gutmann bietet den Runnern für die Aufklärung der Diebstähle 500 Euro pro Person. Wenn die Runner sicherstellen, dass die Diebstähle aufhören, erhalten sie einen Bonus von 1000 Euro pro Person. Pro Nettoerfolg bei einer Vergleichenden Probe auf Einfluss (Verhandeln) + Charisma können die Runner das Grundhonorar um 50 Euro pro Person hochhandeln (maximal aber um 300 Euro pro Person). Sophie Gutmann hat für diese Probe einen Würfelpool von 10.

GENAUERE INFORMATIONEN ZUM AUFTRAG

Wenn die Runner den Auftrag annehmen, erhalten sie im Gespräch mit Sophie folgende weitere Informationen:

- Das Bier war in Glasflaschen abgefüllt, die sich in Kästen (verschiedener eher hochpreisiger Marken) in einem verschlossenen Lagerhaus auf dem Gelände des Duisports befanden, allerdings nicht im hochgesicherten exterritorialen Bereich. Es gibt Überwachungskameras am Gebäude und seit dem ersten Mal eigentlich auch Hunde und einen Wachdienst. Letzterer war jedoch betrunken und der Hund eingesperrt. Da sind schon Konsequenzen gezogen worden.
- Beim ersten Einbruch vor acht Wochen wurden 180 Kästen gestohlen. Es war mehr vor Ort, wurde aber nicht mitgenommen. Vor zwei Tagen verschwanden dann 483 Kästen, was fast die gesamte Lagermenge zu der Zeit war. Nur ein Kasten blieb zurück. Das ist eine Menge, die nicht in einem Lkw allein transportiert werden kann, ohne stark überladen zu sein.
- Die Flaschen sehen aus wie ganz normale Biere der jeweiligen Marken – ihnen fehlt allerdings der RFID-Tag des Herstellers. Der Inhalt ist bei allen gestohlenen Bieren, unabhängig von der Flasche, derselbe. Ja, das ist natürlich nicht „normales Markenbier“.
- Schwerpunkt des Auftrags ist, herauszufinden, wer die Diebe sind. Das Bier an sich ist nicht wichtig. Wenn es sich anbietet, wird es gerne zurückgenommen – dafür muss allerdings kein extra Aufwand betrieben werden. Wo das herkam, ist noch mehr.
- Ein erster Ermittlungsansatz wurde bereits verschnürt und wird mitgeliefert.

Auf genauere Nachfragen gibt es noch ein paar zusätzliche Hinweise:

- Wie genau sichergestellt wird, dass die Diebe nicht rückfällig werden, ist den Auftraggebern egal.
- Wenn die Runner lieber die Diebe einsammeln und lediglich bei den Auftraggebern abliefern wollen, sinkt der Bonus auf 500 Euro.
- Die Runner bekommen auf Wunsch Zugang zum Lagerhaus, um sich vor Ort umzusehen. Den Wachen vor Ort wurde bereits Bescheid gesagt.
- Es gibt im Biergeschäft zwar ausreichend Konkurrenz, normalerweise wird die aber anders ausgeglichen als durch das Stehlen der Ware.
- Eigentlich sollte niemand außer den dort arbeitenden Handlangern und den Verantwortlichen für den Schmuggel vom Lagerhaus wissen. Es befindet sich dort seit knapp zwei Jahren, und bisher gab es keinerlei Zwischenfälle.
- Der betrunkenen Wächter, der bei dem zweiten Diebstahl aufpassen sollte, ist für die Runner leider nicht mehr verfügbar. Er ist schwimmen gegangen.
- Es gibt eine Aufzeichnung der Überwachungskamera, die den Runnern geschickt oder im Lagerhaus präsentiert werden kann. Darauf ist aber nicht viel zu sehen.



DAS PAKET IM LKW

Sophie Gutmann kündigt bei der Auftragsvergabe bereits an, dass sie für die Runner ein Päckchen mit Ermittlungsansätzen dabei habe. Sie beantwortet zuerst alle aufkommenden Fragen und klärt die Bezahlung, ehe sie „das Paket“ übergibt. Sollten die Runner eine andere Reihenfolge wollen, ist ihr das auch recht.

Sebastian Periot führt die Runner zu dem direkt am Zaun geparkten Lkw, der laut Kennung einer Billig-Möbelspedition gehört. Darin befindet sich jedoch keine Einrichtung, sondern – geknebelt und mehrfach verschnürt – ein junger Mann. Sadik Daham, einer der Handlanger aus dem bestohlenen Lagerhaus, wurde beim Diebstahl von gefälschten Kennungen erwischt und ist daher Verdächtiger Nummer eins für die anderen Zwischenfälle. Er wurde von den Likedeelern bereits ausführlich „befragt“, was man an seinen Verletzungen erkennen kann. Da die Ergebnisse nicht wie gewünscht zum Ziel führten, hat man damit aufgehört, den armen Mann eingewickelt und die Shadowrunner engagiert, die sich jetzt weiter mit ihm auseinandersetzen dürfen.

Die Likedeeler lassen die Runner mit dem Lkw und seiner Ladung allein und verschwinden mit der Ansage, alles einfach vor Ort zu lassen, wenn sie genug Informationen vom Paket bekommen haben. Es werde sich später jemand darum kümmern.

INFORMATIONEN VON SADIK DAHAM

- Sadik ist 25 Jahre alt, lebt allein in Duisburg, stammt aus Krefeld und ist von einer Jugendgang zur nächsten gewandert, ehe er einen „festen Posten“ als Handlanger der Duisburger Likedeeler erhalten hat.

- Sein Job war es, in dem Lagerhaus Ordnung zu halten, das Ankommen von Ladungen vorzubereiten und den Weitertransport zu organisieren. Und zwar mehr das Verladen und den Transport als die Organisation dahinter. Das Geld dafür ist ganz o.k.
- Über ein Matrixforum hat er jemanden getroffen, der Interesse an Frachtpapieren und RFID-Tags für Biere hat. Und da die im Lagerhaus ja in so großer Menge herumlagen, dachte er, dass ein paar weniger schon nicht schaden würden. Darum hat er ein einziges Mal ein paar eingesteckt. Er wollte sich mit dem Typen aus dem Forum zur Übergabe treffen. Wirklich, nur ein einziges Mal.
- Gestern beim „Verhör“ haben die Likedeeler ihn schon gezwungen, ein Treffen mit dem Typen aus der Matrix anzuberaumen. Vielleicht hat der etwas mit dem fehlenden Bier zu tun. Das Treffen ist in zwei Stunden am Duisport, an Luis' Wurstbude. Der Kontaktmann soll ein Lofwyr-Plüschtier auf seinem Tisch liegen haben.
- Keine Ahnung, wer das Bier genommen hat. Das war ja so viel! Und dann gleich zwei Mal. Es war wirklich nichts zuvor, was irgendwie verdächtig wirkte. Und mehr kann ich wirklich nicht sagen. Bitte tötet mich nicht!

Sadik Daham ist völlig erschöpft, verletzt und hat Todesangst. Er erzählt den Runnern freiwillig alles, was sie wissen wollen. Und wenn er das Gefühl hat, dass sie ihm nicht glauben, fängt er irgendwann an, alles Mögliche zu erzählen, von dem er hofft, dass sie *das* hören wollen. Es sollte trotzdem klar werden, dass der arme Kerl einfach nur weg möchte und vermutlich kein großer Dieb ist.

Die Runner können ihn verschnürt im Lkw zurücklassen – dann wird nie wieder jemand etwas von ihm hören. Oder sie lassen ihn frei. Dann wird er so schnell wie möglich den Plex verlassen, aus Angst vor weiterer Vergeltung der Likedeeler. Eine andere Möglichkeit wäre, dass die Runner ihm ihre Hilfe zusichern und ihn dafür zum Lagerhaus mitnehmen. Schließlich kennt er sich dort aus. Dann liegt die Entscheidung bei dir, ob er dabei aus Angst zu flüchten versucht oder die Runner ihn so sehr beruhigen konnten, dass er sie weiter unterstützt.

KEINE PANIK

Manche Gruppen mit hoher Moral könnten ein Problem mit dem Auftrag haben, wenn sie vermuten, dass die Diebe, wenn sie gefunden werden, am besten gleich umgebracht werden sollen. Im Endeffekt hätten die Likedeeler auch nichts dagegen. Sie verlangen es aber nicht explizit. Es ist also kein Problem, wenn die Gruppe lieber nur die Täter suchen und übergeben möchte oder sich eine andere kreative Lösung ausdenkt, wie sie sicherstellen will, dass die Diebe nie wieder ein Likedeeler-Lagerhaus ausrauben. Mehr wollen die Auftraggeber nicht.

SZENE 2: LUIS' WURSTBUDE

AUF EINEN BLICK

Sadik Daham wollte sich mit seinem Auftraggeber bei Luis' Wurstbude im Duisport treffen. Folgen die Runner dem Hinweis, treffen sie dort neben diversen Hafenarbeitern auf Camilla Schmitz, die Chefin der Vereinigung der freien Büdchen Plex Mitte e. V., die nichts mit dem verschwundenen Bier zu tun hat, eventuell aber helfen kann.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Am Duisport, zwischen Zollverwaltung und Containerlager, treffen sich Arbeiter, Matrosen und Kriminelle zum gemeinsamen Currywurstessen an Luis' Wurstbude. Laut Matrix-Preisliste stehen Butterstulle und Bottichcurry besonders hoch im Kurs und sind fast rund um die Uhr erhältlich – genau wie das „Hafenfrühstück Trolloma“ oder der „Mittagshappen“. In dem kleinen und windschiefen Gebäude der Bude gibt es zwar einige Sitzplätze, viel mehr Leute drängen sich jedoch außerhalb an Tischen oder selbstgezeimerten Bänken aus Paletten und Tonnen. Luis' Wurstbude ist nicht der einzige Kiosk in der Gegend, aber mit Abstand der beliebteste.

HINTER DEN KULISSEN

An Luis' Wurstbude ist fast rund um die Uhr etwas los, vom ersten Hafenfrühstück am frühen Morgen bis zum letzten Feierabendbier, wenn die Spätschicht schon längst die Arbeit begonnen hat. Hinter dem Tresen stehen wechselnde Mitglieder der Großfamilie der Besitzer, und nicht selten werden Kinder und Jugendliche zur Mithilfe angeregt, um „sie unter Kontrolle zu haben“. Wenn dann am Nachmittag noch deren Kumpel und Schulfreunde zu Besuch kommen, wirkt der Laden manchmal wie ein Szene-Jugendtreff.

Die Gäste stehen und sitzen in losen Trauben an Tischen und Bänken, anscheinend kehren hier sehr viele Arbeiter der umliegenden Betriebe während der Pausen gemeinsam mit den Kollegen ein. Selbst Sicherheitskräfte besorgen sich hier ihre Donuts.

CAMILLA SCHMITZ

Die resolute Zwergin wartet mit dem vereinbarten Erkennungszeichen, einem Plüsch-Drachen, an einem etwas abseits stehenden Tisch aus Fässern, vor sich eine angegebene Currywurst und ein leeres Bierglas. Sie erwartet eine ihr bis dato unbekannte Person, die „im großen Maßstab“ (der bisher nicht genauer definiert war) Frachtpapiere und Lizenz-Tags beschaffen kann. Natürlich kann man sich

in der Matrix als alles Mögliche ausgeben, daher ist sie ohne Erwartungen an den Kontakt hierhergekommen. Sie ist nicht überrascht, wenn nicht nur eine einzelne Person, sondern gleich mehrere auftauchen. Camilla weiß genau, was sie will, und lässt sich nicht leicht einschüchtern. Auch nicht von Shadowrunnern.

Eine Unterhaltung an der Bude kann zwar durchaus eskalieren, auf dem Gelände des Duisports befinden sich allerdings so viele Sicherheitskräfte, Überwachungskameras und Drohnen, dass gewalttätige Auseinandersetzungen an sichtbaren Plätzen schnell zu Problemen führen. Was jedoch unbemerkt funktionieren kann, ist, dass die Runner Camilla Schmitz unauffällig bedrohen und sie zwingen, mit ihnen zu kommen, um dann gemeinsam an einem ruhigeren Ort reden zu können.

VON BIER UND BIERSTMUGEL

Egal, ob mit Gewalt oder schlichtem Nachfragen: Camilla Schmitz ist nicht dumm und weiß, wann sie lieber mit der Wahrheit rausrücken sollte. Sofern die Runner nicht wie Sicherheitskräfte aussehen (die ihr den Versuch, gefälschte Papiere zu kaufen, sicher krumm nehmen würden), hält sie es für besser, mit offenen Karten zu spielen. Schließlich hat sie mit dem Diebstahl der Bierkästen nichts zu tun.

INFORMATIONEN VON CAMILLA SCHMITZ

- Camilla Schmitz ist die Besitzerin der Trinkhalle *Früh & Spät* nahe dem Duisburger Hauptbahnhof und steht gleichzeitig der Vereinigung der freien Büdchen Plex Mitte e. V. vor, einem Zusammenschluss unabhängiger Budenbesitzer, um sich gegen die überall aus dem Boden schießenden Trinkhallenkettens und 24-Stunden-Supermärkte behaupten zu können.
- Die VdfBPM (Schmitz spricht das fließend aus) hat eine regelmäßige Bierknappheit zu beklagen, was weniger mit der Verfügbarkeit des Biers zu tun hat – Billigbiere sind in großen Mengen an den Trinkhallen zu haben –, sondern eher mit dem Einkaufspreis von Markenware. Daher wurde kurzerhand ein Lagerhaus gemietet und in größerer Menge (und eher laienhaft) selbst gebraut. Nur fehlen zum Verkauf die Papiere und die passenden RFID-Tags, die auf den Glasflaschen der meisten beliebten Markenbiere befestigt sind, um eine Fälschung zu erschweren.
- Der Kontakt zu Sadik Daham erfolgte über ein halblegales Bürgerforum in der Matrix, in dem alles getauscht und angeboten wird, was nicht durch die Algorithmen gelöscht wird.

- Geplant war, dass Daham (Schmitz schrieb er, dass er ein „unabhängiger Dienstleister“ sei) größere Mengen gefälschter Frachtpapiere und Hersteller-Tags von verschiedenen Deluxe-Biersorten liefern sollte. Zum Treffen wollte er ein paar Probeexemplare dabei haben.
- Eigentlich sollte das Treffen schon vor fast einer Woche stattfinden, nur hat sich Daham dann erst mal nicht mehr gemeldet, erst gestern wieder.
- Mit Diebstahl hat niemand von der Vereinigung etwas zu tun. Sie sind bereit, für die Ware zu zahlen, aber eben nicht die übersteuerten Preise am Großmarkt.
- Schmitz ist bereit, den Runnern – wenn sie ihr nicht glauben – das Lagerhaus mit dem Bier zu zeigen, um zu beweisen, dass sie zwar durchaus etwas mit fertigen Flaschen anfangen könnten, eigentlich aber auf der Suche nach etwas ganz anderem waren und Daham genau das anbieten wollte.

Nach dem Gespräch zeigt sich Schmitz daran interessiert, Kontakte zu denjenigen zu knüpfen, denen das Bier „verloren gegangen“ ist. Sie hat sehr gut verstanden, dass es sich dabei um Schmuggelware gehandelt haben muss, und wittert ein gutes Geschäft. Wenn sie ordentliche Schmuggelware zu einem guten Preis kaufen könnte, wäre der ganze Aufwand mit der Abfüllung, dem Brauen und der Suche nach Papieren gar nicht nötig. Sie bietet den Runnern einen Handel an: Ihr Verein hilft ihnen beim Finden des Diebes, dafür stellen die Runner Schmitz den Likedeelern vor.

KEINE PANIK

Eigentlich sollte es nicht so schwierig sein, die Runner davon zu überzeugen, dass Camilla Schmitz und ihre Truppe nichts mit dem Bierdiebstahl zu tun haben. Wenn eine Gruppe sehr brutal auftritt, die Zwergin mit Gewalt verschleppen möchte und dabei keinen Blick für die hohe Sicherheit der Umgebung hat, kannst du durch den einsetzenden Regen erklären, warum gerade nicht Unmengen an Polizisten herbeilaufen.

Gut wäre natürlich (und so ist es im Abenteuer eingeplant), wenn die Runner Schmitz' Angebot, bei der Aufklärung zu helfen, annehmen würden. Wenn sie das nicht tun, führen die Wege zwar anders, aber ebenfalls ans Ziel (s. Kasten *Hinweise ohne Büdchen*, S. 51).

DAUMENSCHRAUBEN

In diesen Teil des Duisports kommt nicht jeder hinein. Wenn es zum Spielstil deiner Gruppe passt, kannst du die Einreise in diesen Teil des Hafens als eigene Herausforderung gestalten. Hat jeder der Runner eine (gut genug gefälschte) SIN? Können sie irgendwie belegen, was sie im Hafen machen wollen? Benötigen sie vorher noch Einreisedokumente oder einen unauffälligen Wagen? Eventuell können Connections helfen und die Runner in einem geschlossenen Container hineinbringen?

Zum Glück befindet sich das Lagerhaus der Likedeeler in einem weniger bewachten Teil, sodass die Würstbude die größte Schwierigkeit darstellt, wenn man gerne mit Grenzproblemen und SIN-Kontrollen spielt.

SZENE 3: CAMILLAS ILLEGALES BRAUHAUS

AUF EINEN BLICK

Camilla Schmitz lädt die Runner in das ebenfalls am Duisport befindliche Lagerhaus ihrer Vereinigung ein. Auffällig ist, dass es nur eine Straße von dem Tatort des Diebstahls entfernt liegt. Dazwischen befinden sich lediglich ein kleiner Kanal und der Hinterhof eines Reifenlagers. Allerdings finden sich vor Ort keinerlei Spuren der gesuchten Bierkästen. Dafür gibt es viel schlechtes Bier.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Dieser Teil des Hafens stinkt. Und es ist nicht nur die dreckige Brühe vom Fluss, sondern vor allem das große Werksgelände beziehungsweise die Fabrikation darauf. Der hier geröstete Soykaff riecht abwechselnd nach verkohlten Nüssen, verbrannten Haaren oder Schokolade. Meistens jedoch alles zusammen, was bei empfindlicheren Gemütern zu plötzlichem Brechreiz führen kann. Frau Schmitz und ihre Organisation haben sich das Lagerhaus genau richtig ausgesucht: Ob im Gebäude Bier gebraut wird, wird niemand erschnüffeln können. Für eine illegale Operation ein klarer Pluspunkt.

HINTER DEN KULISSEN

Das Lagerhaus ist ein einfaches Wellblech-Gebäude mit einem großen Rolltor an der Vorderseite. Zwei Seiten des Geländes grenzen an eine geschlossene, vier Meter hohe Mauer, hinter der die Kaffeerösterei liegt. Die zweite Längsseite mit großem asphaltiertem Parkplatz teilt sich

die Straßenzufahrt mit einem Reifenlager, sodass nur ein kleines Stück des Gebäudes von der Hauptstraße aus zu sehen ist. Die wenigen Fenster sind mit Planen verhängen und vernagelt, und würden aus dem Schornstein nicht erkennbar Abgase und warme Luft aufsteigen, könnte man meinen, die Halle sei ungenutzt. Auf dem Parkplatz steht ein Sprinter mit dem Werbeaufdruck einer westphälischen Likörmarke.

Innen gibt es nur zwei kleine Räume und eine Toilette, den Rest nimmt ein großer Raum mit mehreren Gärbottichen und großen Metallmaschinen ein. Das Bier ist trotz des auch hier wahrnehmbaren Kaffeegestances gut zu riechen.

Zwei ältere Frauen und ein Hund – Samantha und Rosi Schramer mit Bobby Brown – sitzen an quer in der Halle aufgestellten Bierbänken. Sie gehören zu den Vereinsmitgliedern, die sich für freiwillige Überwachungsdienste gemeldet haben. In Schichten wird auf das Bier und die Maschinen Acht gegeben. Bisher gab es nichts, was den Aufwand gerechtfertigt hätte.

BILLIGES BIER

Wenn Camilla Schmitz dabei ist, erklärt sie den Runnern, womit sie es bei welchen der Maschinen und Bottiche zu tun haben. Ansonsten müssen die Runner raten (oder andere Anwesende fragen).

Neben den großen und nur mit einem offenen Maschen-drahtgitter versperrten Braugefäßen hat die Halle eine uralte Abfüllanlage, eine Kronkorkenmaschine (mechanischer Handbetrieb), eine Zapfanlage für Plastikfassfüllungen sowie Etikettiermaschinen zu bieten. Als der Verein beschloss, das billige Bier selbst zu produzieren, wurden Strippen



gezogen und Maschinen gekauft, die eventuell sinnvoll sein könnten. Die bisherige Produktion hat mehr schlecht als recht funktioniert, und nun, wo das Bier eigentlich fertig ist, müsste als nächster Schritt die Abfüllung folgen. Ein Blick auf die Menge an Flüssigkeit und die wenigen und unsortierten Leergutkästen zeigt aber, dass es da noch Probleme gibt.

In der gesamten Halle gibt es nur zwei gefüllte Bierflaschen, und die haben sich die Schramers für die Wartezeit mitgebracht. Der Rest ist leer, von diversen Marken und

nicht nach Sorten sortiert. Es sieht aus, als hätte jemand sein Partyleergut vorbeigebracht.

Wenn die Runner das gebraute Bier probieren möchten, ist das kein Problem. Es wird aus einem Hahn etwas abgezapft – in eine Waschschüssel, denn für ein Glas ist der Ausfluss viel zu groß. Am Boden hat sich bereits eine klebrige Lache gebildet, in der viele tote Fliegen schwimmen. Selbst ungeübten Biertrinkern sollte beim Test klar werden, dass es sich hier um wirklich schlechtes Bier handelt. Auch Brauen will gelernt sein.

SZENE 4: DAS LAGERHAUS DER LIKEDEELER

AUF EINEN BLICK

Der Tatort der Diebstähle – das Lagerhaus der Likedeeler in einer dunklen Ecke des Duisports nicht weit vom Brauhaus der Budenbesitzer – enthält nicht viele Hinweise auf die Täter. Zum Glück gibt es ein paar Überwachungskameras, besonders am Nachbargebäude.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Das unscheinbare, aber relativ moderne Lagerhaus in Riechnähe zur stinkenden Soykaff-Rösterei ist einer der Stützpunkte der Likedeeler. Hier wird aufbewahrt, was über den Fluss kommt oder darüber weitergeschickt werden soll. Das Kommen und Gehen von Lastwagen

fällt hier nicht auf, die Sicherheit ist überschaubar, und die Nachbarn schauen auch mal weg. Aber leider nicht nur beim Alltagsgeschäft, sondern auch dann, wenn die Schmuggler selbst einem Verbrechen zum Opfer fallen. Es gibt keine Ehre unter Dieben.

HINTER DEN KULISSEN

Das Lagerhaus ist von einem Zaun umgeben, an dem Vorrichtungen für Kameras befestigt sind, jedoch keine Kameras, anders als bei den meisten der umliegenden Gebäude. Ein weiter Asphaltplatz führt zum Eingang der Halle und zu drei Rolltoren für Lieferwagen. Parken kann man hier auf jeden Fall mit einer ganzen Meute an Lkw.

Deutlich erkennbar sind vor Kurzem die Zaunbefestigungen verstärkt, die Tore ausgebessert und ähnliche Arbeiten verrichtet worden. Einem herumstehenden Werkzeugkasten nach ist irgendwer zurzeit sogar noch am Arbeiten. Die Likedeeler erhöhen die Sicherheitsvorkehrungen, damit es etwaigen Dieben nicht mehr so leicht gemacht wird. Während der Arbeiten ist allerdings der größte Teil der Alarmanlage ausgeschaltet. Auch der „geheime Endplan“ – die Möglichkeit, passgenau zwei kleine Explosionen zu zünden, um das Lager abbrennen zu lassen – ist zurzeit abgebaut und wird in den nächsten Tagen durch eine verbesserte Variante ersetzt werden. Die einzige momentane Sicherheit ist die mit biologischen Partikeln durchsetzte Farbe an der Innenseite der Wände, die eine magische Durchdringung und damit magische Aufklärung unmöglich macht.

Im Inneren geht es geordnet zu. Mehrere Bereiche sind durch schmale Zwischenwände grob vom Rest abgetrennt, Hubwagen und Gabelstapler stehen bereit, und an einer Wand stapeln sich alte Paletten. An der hinteren Längsseite befinden sich mehrere kleine Räume, in denen unter anderem Verpackungsmaterial gelagert wird und gekocht und geschlafen werden kann. Daneben liegen der Waschraum mit Toilette und eine kleine Küche mit Mikrowelle und Sitzgelegenheit.

Gelagert wird hier zurzeit nicht viel. Auf zwei Paletten stehen Kästen mit RFID-Chips, Klebe-Etiketten und Werbematerial von Luxusbieren sowie ein einsamer Bierkasten, an dessen Oberseite relativ viel Dreck klebt, der von Schuhen herrühren könnte. Ein paar Pakete Wodka ohne Kennung stehen anscheinend zum Eigengebrauch in der Küche.

Flitze-Flo, wie Handlanger Florian Böttcher genannt wird, erklärt, dass momentan zu viele Lagerräume vorhanden sind und daher die einzelnen Schmuggelgeschäfte voneinander getrennt gehalten werden. An diesem Standort kümmert man sich ausschließlich um Bier und manchmal andere Alkoholika.

VOM BIERSCHMUGGEL

Das Ganze ist gut organisiert. Ungefähr einmal pro Woche erreicht die Ware über den Fluss den Hafen und wird in mehreren Fuhren hierher transportiert. Die Ladungen werden kontrolliert, neu auf Paletten verteilt und mit einzelnen Lkw oder Lieferwagen über mehrere Tage weiterverteilt. Während der Stadtkrieg-WM waren die Mengen viel größer, als sie es zurzeit sind. Man muss jetzt besser schauen, dass das Zeug wekommt.

Zusätzlich zu den normalen Lieferungen von 300 bis 500 Kästen kommen einige deutlich größere Posten, die dann aber nicht als einzelne Paletten, sondern in großen Lkw überregional weitergefahren werden. Beide Diebstähle betrafen nur normale Lieferungen. Eine Woche früher wäre die Beute um ein Vielfaches höher gewesen.

Die kleinen Lieferungen laufen immer über denselben Anleger, die größeren wechseln.

HINWEISE AUF DIE DIEBE

Das eventuell schon angekündigte (oder sogar per Kommlink verschickte) Video der Überwachungskamera des Lagerhauses ist nicht besonders ertragreich. Darauf ist der

vordere Lieferbereich vor der Tür zu sehen. Die Einbrecher – mehrere Schemen sind erkennbar – haben anscheinend die Alarmanlagen ausgeschaltet und sind dann ohne erkennbare Sorge vor Wachleuten auf das Gelände gefahren. Alles passierte in der Nacht, aber von der Straße aus offen sichtbar. Da hier allerdings regelmäßig nachts gearbeitet wird, kann man den Nachbarn nicht verdenken, nicht die Polizei gerufen zu haben.

Auf dem Video ist zu sehen, wie die Täter das Lagerhaus betreten und die Kästen zu ihrem Wagen tragen. Der Winkel der Kamera ist nicht besonders gut. Man erkennt einen 7,5-Tonner, vermutlich gab es aber mehr als ein Fahrzeug. Nach 20 Minuten ist alles zu Ende, und die Täter fahren wieder.

Der teilweise erkennbare Lkw besitzt eine helle Plane mit einem schwarzen Aufdruck, wahrscheinlich eine Art Schriftzug. Allerdings ist zu wenig davon zu erkennen, um zu sagen, woher er stammen könnte. Findige Runner wollen vielleicht über Bilderkennung und -suche ähnliche Logos finden. Das funktioniert auch. Je nach den verwendeten Suchparametern dauert die Suche jedoch etwas. Datenbanken von Autovermietungen, Verkehrsüberwachungskameras oder regionale Matrixseiten bieten sich hier am ehesten an (sofern man Zugang hat). Da nur Teile des Schriftzugs erkennbar sind, wird die Suche am Ende mehrere Möglichkeiten auswerfen – die richtige (Puppenstube Bochum) ist dabei. Andere Möglichkeiten sind von den Runnern allerdings besser zu überprüfen, weil das Bordell keinen ordentlichen Matrixauftritt besitzt und sich Ergebnisse wie „Kegelfreunde Krefeld e. V.“, „Das Logo der Trid-Doku Nightlife auf Schalke“ oder „Autoschrauberclub an der Butze“ ebenfalls regional und sinnvoll anhören.

Da der letzte Diebstahl vor zwei Tagen war, kann man davon ausgehen, dass die Videos der Kameras der umliegenden Gebäude noch vorhanden sind. Kontakte, Gespräche mit den Arbeitern und Verantwortlichen vor Ort oder Hacken verschaffen Zugriff auf ein paar neue Informationen:

- Der Aufdruck ist etwas besser zu erkennen.
- Zwei Lkw waren vor Ort.
- Ein Bierkasten bleibt nach der Abfahrt der Diebe auf dem Parkplatz stehen. Sogar noch gefüllt. Es ist nicht besonders gut zu erkennen, aber anscheinend nutzt eine Person den Kasten mehrmals, um in das Führerhaus und wieder hinaus zu klettern.

KEINE PANIK

Es ist nicht nötig, dass die Runner überhaupt ins Lagerhaus fahren – sie können sich auch auf Beinarbeit und die Hilfe des Budenvereins verlassen, um ans Ziel zu kommen.

Andersherum kann der Aufdruck der Lkw vielleicht – wenn sich die Runner von Anfang an ausschließlich darauf stürzen – sehr schnell zum Bordell und danach zum Festival führen. Das ist zwar nicht tragisch, kürzt das Abenteuer allerdings stark ab. In so einem Fall kannst du bei Bedarf zwischendurch Hinweise auf weitere Schauplätze einstreuen. Dann wurden zum Beispiel vermehrt Motorradfahrer gesichtet (Hinweise auf Motorradclubs), die Likedeeler melden, dass Leergut der gestohlenen Biere am Autobahnkiosk gefunden wurde, oder die Hinweise am Bordell führen erst mal zur geschlossenen Kneipe und nicht nur zum Festival.

AKT 2 – AUF DER JAGD NACH DEM VERLORENEN BIER

Die Runner müssen nach Hinweisen suchen, die sie zu den Dieben führen können. Davon gibt es reichlich, aber erste Ansätze sind oft nicht leicht zu finden. Die beste Möglichkeit bietet eine Zusammenarbeit mit Camilla Schmitz und ihrem Verein. Sie erhoffen sich durch die Mithilfe der Runner späteren Kontakt zu den Schmugglern, um dann besser an billiges Bier heranzukommen, und tun, was sie können, um die Diebe für die Runner zu finden.

HILFE UND INFORMATIONEN DER BUDENBESITZER

Camilla Schmitz meldet ihren Kollegen, was für Bier verschwunden ist beziehungsweise wie es aussehen könnte und dass es keine RFID-Tags darauf gibt. Die Runner können sich für einen besseren Abgleich eine genaue Auflistung aus dem Likedeeler-Lagerhaus oder von ihren Auftraggebern holen. Trinkhallen und Kioske sind ein Sammelpunkt für Gerüchte, da hilft es, wenn jemand Augen und Ohren für die Runner offen hält. Folgende Gerüchte und Informationen kannst du über die Büdchenbetreiber streuen:

- Jemand hat einen leeren Bierkasten in Camilla Schmitz' Bude am Duisburger Bahnhof gebracht, weil sie ihren Kunden erklärt hat, dass sie gerade mehr Leergut brauche (für die Abfüllung des Eigengebräus). Der Kasten stammt eindeutig aus dem Diebesgut und wurde anscheinend am *Kiosk Tanke* an einer Raststätte getrunken.
- *Kiosk Patal* im Bochumer Partyviertel verkauft seit gestern Bier in Markenflaschen ohne Markenkennung. So hat es das Ehepaar Teufel von einer kleinen Trinkhalle am Rande Mülheims von seinem Sohn Nikolas gehört. Der hat nämlich dort gestern genau solches Bier beim Feiern mit seinen Kumpeln gekauft.
- Der Besitzer der Schalker Trinkhalle *Kiosk Anstoß* erinnert sich gut ans *Hot 'n' Tot*, eine Bar, die vor Kurzem geschlossen wurde, weil dort geschmuggeltes Bier ohne Tags verkauft wurde. Ist zwar schon etwas länger her, würde allerdings mit dem ersten Diebstahl zusammenpassen.

Nicht zielführend für das Abenteuer sind folgende Hinweise, sie lassen die wichtigen Angaben aber nicht gleich wie auf dem Präsentierteller erscheinen, sodass du mit ihnen bei Bedarf ein paar falsche Spuren legen kannst:

- Der *Kiosk am Loch* in Gelsenkirchen braucht zurzeit viel Bier für irgendwelche Events. Eigentlich haben die Besitzer aber kein Geld – also ist das vermutlich auch Schmuggelware (sollte nicht eingebracht werden, wenn bald das Abenteuer *Kleinwildjagd* (S. 5) gespielt werden soll).
- In Mülheim findet demnächst ein Mittelaltermarkt statt, und Gerüchte besagen, dass sie dafür gerade sehr viel Bier suchen. Vielleicht haben sie deshalb gestohlen? (Nein, sie suchen nur, weil ihnen vor drei Wochen der gesamte Lagerbestand an Bier selbst gestohlen wurde.)
- Das Brauhaus der Essener Hopfentriebe bekommt seit ein paar Tagen vermehrt schlechte Kritiken, weil das Bier angeblich gepanscht und nicht mehr so gut wie angekündigt sei. (Das Bier ist das Gleiche, nur versuchen beleidigte Chrome-Mod-Fans, sich dafür zu rächen, dass sie in ihren glänzenden Party-Outfits nicht in den Laden gelassen wurden.)

Das Lagerhaus und die Überwachungskameras führen mit etwas Arbeit zum Bordell *Puppenstube* und geben Hinweise auf einen Zwerg als Teilnehmer des Diebstahls. Viele Informationen über frühere Diebstähle, Motorradclubs und mehr lassen sich von den verschiedensten Leuten im Abenteuer, über Matrixsuche oder Connections erfahren (s. *Beinarbeit*, S. 60).

HINWEISE OHNE BÜDCHEN

Wenn die Runner keine Lust haben, sich von dem obskuren Budenverein bei ihren Ermittlungen helfen zu lassen, ist es für sie etwas komplizierter, die nächsten Hinweise zu finden. Je nach Spielstil deiner Runde könnten Matrixgerüchte oder gute alte Beinarbeit (siehe S. 60) hilfreich sein. Außerdem halten die Auftraggeber selbst noch die Augen offen und werden im Zweifelsfall an die Runner weitergeben, was sie erfahren haben.

Vielleicht hat ein Nachbar des Lagerhauses etwas gesehen und nun im Gespräch mit den Leuten, die gerade die Sicherheit erhöhen, von dem nächtlichen Lkw oder den ihm folgenden Motorradfahrern erzählt? Oder eine News-Sendung berichtet von einem heute aufgehaltenen Wagen voller geschmuggeltem Bier, und auf dem beigefügten Video ist eindeutig ein Aufdruck auf dem Wagen zu erkennen?

SZENE 5: DA ROCKT NICHTS MEHR

AUF EINEN BLICK

Nicht nur der Budenverein, sondern auch die Nachrichten können einen Hinweis auf die Eckkneipe *Hot 'n' Tot* geben. Hier wurde ziemlich sicher das Bier verkauft, das bei dem ersten Einbruch im Likedeeler-Lagerhaus gestohlen wurde. Auch deshalb wurde der Laden vor Kurzem von den Behörden geschlossen. Trotzdem lässt sich die Spur des Biers noch zurückverfolgen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Hot 'n' Tot ist die Art von Laden, die sich von außen seit Jahren nicht verändert hat und innen im gleichen Umfang wie der Putz der Fassade verfallen ist. Der Matrixauftritt verspricht Holzpaneele an den Wänden, Retro-Stil und eine analoge Bildwand mit ganz vielen längst vergessenen Leuten, die mal hier gewesen sind. Alles Synonyme für eine seit Jahrzehnten aus der Zeit

gefallene Eckkneipe mit schlechter Rockmusik. Allerdings rockt hier nun nichts mehr, der Laden ist von den Behörden geschlossen worden. Und vorher haben die Biker der Desperados die Hälfte auseinandergenommen. Hat da jemand sein Schutzgeld nicht bezahlt?

HINTER DEN KULISSEN

Die Gelsenkirchener Kneipe ist nie ein Stadtteiltreffpunkt gewesen. Wer hier trank (oder etwas von den wenigen angebotenen Mikrowellengerichten aß), gehörte zu einer der überregionalen Gangs, arbeitete der Mafia zu, suchte Anschluss an Schmuggler oder verkaufte Drogen. Revierkämpfe gab es nur selten, weil es stets Individuen und nie ganze Gruppen einer Organisation waren, die vorbeikamen. Eher ergab sich so etwas wie eine befriedete Zone, in der es um das Treffen, Saufen und gelegentliche gemeinsame Jobs ging. Vor zwanzig Jahren, als Besitzer Thomas Levin den Laden von seinen Müttern übernahm, gab es noch eine gewisse Verbrecherehre. In letzter Zeit ging es mit der Kneipe allerdings bergab. Da half es auch nicht, dass Levin sich anschickte, selbst ins kriminelle Geschäft einzusteigen und mithilfe seiner über Jahre geknüpften Kontakte ins Rotlichtgeschäft zu investieren. Mit dem Schwarzen Kalle von den Höllnriderz plante er die Übernahme eines Bordells und bekam als Zusatz geschmuggeltes Bier für den Ausschank gestellt.

DIE DESPERADOS

Das Bordell Puppenstube in Bochums Rotlichtdistrikt ist zwar eher drittklassig – es war aber der Tropfen, der das Fass zum Überlaufen brachte. Der Motorradclub Desperados, selbst tief ins illegale Geschäft verwickelt, verlor die Geduld mit den Mächtegegn-Bikern der Höllnriderz, die (aus Desperados-Sicht) den Hals nicht vollbekommen konnten und in fremden Gewässern fischten. Natürlich gefällt es dem Club nicht, wenn jemand anfängt, in der gleichen Region ins gleiche Geschäft einzusteigen.

Nachdem einfache Drohungen und erste Schlägereien nicht halfen, schickten die Desperados ihre Schläger, um das Hot 'n' Tot in Schutt und Asche zu legen. Für sie sah der Laden wie die Zentrale der Höllnriderz aus – Pech für Thomas Levin, der außer der Partnerschaft beim Bordell nur wenig mit den Bikern zu tun hatte.

Durch den Überfall mit Randalen im Laden und anschließender Schießerei vor der Tür wurden die Sicherheitskräfte auf die Kneipe aufmerksam, und als bei einer Überprüfung Schmuggelbier entdeckt wurde, schloss man den Laden erst einmal ganz.

Der Schwarze Kalle ist der Auffassung, die Desperados hätten nach dem Überfall zusätzlich (aus Angst vor der Vergeltung der Höllnriderz?) die Polizei benachrichtigt, legt das als Schwächeln des großen Clubs aus und sieht seine Höllnriderz auf einem guten Weg, die Konkurrenz bald zu übertrumpfen. Thomas Levin liegt seit dem Überfall im Krankenhaus, und seine Mutter Karin räumt – in der Hoffnung, irgendwann wieder öffnen zu können – Schritt für Schritt die Kneipe auf.

INFORMATIONEN AUS DER KNEIPE

- Karin Levin ist tagsüber in der Kneipe und weiß, dass ihr Sohn in einen Bochumer „Club“ einsteigen wollte und die Desperados etwas dagegen hat-

ten. Woher das Bier stammt, weiß sie nicht, nur dass es vermutlich mit dem Zwerg zu tun hatte, mit dem Thomas zusammenarbeiten wollte. Dass ihr Sohn etwas mit Bikern zu tun hat, wie die Zeitung vermutet, glaubt sie nicht.

- Der Überfall der Desperados stand groß in allen Newsportalen. Es sei ein „Racheakt“ gewesen.
- Nachbarn, ehemalige Gäste und der Squatter vor der Tür wissen, dass das geschmuggelte Bier erst kurz vor dem Überfall ins Angebot kam. Vorher schien alles legal gewesen zu sein. Das Bier hat wohl der Schwarze Kalle besorgt. Der organisiert so was immer. Wie gerade das Festival.

KEINE PANIK

Es ist nicht zwingend nötig, dass die Runner in der Rockkneipe vorbeischauen, vor allem, wenn sie schon durch Beinarbeit erfahren haben, dass der Laden geschlossen ist. Wenn sie die Hinweise zwingend benötigen, kann ein Vereinsmitglied etwas davon aufgeschnappt haben und weitergeben.

DAUMENSCHRAUBEN

Wenn sich die Runner länger vor Ort aufhalten, besteht die Möglichkeit, dass die Desperados auf einer Kontrollfahrt Wind davon bekommen. Sie sind sehr nachtragend und haben gemerkt, dass die Bestrebungen der Höllnriderz in Bochum trotz der Schließung der Kneipe weitergehen. Karin Levin haben sie schon häufiger gesehen und halten sie nicht für ein Clubmitglied. Bei kräftiger aussehenden Runnern kommen sie jedoch zu einem anderen Schluss und fragen dann nicht erst nach, um Gewissheit zu haben, sondern zücken gleich die Waffen.

Etwas Positives kann der Kampf jedoch haben: Sind noch Gegner zum Unterhalten übrig, können die Runner erfahren, was hinter dem Angriff steckt.

SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

BIKERCLUB-MITGLIED (PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	2	3	2	2	1	2	1	6

Initiative: 5 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 5 oder 7

Fertigkeiten (Würfelpools): Einfluss 4 (Einschüchtern +2),
Feuerwaffen 5, Nahkampf 8, Steuern 7, Wahrnehmung 3

Ausrüstung: Kommlink [GS 1, D/F 1/0], Kutte des MCs als
Kunstleder- [+1] oder Panzerweste [+3]

Waffen:

Motorradkette [Nahkampfwaffe | Schaden 2B | 5/--/--]
Uzi V [MP | Schaden 3K | HM/SM/AM | 8/8/-- | 24(s) |
Ausklappbare Schulterstütze, Lasermarkierer]



SZENE 6: RASTPLATZBÜDCHEN

AUF EINEN BLICK

Die Runner haben (z. B. von Camilla, s. *Hilfe und Informationen der Budenbesitzer*, S. 51) den Hinweis erhalten, dass es an einem unabhängigen Kiosk auf dem Gelände eines Lkw-Rastplatzes an der EuroRoute bei Gelsenkirchen genau solches Bier gibt wie das gestohlene. Wie sich herausstellt, wurde das allerdings gar nicht verkauft, sondern von Stammgästen mitgebracht.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

In rascher Folge rasen die riesigen Lkw und wenig privater Verkehr an dem weitläufigen Rastplatz vorbei. Eines der üblichen Gaststättengebäude mit Duschen und überteuertem Essen samt dazugehöriger Tankstelle und Ladestationen nimmt den größten Teil des Geländes ein – oder zumindest den Teil, der nicht von eingezeichneten Lkw-Parkplätzen eingenommen wird. Viele Wagen stehen nicht herum – entweder ist es nicht die richtige Zeit, oder der Rastplatz ist hoffnungslos unterbenutzt. Der gesuchte Kiosk scheint in das Gebäude der ehemaligen, kleineren Tankstelle gezogen zu sein, das ganz am Rand des Geländes direkt an der Einfahrt liegt. In der AR und als altertümliche Leuchtreklame ist „Bikers Welcome“ zu lesen. Es ist

nicht ganz klar, ob der Slogan in Verbindung mit den ausgebrannten Tonnen oder den Einschusslöchern an der Fassade steht.

HINTER DEN KULISSEN

Der Kiosk Tanke ist das Hoheitsgebiet von Oma Paula, die eigentlich Pauline heißt und mit Ende zwanzig selbst als Orkin noch nicht im Großmutteralter ist. Allerdings hat sie den Laden vor fünf Jahren von Oma Unki übernommen, die wirklich so hieß und sich mit über achtzig zur Ruhe setzen wollte. Die Anrede blieb, genauso wie der Rest des Kiosks. Alles wirkt alt, und wenn man eine Dose Bohnen kauft, überprüft man automatisch das Haltbarkeitsdatum. Im Angebot ist von allem etwas, tagsüber besonders Currywurst und Pommes. Und natürlich Bier. Das sollte man zwar nicht unbedingt trinken, wenn man vorhat, wenig später mit dem eigenen Fahrzeug vom Rastplatz zu fahren, aber wer kann einer Person schon ansehen, ob sie nicht vielleicht doch nur Beifahrer ist?

Hauptsächliche Kundschaft des Ladens sind Motorradfahrer, die den Kiosk gerne als Treffpunkt während oder vor gemeinsamen Touren nutzen. Dabei gibt es häufiger Streit unter den verfeindeten Gruppen, und schon mehrmals mussten die Sicherheitskräfte der Gaststätte und die Autobahnpolizei einschreiten. Oma Paula versucht, sich aus allen Streitereien herauszuhalten, und verkauft an alle Gruppen gleich gerne.

DAS GESTOHLENE BIER

Relativ schnell kann man vor Ort erkennen, dass der Kiosk kein Bier im Angebot hat, das bei den Likedeelern gestohlen worden sein kann – einfach deshalb, weil es ausschließlich Bier in Plastikflaschen zu kaufen gibt. Abgesehen davon, dass diese Sorten meistens billiger sind, hilft es gegen zu schwere Verletzungen bei den üblichen internen Diskussionen unter Bikern. Der Hinweis ist aber trotzdem nicht ganz falsch. Die Höllnriderz haben den Kiosk Tanke zurzeit als Stammkneipe auserkoren und mehrmals eigenes Bier mitgebracht. Das letzte Mal gestern – ein Kasten, der danach als Leergut in ein Büdchen des Vereins gebracht wurde. Oma Paula kann sich zunächst nicht an das Bier erinnern, weiß aber, dass mehrere Gäste regelmäßig eigene Sachen mitbringen. Meistens zwar Drogen, aber warum nicht auch Bier?

INFORMATIONEN AM RASTPLATZ

Das hier gefundene Bier aus dem Lagerhaus wurde von Motorradfahrern der Höllnriderz mitgebracht. Die kommen regelmäßig zu diesem Kiosk. Der Chef ist der Schwarze Kalle, ein Zwerg, der wie ein Ork säuft.

DAUMENSCHRAUBEN

Der Rastplatz, besonders die Ecke mit dem Kiosk, ist gefährlicher, als es die Verantwortlichen so nahe an der prestigeträchtigen EuroRoute haben wollen. Hier lieferten sich schon Drogendealer ein Feuergefecht, und die regelmäßigen Streitereien zwischen den kleinen Motorradclubs sind kaum noch Schlagzeilen wert. Wenn die Runner sich nach dem Bier erkundigen, können sie schnell für Anhänger der falschen

Gang oder des falschen Clubs gehalten werden. Und manche Autobahnduellisten machen sich einen Spaß daraus, „normale“ Fahrzeuge und ihre Fahrer anzugreifen, auszurauben oder zu verprügeln. Die Überwachungskameras des Rastplatzes sind in Richtung Kiosk übrigens alle seit Monaten defekt. Es ist zu teuer, sie alle paar Tage zu erneuern.

SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

AUTOBAHNDUELLISTEN

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2)

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

Initiative: 6 + 1W6

Matrix-Initiative: 6 + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 5

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 5, Einfluss 4

(Einschüchtern +2), Feuerwaffen 7, Nahkampf 7, Mechanik 6, Steuern 8, Wahrnehmung 6

Bodytech: Riggerkontrolle 1

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

Waffen:

Colt Government 2076 [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM | 10/8/6/–/– | 14(s) | Lasermarkierer]

Totschläger [Knüppel | Schaden 2B | 6/–/–/–/–]

SZENE 7: IN BOCHUMS NACHTLEBEN

AUF EINEN BLICK

Kiosk Patal inmitten von Bochums Nachtleben verkauft vorrangig Kondome, Scherzartikel für Jungesellenabschiede und „Ich liebe Bochum“-Souvenirs minderer Qualität. Und gelegentlich einzelne Biere für diejenigen, die noch mehr Pegel brauchen, aber nicht mehr in die Clubs und Bars gelassen werden. Hier wird eindeutig angeboten, was bei den Likedeelern geklaut wurde. Allerdings, so stellt sich heraus, wurden diese Kästen sogar gleich zweimal geklaut.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Die Gegend, in der Kiosk Patal liegt, hat zwei verschiedene Gesichter. Am Tag wirkt alles trist und dreckig, die Bürgersteige wie hochgeklappt, und jeder zweite Fußgänger ist auf dem Weg zu seinem Drogendealer. Nachts hingegen leuchten die Fassaden und Schaufenster mit den Wagen der fliegenden Händler und den AR-Werbebanner mit Hinweisen zur „Harten Lola“ und dem direktesten Weg zum Flartate-Saufen um die Wette. Dann quellen die Straßen über vor Besuchern aus allen Teilen des Plexes, und einige davon muss der Putzdienst am Morgen aus dem Kantstein ziehen. Bier wird hier auf jeden Fall ausreichend getrunken.

HINTER DEN KULISSEN

Rami Patal verkauft in seinem Kiosk viele Dinge, und sehr wenige davon hat er legal erworben. Bezahlt hat er für einige zwar durchaus, aber nie ging das Geld an den rechtmäßigen Besitzer oder Markeninhaber. Damit ist er in dieser Gegend allerdings keine Ausnahme: Die Anzahl an angebotenen Designer-Handtaschen im Verlauf nur zweier Querstraßen im Partybezirk ist unüberschaubar – die Anzahl an Designertaschen mit Herstellerzertifikat beträgt null. Bier ohne Marken-RFID-Tag fällt da kaum noch auf. Zwar wird gelegentlich kontrolliert, aber da kann man mit „Designertaschen“ punkten.

Das aktuell verfügbare Bier hat eine besondere Hintergrundgeschichte. Die bindet Patal natürlich niemandem auf die Nase, und die Runner müssen schon sehr überzeugend auftreten oder besser drohen, damit sie die Wahrheit erfahren. Die erste Antwort ist: „Oh, stimmt, die Biere haben gar keine Markenkennung. Ist mir gar nicht aufgefallen. Wer kann denn so was ahnen? Da habe ich doch nichts mit zu tun!“

Wer versucht, über das Matrixsystem und die Buchhaltung etwas herauszufinden: Keine Chance, dort ist das Bier überhaupt nicht verzeichnet.

INFORMATIONEN VON RAMI PATAL

Wenn die Runner Rami Patal hinreichend überzeugend befragen, können sie folgende Informationen aus ihm herausbekommen:

- Es geht um 40 Kästen, also eine Palette. Mehr von dem Bier war nie im Kiosk. Und zurzeit sind nur noch 18 Kästen und ein halber vor Ort.
- Gestern am frühen Morgen wurde hinten am Bordell Puppenstube Bier verladen. Aus einem 7,5-Tonner in zwei größere Lkw. Und die haben noch die halbe Einrichtung des Ladens mitgenommen. Bierische, Theke, Zelt ... und viele Kisten mit Soykaff, Servietten und Bechern. Als da alles so chaotisch herumstand und jeder Paletten durch die Gegend geschoben hat, habe ich halt auch eine geschoben. Um die Ecke und weiter in meinen Laden.
- Sorry, es war halt nur so eine gute Gelegenheit. Ich gebe alles zurück! Auch den Hubwagen.

- Ich glaube, die wollten mit den Lkw zu diesem Festival. Das Motorradevent zwischen Duisburg und Mülheim. Die Werbung war zumindest auf den großen Wagen angeschlagen.

KEINE PANIK

Rami Patal erfindet auf die Fragen der Runner zunächst viele Antworten, woher das Bier stammen könnte. Wenn sie nicht wissen, wie sie die Wahrheit herausfinden können, kann er sich als doch etwas ängstlicher erweisen und schon nach mehrmaligem Nachfragen ohne Drohung erzählen, was er weiß. Schließlich könnten die Runner grob werden, so wie sie aussehen.

SZENE 8: DIE PUPPENSTUBE

AUF EINEN BLICK

Das Bordell der Höllnriderz (zumindest zu 33 %) läuft nicht gut und ist zurzeit kaum mehr als eine Fassade, um wie ein Teil des organisierten Verbrechens mit Fingern im Rotlichtmilieu auszusehen. Allerdings benutzen die Biker die Räume und Ausrüstung des Ladens für das aktuelle Bikerfestival und zuletzt die DuisKrawalloWoche, die durch die Unwetter (und zeitgleichen Pokalspiele) buchstäblich ins Wasser gefallen ist. Und sie sind sich auch außerhalb davon nicht zu schade, regelmäßig Waren aus dem Bordell mitgehen zu lassen, kleinere Drogenlieferungen dort zwischenzulagern und die Fahrzeuge für ihre Diebstähle zu nutzen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Diese Gegend Bochums ist berüchtigt für ihre Bordelle. Nicht selten haben zwei oder drei auch noch den gleichen Namen. Diese „Puppenstube“ scheint höchstens drittklassig zu sein und hat nicht einmal einen ordentlichen Matrixauftritt. Das freistehende Gebäude besitzt einen riesigen Parkplatz, und vermutlich macht der Laden an den Wochenenden mehr Geld durch Parkgebühren von Feierwilligen auf dem Weg zu den großen Clubs als durch seine eigenen Dienstleistungen.

HINTER DEN KULISSEN

Die sogenannte Puppenstube ist ein höchstens drittklassiges Bordell, in dem die Angestellten selbst entscheiden, wann sie arbeiten und wem sie ihre Dienste anbieten. Was positiv klingt, ist nicht mehr als Fassade, denn die wechselnden Frauen und Männer kommen aus den Slums der Umgebung und arbeiten hier nicht selten ihre Wett- und Spielschulden aus den umliegenden Etablissements ab. Neben Thomas Levin und den Likedeelern gehört ein weiteres Drittel des Ladens dem Investor Lukas van Groot, der das damals schon strauchelnde Bordell vor vier Jahren einem mafianahen Unternehmer abgekauft hat. Van Groot hat von seiner Familie ein Vermögen geerbt und finanziert damit unter anderem eine Porno-Drehfirma (die die Angestellten des Bordells ohne zusätzliche Gage zwangsverpflichtet), die an der Adresse des Bordells gelistet ist. Innen gibt es keine Hinweise auf eigene Büroräume, und besonders gut im Geschäft ist auch diese

Filmfirma nicht. Van Groot ist zurzeit nicht in der ADL, weil er eine Einladung in die UCAS zu einer Spendengala hat. Das können alle seine Angestellten und Bekannten so aussagen – allerdings unterzieht er sich in Wahrheit einer Leónisationsbehandlung in der Nähe von Hamburg.

Der Türsteher lässt nur halbwegs solvent aussehende Kunden in den Laden und ist bei bewaffneten Besuchern – wie Runner es oft sind – eher skeptisch. Für ein paar Euro drückt er ein Auge zu und beantwortet sogar etwaige Fragen.

Die vor Ort arbeitenden Männer und Frauen müssen gebucht werden, damit sie sich unterhalten dürfen. Wenn einer der Runner das tut, wird er gerne alles beantwortet bekommen – auch deshalb, weil dann keine Zeit für andere Dinge ist.

Jeder Angestellte kennt die Verflechtungen der drei Besitzanteile mindestens grob, und den Schwarzen Kalle und seine Motorradgang hat jeder schon mindestens einmal gesehen. Van Groot scheint mehr die graue Eminenz zu sein, und Thomas Levin ist für niemanden mehr als ein Name.

In den Mülltonnen des Bordells ist ein Squatter auf der Suche nach etwas Essbaren und hat dabei leere Bierflaschen gefunden und während der weiteren Untersuchung an den Rand gestellt. Wenn die Runner genauer hinschauen, erkennen sie: Es sind die gesuchten Biere. Die Höllnriderz hatten auf der Fahrt vom Likedeeler-Lager zum Umladen auf dem Parkplatz der Puppenstube schon das eine oder andere der Biere ausgetrunken und den Müll auf dem Parkplatz liegen lassen.

INFORMATIONEN AUS DEM BORDELL

Wenn sich die Runner im Bordell umschaun und sich mit den Angestellten unterhalten, können sie Folgendes in Erfahrung bringen:

- Der bordelleigene Lkw scheint genau der zu sein, der auf der Überwachungskamera vor dem Likedeeler-Lagerhaus aufgenommen wurde.
- Der Zwerg und seine Leute transportieren regelmäßig Dinge aus dem Haus ab. Gerade erst die ganzen Zelte und Bänke, die eigentlich für das Catering beim nächsten Porno-Dreh gedacht waren.
- Das ist eine Motorrad-Gang. Die düsen hier immer längs, wollen nicht bezahlen und trinken alle Vorräte leer. Und lassen dann alles herumliegen.

SZENE 9: DAS BIKERFESTIVAL

AUF EINEN BLICK

Zwischen Mülheim und Duisburg auf freiem und nicht ganz so toxischem Feld findet ein Krawall-Biker-Festival statt – eine Mischung aus Saufwettbewerb und Party, mit Möglichkeiten zum Prügeln und um andere Leute zu treffen. Sogar Musik gibt es. Die Höllnriderz richten das Event aus, um die richtigen Leute für weitere Untergrundgeschäfte kennenzulernen. Allerdings sind auch die Desperados im Anmarsch und noch wütend auf die Konkurrenz. Während des Festivals eskaliert die Lage schließlich und endet, wenn niemand etwas dagegen tut, in einer großen Schießerei, bei der auch Unschuldige zu Schaden kommen könnten.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Das umfangreich beworbene Festival findet auf einem Acker zwischen Mülheim und Duisburg statt. Auf zwei Seiten des unbefestigten Geländes rasen Autos vorbei, und die abgesperrte Seite in Richtung Wald und Parkplatz sieht befestigter aus, als man denken würde. Vermutlich wegen der dort lebenden Critter. Es riecht nach Öl, Verwesung und ranzigem Fett: eine Mischung aus den Motorrädern und gemoddeten Autos, drittklassigem Catering und einem leicht toxischen Untergrund. Letzteres ist für die Gegend nicht unüblich, irgendwo wurde immer Gift verklappt und der Boden vergiftet. Die Vermutung liegt nahe, dass es hier (wie fast überall an ähnlichen Orten im Plex) Teufels- oder Pestratten gibt. Allerdings sind Motorengeräusche und Musikuntermalung so laut, dass die Tiere zurzeit vermutlich freiwillig fernbleiben.

HINTER DEN KULISSEN

Das Festival läuft seit gestern Abend. Richtig viel los ist nicht – außer, dass die Mitglieder der Höllnriderz zu fast jeder Tages- und Nachtzeit hier herumhängen und trinken. Buden sind aufgebaut, die meisten von den Höllnriderz organisiert, einige zusätzliche von Geschäften wie den Duisburger Schrauber-Werkstätten. Entgegen der Berichte der letzten veranstalteten Krawallabende geht es hier ziemlich gesittet zu, und einige Familien kommen tagsüber vorbei, um sich die Motorräder anzusehen und an den Buden etwas zu essen.

Mehrere Automodder-Gruppen kommen in unregelmäßigen Abständen zu Treffen vorbei und freuen sich immer über Möglichkeiten, sich einer Öffentlichkeit zu präsentieren. Der matschige Felduntergrund ist an manchen Stellen bereits völlig von Reifenspuren durchfurcht und hilft den halbnackten Frauen der „Reinigungstruppe Truckerglück“, mit ihrem „Komplett-Einschäum-Paket“ ordentlich Umsatz zu machen.

Insgesamt wirkt das Festival auf den ersten Blick mehr wie ein Tag der offenen Tür beim dörflichen Autobauer als wie ein rauschendes Partyspektakel oder gar kriminelles Netzwerktreffen.

Die Orkrock-Band Krawooolz schlägt motivationslos auf ihre Instrumente ein, und mehrere Zwischen-Acts überhören mit ihrer Musik kaum den vorbeifahrenden Verkehr.

DAS BIER VOM SCHWARZEN KALLE

Den Runnern wird mit einem Blick auf die Auslage der Bierstände klar, dass sie hier an der richtigen Stelle sind. Viel von der angebotenen Ware stammt aus dem Lagerhaus der Likedeeler, es ist aber bedeutend mehr Bier vor Ort, als dort verschwunden ist. In Bergen stapeln sich die Kästen hinter den Verkaufsständen, die jedoch wenig zu tun haben. Die Höllnriderz selbst bedienen sich nämlich direkt aus den Kästen und bezahlen nichts.

Der Schwarze Kalle thront neben seiner Maschine auf einem grünlichen Heuballen. Sofern die Runner nicht zu aggressiv auftreten, ist es kein Problem, zu ihm zu kommen. Schließlich wartet er darauf, dass sich mögliche kriminelle Mitverschwörer bei ihm melden, um seinem aufstrebenden Club zu mehr Einfluss zu verhelfen.

Von sich aus werden die Höllnriderz nur angreifen, wenn sie stark beleidigt werden oder ihre Unternehmungen in Gefahr sehen. Dann aber greifen alle Mitglieder, die nüchtern genug sind, in den Kampf ein.

EIN GESPRÄCH MIT KALLE

Im Gespräch mit dem Schwarzen Kalle können die Runner Folgendes erfahren:

- Was geht jemanden an, woher das Bier kommt? Und wen interessiert es, ob es mal jemand anderem gehört hat? Der Stärkste überlebt und nimmt sich, was er will.
- Wenn sich die Schwachen nicht wehren, wird ihnen halt weggenommen, was sie nicht verteidigen. So ist das Leben. Und dabei ist völlig egal, welcher Name sich auf welcher Seite befindet. Angeblich große Kämpfer sind im direkten Kontakt nur Feiglinge, und David hat schließlich den großen Goliath besiegt.
- Kann sein, dass etwas Bier aus einem Lagerhaus am Hafen stammt. Und nun? Was geht euch das an? Was wollt ihr dagegen tun?
- Mit Bier bekommt man die Leute. Das weiß doch jeder. Und daher haben wir einen großen Verbrauch. Bei unseren Treffen und bei allen größeren Veranstaltungen.
- Ihr seht doch aus, als könntet ihr euch gut behaupten. Was sagt ihr? Nehmt euch ein Bier, setzt euch, und wir reden mal darüber, wie wir uns gegenseitig helfen könnten. In Zukunft. Da tun sich doch einige Geschäftsfelder auf.

ANGRIFF DER DESPERADOS

Während die Runner noch entscheiden müssen, ob sie mit Kalle verhandeln, sich ihm vielleicht anschließen oder ihm einfach einen Sack über den Kopf ziehen und ihn dann zu den Likedeelern bringen wollen, tauchen die Biker der Desperados auf. Sie kümmern sich nicht um die Besucher, zielen und schießen in Richtung erkennbarer Höllnriderz und übergießen die abgestellten Motorräder mit einer brennbaren Flüssigkeit. Dabei interessiert es sie nicht, wem die einzelnen Maschinen gehören – die Wahrscheinlichkeit ist groß genug, dass welche des konkurrierenden Clubs dabei sind.

Die Höllnriderz springen auf, greifen zu ihren Waffen und schießen zurück, was mit Pech dazu führt, dass genau dadurch die Motorräder entzündet werden. Die Runner stehen mittendrin. Jetzt müssen sie sich entscheiden, auf welcher Seite sie stehen wollen. Oder ob sie warten, bis die Desperados den Job für sie erledigt haben.

KEINE PANIK

Einen Kampf gibt es in dieser Szene auf jeden Fall, aber niemand zwingt die Runner, dabei mitzumachen. Sie können flüchten, abwarten oder sich sogar für die Seite der Höllnriderz entscheiden. Dann müssen sie sich nur eine Ausrede für ihre Auftraggeber ausdenken und – sofern sie den Lohn bekommen und nicht auf der Job-Blacklist der Likedeeler landen wollen – irgendjemanden als Täter der Diebstähle präsentieren.

DAUMENSCHRAUBEN

Mehr Gegner verlängern hier höchstens den Kampf – mehr Herausforderung kann es geben, wenn plötzlich mehr zu tun ist, als in Deckung zu bleiben und auf die zu schießen, die einem an den Kragen wollen.

Die Desperados haben brennbare Flüssigkeiten dabei, um die Fahrzeuge der Konkurrenz zu zerstören. Vielleicht entzünden sich zusätzlich eine der Buden, das auf dem Feld ausgelaufene Öl oder ein paar der Heuballen? Schnell kann sich das Ganze zu einem Inferno ausweiten, und die Feuerwehr ist in dieser Gegend nicht für ihre kurzen Reaktionszeiten bekannt. Das wird dann nicht nur für die Runner gefährlich: Es sind noch genügend unschuldige Besucher vor Ort, die sich hinter Bänken und Motorrädern zusammengekauert haben.

Eben diese Besucher, besonders eine Familie mit kleinen Kindern, geraten ins Schussfeld der Biker, und der Desperados-Ork macht gerade seine Granate bereit. Es herrscht Chaos, und zwar sehr viel auf einmal.

SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

DESPERADOS-KOMMANDO

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

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

Initiative: 7 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 7

Vorteile: Vertrautes Terrain

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 8, Einfluss 9, Feuerwaffen 8, Heimlichkeit 7, Nahkampf 7, Wahrnehmung 5

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

Waffen:

Ares Predator VI [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | 10/10/8/-/- | 15(s) | Smartgunsystem, variables Munitionssystem]

DESPERADOS-ORK

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

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

Initiative: 7 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 13

Verteidigungswert: 13

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

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 8, Einfluss 6, Feuerwaffen 7, Nahkampf 8, Wahrnehmung 6

Bodytech: Cyberarm [rechts, verchromt, Geschicklichkeit 4, Stärke 8, Panzerung 2]

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

Waffen:

Ares Predator VI [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | 10/10/8/-/- | 15(s) | Smartgunsystem, variables Munitionssystem]

Betäubungsgranaten [Wurfaffe | Schaden 10B/8B/6B | 9/8/3/-/- | Sprengwirkung 15 m]

Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2*/-/-/- | * max. 20 m]

BIKER-SCHLÄGER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

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

Initiative: 8 + 3W6

Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 5

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 8, Feuerwaffen 10, Nahkampf 13, Wahrnehmung 8

Bodytech: Muskelstraffung 3, Reflexbooster 2, Smartlink

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

Waffen:

Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2*/-/-/- | * max. 20 m]

Fichetti Security 600 [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM | 11/10/7/-/- | 30(s) | Abnehmbare Schulterstütze, Smartgunsystem]

HARMLOSE MODDER UND BESUCHER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 0)

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

Initiative: 4 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 9

Verteidigungswert: 2

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 3, Einfluss 3, Nahkampf 5

Ausrüstung: Bierflasche, Kommlink [GS 1, D/F 1/0]

Waffen:

Knüppel [Knüppel | Schaden 3B | 6/-/-/-/-]

SZENE 10: SCHNELLE RETTUNG

AUF EINEN BLICK

Nachdem der Kampf auf dem Gelände des Festivals beendet wurde, bekommen die Runner einen Anruf. Das Lagerhaus der Likedeeler wird gerade von Sicherheitskräften umstellt, da es einen Hinweis auf kriminelle Machenschaften im Inneren gibt. Die Meldung stammt von Kalle, der – wenn er schon nicht haben kann, was er will – auch andere auf-fliegen lassen möchte.

HINTER DEN KULISSEN

Im Lagerhaus der Likedeeler befindet sich zurzeit nur sehr wenig Schmuggelware. Trotzdem wäre es ein großer Rückschlag, wenn die Sicherheitskräfte von Hafen und Behörden die Chips und Papiere finden und Rückschlüsse auf Handlanger und Hintermänner ziehen könnten. Außerdem ist den Auftraggebern zurzeit noch nicht klar, was für Informationen sich durch die gerade an den Sicherheitsvorkehrungen arbeitenden Helfer im Lager befinden. Das kann kritisch sein – auch wenn die Sicherheitskräfte vor der Tür vermutlich keine Ahnung haben, in was für ein Nest sie dort gestochen haben.

Eine Sprengung des Lagerhauses war zwar bei Gefahr immer geplant, nur ist das System gerade außer Betrieb. Außerdem würden dann trotzdem die Tags ohne Flaschen gefunden werden.

Die Auftraggeber sind bereit, noch einmal 500 Euro pro Person zu zahlen (mit dem Versprechen, bei weiteren Aufträgen an die Runner zu denken), wenn die Runner helfen, den Schaden für die Likedeeler möglichst gering zu halten.

DIE BELAGERUNG BEENDEN

Viele Wege führen zu dem Ziel, dass die Sicherheitskräfte keine Hinweise auf die Likedeeler entdecken können – vom Sprengen des Lagerhauses über schnelles Entleeren der enthaltenen Beweise in oder über den Kanal hinter dem Haus bis zum schlichten Feuergefecht.

Der Hinweis vom Schwarzen Kalle führte zuerst ein paar Sicherheitskräfte vor das Lagerhaus, die nach den ersten Schüssen in ihre Richtung Unterstützung anforderten. Zurzeit ist die Lage für die Einsatzkräfte noch etwas unübersichtlich, und man erwartet einen Magier zur Aufklärungsarbeit im Lagerhaus. Was nichts nutzen wird – durch die Farbe im Inneren des Gebäudes.

CAMILLAS FLASCHENLIEFERUNG

Wenn Camilla Schmitz von dem Problem der Runner hört (es bietet sich im Abenteuer an, sie regelmäßig mit neuen Informationen einzubinden) oder von den Likedeelern dazu eine Nachricht bekommt (wenn die Runner sie schon miteinander bekannt gemacht haben) hat sie eine Idee. Ein großer Lkw mit für die Abfüllung vorbereitetem Leergut steht an einer Raststättenbude nicht weit von den Runnern und dem Festival entfernt. Wenn die Runner ihn abholen und in das Lagerhaus fahren würden, könnte man hinterher im Chaos nicht mehr erkennen, ob sich die Tags wirklich an den Flaschen befunden haben, und ohne genaue Flaschen ist ebenso schwer zu erkennen, ob sie echt oder gefälscht waren.

Also können die Runner – immer über das Kommlink im Gespräch mit Schmitz, den Auftraggebern und den armen Handlangern unter Belagerung – mit dem überladenen Wagen voller Leergut mit überhöhter Geschwindigkeit nach Duisburg und auf das Hafengelände fahren und dort den Überraschungseffekt nutzen, um den Wagen in das Lagerhaus krachen zu lassen. Hoffentlich zünden die Handlanger (oder früher eingetroffene Runner) im Inneren die alten Sprengkörper so, dass Gebäude und Wagen zum richtigen Zeitpunkt in die Luft fliegen. Und zwar ohne Beteiligte zu verletzen. Eine nachfolgende Flucht ist dabei am einfachsten über den Kanal in Schmitz' Brauerei-Lagerhaus möglich. Bleibt nur zu hoffen, dass der Überraschungseffekt lange genug anhält.

KEINE PANIK

Wenn dir diese Szene zu aufwendig vorkommt, lässt sie sich leicht abkürzen. Schließlich ist der Kampf auf dem Festival auch ein möglicher würdiger Abschluss, und die Diebe sind schon überführt. Das Lagerhaus (und der damit einhergehende Geldbonus) ist schlicht ein Add-on und kann je nach Geschmack ausgelassen werden.

DAUMENSCHRAUBEN

Wenn es unbedingt noch mehr Krawall sein muss, können sich nicht nur Runner, Sicherheitskräfte und Likedeeler-Handlanger schlagen. Dann mischen sich die Nachbarn mit ein (die oft genauso viel Dreck am Stecken haben), und wenn die ersten Granaten fliegen, kann sehr schnell das ganze Gebäude einstürzen – was ja sogar eine von den Auftraggebern gewünschte Lösung sein könnte.

SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

SICHERHEITSKRÄFTE

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

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

Initiative: 10 + 3W6

Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben

Zustandsmonitor: 11

Verteidigungswert: 11

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 10, Biotech 5, Einfluss 6, Feuerwaffen 12 (Gewehre +2), Nahkampf 11, Wahrnehmung 8

Bodytech: Kunstmuskeln 2, Reflexbooster 2

Ausrüstung: Ganzkörperpanzerung [+6], Kommlink [GS 4, D/F 2/1]

Waffen:

Walther Secura II [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | 11/9/8/-/- | 18(s) | Smartgunsystem, Taktische Lampe]

Walther Securon [Sturmgewehr | Schaden 5K | HM/SM/AM | 4/9/9/7/2 | 36(s) | Ausklappbare Schulterstütze, Schalldämpfer, 2 Zubehörhalterungen]

PROFI DES SPEZIAL-EINSATZKOMMANDOS

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 5)

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

Initiative: 10 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: 11

Verteidigungswert: 15

Vorteile: Mut, Zähigkeit

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 12, Elektronik 7, Feuerwaffen 13 (Gewehre +2), Heimlichkeit 10, Nahkampf 12, Steuern 10, Wahrnehmung 10 (Stadt +2)

Bodytech: Cyberaugen [Stufe 4; Bildverbinding, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera,

Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Cyberohren [Stufe 2; Audioverbesserung, Audioverbinding, Dämpfer, Selektiver Geräuschfilter 2], Datenbuchse, Dermalpanzerung 4, Kunstmuskeln 2, Reflexbooster 1

Ausrüstung: Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Sicherheitspanzerung [+6]

Waffen:

Walther Secura II [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | 11/9/8/-/- | 18(s) | Smartgunsystem, Taktische Lampe]

Walther Securion [Sturmgewehr | Schaden 5K | HM/SM/AM | 4/9/9/7/2 | 36(s) | Ausklappbare Schulterstütze, Schalldämpfer, 2 Zubehöralterungen]

2 Flash-Packs [Wurfwafe | Schaden *Geblendet III/Geblendet II/Geblendet I* | 11/10/5/-/- | Sprengwirkung 10 m]



NACH DEM RUN

Unabhängig davon, wie der Kampf am Likedeeler-Lagerhaus endet – die Täter der Bierdiebstähle sind nun bekannt und mit Glück gefangen, getötet oder auf andere Art ausgeschaltet. Zeit, sich den Lohn zu holen. Camilla Schmitz bittet ein letztes Mal um Kontakte zu den Likedeelern, wenn die Runner das nicht schon in die Wege geleitet haben. Je nachdem, wie der Budenverein durch die Runner in das Abenteuer eingebunden wurde, kann es gut sein, dass die Runner in nächster Zeit an den an den Verein angeschlossenen Trinkhallen mal etwas ausgegeben bekommen.

GELD

Sind die Diebe überführt, können sich die Runner bei den Auftraggebern melden, um ihren Lohn zu erhalten. 500 Euro pro Person werden (sofern nicht durch gutes Verhandeln etwas anderes vereinbart wurde) fällig, wenn die Täter ermittelt wurden. Den Bonus von 1000 Euro pro Person erhalten die Runner nur, wenn sie ohne Zweifel darlegen können, dass so etwas nie wieder passiert. Das kann durch den Tod der Höllnriderz genauso sein wie durch das Zerschlagen der Gruppe durch die Desperados. Die Runner müssen es nur sinnvoll erklären können.

Geben die Runner die Täter (oder vermutlich nur den Schwarzen Kalle) bei den Auftraggebern ab, halbiert sich der Bonus.

KARMA

- Überlebt: 3 Karma
- Die Geschichte vorangebracht: 1 Karma
- Sadik Daham freigelassen: 1 Karma
- Die Diebe überführt: 1 Karma
- Das Lagerhaus gerettet: 1 Karma
- Den Budenverein mit den Likedeelern zusammengebracht: 1 Karma

CONNECTIONS

Zwar gibt es genügend Charaktere in diesem Abenteuer, mit denen sich die Runner gut verstehen und die Aufhänger für spätere Abenteuer werden könnten. Doch so eine deutliche Vernetzung wie mit der Zwergin des Budenvereins ist mit kaum einer anderen Person möglich. Klar können die Likedeeler, wenn sie von der Arbeit der Runner zufriedengestellt wurden, sie später noch einmal anrufen. Aber vermutlich nicht andersherum. Daher ist Camilla Schmitz die einzige zu gewinnende Connection – sofern die Runner sie mit den Likedeelern zusammenbringen.

Camilla Schmitz, Budenbesitzerin und Vereinsvorsitzende: Einflussstufe 3, Loyalitätsstufe 5

HAUPTDARSTELLER

CAMILLA SCHMITZ

Die kräftig gebaute Zwergin mit dem wettergegerbten Gesicht hat schon immer selbst für sich sorgen müssen. Mit harter Arbeit hat sie es zu ihrem eigenen Büdchen gebracht, und das in bester Lage in Sichtweite des Duisburger Hauptbahnhofs. Wenn sie sich etwas in den Kopf gesetzt hat, zieht sie es auch durch und lässt sich nicht so schnell einschüchtern. Als Chefin der Vereinigung der freien Büdchen Plex Mitte e. V. (die sie nicht mitgegründet, aber sehr schnell übernommen hat) kämpft sie gegen Ungerechtigkeit bei der Vergabe von Schanklizenzen, undurchschaubare Öffnungszeitenregeln, die Übermacht durch Konzerne und konzerngeführte Trinkhallen-Ketten.

Geld ist nicht ihr erster Antrieb, obwohl sie gegen steigenden Umsatz nichts hat. Eher sieht sie den Plan des gepanschten Billigbieters als trickreiche Lösung der kleinen Leute, um sich gegen die Konzerne behaupten zu können. Dafür ist sie gerne zu illegalen Absprachen bereit und denkt wenig an die Auswirkungen auf ihre Kunden. Hauptsache, der Gerechtigkeit gegenüber den Konzernen ist Genüge getan.

TRISTAN „SCHWARZER KALLE“ POHL

Sein Leben lang wegen seiner selbst für einen Zwerg kleinen Körpergröße verspottet, kämpft Kalle dafür, „jemand zu sein“. Er möchte gesehen werden, Einfluss haben und über andere bestimmen können. Sein Motorradclub ist ihm hörig, und was er sagt, ist Gesetz. Doch das reicht ihm nicht: Der Schwarze Kalle möchte ganz oben stehen, auch über Leute herrschen, die er nicht mal kennt. Jeder soll wissen, wer er ist, und gerne bei der Erwähnung seines Namens zittern. In seiner Vorstellung ist der beste Weg die organisierte Kriminalität. Konzerne müssen wenigstens nach außen Regeln

befolgen, aber das Verbrechen macht sich seine eigenen. Sein Vorbild war lange die Mafia, aber nach den letzten internen und blutigen Kämpfen ist sein Blick er zu den Desperados gewandert. Wie sie sollen seine Höllnriderz jetzt im Bochumer Rotlichtmilieu mitmischen, nur noch größere Raubzüge begehen und am besten internationale Schmuggelwege anlegen. Da Kalle weiß, dass ihm dafür aktuell noch die Kontakte fehlen, hat er sich verschiedene Krawalltage und andere Events ausgedacht, auf die er passende Kontakte locken und sie dann von sich überzeugen kann.

Dass er sich und seine Leute in Gefahr bringt und die Desperados eine Nummer zu groß sind, sieht er nicht so. Aus seinem Blickwinkel wirkt es, als würde nur ein kleiner Stoß fehlen, um die Desperados vom Thron zu stürzen. Es ist unklar, ob er aufwacht, ehe es zu spät ist.

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

Initiative: 8 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/10

Verteidigungswert: 7

Vorteile: Infrarotsicht, Toxinresistenz, Vertrautes Terrain

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 8, Einfluss 7,

Feuerwaffen 9, Heimlichkeit 8, Nahkampf 10, Steuern 8, Wahrnehmung 7

Ausrüstung: Kommlink [GS 4, D/F 2/1], Panzerweste [+3], Sonnenbrille [Kap. 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Smartlink]

Waffen:

Ares Predator VI [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | 10/10/8/-/- | 15(s) | Smartgunsystem, variables Munitionssystem]

BEINARBEIT

Die Runner können Informationen entweder über passende Connections oder über eine Matrixsuche erhalten.

Fragen die Runner ihre Connections, lege eine Probe auf Einflussstufe + Einflussstufe der Connection ab, um festzustellen, wie viel sie 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 auf Elektronik + Intuition ab. Auch hier gilt der Schwellenwert der entsprechenden Beinarbeitstabelle. 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 Intervall.

CAMILLA SCHMITZ

ERFOLGE INFORMATIONEN

0 Ist das die Nachtclubsängerin im Paradox?

4 Wenn das eine Zwergin ist: Die Vorsitzende der Vereinigung der freien Büdchen Plex Mitte e. V. heißt so. Die sind sehr aktiv in der Öffentlichkeitsarbeit im Kampf für bessere Chancen für unabhängig geführte Kioske und Trinkhallen.

6 Ihr gehört das Früh & Spät am Duisburger Hauptbahnhof. Ein kleiner Kiosk, an dem sich abends die Heimkehrer aus den Konzernfabriken treffen.

10 Ich habe gehört, die sammeln gerade ganz viel Bier-Leergut.

LIKEDEELER AM DUISPORT

ERFOLGE INFORMATIONEN

- 1 Die Schmuggler sind doch überall im Plex.
- 2 Der Hafen ist für alle Gruppen ein beliebter Umschlagplatz. Natürlich vorrangig der schlechter gesicherte Teil.
- 4 Über den Hafen geht meistens das, was weiter als über den Megaplex transportiert oder geholt wird. Also eher exotische Drogen als das Zeug aus der Garage vom Nachbarn. Manche Ware wandert sogar nur durch.
- 6 Die Likedeeler handeln mit allem, was sich zu Geld machen lässt. Sie sind deutschlandweit aktiv.
- 8 Sie haben in sich keine so große Hierarchie, bei der man unten anfängt und sich hocharbeitet. Wer mitmachen will, muss schon was draufhaben. Die Drecksarbeit machen bezahlte Handlanger. Daher haben die Likedeeler auch nicht immer gleich Zugriff auf das übliche Heer eigener Schläger.
- 10 Das sind unter anderem Karl und Sophie Gutmann. Dem Paar will man nicht im Dunkeln begegnen – beide sind ehemalige Söldner und mit nichts zimperlich.

VEREINIGUNG DER FREIEN BÜDCHEN PLEX MITTE E. V.

ERFOLGE INFORMATIONEN

- 1 Laut Matrix irgendein Verein von Budenbesitzern.
- 2 Die haben eine sehr gute Matrixseite und scheinen gegen die Übermacht von Trinkhallenkette kämpfen zu wollen.
- 4 In dem Verein sind überraschend viele unabhängige Budenbesitzer vertreten. Ein Netzwerk quer durch den Plex.
- 6 Die Chefin heißt Camilla Schmitz und scheut sich nicht, im Trid ordentlich zu meckern.
- 10 Vereine gibt es ja genug, aber dieser „Interessensverbund“ wirkt eher wie eine geschlossene Organisation. Ob die mehr machen als sich nur auszutauschen? Würde mich nicht wundern.

GESTOHNENES BIER

ERFOLGE INFORMATIONEN

- 1 Bier wird immer gestohlen, aber vermutlich oft für den Eigenbedarf. Die Preise sind ja auch echt hoch geworden.
- 2 Regelmäßig liest man von überfallenen Trinkhallen und aufgebrochenen Büdchen. Ganz oft wird dabei das Bier gestohlen.
- 4 Mehrere Einbrüche in letzter Zeit hatten es anscheinend vor allem auf Bier abgesehen. Meist zwischen Duisburg und Gelsenkirchen. Ob das wirklich nur zum Trinken ist?
- 6 Die werden immer dreister! Seit der Stadtkrieg-WM ist man ja einiges gewohnt, aber am helllichten Tag einen ganzen Lkw vollladen? Da muss eine Bande dahinterstecken!
- 8 Was macht man denn mit gestohlenem Bier, außer es selbst zu trinken? Ins Ausland schicken? Aber ob die Westphalen das überhaupt trinken ... Wie gut lässt sich das denn weiterverkaufen? Und wo?
- 10 Für einzelne verkaufte Kisten ist die Gewinnspanne bestimmt viel zu niedrig. Da muss jemand schon Bier im großen Maßstab verticken, damit sich das lohnt. Fußballstadion? Festival? Großfamilien-Hochzeit?

BESONDERHEITEN UM BIER IM PLEX

ERFOLGE INFORMATIONEN

- 1 Es gibt viele verschiedene Sorten. Am beliebtesten ist meist „das Billige“.
- 2 Klar gibt es Qualitätsunterschiede, aber die Preisunterschiede sind größer. Am besten ist irgendeine gute Marke in günstig. Nicht die Plörre ganz unten und nicht die Deluxe-Biere, wo sich das Preis-Leistungs-Verhältnis eh nicht lohnt.
- 4 So viele kleine Brauereien es auch gibt, so viel wird auch gepanscht oder billig geschmuggelt. Und nach ein paar Flaschen merkt man den Unterschied eh nicht mehr.
- 6 In großen Fabriken wird Billigbier gebraut und versucht, als teures Bier weiterzuverkaufen. Die Hersteller denken sich immer mehr aus, wie sie das verhindern, aber das hält nie lange.
- 8 Nicht erst seit der Stadtkrieg-WM überschwemmt billiges niederländisches Bier als Luxusmarke getarnt den Markt. Geschmuggelt wird über den Fluss und dann weitreichend verteilt. Da hat das organisierte Verbrechen beide Hände drin. Penosen oder Likedeeler mindestens.
- 10 Nicht selten wird im heimischen Keller gebraut und neu in alte Flaschen abgefüllt. Passt auf, wenn ihr euer Bier offen bekommt!

BORDELL PUPPENSTUBE

ERFOLGE INFORMATIONEN

- 1 Kenne ich nicht, aber es hört sich sehr nach Bunraku an.
- 4 Das ist doch nicht dieser alte heruntergekommene Schuppen in Bochum? 08/15-Bordell. Da könnt ihr auch gleich einen der Wohnwagen an der EuroRoute nehmen.
- 6 Das wurde gerade verkauft oder zumindest aufgeteilt. Lukas van Groot, dieser Porno-Typ aus reichem Haus, hat Anteile verkauft. Wer *den* Laden kauft, hat Hintergedanken. Bordelle sind doch eh meist Fassaden für Mafia und Co.
- 8 Thomas Levin und Tristan Pohl wurden als Mitbesitzer eingetragen. Levin ... das ist doch die Mafia-Kneipe in Gelsenkirchen? Das Hot 'n' Tot?
- 10 Seit der Aufteilung geht es noch viel schneller bergab mit dem Schuppen. Neulich haben die ganz viel Material aus dem Gebäude getragen. Und die Fahrzeuge sind sogar im Duisport unterwegs gewesen. Neulich nachts zumindest. Die haben ja so einen besonderen Aufdruck.

KIOSK PATAL

ERFOLGE INFORMATIONEN

- 1 Das ist einer dieser kleinen Schuppen in Bochum, der den Betrunkenen das Geld mit Schrott aus der Tasche zieht.
- 2 Souvenirs, Billigshirts, Kondome... so was gibt es da. Und was gerade sonst irgendwo vom Laster gefallen ist.
- 4 Lebensmittel dürfen die Läden nicht offen verkaufen. Geschlossene Flaschen oder Dosen sind erlaubt, und das machen daher einige der Geschäfte. Ist teurer als in den meisten Nachtclubs, aber man hat wenigstens keinen Türsteher.
- 6 Vermutlich sind 90 Prozent davon nicht ganz legal. Aber die Sicherheitskräfte schauen natürlich nur nach SIN und Co. und lassen sich mit den dümmsten Frachtbrief-Fälschungen abwimmeln. Oder kassieren gleich mit.
- 8 Gefälschtes oder gestohlenes Bier würde dort sicher ins Sortiment passen.

KIOSK TANKE

ERFOLGE INFORMATIONEN

- 1 Laut Matrix so ein kleines Büdchen am Rastplatz.
- 2 Gibt es schon seit Jahrzehnten und hat mehrmals den Besitzer gewechselt.
- 4 Oma Paula arbeitet da, eine Orkin mit großem Herz. Manchmal lässt sie anschreiben.
- 6 Eigentlich wäre der Laden super für rastende Fernfahrer, aber die trauen sich wegen der ganzen MC-Mitglieder und Ganger nicht mehr her und essen lieber teuer in der Raststätte. Aber ja, da gibt es wirklich oft Schießereien.
- 10 Zurzeit haben die Höllnriderz da die Oberhand. Soll heißen, von denen sind immer am meisten da. Aber in dem Geschäft kann sich das schnell ändern, sofern man kein Desperado ist.

HOT 'N' TOT

ERFOLGE INFORMATIONEN

- 1 Ein uralter Schuppen in Gelsenkirchen. Sieht auf den Bildern in der Matrix nicht mal retro aus, nur alt.
- 2 Der ist schon ewig im Geschäft und wird in zweiter Generation geführt.
- 4 Früher war der Laden bekannt dafür, dass sich dort viele Kriminelle zum Plaudern und Saufen getroffen haben. Und zwar ohne sich die Köpfe einzuschlagen. Weil niemand als Gruppe Anspruch erhob, war es eine Art befriedetes Gebiet.
- 6 Die letzten Jahre haben der Kneipe nicht gut getan. Die Verbrecher sind brutaler und ehrloser geworden, und im Laden hat sich nicht mal die Tapete geändert. Und dann gab es auch noch Krawall und Schießerei neulich.
- 8 Den Desperados hat dort etwas nicht gepasst, und sie sind gekommen und haben randaliert. Das wäre vermutlich nicht weiter tragisch gewesen, wenn es nicht als Schießerei draußen weitergegangen wäre. Und dann kam die Polizei und fand auch noch kistenweise geschmuggeltes und gefälschtes Bier.
- 10 Angeblich soll hinter dem Schuppen ein rivalisierender Biker-Club stehen. Aber Besitzer Thomas Levin hat eher die Hände in dem abgewrackten Bordell Puppenstube als in irgendwelchen Motorradkriegen.

MOTORRADCLUBS

ERFOLGE INFORMATIONEN

- 1 Es gibt viel zu viele Motorräder im Plex, und die Hälfte der Fahrer ist in irgendwelchen undurchsichtigen Grüppchen oder Clubs.
- 2 Regelmäßig gibt es Ärger untereinander. Die großen Clubs haben ihre Hände überall drin, und niemand fackelt da lange.
- 4 Die Desperados sind die absoluten Chefs. Wer denen in die Quere kommt, ist selbst schuld.
- 6 Zurzeit gibt es Streitereien zwischen Desperados und Höllnriderz. Zumindest gab es eine Schießerei im Gelsenkirchener Hot 'n' Tot.
- 8 Den Desperados gehen die Neulinge wohl auf die Nerven. Da kommt sicher noch was nach.

DESPERADOS

ERFOLGE INFORMATIONEN

- 1 Ein Motorradclub.
- 2 Sind über den ganzen Plex verteilt. Das Duisburger Chapter soll besonders brutal sein.
- 4 Die machen bei allem mit, was das organisierte Verbrechen zu bieten hat. Und zögern nicht, wenn ihnen jemand nicht passt.
- 8 Zurzeit ist ihnen so ein kleiner Club, die Höllnriderz, zu sehr auf die Pelle gerückt. Das gab schon Schießereien, und ich hoffe, die haben ihre Sache gelernt. Nächstes Mal gibt es mehr Tote.
- 10 Angeblich planen die gerade einen großen Schlag zur Abschreckung. Vermutlich wieder diese Höllnriderz. Wenn sie die plattmachen, begehrt so schnell niemand mehr auf.

SCHWARZER KALLE

ERFOLGE INFORMATIONEN

- 1 Das ist der giftige Biker-Zwerg, oder?
- 2 Führt eine Motorrad-Gang, die sich Motorrad-Club nennt und ganz oben mitspielen will.
- 4 Sein wirklicher Name ist Tristan Pohl.
- 6 Die hingen immer im Hot 'n' Tot herum, bis die Desperados den Laden dichtmachten.
- 8 Die Puppenstube, ein Bochumer Bordell, gehört ihm zu einem Drittel.
- 10 Wenn nicht etwas geschieht, sieht der demnächst die Blümchen von unten. Die Desperados haben einen Hass auf ihn.

HÖLLNRIDERZ

ERFOLGE INFORMATIONEN

- 1 Ein Motorrad-Club mit kreativen Ideen in puncto Rechtschreibung.
- 2 Manche sagen, es sei eher eine Gang, aber die Diskussion führt bei den Beteiligten schnell zu Aggressionen. Sie nennen sich Club und wollen auch so angesehen werden.
- 4 Die werden vom Schwarzen Kalle geführt. Ein Zwerg mit Machtansprüchen.
- 6 Die wollen die Desperados vom Thron stürzen und bekommen selbst kaum mehr hin als Raubüberfälle und aufgebrochene Büdchen. Das endet doch in einem Blutbad! Im Hot 'n' Tot hat das schon angefangen.
- 8 Seit ein paar Monaten suchen sie neue Betätigungsfelder. Sie sind in ein Bordell in Bochum eingestiegen – die Puppenstube – und machen nicht mehr so viele kleinkriminelle Aktionen, sondern größere Dinger. Angeblich haben sie das komplette Eventbier von einer Mülheimer Veranstaltung gestohlen.
- 10 Sie organisieren auch Events. Aktuell sogar ein scheinbar familienfreundliches Heuballen-Festival oder so. Aber natürlich mit Motorrädern.

DAS BIKERFESTIVAL

ERFOLGE INFORMATIONEN

- 1 Stimmt, der Werbung nach findet das gerade statt. Essen und Trinken bei Musik und dem Bestaunen großer Maschinen.
- 2 Die Werbung allein war nicht günstig. Es kostet aber keinen Eintritt und ist gut erreichbar. Das heißt, es werden vermutlich Scharen an Leuten einfallen, weil zumindest mal was anderes anzusehen ist.
- 4 Die wissen nicht ganz, was sie sein wollen. Viele Teilnehmer wirken gefährlich, die im Duisburger Forum angekündigte Heuhüpfburg wird aber eher Familien anziehen.
- 6 Tristan Pohl ist der Veranstalter. Das ist doch dieser Schwarze Kalle?
- 8 Eine Motorradgang als Veranstalter einer Show, die auch für Familien ist, fängt dann an, schwierig zu werden, wenn sie zeitgleich gewalttätige Kämpfe mit anderen kriminellen Organisationen führt.
- 10 Die Höllnriderz haben halb offen diverse Mafiosi, Schmuggler und andere Leute eingeladen, die es mit der Legalität nicht ganz so ernst nehmen. Für die gibt es sogar Freibier. Aber ob die ihre Kinder für die Hüpfburg mitbringen ...



BUDE ODER BÜDCHEN

Viele Regionen kennen diese kleinen Verkaufsstände. In Berlin ist es der *Späti*, in Frankreich der *Arabe du coin*, anderswo wird diese Institution schlicht Kiosk genannt. Doch nirgendwo in der Sechsten Welt ist die Dichte der **Buden** (im Norden des Plexes) oder **Büdchen** (im Süden), wie die Trinkhallen hier genannt werden, höher als im Ruhrplex. Es gibt zwischen Oberhausen und Köln kaum einen Ort, an dem man weiter als ein paar Hundert Meter von der nächsten Bude entfernt ist.

Wie überall ist ihnen eine äußerst breites Sortiment auf engstem Raum, den man oft gar nicht betreten kann, gemein. Das Wort Trinkhalle ist hier irreführend, denn es ist keine riesige Kneipe. Der Verkauf erfolgt meist durch das Fenster oder über die Theke hinweg. Egal ob eine gemischte Tüte mit Süßigkeiten für die Kleinen, ein Feierabendbier für die Großen oder Dinge des alltäglichen Bedarfs, der Budenbesitzer hat fast alles im Sortiment. Dazu kommen Verkaufszeiten bis spät in die Nacht hinein, was aber 2082 mit den gelockerten Ladenschlussgesetzen und ständiger Verfügbarkeit aller Waren durch Matrixhandel und Drohnenversand kein Argument mehr für das Büdchen ist. Trotzdem halten sich die Trinkhallen im Ruhrplex in fast jedem Stadtteil hartnäckig. Das liegt an den Besitzern, die nicht nur Verkäufer, sondern auch Gesprächspartner, Quelle für Klatsch und Tratsch, Seelsorger und notfalls auch Sanitäter, Beschützer oder Vermittler sind. Oft fungieren die Büdchen auch als Pfandhäuser oder gar Kreditanstalten, denn die wenigsten Stammgäste sind ständig solvent. Viele Kunden müssen öfter anschreiben, als sie sofort bezahlen können, aber es ist eine Frage der Ehre, dass man seine Schulden beim Budenbesitzer begleicht.

Nur die wenigsten gehen zur Bude um die Ecke, weil dort das Bier teurer ist als im Aldi-Real (und meist wärmer). Auch die Bequemlichkeit ist kein Grund, muss man sein Kölsch, Alt oder Pils doch meist im Stehen trinken. Nein, die Bude ist für die meisten Besucher in allererster Linie ein Treffpunkt und ein Anker der Beständigkeit in einer sich ständig schneller ändernden Welt, die für die meisten Bewohner des Ruhrplexes mehr Widrigkeiten und Probleme als positive Entwicklungen bereithält. Hier haben schon die Eltern und deren Eltern ihre Lottoscheine gekauft, anstatt sie im öffentlichen Gitter per gedanklichem Klick zu bestellen. Hier gibt es keine Unterschiede zwischen Bürgern mit oder ohne SIN. Viele Budenbesitzer könnten nach Schattenmaßstäben perfekte Infobroker sein, aber sie handeln nicht mit ihrem Wissen. Es verlangt viel Fingerspitzengefühl, etwas in Erfahrung zu bringen, wenn man von außerhalb kommt.

Gerade der soziale und ökonomische Wandel in vielen Regionen hat die Buden in den letzten hundert Jahren vollkommen verändert. Viele kleinere Geschäfte sind dem Niedergang zum Opfer gefallen. Andere mussten Filialen großer Ketten weichen. Die Städte und Stadtteile wurden austauschbar, mit immer gleichen Clustern der immer gleichen Marken und Discounter. Soziale Kälte und die Anonymität der Großstädte taten ihr Übriges, und so lebt ein Großteil der Bevölkerung des Ruhrplexes weitestgehend allein mit sich und seiner Kernfamilie in riesigen Wohnbaracken. Wäre da nicht die Bude um die Ecke, die für viele eine Art Zentrum des sozialen Miteinanders ist. Wie die Marktplätze vergangener Zeiten trifft man sich hier



wie selbstverständlich ohne vorherige Verabredung zu den immer gleichen Zeiten. Viele trauern hier der Vergangenheit nach, als die Zechen noch Arbeit für viele hatten und der Traum vom Mittelstand noch in greifbarer Nähe war. „Anne Bude biste König!“, sagt man im Ruhrplex, und tatsächlich ist ein Besuch im nachbarschaftlichen Büdchen für viele Metamenschen ohne Perspektive ein Lichtblick in einem sonst trostlosen Alltag.

Für Shadowrunner ist eine Bude der perfekte Ort für Beinarbeit, um mehr über die nahe Umgebung zu erfahren. Die Informationen sind meist lokal begrenzt, aber dafür gibt es hier fast nichts, was einem der Besucher nicht irgendwann aufgefallen wäre. Alle Informationen laufen beim Besitzer der Bude zusammen, der den Laden meist allein oder mit ein bis zwei Aushilfen am Laufen hält. Egal ob Mann oder Frau, der Verkäufer ist ein Experte in Sachen Menschenkenntnis und sozialem Austausch und steht einem geschulten Unterhändler in seinen Fähigkeiten oft in nichts nach. Wenn man sein Vertrauen gewonnen hat, kann er eine ausgezeichnete Quelle für Informationen sein.

Das Büdchen ist auch ein guter Ort, um selbst Beobachtungen anzustellen, denn nirgendwo fällt man weniger auf, auch wenn man sich stundenlang am längst warmen Soybier festklammert.

Letztendlich ist das Büdchen auch der Platz in jedem Kiez, um Kontakte zu Einheimischen zu knüpfen. Egal welchen Spezialisten oder sogar welches konkrete Individuum man sucht: Über zwei bis drei Ecken kennt man sich hier, wenn der Gesuchte kein eigenbrötlerischer Eremit ist.

36 BUDEN

Würfle mit sechs W6 oder such dir einfach nach Belieben eine Beschreibung für deine Bude zusammen.

Modifiziere das Würfelerggebnis mit -1 bei Buden in gesetzlosen Z-Zonen bzw. +1 in Oberschichtgegenden. In exterritorialen Gebieten oder Luxuswohngegenden wird man allenfalls nostalgische Kopien einer Bude finden, die nichts mit einer echten Trinkhalle gemein haben.

DIE BUDE STEHT ...

- 1: ... am Rande einer Industriebrache auf einem kleinen Platz voller Schlaglöcher inmitten von Bauruinen, die überfüllt sind mit SINlosen und Squattern.
- 2: ... direkt auf einer Reviergrenze zweier verfeindeter Gangs und wird als neutraler Boden angesehen.
- 3: ... an einer vielbefahrenen riesigen Kreuzung, nur einen Meter von der Fahrbahn entfernt. Es ist furchtbar laut, und die Luft ist sehr schlecht.
- 4: ... vor einem ehemaligen Zechengelände oder einem Konzerngrundstück an einer kleinen Kreuzung oder Ausfahrt zu einer größeren Straße.
- 5: ... ruhig und schattig zwischen Wohnhäusern unter alten Bäumen.
- 6: ... inmitten einer sündhaft teuren Einkaufsmeile als letzte Bastion wider die Konzerne.

DIE BUDE IST ...

- 1: ... ein windschiefer Wellblechschuppen. Die Bude verfügt über kein fließend Wasser, Strom fließt nur, wenn die Sonne die Kollektoren lädt oder einer der Gäste Diesel für das Aggregat spendiert.
- 2: ... ein schmutziger Straßenverkauf durch ein fensterloses Loch in einem ansonsten verlassenem, weil abbruchreifen Haus.
- 3: ... ein hässlicher, uralter Flachbau mit einem kleinen Vordach aus längst verbotenem Wellasbest.
- 4: ... ein pittoresker Kleingartenraum voller Verzierungen und überbordender AR. Der Vorplatz ist mit Kunstrasen ausgelegt und von einem Jägerzaun umgeben.
- 5: ... seit über hundert Jahren eine überregional bekannte Institution und befindet sich in einem Baudenkmal mit schmiedeeisernen Verzierungen aus der Blütezeit der Zechen.
- 6: ... ein frisch renoviertes und durchgestyltes Ladenlokal, „voll Retro und Vintage“!

DER BESITZER IST ...

- 1: ... ein ungepflegter Mann mit sehr schlechten Zähnen und einer übelriechenden Fahne.
- 2: ... alt und sehr gebrechlich, klapperdürr und mit strohigen Haaren. Gehört einer vorherrschenden Ethnie an.
- 3: ... eine furchtbar laute Frau, die einen massiven Busen vor sich herschiebt. Steht ständig im Mittelpunkt, wirkt aber sympathisch.
- 4: ... eine uralte Zwergin/Elfe, die hier schon ewig hinter der Theke steht.
- 5: ... ein sonnengebräunter Mann mit Goldkettchen und jovialem Grinsen. Ein wahrer Ruhrpott-Prolet!
- 6: ... ein junger Norm aus gutem Hause, der hier mit seiner Normfreundin die Buden-Tradition hochhalten will.

IN WIRKLICHKEIT IST DER BESITZER EIN ...

- 1: ... flüchtiger Betrüger, der hier abgetaucht ist und von der Polizei steckbrieflich gesucht wird.
- 2: ... extremer Konzernhasser mit guten Verbindungen zu radikalen Gruppierungen wie Konwacht.
- 3: ... herzensguter freier Geist, der kein Geheimnis für sich behalten kann. Klatsch und Tratsch sind sein Leben.
- 4: ... gerissener Geschäftemacher, der ständig feilscht, handelt oder nach Möglichkeiten dafür sucht.

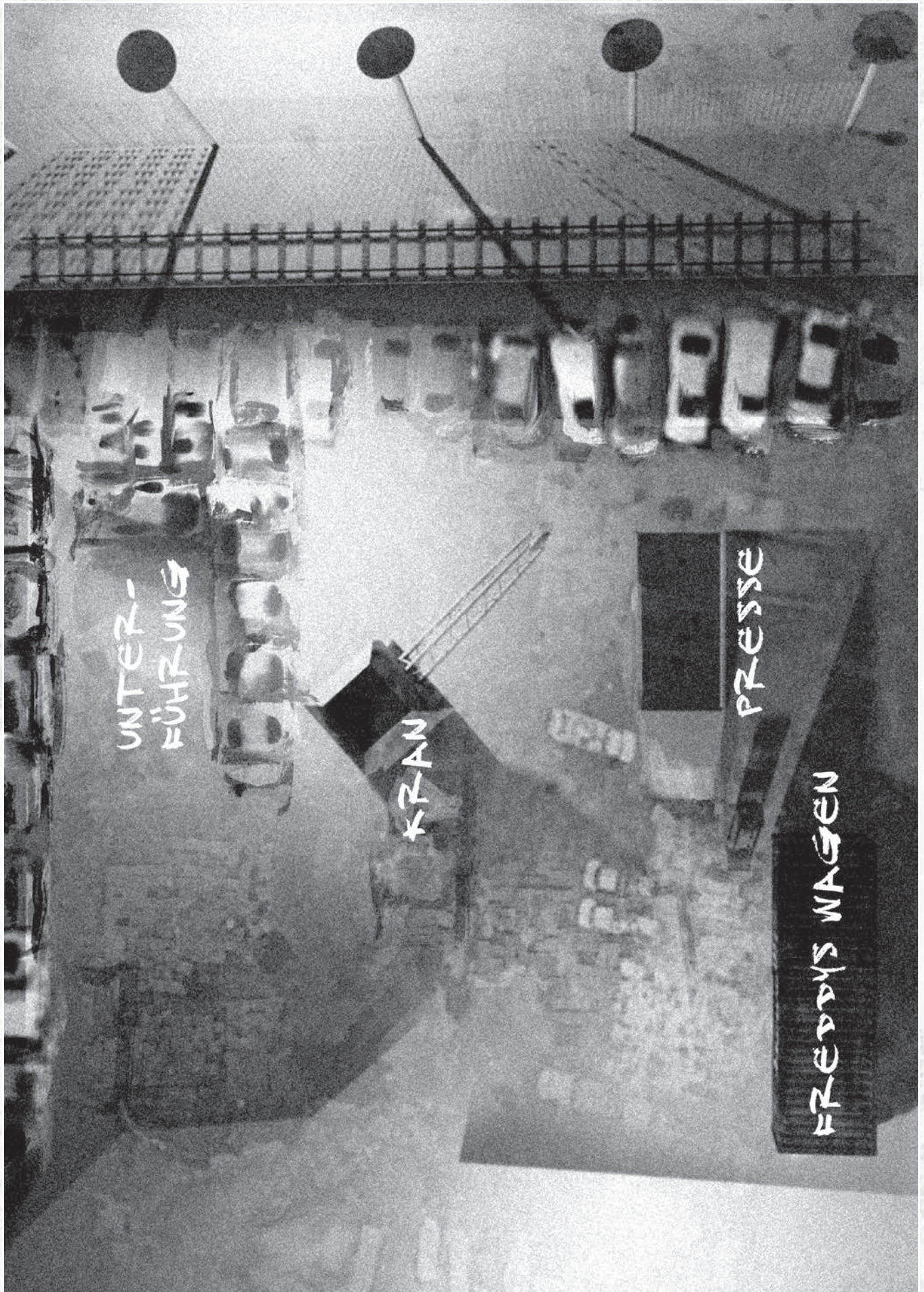
- 5: ... verbitterter Pessimist, der ständig lamentiert und Untergangsstimmung verbreitet.
- 6: ... Informant der Polizei oder eines Konzerns, der Geheimnisse seiner Kundschaft an sie verrät.

DIE KLIENDEL BESTEHT VORWIEGEND AUS ...

- 1: ... Gangmitgliedern oder anderen kriminellen Subjekten, misstrauisch gegenüber Fremden.
- 2: ... SINlosen und Squattern, die jeden Fremden um Geld für ein Bier anbetteln.
- 3: ... arbeitslosen Alkoholikern ohne Perspektive.
- 4: ... einer bunten Mischung der Bevölkerung des hiesigen Kiezes.
- 5: ... teils einheimischen Stammgästen, aber auch abenteuerlustigem Partyvolk aus einem nahen Luxusschichtgebiet.
- 6: ... wohlhabenden, aber meist gestressten Konzernbürgern, die hier eine hippe Auszeit suchen.

DIESE EIGENART ZEICHNET DIE BUDE AUS:

- 1: Der Besitzer ist ein Machtfaktor im Kiez. Er ist Streitschlichter, aber auch Richter, stellt die Regeln auf und hat die Macht, sie durchzusetzen.
- 2: Neben Dingen des täglichen Bedarfs vertreibt der Besitzer auch Handfeuerwaffen. Von der kleinen Hold-out bis zur vollautomatischen Maschinenpistole nebst Munition bietet er eine große Auswahl zu vernünftigen Preisen und ohne lästige Bürokratie.
- 3: Der Besitzer polarisiert die Anwohner des Kiezes massiv. Ein Teil hasst ihn und seine Stammkunden, ein anderer verteidigt ihn und seine Bude verbissen gegen Kritiker.
- 4: Der Besitzer ist eine Schattengröße und fungiert für Eingeweihte als Fixer und Schieber. Er ist bekannt als neutraler Vermittler. Seine einheimischen Kunden haben sich an die Fremden gewöhnt und denken sich ihren Teil.
- 5: Der Besitzer ist ein Drogendealer und arbeitet mit einem hiesigen Syndikat zusammen. Er ist wahrscheinlich kein Mitglied, gilt aber in den Schatten als Anlaufstelle für Kontakte zum örtlichen Unterboss.
- 6: Die Bude ist ein Polizeitreff. Von früh bis spät treffen sich hier die Streifen mehrerer Reviere zu Currywurst und Bier.

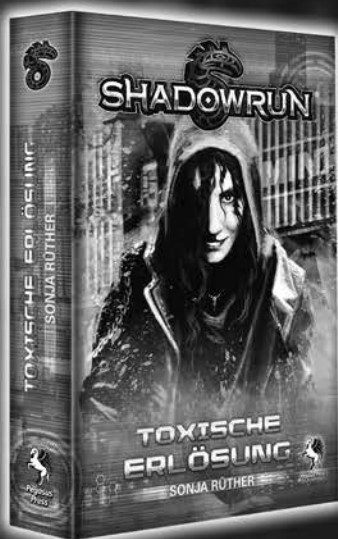


Auch als
E-Book erhältlich!

SHADOWRUN[®]

TIEF IN DEN SCHATTEN DER ADL UND DER SECHSTEN WELT.

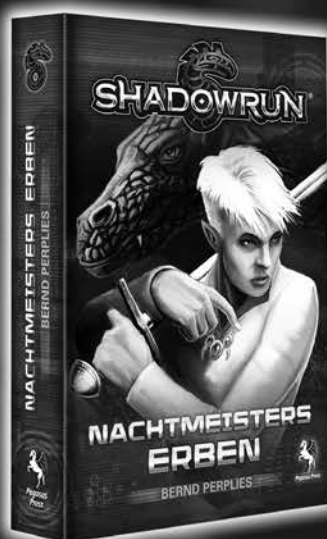
MIT DEN AKTUELLEN ROMANEN ZU SHADOWRUN.



Sonja Rüther
Toxische Erlösung

ISBN 978-3-95789-312-3
€ 14,95

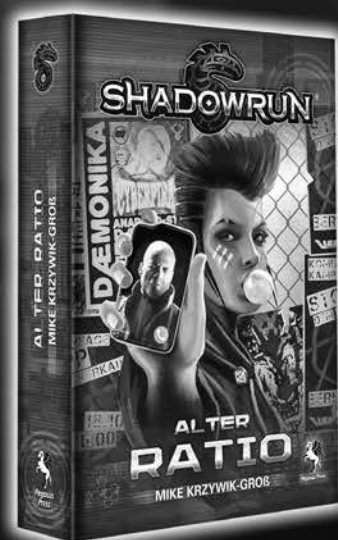
Eigenproduktion



Bernd Perplies
**NACHTMEISTERS
ERBEN**

ISBN 978-3-95789-335-2
€ 14,95

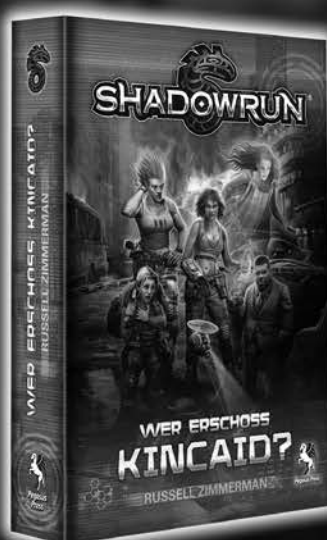
Eigenproduktion



Mike Krzywik-Groß
ALTER RATIO

ISBN 978-3-96928-010-2
€ 14,95

Eigenproduktion



Russel Zimmerman
**WER ERSCHOSS
KINCAID?**

ISBN 978-3-96928-027-02
€ 14,95

topps

CATALYST
game labs

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Press



DER RUN NEBENAN

Im Rhein-Ruhr-Plex regieren die Mächtigen der Unterwelt und der Konzerne. Trotzdem gibt es in dem riesigen Moloch auch in den Hinterhöfen und den schattigen Seitengassen viel zu tun für Runner. Oft steht dabei der Kiosk im Zentrum des Geschehens: Das Büdchen, das als soziales Auffangnetz, Versorgungsquelle und illegaler Umschlagsplatz dient. Ob es um verschollene Critter, geraubtes Bier oder um verirrte Konzernsprösslinge geht – an diesen Buden hinter der nächsten Ecke kommt kaum jemand vorbei.

BUDENZAUBER ist eine Eigenproduktion von Pegasus Press und eine Anthologie für **Shadowrun 6** mit drei Einzelabenteuern. Alle Abenteuer sind komplett spielfertig. Im Schatten der Büdchen des Rhein-Ruhr-Plex zieht es die Runner dabei in merkwürdige Vorkommnisse innerhalb der Nachbarschaft, die sich als gefährlicher herausstellen, als es irgendjemand ahnen könnte.

TOPPS

CATALYST
game labs

Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Catalyst Game Labs und
Topps Company, Inc. © 2021 Topps Company, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
Shadowrun und Topps sind Handelsmarken
und/oder eingetragene Marken von
Topps Company, Inc. in den USA,
in Deutschland und/oder anderen Staaten.
Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke
von InMediaRes Productions, LLC.



Pegasus Spiele

Art.-Nr.: 46128P