



SHADOWRUN®

VENDETTA



KAMPAGENBAND



Pegasus Press



SHADOWRUN®

VENDETTA



INHALT

IMPRESSUM	4	Szene 4: Warten	21	LEONARDO	34
EINLEITUNG	5	Nach dem Run	23	Vorgeschichte	34
ÜBERSICHT	7	Hauptdarsteller	23	Handlung	34
Spielweise	7	Handouts	23	Szene 1:	
Die Mafia	8			Treu wie ein Hund	35
Charaktere innerhalb		IN DER HÖHLE		Szene 2: Jackos Plan	36
der Kampagne	10	DES LÖWEN	24	Szene 3: Hausbesuch	39
		Die Handlung		Szene 4:	
AKT 1 - ANDANTE	14	im Überblick	24	Ende in Aachen	40
		Vorgeschichte	24	Nach dem Run	41
ÜBERFALL AM RHEIN	15	Die Handlung	25	Hintergrund	41
Die Ausgangslage	14	Szene 1: Der Auftrag	25	Handouts	43
Die Handlung		Szene 2: Vorbereitung	26		
im Überblick	15	Szene 3:		AKT 2 - ALLEGRO	44
Szene 1:		Der Datenraub	27		
Der Auftraggeber	15	Szene 4:		Die Ausgangslage	45
Szene 2:		Raus, raus, raus!	32	Die Runner	45
Die Vorbereitung	16	Nach dem Run	32	Die Stimmung	45
Szene 3:		Hauptdarsteller	33	Worauf es hinausläuft	45
Der Überfall	18	Handouts	33	Bedeutung des Aktes	45

Zusatzinformationen und -inhalte	46	Handlung	86	AKT 4 - PRESTO	116
Allgemeine Handouts	48	Szene 1: Das Treffen	87	Die Ausgangslage	117
		Szene 2: Vorbereitung	88	Die Runner	117
		Szene 3: Vorhang auf		Die Stimmung	117
		und Bühne frei	90	Worauf es hinausläuft	117
DIE BRÜDER	49	Szene 4: Déjà-vu	92		
Beeilung!	49	Szene 5: Abbau	93		
Szene 1: Zu spät	49	Szene 6: Epilog	94	EINLEITUNG	118
Szene 2:		Nach dem Run	94	Wie dieser Akt	
Leiche im Kofferraum	51	Hauptdarsteller	95	gedacht ist	118
Szene 3: Verfolgungsjagd	53			Ablauf	119
Nach dem Run	53				
Handout:	54	ABENTEUERVORSCHLÄGE	98		
		Abwerbungen	98	FOULSPIEL	120
WHO LET THE DOGS OUT?	55	Geschmierte Polizei	100	Die Handlung	
Die Handlung		Syndikate	102	im Überblick	120
im Überblick	55			Szene 1: Der Auftrag	120
Szene 1: Der Auftrag	56	AKT 3 - INTERMEZZO	104	Szene 2: Informations-	
Szene 2: Die Aufklärung	57			beschaffung	121
Szene 3: Hundefänger	60	Die Ausgangslage	105	Szene 3: Vorsichtiger	
Szene 4: Hundesitter	61	Die Runner	105	Vorstoß	122
Szene 5:		Die Stimmung	105	Szene 4:	
Der Geiseltausch	63	Worauf es hinausläuft	105	Den Spieß umdrehen	124
Nach dem Run	64			Abschluss des Runs	125
Handouts	64	ALTA COMMISSIONE	106	Handouts	125
		Hintergrund	106		
WOLFSZÄHNE	65	Die Handlung		NEUSTART	126
Hintergrund	65	im Überblick	106	Die Handlung	
Die Handlung		Szene 1: Ankunft	107	im Überblick	126
im Überblick		Szene 2: Das Bankett	108	Szene 1: Der Auftrag	
Szene 1: Der Auftrag	66	Szene 3: Aufenthalt	110	Szene 2: Rückkehr in	
Szene 2:		Szene 4:		die Hundehütte	127
Ruhe vor dem Sturm	68	Abschlusessen	114	Nach dem Run	128
Szene 3: Razzia!	69	Nach dem Abenteuer	115		
Nach dem Abenteuer	73				
PIZZAKRIEG	74				
Hintergrund	74				
Die Handlung					
im Überblick					
Auftrag 1:					
Die Suppe versalzen	75				
Auftrag 2: Außendienst	76				
Auftrag 3: Dicke Luft	78				
Auftrag 4: Pronto, Pronto	80				
Auftrag 5:					
Heiße Kartoffel	82				
Nach dem Abenteuer	84				
SPUR DES GELDES	85				
An die Spielleitung	85				



DER FLUCH DES ERFOLGS	129	Szene 1: Der Auftrag	140	DER GLÜCKSBRINGER	158
Die Handlung im Überblick	129	Szene 2: Handwerk hat goldenens Boden	141	Der Auftrag	158
Szene 1: Spielzüge	129	Nach dem Run	142	Karma und Konsequenzen	160
Szene 2: Is was, Doc?	132	DIE BÄRENHÖHLE	143	EPILOG	161
Szene 3: Was in den Schatten lauert	134	Die Handlung im Überblick	143	Das Spiel	161
Nach dem Run	134	Der Auftrag	144	Fin	163
Handout	135	Nach dem Run	146	ANHANG	164
Hauptdarsteller	135				
		GASTFREUNDSCHAFT	147	STADTKRIEG	165
		Auf einen Blick	147	S-K Centurios Essen	165
TRANSMISSION INTERRUPTED	136	Die Beauftragung	147	Horizon	
Die Handlung im Überblick	136	Das Sports Hotel	148	Coordinators	169
Szene 1: Der Auftrag	136	Nach den Runs	151		
Szene 2: Stromausfall	138	Plotidee 1: Randale, o-ho!	151	PERSONEN DER HANDLUNG	173
Abschluss des Runs	139	Plotidee 2: Under Pressure	152	Generische Mafiosi	173
		Plotidee 3: Eine Verbindung schaffen	154	Generische Gesetzeshüter	177
DAS FUNKLOCH	140	Plotidee 4: Katerstimmung	155	Sonstige NSC	179
Die Handlung im Überblick	140			Namhafte Individuen	180

IMPRESSUM

Texte: Lars Blumenstein, Christian Götter, Michael Grassl, Melanie Helke, Daniel Jennewein, Christian Paschke, Frank Plenert, Niklas Stratmann

Redaktion: Frank Plenert

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

Grundrisse: Andreas „AAS“ Schroth

Coverbild: Andreas „AAS“ Schroth

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Layout: Tobias Hamelmann

Lektorat: Benjamin Plaga, Frank Plenert

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Chefredaktion Shadowrun: Jason M. Hardy

Design: Matt Heerdt

Danksagung: Danke an das großartige Autorenteam für das tolle Buch. Endlich kehrt wieder Frieden ein in die Familie an Rhein und Ruhr. Zumindest zeitweise. Und endlich kann sich einer der Lieblingsspielcharaktere des Chefredakteurs zur Ruhe setzen, der eh schon lange nicht mehr auf dem Spieltisch lag, sondern im Metaplot verschwunden war. Good Bye, Jacko. Und Dank an Dirk „irgendwas ist ja immer“.

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 978-3-96928-030-0



Druck und Bindung via GrafikMediaProduktion

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press



EINLEITUNG

Du hältst einen Kampagnenband in Händen, der dich in den Rhein-Ruhr-Plex des Jahres 2082 führt, mitten in den Konflikt der deutsch-italienischen Mafia.

Der seit mehr als einem Jahrzehnt schwelende Streit um die Leitung der Mafia steht kurz vor der Entscheidung. Nach dem Attentat auf Don Lupo Gasperi durch Nicola Canoretti in Stuttgart war klar, dass Don Lupos Tochter Michaela Semenzato das Attentat, wenn nicht befehlte, so doch guthieß. So kam sie als Donna Michaela 2080 an die Spitze der deutsch-italienischen Mafia. Dort nahm sie ihre aggressiven Expansionspläne wieder auf, die Don Lupo ihr stets untersagt hatte. Der totgeglaubte Don Lupo jedoch kann dies nicht akzeptieren, und das Ringen um die Zukunft der Mafia beginnt.

Die Kampagne beginnt mit einer Übersicht des Konfliktes. Hier setzen wir die wichtigsten Ereignisse der Vergangenheit in einen Kontext zur Unterwelt des Rhein-Ruhr-Plexes (RRP) und stellen die Protagonisten vor.

Die Handlung erstreckt sich über vier Akte.

In **Akt 1 – Andante** agiert Don Lupo noch verdeckt und heuert die Runner an, um die Geschäfte seiner Tochter zu stören. Sein Ziel

ist es, den Boden für den Konflikt zu bereiten. In den Runs *Überfall am Rhein*, *Die Höhle des Löwen* und *Leonardo* machen die Runner erste Erfahrungen mit der Mafia und lernen die wichtigsten Akteure kennen.

In **Akt 2 – Allegro** eskaliert der Konflikt zu einem offenen Mafiakrieg. Wieder greift Don Lupo auf die Runner zurück, um im Konflikt mit seiner Tochter bestehen zu können. Dies wird in den Runs *Die Brüder*, *Who let the dogs out?*, *Wolfszähne* und *Pizzakrieg* teils humorvoll, teils todernst dargestellt. Der Run *Spur des Geldes* führt die Runner gar nach Groß-Frankfurt, um in einem nicht alltäglichen Szenario die Geldgeschäfte der Mafia zu beeinflussen.

Akt 3 – Intermezzo ist insofern eine Besonderheit, als er keine klassischen Runs enthält. Die Runner werden als Leibwächter und Berater aufseiten Don Lupos Teilnehmer eines Treffens der Mafiamilizen, zu dem die mächtige Alta Commissione eingeladen hat. Ziel ist es, den Mafiakrieg zu beenden.

In **Akt 4 – Presto** haben die Runner einen straffen Zeitplan und mehr Arbeit als Zeit, gilt es doch, ein Stadtkriegsspiel zu manipulieren. Mitten in den 2082er Stadtkriegsweltmeister-

schaften, die im Rhein-Ruhr-Plex ausgetragen werden, soll ein Spiel als Gottesurteil den Maifiakrieg entscheiden. Und bald ringen Donna Michaela und Don Lupo, die Konzerne Sae-der-Krupp und Horizon, die Teams der S-K Centurios und der Horizon Coordinators sowie die Runner mit allen Mitteln um den Ausgang einer Sportveranstaltung.

In Fin erfahren die Runner, wie der Konflikt ausgeht und wer die deutsch-italienische Mafia zukünftig führen wird.

Im Anhang zum Stadtkrieg haben wir Informationen zur Meisterschaft und zu den beiden

Teams zusammengetragen, um die es in diesem Band geht.

Die Nichtspielercharaktere (NSC) finden sich am Ende des Bands im Kapitel **Personen der Handlung**. Viele tauchen mehrmals in der Kampagne auf, sodass du sie nicht mühsam aus dem Text eines Runs heraussuchen musst.

Neben den ausgearbeiteten Runs haben wir auch einige Sandboxes eingefügt. Wir hätten großen Spaß daran, wenn du diese Ideen nutzt, um den Konflikt in noch mehr Details entstehen zu lassen.

Viel Spaß beim Spielen!





ÜBERSICHT

SPIELWEISE

Diese Kampagne beschreibt einen Konflikt, der im gesamten Rhein-Ruhr-Plex und darüber hinaus stattfindet. Als Spielleitung steht es dir frei, die Kampagne in deine Welt einzupassen. Entsprechend wirst du am Anfang jedes Aktes Informationen dazu finden, was wir als Startpunkt und Endpunkt des Abschnitts sehen. Dies sind die Leitplanken der Kampagne.

Ein paar Dinge sind gesetzt, wenn du die vorliegende Story unverändert spielen möchtest: Die Runner werden der Unterwelt und der Mafia sehr nahekommen und am Ende Vertraute dieser Organisation sein. Ihre Gesichter werden in Unterweltkreisen bekannt und mit der Mafia verbunden sein. Das wird ihnen Freunde und Feinde bescheren. Entsprechend werden sie Partei ergreifen müssen. Ihre Connections werden am Ende der Kampagne nicht mehr dieselben sein wie zuvor.

Als Spielleitung solltest du dir den Hintergrund der Spielercharaktere und ihre Connections an-

schauen. Verbindungen zu anderen Unterweltorganisationen (vor allem den Vory) oder gar zu Donna Michaelas Seite der Mafia solltest du genau bedenken, denn die Runner werden den Konflikt ausschließlich aufseiten Don Lupos erleben. Sollten sie zu starke Bindungen zu besagten Organisationen haben, wird ihnen Don Lupos Seite keine Jobs anbieten, wodurch diese Charaktere die Kampagne nicht spielen können werden.

Es ist nicht vorgesehen, dass die Charaktere Familienmitglieder der Mafia werden. Das ist nun einmal Italienern vorbehalten. Und selbst dann sollte es fruestens nach Ende des Konflikts erfolgen.

Am Ende einiger Runs findest du ein Handout, das die öffentliche Reaktion auf die Aktionen der Runner beschreibt. Solltest du dich dazu entscheiden, einen Run zu überspringen, empfehlen wir dennoch, die Handlung stattfinden zu lassen, gegebenenfalls ausgeführt durch andere Kräfte, aber mit den beschriebenen Auswirkungen.



DIE MAFIA

DIE GESCHICHTE

DER DEUTSCH-ITALIENISCHEN MAFIA

Seit Don Lupo Gasperi, der Chef der deutsch-italienischen Mafia, den Weißen Vory des Ostens in den Vierzigern einen vernichtenden Schlag versetzte, war die italienische Mafia die dominierende Macht unter den Verbrechersyndikaten in der Allianz Deutscher Länder, auch wenn sich ihr Einfluss vor allem auf die Allianzländer Nordrhein-Ruhr, Westphalen, die südlichen Teile des Norddeutschen Bundes, Hessen-Nassau, Thüringen und Süddeutschland (Badisch-Pfalz, Württemberg, Teile von Bayern und Franken) beschränkte. Zu gering erschienen die Märkte des Ostens (Brandenburg, Sachsen) in einer Zeit, in der in Berlin noch die Anarchie, in Sachsen der Adel und in Pomorya die Elfen regierten. Als Verfechter des Verbrechens der weißen Weste (*la fedina pulita*) setzte Don Lupo in vielen Dingen eher auf gute Geschäftsbeziehungen (Graue Wölfe, Yakuza) denn auf Konfrontation. So herrschten die Gasperis auch im Rhein-Ruhr-Plex aufgrund des offiziellen „Segens“ seitens Lofwyrs und Saeder-Krupps, der keine Unterwelt-Kriege in seinem Vorgarten duldeten (da das Projekt Neu-Essen vorangetrieben werden musste).

Das Machtgefüge änderte sich jedoch Mitte der Sechziger, als zuerst der ehemalige Avtoritet Pjotr Gargari aus der Haft floh und dann der Shadowrunner Damokles, Ex-Sovetnik des Avtoritet, ein Attentat auf Don Lupo verübte, das den Paten vorerst ins Koma schickte. Letztendlich waren es Don Lupos Verbindungen zu Saeder-Krupp (und die medizinische State-of-the-Art-Versorgung in der Alfried-Krupp-Klinik), die es ihm ermöglichten, Gevatter Tod nach einem Schuss in den Kopf noch einmal von der Schippe zu springen. Aber auch in der Mafia wurde damit, zum ersten Mal in Jahrzehnten, diese Verbindung offenbar.

Während des Crashes 2.0 und der Jahre danach erhob sich die Gargari-Organizatsi, nicht zuletzt dank Schützenhilfe durch das Cherkezov-Syndikat aus Tschechien, wie der Phönix aus der Asche und vereinte die fragmentierten Teile wieder zu einem Machtfaktor im Osten der Allianz, auch wenn die Organizatsiya nun durch die im Osten expandierenden russischen Roten Vory des St. Petersburger Syndikats bedroht wurden.

In der Mafia übernahm Don Lupos Tochter Michaela Semenszato die Führung der Familiengeschäfte, ging dabei allerdings nicht so sanft vor wie ihr Vater. Dennoch hatte sie nicht nur den Familiennamen, sondern auch die sprichwörtlichen „Eier“ (und den Rückhalt der Alta Commissione), um sich gegen andere mächtige Mafiabosse wie die Canoretts durchzusetzen. Als Symbolfigur einer neuen Generation der Mafia fand sie gerade bei jüngeren Mitgliedern und

solchen ohne italienische Wurzeln viel Zustimmung, Unterstützung und Gefolgschaft, während sich die alte Garde und die italienischen (meist männlichen) Traditionalisten den alten Paten zurückwünschten, zumal Michaela eine deutlich aggressivere Führungsstrategie verwendete als ihr Vater. Gerade an der Unterwelt-Demarkationslinie zwischen Vory und Mafia in der Hauptstadt Hannover deutete sich Ende der Sechziger ein offener Unterweltkrieg an, der jäh abgeblasen wurde, als Don Lupo in den Siebzigern wieder aus dem Koma erwachte und die Kontrolle „seiner Mafia“ übernahm. Der jähre Wechsel der Führungsstrategie zurück auf die traditionelle Schiene des Alten führte zu tiefen Verwerfungen in der italienischen Mafia, nicht zuletzt zwischen Don Lupo und seiner Tochter. Obwohl Don Lupo Michaela seine Dankbarkeit für ihre Dienste offen zeigte, gingen dieser die Bevormundung und Herabsetzung durch ihren Vater gehörig gegen den Strich. So nutzte Michaela Anfang der Siebziger ihre neue Machtbasis und ihre eingeschworenen Gefolgsleute (vor allem die griechische Familie der Troudalidis im RRP und Hessen-Nassau, aber auch Bosse wie Capo Carlo Olivier in Hannover), um die Operationen ihres Vaters zu unterminieren und ihn als einen schwachen Anführer dastehen zu lassen. Dachte Don Lupo anfangs noch, das Gemüt seiner heißblütigen Tochter würde sich wieder abkühlen, musste er Ende der Siebziger der Realität ins Auge sehen, als sich der Schwelbrand innerhalb der Mafia zunehmend in einen Feuersturm verwandelte. So nutzte Semenzato den Hass der griechischen Troudalidis auf die Türken, um Don Lupos Geschäftspartner, die türkischen Grauen Wölfe in Köln unter dem Oger Ekrem „Baba“ Bozdogan, in einen RRP-weiten Kleinkrieg zur verstricken, der die Türken vor den Kopf stieß. Während der KFS-Pandemie streute sie hinter den Kulissen das Gerücht, Don Lupo habe sich bei seiner Behandlung in der Spezialklinik von S-K mit KFS ansteckt und es handle sich bei ihm gar nicht mehr um ihren Vater, was selbst einige der alten Garde dazu bewegte, auf Distanz zu dem Paten zu gehen. Wo sie keinen Keil treiben konnte, nutzte sie willfährige Gefolgsleute, um andere wichtige Personen aus dem Spiel zu nehmen (wie Jacko, den Shadowrunner, Troll-Hundeschamanen und Neffen des Don) und ihren Vater zunehmend zu isolieren. Auch die augenscheinliche Verbindung zu Lofwyrs nutzte Michaela für ihre Zwecke, um über ihren Ehemann Andrea Semenzato – einen Vertrauten der Spinellis, der herrschenden Mafia-Familie in Italien – Don Lupo als Marionette des Großen Drachen zu inszenieren und so seinen Rückhalt seitens der Alta Commissione zu schwächen.

Nicht zuletzt aufgrund der sich ausweitenden Konflikte des Nachfolgekriegs und Don Lupos Unfähigkeit, seine Organisation unter Kontrolle zu halten, zog sich die Yakuza (sowohl das Düsseldorfer Makahasi-Gumi wie auch das Kabushiki-Kai in Frankfurt) zunehmend aus den

Geschäften mit der Mafia zurück. Es führte auch dazu, dass sich Lofwyrs Blick (in Person von Lofwyrs elfischer Statthalterin Vanadis Hyvönen) auf die Unterwelt richtete, da der Drache mit seiner Geduld am Ende war – zumal es immer mehr Gerüchte gab, die von Verbindungen zwischen Semenzato und Horizon sprachen.

Was 2078 in Stuttgart bei einem Treffen zwischen Don Lupo und den Canorettis passierte, ist nicht ganz klar. Vielleicht sollte Nicola Canoretti, der sich augenscheinlich mit Michaela verbündet hatte, den Alten im Auftrag von Michaela töten. Vielleicht hatte Nicola diese Entscheidung eigenmächtig getroffen, oder jemand aus seiner Familie. Vielleicht war aber auch alles der Beginn eines lange vorbereiteten Plans des alten Fuchses, sein Haus wieder in Ordnung zu bringen. Offiziell starb Don Lupo bei dem Schusswechsel, und es gab sogar eine vorzeigbare Leiche, die alle – inklusive Michaela – vom Tod des Paten überzeugte und die in Mülheim an der Ruhr, an der Seite seiner Frau, beigesetzt wurde. Dennoch überlebte Don Lupo das Attentat und ist seitdem dabei, aus den Schatten (und mittels der Schatten) seine Rückkehr vorzubereiten und seine verräterische Tochter auszuschalten.

DIE MAFIA IN DEN 2080ER-JAHREN

Was die Mafia anbelangt, beendete das Attentat den direkten Nachfolgekrieg und führte dazu, dass Michaela Semenzato seit mehr als zwei Jahren als Patin die deutsche Mafia anführt. Entsprechend trägt sie den Ehrentitel Donna Michaela. Allerdings ist ihre Macht nicht absolut, und die Wunden, die der Bürgerkrieg in der Mafia gerissen hat, sind noch lange nicht verheilt.

Viele Traditionalisten sehen Michaela als Vatermörderin an und haben ihre Führung nur unter Murren hingenommen (und würden wieder die Seiten wechseln). Das Attentat ist auch der Yakuza sauer aufgestoßen, da es eine Tat ohne Ehre war, sodass sie alle Geschäfte mit der neuen Capa eingestellt hat. Da die Frankfurter Yakuza in der Vergangenheit einen Teil der Geldwäschegeschäfte der italienischen Mafia erleidete, sucht Michaela händeringend nach neuen Möglichkeiten, diesen Verlust zu kompensieren. Darüber hinaus braucht sie einen mafiaweiten „Gewinn“, um sich als Capa di tutti capi in der ADL zu etablieren. Aus diesem Grund (und auch um von den inneren Zerwürfnissen abzulenken) treibt sie die Ostexpansion der Mafia gegen die Vory abermals voran, zumal nach dem Tod des Avtoritets Pjotr Gargari (und des Roten Vory Vladimir Karewitsch) die Gargari-Organizatsi so schwach ist wie nie zuvor und Vorovka Nadjeska „Drakova“ Girkin eher darum bemüht ist, ihre moderne Berliner Drakova-Organizatsi zusammenzuhalten, als sich um die ehemaligen Nicht-Berliner Teile zu kümmern. So stehen diese Überreste, wie die Vory unter dem Hannoveraner Tsar Ruben Trepschnikow, derzeit isoliert da,

wodurch sich Semenzato eine schnelle Übernahme ohne großen Blutzoll erhofft, was ihr in der eigenen Organisation den Rücken stärken würde. Doch hat sie die Rechnung ohne ihren Vater gemacht.

Don Lupo auf der anderen Seite braucht dringend Alliierte, wenn er seine Tochter vom Thron stoßen will. Auch wenn erste Gerüchte die Runde machen, dass der Fuchs noch lebt, ist es noch zu früh, um wieder auf der Bildfläche zu erscheinen, ehe er die Karten im Stapel nicht vorbereitet hat. Seit seinem Verschwinden ist Don Lupo daher in Aachen untergekommen und nutzt die Machtbasis von Langzeit-Capo Arnaud Burmer, einem Zwerg und treuen Gefolgsmann des Dons. Aachen hat den Vorteil, dass es zu unwichtig ist, um für Michaela von Interesse zu sein, aber nah genug, um die Vorgänge im Ruhrplex im Auge zu behalten.

Don Lupos Strategie ist zweigleisig. Mittels der Schatten sowie einiger weniger Getreuer, die um seine Rückkehr wissen, wie zum Beispiel des Trollschananen Jacko (des Neffen Don Lupos) und des Gentlemen-Killers und Consiglieres Luca Sattori, sabotiert er alle Versuche seiner Tochter, ihren Sitz auf dem Thron zu festigen. Diese Aktionen sind der Einstiegspunkt der vorliegenden Kampagne.

Darüber hinaus sucht Don Lupomafiafremde Alliierte, die ihn in seinem Kampf unterstützen werden. Aufgrund seiner guten Beziehungen zu dem Oger Bozdogan fiel seine Wahl auf die Grauen Wölfe. Nun sind die Wölfe alles andere als ein kohärenter Verbund wie andere Verbrechersyndikate. Bis auf „lose Geschäftskooperationen“ gibt es kaum Kontakte, geschweige denn aktive Zusammenarbeit, zwischen den „Rudeln“ (vor allem in München, Frankfurt, Berlin und dem Ruhrplex, mit kleineren Präsenzen in Hamburg). Sie agieren meist unabhängig voneinander, da Revierverhalten, Machtansprüche und Egos bei den Organisationen zu stark ausgeprägt sind. Don Lupo ist es jedoch gelungen, die Kölner Wölfe unter „Baba“ Bozdogan und die Frankfurter Wölfe unter dem Mainzer Paten Murad Hüseyin „Makruh“ Ozbey an einen Tisch zu bekommen. Bozdogan selbst muss seit Jahren die Angriffe der Troudalies abwehren, was seinen Geschäften schadet. Seit Donna Michaela das Heft in der Hand hält, bekommen die Troudalies zunehmend Oberwasser und sehen ihre Chance gekommen, Köln für sich zu gewinnen. Da die Troudalies auch noch in Hessen-Nassau aktiv sind (und die Griechen für einen Traditionalisten wie Don Lupo eh nicht wirklich zur Mafia gehören), hat Don Lupo kein Problem damit, sie den Wölfen zum Fraß vorzuwerfen, wenn diese ihn dafür bei der Vendetta gegen seine Tochter unterstützen. Als Gegenleistung wird Don Lupo den Wölfen dabei helfen, ihre Geschäfte über Hessen-Nassau (Bozdogan von Köln aus nach Süden und Ozbey nach Norden) und die rheinischen Schmuggelrouten hinaus auszudehnen. Allerdings haben die Griechen spitzbekommen, dass sich die Wölfe zusammenrotten.

CHARAKTERE INNERHALB DER KAMPAGNE

Auch in dieser Kampagne werden wir die Beschreibungen und Werte von Nichtspielercharakteren (NSC) im Kapitel *Personen der Handlung* ab Seite 173 zusammenführen. In den einzelnen Runs verweisen wir auf dieses Kapitel und werden jeweils nur das Verhalten des NSCs im Kontext des Runs oder Aktes darstellen.

Wir versuchen damit, die NSC so oft wie möglich zum Einsatz zu bringen. Einige werden in der späteren Storyline nach der Kampagne eine Rolle spielen. Aber vor allem sollen die NSC einen eigenen Charakter entwickeln, mit den Runnern interagieren und immer wieder auftauchen. Einige werden damit vielleicht zu Verbündeten der Runner, andere vielleicht zu Feinden, auch über diese Kampagne hinaus.

WICHTIGE NAMEN

Einige Namen, die in der Kampagne eine besondere Rolle spielen, möchten wir bereits hier vorstellen.

DON LUPO GASPERI

Der alte Mann will „seine“ Mafia zurück, ohne sie zu zerstören. Im Laufe der Kampagne wird dieser Plan nicht aufgehen, und er wird sich mit seiner Tochter einen offenen Krieg liefern. Spät



DON LUPO GASPERI



LEONARDO GASPERI



DONNA MICHAELA SEMENSZATO

wird er erkennen, dass er die Mafia nur retten kann, wenn er ihr eine Zukunft ohne ihn ermöglicht. Und so wird er nach der Kampagne in Rente gehen.

LEONARDO GASPERI

Leonardo wird im ersten Akt aus einem Hausarrest bei seiner Cousine Michaela befreit. Der Familie treu ergeben, mahnte er vor den Gefahren des aktuellen Kurses und wurde dafür bestraft. Leonardo wird im Laufe der Kampagne an Wichtigkeit gewinnen und von Don Lupo als möglicher Nachfolger aufgebaut. Am Ende werden die Runner ihm zum Sieg verhelfen und ihn so auf dem Thron heben. In zukünftigen Publikationen wird er als **Don Leonardo** die Ge schicke der deutsch-italienischen Mafia lenken.

DONNA MICHAELA SEMENSZATO

Die durchsetzungsstarke Frau hat ihren eigenen Weg eingeschlagen und baut die Mafia in ihrem Sinne um. Zu spät wird sie erkennen, dass sie damit einen Bruch riskiert hat, der so tiefgreifend ist, dass sie ihn nicht mehr kiffen kann. Und so wird sie bis zum Ende kämpfen und erst spät erkennen, dass auch sie keine Zukunft mehr hat. Der vorgezeichnete Weg der Kampagne wird sie als Verliererin dastehen lassen, die am Ende zusammen mit ihrem Mann Andrea ins Exil gehen muss.

PIETRO MANCINI

Mancini ist der Nachfolger, den Donna Michaela spät ins Rennen schicken wird. Er wird als Gegenspieler zu Leonardo Gasperi aufgebaut,

wird jedoch neben Michaela nie die Freiheiten und Macht erlangen, die Leonardo bei Don Lupo besitzt. Er ist ein durchaus fähiger und erfolgreicher Mafioso, der aber am Ende als **der große Verlierer** dastehen wird.

ALESSANDRA OLIVIERI

Die Olivieris aus Hannover haben eine Allianz mit Donna Michaela geschlossen, die nach und nach zerfallen wird. Im ersten Akt wird Don Carlo Olivier, der Vater von Alessandra, aus dem Spiel genommen. Alessandra versteht sich gut mit Michaela, die beiden Frauen verfolgen dieselbe Strategie. Eine gemeinsame Firma für Geldwäsche, die SiO, verbindet die beiden geschäftlich. Am Ende wird sie Michaela stillschweigend von **der Fahne gehen** und versuchen, ihre Hannoveraner Familie vor dem Sturm und der Rache der Gasperis zu schützen.

JACKO

Giacomo Gasperi, Straßename Jacko, wurde von Michaela gejagt und ist erst seit Kurzem zurück im Plex. Er hat sich nun doch entschlossen, Mitglied der Familie zu werden, zu der er Jahrzehnte auf Abstand geblieben ist, um seinem Onkel zu helfen. Die Geschichte der Kampagne wird oft seinen Namen aufnehmen, meist als Führungsoffizier für die Runner. Als alter Shadowrunner hat der Hundeschamane ein Herz für die Spielercharaktere und kann eingesetzt werden, um den Spagat zwischen freiberuflichen Runnern und der sich ergebenden Nähe zur Mafia auszugleichen. Er wird den Runnern mit Rat und Tat zur Seite stehen.



Am Ende wird ihm das nicht gedankt werden. In der zukünftigen Mafia ist kein Platz für einen alten Troll, und so wird er **als tragische Figur enden**, deren Schicksal offen bleibt.

Zu allen spielrelevanten Charakteren findest du weitere Informationen in den Runs und im Kapitel *Personen der Handlung* (S. 173).

SPIELMATERIAL

Für diese Kampagne benötigst du außer diesem Kampagnenband nur das Grundregelwerk für *Shadowrun, Sechste Edition (SR6)*. Wir haben uns erlaubt, an einigen Stellen auch auf ältere Publikationen und Zusatzbände, wie etwa *Feuer frei*, zu verweisen. Diese sind aber immer *option-*

HINTERGRUNDLITERATUR

Die vorliegende Kampagne räumt mit einer Fehde auf, die sich bereits seit Jahren und über mehrere *Shadowrun*-Editionen entwickelt. Wir bemühen uns, alle notwendigen Informationen hier in diesem Band zusammenzutragen. Dennoch werden sich lose Enden ergeben. Deshalb hier ein paar Hinweise auf Quellen, die du vielleicht zur Vorbereitung heranziehen kannst.

- Schockwellen (Vom Netz – Der Eiserne Vorhang)
- Machtspiele (Hannover)
- Unterwelten
- Rhein-Ruhr-Megaplex
- Gestohlene Seelen (Pandemieplan ADL)
- Schatten über Aachen (Mephisto 52/53)
- Datapuls: ADL
- Auf dunklen Pfaden (Disco, Disco)
- Berlin 2080
- Blut und Spiele

Auch auf www.shadowrun6.de findest du Links zu guten Onlinequellen, in denen du einzelne Namen und Begriffe recherchieren kannst, zum Beispiel zum Stadtkrieg.

nal. Du kannst auch sonst nach Belieben andere Ausrüstung, Locations und Informationen verwenden, die bisher für die Welt von *Shadowrun* veröffentlicht wurden.

Im Kasten *Geldwäsche* (S. 46) findest du ein paar Hintergründe zu diesem Thema, das einige Male in der Kampagne erwähnt wird.

Im Kasten *Hintergrundliteratur* listen wir euch einige, teils alte, Quellen auf, in denen ihr weitere Informationen finden könnt.

Und wir dürfen mit Freude darauf hinweisen, dass parallel zu dieser Kampagne ein neues Quellenbuch zum Rhein-Ruhr-Plex, der *Revierbericht*, entsteht. Hier werdet ihr erfahren, was sonst noch im Wirkungsbereich dieser Kampagne los ist und wie es mit der Mafia weitergehen wird.



AKT 1

ANDANTE

DIE AUSGANGSLAGE

Don Lupo sitzt bei Arnaud Burmer, dem Aachner Capo, und bereitet aus dem Verborgenen seine ersten Züge vor. Über seine alten Kontakte, allen voran **Luca Sattori**, macht er sich ein Bild von den Aktivitäten seiner Tochter und von den Loyalitäten innerhalb der Familie.

Donna Michaela steckt mitten in den Vorbereitungen für eine Expansion. Gemeinsam mit den **Olivieris** aus Hannover ist sie bereit, den russischen Vory entgegenzutreten und die Vorherrschaft der Mafia rund um den Rhein-Ruhr-Plex mit Gewalt auszuweiten. Dazu werden Waffen verschoben und Geldgeber geworben. Kritische Stimmen wie die ihres Cousins **Leonardo** werden von Michaela unterdrückt und mit Hausarrest oder Schlimmerem geahndet.

Die Vory sind vorsichtig und rüsten ebenfalls für den Krieg. Die Troudalis setzen den Vory im Norden des Plexes mit Unterstützung der Mafia stark zu. Die **Yakuza** fällt in Geschäftsfelder der Mafia ein, die von Donna Michaela aktuell vernachlässigt werden.

DIE RUNNER

Die Runner werden zu diesem Zeitpunkt bestenfalls Allgemeines über die jahrelangen Querelen innerhalb der Mafia wissen. Viele Akteure sind im RRP in der Szene bekannt.

Wer Connections hat, bekommt den einen oder anderen Aspekt entsprechend eingefärbt mit. Für die ersten Runs werden die Runner wie für jeden Job angeworben. Zum Ende hin sollten die Runner erkennen, dass sie stets für denselben Auftraggeber und gegen dieselbe Partei arbeiten.

DIE STIMMUNG

Typische Runs im Stillen, verdeckte Operationen. Alles scheint wie immer. Mit dem Ende des letzten Runs des Aktes kommen die Runnern dem inneren Kreis der Mafia sehr nahe. Du kannst den Runnern beim Treffen zwischen Leonardo und Arnaud Burmer durchaus das Gefühl geben, „zu nah dran“ zu sein und nun mehr zu wissen, als für eine professionelle Distanz zum Auftraggeber gut ist.

WORAUF ES HINAUSLÄUFT

Mit dem ersten Akt läuten wir den Kampf zwischen Vater und Tochter ein, in dem Don Lupo – noch verdeckt – Michaelas Aktivitäten stört und angreift. Der Anfang liegt Ende 2081. Am Ende von Akt 1 wird Michaela klar, dass sie einen neuen Feind hat, und es werden Gerüchte laut, dass Don Lupo wiederaufgetaucht sei. Der letzte Run des Aktes, *Leonardo*, spielt Mitte Januar 2082.





ÜBERFALL AM RHEIN

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Don Lupo erfährt über seinen alten Vertrauten und ehemaligen Consigliere Luca Sattori von einem Waffendeal zwischen der Mafia und Leuten aus dem Umfeld von Ruhrmetall, die Zugriff auf modernste Waffen haben.

Der Waffentransport wird, von einem Verteilerlager kommend, den Rhein von West nach Ost überqueren. Auf der Westseite wird er durch eine Bikergang, den Desperados MC, geschützt. Im Osten soll er von der Mafia übernommen werden. Zwar könnte der Don die Lieferung mithilfe des MC auch direkt abfangen, verzichtet aber darauf. Sein Einfluss auf den MC soll nicht offenbar werden, und außerdem will er den Überfall den Vory in die Schuhe schieben.

So scheint der Transport auf der Brücke ohne Geleit zu sein. Über Sattori heuert Don Lupo ein Team an, das von der Wasserseite aus angreifen und sich als Vory ausgeben soll.

Im Anschluss müssen die gestohlenen Waffen an einem sicheren Ort gelagert und 24 Stunden lang bewacht werden. Don Lupo muss vorsichtig

vorgehen und will sicherstellen, dass die Fährte zu den Waffen kalt genug ist, bevor er die Ware übernimmt.

Am Ende, wenn der Run vorbei ist, werden die Waffen in den Händen der Vory auftauchen, die bei dieser Gelegenheit gleichzeitig ins Visier der Polizei und der Mafia um Donna Michaela geraten.

SZENE 1: DER AUFTRAGGEBER AUF EINEN BLICK

Luca Sattori führt die Bitte seines Dons direkt aus. Da er sich über die Loyalitäten in seinem Umfeld nicht klar ist, tritt er kurz entschlossen selbst als Herr Schmidt auf. Über seine Kontakte lässt er bekannt geben, dass Runner gesucht werden. Er achtet dabei darauf, dass er niemanden anheuert, der Kontakte zu den Vory hat.

Das Treffen kann in einer beliebigen Bar oder einem Restaurant im Rhein-Ruhr-Plex stattfinden. Der Ort wird in einem ruhigen Unter- oder

Mittelschichtsviertel liegen und eher traditionell sein. Hier bietet sich zum Beispiel der *Ratskeller* in Oberhausen an.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ratskeller – was für eine gutbürgerliche Fassade. Alte Einrichtung, alter Mief nach verlorenem Bürgertum. Wer kommt auf die Idee, sich hier zu treffen? Ihr seid mit gerafftem Mantel und möglichst wenig Aufsehen an den wenigen Gästen vorbei ins Hinterzimmer mit Kegelbahn gegangen.

Ein Mann mit konservativem Haarschnitt und einem zeitlosen, dreiteiligen Anzug mit italienischem Schnitt empfängt euch – passt ins Bild.

Ihr seid hier hinten allein mit eurem potenziellen Auftraggeber. Nicht einmal die AR erzeugt eine Ablenkung von dieser Szene, die euch erscheint wie vor fünfzig Jahren aufgezeichnet.

HINTER DEN KULISSEN

Sattori ist tatsächlich allein hier, sein Fahrer und Leibwächter warten im Nebenraum. Er verlässt sich ganz auf seine Erfahrung, dass Runner nicht zu Gewalt gegenüber ihren Auftraggebern neigen.

Nach einer höflichen Begrüßung und einem Getränkeangebot präsentiert er dem Team den Job:

- Überfall auf einen gesicherten Transporter an einem vorgegebenen Ort
- Entwendung von 6 Transportkisten à 60 Kilogramm mit ungefährlichem Inhalt
- Transport der Kisten inklusive Inhalt zu einem festgelegten Ort
- Bewachung bis zu einer Übergabe innerhalb von 24 Stunden
- Der Überfall sollte innerhalb von 10 Minuten abgeschlossen sein und keine Aufmerksamkeit im Umkreis von mehr als 100 Metern erzeugen, direkte Beobachter ausgenommen.
- Und: Die Runner sollen so gut wie möglich den Eindruck erwecken, Russen zu sein.

Sattori bietet den Runnern eine Bezahlung von 5.000 Euro pro Person an. Mit einer Vergleichenden Probe auf Einfluss (Verhandeln) + Charisma können die Runner das Honorar pro Nettoerfolg um 250 Euro heraufhandeln (bis zu einem Maximum von 6.500 Euro pro Person). Sattori hat für diese Probe einen Würfelpool von 12 und erhält 1 Edge, weil er der Auftraggeber und damit im Vorteil ist.

Wenn die Runner den Auftrag annehmen, erhalten sie den Ort (Brücke), den Tipp mit dem Arbeitsschiff sowie den Zeitplan und den Ort, an dem die Lieferung übergeben werden soll.

Sattori ist nicht hier, um über sich zu sprechen. Sollte jemand so unprofessionell sein, ihn auf seine Identität anzusprechen, wird er das mit einer Handbewegung wegwischen. „Sollte meine Identität eine Rolle spielen oder ein Problem darstellen, dürfen Sie sich gerne, in aller Professionalität, zurückziehen.“

KEINE PANIK

Sattori wird, wenn die Runner weiter nach seiner Identität bohren, klarmachen, dass er dieses unprofessionelle Gespräch als beendet betrachtet.

Im Zweifel wird Sattori noch klar mitgeben: „Sie sollen sich als Russen ausgeben, aber versuchen Sie, keine Geschichte aufzubauen oder so. Lassen Sie für diesen Auftrag Ihre Kontakte zu Russen oder sonstigen Unterwelteleuten einfach ruhen.“

Den Runnern darf hier noch nicht klar sein, dass es einen Konflikt in der italienischen Mafia gibt und sie mit dieser Aktion eventuell zwischen die Fronten dieses Konflikts geraten können.

SZENE 2: DIE VORBEREITUNG AUF EINEN BLICK

Die Runner haben von Sattori eine ganze Reihe an Informationen bekommen, die nun überprüft werden müssen. Außerdem ist Ausrüstung notwendig. Im weiteren Verlauf wird die Aktion als Operation vom Wasser her beschrieben, da der Überfallort anderweitig schwer zu verlassen ist, insbesondere wenn es unauffällig bleiben soll. Eine Operation aus der Luft käme natürlich auch in Frage.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Herr Schmidt hat euch eine ganze Reihe an Infos übermittelt. Leider ist es eher eine Liste mit Notizen und Kontaktadressen, aber nach dem Studium ergibt sich zumindest die Skizze eines Plans.

HINTER DEN KULISSEN

DER ÜBERFALLORT

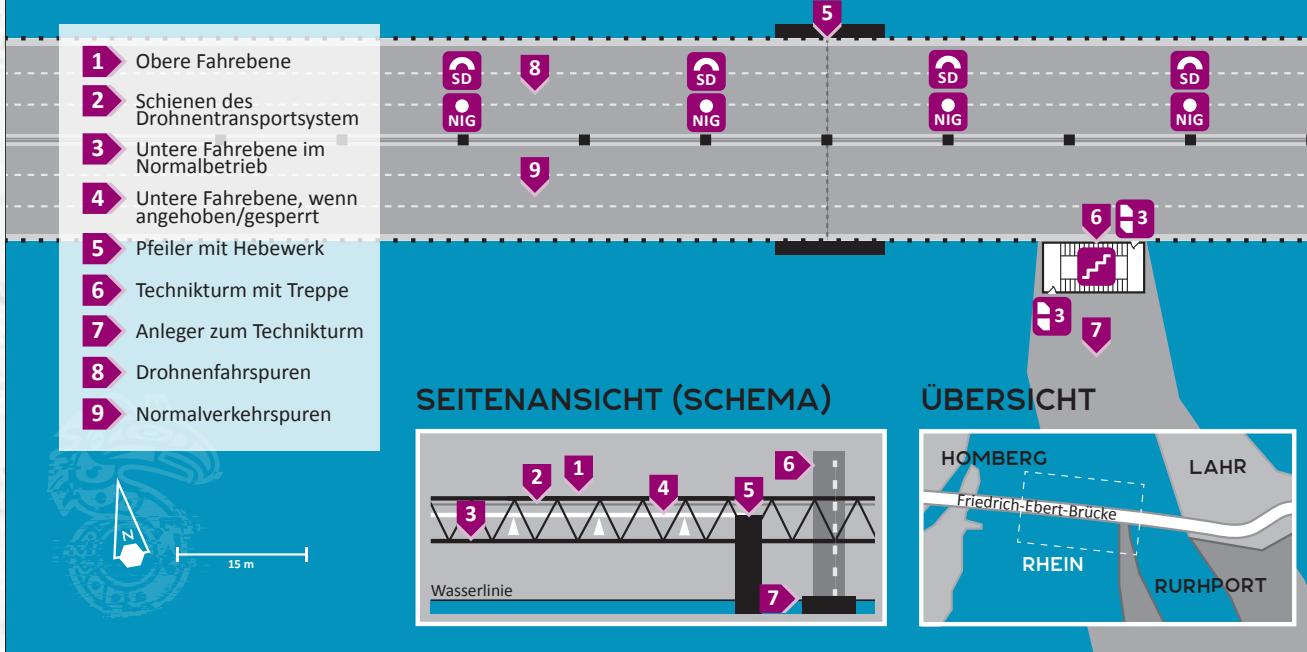
Die Friedrich-Ebert-Brücke (L140) führt über den Rhein und verbindet Duisburg-Homberg mit Duisburg-Ruhrort. Als eine der Flussquerungen ist sie eine Freistraße, die in kommunaler Verwaltung die Passage ermöglicht, auch durch den Ruhrort.

Die Brücke ist nachträglich massiv verstärkt und doppelstöckig ausgebaut worden, um dem Verkehrsaufkommen gerecht zu werden. Drei Fahrspuren sind für autonomen Verkehr reserviert, drei weitere Fahrspuren sind für den Individualverkehr freigegeben. Der Verkehr in Richtung Osten fließt auf der unteren Ebene. Zwischen den Ebenen verlaufen die Stränge des Drohnentransportsystems. Für Fußgänger ist die Brücke grundsätzlich nicht zugänglich, da nur Wartungsgänge zur Verfügung stehen.

Das Mittelsegment der Brücke ist anhebbar, um übergroßen Schiffen die Passage zu ermöglichen. Für diesen Fall steht ein Verkehrsleitsystem zur Verfügung, das die untere Ebene sperrt und den Verkehr umleitet, sodass nur noch autonomer Verkehr auf der oberen Ebene stattfindet.

FRIEDRICH-EBERT-BRÜCKE

Duisburg/Ruhrport, Rhein-Ruhr-Megaplex



Überwacht wird die Brücke mit Sensoren und aus der Ferne durch die Verkehrsüberwachung. Die Systeme sind genauso gut geschützt wie andere ALI-Anlagen, es gibt aber keine besonderen Sicherheitsvorkehrungen. Für Unfälle stehen Rettungsdrohnen bereit.

Neben den Zufahrten vom Ufer aus stützt sich die Brücke auch auf die Spitze der Landzunge des Ruhrports. Hier gibt es jedoch eine starke Absicherung zwischen Brücke und dem exterritorialen Gelände, sodass dieser Landweg der schwierigste ist. Man kann hier allerdings mit einem Boot anlanden.

DAS ARBEITSSCHIFF

Herr Schmidt erwähnte ein Arbeitsschiff der Verkehrsbetriebe, das in Neuenkamp stationiert ist. Das Schiff hat eine Sondergenehmigung für Arbeiten auf dem Wasser, Bewegung gegen die Schiffsleitsysteme sowie Arbeiten außerhalb des Fahrwassers.

Das Schiff ist schon recht alt und nur nachträglich mit einem Riggerinterface ausgestattet. Es hat keine ständige Besatzung und liegt auf einem nur mäßig gesicherten Betriebsgelände (Zaun, Kameras, 3 Wachleute, davon einer am Tor und zwei im Wachhaus oder auf Streife).

Zur Ausrüstung des Schiffs zählen ein pilotengestütztes Positionshaltesystem, ein Arbeitskran mit 25 Tonnen Zugkraft und einem 50 Meter langen Ausleger sowie Arbeitsbeleuchtung und ein Beiboot (Barkasse). Nachträglich wurden auch zwei Drohnenhangars für eine Unterwasserdrohne und zwei Schwebedrohnen installiert, die für Instandsetzungsarbeiten an Brückenbauwerken ausgerüstet sind.

DER ZEITPLAN

Der Transport ist für Sonntag am frühen Morgen angekündigt. Die Zeit steht nicht genau fest. Die Runner erhalten aber den Transpondercode des Systems und eine Komm-Adresse, die sie überwachen sollen. Sie bekommen gemeldet, wenn der Transporter losfährt.

DER TRANSPORTER

Das Fahrzeug, ein Renraku Kamekichi (Werte wie Ares Roadmaster, SR6, S. 304) des Sicherheitsunternehmens Löwenstein, ist ein gepanzerter Wertsachentransporter mit einem separaten Frachtraum. Das Sicherheitsniveau des Fahrzeugs ist Standard: gepanzert, Luftfilteranlage, Alarmknopf, getönte Scheiben gegen Zauberer und Bewegungsüberwachung durch die Zentrale.

Die Besatzung besteht aus zwei Personen, dem Fahrer und dem Boten.

Der Frachtraum öffnet sich, wenn der Bote an der Hecktür seinen Code (Tastatur oder Fingerabdruck, kein WiFi) eingibt und der Fahrer im geschlossenen Fahrerhaus die Freigabe erteilt (einfacher Knopf).

Das Fahrzeug ist geriggt, es gibt aber keine Verbindung zum Frachtraum.

Das Unternehmen Löwenstein weiß nichts von dem Transport, da die Crew ihn auf eigene Faust unternimmt. Offiziell ist das Fahrzeug in der Reparatur.

DER DESPERADOS MC - CHAPTER AACHEN

Der Desperados MC ist eine Bikergang mit schweren Maschinen. Der Stammsitz der we-

strheimischen Biker ist Aachen, aber sie beherrschen auch die Straßen bis in den Norden des Plexes mit. Auf der Ostseite hat der MC aktuell nichts zu melden, und auch im Westen muss er sich die Herrschaft mit anderen Bikergangs teilen. Trotzdem sind die Desperados eine Macht, da es ein offenes Geheimnis ist, dass sie mit der Mafia gemeinsame Sache machen. Entsprechend vorsichtig agieren die anderen Gangs, wenn die Desperados auftauchen und nicht direkt als Konkurrenz auftreten.

Bewaffnet mit schweren Maschinen und automatischen Waffen, sind die Desperados eine Naturgewalt. Nicht schnell, aber unaufhaltsam rollen die Biker alles nieder, was sich ihnen in den Weg stellt, und hinterlassen eine Spur aus Feuer. Brandbomben, zwischen den Maschinen gespannte Ketten und das Einfangen und Hinterherschleifen von Gegnern gehören zu den beliebtesten Spielen der Ganger. Ihre Werte findest du in *Personen der Handlung* (S. 173).

DIE MAFIA

Für die Runner gibt es aktuell nur eine Mafia, die von Donna Michaela. Dass sie für die andere Seite in einem Bürgerkrieg arbeiten, wird Sattori den Runnern sicher nicht mitteilen, und es ist zu diesem Zeitpunkt auch nicht herauszufinden. Entsprechend wird Sattori auch nur von „anderen Akteuren“ reden, wenn es darum geht, wer die Ware auf der Ostseite in Empfang nimmt.

Die Crew des Transporters ist nicht von Italienern angeheuert worden, ahnt also auch nicht, dass sie für die Mafia arbeitet. Der früheste Punkt, an dem die Spieler mitbekommen können, dass sie gegen die Mafia arbeiten, sollte sein, wenn sie kurz vor dem Überfall die Ostseite der Brücke überwachen.

DER ÜBERGABEORT

Die Übergabe soll in einem dreistöckigen Lagerhaus an der Vulkanstraße stattfinden. Das Hafenbecken des Duisburger Hafens grenzt direkt an das Gelände, sodass der Zugang sowohl von Straßen- als auch Wasserseite möglich ist. Das halbe Lagerhaus ist von der Mafia angemietet. Die Lagerfläche ist nur zu einem kleinen Teil genutzt, es stehen Kisten mit Einrichtungsgegenständen für Gaststätten herum. Zwei alte Gabelstapler und eine Ladedrohne vervollständigen das Bild.

Der Zugang erfolgt über Tore und Türen, im Inneren gibt es ein Treppenhaus und einen Lastenaufzug, der bis zu sechs Paletten und eine Transportdrohne gleichzeitig transportieren kann.

Die Räume sind von außen nur schwer einsehbar. Verbindungen innerhalb des Gebäudes bestehen über die Flucht- und Rettungswege mit alarmgesicherten Fluchttüren.

Der Mieter der anderen Flächen ist ein Kaufmann, die Mietfläche des Übergabebettes läuft auf einen Hans Schäfer, ebenfalls eingetragener Kaufmann. Der Mann muss mittlerweile weit

über hundert Jahre alt sein, denn der Mietvertrag besteht schon seit 2001.

DIE BEUTE

Es handelt sich um sechs militärische Transportkisten aus glasfaserverstärktem Kunststoff mit Tragegriffen (Strukturstufe 7), Größe 1,4 Meter x 0,6 Meter x 0,6 Meter, Gewicht 60 Kilogramm.

Die Oberfläche ist braun lackiert, wobei man sieht, dass dies später von Hand erfolgt ist. Darunter ist olivgrüner Lack erkennbar. Markierungen oder Beschriftungen fehlen, wahrscheinlich wegen der nachträglichen Lackierung. An der Stirnseite und auf dem Deckel ist bei genauer Beobachtung als Relief das Wappen von Ruhrmetall zu erkennen. Die Kisten sind mit Magschlössern (Kartenleser, Stufe 3) gesichert.

Darin befinden sich nagelneue Maschinenpistolen und Maschinengewehre, allesamt ohne Serienkennung. Stattdessen ist „Versuchsmuster – nach Test vernichten“ auf einer Banderole am Abzug und auf dem Herstellerchip zu lesen.

Es handelt sich um die Vorserie einer neuen Waffengattung für den Küstenschutz.

SZENE 3: DER ÜBERFALL

AUF EINEN BLICK

Die Runner sollten nun einen Plan haben. Der Transport rollt vom Warenumschlagplatz, wo die Kisten abgezweigt werden, durch den westlichen Teil des Plexes auf die Brücke zu, wo er ohne Geleitschutz ist.

Das Ziel der Runner sollte es sein, dieses Zeitfenster auszunutzen und mit den Kisten zu entkommen, bevor auf einer Seite der Brücke Alarm gegeben wird.

SAG'S IHNEN INS GEISCHT

Der Transponder sendet wie erwartet Signale. Der Transporter nähert sich der Brücke. Es geht los!

HINTER DEN KULISSEN

IN RUNDEN GEMESSEN

Um etwas Zeitdruck und Spannung aufzubauen, kannst du mit der Auffahrt des Transporters auf die Brücke beginnen, die Zeit in Kampfrunden zu zählen.

Von der Auffahrt bis zum Überfallort sind es etwa 400 Meter. Der Transporter wird mit maximal 40 Meter pro Kampfrunde (ca. 50 km/h) fahren. Wird er angehalten, braucht er 100 Meter und 5 Runden, um wieder auf 50 km/h zu beschleunigen. Mit einer Vollbremsung kann das Fahrzeug aus 50 km/h in 2 Runden und 40 Metern zum Stillstand kommen (erfordert eine Probe des Fahrers auf Steuern + Reaktion (5)).

Weitere Zeitelemente sind zum Beispiel für das Öffnen des Frachtraums angegeben. Mach den Runnern klar, dass sie auf der Brücke nicht ewig Zeit haben, bis sie entdeckt werden.

DER TRANSPORT

Die Crew des Transporters fährt die Ware als „Gefälligkeit“. Der Transport ist nicht bei Löwenstein gemeldet, das Fahrzeug offiziell zur Reparatur. Somit besteht auch keine Überwachung. Die Crew würde aber sicher auch keine Polizei rufen, da sie weiß, dass sie vermutlich heiße Ware im Fahrzeug hat.

Die Ware wird an einer Ladebühne eines Lagerhauses übernommen, in das die Kisten aus den Warenströmen von Ruhrmetall weitergeleitet wurden.

Ein bestochener Lagerarbeiter organisiert die Verladung. Vor den Werkstoren gesellen sich die Desperados (12 Ganger auf schweren Motorrädern) zum Transporter und fahren im Pulk voraus.

Kurz vor der Brücke wenden die Biker und vergewissern sich noch, dass das Fahrzeug auf die Brücke fährt.

Auf der Ostseite wartet ein Team der Mafia, bestehend aus zwei BMW SUVs (Werte wie Saefer-Krupp-Bentley Concordat, SR6, S. 304, aber mit 5 Sitzen und großem Kofferraum) und je vier Mann Besatzung.

Die Wachleute des Transporters werden sich durch Signale der Verkehrsüberwachung, Fahrzeuge voraus, Straßensperren und auf sie gerichtete schwere Waffen stoppen lassen. Andererseits wissen sie, dass sie auf der anderen Seite der Brücke erwartet werden. Sie wissen, dass ihr Fahrzeug gegen leichte Waffen gepanzert ist und über Notlaufreifen verfügt.

Neben dem Anhalten durch den Fahrer sind die Übernahme durch einen Rigger, das Aufbocken oder Anheben des Fahrzeugs (z. B. mit dem Kran des Arbeitsschiffs) oder Magie Möglichkeiten, das Fahrzeug an Ort und Stelle zu halten.

Die beiden Wachleute sind ausgebildet und hängen sowohl an ihrem Job als auch an ihrer Verpflichtung für diesen Auftrag. Entsprechend sind sie bereit, ein gewisses Risiko auf sich zu nehmen, den Überfall abzuwenden, wenn sie die Chance haben, um bis zu den Mafialeuten durchzubrechen, die dann hoffentlich alles Weitere regeln. Sie werden aber nicht ihr Leben aufs Spiel setzen. Ihre Werte findest du in *Personen der Handlung* (S. 173).

DEN LADERAUM ÖFFNEN

Wenn es den Runnern gelingt, die Wachleute zu überreden, können diese gemeinsam den Laderaum öffnen. Der Beifahrer weist sich an der Sicherheitstür des Frachtraums aus und betätigt den Öffnungsmechanismus. Der Fahrer gibt diesen aus dem geschlossenen Innenraum frei. Wenn die Runner an die Sicherheitskarte und in den Innenraum des Fahrzeugs gelangen, können sie dies auch selbst erledigen.

Bei Gewaltandrohung und sichtbaren Waffen sollten 3 Nettoerfolge bei einer Vergleichenden Probe auf Einfluss (Einschüchtern) + Charisma gegen Willenskraft + Intuition ausreichen.

Alternativ kann der Frachtraum auch mit Gewalt geöffnet werden. Die Tür und das Material drum herum haben eine Strukturstufe von 16. Hier gibt es verschiedene Möglichkeiten:

Die sauberste Lösung ist ein Thermitbrennstab (SR6, S. 280), der 10K Feuerschaden verursacht und mit dem man 5 Zentimeter Material pro Kampfrunde wegschmelzen kann. Will man so ein Loch von 1 x 1 Meter herausschneiden, werden 80 Kampfrunden = 4 Minuten benötigt. Mit 3 Erfolgen bei einer Probe auf Mechanik + Logik kann der modifizierte Schaden so erhöht werden, dass sich die Geschwindigkeit verdoppelt (die Runner also nur 40 Kampfrunden benötigen). Hat sich das Team zuvor technische Unterlagen zu den Fahrzeugen von Löwenstein verschafft, kann mit einer erfolgreichen Probe auf Mechanik + Logik die Zeit noch einmal halbiert werden, da nur die Haltepunkte der Tür herausgebrannt werden müssen. Dann kann die Sicherheitstür innerhalb von 20 Kampfrunden überwunden werden.

Mit denselben technischen Unterlagen kann auch eine gezielte Sprengung erzeugt werden. Mit einer erfolgreichen Probe auf Mechanik (Sprengstoffe) + Logik kann ein Sprengstoffpaket der Stufe 8 (als Sprengschnur oder Sprengschaum) genau die richtigen Stellen der Tür heraussprengen, sodass diese ohne Schrapnellwirkung herausfällt. Die Vorbereitung der Sprengung dauert 10 Kampfrunden.

Wird die Tür hingegen einfach planlos gesprengt, entsteht Schaden an der Ladung: Durchdringt der Angriff mit einem Schadenswert von 4+ die Barriere, werden eine oder mehrere Kisten und deren Inhalt beschädigt.

Thermit erzeugt ein grelles orange-weißes Licht, das weithin sichtbar ist, wenn es nicht abgeschirmt wird (1 Edge für wahrnehmende Personen). Der Einsatz von Sprengschnur erzeugt einen dumpfen Schlag, der nicht gut lokalisiert werden kann, aber deutlich vernehmbar ist (1 Edge für wahrnehmende Personen).

Andere Methoden, wie das Einschlagen mit einem Werkzeug, automatische Waffen, Raketen oder massiver Sprengstoffeinsatz sorgen für weitaus deutlichere Effekte (2 bis 3 Edge für wahrnehmende Personen).

TI GOVORISCH PO RUSSKI?

Die Runner wurden aufgefordert, es so aussehen zu lassen, als ob sie Russen wären. Vielleicht können die Runner die Sprache auch sprechen. Ansonsten dürfen sie gerne das imitieren, was sie für russisch halten. Die Crew des Transporters spricht kein Russisch.

Erinnere die Runner ruhig an dieses Detail. Zum einen um klarzumachen, dass man versucht, die Aktion wohl den Vory in die Schuhe zu schieben, zum anderen für den Spaß am Spieltisch.

WEITERE AKTEURE

Grundsätzlich gibt es viele potenzielle Beobachter. Einige wird das Team möglicherweise bemerkt haben, andere nicht.

WARTUNGSDROHnen UND SENSONETZ DES BRÜCKENBETREIBERS

Die Brücke wird nicht direkt überwacht, Feuerschein und Erschütterungen werden aber die Aufmerksamkeit der Sensoren erregen. Behandle die Brücke wie eine sehr große Drohne, die gezeigt werden kann und gleichzeitig über etliche Wartungs- und Bergungsdrohnen verfügt. Im Normalfall ist die Brücke im Automatikmodus, mit Pilot 2, Sensor 2 und einer ClearSight-Autosoft der Stufe 2.

Entsprechende Ereignisse wird die Brücke mit 4 Würfeln wahrnehmen. 1 Erfolg führt zu einem Logeintrag und einer niedrig priorisierten Meldung an die Zentrale. Bei mehreren Ereignissen (Lärm, Erschütterung, Feuerschein) wird diese Probe zu einer Ausgedehnten Probe (1 Probe alle 2 Kampfrunden für alle Ereignisse in diesem Intervall). Addieren sich die Erfolge innerhalb der Probe auf 3, wird Alarm ausgelöst, Rettungsdrohnen werden aktiviert, und vermutlich wird in der Zentrale ein Rigger in die Brücke springen, um nach dem Rechten zu sehen. Massive Ereignisse verleihen der Wahrnehmungsprobe Edge.

MAFIA-ESKORTE AUF DER OSTSEITE DER BRÜCKE

Die Mafiosi rechnen nicht wirklich mit einem Ereignis. Sie warten schon eine Weile und sind deswegen nicht hundertprozentig auf Draht. Dennoch warten sie auf das Fahrzeug, also ist ihre Wahrnehmung auf die Brücke ausgerichtet. Sie haben kein direktes Sichtfeld auf die Brücke, da sie ihre Fahrzeuge erst ein Stück entfernt auf dem Seitenstreifen abstellen konnten.

Die Fahrer der Fahrzeuge können mit ihren Fahrzeugen die Sensorstufe von 3 als Würfelpoolbonus zu ihren Wahrnehmungsproben addieren, die ausgestiegenen Mafiosi haben nur ihre normale Wahrnehmung.

Bedingt durch Distanz und die Umstände sollte der Schwellenwert für die Probe um 2 bis 3 angehoben werden, um die Ereignisse auf der Brücke zu entdecken. Ein Nettoerfolg wird sicher schon dazu führen, dass man „mal nachschaut“, mehrere dazu, dass die Mafiosi eingreifen. Der Fahrer eines Wagens könnte auch eine kleine Rotor-Aufklärungsdrohne dabei haben und damit nachschauen.

Einen Magier hat die Mafia nicht dabei, dafür ist der Einsatz zu unbedeutend. Die Werte der Mafiosi findest du in *Personen der Handlung* (S. 173).

FREEPORT-SICHERHEIT

Der Rhein-Ruhr Freeport mit seinen exterritorialen Bereichen liegt in unmittelbarer Nähe unter der Brücke. Obwohl die Konzerne sehr darum bemüht sind, keinen Zwischenfall auszulösen, beobachten sie doch aufmerksam die Umgebung. Bei einer entsprechenden Entwicklung auf der Brücke, mit Mündungsblitzen und Lärm, kön-

nen schnell ein paar bewaffnete Rotordrohnen auftauchen. Ob die Drohnen eingreifen oder nicht, bleibt dir überlassen. Allerdings werden so weitere Informationen zur Aktion verfügbar, die den Weg zur Mafia finden können. Werden die Drohnen angegriffen, werden sie auf jeden Fall das Feuer eröffnen.

VORBEIFAHRENDE FAHRZEUGE

Wenn die Runner es nicht unterbinden, werden weitere Fahrzeuge die Stelle passieren. Aufgrund der höchst menschlichen Reaktion des Gaffens werden diese die Situation sehen und mit 2 Würfeln wahrnehmen. Bei einem Erfolg werden sie die Situation entsprechend einschätzen und reagieren, vermutlich mit einem Notruf. Offensichtliche Straf- und Gewalttaten verleihen Edge für diese Probe und erhöhen die Wahrscheinlichkeit eines Notrufs.

Die Fahrer werden nicht den Helden spielen. Solange sie direkt bedroht werden, werden sie gar nichts unternehmen, dann jedoch so schnell wie möglich versuchen, aus der Schusslinie zu kommen und die Polizei zu verständigen.

ZUFÄLLIGE BEOBACHTER VOM WASSER UND VON LAND

Ähnlich wie vorbeifahrende Fahrzeuge, nur dass der Schwellenwert um 2 bis 3 erhöht ist, je nach Abstand und Aufmerksamkeit. Hier könnte aber auch ein im Fluss liegendes Boot auffallen.

Wer die Situation verkomplizieren will, kann natürlich auch Polizeistreifen zu Lande und zu Wasser in seine Überlegungen einbauen.

MIT DER BEUTE ENTKOMMEN

Die Kisten (s. Szene 2) sind zu zweit gut tragbar und auch sonst recht robust und gut handhabbar. Ein Troll kann eine Kiste leicht allein tragen, andere werden sich wegen der Größe schwertun.

Ein Ablassen per Seil ist ebenso möglich wie die Dienste eines Geistes oder der Einsatz von Magie.

Der Einsatz von flugfähigen Fahrzeugen ist wegen der geschlossenen Bauweise der mehrstöckigen Brücke nicht praktikabel. Wahrscheinlicher ist die Verwendung eines Fahrzeugs oder des Schiffs.

Beim Fahrzeug müssen die Runner überlegen, wie es auf die Brücke kommt und dort bleibt. Auf der Brücke kann und darf nicht einfach geparkt werden. Parkende Fahrzeuge werden vom System erkannt, woraufhin eine Räumung eingeleitet wird. Haben die Runner die Brücke abgeriegelt, fällt ein Fahrzeug auf, das allein auf und von der Brücke fährt. Haben die Runner das Sperr- und Verkehrsleitsystem der Brücke verwendet, wird ihr Fahrzeug registriert, weil es sich nicht an die Sperrung hält. All dies kann mit der entsprechenden Vorbereitung umgangen werden, ist aber aufwendig. Außerdem muss das Team dann die Brücke verlassen und dabei an den Augen der Bewacher vorbei oder aufmerksamkeitswirksam gegen die Fahrrichtung auf der Westseite abfahren. Letzteres kann vermieden werden, wenn die Runner mit entsprechen-



dem Aufwand die Ebene der Brücke wechseln und über die obere Ebene regulär nach Westen abfahren.

Das Schiff bietet die elegantere Lösung, auch wenn es nicht sehr schnell ist. Der Kranarm und die Hilfsgeräte auf dem Schiff lassen die Höhe leicht überwinden, zum Beispiel mit dem Personarbeitskorb oder den Arbeitsdrohnen an Bord.

Die Flucht ist wegen der Sondergenehmigung, die das Schiff als Arbeitsschiff besitzt, unauffällig. Ohne Anlass wird niemand den Kurs des Schiffes, die Wahl der Anlegestelle oder das Verweilen an einer Stelle infrage stellen.

Mit dem Schiff kann die Lagerhalle ebenso erreicht werden wie mit einem Transporter.

DAUMENSCHRAUBEN UND KEINE PANIK

Mit den Informationen aus Szene 2 sollte es möglich sein, die Komplexität der Szene zu steuern. Es gibt viele Störgrößen wie Wartungspersonal, Fahrzeuge, die doch irgendwie den Überfallort passieren, Hilferufe über Funk und aufmerksame Wachen, die den Run komplizierter machen. Anderseits ist die Brücke abgelegen, vielleicht ist gerade wenig los, und die Lichter und der Lärm des nahen Plexes, zusammen mit dem Nebel auf dem Fluss, verschleiern selbst ein Feuergefecht mit automatischen Waffen.

SZENE 4: WARTEN

AUF EINEN BLICK

Die Runner haben das Lagerhaus erreicht und müssen nun bis zu 24 Stunden warten, bis sie die Ware übergeben können. So lange sitzen sie an einem Fleck und müssen die Ware beschützen.

SAG'S IHNEN INS GEISCHT

Ihr habt es mit den Kisten in den vorgegebenen Unterschlupf, eine alte Lagerhalle am Duisburger Hafen, geschafft. Jetzt heißt es auf die Ware aufpassen und auf die Übergabe warten.

HINTER DEN KULISSEN

ZUGÄNGE ZUM GELÄNDE

Das Gelände kann von der Wasserseite aus erreicht werden. An der Kaimauer befinden sich Notleitern, die das Aufenttern auch von kleinen Booten aus erlauben.

Von der Straßenseite her gibt es zwei Lkw-Tore mit Personentür im Zaun. Das Gelände ist ansonsten von einem 2,5 Meter hohen Zaun umgeben, der mit einer Krone aus Stacheldraht versehen ist. Die Stabmatten des Zauns haben

eine Strukturstufe von 10, auch im Bereich des Tors und der Tür.

Mit einem schweren Fahrzeug kann das Tor auch einfach eingefahren werden.

ZUGANG ZUM GEBÄUDE

Das Gebäude ist in zwei identische Hälften getrennt. Jede besteht aus drei Lagerebenen, von denen die unterste über drei Tore mit Lkw-Laderampe und ein Tor mit Auffahrt von der Wassersseite her mit Waren erreicht werden kann. Neben den Toren befinden sich jeweils Personen türen. Auf der Straßenseite sind an der Gebäudeecke zwei Büros mit brüstungshohen Fenstern. Alle anderen Fenster sind Oberlichter, die Tore haben Milchglasausschnitte.

Über ein Treppenhaus und einen Lastenaufzug kann man zwischen den Lagerebenen wechseln. Außerdem hat das Gebäude ein Fluchttreppenhaus, das alle Stockwerke und beide Gebäudehälften mit dem straßenseitigen Hof verbindet. Die Türen zu diesem Treppenhaus sind alle von der Innenseite alarmgesichert.

Über das Fluchttreppenhaus gelangt man auch in den Teilkeller (Energieversorgung, Wasserhaltung, Zugang Aufzugsschacht) und aufs Dach (Kommunikationsanlage, Maschinenhaus des Aufzugs).

AUFGEWIRBELTER STAUB

Du kannst den Ärger, den die Runner in dieser Szene bekommen, davon abhängig machen, wie viel Staub sie aufgewirbelt haben:

- Ist der Überfall zügig verlaufen, oder gab es Probleme?
- Wie viele Connections haben die Runner eingesetzt? Wie hoch ist deren Loyalität?
- Haben die Runner Spuren hinterlassen (Namen laut ausgesprochen, auffälliger Stil, eigene Fahrzeuge verwendet, deutsch gesprochen)?
- Haben die Runner falsche Spuren hinterlassen (Schiff wieder weggebracht, Verkleidung, russisch gesprochen)?
- Wie haben sich die Runner verhalten (auf Verfolger geachtet, auf dem Weg zum Lager noch einen Burger essen gegangen)?

VORGEHEN DER GEGNER

Donna Michaelas Scherben werden das Verschwinden des Transports schnell bemerken. Michaela kann es sich nicht erlauben, sich im Plex bestehlen zu lassen. Zum einen benötigt sie die Waffen für ihre Pläne, zum anderen kann sie ihre Autorität nicht infrage stellen lassen.

Dementsprechend wird sie eigene und externe Kräfte (Runner) einsetzen, um die Spuren zu verfolgen. Je nachdem, wie viel Staub die Spielercharaktere aufgewirbelt haben, werden die Kräfte eher verteilt oder gebündelt vorgehen.

Im günstigsten Fall stolpert nur ein kleiner Trupp, der einer Spur nachgeht, über das Lagerhaus und ist unvorsichtig genug, selbst mal

nachzuschauen. Vielleicht beobachtet der Trupp aber auch nur und holt gegebenenfalls Unterstützung in Form eines Riggers mit Drohnen.

Im schlimmsten Fall bricht ein Trupp der Mafia mit einem Lkw durchs Tor, und zwei Trupps wie die Eskorte an der Brücke, verstärkt durch eine Magierin, dringen mit SUVs in das Gelände ein, während ein gegnerisches Runnerteam über die Wasserseite angreift.

Wir empfehlen hier neben dem bisherigen Verhalten der Runner auch ihre Kräfte im Auge zu behalten. Vermutlich wurden die Runner bisher noch nicht gefordert. Ein Trupp aus zwei Fahrzeugen voller Mafiasoldaten und einem Leutnant, der den offensichtlichen Angriff führt, könnte ein herausforderndes Feuergefecht liefern. Verwende die Werte der Mafiosi in *Personen der Handlung* (S. 173).

Ebenfalls denkbar ist ein Runnerteam gleicher Kopfstärke, das das Team aufspürt und ohne Mafiahilfe angreift.

In *Personen der Handlung* (S. 173) findest du weitere mögliche Gegner, die du hier einsetzen kannst.

VERSCHANZEN

Die Runner können sich natürlich im Gebäude verschanzen. Die Innenwände sind nur einfacher Trockenbau (Strukturstufe 6), ebenso die Türen. Die Außenwände sind massiver Stahlbeton (Strukturstufe 15), und die Türen und Tore sind aus Metall (Strukturstufe 11).

Im Gebäude stehen einfache Transportkisten (Strukturstufe 5, aber doppelwandig). Wir schlagen als einfache Regel vor:

- Jeder Angriff (jede Kugel, jeder Schlag) senkt die Strukturstufe um 1, sodass die Deckung schnell an Wirkung verliert.
- Spezielle Angriffe (Schrot, Ramme ...) verursachen mehr Schaden.
- Jeder Angriff, der um weniger als 2 Erfolge einen Verteidiger in Deckung verfehlt, trifft und beschädigt die Kisten.

Die Runner können sich das Schlachtfeld vorbereiten. Ein Gabelstapler erlaubt den Transport von Kisten und den Bau von Deckung (s. SR6, S. 54).

Falls die Spieler daran Spaß haben:

- In der Lagerhalle finden sich 40 Kisten mit 1 Meter Kantenlänge, die in 2 Stunden Arbeit zusammengetragen und gestapelt werden können.
- Eine Kiste bietet *Deckung II*, zwei übereinander gestapelte Kisten *Deckung III*.
- Baut man „Schießscharten“ durch Lücken in Kisten, steigt die *Deckung* um eine Stufe.

Natürlich können die Runner auch mit dem Licht spielen. Je nach Tageszeit können die Scheiben abgedunkelt und Leuchten deaktiviert werden, um die Angreifer ins Dunkel laufen zu lassen. Dies bringt Angreifer im Bereich des Lichtwechsels einen Nachteil und den Verteidigern 1 Edge. Aber auch Status wie *Geblendet* können ggf. herbeigeführt werden.

DAUMENSCHRAUBEN UND KEINE PANIK

Je nach Verlauf des Runs und der Anzahl der Spuren werden mehr oder weniger gute Kämpfer der Gegenseite früher oder später anrücken.

Je nachdem, was du für passend hältst, kann diese Szene zu einem großen, bedrohlichen Feuergefecht ausgeweitet werden oder zu einer kurzen Auseinandersetzung, wenn die Kisten gerade übergeben werden. Sie kann auch komplett entfallen, und es gibt nur eine Übergabe und die Bezahlung.

NACH DEM RUN

Irgendwann taucht eine Gruppe von Don Ludos Leuten auf, Italiener. Sie haben einen Transporter für die Kisten und einige Soldati dabei. Notfalls können sie auch als Verstärkung in den Kampf platzen und diesen entscheiden.

Der Leutnant der Gruppe hat den Credstick mit der restlichen Bezahlung dabei. Er wird zuvor die Kisten inspizieren. Sollte der Inhalt beschädigt oder nicht mehr vollständig sein, wird er gemäß Anweisung nur einen Teil des Geldes freigeben (10 % Abzug pro beschädigter Kiste). Er ist nicht autorisiert, weitere Verhandlungen zu führen, und wird diesbezüglich nur mit den Schultern zucken.

KARMA

Nach Erhalt der Bezahlung ist der Job für die Runner erledigt. Sie können sich die folgenden Belohnungen verdienen:

- 2 Karma für den erfolgreichen Abschluss des Runs
- 1 Karma für den Überfall auf der Brücke
- 1 Karma für ein Feuergefecht in der Lagerhalle
- 1 Karma für gute Planung und/oder gute Darstellung des „russischen Theaters“

HAUPTDARSTELLER HERR SCHMIDT

Luca Sattori ist nicht das bekannteste Gesicht der Mafia, aber schon sehr lange im Geschäft. Wer über Wissensfertigkeiten im Bereich organisiertes Verbrechen, Transportwesen oder Persönlichkeiten des RRP verfügt, kann eine Probe auf Logik + Intuition ablegen. Bei 2 Erfolgen kommt dem Charakter Sattoris Gesicht bekannt vor, bei 4 Erfolgen ist ihm Sattoris Name bekannt. Bildsuche und weitere Recherchen führen schnell zur Trans-Germania und Sattoris offizieller Position als CFO. Wer über Wissensfertigkeiten im Bereich organisiertes Verbrechen hier angelangt ist, weiß auch, dass die Firma im Ruf steht, eine Fassade für die Mafia zu sein. Weitere Informationen findest du in *Personen der Handlung* (S. 173).

DIE GEGENSEITE

Donna Michaela wird ein eigenes Team auf die Sache ansetzen. Das Team wird quasi im Flug angeheuert und direkt auf die Jagd geschickt.

Bei den Ermittlungen werden sie bei der Polizei nachforschen und vermutlich bald auch bei den Vory, wenn sie den falschen Fährten folgen. Ob Michaelas Team am Ende in der Lage sein wird, die Runner im Lagerhaus aufzuspüren, hängt auch von deren Vorgehen beim Überfall ab.

Anhaltspunkte sind:

- die Sensoren der Brücke
- die Polizeiberichte
- die beiden Sicherheitsleute des Transporters, die nach der Polizei noch mal von der Mafia verhört werden
- das Arbeitsschiff, wenn es eingesetzt wurde
- direktes Nachfragen in der Schattenszene und im Umfeld der Russen

Wenn sich die Runner an einer Stelle zu viel Zeit lassen, stehen die Chancen gut, dass sie gegnerischen Mafialeuten begegnen, die auf Spurjagd sind.

Haben die Runner Connections mit hohen Loyalitätsstufen verwendet, werden diese die Runner über die Aktion der Mafia informieren.

Ob sich daraus eine weitere Konfrontation ergibt, bei der die Runner zum Beispiel das gegnerische Team aktiv abfangen, liegt in deinem Ermessen.

HANDOUTS

DIE NACHRICHTEN, EIN PAAR TAGE SPÄTER

DEMOKO DATAPULS RAZZIA IN GARATH

Der Pressesprecher der Rhein-Ruhr-Polizei Tobias Korn meldete heute Morgen einen großen Erfolg im Kampf gegen das organisierte Verbrechen. Bei Razzien in Düsseldorf-Garath konnten mehrere Kisten Militärwaffen sicher gestellt werden. Im Zuge der Razzien wurden in den russisch dominierten Arbeitergettos etliche Personen festgenommen, die der russischen Mafia nahestehen sollen, darunter Lideri Krys Potolek. Bei einem Schusswechsel im Rahmen der Verhaftung soll es zwei Schwer verletzte gegeben haben.

Korn erklärte, dass es sich bei den sichergestellten Waffen um die Beute aus dem Überfall auf einen Trikon-Waffentransport auf der Rheinbrücke bei Homberg in der letzten Woche handelte (DeMeKO berichtete).

Unbestätigt bleiben die Gerüchte, dass der Überfall im Zusammenhang mit dem andauernden Konflikt zwischen der russischen und der italienischen Mafia steht.



IN DER HÖHLE DES LÖWEN

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Ein Cagefight in geschlossener Gesellschaft ist der Hintergrund eines Treffens zwischen der Mafia und ihren Geldgebern. In dieserbrisanten Umgebung wird ein Gespräch stattfinden, und Daten werden den Besitzer wechseln. Die Runner werden beauftragt, heimlich an diese Daten heranzukommen. Laut ist keine Option, wo doch der gefürchtetste Mafiakiller des ganzen Plexes an diesem Abend ebenfalls vor Ort ist.

VORGESCHICHTE

Donna Michaela knüpft aktuell an ihre alten Pläne an, die ihr Vater schon einmal durchkreuzt hat. Sie versucht, in Richtung Hannover und darüber hinaus zu expandieren. Dabei führt sie einen offenen Krieg gegen die Vory und versorgt sich über ihren Mann mit neuen Geldquellen, unter anderem in Frankfurt. Von ihrem Sitz in Mülheim aus leitet sie eine Organisation, die einem modernen Unternehmen gleicht. Es spricht

sich herum, dass in der Mafia nun Leistung vor Herkunft kommt und Donna Michaela für ein modernes Verständnis steht. Effizienz und der Blick in die Zukunft bestimmen hier das Handeln.

Allerdings stehen die Operationen in Hannover derzeit unter keinem guten Stern, seit Donna Michaela von Soldato Chiara Franscesca di Lavoro Beweise dafür übergeben wurden, dass der Capo aus Hannover, Carlo Olivieri, Geschäfte mit Tamanous macht, einer Gruppierung, die sich mit dem Handel von Organen und Körperteilen beschäftigt.

Unter der Ägide von Don Lupo war eine Beteiligung der Mafia am Organhandel strikt untersagt. Und obwohl die Geschäfte, die Olivieri hinter Donna Michaelas Rücken (und ohne ihre Erlaubnis) angefangen hat, überaus lukrativ zu sein scheinen, kann Michaela die Fortsetzung der Geschäfte nicht dulden, da Olivieri für die Mafia nicht mehr tragbar wäre, wenn sein Alleingang und die Verwicklung der Mafia in den Organhandel bekannt würden. Und was die Donna derzeit am wenigsten gebrauchen kann, sind weitere interne Unstimmigkeiten (und die Ansicht über den „ehrlosen“ Organhandel würde die Mafia zusätzlich spalten).

Aus diesem Grund hat Michaela Semenszato Capo Olivieri in den Rhein-Ruhr-Plex bestellt, ohne ihm jedoch den genauen Grund zu nennen. Er geht davon aus, seiner Patrona über die Erfolge der Mafia im Kampf gegen die Vory bei einem Event der Mafia (einer Cage Fight Night) Bericht zu erstatten. An ihrer Stelle schickt sie jedoch ihren Vertrauten Sandro „Locusta“ (die Heuschrecke) Filini – einen spindeldürren vercyberten Ork, der in der Mafia als brutaler Killer berühmt-berüchtigt ist –, um dem Capo den Kopf zu waschen. Locusta wurde von seiner Patrona instruiert, Olivieri bei der Veranstaltung mit den Beweisen zu konfrontieren und ihm unmissverständlich klarzumachen, dass er mit seinen Geschäften mit Tamanous in Hannover zu weit gegangen ist und sie die Fortsetzung der Geschäfte nicht dulden kann. Filini soll den Capo allerdings nur einschüchtern, nicht verletzen (es sei denn natürlich, der Capo weigert sich).

Allerdings haben auch Don Lupos Leute Wind von der Sache bekommen – allen voran Luca Sattori, der für seinen Don im Geheimen immer noch Augen und Ohren in der Organisation aufhält und im Hintergrund die Struppen zieht. Die Beweise kämen Don Lupo gerade recht, um seiner Tochter bei ihren Aktivitäten im Norddeutschen Bund einen Knüppel zwischen die Füße zu werfen, zumal auch Don Lupo der Meinung ist, dass Olivieri zu weit gegangen ist. Daher hat er auch kein Problem damit, den Verräter und Organhändler zu ruinieren, was zu einer Destabilisierung der Mafia in Hannover führen würde. Da Sattori allerdings innerhalb der Familie nicht an die Beweise kommt, beauftragt er die Runner, Filini die Daten abzujagen ... sozusagen in der Höhle des Löwen, wo niemand damit rechnet.

DIE HANDLUNG

Ort der Veranstaltung, einer Cage Fight Night namens „Griechische Gladiatur“, bei der die Runner tätig werden sollen, ist die alte Zeche Hellweg bei Unna. Das Gelände ist gut gewählt, da man dort nach über einem Jahrhundert anderer Nutzung und nach Verfüllung der alten Stollen kaum ein unterirdisches Gelände vermuten würde. Unna liegt nicht nur im äußersten Osten des RRP (was den kürzesten Anreiseweg für Capo Olivieri bedeutet), sondern ist auch als konzerndominiert bekannt, sodass man hier weniger mit Aktivitäten der Mafia rechnet. Der Bezirk hatte allerdings schon immer starke Verbindungen zur griechischen Gemeinde und ist deswegen von den Troudalis gut unterwandert, die die alte Zeche lange als Versteck und Lager nutzten. In den letzten Jahren hat Capo Kostantinos Troudalis – ein griechischer Ork, der unter Don Lupo niemals in diese Position hätte aufsteigen können – die Zeche für Veranstaltungen ausgebaut, bei der eine gewisse Privatsphäre geschätzt wird.

Die Veranstaltung findet in einer Tiefe von 110 Metern statt und ist damit noch weit entfernt von starken thermischen Effekten, wie sie im

Tiefenbergbau vorkommen. Dennoch hat der Veranstalter bewusst ein feuchtwarmes Klima gewählt, um die Stimmung aufzuheizen.

Troudalis nutzte die Location bislang für die Ausrichtung von Pit- und Cage-Fights für eine ausgewählte Klientel von Reichen und Schönen aus dem RRP. Umso stolzer ist er, dass seine Patrona ihn auserwählt hat, dieses Event für wichtige Geschäftspartner der Donna auszurichten und für ihr Wohlergehen zu sorgen, damit sie der Donna gewogen werden. Konstantinos weiß, welche Ehre das ist und was für ihn auf dem Spiel steht. Als er jedoch erfährt, dass sowohl der Hannoveraner Capo als auch Locusta auf der Gästeliste stehen, wird er nervös und ist umso mehr darum besorgt, an diesem Abend alles richtig zu machen.

Die Runner werden von Sattori beauftragt, sich in dieser Löwengrube unter die Gäste zu mischen, um sich die belastenden Daten gegen Capo Olivieri anzueignen.

SZENE 1: DER AUFTRAG AUF EINEN BLICK

Die Runner werden von Sattori angeheuert und bekommen die Eintrittskarten, gefälschte IDs und Fotos. Sattori weiß recht genau über die zu stehlenden Daten und die Veranstaltung Bescheid. Er wird die Runner auf die Gästeliste bringen, drinnen sind sie aber wegen der Abschirfung auf sich allein gestellt und können sich nicht so einfach vom Tatort entfernen, nachdem sie ihren Auftrag erledigt haben, da die Veranstaltung für ihre Dauer geschlossen ist.

SAG'S IHNEN INS GEISCHT

Schmidt hat euch zu einem kurzfristigen Treffen geladen. Um gute Abendgarderobe und unauffällige Ausrüstung wird gebeten. Allein das Erscheinen bringt euch 500 Euro. Treffpunkt ist die Sportbar 12. Mann in Dortmund. Es ist Liga-Spieltag, und in der AR läuft die Übertragung des BVB-Spiels. Der Laden ist gut gefüllt, und die Stimmen der Zuschauer bilden einen lauten Klangteppich. In einer der hintersten Nischen sitzt euer Schmidt. Der italienische Dreiteiler wirkt ein wenig deplatziert in dieser Kneipe, aber ein schwarz-gelber Schal scheint dem Mann die Akzeptanz der anderen Gäste zu sichern.

HINTER DEN KULISSEN

Sattori will den Auftrag schnell vergeben, da die Veranstaltung schon heute Nacht stattfindet. Er hat einige Eintrittskarten besorgt und erwartet von den Runnern, dass sie sofort loslegen können. Sie haben noch 2 Stunden bis zum Beginn.

Er bietet ihnen aufgrund der Dringlichkeit den 1,5-fachen Satz an (7.500 Euro pro Kopf,

von denen 500 Euro allein fürs Erscheinen gezahlt werden, egal, ob die Runner den Auftrag annehmen). Die Runner können mit einer Vergleichenden Probe auf Einfluss (Verhandeln) + Charisma versuchen, die Bezahlung zu erhöhen. Sie erhalten für diese Probe 1 Edge, da Sattori unter Zeitdruck steht. Sattori hat für die Probe 12 Würfel. Jeder Nettoerfolg der Runner erhöht die Bezahlung um 250 Euro, bis zu einem Maximum von 10.000 Euro pro Person. Wenn die Runner annehmen, bekommen sie die Adresse, die Eintrittskarten sowie das Codewort „gladiatore“ und eine Beschreibung von Filini und Olivieri inklusive Fotos. Sie sollen die Daten, die Filini dabei hat, um sie Olivieri zu zeigen, unauffällig kopieren und nach der Veranstaltung wieder verschwinden. Die Veranstaltung dauert 4 Stunden, während der der Veranstalter nicht gestattet, den Ort zu verlassen.

KEINE PANIK

Sollten die Runner so unprofessionell sein und Sattori auf seine Identität ansprechen, wird er ihnen anbieten, sich aus dem Geschäft zurückzuziehen. Haken sie weiter nach und gehen auf diese Bitte nicht ein, wird er die Besprechung abbrechen. Sollten die Runner ihn angreifen, kann Sattori auf die Hilfe der Gäste (die denken, dass die Runner Fans der Gegenmannschaft und auf Stress aus sind) sowie einen Geist des Menschen (Kraftstufe 8) zählen, den ihm Jacko zu seinem Schutz mitgegeben hat.

SZENE 2: VORBEREITUNG AUF EINEN BLICK

Viel Zeit bleibt den Runnern nicht, um sich eventuell um passende Kleidung zu bemühen (die Gäste sind aus der Oberschicht und tragen dementsprechend dezent gepanzerte Oberschichtkleidung) und einige kurze Informationen bei Connections oder in der Matrix einzuholen. Danach kommen sie problemlos am Zielort an.

SAG'S IHNEN INS GEISCHT

Euer Schmidt hat nicht übertrieben. Das Gebäude sieht nicht nach alter Zeche, sondern nach Standardbürogebäude aus. Die Schlange aus Edelkarossen und Limousinen vor dem Eingang spricht allerdings dafür, dass ihr hier richtig seid. Es ist Showtime.

HINTER DEN KULISSEN

INFOS VON SATTORI

Folgende Informationen wird Sattori den Runnern geben:

ZECHE HELLWEG

Die Zeche Hellweg ist eine historische Steinkohlezeche in Unna. Bis 1960 wurde hier Kohle abbaut, danach wurden die Schächte verschlossen und abgedeckt. Die Bauten über Tage wurden abgerissen oder anderweitig weitergenutzt. Heute weist nur noch eine Tafel am Hauptschacht auf die alte Zeche hin.

Die Troudalis nutzen einen wiedereröffneten Schacht als Zwischenlager oder für Veranstaltungen mit hoher Sicherheit. Sie haben aber nie genau nachgesehen, ob andere Schächte von ihrem Schacht aus nicht leicht erreichbar wären.

Unterirdisch sind die Tunnel schlecht voneinander abgegrenzt, und wer das Wagnis eingeht, sich unter Tage durch jahrhundertealte Tunnel zu schleichen, könnte an anderer Stelle wieder an die Oberfläche kommen.

CARLO OLIVIERI

Olivieri ist ein Geschäftsmann aus Hannover, der mit Luxusgütern (Lebens- und Genussmitteln) handelt. Er ist in Hannover gut vernetzt und hat einflussreiche Kontakte (z. B. bei der MET2000 und Knight Errant). Er ist der Capo von Hannover und eng mit der Mafia des RRP (besonders Michaela) verbunden. Seit 2068 ist er in einen Krieg mit den Vory in der Stadt verwickelt, der durch den damaligen Don, Lupo Gasperi, zu einem kalten Krieg wurde. Das verbündete Chapter des Hannoveraner Desperados MC ist seit den Verlusten im Unterweltkrieg nicht mehr so gut auf Olivieri zu sprechen.

SANDRO "LOCUSTA" FILINI

Eine Beschreibung findest du in *Personen der Handlung* (S. 188) und am Ende dieses Abenteuers.

ZUGANG ZUR VERANSTALTUNG

Der Zugang zur Zeche erfolgt nach Sichtung der Einladungen sowie der damit verbundenen SINs und dem Nennen des Codeworts „gladiatore“. Die SINs, die Sattori besorgt hat, gelten nach der Veranstaltung als verbrannt und können entsorgt werden. Die Runner werden zu einem Fahrstuhl geführt, der gut verborgen unter den Bodenplatten einer Maschinenattrappe liegt. Es passen maximal 10 Personen (oder 4 Trolle) gleichzeitig in den Fahrstuhl. Die Autos können durch einen Parkservice hinter dem Gebäude abgestellt werden. Die Kontrollen nach Waffen und anderer gefährlicher Ausrüstung verlaufen nur oberflächlich. Alles, was eine Tarnbarkeit von weniger als 3 hat, wird durch die Türsteher entdeckt, und man bittet dezent darum, die Sachen abzulegen. Sollte man sich weigern, wird man nicht eingelassen.

DAUMENSCHRAUBEN

Solltest du es den Runnern durch Mangel an Ausrüstung erschweren wollen, ihren Plan umzusetzen, kannst du die Kontrollen am Eingang verschärfen und um einen askennenden Magier erweitern.

KEINE PANIK

Sollten die Runner irgendwie auffliegen, ist das nicht das Ende des Runs. Die Sicherheit ist angehalten, so wenig Aufsehen wie möglich zu erregen. Man wird die Runner in aller Stille (in einem Nebenraum) zu einem Gespräch bitten und stellt sie vor die Wahl, freiwillig zu gehen oder mit Gewalt entfernt zu werden. Natürlich können wortgewandte Charaktere hier noch die Wogen glätten und die Sicherheit von einem Missverständnis überzeugen. Zu guter Letzt bliebe noch der Weg durch die Tunnel oder den Wetterschacht, was aber eine deutlich längere Aktion und (im Fall der Tunnel) einen eigenen Run bedeuten würde.

Ziel ist es, den Runnern klarzumachen, dass sie sich benehmen sollen und unauffällig sein müssen.

Auf der Veranstaltung selbst wird niemand mehr ohne Anlass überprüft.

SZENE 3: DER DATENRAUB AUF EINEN BLICK

Dieser Teil des Runs ist der eigentliche Akt und sollte die meiste Zeit des Abenteuers einnehmen. Er ist frei gestaltet und kann in beliebiger Reihenfolge angegangen werden. Die Räume sind jeweils mit Beschreibungen zur Gestaltung und den Geschehnissen innerhalb des Zeitplans versehen. Der Gesamtzeitplan soll die Ereignisse für dich übersichtlicher machen. Außerdem gibt es noch den Kampfplan des Abends und eine Liste von möglichen Gästen und Themen, mit denen du der Szene Leben einhauchen kannst. Die Bestrebungen der einzelnen Fraktionen vor Ort und ihr Mangel an Wissen über die Hintergründe führen im Laufe des Abends zu einigen Chancen und Problemen für die Runner und ihren Auftrag.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ein erstaunlicher und unerwarteter Anblick. Ein antikes Amphitheater ist das Letzte, was ihr nach einer zweiminütigen Fahrt durch die Dunkelheit und einem Weg vorbei an der Garderobe aus einem schlichten Gang erwartet habt. Die glatte graue Felswand steht in starkem Kontrast zur opulenten Inneneinrichtung und den ganzen gut gekleideten Metamenschen hier unten. Die Garderobe nimmt die Jacken und Mäntel der Besucher entgegen, die diese dankbar ablegen, denn hier unten herrschen fast 30 Grad und eine hohe Luftfeuchtigkeit, die euch den Schweiß aus den Poren treibt. In der Haupthalle angekommen, werdet ihr von ausgesucht höflichen Platzanweisern empfangen. Die AR rundet das Bild ab, denn neben den AR-Outfits der Gäste seht ihr Sand im Cage unter einem blauen Himmel und einer strahlenden Mittagssonne.

HINTER DEN KULISSEN

LÖSUNGSANSÄTZE

Um an die Daten zu gelangen, empfehlen sich drei Möglichkeiten, aber kreative Lösungen sollten grundsätzlich möglich sein und entsprechend belohnt werden.

Der Sicherheitshost (ist er erst einmal entdeckt) hat einen speziellen Zugang nur für Filini. Sollte man seinen Zugang also übernehmen, sieht man das versteckte Kommlink und kann die Datei nach

ZEITPLAN DES ABENDS

- 19:00: Beginn Einlass.
- 19:10: Filini trifft ein.
- 19:30: Olivieri und Gäste treffen ein.
- 19:35: Filini instruiert Troudalis (in Troudalis' Büro).
- 20:00: Beginn der Veranstaltung und Schließen der Ausgänge.

Annahmeschluss für Wetten immer 5 Minuten vor Kampfbeginn.

- 20:17: Troudalis informiert Olivieri über Ort und Zeit des Treffens mit Filini (Hauptraum).
- 20:20-20:50: **Kampf 1:** 5 Runden à 5 Minuten (vercyberter Kampfhund [von Magier kontrolliert] gegen humanoide Drohne [von Rigger gesteuert]).
- 21:00-21:20: Treffen zwischen Filini und Olivieri (Konferenzraum).
- 21:05: Troudalis weist seine Sicherheit an, Filini und Olivieri im Auge zu behalten, um zu erfahren, was vor sich geht (Troudalis' Büro).
- 21:20-21:50: **Kampf 2:** 5 Runden à 5 Minuten (Vercyberter gegen Kampfhacker).
- 21:50-22:20: Olivieri bittet seine Begleiter um Unterstützung (Hauptraum).
- 22:20-22:50: **Kampf 3:** 5 Runden à 5 Minuten (Adept gegen Magieradept).
- 22:30: Troudalis weist die Sicherheit an, Filini abzulenken und Olivieri dichter zu beschatten (Troudalis' Büro).
- 22:35-23:35: Der Raum von Filini wird nicht bewacht, und die meisten Sicherheitsleute sind durch Olivieri und Filini stark abgelenkt (Hauptraum und Speise-/Lounge-Bereich).
- 23:20-23:50: **Kampf 4:** 5 Runden à 5 Minuten (Besessene gegen Monade).
- 23:21: Olivieris Gefährten starten einen Versuch, an den Chip zu kommen (Filinis Raum).
- 23:31-23:36: Troudalis bittet Filini zu einem Gespräch in sein Büro in der Hoffnung, doch noch etwas aus ihm herauszubekommen (Troudalis' Büro).
- 23:36: Filini kontrolliert seine Sachen (Filinis Raum).
- 23:50-00:00: Ausklang mit Verabschiedung der Gäste (Hauptraum).
- Nach 00:00:** Offizielles Ende der Veranstaltung und Verlegung zu After-Show-Partys in exklusiven Clubs im RRP.

GÄSTE

Neben einigen Geschäftspartnern und Domines D'onore sind hier vor allem drei Gruppen interessant:

Die Banker: Michaela versucht, zu so vielen Banken wie möglich Kontakte aufzubauen, um einige in das Netz der Mafia zu ziehen. Da MCT zu nah an der Yakuza ist (die ihr die Zusammenarbeit aufgekündigt hat) und Wuxing zu nah an den Triaden ist, versucht sie nun, zwielichtige Personen aus dem Dunstkreis von Banken anzuziehen, die keine direkte Verbindung zu S-K haben (HKB, FBV, HBG, Chalmers & Cole etc.)

Die Medien: Seit Michaelas Reinfall mit Horizon (s. *Auf dunklen Pfaden*) versucht sie, sich mit anderen Medienkonzernen im Rhein-Ruhr-Plex gut zu stellen. Bei der DeMeKO beißt sie derzeit noch auf Granit, aber mit der Endemol Entertainment Group (Sol Media/SpinGlobal) steht sie schon ganz gut.

Trikon AG: Olivieri hat einige Verbündete aus Hannover mitgebracht, hauptsächlich BuMoNA- und MET2000-Kontakte, um sie in Michaelas Netzwerk zu integrieren und Kontakte zur neuen Firmenzentrale in Oberhausen zu etablieren.

dem Entschärfen der Datenbombe einfach abspielen und/oder kopieren. Das Kommlink verwendet die Werte des Hosts, da es in ihn eingeloggt ist.

THEMEN

Einige Themen, die du einstreuen kannst, falls du Unterhaltungsszenen spontan mit etwas Leben füllen musst:

- Das Outing von Monika Stüeler-Waffenschmidt als Drake und die Auswirkungen auf die Bankenszene im Allgemeinen und den FBV im Besonderen (s. *Datapuls: Frankfurt*).
- Vorgänge in den Brennpunkten des RRP (vor allem Recklinghausen, Herne, Gelsenkirchen und Dortmund-Nordstadt) nach den Entlassungswellen bei Saeder-Krupp.
- Gerüchte aus Neu-Essen und der Drachenhöhle.
- Der neueste, medienwirksame Fall von Stark, Theissen & van der Mer (Wiedereinsetzung einer Kindergärtnerin aus Wuppertal nach einer unverschuldeten MMVV-Infektion, Ergebnis noch offen).
- Thema Lebensmittel und Westphalen (noch immer gibt es dank S-K Engpässe und Verzögerungen bei Lieferungen aus Westphalen).
- Der Einfluss von Spinrad Global und Trikon auf den deutschen Markt.
- Aktivitäten der neuen, als Tiger-Yakuza bekannten Vereinigung in Dortmund und ihre Opposition zur Düsseldorfer Yakuza.
- Konflikt der Mafia mit den Vory (s. *Überfall am Rhein*, S. 15).

KÄMPFE

Wir verzichten hier auf Detailwerte oder mögliche Ausgänge, da sie für den Ausgang des Runs irrelevant sind. Es steht dir natürlich frei, hieraus mehr zu machen und deine Gruppe ins Wettkreuz zu ziehen.

Kampf 1: Kampfhund (Brutus) mit Magier (Geppetto) gegen Drohne (Hailfire) und Rigger (Legion). Brutus: genetisch optimierter Kampfhund mit Dermalpanzerung und Metallkiefer (AR-Löwen-Overlay). Hailfire: Vierarmige Eigenkreation auf Basis einer Nissan Samurai (SR6, S. 303) mit Klingenwaffen und einem versteckten Flammenwerfer im Torso.

Kampf 2: Vercyberter (Shadow Blade) gegen Kampfhacker (Dirty Don). Shadow Blade: Mensch, Klingenwaffen im Stil eines klassischen Gladiators, der seine Gegner mit Stil besiegen will, um seine Überlegenheit zu demonstrieren. Dirty Don: Zwerg, Anzug, gutes Benehmen. Kämpft waffenlos mit schmutzigen Tricks und nutzt Matrixangriffe, um den Gegner zu schwächen/abzulenken.

Kampf 3: Adept (Fang) gegen Magieradept (Michael). Fang: Ork mit Wurf- und Klingenwaffen. Optisch ein Wolf. Michael: Mensch, folgt Drachentöter, benutzt Feuerzauber und Klingenwaffen. Optisch klassischer Held mit leichtem Hang zum Rassismus.

Kampf 4: Besessene (Regan) gegen Monade (Brent). Regan: Frau, klein und zierlich (Zwerg oder Mensch?), kämpft mit bloßen Händen. Traditionelle Hexe (Giulia) lässt einen Geist des Menschen von ihr Besitz ergreifen. Geist setzt Heilung/Regeneration ein, um den Körper zu schützen. Brent: Elf. Untrainierte Couchpotato. Aufreten: kleiner Lohnsklave ohne Rückgrat. Kämpft mit bloßen Händen und hoher Zähigkeit und Aggression. Verbesserte Schnelligkeit und Stärke, Regeneration sowie die Möglichkeit zu Matrixangriffen.

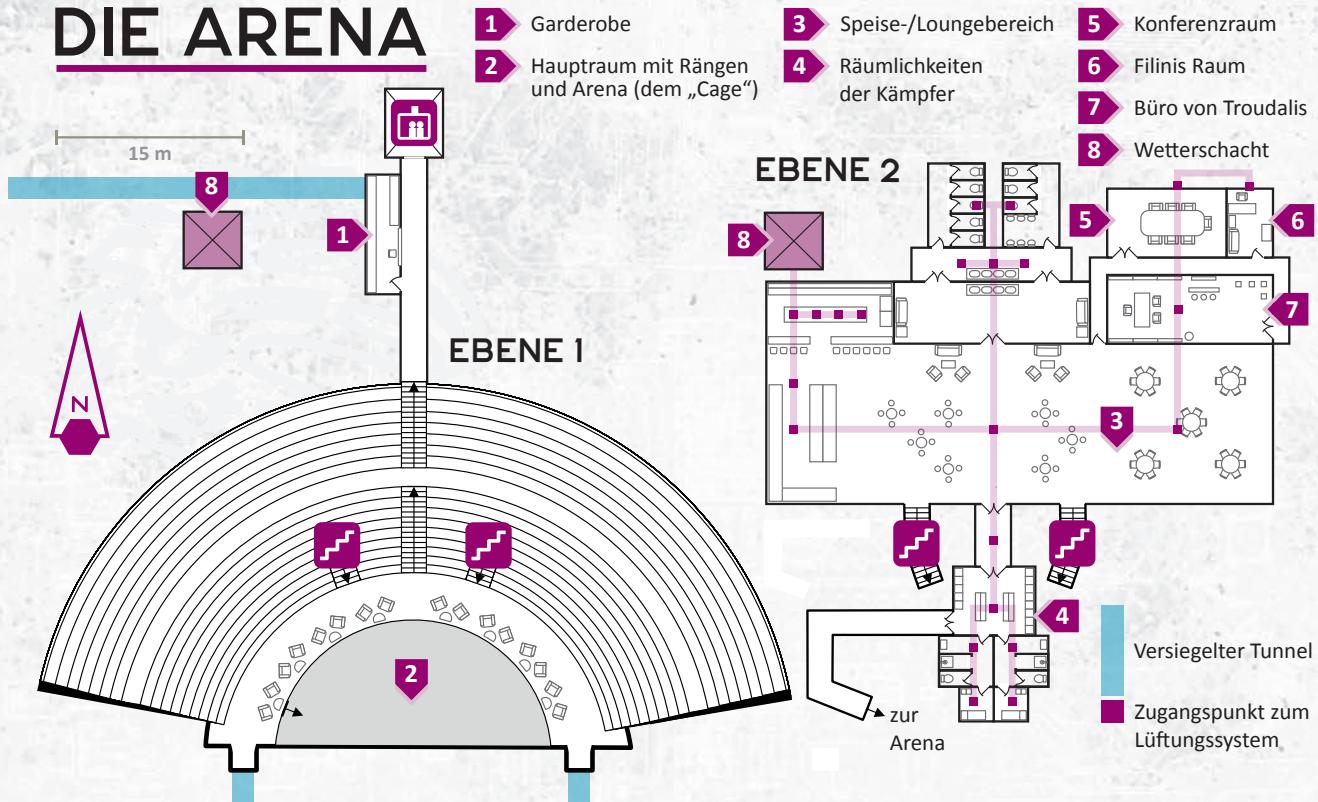
Das verdeckte Kommlink von Filini liegt in seinem Raum im Lüftungsschacht. Sobald man innerhalb des Raumes eine erfolgreiche Matrixwahrnehmungs-Probe (3) ablegt, findet man das Kommlink, kann seinen physischen Standort aufspüren und die Datei nach dem Entschärfen der Datenbombe kopieren. Das Kommlink verwendet hierfür nur seine eigenen Werte (Meta Link, Gerätetestufe 1, D/F 1/0), was das Kopieren der Datei und das Verwischen der Spuren stark erleichtern sollte.

Natürlich kann ein Hacker Filini und Olivieri auch im Sicherheitshost verfolgen und – sobald Filini die Datei abspielt – den Datenstrom abfangen und kopieren. Hier benötigt man allerdings einen Admin-Zugang im Host und muss sich vor der Sicherheit in Acht nehmen. Der Vorteil ist natürlich, dass Filini keine Chance hat, den Hack überhaupt zu bemerken.

BESCHREIBUNG DER LOCATION

Den Schacht, mit einem modernen Aufzug ausgerüstet, hat man absichtlich nicht sehr weit geöffnet. Da die restlichen Schächte, Tunnel und

DIE ARENA



Zugänge seit gut 120 Jahren verschlossen sind, geht man davon aus, dass der Aufzugsschacht und der einen Meter durchmessende Witterschacht daneben die einzigen Zugänge zu dem Gewölbe sind. Unter Tage hat man mithilfe von Magie nicht nur Räume und eine Höhle für die Bedürfnisse der Troudalismus geschaffen, sondern auch, dem Anlass entsprechend, einen Cage aus Smartmaterialien aufgebaut (ein Halbkreis mit einem Durchmesser von etwa 20 m). Das Smartmaterial kann auf nachgiebigen Maschendrahtzaun, auf feste Verstrebungen oder auf ein Material mit kleinen Dornen eingestellt werden und wird in der AR geschickt kaschiert, um den Eindruck der Gladiatorenarena nicht zu stören.

HAUPTHALLE

Der Hauptraum enthält die Kampfarena (20 m Durchmesser) und die im Halbrund angelegten Ränge für die Gäste.

Der Fahrstuhl endet in einem Gang, der zum obersten Rang führt, sodass man auf die gesamte Halle hinabblicken kann. Eine zentrale Treppe führt bis nach unten zum Cage.

Zwei versiegelte Durchgänge zu den Stollen befinden sich links und rechts neben dem Cage, die allerdings von jedem im Raum eingesehen werden können. In der AR sind sie hinter Statuen verborgen, die aber nur in der AR vorhanden sind.

GARDEROBE

Im Gang zwischen Fahrstuhl und Hauptraum in einer Nische befindet sich die Garderobe, wo man sich seiner Kleidung entledigen kann.

In der Garderobe gibt es an der hinteren Wand einen der versiegelten Durchgänge zu den alten Stollen, der hinter den Garderobenständern von draußen nicht zu sehen ist.

SPEISE- UND LOUNGE-BEREICH

Einen Buffetbereich und diverse Stehtische und Sitzmöglichkeiten, um in kleinen Gruppen die Kämpfe in der AR zu verfolgen (wenn man nicht zu nah ran möchte) oder sich in den Pausen zu unterhalten und Kontakte zu knüpfen, erreicht man am Fuße der Treppe durch zwei Durchgänge, die hinter den Sitzreihen ins Gestein führen. Die Temperaturen sind hier erträglicher, da sie über einige Lüftungsschächte an den Witterschacht angeschlossen sind. Hier kann man auch Wetten auf die Kämpfe abschließen. Es gibt dafür Personal mit Bauchläden, die neben dem leiblichen Wohl auch die Wetten annehmen und diese in der AR für die Anzeige der Quoten speichern. Die Lüftungsschächte wären groß genug zur Flucht, sind aber aus Blech und nur mit wenigen Bändern an der Decke befestigt, sodass hier nur sehr leise und leichte Runner/Drohnen unbemerkt durchkämen.

WASCHRÄUME UND TOILETTEN

Gegenüber dem Durchgang zum Amphitheater befinden sich ein Waschraum mit Sitzmöglichkeiten und dahinter links und rechts die Zugänge zu den Herren- und Damentoiletten.

RÄUMLICHKEITEN DER KÄMPFER

Ein zentraler Raum von 5 mal 6 Metern Grundfläche mit Sitzbänken und Spinden. Durch eine

Tür auf der linken Seite gelangen die Kämpfer durch einen Gang in die Arena. Zwei Durchgänge links und rechts an der Kopfseite führen in zwei identische Duschräume/Toiletten, die jeweils in einen 3 mal 3 Meter großen Raum mit einigen medizinischen Utensilien und einer Liege führen. Hier bereiten sich die Kämpfer mit ihren Trainern auf den eigentlichen Kampf vor. Die Teams können die Räume betreten, sobald der vorherige Kampf beginnt, um sich vorzubereiten. Die erste Begegnung findet zwischen Kämpfern statt, bei denen sich der Magier und der Rigger hier aufhalten, um sich auf den Kampf vorzubereiten. Ab einer Stunde vor Beginn sind hier die Drohne und der Kampfhund untergebracht.

KONFERENZRAUM

Dieser Raum (10 m x 5 m Grundfläche) ist wie ein Konferenzraum eingerichtet und mit einem Tisch inklusive White-Noise-Generator (Stufe 6), Störsender (Stufe 6) und Trideo-Projektor ausgestattet. Die Geräte sind nicht mit dem Host verbunden, und der Raum ist mit WiFi-Abschirmung ausgestattet (Rauschen 6). Hier findet das Gespräch zwischen Filini und Olivieri statt.

FILINIS RAUM

Ein 4 mal 5 Meter großer Raum mit einem Sofa, einem Schreibtisch, einer Garderobe und einem Trideo-Projektor. Hier hat Filini die Daten auf einem zweiten Kommlink versteckt, das er im Lüftungsschacht hinter der Klappe deponiert hat. Das Kommlink (Meta Link, Gerätetestufe 1, D/F 1/0) ist eingeschaltet und über WiFi direkt mit Filini verbunden. Das Kopieren der Daten kann mit einer erfolgreichen Probe auf Elektronik + Logik (2) ohne Spuren erledigt werden. Bei weniger Erfolgen hinterlässt der Kopiervorgang Spuren. Eine Datenbombe der Stufe 4 (SR6, S. 181) sichert die Datei. Wenn sie nicht entfernt wird (erfolgreiche Vergleichende Probe auf Elektronik + Logik gegen die doppelte Stufe der Datenbombe), verursacht sie Schaden an dem Gerät, das versucht, auf die Datei zuzugreifen.

TROUDALIS' BÜRO

Der letzte Raum im Gang liegt hinter einer Biegung und ist somit nicht direkt einsehbar. Er ist 14 mal 5 Meter groß und ebenfalls an das Lüftungssystem angeschlossen. Von hier aus hat Troudalis Zugriff auf alle Kameras und kann dank eines fest eingebauten Kommunikationssystems als Admin alles steuern. Neben einem Schreibtisch, der den Raum dominiert, gibt es zwei Sessel vor dem Schreibtisch, einen Chefsessel für Troudalis dahinter und eine gut ausgestattete Minibar. Da Troudalis unbedingt seine Macht und seinen Einfluss zur Schau stellen will, hat er einige Dekorationsgegenstände hier unterbringen lassen: eine AR-Tapete, um den Ausblick über den RRP aus einem Wolkenkratzer oder den Blick auf die Arena und die Zuschauerränge zu simulieren, eine Vitrine mit Erbstücken seiner Familie und andere Stücke wie einen altägyptischen Globus in einer Standhalterung und einige Zimmerpflanzen. Als letzte Angeberei hat er ei-

ne Trideo-Kamera, die auf Bewegungen reagiert und seine Person in eine virtuelle Loge über der Arena verfrachtet, sodass die Zuschauer ihn in seiner Rolle als Ausrichter der Spiele bewundern können. Die Kamera ist standardmäßig eingeschaltet und reagiert auf Bewegungen, kann aber im Privatsphärenmodus an seinem Schreibtisch auch abgeschaltet werden.

SICHERHEITSMASSNAHMEN

MAGISCH

Es gibt einen Sicherheitsmagier, der einige Barrieren im Witterschacht und im Fahrstuhlschacht errichtet hat und für die Zauber zum Schutz der Zuschauer bei den Kämpfen verantwortlich ist. Die meiste Zeit verbringt er in einem Massagesessel in der Umkleide der Kämpfer, um die Schutzzauber zu wirken oder sich vom Entzug zu erholen.

MATRIX

Nach außen ist die gesamte Anlage abgeschirmt. Der Fahrstuhl und der Host sowie die beiden Sicherheitsspinnen befinden sich in dem überirdischen Gebäude und sind nur mit einem Kabel und einem Killswitch mit der unterirdischen Anlage verbunden. Unten gibt es lediglich einen Fingerabdruckscanner, der ein Rufsignal für den Fahrstuhl nach oben sendet.

Die Anlage hat ein eigenes Netzwerk aus zwei Hosts: Der öffentliche Host gibt jedem Besucher einen User-Zugang. Gastzugänge sind nicht erlaubt und lösen Alarm aus. Im Host existiert keine Verbindung zur Matrix. Das bedeutet, man ist vor Aufspürung von außen sicher, und es gibt keinen Overwatch Wert.

Der Sicherheitshost benötigt einen Admin-Zugang und läuft auf Schleichfahrt. Um ihn zu entdecken, ist eine Matrixwahrnehmungs-Probe mit 3 Erfolgen erforderlich. Über ihn werden alle Kameras und Türschlösser gesteuert, und Troudalis und seine Wachen sind über ihn miteinander vernetzt. Filini wurde gestattet, das System ebenfalls zur Datenübertragung zu nutzen. Damit er aber im Rest des Hosts nichts mitbekommt, hat ihn der Admin auf User gesetzt (und somit eine Ausnahme von der Programmierung geschaffen, die mit einer erfolgreichen Matrixwahrnehmungs-Probe (3) entdeckt werden kann.).

Der öffentliche Host hat Patrouille-IC aktiv und kann bei Bedarf Aufspüren-IC starten. Seine Stufe beträgt 4 (Werte nach Bedarf verteilen).

Der Sicherheitshost hat Stufe 6 (Werte nach Bedarf verteilen), lässt Patrouille-IC laufen und kann Leuchtpur, Blaster, Störer und Säure laden.

Die Ikonografie des öffentlichen Hosts ist im Stil des antiken Rom gehalten – Gold und Marmor, die Kämpfer als Gladiatoren, das Patrouille-IC als Prätorianer und diverse Accessoires wie Lorbeerkränze, Togen, Schriftrollen und dergleichen.

Der Sicherheitshost ist praktisch und minimalistisch gehalten und bildet die realen Standorte ab, damit er von den Sicherheitsleuten problem-



los über die AR des öffentlichen Hosts gelegt werden kann.

Dieser Aufbau bedeutet auch, dass es unter Tage keine Verbindung zur Matrix gibt, nur das vom Host aufgebaute WiFi steht den Gästen zur Verfügung.

PHYSISCHE SICHERHEIT

Die Magschlösser (Stufe 6) zu den einzelnen Räumen sind mit Fingerabdruckscannern ausgestattet. Die Türen sind aus Kunststoff (Strukturstufe 7), die Wände aus Stein (Strukturstufe 12+). Die Kameras zur Überwachung der Gänge und des Hauptraums sind versteckt (Schwellenwert 6) angebracht (lediglich in der Arena gibt es einige offensichtliche 360-Grad-Kameras und Sensoren, um das Geschehen aus mehreren Winkeln in der AR abzubilden). Die Kameras sind alle mit Normalsicht, Infrarot, Ultraviolett und Restlichtverstärkung ausgestattet. In den Vorbereitungsräumen gibt es noch Kameras mit Mikrofonen (ebenfalls versteckt, Schwellenwert 8), die allerdings nur mit Normalsicht ausgestattet sind, um die Kämpfer und ihre Trainer zu überwachen. Nur Troudalis hat auf sie durch eine Kabelverbindung zu einem Terminal in seinem Büro Zugriff, was er streng geheim hält, um einige private Wetten zu platzieren.

DAUMENSCHRAUBEN

Sollte die Szene für deine Runner zu einfach sein, kannst du die Sicherheit verstärken oder die Zeitfenster zwischen den Ereignissen verkürzen. So oder so könnte es schwierig für die Runner werden, wenn sie auffliegen, da es kaum

Fluchtmöglichkeiten gibt, bevor der Fahrstuhl wieder freigegeben wird. Den Wetterschacht hochzuklettern dürfte sehr gefährlich sein, und unbemerkt einen der Zugänge zu den Stollen zu öffnen, sollte auch kein leichtes Unterfangen sein.

KEINE PANIK

Sollten die Runner sich verzetteln und keine Möglichkeiten finden, den Zugriff zu wagen, oder sich doch zu auffällig verhalten, kannst du sie durch die einzelnen Fraktionen oder Ereignisse zur Aktion ermutigen bzw. ihre Aktionen decken, da sich die Gruppen (Filini, Troudalis und seine Sicherheit sowie Olivieri und seine Begleiter) gegenseitig behindern. Wer innerhalb dieser Gruppen zum Schluss die Daten hat, ist für den Ausgang des Runs uninteressant, da es nur darauf ankommt, dass die Runner am Ende eine Kopie der Daten bei Sattori abliefern können.

Wenn du die Spieler auf die richtige Fährte führen willst, kannst du Proben auf passende (Wissens-)Fertigkeiten ablegen lassen, um das Szenario auf Schwachstellen zu prüfen.

Beschreibungen der Veränderungen (wer mit wem spricht oder wann, welche Wache sich wo befindet) helfen den Spielern, den Überblick zu behalten und Chancen besser zu erkennen.

Um einzelne Situationen zu entschärfen, könnten auch kleine menschliche Schwachstellen in das Sicherheitskonzept eingebaut werden.

- Kameras, die ungünstig platziert sind und eben nicht alles sehen.
- Ein Wachmann, der bekifft ist und jeden Moment einzuschlafen droht.
- Ein Wachmann, der die Hand aufhält, um einem Gast einen Gefallen zu tun.

- Zickige Gäste, die Ärger machen und die Wachen beschäftigen. Der Grund für den Ärger könnte ein falsch gemixtes Getränk sein, was sich so noch einmal wiederholen lässt.
- Eine der Hauptpersonen könnte auch ständig die kühleren Räumlichkeiten aufsuchen oder sich auf der Toilette Wasser ins Gesicht werfen und so gut abgelenkt sein oder mit einem Vertrauten sprechen, nachdem sie sich vergewissert hat, dass niemand sonst gerade im Raum ist.

Filini wird nach seinem Eintreffen das zweite Kommlink verstecken und einschalten und es erst wieder bei seiner Kontrolle um 23:36 Uhr aus dem Versteck holen. Bis dahin haben die Runner Zeit, seine Räumlichkeiten zu betreten und zu durchsuchen oder z. B. durch eine Drohne oder den Decker auf das Kommlink zu stoßen. Wichtige Punkte, die die Runner auf jeden Fall erfahren sollten:

- Der Wetterschacht und die Stollen sind zwar ein Fluchtweg, aber wenn die Runner hier unten auffliegen, sitzen sie gewaltig in der Tinte.
- Die Gäste auf der Veranstaltung sind zum Großteil keine direkten Angehörigen der Mafia, sondern Geschäftsfreunde oder solche, die es werden sollen. Die Mafia will hier auf jeden Fall den Schein wahren.
- Die unterschiedlichen Fraktionen sind sehr mit ihrem eigenen Informationsdefizit beschäftigt und setzen viel aufs Spiel, wenn sie den Balanceakt zwischen dem Wahnen des Scheins und der Aufklärung wagen.
- Das Sicherheitskonzept ist hochwertig und teuer, aber es ist mit vielen Makeln behaftet und wird im Laufe des Abends immer lächerlicher.

Lass die Runner ruhig zufällig Gespräche belauschen, die sie auf die richtige Spur führen. Ein Begleiter von Olivieri, der ihm sagt, dass Filini die Daten nicht auf seinem Kommlink hat, oder Troudalis, wie er von dem Treffen berichtet und erfahren will, worum es geht. Der Einzige, der keine Schwäche zeigt und wie eine schweigsame Maschine agiert, ist Filini. Die Runner sind gut beraten, Angst vor ihm zu haben und einen Bogen um ihn zu machen.

SZENE 4: RAUS, RAUS, RAUS! AUF EINEN BLICK

Der Abschied von der Veranstaltung (egal ob unauffällig oder schnell) und die Übergabe mit der Bezahlung.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Als ihr in eurem Fahrzeug sitzt und die reine Nachluft atmet, wisst ihr, dass ihr es geschafft habt. Ein gutes Gefühl, nicht mehr unter Tonnen von Gestein eingeschlossen zu sein. Ihr stellt den

Kontakt zu eurem Schmidt her und fahrt, nur weg von diesem Ort!

HINTER DEN KULISSEN

Die Übergabe an Sattori läuft problemlos ab. Sattori bittet die Runner, zum Endlager Sorgenfrei (s. *Rhein-Ruhr-Megaplex*, S. 185) in Dortmund zu kommen. Der hiesigen Beschützergang sollen sie einen übermittelten AR-Code senden, damit sie durchgelassen werden, um sich mit ihrem Schmidt zu treffen. Das Endlager liegt unterirdisch, versteckt unter dem Keller eines alten Transformatormauses der alten Zeche. Der Schmidt erwartet sie im Partykeller einer Kneipe, die von einigen Mitgliedern der Beschützergang und diversen Runnern, Infobrokern und Sprawlguerilla-Anhängern frequentiert wird. Schmidt sitzt seelenruhig an einem der Tische und wartet auf die Runner.

Die Bezahlung läuft, sofern die Runner die Daten kopiert haben, genauso ab wie verabredet. Sattori steht zu seinem Wort. Sollte es jedoch zu Lärm und Auffälligkeiten gekommen sein, wird er sich (ohne die Bezahlung zu senken) einen Tadel nicht verkneifen.

DAUMENSCHRAUBEN

Sollten die Runner geflohen sein und Aufmerksamkeit erregt haben, könnten sie verfolgt werden. Alternativ kommt es bei der Übergabe zu einer Schießerei zwischen der Beschützergang und den Verfolgern, und die Runner und Sattori müssen unter Tage fliehen (dann wird er die Bezahlung auf jeden Fall halbieren).

KEINE PANIK

Hier kann eigentlich nicht mehr viel schiefgehen. Die Bezahlung stimmt, und der Run ist geschafft.

NACH DEM RUN

KARMA

- 4 Karma für den Abschluss des Runs.
- 1 Karma für gute Ideen.
- 1 Karma für gewaltlose Interaktion mit den NSC.

Zusätzlich können noch maximal 3 Karma für gutes Rollenspiel, gute Ideen usw. an einzelne Spieler verteilt werden.

GELD

Die Runner erhalten 7.500 Euro pro Kopf (plus 250 Euro pro Nettoerfolg bei der Verhandeln-Probe, maximal aber 10.000 Euro).

CONNECTIONS

Wenn Luca Sattori mit den Runnern zufrieden ist und sie ihn noch nicht als Connection haben, können sie ihn als Connection mit Einfluss 7

und Loyalität 1 erhalten. Haben die Runner ihn schon als Connections, erhöht sich seine Loyalität zu ihnen um 1.

HAUPTDARSTELLER

LUCA SATTORI/HERR SCHMIDT

Eine Beschreibung und Werte findest du in *Personen der Handlung* (S. 185).

KONSTANTINOS TROUDALIS

Er ist hungrig und besessen davon, seine Familie zu einer Größe innerhalb der Mafia zu machen. Das ist allerdings auch sein größtes Manko. Am Anfang der Veranstaltung sollte er noch sehr selbstsicher sein. Sobald er nicht herausbekommt, warum Filini hier ist, wird er zunehmend nervöser. Er ist temperamentvoll und wird seine Untergebenen lautstark in seinem Büro zusammenfalten, da sie keine Ergebnisse bringen. Nach außen versucht er immer, den Schein des Herrschers dieser Veranstaltung aufrechtzuerhalten. Die VIPs umgarnt er nach allen Regeln der Kunst, die übrigen Gäste ignoriert er meist. Sollte man ihn ansprechen, wird er höflich sein, sich aber schnell verabschieden (kein Augenkontakt und ein ständiger Blick auf eine AR-Nachricht, die keiner sonst sieht, im Laufe der Nacht eine gewisse Fahrigkeit entwickelnd, sind gute Möglichkeiten ihn darzustellen). Seine Werte findest du in *Personen der Handlung* (S. 184).

CARLO OLIVIERI

Carlo ist ein Mensch, scheint in den 40ern, allerdings lag er wohl schon mehrfach unter dem Messer, um seine Jugend optisch zu erhalten. Er bewegt sich mit schlafwandlerischer Sicherheit auf dem Parkett dieser Veranstaltung. Wichtige Persönlichkeiten zu umgarnen und den angenehmen Gesprächspartner zu mimen ist für ihn ein Leichtes. Er ist mehr ein Mann der Worte denn der Tat und kann sich aus so ziemlich allem rausreden. Er hat einige der VIPs des Abends selbst eingeladen und kennt deswegen viele der anderen Gäste persönlich. Er ist Michaela treu ergeben und fürchtet auch das Gespräch mit Filini in keiner Weise. Erst nach dem Gespräch wird ihm klar, dass er in Ungnade gefallen ist und es einen Beweis für sein Fehlverhalten gibt. Seine Zusammenarbeit mit Tamanous kann ihm nicht einmal Michaela so einfach durchgehen lassen, denn wenn das rauskäme, müsste sie ihn öffentlich aus der Organisation entfernen.

Carlo ist der typische Unterhändler. Er lächelt, egal wie sehr man ihn unter Druck setzt, und kontert alles erst mal, um das schwächste Gegenüber für sich einzunehmen und eine Front zu spalten. Flirts (mit einer leichten Berührung, Augenkontakt und viel Lächeln) sind seine Spezialität. In seiner Gegenwart wird viel gelacht. Was niemand weiß, ist, wie rachsüchtig und

nachtragend er ist. Selbst die Beendigung seines Kampfes gegen die Vory nach Lupos Rückkehr 2068 nimmt er diesem noch immer sehr übel (und das, obwohl Lupo seit Jahren als tot gilt).

SANDRO "LOCUSTA" FILINI

Eine Beschreibung und Werte des Orks findest du in *Personen der Handlung* (S. 188).

Du kannst vor einer Interaktion der Runner mit Filini eine Selbstbeherrschungsprobe verlangen. Filini legt eine Vergleichende Probe auf Einfluss (Einschüchtern) + Charisma gegen Willenskraft + Intuition der Runner ab. Pro Nettoerfolg von ihm verlieren die Runner 1 Würfel auf Proben, oder Filini erhält bei Begegnungen mit den Runnern 1 Edge.

SICHERHEIT

Wähle aus den Mafialeuten in *Personen der Handlung* (S. 173) diejenigen aus, die für dich hier am besten passen. Die meisten Sicherheitsleute von Konstantinos Troudalos sind Mafiosi, verstärkt durch ein paar kleine Fische. Sicher sind aber auch ein paar Profis vor Ort. So könnte Costas Troudalos mit seinem Team vor Ort sein, das die Runner im Run *Die Brüder* (S. 49) wiedersehen werden.

Zwei Decker sind vor Ort, um den abgeschossenen Host zu sichern.

Außerdem hat Carlo Olivieri ebenfalls einen Profi als Leibwächter dabei.

HANDOUTS

NACHRICHTEN

NOVAPULS ÜBERRASCHUNG IN HANNOVER

Der bekannte Geschäftsmann Carlo Olivieri hat nach 13 Jahren im Geschäft genug. Wie sein Pressesprecher heute überraschend mitteilte, zieht sich Herr Olivieri mit sofortiger Wirkung aus seinem Geschäft zurück. Die Nachfolge übernimmt bis zur Besetzung des frei gewordenen Postens der Vorstand seines Unternehmens. Eine offizielle Begründung für den Rückzug gab es nicht, aber gut unterrichtete Quellen wollen wissen, dass Herr Olivieri schon seit Jahren unter dem enormen Stress seiner nicht nur wirtschaftlichen Verantwortung leide und regelmäßig einen Therapeuten aufsuche. Ungekannte Quellen innerhalb seiner Handelskette vermuten, dass er sich an einen ruhigen Ort in Südeuropa zurückziehen wird, um seinen Ruhestand zu genießen.



LEONARDO

Der Krieg in der Mafia lässt bekannte Gesichter verschwinden und neue auftauchen. Wer wird sich am Ende in der Organisation durchsetzen, wer wird Capo und wer Bauer? Leonardo Gasperi, der verschwundene Direktor der Trabrennbahn in Mülheim, wird noch eine wichtige Rolle spielen, doch noch sitzt er im Hausarrest seiner lieben Cousine Donna Michaela.

tot, sein Mitwirken in diesem Konflikt ist nicht mehr als ein Gerücht. Der Don schickt jedoch seinen Vertrauten Luca Sattori und seinen Neffen Jacko los, um loyale Mitstreiter zu befreien und für die Sache zu gewinnen. Sein Blick fällt dabei auf seinen Neffen Leonardo, der immer treu zur Familie gestanden hat und für den Begriffe wie Tradition weiter von Bedeutung scheinen.

VORGESCHICHTE

Zu Beginn dieses Runs ist Don Lupo noch immer nicht in Erscheinung getreten. Die meisten (inklusive Donna Michaela) halten ihn immer noch für



HANDLUNG

Don Lupo hat mithilfe des Runners Jacko (s. *Personen der Handlung*, S. 183) seinen Neffen Leonardo Gasperi aufgespürt. Dieser wurde von Donna Michaela kaltgestellt, nachdem er Kritik an ihrem Vorgehen geäußert hatte. Als Familienmitglied bedeutet dies Hausarrest unter Bewachung.

Don Lupo, auf der Suche nach Verbündeten und Leuten, die seiner Sicht der Dinge folgen, organisiert über seinen Vertrauten Luca Sattori ein weiteres Mal Runner, um Leonardo zu befreien.

Schauplatz der Handlung ist Leonards Edelgefängnis in Mülheim, eine Oberschichtwohnanlage mit allem, was man für ein sorgenfreies

Leben braucht, inklusive Leibwächtern und einem Sicherheitsdecker, die Leonardo vor der Welt – und umgekehrt – abschirmen.

SZENE 1: TREU WIE EIN HUND AUF EINEN BLICK

Luca Sattori (s. *Personen der Handlung*, S. 185) ist wieder persönlich als Herr Schmidt unterwegs und heuert die Runner an. Diesmal hat er jedoch Don Lupos Neffen Giacomo, genannt Jacko, mit dabei. Jacko ist ein Hundeschamane und Teil der Schatten der ADL. Er hat bereits den Aufenthaltsort seines Cousins aufgespürt und wird das Team in die Details einweisen.

Das Treffen kann in einer beliebigen Bar oder einem Restaurant im Rhein-Ruhr-Plex stattfinden. Der Ort wird ruhig gelegen sein, in einer Unter- oder Mittelschichtgegend, und eher traditionell sein sowie unter italienischer Führung stehen. Ein Beispiel ist das *Da Nina* in Duisburg.

SAC'S IHNEN INS GESICHT

Das Da Nina ist ein Restaurant in einem der vergessenen Arbeiterviertel in Duisburg-Diemens, in denen noch immer die Familien ehemaliger italienischer Gastarbeiter wohnen. Verblichene, grün-weiß-rote Wimpel baumeln an Fenstern, und die Hälfte der Fahrzeuge in der Straße sieht nicht mehr fahrtüchtig aus – abgesehen von der Limousine am Anfang der Straße, neben der drei Typen in Anzug und Hut stehen, als ob sie nichts zu tun hätten.

An der Tür des Ristorante hängt ein einfaches Schild: „Aperto“. Der Gastraum dahinter ist klein. Die AR-gestützte Speisekarte ist – verglichen mit dem restlichen Ambiente – modern. Korbflaschen mit elektrischen Kerzen stehen auf den Tischen, und Leute aus dem Viertel sowie noch mehr gelangweilte Typen im Anzug sitzen im Lokal.

Am runden Stammtisch sitzt ein älterer Mann mit italienischen Zügen, der einen konservativen Dreiteiler, ebenfalls italienisch, trägt. Neben ihm sitzt ein Troll, der den Raum dominiert und ebenfalls in einen edlen Mantel und Anzughosen gekleidet ist.

Der Gastwirt schaut euch an und deutet auf den Stammtisch. „Prego.“ Dann dreht er das Schild an der Tür auf die Seite mit „Chiuso“.

HINTER DEN KULISSEN

Sattori hat einen wichtigen Run zu vergeben, und wir gehen davon aus, dass er mit der Leistung der Runner in den vorherigen Runs zufrieden war.

Der Troll Jacko ist als erfahrener Runner mit dabei. Er kennt sich in der Szene aus, weiß Runner einzuschätzen und wird gegebenenfalls sogar eine Lanze für sie brechen, wenn es um die Verhandlung geht. Ihm ist sein (für einen Troll) ho-

hes Alter anzusehen: geriffelte Hörner und graue Haare, Fältchen und Knötchen um die Augen, aber auch eine Aura der Ruhe und Weisheit, die den meisten Trollen nicht zu eigen ist.

Nachdem Wein und Brot an den Tisch gebracht worden und die Begrüßungsfloskeln ausgetauscht sind, bietet Sattori folgenden Job an:

- Befreiung einer Person, die dabei unversehrt bleiben muss.
- Die Person rechnet nicht mit einer Befreiung, sollte aber kooperativ sein.
- Die Person ist ein Mensch, männlich, Mitte vierzig.
- Der Ort der Extraktion liegt in Mülheim, nicht (unmittelbar) in Konzerngebiet.
- Die Person wird an der Grenze des Rhein-Ruhr-Plexes an einem festgelegten Ort übergeben.
- Die Bezahlung beläuft sich auf 7.500 Euro pro Person.

Wenn die Runner zu verhandeln beginnen, wird Sattori zu Jacko schauen, der lächelt, und dann einen Gesamtbonus von 10.000 Euro für die unversehrte Übergabe der Person anbieten.

Mit einer Vergleichenden Probe auf Einfluss (Verhandeln) + Charisma gegen Sattoris Würfelpool von 12 können die Runner den Bonus um 500 Euro pro Nettoerfolg erhöhen, maximal aber um 5.000 Euro. Als Auftraggeber hat Sattori bei dieser Probe einen Vorteil und erhält dafür 1 Edge. Haben die Runner Sattori bereits als Auftraggeber kennengelernt, entfällt dieser Vorteil gegebenenfalls. Er wird weitere Erhöhungen jedoch an eine Erledigung des Runs innerhalb der nächsten 72 Stunden knüpfen.

Wenn die Runner zustimmen, erhalten sie die folgenden Informationen:

- Die Person heißt Leonardo, steht unter Hausarrest und wird von einigen Leibwächtern bewacht (ein Bild von Leonardo findet sich im Kapitel *Übersicht*, S. 11).
- Die Leibwächter werden das Leben der Person schützen, sie aber auch an der Flucht hindern.
- Der Ort der Extraktion ist die Grünmeier-Apartmentanlage, eine Oberschicht-Wohnanlage mit etwa 40 Stockwerken.
- Die Sicherheitsstufe dort ist AA, das Gebäude selbst hat entsprechende Sicherheit.
- Abgesehen von der Gebäudesicherheit ist mit einem Sicherheitsdecker zu rechnen, magische Sicherheit ist keine zusätzlich zu erwarten, Polizei und Sicherheitsdienst haben hier eine schnelle Reaktionszeit.
- Nach der Extraktion sollte die Person so schnell wie möglich auf die Westseite des Rheins gebracht werden. Dort ist Unterstützung auf der Straße möglich, falls es notwendig werden sollte. Das genaue Ziel wird Jacko zur rechten Zeit bekannt geben.

Jacko wird als ständiger Kontakt verfügbar sein, und Sattori übergibt das Wort an ihn, was die Details angeht (s. Szene 2).

Informationen über die Zielperson findest du in *Personen der Handlung* (S. 184). Es handelt sich um keinen Geringeren als den zukünftigen

Don, den die Runner hier befreien werden, aber das ist an diesem Punkt der Geschichte noch nicht absehbar.

Du kannst die Runner eine Probe auf Einfluss (Gebräuche) + Charisma (4) oder – in Verbindung mit einer passenden Wissensfertigkeit – auf Erinnerungsvermögen (2) ablegen lassen, um herauszufinden, ob sie Jacko (er) kennen. Spätestens nach der Nennung seines Namens sinkt der Schwellenwert um 1, um zu erkennen, dass sie mit einem Kollegen und einer Legende aus dem Rhein-Ruhr-Plex zusammenarbeiten.

KEINE PANIK

Um den Run möglichst glatt zu gestalten, kann Sattori ein enges Zeitfenster setzen und dafür die Beschaffung von Ausrüstung über Jacko laufen lassen. Jacko kann auch Tipps geben und Elemente zum Plan beisteuern. Weitere Hinweise dazu findest du in Szene 2.

So können im weiteren Verlauf die Beinarbeit, Beschaffung und Planung stark abgekürzt werden. Ansonsten kannst du die entsprechenden Punkte auch als Gedankenstütze für dich nutzen und den Spielern in Gestalt von Jacko bei Bedarf Tipps und Infos geben.

SZENE 2: JACKOS PLAN

AUF EINEN BLICK

Jacko hat eine Idee und einen Plan sowie Kontakte und ein eigenes Interesse am Gelingen des Runs. Er steht den Runnern während der ganzen Zeit als Connection zur Verfügung und kann über sein ausgedehntes Netzwerk fast alles möglich machen.

Die Runner können bei diesem Run aus dem Vollen schöpfen. Gute Ideen sollten damit belohnt werden, dass Jacko sie möglich macht und gegebenenfalls den Preis drückt, sodass ein cooles Stück Ausrüstung – geliehen oder gekauft – auch zur Verfügung steht.

Jacko wird ein Auge darauf haben, dass alles leise vonstattengeht, und auch nur solche Pläne unterstützen. Es darf ruhig klar werden, dass der Auftraggeber (die Mafia) ein großes Interesse am Gelingen des Runs hat.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Nachdem ihr euch an einen etwas privateren Platz begeben habt, beginnt Jacko damit, euch eine wahre Flut an Infos zukommen zu lassen. Und er spricht eure Sprache: Luftbilder des Apartmenthochhauses, der Zielperson, auch vor Ort, sowie Dossiers der Sicherheit im Gebäude gehen euch zu. Da hat jemand schon jede Menge Beinarbeit geleistet.

Er schließt seine Ausführungen mit der Frage: „Und, wie wollt ihr es angehen?“

HINTER DEN KULISSEN

GRÜNMEIER-APARTMENTANLAGE

Eine ruhige Wohnanlage im Westen von Mühlheim mit vielen pensionierten Managerinnen und anderen Leuten, die nicht mehr am Puls der Zeit sind. Knight Errant hat den Sicherheitsvertrag und stattet das Gebäude mit einem angemessenen Schutz aus.

In den unteren Stockwerken sind Geschäfte und Dienstleister untergebracht, außerdem eine große Lobby. Der Zugang zu den sechs Aufzügen ist bewacht und nur über eine Codekarte möglich. Zwei der Aufzüge fahren exklusiv die obersten Stockwerke an, nur einer davon ins Penthouse.

Da die gesamte Gegend recht ruhig ist, ist die Sicherheit recht unauffällig. Scanner, Sicherheitsleute in Anzügen, nur wenige Uniformierte sowie viel Privatsphäre in den Wohnungen kennzeichnen das Bild. So sind Sicherheitsleute (Werte wie Lone-Star-Straßenveteran (*Feuer frei*, S. 150), 24 Personen, die meisten auf Stationen oder allein auf Streife), Geister (Kraftstufe 5, ein Luftgeist und ein Geist des Menschen, unterwegs im Astralraum) und Decker auf Posten, jedoch ohne den Wohnbereichen zu nahe zu kommen, solange kein Anlass besteht. Ein Magier hat vor Ort Dienst.

Der Host des Gebäudes hat einen Verwaltungsteil (öffentliche, Stufe 5, ASDF 6/5/8/7), von dem die Hosts der Mieter und der Host der Sicherheit (Stufe 5, ASDF 7/5/6/8) abgehen.

LEONARDOS APARTMENT

Leonardo hält sich derzeit im obersten (41.) Stockwerk der Apartmentanlage auf. Das luxuriöse zweistöckige Penthouse besetzt einen Teil des Daches und besitzt eine Terrasse und einen Swimmingpool, der über das Dach hinausragt. Mit großzügigen Glasfronten bietet es einen Ausblick, der nach Westen und Süden recht frei ist, im Norden und Osten aber von höheren Nachbarhäusern verdeckt wird.

Zwei Schlafzimmer, eine Dienstwohnung sowie ein Konferenzraum und ein Spa-Bereich machen die Wohnung zu einem guten Ort zum Arbeiten und Wohnen.

Aktuell ist das Apartment im mediterranen Stil eingerichtet. Gemälde hängen an den Wänden, Statuen, Terracottavasen und Mittelmeerpflanzen sorgen für das mediterrane Ambiente. In verschiedenen Bereichen können Fensterfronten und Wände mittels smarter Oberflächen und AR-Projektionen den Eindruck von Landschaften vermitteln, zum Beispiel im Arbeitsbereich und in den Schlaf- und Wohnzimmern. Im Arbeitszimmer entsteht der Eindruck, man säße bei geöffnetem Fenster am Mittelmeer, mit Blick über das Meer und bei leichtem Wind, der Salzgeruch und das Geräusch der Brandung mitbringt. Auf einem Tisch steht ein Holobild, das Don Lupo, Donna Michaela, Leonardo, Jacko und andere bei einer Familienfeier zeigt. Dazu

schwingen moderne Musik-Interpretationen von Italo-Klassikern gedämpft durch die Räume.

LEONARDOS BEWACHER UND SICHERHEIT

Donna Michaela hat mehrere erfahrene Leibwächter (Marco Giustonotti, Umberto Cosmonotta, Bianca Mataticcia und Massimo Abitazza) als ständige Wachen abgestellt. Zusätzlich sind meist noch drei weitere Soldati anwesend, und ein Decker überwacht die Matrix. Ansonsten verlässt man sich auf die Gebäudesicherheit.

Nur wenige Leute haben eine Zutrittserlaubnis zum Penthouse, und der Aufzug fährt das Stockwerk nur nach Freigabe durch die Leibwächter an. Alles, was angeliefert wird, und alle Besucher werden von ihnen in Empfang genommen. Sie sind auch die Ansprechpartner für Leonardo und haben ein durchaus freundliches Verhältnis zu ihrem Gefangen.

Die Soldati bleiben im Hintergrund. Sie halten sich meist in der Dienstwohnung auf oder verrichten Arbeiten im Haushalt und erledigen Besorgungen. Sie werden alle 48 Stunden ausgetauscht, wechseln häufig und haben kein besonderes Verhältnis zu Leonardo.

Der Decker besitzt einen Adminzugang in den Host des Apartments (Stufe 5, ASDF 6/7/5/8) und ist nicht körperlich vor Ort. Sein Arbeitsplatz befindet sich in Michaelas Mülheimer Residenz. Er schaut regelmäßig virtuell vorbei, überwacht die Kommunikation und lässt auch ständig ein Patrouille-IC laufen. Würfle mit 1W6. Bei einem Ergebnis von 1 bis 3 ist der Decker gerade im System, bei Alarm ist er 1W6 + 1 Runden später online.

Das Penthouse hat eine Alarmanlage (s. SR6, S. 241) an Türen und Fenstern. Alle Bereiche sind von mindestens einer gut getarnten Kamera (mit Restlichtverstärkung) einsehbar und mit Mikrofonen ausgestattet. Informationen zu den Türen findest du im Hintergrund. Die Signale können über die Kommlinks der Leibwächter und durch den Decker jederzeit eingesehen werden.

Leonardo trägt ein Armband mit einem RFID-Sender, der jederzeit seine Position im Penthouse übermittelt. Sein Kommlink ist mit einer Tracking- und Überwachungssoftware ausgerüstet worden, die die Inhalte mitliest.

Sämtliche Kommunikation, außer über die Kommlinks der Leibwächter, wird über einen Filter im Host verzögert, sodass der Decker oder ein Leibwächter diese noch einmal durchlesen kann. Außerdem ist ein Programm installiert, das die Kommunikation zusätzlich überwacht. Die Logik des Programms versucht, verfängliche Inhalte wie zum Beispiel Fluchtpläne, die Lage des Penthouse, verdeckte Bestellungen, Hilferufe an Gefolgsleute usw. abzufangen. Die Software würfelt dazu mit 10 Würfeln gegen einen Schwellenwert von 1 + Erfolge bei einer Probe auf Logik + Intuition des Verfassers der Nachricht.

Die Maßnahme war nötig, weil Michaela richtigerweise vermutete, dass Leonardo Informationen über seinen Status nach außen geschmuggelt hat.

Werte für die Mafiosi (Mafiasoldat, Mafiakiller als Leibwächter, Decker) findest du in *Personen der Handlung* (S. 173).

ZUGANGSMÖGLICHKEITEN

Leonardo und die Leibwächter lassen sich regelmäßig Essen von einer Handvoll italienischer Restaurants liefern. Am häufigsten wird das *Da Nello* in Mülheim ausgewählt, das alle Arten italienischer Speisen mit eigenen Boten ausliefert. Die Boten sind alle in T-Shirts und Jacken mit der Aufschrift und den AR-Tags des Lokals unterwegs, und viele sind den Leibwächtern bereits persönlich bekannt.

Der Fahrstuhl ins Penthouse ist zugangsgesichert. In der Lobby können nur Bewohner und Servicepersonal mit entsprechender SIN einsteigen. Andere Personen können vom Empfang den Fahrstuhl freigegeben bekommen, wenn die Berechtigung zuvor überprüft wurde und/oder ein Bewohner aus dem gewünschten Bereich zugestimmt hat. Am einfachsten ist es, den Aufzug im Sicherheitshost ausfindig zu machen und zu übernehmen. So können auch das Kamerabild und die sonstige Überwachung (Verriegelung, Belastungssensor) im Inneren umgangen werden, die ein Aussteigen aus der Kabine über die Wartungsklappe melden würde.

Abgesehen davon, den Retina- und Handabdruckscanner (jeweils Stufe 5) zu überbrücken, gibt es noch die Möglichkeit, über den Fahrstuhlschacht nach oben zu klettern, was recht herausfordernd ist, da die Wartung normalerweise Drohnen übernehmen. Trolle kommen nicht durch die Wartungsklappe.

Als Hausmeisterservice sind fast alle Bereiche des Gebäudes zu erreichen. Dies setzt die richtigen Ausweisdokumente voraus. Die Sicherheit wird neue Gesichter auf jeden Fall überprüfen. Die eigenen Serviceleute sind bekannt, und externe Firmen werden vom Sicherheitspersonal begleitet sowie per Kamera verfolgt. Zutritt in die Wohnungen gibt es ebenfalls nur mit Zustimmung eines Bewohners. Auch sind die Hausmeister des Gebäudes fest angestellt, recht froh um ihren Job und nicht so einfach aus dem Rennen zu nehmen.

Natürlich hat das Gebäude auch Fluchtwege. An der Terrasse gibt es einen Notabstieg, der in einem innenliegenden Treppenhaus endet. An dieses Treppenhaus, das sich unabhängig durch das ganze Gebäude zieht, sind alle Stockwerke angebunden, bis es im Erdgeschoss auf die Straße mündet. Alle Zugänge sind so aufgebaut, dass sie nur in Fluchtrichtung zu öffnen sind. Eine Überwachung mit Bewegungssensoren und Druckplatten, die im Notfall die Anwesenheit von Personen anzeigen sollen, läuft in der Zentrale des Sicherheitsdienstes auf.

Die Gebäude, die im Norden und Osten die Grünmeier-Anlage überragen, ermöglichen es, von oben auf das Penthouse zu blicken. Was für die Erkundung gut ist, kann auch für den Zugang verwendet werden.

Ein Baustellenkran kann sehr nah an das Penthouse herangeschwenkt werden, was ein Ab-

seilen ermöglicht. Der Kran ist zwar gesichert, aber nicht kompliziert überwacht, und kann von der Baustelle im 38. Stock betreten werden. Der Kran kann, dank seiner Automatisierung, auch als Drohne übernommen werden. Der Kranarm ist jedoch sehr gut wahrnehmbar, und einer aufmerksamen Wache (erfolgreiche Probe auf Wahrnehmung + Intuition (2)) wird sicher ein ungewöhnliches Verhalten auffallen, wenn sie nicht abgelenkt ist.

Auch eine Seilrutsche, angebracht mit einer Enterhakenkanone, ist möglich (Distanz ca. 50 Meter).

Wenn die Runner über die Möglichkeiten und Fertigkeiten verfügen, sind von hier aus auch Nightwings (SR6, S. 300) einsetzbar.

Levitation und die Dienste von Geistern sind ebenfalls Mittel, die funktionieren und die Distanz überbrücken können.

Um auf das Gebäude mit der Baustelle zu kommen, müssen die Runner in die Baustelle eindringen – ein recht einfaches Unterfangen, bei den vielen Leuten und dem vielen Material, das hier im Einsatz ist.

LEONARDOS TAGESABLAUF UND DER WACHWECHSEL

Leonardo schläft im oberen Schlafräum. Seine Speisen nimmt er mit den beiden anwesenden Leibwächtern ein, mit denen er sich offensichtlich gut versteht. Nach dem Frühstück kleidet er sich stets in einen Anzug, außer zum Sport oder Spa.

Am Nachmittag hält er sich auf einem der Ergometer auf der Terrasse oder im Pool fit. Gelegentlich versucht er sich in Tai-Chi oder Meditation, und mit dem Leibwächter Umberto übt er Savate.

Mehrere Stunden am Tag liest er Nachrichten und hält sich auf dem Laufenden. Da er nicht selbst in der Matrix agieren kann, hat er seine Wächter überredet, dass er einen anonymen Bot für Suchen verwenden darf, den er täglich losschickt.

Das Abendessen wird meist gemeinsam ausgewählt und per Lieferservice bestellt. Frühstück und Mittagessen, meist kalt und einfach gehalten, werden von den Soldati zubereitet.

In seiner Freizeit hört Leonardo Musik, trinkt Rotwein oder liest – echte – Bücher. Gelegentlich

LEONARDOS TAGESABLAUF

- 08:00 Uhr Aufstehen
- 08:15 Uhr Frühstück im Morgenmantel
- 09:00 Uhr Nachrichten lesen/Arbeit am Schreibtisch
- 12:00 Uhr Mittagspause
- 13:00 Uhr Sport
- 15:00 Uhr Nachrichten lesen/Arbeit am Schreibtisch
- 19:00 Uhr Abendessen
- 20:00 Uhr Freizeit und Erholung
- 23:45 Uhr Zubettgehen

geht er, allein oder mit einem der Leibwächter, ins Spa des Penthouse.

Gegen Mittag kommt alle 48 Stunden einer der Leibwächter mit drei Soldati an und löst einen der anderen Leibwächter mit den bisherigen Soldati ab. Diese fahren dann mit dem Aufzug nach unten, übernehmen eines der beiden Fahrzeuge dort und fahren zu einem der anderen Stützpunkte der Mafia.

JACKOS ÜBERLEGUNGEN

Jacko wird den Runnern weder vorschreiben, was sie zu tun haben, noch wird er den Run begleiten oder anführen. Er hält sich jedoch in der Nähe des Einsatzortes oder über Kommlink verfügbar, falls Fragen auftreten oder die Runner Hilfe benötigen.

Da ihm das Leben seines Cousins am Herzen liegt, wird er notfalls seine Connections und Ressourcen ins Rennen werfen. Achte aber darauf, dass Jacko die Spieler nicht nervt, bevormundet oder dem Run die Spannung nimmt.

JACKOS ÜBERLEGUNGEN:

- Wo und wann können wir Leonardo treffen? Gibt es einen Tagesablauf?
- Wie bekommen wir Einblicke in die Wohnung?
- Grundrisse besorgen, eine Drohne schicken und mit einem Magier erkunden?
- Ob ein Pizzabote nahe an Leonardo herankommt?
- Die Bewohner werden Essen bestellen und nicht selbst kochen. Ein Blick live vor Ort?
- Was würden wir Leonardo sagen wollen, wenn wir ihm eine Nachricht zukommen lassen könnten? Wie warnen wir ihn vor der Befreiung, damit er sich nicht wehrt?
- Können wir ihm im Essen oder auf der Essensverpackung eine Nachricht zukommen lassen? Reicht eine Nachricht: „Wir haben dich nicht vergessen. J.“?
- Wie kommen wir rein, wie kommen wir mit Leonardo wieder raus?
- Hubschrauber, Seilrutsche, Magie? Die hohen Nachbargebäude können helfen.
- Wenn wir den Strom kappen, fallen alle Systeme aus, inklusive Türen, aber auch Alarm und Sicherheitsdecker. Nehmt einen taktischen Hammer und Türöffner mit!
- Haben wir einen Störsender?

JACKO WIRD DIE RUNNER AUF FOLGENDE PUNKTE HINWEISSEN:

- Deaktiviert oder zerstört sein Kommlink, nehmst einen Wanzenscanner und einen Störsender mit. Schaut, dass er nicht überwacht wird.
- Bringt ihm eine Panzerweste mit, die er schnell anziehen kann, vielleicht auch einen Helm.
- Bringt ihm eine Waffe mit. Er kann kämpfen und damit auf sich selbst aufpassen. Und bringt ihm eine Nachtsichtbrille mit, wenn ihr den Strom ausmacht.

ER KANN FOLGENDE HILFE ANBIETEN:

- Ein Geist des Menschen oder der Luft (Kraftstufe 8, 4 Dienste).
- Bis zu 5 Zauber, die er aufrechterhalten kann (jeweils 4 Erfolge), zum Beispiel: Kampfsinn, Levitieren, Panzerung, Verbesserte Unsichtbarkeit.
- Kontakt zu Personen, die Ausrüstung bis Verfügbarkeit 5 beschaffen können und diese Ausrüstung zum Listenpreis verkaufen.

Jacko wird die Runner bitten, während des Runs Bild und Ton an ihn zu übertragen. Das kann mithilfe einer Bodycam, der Kamera eines Cyberauges, einem Simrig o. Ä. geschehen.

DAUMENSCHRAUBEN

Viel Feind, viel Ehr. Einem starken Team kannst du mehr Soldati entgegenstellen und/oder nach kurzer Zeit die Gebäudesicherheit mit einer Handvoll Leuten auftauchen lassen.

Denk daran, dass die Aktion in einem AA-Bezirk stattfindet. Wenn die Polizei auftaucht, dann mit Drohnen, Hubschraubern, Magiern und einem Spezialeinsatzkommando.

Die gefährlichste Daumenschraube ist der Verrat. Wenn die Leibwächter einen Überfall erwarten, können sie ihre Ausrüstung verstärken und gegebenenfalls einen Geist zur Seite gestellt bekommen haben. Dies würde allerdings bedeuten, dass Don Lupo einen Maulwurf aus Michaelas Lager in seinem Führungsteam hat.

KEINE PANIK

Um den Run schneller spielen zu können, kann Jacko mehr Informationen zur Verfügung stellen und/oder den Weg vorgeben. Dies wiederum kann über Ausrüstungsgegenstände funktionieren, die Jacko besorgen kann, wie zum Beispiel Nightwings oder Enterhakenkanonen.

Auch das Ende kann abkürzt werden, indem Jacko einen Helikopter organisiert, der das Team aus dem Penthouse abholt.

Trotz der AA-Sicherheitsstufe des Gebiets handelt es sich um eine ruhige Gegend, die weitläufig abgeschirmt ist. Die Mafia wird nicht die Polizei rufen, und so kann die Polizei auch etwas länger brauchen oder später alarmiert werden, wenn nicht gerade massiver Granateneinsatz oder Ähnliches die Anwohner in großer Zahl die Polizei rufen lassen.

**SZENE 3:
HAUSBESUCH
AUF EINEN BLICK**

Der Plan wird in die Tat umgesetzt. In dieser Szene werden die Gegenmaßnahmen und mögliche Probleme erläutert.

SAG'S IHNEN INS GE SICHT

Es geht los. Der Plan wird umgesetzt.

HINTER DEN KULISSEN

Der Schauplatz wird in Szene 2 beschrieben. Hier findest du die Reaktionen der Leibwächter und von Leonardo während der Befreiung, soweit diese vorherzusehen sind.

REAKTION DER LEIBWÄCHTER

Als Profis haben die Leibwächter einen Plan. Einer wird die Soldati so einteilen, dass er mit allen Kontakt hat, und herausfinden, was los ist. Bei Stromausfall, unklaren Geräuschen oder Gebäudealarm werden sich die Leibwächter taktisch im oberen Teil des Penthouse verteilen und Türen sowie Aufzug im Auge behalten. Bei einem klar erkennbaren Angriff werden sie sich dem Gegner zuwenden und Deckung suchen.

Der Ruf nach Unterstützung wird im Falle eines Schusswechsels abgegeben, zunächst an die eigenen Leute in Mülheim.

Der zweite Leibwächter wird direkt zu Leonardo gehen und ihn abschirmen. Je nach den Informationen des ersten Teams wird er einen Raum aufsuchen, den er verschließen und verteidigen kann (eines der Bäder, das Arbeitszimmer oder das Wohnzimmer), weg von der potenziellen Bedrohung, möglichst mit dem ersten Team in der Nähe.

Die Soldati haben eine Drohne vom Typ Cyberspace Designs Quadrotor (SR6, S. 303, mit Autosofts der Stufe 2) dabei, die sie autonom starten werden, um einen Überblick über das Penthouse zu bekommen. Wenn die Runner die Drohne nicht bemerken und übernehmen oder unschädlich machen, wird das Team der Mafia ein Bild der Lage erhalten. Zum Start muss allerdings einer der Soldati mit der Drohne an einen der Zugänge zur Terrasse treten oder die Drohne aus dem großen Vorraum starten.

Wenn die Leibwächter die Nerven verlieren oder das Team zusammengeschossen wird, werden sie den Notruf wählen und die Gebäudesicherheit (und indirekt die Polizei) alarmieren. Wenn die Runner die Kombination Stromausfall und Störsender gewählt haben, kann das unterbunden werden. Alternativ kann ein Decker die Kommlinks der Mafia überwachen und gegebenenfalls lahmlegen.

Die Mafiosi werden auf bewaffnete Feinde sofort das Feuer eröffnen. Unberechtigt eindringende Personen werden aufgefordert, die Hände zu heben, und dann durchsucht. Pizzaboten werden mit einem Handscanner auf Waffen geprüft.

Die beiden Leibwächter halten sich in der ganzen Wohnung verteilt auf, wobei einer Leonardo im Auge hat, außer im Badezimmer, WC und Spa (gelegentlich geht allerdings ein Leibwächter ins Spa mit). Im Schlafzimmer läuft eine Fernüberwachung.

Die Soldati halten sich in der Dienstwohnung oder auf der Terrasse auf, wenn sie keine Dienste verrichten.

LEONARDOS REAKTION

Leonardos Reaktion hängt stark von seinem Informationsstand ab. Wurde er auf irgendeine Weise vorgewarnt, wird er die Extraktion subtil unterstützen, indem er seine Bewacher beschäftigt oder sich selbst außer Sicht bringt. Im WC oder Spa wird er Möglichkeiten finden, die Türen zu versperren, sodass die Leibwächter diese mit Gewalt öffnen müssen. Oder er wird die Leibwächter zu einem Rotwein einladen und den Abend über gut sichtbar auf der Terrasse sitzen.

Wenn die Extraktion überraschend kommt, wird er sich den Anweisungen der Leibwächter fügen.

Wenn die Runner Leonardo während der Extraktion informieren, warum sie hier sind, wird er beginnen, die Runner zu unterstützen. Er wird nicht offensiv gegen die Leibwächter vorgehen, außer im letzten Moment. So kann er den Runnern vielleicht einen Vorteil verschaffen, indem er einen Leibwächter schubst oder ihm die Waffenhand wegtreibt. Er ist in Savate trainiert und kann mit Waffen umgehen.

Wenn die Runner stumm über ihn herfallen, können sie sich aber auch leicht einen Nahkampfangriff einfangen. Leonardo hat für diesen Überraschungsangriff einen Angriffswert von 8, einen Würfelpool von 10 und verursacht mit seinem Fußtritt einen Grundschaden von 3B.

Leonardo wird kühl und überlegt handeln. Ist er überzeugt, dass die Runner zu seinem Besten handeln, wird er sie mit sachdienlichen Tipps versorgen und das Unternehmen unterstützen.

Er ist fit und kann mit den Runnern mithalten. Auch eine Seilrutsche wird ihn nur kurz zögern lassen.

ALARM UND VERSTÄRKUNG

Bei Alarm oder lautem Schusswechsel wird sich die Haussicherheit auf die Überwachungssysteme aufschalten, um sich ein Bild von der Lage zu verschaffen. Ein Team aus vier Wachleuten und einer Kampfmagierin wird sich auf den Weg machen und 3 Minuten später mit dem Fahrstuhl ankommen, sofern dieser nicht lahmgelegt ist.

Die Polizei wird von der Haussicherheit auf jeden Fall benachrichtigt. Diese schickt 1 bis 4 bewaffnete Flugdrohnen (MCT-Nissan Roto-Drohne, SR6, S. 303, mit Ingram Valiants, 500 Schuss Munition, Angriffs-Würfelpool 6, sonstige Autosofts 2) und rückt selbst mit einem bodengestützten Sondereinsatzkommando an. Nur wenn „Terroralarm“ gegeben wird, kommt sie sofort mit einem Hubschrauber und weiteren Kräften.

Die Drohnen treffen 2 bis 3 Minuten nach Auslösen des Alarms ein, gegebenenfalls auch zeitlich versetzt. Das SEK braucht 7 Minuten.

Entsprechend solltest du ab dem Auslösen des Alarms die Zeit nachhalten.

RÜCKZUG

Wenn die Überraschung gelungen ist und es nicht zu einem Feuergefecht mit der Polizei kommt, können die Runner das Apartment auf fast jedem

Weg verlassen. Leonardo, kooperatives Verhalten vorausgesetzt, wird die Runner begleiten.

Leonardo weiß, wo der Transponder für das Fahrzeug in der Tiefgarage (weißer BMW-SUV – Werte wie Saeder-Krupp-Bentley Concordat (SR6, S. 299) mit 5 Sitzen) ist. Nightwings, eine Abholung mit Hubschrauber oder der Rückweg über eine Seilrutsche sind ebenso denkbar. Oder ganz cool mit dem Aufzug nach unten und in unauffälliger Aufmachung durch die Lobby nach draußen.

Das Fluchttreppenhaus ist eine weitere Möglichkeit. Hier können die Runner aber auf jeder Ebene abgefangen werden und sind gut sichtbar, wenn die Sensoren nicht ausgeschaltet wurden.

Sobald die Runner es auf die westliche Rheinseite geschafft haben, wird Jacko sie zu einer Adresse in Aachen-Eurode weiterleiten.

Sollte es auf der Flucht tatsächlich heiß werden, biete den Runnern eine spannende, erzählte Flucht. Feuergefechte, einzelne Proben als Schlaglichter in der Erzählung. Lass die Runner mit quietschenden Reifen durch Duisburg rasen, verfolgt von Polizeidrohnen und einem Mafiateam. Jacko wird eingreifen und einen Geist des Menschen entsenden, der die Runner verschleiert, schützt oder die Gegner ausschaltet. Auf der anderen Rheinseite werden notfalls zwei schwarze Limousinen aufschließen, deren Insassen mit automatischen Waffen ausgerüstet sind und den Runnern Rückendeckung geben.

Bei einer Flucht per Hubschrauber werden die Runner westlich des Rheins umsteigen und – falls kein eigenes Fahrzeug eingeplant war – mit einer dieser schwarzen Limousinen nach Aachen weiterfahren.

DAUMENSCHRAUBEN

Eine autonome Sicherheitsdrohne vom Typ Nissan Samurai (SR6, S. 303) könnte im Technikbereich neben dem Aufzug stationiert sein und auf die Schüsse reagieren. Sie wird jeden auffordern, die Waffen niederzulegen, und das Feuer erwidern.

KEINE PANIK

Um Leonardo kooperativ zu stimmen, kann auch Jacko die richtigen Worte finden, wenn er zugeschaltet ist. Er kann die Runner auch daran erinnern, Leonardo aufzuklären.

Die Mafia schätzt ihre Privatsphäre im Penthouse. Vielleicht hat sie der Gebäudesicherheit Anweisung gegeben, sich nicht um Dinge im Penthouse zu kümmern.

SZENE 4: ENDE IN AACHEN

AUF EINEN BLICK

Spätestens am Ende des Runs werden die Runner erkennen, dass sie nicht irgendwen aus der Organisation befreit haben. Leonardo wird per-

söhnlich begrüßt, und Arnaud Burmer (s. *Personen der Handlung*, S. 180) taucht auf. Jacko und Sattori danken den Runnern persönlich für den erfolgreichen Run.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr erreicht Aachen, genauer Eurode im Norden. In einer Straße mit eher niedrigen Gebäuden steht ein altehrwürdiges Hotel, das in der AR Werbung als Kino und Unterkunft mit gehobenem Standard macht. Jacko kontaktiert euch und bittet euch in die Tiefgarage. Auf dem Weg nach unten stehen an den Abzweigen Männer in Anzügen und winken euch dezent weiter, bis ihr in den untersten Bereich gelangt. Nachdem sich das Stahltor hinter euch geschlossen hat, öffnet sich die Tür zum Aufzug, und erstaunlich viele Leute kommen heraus. Ein Zwerg im Maßanzug, daneben euer Herr Schmidt und Jacko, ebenfalls im feinen Anzug. Begleitet werden die drei von vier bulligen Typen in nicht ganz so guten Anzügen, jedoch verchromt bis in die Haarspitzen.

Über Leonardos Gesicht geht ein Lächeln, und ihr werdet Zeuge eines Wiedersehens unter Bekannten. In italienischer Art werden Umarmungen und Küsse ausgetauscht, das Gespräch läuft auf Italienisch. Mehrfach fällen die Worte „Benvenuto“, „cari saluti“ und „tuo zio“, als der Zwerg Leonardo begrüßt.

Als sich die Männer umdrehen, um zu gehen, kommt Leonardo zu euch herüber und schüttelt euch die Hand. „Mille gracie!“

Die Aufzugtüren schließen sich hinter den Männern, nur Jacko bleibt. „Abschlussbriefing bei einem Getränk?“, wendet er sich fragend an euch und lächelt ein Trollgrinsen.

HINTER DEN KULISSEN

ABSCHLUSSGESPRÄCH

Je nach Verlauf und Zusammenarbeit wird Jacko das Abschlussgespräch führen. In einer Kellerbar mit hochgestellten Stühlen wird er die Runner an der Zapfanlage bedienen und sich dann dazusetzen.

Danach wird die Bezahlung erfolgen und eine Ermahnung, dass hoffentlich beide Seiten davon ausgehen können, dass über die Details und das



Treffen hier Stillschweigen gewahrt wird. Wenn das Gespräch fortgesetzt wird, wird Jacko gerne noch mal den Run besprechen, Szenen daraus aufgreifen und vielleicht anfangen, Anekdoten zu erzählen. Wenn er Ausrüstung zum Run zugeschürtet hat, wird er die Rückgabe besprechen oder sogar als Bonus drauflegen und den Runnern überlassen.

Auch mag er mit den Runnern Kontaktdaten austauschen, für weitere Einsätze. Er kann dann als Connection (Einfluss 5, Loyalität 3) in Sachen Mafia und Runnerszene verwendet werden.

Nach der Unterhaltung können die Runner ihrer Wege gehen, gegebenenfalls organisiert Jacko eine Rückreise ins Ruhrgebiet.

NACH DEM RUN

GELD

- 7.500 € pro Person für die erfolgreiche Erledigung des Auftrags.
- 10.000 € insgesamt (plus 500 € pro Nettoerfolg bei der Verhandelprobe, maximal aber 5.000 €) als Bonus, wenn Leonardo unversehrt zurückgebracht wird.
- Je nach Verlauf des Runs erlaubt Jacko den Runnern vielleicht, eventuell zur Verfügung gestellte Ausrüstung zu behalten.

KARMA

Die Runner erhalten eine Grundbelohnung von 4 Karma.

Darüber hinaus:

- +1 Karma für einen freundlichen bis professionellen Umgang mit Leonardo.
- +1 Karma für ein gründliches Auskundschaften, z. B. als Pizzabote.
- +1 Karma, wenn sie den Run ohne große Unterstützung durch Jacko erledigt haben.
- -1 Karma, wenn Leonardo bei der Operation zu Schaden kam.

HINTERGRUND

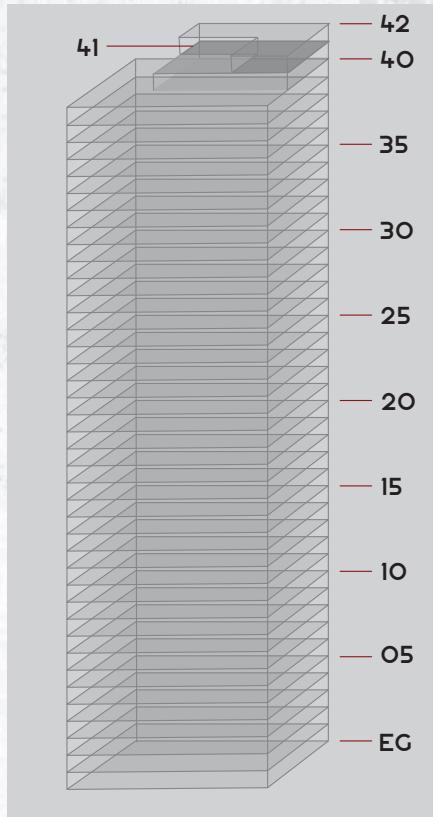
ZUGÄNGE

Die Außentüren sind mit guten Magschlössern (Stufe 5, RFID) gesichert, die Innentüren mit gewöhnlichen Magschlössern (Stufe 3, RFID). Im Aufzug sichert ein Retina- und Handabdruckscanner (Stufe 5) die Weiterfahrt in gesperrte Stockwerke. Die Aufzugtür öffnet automatisch.

Bei Stromausfall sind die Schlösser der Außentüren allesamt stromlos verschlossen und können nur von innen (in Fluchtrichtung) geöffnet werden.

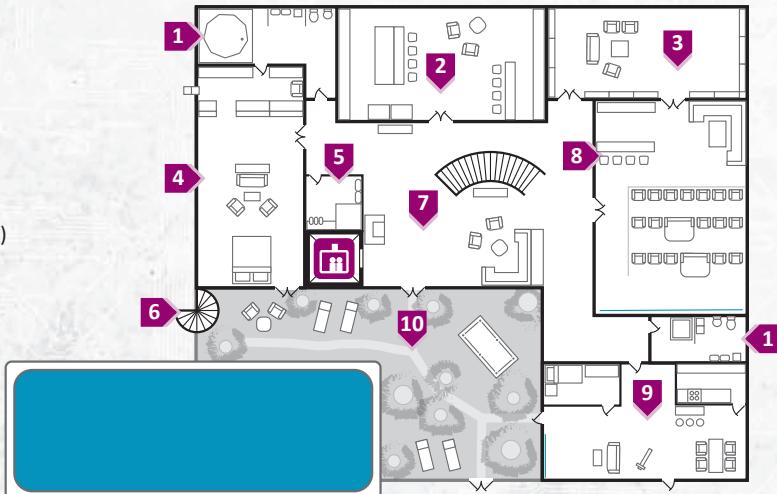
Die Türen im Penthouse weisen die folgenden Merkmale auf (vergleiche dazu auch den Kasten *Türöffnung*):

PENTHOUSE OG (41. STOCK)



PENTHOUSE UG (40. STOCK)

- 1 Bad/WC
- 2 Bar/Küche
- 3 Wohnen (Bibliothek)
- 4 Schlafzimmer mit begehbarem Kleiderschrank
- 5 Haustechnik
- 6 Fluchttreppe
- 7 Unteres Wohnzimmer (Großer Kaminraum)
- 8 Wohnen (Heimkino)
- 9 Dienstwohnung
- 10 Wintergarten mit Palmen, Billardtisch, Ausgang zum Hauptdach und Glasfront zum Pool



Art der Tür

Innentür
Fahrstuhltür
Außentüren
Außentüren

Material

Holz/Hohlkern
Metall/feuerfest
Sicherheitsglas
Holz mit Metallkern

Strukturstufe

5
11
9
11

Anzahl Verriegelungen

1
2
2
2

LEONARDO GASPERI

Als Sohn des vor Jahren im süditalienischen Exil verstorbenen Marco Gasperi, eines Bruders von Don Lupo, ist er ein Neffe des Dons und Donna Michaelas Cousin. Dieser Umstand sorgt auch für den recht luxuriösen Hausarrest, den er als Familienmitglied genießt, auch wenn Donna Mi-

chaela ihn „sicherheitshalber“ aus dem Verkehr gezogen hat. Ihm werden gute Kontakte zur Alta Commissione nachgesagt, was Michaela aktuell nicht in ihre Machtgleichung einrechnen möchte.

Die Runner können über Wissensfertigkeiten zur Unterwelt im Ruhrgebiet, zur Mafia, aber auch zur High Society eine Probe auf Einfluss oder Erinnerungsvermögen ablegen. Mit

TÜRÖFFNUNGEN

Manchmal muss es schnell gehen, um durch Türen zu kommen.

Grundvoraussetzung ist ein Verständnis für den Aufbau der Tür. Man muss sie nicht einschlagen, wenn man die Verankerungspunkte herausbricht. Viele Türen haben zwei Scharniere und einen Riegel, Sicherheitstüren oft auch mehr.

Nach den Regeln für Barrieren (*SR6*, S. 115) können Löcher im Bereich einiger Zentimeter verursacht werden, was meist reicht, um die Riegel und Scharniere zu sprengen.

Verwende Proben auf Mechanik + Logik, um die Schwachpunkte zu treffen. Bei einer einfachen Tür ist ein Erfolg notwendig, kompliziertere Türen benötigen mehr Erfolge, eine Sicherheitstür vielleicht bis zu vier. Ein Loch von 2 bis 5 Zentimetern sollte reichen, um eine Verriegelung zu öffnen, ein 10 Zentimeter großes Loch senkt den Schwellenwert der Mechanik-Probe um 1.

Mit dem richtigen Werkzeug geht es besser: Eine Schrotflinte mit Explosivmunition darf als „geeignete Waffe“ angesehen werden, die ausreichend große Löcher verursacht, wenn ihr Schadenswert die halbe Strukturstufe überschreitet.

Alternativ können zwei taktische Hämmer (*Feuer Frei*, S. 15) im Teamwork eingesetzt werden, indem ein Hammer den anderen in die Tür treibt (die Erfolge der zwei Stärkeproben addieren sich).

zwei Erfolgen erkennen sie Leonardo. Weitere Erfolge offenbaren den vollständigen Namen Leonardo Gasperi, seine Familienverhältnisse und seine Stationen als Mafiasoldato und Capo der Rennbahn in Mülheim, wo er Kontakt zur Oberschicht hielt.

Aktuell beobachtet er sehr genau die Entwicklung im Pott und in der Mafia. Als Insider kann er Nachrichtenmeldungen recht gut einordnen und die Aktionen dahinter erahnen. Er hat Michaela davor gewarnt, die Alta Commissione zu verärgern, was sie als Drohung aufgefasst hat. Er selbst ist der Familie gegenüber loyal und hat sich nicht eindeutig entschieden. Mit den Gerüchten darüber, dass sein Onkel lebt und wieder aktiv ist, wird er wohl den Weg der Tradition gehen und ihn als Oberhaupt anerkennen, missbilligt er doch einige Entscheidungen seiner Cousins.

Mit dem Arrest findet er sich ab. Er hat ein gutes Verhältnis zu den Leibwächtern. Diese honorierten, dass er keinen Ärger macht und ein sehr umgängliches Mitglied der Gasperi-Familie ist.

Nichtsdestotrotz hat er versucht, seinen Gefolgsleuten Informationen über seinen Verbleib zukommen zu lassen, und es zweimal geschafft, mit der Außenwelt zu kommunizieren. Beim ersten Mal schlug er eine Bestellung bei seiner Lieblingspizzeria *Roma* vor und bestellte eine Pizza Leonardo mit einer Kombination aus Sonderwünschen, die für ihn typisch ist. Beim zweiten Mal schaffte er es, die Bestellroutine des Kühlschranks dazu zu bringen, bei eben jener Pizzeria eine Bestellung aufzugeben, wobei die Anfangsbuchstaben der gewünschten Artikel die Worte HAUSARREST MICHAELA bildeten. Fabrizio, der Pizzeriabesitzer, verständigte daraufhin Sattori, der sich wiederum über Jacko Gewissheit über Leonards Verbleib verschaffte.

Weitere Informationen zu Leonardo findest du im *Überblick* (S. 11) und in *Personen der Handlung* (S. 184).

HANDOUTS

(ANGEBOT 5987-81 AUS DEM IMMOBILIENANZEIGER MÜLHEIM/RUHR) LUXURIÖSES PENTHOUSE ZU VERKAUFEN

Sie sind auf der Suche nach einem angemessenen Homeoffice oder einer sportlich-attractiven Ruhestandswohnung? Dann wird das Penthouse der Grünmeier-Apartmentanlage Ihre Suche beenden!

Zwei geräumige Schlafzimmer bieten Platz für bis zu vier Personen. Wohn- und Arbeitsbereich sind auf jedes beliebige Ambiente programmierbar. Ein geräumiger Salon und Essraum können zu einer gemeinsamen Fläche verbunden werden, die sich bis auf

die Terrasse mit Ausblick erstreckt. Die Feste und Empfänge in diesem Areal werden durch die Sitzflächen am Pool und der Außenbar zusätzlich aufgewertet. Der Pool und der Wellnessbereich bieten Ihren Fitnessansprüchen alle Möglichkeiten, während in der Dienstwohnung Ihre persönlichen Assistenten untergebracht werden können.

Vollständig renoviert. Provisionsfrei.

Bei Interesse kontaktieren Sie bitte die Casa-Immobiliengesellschaft Mülheim.

AKT 2

ALLEGRO

DIE AUSGANGSLAGE

Donna Michaela hat verstanden, dass sie einen Gegenspieler hat, der aufseiten ihres Vaters agiert. Vielleicht ist sogar an den Gerüchten über das Wiederauftauchen des alten Wolfs etwas dran. Jacko wurde wieder im RRP gesehen, und Luca Sattori hat zu viele Spuren hinterlassen – zu viele Informationen können nur über ihn abgeflossen sein. Michaela hat einen ihrer Verbündeten, Carlo Olivieri, und etliche Ressourcen verloren. Nun holt sie zum Gegenschlag aus.

Don Lupo muss nun kämpfen, ohne dabei die Organisation zu vernichten, die er wieder zu übernehmen gedenkt. Auch er aktiviert all seine Kräfte, auch externe wie die Runner. Er fordert Gefallen und alte Schwüre ein, und alle in der Mafia müssen sich zu einer Seite bekennen, zu der sie loyal stehen.

Die Vory haben bereits einiges in die Schuhe geschoben bekommen. Donna Michaela vermutete zuerst sie hinter den Aktionen, und Don Lupo beförderte diesen Verdacht. Ihre Position ist geschwächt. Die Yakuza erkennt zu spät, dass Don Lupo wieder da ist, und kann mit einigen Dämpfern rechnen, wenn der alte Wolf die Gelegenheit bekommt.

DIE RUNNER

Die Runner werden in Akt 2 zu einer wichtigen Ressource der Mafia. Wenn sie sich loyal zeigen, werden die Löhne und die Anerkennung steigen. Das Ganze soll nicht darauf hinauslaufen, dass die Runner in die Familie aufgenommen werden, doch für Akt 3 sollte es auf ein gegenseitiges Vertrauen hinauslaufen. Entscheide, zu welchem Mafiamitglied die Runner am ehesten ein Vertrauensverhältnis aufbauen können, und nutze dies. Mögliche Vertrauensleute sind Jacko, Leonardo, Sattori oder gar Don Lupo selbst.

DIE STIMMUNG

Die Einsätze steigen, und es läuft auf offenen Straßenkampf hinaus. Wer aufseiten der Mafia ist, kann sich auch beim Bierchen in der Trinkhalle nicht mehr sicher fühlen. Mafiosi nutzen jede Gelegenheit, um für ihre Seite Boden gutzumachen. Die Polizei ist alarmiert, und wenn die Gesichter der Runner bei der Gegenseite bekannt werden, sind gewisse Stadtteile bald für sie tabu.

Zieh die Runner in den Konflikt hinein. Mach ihnen klar, dass nach dem Ende des Runs plötzlich immer noch jemand hinter ihnen her sein kann. Biete den Runnern aber auch Unterstützung durch die Mafia an – Kontakte oder die Möglichkeit, in einem italienischen Restaurant Unterschlupf zu finden, mit einem grimmigen Mafioso mit Schrotflinte an der Tür, der Wache hält. Lass dich ruhig von Szenen aus Filmen wie

„Der Pate“ inspirieren, wenn die Gemeinschaft der Mafia in der Not zusammenrückt.

Nebenbei bereitet sich der Plex auf die Stadtkriegsweltmeisterschaft 2082 vor, die Saeber-Krupp in den RRP geholt hat, und die im Sommer *das Ereignis* werden soll.

WORAUF ES HINAUSLÄUFT

In Akt 2 eskaliert der Konflikt zu einem Mafiakrieg, der als Vendetta in die Geschichte eingehen wird. Leichen auf der Straße, offener Kampf, explodierende Restaurants und Läden, Polizeisirenen – das volle Programm.

Don Lupo und Donna Michaela werden sich derartig ineinander verrennen, dass sie nicht merken, wie Kräfte von außen die Geduld verlieren. Die Polizei setzt Sonderkommisionen ein, der Drache in Essen wird die Stirn runzeln, aber zuerst wird die Alta Commissione, die mächtige Vereinigung der internationalen Syndikate, die Geduld verlieren.

Im Mai 2082 wird sie die Gasperis zur Ordnung rufen und ein Mafiatreffen auf neutralem Boden organisieren.

BEDEUTUNG DES AKTES

Wenn du mit deinen Runnern alle Aspekte der Kampagne erleben willst, müssen die Runner im Verlauf von Akt 2 zu wichtigen Aktivposten des Don werden. Mit den Handlungen in Akt 3 und 4

JACKOS VERHALTEN

Da Jacko selbst genug Erfahrung als Runner hat, bleibt er generell eher entspannt. Außerdem steht er im Ruf, Runner-Kollegen gegenüber großzügig zu sein. Es ist also im Wesentlichen davon auszugehen, dass Kontakte mit den Runnern problemlos laufen werden. Vor allem, wenn er schon Vertrauen zu den Runnern hat und die Runner sowieso schon Bescheid wissen – zum Beispiel indem sie sich bei Leonardos und Sattoris Rettung clever angestellt haben –, würde Geheimniskrämerei von seiner Seite gar keinen Sinn ergeben. Du solltest die bisherigen Treffen zwischen Don Lupos Seite und den Runnern im Hinterkopf behalten. Er ist ohnehin einiges innerhalb *der Familie* gewöhnt und nimmt es mit dem Protokoll nicht immer allzu genau. Wenn die Runner bisher zuverlässig waren, kann Jacko einige Fehltritte kaschieren und erklärend eingreifen. So sind Tipps zum passenden Auftreten und zur Bekleidung zu erhalten, ebenso ein Briefing über Personen, bevor man diesen zum ersten Mal begegnet.

werden nur Runner bedacht werden, die in einem besonderen Verhältnis zu Don Ludos Seite stehen. Don Lupo wird einen Fehlritt verzeihen, aber ständige Fehler, falsches Verhalten und so weiter werden dazu führen, dass die Runner Akt 3 und 4 verpassen werden. Jacko ist hier Bindeglied und kann die Runner rechtzeitig darauf hinweisen, was die Mafia von ihnen erwartet. Doch selbst wenn deine Runner es versauen, wird Don Lupo nicht scheitern. Die Geschichte wird dennoch ihren Lauf nehmen – nur eben ohne dein Team.

ZUSATZINFORMATIONEN UND -INHALTE

CHRONOLOGISCHES VORGEHEN

In Akt 2 können viele Dinge geschehen, auch gleichzeitig. Der erste Run *Die Brüder* läutet die Ereignisse ein. In den letzten Runs von *Pizzakrieg* eskaliert die Lage so massiv, dass Akt 3 zwingend folgen wird. Alles andere dazwischen bleibt dir überlassen. Da sich die Ereignisse über gut 5 Monate hinziehen, kannst du die Dinge sich entfalten lassen. Die Runs beeinflussen einander zwar, aber die Reihenfolge ist flexibel. So könnten die ersten Jobs aus *Pizzakrieg* schon recht früh passieren, dann kann länger Ruhe einkehren und dann erst die Wanze in *Who let the dogs out?* installiert werden. Sandbox-Runs



und auch andere Auseinandersetzungen können jederzeit eingebaut werden.

Mach dir einen Zeitplan, der für deine Runde passt. Das Ende von *Pizzakrieg*, der Run *Heiße Kartoffel*, ist eine Schlüsselszene der Kampagne, die du unbedingt spielen solltest und die den Übergang in Akt 3 bereitet.

CICI

Im Run *Who let the dogs out?* wird der Hund von Donna Michaela als NSC eingeführt. Du solltest dir die Anmerkungen zu diesem NSC im Run und im Anhang durchlesen und dir überlegen, ob der Hund für dich eine wiederkehrende Rolle in der Kampagne spielen kann. Neben der technischen Funktion als Träger einer Datenwan-

GELDWÄSCHE

Ein kleiner Exkurs: Geldwäsche bezeichnet den Prozess, bei dem illegal erworbene Vermögenswerte dem legalen Finanz- und Wirtschaftskreis zugeführt werden. Dabei wird die Herkunft des Geldes verschleiert. Dieser Prozess ist in fast jedem Land strafbar und behindert die wirtschaftliche Entwicklung eines Landes nachhaltig.

Um die Herkunft von Geldern zu verschleiern, müssen diese plausibel deklariert und versteuert werden. Hierfür werden Wirtschaftszweige mit vielen kleinen Transaktionen (z. B. Spielhallen, Verbrauchsgüter, Verkäufe im Einzelhandel oder auch Gastronomie) bevorzugt, da diese schwer zu überprüfen sind und oft nicht mal gesetzliche Vorgaben existieren, die eine Überprüfung oder eine lückenlose Nachvollziehbarkeit ermöglichen. Heutzutage (Realwelt) werden Spielautomaten zum Beispiel lediglich auf ihre Ausschüttungschance geeicht und geprüft. Kein Automat muss aufzeichnen, wie viel Geld in ihn gesteckt wird und wie viel er als Gewinne ausschüttet, sodass Finanzämter die angegebenen Umsätze nicht prüfen können.

Eine Verteilung der Geldflüsse auf verschiedene Unternehmen und Wirtschaftszweige (Tochterunternehmen, Selbstständige und Scheinfirmen) verschleiert dabei den Fluss des Geldes und macht es, besonders über Landesgrenzen hinweg, schwierig, die Herkunft von Geldern zu prüfen. In der Sechsten Welt kommt erschwerend hinzu, dass exterritoriale Großkonzerne eigenen Gesetzen unterliegen und die Finanzbehörden somit nicht zuständig sind.

Zu beachten ist auch, dass die Geldwäsche nicht nur ein langwieriger und aufwendiger Prozess ist, der viel Know-how erfordert, sondern auch extrem teuer ist. Von jedem illegal verdienten Euro bleiben nach dem Geldwäsche-Prozess 20 Cent „sauberes“ Geld übrig. Das restliche Geld geht an die vielen Beteiligten im Prozess und wird natürlich auch dafür verwendet, die Interessen der „Investoren“ zu schützen. So werden Gesetzesvorlagen beeinflusst, Interessensverbände und Lobbyisten geschaffen, Politiker (mit Geld oder Drohungen) beeinflusst und Konkurrenten torpediert. Auch die Strafverfolgung und Prüfungsinstitionen (Steuerfahndung, BKA, Konzernrevisoren usw.) müssen beeinflusst werden.

Anteile, wie Löhne bei den Fassadenfirmen oder Einkäufe von Rohmaterial, um die Fassade aufrechtzuerhalten, sind dabei ein sehr kleiner Posten und können meist sogar über eigene Firmen abgedeckt werden (Gastronomiegroßhandel, Im- und Export, Zeitarbeitsfirmen, Wartungsunternehmen usw.).

Die Strafverfolgungsbehörden wissen natürlich, wie das Spiel gespielt wird. Wenn bestimmte Geschäfte (Nagelstudios, Blumenläden, Spielcasinos, Restaurants usw.) in einschlägig bekannten Vierteln in verdächtiger Häufung vorkommen, ist es ganz offensichtlich, was hier gespielt wird. Da man den Akteuren nichts nachweisen kann, solange sie vorsichtig sind und nicht zu gierig werden, wird aber munter weitergewaschen.

ze bietet der Hund unserer Meinung nach viele Ansatzpunkte für lustige und skurrile Auftritte, aber auch für kleine Probleme und Boni für eine Gruppe, die bereit ist, sich mit dem Tier auseinanderzusetzen.

Ein Bild von Cici findest du als Porträt im Porträt bei Donna Michaela.

Sandbox- Abenteuervorschläge

Die Mafia ist natürlich viel größer und facettenreicher, als wir dies hier vorstellen können. Und natürlich soll die Handlung einer Kampagne auch abzuschließen sein. Für alle unter euch, die wie wir nicht genug vom Thema Mafia im Rhein-Ruhr-Plex bekommen können, haben wir einige Handlungsfäden aufgegriffen, die die Geschichte noch weiterspinnen.

So geht der Riss der Mafia quer durch die Familie, und vielleicht sind Personen noch bereit, die Seiten zu wechseln, wenn sie richtig überzeugt werden. Die Polizei wiederum hat gute Gründe, gegen die Mafia vorzugehen oder die Hand aufzuhalten. Und natürlich werden

die anderen Syndikate auf die Geschehnisse reagieren. Ein paar Ideen in Bezug auf die Vory und die Yakuza haben wir deshalb ebenfalls aufgenommen.

All dies findest du in Akt 2 unter *Abenteuervorschläge*.

DER MANN AUS DEM WALD

In *Personen der Handlung* (S. 185) findest du die Beschreibung eines Gegenspielers der Runner, den wir dir hier gerne anbieten würden, sei es als unheimliche oder skurrile Bedrohung, die unabhängig von Runs gegen die Runner eingesetzt werden kann.

Nachfolgend findest du mehrere Tabellen für Beinarbeit, mit denen die Runner versuchen können, das Mysterium aufzuklären. Setze das Zeitintervall für diese Probe ruhig auf einen oder mehrere Tage. Die Infos sind nicht leicht zu bekommen. Die Runner könnten auch unterschiedlichste Infobrocken aus den Tabellen bekommen. Das Ziel der Beinarbeit ist es nicht, den Runnern Informationen über den Feind zu kommen zu lassen, sondern sie eher noch mehr zu verunsichern.

BEINARBEIT ZUM MANN AUS DEM WALD

Erfolge	Linguistischer Ansatz	Folkloristischer Ansatz	Mythologischer Ansatz	Historischer Ansatz	Sonstiger Ansatz
1–2	„Luomo del bosco“ ist italienisch für „der Mann aus dem Wald“.	Und woher sagst du, kommt der Sprecher, der den Begriff verwendet hat?	Der Mann aus dem Wald? Den gibt es in fast jeder Kultur. Manchmal heißt er auch der Grüne Mann oder so.	Und wo kommt der her? Tessin in Italien? Leckere Schinken und tolle Pilzgerichte haben die da.	Der Mann aus dem Wald? Ehrlich, da hat sich bestimmt nur einer 'nen coolen Namen überlegt.
3	Dass hier bosco statt foresta verwendet wird, deutet auf den Wald in seiner Funktion als Habitat hin, statt einen bestimmten Wald wie zum Beispiel den Schwarzwald zu meinen.	Tessin? Ja, kenne ich. Eine zerklüftete, bewaldete Bergregion der östlichen Alpen.	Prinzipiell sind die walisischen und germanischen Druidensagen hier verortet. Weise Männer, die in den Wäldern wohnen und die Natur verehren und erforschen.	Dort gab es im Ersten und Zweiten Weltkrieg massive Grenzverschiebungen. Quasi über Nacht standen ganze Täler plötzlich unter neuer Herrschaft.	Könnte aber auch auf einige krasse Waldläufer-Skills hindeuten.
4	Auch die Verwendung des bestimmten Artikels ist ein Hinweis, aber für was?	Da gibt es tatsächlich eine Sage vom Mann im Wald. Das sind Wichtel, die dort verborgen leben.	Die Menschen konnten bei ihnen Rat einfordern. Die Weisen verlangten dafür oft Opfer oder Ressourcen.	Witzig daran ist, dass die hinterwäldlerischen Schluchtscheißer oft nicht mal was davon mitbekommen haben.	Anyway, mit genug Blei bleibt jeder irgendwann auf dem Boden liegen.
5	Möglich wäre ein Einsiedler, der in der Nähe eines Ortes wohnt und dort als der Mann aus dem Wald bekannt ist.	Sie helfen den Menschen in der Region, bleiben dabei aber immer verborgen. Vergleichbar mit den Heinzelmännchen.	Über Frauen war nichts bekannt.	Damals entstanden sehr gefährliche Schmugglerpfade über versteckte Pässe oder steile Kluften.	Ist bestimmt so 'n verdammter Baumkuschler. Indianer oder Elf halt.
6	Andererseits muss es ja mehr als nur ein örtliches Phänomen sein, wenn du sagst, dass beide Sprecher den Bezug auflösen könnten.	Gleichzeitig sind sie aber auch extrem grausam, wenn jemand das Land oder seine Bewohner nicht achtet.	Durch ihre angebliche Gabe, die Zukunft zu sehen, waren sie in der Lage, ganze Landstriche zu manipulieren.	Außerdem formierte sich eine Art Guerilla-Miliz, die sich vor den Besatzern im Gebirgswald verbarg.	Italienisch? Na, dann so ein Alm-Öhi. Du weißt schon, Heidi und der Großvater und so ...
7 +	Es könnte sich aber auch um eine Analogie zum Mann im Mond handeln. Wäre mir zwar nicht bekannt, aber das muss nichts heißen.	Wenn ich es mir recht überlege, sind da sehr viele Parallelen zu Feen vorhanden. Vielleicht handelt es sich ja um eine Fee?	Ob sie nun tatsächlich Zauberer waren oder nur Gelehrte und Kräuterkundler, kann aus heutiger Sicht nicht mehr festgestellt werden.	Die waren dann so Robin-Hood-mäßig unterwegs. Haben zu Unrecht Verhaftete befreit oder Gestohlenes zurückgeholt.	Jedenfalls kann man den Bergbewohnern nicht trauen. Verschlagen und hinterhältig, dazu noch geduldig. Gefährliche Kombi!

ALLGEMEINE HANDOUTS

MÄNNLICHE LEICHE IN VERBRANNTEM BOOT GEFUNDEN

Wie die Einsatzkräfte der Wasserschutzpolizei Ruhr in den Morgenstunden mitteilten, wurde ein brennendes Motorboot ohne Kennzeichnung auf dem Rhein in Höhe Rheindorf gesichtet und konnte auf Höhe Worringen schließlich gesichert und gelöscht werden. Experten für Strömungstechnik konnten rekonstruieren, dass sich das Fahrzeug auf der Dhünn bei Bürrig losgerissen haben muss, wo auch verbrannte Reste einer Vertäzung gefunden wurden. Das Wasserfahrzeug wurde durch den Brand stark beschädigt und wäre ohne den Löscheinsatz wohl bald gesunken. Die KTU gab an, dass Brandbeschleuniger

zum Einsatz kamen. Über die durch das Feuer unkenntlich gewordene Leiche ist indes wenig bekannt, außer dass es sich um einen menschlichen Mann von zirka 1,72 Metern Körpergröße gehandelt haben muss. Ein Zahnbgleich war aufgrund fehlender Zähne nicht möglich, sämtliche DNA ist verbrannt. Vermutet wird ein Gewaltverbrechen im Umkreis der zunehmenden Revierkonflikte im Milieu der organisierten Kriminalität. Ob es sich bei dem Mann um ebenjenen handelt, der in Leverkusen-Küppersteg laut Passanten in eine schwarze Limousine gezerrt worden sein soll, ist weiter unklar.

Blog-Beitrag von The Exposer

Das Geschäft mit der WM 2002
vom 05.07.2002

Hallo Leute und herzlich willkommen zu einer neuen Folge von **Exposed!**

Wie ihr sicherlich alle mitbekommen habt, war die StadtKrieg-WM ein voller Erfolg und hat die Sportbegeisterten für Wochen an die Trids gefesselt. Was in dem Zusammenhang aber niemandem aufgefallen ist, möchte ich euch heute in meinem Beitrag teilen. Checkt die Quellenangaben in den Links und bleibt wachsam! In den Kommentaren könnt ihr gerne weiterführende Angaben machen, aber haltet die Füße im Flame War still, oder ich lasse den Bannhammer kreisen!

Also, worum geht es? Im Zuge der WM wurde im Vorfeld massiv in den Aufbau von Infrastruktur investiert. Der Netzausbau sowie der Bau von Stadien und Spielplätzen waren offensichtlich. Aber auch die Versorgung der angereisten Fans (die der Spieler wurde natürlich von den Konzernen übernommen) lockte viele Investoren an. Hotels, um die Massen unterzubringen, waren das eine, aber natürlich gab es da auch die Versorgung des leiblichen Wohls. Kioske, Getränkestände, mobile Verkaufsdrohnen und ein riesiger Haufen Restaurants. Ehrlich, Leute, selbst wenn die halbe Welt zu Gast im RRP gewesen wäre, wozu braucht es alle 50 Meter im Umkreis von 15 Kilometern

um jedes Stadion einen Fresstempel? Hinzu kommen noch die mobilen Stände. Und das Verschärfteste war doch der Umbau, selbst in etablierten Restaurants. Mein Lieblingsitaliener *Da Cimino* hat schon immer so einen verranzten, alten Spielautomaten in der Ecke gehabt, wo man ein paar Euro versenken konnte, um die Wartezeit auf die beste und heißeste Pizza der Stadt zu verkürzen, aber jetzt stehen da 3(!!!) von diesen neuen Automaten von „Bozen“.

Das hat mich gewundert, also haben ein Kumpel und ich uns ans Werk gemacht und die Nächte nur dank der Jumbo Energy Drinks von Taco Temple überstanden ([Affiliate-Link](#)). Was glaubt ihr, was da rausgekommen ist? Das sind alles Schein- und Fassadenfirmen, die zu einer No-Name-Investment-Holding laufen. Und die gehört der Mafia. Ja, richtig gelesen. *Die Mafia. La Famiglia!* Die nutzen dieses Event, um ihr ganzes illegales Schwarzgeld in saubere Scheine zu verwandeln. Oder habt ihr diese Läden schon mal voll gesehen und Leute, die tatsächlich Geld in diese Automaten werfen? Ganz ehrlich, die Dinger sehen selbst in zehn Jahren noch völlig neu aus, weil sie niemand wirklich verwendet.

Also passt auf und lasst euch nicht versuchen!

Euer Exposer



DIE BRÜDER

Luca Sattori hat mit der Organisation der Aktionen in Akt 1 zu viele Spuren hinterlassen. Donna Michaela zählt nun eins und eins zusammen und verhängt die Vendetta, die Blutrache, über den ehemaligen Consigliere von Don Lupo. Dieser ahnt, dass solch ein Schritt folgen könnte, und achtet auf entsprechende Bewegungen in Michaelas Lager. Als im Lager von Konstantinos Troudalis Sandro Filini auftaucht und Aktivität ausbricht, alarmiert Don Lupo die Runner, um Luca Sattori herauszuholen. Ein Wettlauf gegen die Zeit beginnt.

BEEILUNG!

Jacko ruft die Runner an. „Schnappt euch eure Ausrüstung!“ Er überweist 20.000 Euro direkt an das Team und stellt weitere 30.000 Euro für die sichere Überführung von zwei Männern nach Aachen in Aussicht. Er schickt zwei Bilder von Luca Sattori, mit der düren Erklärung, dass es sich um die Sattori-Zwillinge handelt. Er mahnt zur Eile, weil die Heuschrecke und ein Angriffstrupp der Troudalis ebenfalls unterwegs sind. Als Zielort sendet er den Lageplan einer Woh-

netage in einem Oberschichtwohngebäude in Duisburg mit. Außerdem erhalten die Runner einen Zugangspass für die Tiefgarage und bis zum Expressfahrstuhl, jedoch nicht für den Fahrstuhl oder die Eingangstür. Und die Kommnummer von Sattori, für die Verwendung vor Ort.

SZENE 1: ZU SPÄT ÜBERSICHT

Die Runner werden auf jeden Fall zu spät kommen. Lucas Bruder ist schon tot. Luca selbst finden sie in der Nachbarwohnung. In der Wohnung, in der Lucas Bruder ermordet wurde, ist ein Team der Griechen damit beschäftigt, den Tatort zu reinigen und die Leiche transportfähig zu machen. Die Runner werden entweder in die Griechen stolpern, oder Luca wird sie beauftragen, die Leiche seines Bruders mitzunehmen. Feuergefecht. Filini und das Hitteam sind schon weg.

Weder Filini noch Michaela wissen etwas von Sattoris Geheimnis, dass er einen Zwillingsbruder hat, mit dem er mühelos die Rollen tauschen kann.

DAS DOPPELPENTHOUSE



SAG'S IHNEN INS GEISCHT

Ihr nähert euch dem Anwesen, einer Obergeschichtwohnanlage, deren Apartments alle Blick auf den Rhein haben. Die Doppelwohnung, die euer Ziel ist, wird in der AR angezeigt. Sie liegt als Penthouse auf dem mittleren der drei Wohnblöcke, umgeben von einer Dachterrasse. Euer Blick gilt zuerst der Tiefgarage, zu der ihr Zutritt bekommen habt. Direkt neben der Zufahrt bemerkst ihr einen schwarzen Transporter, der in der Feuerwehrzufahrt, direkt neben der Fluchttreppe vom Penthouse, steht. Davor steht eine schwarze Mercedes-Limousine.

HINTER DEN KULISSEN

ZUGANG

Die Tiefgarage ist kameraüberwacht. Mit dem Code, den Jacko übermittelt hat, kommen die Runner per Besucherberechtigung hinein. Der Aufzug ins Penthouse ist direkt aus der Tiefgarage zu erreichen, aber gesichert (Magschloss der Stufe 6 mit Retinascanner und RFID). Über das eingebaute Kommlink kann entweder ein Luca Sattori oder ein Peter Meyer kontaktiert werden. In beiden Fällen wird niemand antworten, aber das gegnerische Team wird vielleicht gewarnt, wenn die Runner in Lucas Wohnung anrufen.

Wenn die Runner die Kommlinknummer verwenden, die Jacko ihnen gegeben hat, wird Luca nach einer kurzen Weile mit einem „Ciao Jacko“ in Textform antworten. Da die Runner Luca vermutlich bereits aus Akt 1 kennen, dürfte die Vorstellung und Erklärung kurz und einfach

ausfallen. Luca wird mitteilen, dass er sich in der Wohnung von Peter Meyer, der Nachbarwohnung, versteckt hält und in seiner Wohnung noch immer ein gegnerisches Team anwesend ist. Er erwartet die Runner. Falls sie ihn auffordern, die Wohnung zu verlassen, wird er darauf bestehen, dass die Runner zu ihm kommen. Er hat noch ein Anliegen, bevor er gehen kann.

Der Weg über die Feuertreppe [12] nach oben steht offen, die Zugänge wurden geknackt. Auch hier gibt es eine Kameraüberwachung. Durch die polarisierten Smartglasfenster kann man nicht ins Innere der Apartments schauen, aber sehr wohl von innen nach außen. Es steht jedoch niemand Wache, sodass die Runner unentdeckt zu den Zugangstüren gelangen können. Diese sind mit Magschlössern (Stufe 6, RFID) gesichert.

Auch als Fassadenkletterer kann man einfach auf die Dachterrasse gelangen. Auf dem Weg die vier Stockwerke nach oben finden sich genug Fenster, Vorsprünge und Balkone, um dies zu einer leichten Aufgabe zu machen.

Wenn die Runner das Gebäude über den Eingang zur Lobby betreten, laufen sie den Leuten von Filini und Troudalis in die Arme. Nach kurzer Rücksprache mit dem Team in der Wohnung wird der Pförtner den Aufzug zur Wohnung freigeben, wo das Team bereits gut gedeckt und kampfbereit wartet. Eine Flucht der Runner durch die Lobby wird das Team in der Lobby abfangen.

LUCA SATTORI

Luca versteckt sich im Schlafzimmer [10] der rechten Wohnung, deren Besitzer auf Peter Meyer

lautet. Wenn sich die Runner angekündigt haben, erwartet er sie mit einsatzbereiter Sturmschrotflinte in der Diele [1].

Eine Beschreibung Luca Sattoris findest du in *Personen der Handlung* (S. 185). Dort wird auch sein Geheimnis beschrieben.

In diesem Run wird er entschlossen handeln und zeigen, dass er nicht nur als Berater, sondern auch als Killer der Mafia tätig war. Er verfügt nicht über die modernste Cyberware, hat aber genug Kampferfahrung, um sich mit Schusswaffen behaupten zu können. Er ist fit, kann sich heimlich bewegen und hat außergewöhnlich gute soziale Fähigkeiten. Entscheidungen zu treffen ist er gewohnt. Sollte das Team an einer Stelle zu lange überlegen, kann er in die Führungsrolle wechseln und den Ton angeben oder vorausgehen. Stiehl den Spielern nicht die Show, aber mach ihnen klar, dass ihr Kunde weder wehrlos noch unentschlossen ist.

DAS GEGNERISCHE TEAM

Georgios Troudalidis ist noch vor Ort, zusammen mit zweien seiner Leute und einem Team aus drei Cleanern, die den Tatort aufräumen. Mit Handschuhen und Überziehern für die Schuhe entfernen sie Blutflecken, verspachteln Einschusslöcher in der Wand und putzen Oberflächen. Lorenzo Sattori hat sich in einem Feuergefecht gegen die Angreifer gewehrt. Ein Decker ist derweil dabei, die digitalen Beweise des Einbruchs und die Kameraaufnahmen zu manipulieren.

Sollten die Gegner auf die Runner aufmerksam werden – weil diese über das Kommlink des Aufzugs versuchen, Luca Sattori zu erreichen, oder sich Zugang zum Apartment verschaffen –, wird sich das Team vorbereiten. Der Decker wird alle verfügbaren Kameras (nicht im Plan dargestellt, wählt die Plätze nach dem von dir beabsichtigten Schwierigkeitsgrad) einsetzen, um die Runner zu beobachten. Außerdem wird er gegen Hackingversuche der Magschlösser vorgehen und das Gerät steuern. Letzteres wird zu einem seltsamen Verhalten führen, das den Runnern auffallen könnte.

Die Gegner werden sich in vorteilhafte Positionen begeben und die Runner in Empfang nehmen, wenn diese durch die Tür oder über den Aufzug eindringen. Sie sind alle mit schallgedämpften Waffen sowie zwei Narcojectwaffen ausgerüstet.

Als Spielwerte kannst du aus *Personen der Handlung* (S. 173) den Wert für die Mafiosi verwenden, Georgios Troudalidis hat die Werte eines Leutnants der Mafia.

Durch die Geheimtüren [11] zwischen den Wohnungen können die Runner unbemerkt die Wohnung wechseln und das gegnerische Team überraschen. Wie beschrieben sind die Gegner kampfbereit, aber beschäftigt. Wenn du die Spannung erhöhen willst, lass das Team verteilt an verschiedenen Stellen arbeiten.

Da die Gegenseite nichts von den Zwillingen weiß, mag Luca Sattoris Auftauchen für einige Verwirrung sorgen.

EIN GEFALLEN

Wenn die Runner Luca Sattori angekündigt erreichen, wird er bereits am Aufzug auf sie warten. Er wird jedoch darauf bestehen, die Leiche seines Bruders mitzunehmen. Sollten die Runner noch nicht in das gegnerische Team gestolpert sein, sollten sie sich jetzt auf einen Kampf vorbereiten, denn Luca wird unter keinen Umständen ohne seinen Bruder gehen.

DER TOTE BRUDER

Lorenzo liegt bereits luftdicht verpackt in einem Leichensack in der linken Wohnung, im Bereich der Küche [3].

DIE GEBAUDESICHERHEIT

Da das Gebäude der Casa Immobiliengesellschaft gehört, einer Mülheimer Deckorganisation der Mafia, stellt diese auch die Sicherheit. Verwende als Spielwerte die Werte der kleinen Fische aus *Personen der Handlung* (S. 173). Nach einem kurzen Besuch Filinis kurz vor der Tat sitzen alle vier Wachleute bei einem Glas Rotwein zusammen und spielen Karten. Die Monitore der Überwachung sind ausgeschaltet. Der Wachmann in der Lobby hat Anweisung, niemanden ohne Absprache ins Penthouse zu lassen. Ansonsten versieht er seinen Dienst.

Solange keine wahrnehmbare Schießerei beginnt, werden die Wachen nichts unternehmen. Bei einer lautstarken Auseinandersetzung werden sie Aktivität zeigen, sich jedoch vom Penthouse fernhalten und beim Team oder Filini weitere Anweisungen einholen. Die Polizei werden sie erst rufen, wenn dieser Schritt so zwingend ist, dass es auffallen würden, es nicht zu tun, z. B. wenn bereits die Nachbarschaft oder die restlichen Bewohner aufmerksam geworden sind.

Luca Sattori wird noch eine Reisetasche voller Dinge mitnehmen, seinem Sportwagen den Befehl geben, selbständig nach Frankfurt zu fahren, und dann mit den Runnern mitkommen. Sobald Lorenzos Leiche im Fahrzeug der Runner verladen ist, wird Luca die Runner wegen einer weiteren Sache ansprechen.

SZENE 2: LEICHE IM KOFFERRAUM

Mit der Leiche und Luca kommen die Runner aus dem Gebäude. Luca besteht darauf, noch einmal in sein Büro bei der Trans-Germania zu fahren. Dort muss er an den Safe. Im Zweifel erhalten die Runner einen Bonus (2000 € pro Person), oder Luca teilt den Runnern mit, dass er auf jeden Fall gehen wird und sie ihn gerne begleiten können.

Vor Ort wird Luca versuchen, sich mit seinen Zugangsdaten Zugriff zu verschaffen – ein Fehler. Wenn die Runner das nicht verhindern,

stoßen sie auf ein vorbereitetes Hitteam, das gerade den Safe von Luca sucht. Wenn die Runner leise und ohne Verwendung der Zugangsdaten eindringen, überraschen sie das Team. Filini ist dabei, wird aber nicht bis zum Tod kämpfen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Luca lässt sich auf den Autositz fallen. „Eine Kleinigkeit liegt noch an, bevor wir uns absetzen können. Ich muss dringend noch etwas aus dem Safe in meinem Büro holen. Duisburg-City.“ Ihr schaut den Geschäftsmann an, der gerade seinen Bruder verloren und Besuch von einem Killerkommando bekommen hat. Der hat Nerven, aber ihr erkennt nicht den Hauch eines Zweifels in den Zügen des Mannes.

HINTER DEN KULISSEN

Das Bürogebäude in Duisburg beherbergt die Büros von zwei Dutzend Firmen, unter anderem die der Trans-Germania. Die Trans-Germania ist eine Tochterfirma der Trans-Europa, die wiederum eine große Tarnfirma der Mafia ist und internationale Geschäfte und Geldwäsche betreibt. Letzteres ist nur Insidern bekannt.

Die gesamte sechste und siebte Etage sind durch die Tarnfirma der Mafia angemietet. Luca gibt an, als CFO sein Büro am Ende des westlichen Korridors der siebten Etage zu haben. Das Büro umfasst ein Arbeitszimmer, einen privaten Ruhe- und Empfangsraum sowie ein Badezimmer. Der Safe ist im Arbeitszimmer, klassisch eingebaut in eine Echtholzschränkwand.

ZUGANG

Luca Sattori hat natürlich volle Zugangsdaten zum Gebäude. Da allerdings gerade der gegnerische Decker im System steckt, wird die Aktivierung des Zugangsprofils auffallen und für einen Alarm sorgen. Technisch werden die Runner mit den Zugangsdaten bis zum Büro kommen, dann aber gegebenenfalls feststellen, dass sie mit den Daten nicht mehr rauskommen.

Je nach Tageszeit gibt es die üblichen Möglichkeiten, sich zu einem Mietshaus für Büros illegal Zugang zu verschaffen.

Mit Fähigkeiten in der Matrix können die Zugangsdaten ausgespäht, Magschlösser überwunden oder Ad-hoc-Besucherausweise erzeugt werden. Das Verwaltungssystem im Vordergrund ist ein einfacher Host (Stufe 4, ASDF 4/5/6/7), die relevanten Aktionen sind jedoch im Sicherheitshost dahinter durchzuführen (Stufe 6, ASDF 8/6/7/9). Der Sicherheitshost wird auch von Michaelas Mafiahost in Mülheim überwacht, Alarne gehen dort ein, und der gegnerische Decker operiert von dort legal im System. Entsprechend ist die Wahrscheinlichkeit hoch, entdeckt zu werden. Wenn das geschieht, geht der Host auf Alarm, entsendet nichttödliches IC, und der Decker der Gegenseite greift an.

Aus Sattoris Zugangsdaten kann mit einem Sequencer oder Magschlossknacker recht einfach

ein neuer Zugangsschlüssel gefälscht werden. Die Probe dafür (SR6, S. 240) erhält 2 Edge, die Stufe der Zugangssicherung beträgt dann nur 5. Grundsätzlich sind alle Türen und Aufzugssteuerungen mit Kartenlesern gesichert und haben eine Stufe von 6.

Reinquatschen ist im allgemeinen Eingangsbereich noch leicht möglich. Luca Sattori ist natürlich bekannt, und für ihn öffnen sich die Türen fast von allein. Lediglich der Anruf beim Wachdienst für die Etagen der Trans-Germania sollte verhindert werden.

Natürlich wäre auch Fassadenklettern eine Option. Man sollten nur bedenken, dass die Zeit ein wenig drängt, und in der Duisburger Innenstadt an der Glasfassade eines weithin sichtbaren Bürogebäudes zu hängen, will auch begründet sein. Dann muss man immer noch durch das Panzerglas (Strukturstufe 11) kommen, und das ganze Team inklusive Sattori muss ohne großen Alarm ins Gebäude bringen.

DIE OPPOSITION

Im Arbeitszimmer von Lucas Büro müht sich das Hitteam, das zuvor Lorenzo getötet hat, mit dem Safe. Das Modell ist uralt und hat ein mechanisches Präzisionsschloss, gegen das alle Magschlossknacker der Welt machtlos sind. Gerafe versuchen sie, den Safe aus dem Schrank auszubauen, um ihn mitzunehmen.

Es gibt mehrere Gründe, aus denen das Hitteam die Runner alarmiert und vorbereitet empfängt. Zum einen, wenn Luca Sattori seine Zugangsdaten verwendet hat, zum anderen, wenn die Runner Alarm ausgelöst haben oder der Empfang beim Sicherheitsdienst angerufen und Besuch gemeldet hat. Außerdem kannst du festlegen, dass das Team eine Drohne oder einen Bewegungsmelder im Flur vor der Tür des Arbeitszimmers hinterlassen hat, je nach Tageszeit und Schwierigkeitsgrad.

Das Team besteht aus 3 bis 4 Mafiosi, die die Werte für Mafiakiller besitzen. Je nach Zusammensetzung deines Spielerteams kann auch ein Magier aus derselben Kategorie dabei sein. Die Werte findest du in *Personen der Handlung* (S. 173).

Die Mafiosi werden hart kämpfen, dabei aber versuchen, keinen Polizeieinsatz auszulösen, der durch Explosionen oder berstende Scheiben ausgelöst würde.

Auch hier mag Luca Sattoris Auftauchen für Verwirrung sorgen, glaubt man diesen doch tot.

DAS BÜRO

Ein Oberklassebürotrakt, mit Teppichboden, Echtholzmöbeln und allem, was man benötigt, um Oberschichtkunden zu beeindrucken und Oberschichtmanagern einen angenehmen Arbeitstag zu bereiten.

Das Arbeitszimmer hat eine Verbindung zum Flur, einen Zugang zum Privatraum und eine Verbindung zu einem angrenzenden Konferenzraum für 20 Personen. Ein Schreibtisch vor dem Panoramafenster mit Blick Richtung Os-

ten, Ölgemälde an der Wand, eine große, dunkle Einbauschrankwand mit dem Tresor, das ganze klassisch-mediterran-konservativ.

Der Privatraum enthält eine Couch, die als Schlafplatz verwendet werden kann, einen Besprechungstisch und eine verdeckte Konsole, hinter der sich eine Teeküche und eine Entertainmentanlage verborgen. Eine Tür führt ins Badezimmer mit Toilette und Dusche. Ein Schrank mit Ersatzkleidung ist zu finden.

COSTA TROUDALIS

Der Cousin des Mafia-Capos Konstantinos Troudalis (s. *Personen der Handlung*, S. 184) ist der Mann fürs Grobe bei den Griechen. Mit Donna Michaela an der Spitze können die Troudalis erstmals beweisen, dass sie zu mehr taugen als Bauern, und Costa ist dafür bereit, Killer zu sein und zu befehligen. Er hat sich einen Ruf aufgebaut, und so fiel Sandro Filinis Wahl auf ihn, als Michaela die Vendetta gegen Luca Sattori ausrief.

Auch er wird in Verwirrung gestützt werden, sollte er Luca Sattoris ansichtig werden, den er vor einer Stunde noch eigenhändig erschossen hat.

Costa denkt nicht daran, in diesem Kampf den Löffel abzugeben. Wenn du ihn am Kampf beteiligst, sollte er immer eine Möglichkeit zur Flucht haben. Er hat legale Zugangsschlüssel bekommen, kann durch jede Tür und diese auch verschließen. So kann er entkommen. Notfalls wird er dem Tod von der Schippe springen (s. SR6, S. 50), denn diese Begegnung mit den Runnern soll der Beginn einer langen Freundschaft werden! Er ist einer der wichtigsten NSC der Kampagne, bei dem wir ein Überleben für wahrscheinlicher halten als ein zu frühes Ableben. Entsprechend sammelt Costa im Kampf Edge und kann den Runnern das Leben schwer machen, wenn er sich mit einer fiesen 5-Edge-Handlung aus dieser Szene verabschiedet.

SICHERHEITSDIENST

Der Sicherheitsdienst verwendet die Werte aus *Personen der Handlung* (S. 173) oder aus SR6 (S. 206) und spielt nur eine Nebenrolle. Wenn kein massiver Alarm ausgelöst wird, wird er nicht eingreifen. Die Sicherheitsleute haben klare Anweisungen, dass die Büros der Trans-Germania niemals ohne eine autorisierte Person der Firma betreten werden dürfen, würden aber Luca Sattori einlassen, da sie ihn als eine solche Person kennen. Bei einem massiven Feuergefecht könnten sie eingreifen. Vermutlich würden sie aber eher zusammen mit der Polizei vorrücken.

SANDRO FILINI

Die Heuschrecke ist auch hier wieder beteiligt, und ihre Spuren können gefunden werden. Wenn du es für richtig hältst, kann dieser äußerst gefährliche Gegner auch gegen die Runner antreten. Dann wird er dies aber mit maximaler Effizienz tun und versuchen, einen der Runner tödlich au-

ßer Gefecht zu setzen. Und auch für ihn gilt, dass hier und heute noch nicht sein Tag gekommen ist. Auch er wird dem Tod von der Schippe springen (SR6, S. 50), notfalls mit Geckotape-Ausrüstung über die Glasfassade fliehend.

Du kannst Filini aber auch nur kurz auftauchen lassen. Er könnte gerade in dem Moment mit einem der verglasten Fahrstühle nach unten fahren, in dem die Runner zu den Büros der Trans-Germania hochfahren. Vielleicht sehen sich die Parteien an. Vielleicht erkennt Filini die Runner nach dem Run *Die Höhle des Löwen* (S. 24) sogar wieder.

Die Szene endet mit dem Tod, der Vertreibung oder Gefangennahme des Hitteams und damit, dass Luca Sattori den Safe öffnet und ein Holzkästchen an sich nimmt. Dann ist es Zeit zu gehen. Luca wird nicht verraten, was in dem Kästchen ist, und es ist für diese Kampagne auch nicht wichtig.

SZENE 3: VERFOLGUNGSJAGD

Mit der Leiche und dem Inhalt des Safes geht es Richtung Aachen. Je nach Vorgehensweise der Runner werden sie dabei verfolgt oder nicht. Mögliche Verfolger: Filini, Costa, die Reste des Hitteams plus Fahrer (hat in Tiefgarage gewartet), Reste des Cleaner-Teams plus 2 SUVS voller Mafiosi von Michaela (inkl. Rigger, Decker und Magier, wenn bekannt ist, dass die Runner auch welche in ihren Reihen haben). Verfolgt werden sie gegebenenfalls auch durch einen Magier im Astralraum und/oder einen Decker in der Matrix – dies aber nur, wenn sie nicht schnell vorgegangen sind und Michaela Zeit hatte, zu reagieren.

Eine öffentlichkeitswirksame Verfolgungsjagd mit Schießerei kann folgen, der Auftakt des heißen Kriegs.

Die Werte für Fahrzeuge und Personen kannst du aus den vorangegangenen Runs wie *Überfall am Rhein* (S. 15), *Personen der Handlung* (S. 173) und SR6 (ab S. 206) entnehmen. Entwirf die Verfolgung so stark, wie du es für richtig hältst. Es geht nicht primär darum, die Runner aufzuhalten, sondern ihnen zu zeigen, dass die Mafia bereit ist zu kämpfen – offen, auf der Straße und mit erhöhtem Risiko.

Du kannst die wilde Jagd für die Runner auch dadurch beenden, dass Don Lupo Zähne zeigt und auf der westlichen Rheinseite Mafiosi des Don die Gegner angreifen und den Runnern so zur Flucht verhelfen, während hinter ihnen auf offener Straße großkalibrige Argumente aus Automatikwaffen ausgetauscht werden.

NACH DEM RUN

Dies ist der Start in die heiße Phase des Mafiakriegs. In der Familie ist Blut geflossen, die Runner

sind nun vermutlich dem Gesicht nach bekannt und gelten als Feinde der Donna. Auf der anderen Seite haben sie Don Lupo einen persönlichen Gefallen getan und stehen nun beim Don, bei Leonardo und Jacko ganz oben auf der Liste, wenn wieder Leute benötigt werden.

Das Risiko und die Belohnungen werden ab jetzt steigen.

Die Runner erhalten wie vereinbart ihre Bezahlung. Außerdem wird ihnen ein Lob ausgesprochen, wenn sie es nicht an einer Stelle in den Sand gesetzt haben, verbunden mit der klar geäußerten Erwartung, dass sie über die Ereignisse Stillschweigen bewahren. „Wir kommen auf euch zurück“, könnten die Abschiedsworte von Jacko, Leonardo oder gar Don Lupo sein, je nachdem, wen du den Abschluss machen lässt.

KARMA

- 3 Karma für den Abschluss des Runs (Sattori ist unverletzt in Aachen angekommen).
- 1 Karma für den aktiven Schutz Sattoris (Runner arbeiten als Leibwächter, Sattori wird nicht aktiv im Kampf eingesetzt).
- 1 Karma, wenn das Team ohne große Diskussion auf die Wünsche Sattoris eingegangen ist.
- 2 Karma, wenn Costa oder Filini gezwungen wurden, Edge zu verheizen, um dem Tod von der Schippe zu springen.

GELD

- 20.000 € hat das Team schon bei Beginn des Runs erhalten.
- 30.000 € bei Ankunft in Aachen.

DUISBURGER EXPRESS

„Der bekannte Lebemann und Chief Finance Officer der in Duisburg ansässigen Handelsgesellschaft Trans-Germania, Luca Sattori, wurde gestern vermisst gemeldet, nachdem Kriminaltechniker in seiner Wohnung Spuren eines Gewaltverbrechens entdeckt hatten. Sattori wurden in den letzten Jahren mehrfach Verbindungen zur italienischen Mafia vorgeworfen, die sich jedoch stets als haltlos erwiesen. Als Kunstmäzen und Schirmherr zahlreicher Wohltätigkeitsveranstaltungen wurde er im vergangenen Jahr zur Verleihung der Ehrenbürgerwürde vorgeschlagen. Nach dem Verschwinden des Direktors der Trabrennbahn in Mülheim/Ruhr, Leonardo Gasperi, ist dies innerhalb der letzten Wochen bereits das

CONNECTIONS

Luca Sattori bleibt den Runnern als Connection erhalten. Seine Loyalität steigt um 2. Dafür wird sein Einfluss um 2 sinken, ist sein Geheimnis doch nun enttarnt.

KONSEQUENZEN

Luca Sattoris Geheimnis fliegt auf, er wird aus dem Rennen genommen und tritt als Vertrauter Don Lupos in die zweite Reihe.

Der heiße Krieg wird eröffnet, die ersten Leichen liegen herum. Verluste auf beiden Seiten.

Die Runner werden A-Ressourcen der Mafia und gebeten, sich bereitzuhalten, die Bezahlung wird besser.

MICHAELAS REAKTION

Donna Michaela erfährt von Luca Sattoris Geheimnis. Die Troudalys müssen ein weiteres Mal Abbitte leisten und sind ihr einen Gefallen schuldig. Filini ist gegebenenfalls zum zweiten Mal bloßgestellt worden. Er wird versuchen, den gesamten Akt 1 aufzuklären und Don Lupos Helfershelfer aufzuspüren. Es wird Leichen und Einschüchterungsversuche geben. Alle Orte, an denen die Runner Sattori getroffen haben, bekommen Besuch. Don Lupo wird gezwungen, zu handeln. Die Runner bekommen möglicherweise von ihren Connections gesteckt, dass die Mafia nach ihnen sucht.

HANDOUT:

zweite ungeklärte Verschwinden einer Person, der Kontakte zur Mafia vorgeworfen werden.

In Verbindung mit der Häufung von Schießereien und einem ausgebrannten italienischen Restaurant lässt sich laut Polizeibericht ein Konflikt innerhalb der Mafia nicht ausschließen.

Der Polizeipressesprecher Tobias Korn erklärte, dass diese Woche eine Soko zu diesem Thema eingerichtet werde, unter der Leitung von Kommissar Werner Kowalski, dem leitenden Ermittler in den bisherigen Fällen.

Ob das schnelle Handeln der Polizei den bevorstehenden Vorbereitungen auf die Stadtmeisterschaften im Sommer zuzuschreiben ist, lies Korn offen.“



WHO LET THE DOGS OUT?

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Nachdem Sattori aufgeflogen ist, haben Don Lupo und Leonardo keine Informationsquelle mehr in Michaelas Palazzo. Don Lupo möchte weiterhin aus erster Hand an Informationen über Donna Michaelas Pläne gelangen, aber keinesfalls riskieren, dabei aufzufallen. Als Folge der Ereignisse um Sattori wird Michaela vorerst sehr aufmerksam sein. Einen neuen Maulwurf einzuschleusen, wäre deshalb sehr riskant. Vor allem wenn es jemand sein soll, der auch an den wichtigen Entscheidungen des inneren Rates beteiligt ist oder zumindest zuhört, kann Don Lupo das nicht schnell realisieren. Immerhin hat Michaela alle Traditionalisten aus der ersten Reihe verjagt, und junge Wilde oder Erzloyale wie Filini bestimmen das Bild. Die Anwerbung eines Überläufers ist zwar weiter ein Ziel (s. *Abenteuervorschläge*, S. 98), führt aber auf die Schnelle nicht weiter. Deshalb ist Kreativität gefragt.

von Wanzen und Läusen

Eine herkömmliche Wanze scheidet zur ständigen Überwachung aus, da das Konferenzzimmer und das Büro der Donna täglich nach Wanzen gescannt werden. Eine dort installierte Wanze würde also schnell auffliegen. Zudem genießt es die Donna, ihre Termine auch mal ganz spontan auf das Dach des Penthouse, in die Loggia oder den Pavillon zu verlegen, sodass eine fest installierte Wanze ohnehin nicht ausreichen würde. Auch über die Matrix ist ein unauffälliges Ein dringen kaum machbar. Das System der Donna ist auf dem neuesten Stand der Technik. Eine Enttarnung möchte Don Lupo zum aktuellen Zeitpunkt nicht riskieren.

Aber es gibt etwas, das nicht kontrolliert wird, und zwar weil Donna Michaela es fast immer bei sich hat: ihr Schoßhündchen Cecilia, genannt Cici. Nun muss Michaela aber zu einem Geschäftstermin nach Stuttgart. Ihrem Schoßhündchen wird beim Flug übel, und sie muss die geliebte Cici bei ihrem Rechtsanwalt Raffaele Vidatti lassen. Das ist die ideale Gelegenheit,

KONSEQUENZEN DES SCHEITERNS

Im Idealfall kann dein Team den Run durchziehen, ohne dass Vidatti seiner Chefin irgend etwas beichten muss. Aber selbst wenn die Runner unerwünschte Aufmerksamkeit auf sich ziehen, können sie noch mit einem Klaps auf die Finger davonkommen, solange die Wanze erfolgreich installiert wurde. Im Hinblick auf den vorliegenden Run gibt es zwei relevante Arten zu scheitern. Im schlimmsten Fall hinterlassen die Runner Spuren, die auf Don Lupo zurückzuführen sind. In diesem Fall ist es fast egal, ob die Wanze an Ort und Stelle ist. Donna Michaela wird alles doppelt und dreifach überprüfen, wenn sie den alten Fuchs wittert.

Ohne Wanze werden einige Informationen, die die Runner im weiteren Verlauf erhalten, schwer zu begründen sein. Das bedeutet, dass Don Lupo entweder eine andere Informationsquelle erschlossen hat oder die Runner sich für ihr Scheitern bei der Abwerbung eines Spielers der Gegenseite (s. *Abenteuervorschläge*) noch mal ins Zeug legen müssen.

dem Hündchen eine Wanze unterzuschieben. Unter dem Deckmantel einer Entführung mit Lösegelderpressung sollen die Runner das Tier in Michaelas Abwesenheit entführen und das Halsband des Hundes mit einer Wanze präparieren lassen. All das läuft ab, während Donna Michaela in Stuttgart weilt. So hat Raffaele Vidatti die Möglichkeit, sein Gesicht zu wahren und die gesamte Entführung unter den Teppich zu kehren. Schließlich möchte er nicht, dass Donna Michaela bemerkt, was ihrer geliebten Cici durch seine Unachtsamkeit zugestoßen ist.

SZENE 1: DER AUFTRAG AUF EINEN BLICK

Bei diesem Run ist Jacko der Auftraggeber. Er hat für das Treffen einen Ausflugsdampfer auf der Ruhr gewählt. Die Runner bekommen die Informationen zum Run und zur Bezahlung, tauschen vielleicht ein paar Freundlichkeiten aus, und das war es auch schon.

SAG'S IHNEN INS GEISCHT

Der Ausflugsdampfer Olivia der weißen Flotte. Das bedeutet Omas bei Kaffee und Kuchen, quengelnde Kinder, die mit Eis kleckern, und ge- nervte Eltern, denen das alles furchtbar peinlich ist. Nicht gerade der übliche Runnertreff. Dass ihr hier trotzdem richtig seid, merkt ihr an den zwei kräftigen Südländern im Anzug, die sich „unauffällig“ unter die Besucher gemischt haben. Ihr kauft eine überteuerte Soy-Bratwurst zur

Tarnung und schiebt euch möglichst ohne Kontakte zu Kaffeeomas und Kleckerkindern zu der kleinen Laube durch, die euer Geschäftspartner reserviert hat. Jacko, der italienische Mafia-Troll, erwartet euch mit braungetönter Sonnenbrille und einer bauchigen, strohummantelten Zwei- einhalb-Liter-Flasche italienischen Rotweins. Stumm deutet er mit der Hand auf die Sitzplätze.

HINTER DEN KULISSEN

INFORMATIONEN ZUM RUN

- Der Zeitrahmen für die Aktion ist präzise auf die kommende Woche von Montagvormittag bis zum späten Donnerstag festgelegt. Vorbereitungen können schon früher beginnen, Aufschub kann es nicht geben.
- Ein Herr Raffaele Vidatti ist in diesem Zeitraum im Besitz eines Hundes, der entführt werden und später gegen ein Lösegeld von 60.000 Euro in Casino-Chips wieder an Vidatti übergeben werden muss.
- Es geht eigentlich um das Halsband des Tieres. Unmittelbar nach der Entführung muss das Halsband zum Überarbeiten an Emilio Latize, einen Handwerker, der Don Lupos Vertrauen genießt, übergeben werden.
- Es ist sehr wichtig, dass die Aktion nach einer ganz normalen Entführung aussieht. Tatsächlich wäre es aber nicht schlimm, falls die Runner ganz ohne Entführung auskommen, solange vorher das Halsband präpariert wurde. Jacko kompensiert den Wegfall des Lösegeldes.
- Der Hund darf in keiner Weise verletzt oder verändert werden, weil das Donna Michaela natürlich sofort auffallen würde. Insbesondere sollen sich die Runner gut um das Tier kümmern.
- Keinesfalls darf durchsickern, dass die Runner für Jacko und damit für Don Lupo arbeiten.
- Jacko kann den Runnern nur die Adresse von Vidattis Kanzlei geben, wenn diese danach fragen.
- Zur Informationsbeschaffung dürfen keine Kontakte aus dem organisierten Verbrechen genutzt werden.

BEZAHLUNG

Jacko bezahlt bis zu 2000 Euro an Spesen. Zusätzlich ist er bereit, den Runnern das Lösegeld in echte Euro zu tauschen. Als zusätzlichen Anreiz verspricht er einen Bonus von 5000 Euro pro Runner, wenn Vidatti seiner Chefin nicht beichten muss, dass ihr kleiner Liebling entführt wurde. Beachte, dass dieser Bonus zwangsläufig an die Unversehrtheit des Hundes gebunden ist.

Starten die Runner Verhandlungen, wird Jacko eine Augenbraue heben und etwas brummen wie: „Ernsthaft? Sieht das für euch nach einer schmidtypischen Entlohnung aus? Verhandelt ihr mit eurem Chef jeden Morgen über den Stundenlohn, wenn ihr fest angestellt seid?“

DAS SCHIFF

Der Ausflugsdampfer könnte wohl zirka 150 Personen aufnehmen, im Moment sind aber nur 73 Kunden an Bord. Die Besatzung besteht aus einem Kapitän, zwei Matrosen, vier Bedienungen sowie drei Mitarbeitern an diversen Verkaufsstellen an Bord. Die Matrixsicherheit an Bord weist eine laxe Firewall gegen Eindringlinge auf, dafür ist die Sicherheit des Riggersystems sehr gut. Auf dem einfachen äußeren Host laufen lediglich ein Patrouille-IC und ein Aufspür-IC. Das liegt vor allem daran, dass dort keine relevanten Daten gespeichert sind. Mitarbeiterdaten, Besucherzahlen, Getränke- und Essensvorräte für den Verkauf, Reservierungen (Jacko hat unter dem Namen Kaspetteto reserviert) und Schiffsdaten aus dem Schiffsregister sind leicht zugänglich.

DIE SICHERHEIT

Außer Jacko sind zwei Soldaten von Don Lupo an Bord. Sollten bisherige Treffen mit den Runnern unproblematisch gelaufen sein, ist Jacko entspannt und kommt locker schwatzend zur Sache. Gab es bisher Ärger, werden seine zwei Mitarbeiter vor der reservierten Laube Stellung beziehen, um notfalls einzugreifen.

DAUMENSCHRAUBEN

Solltest du deinen Runnern nicht trauen und eine Eskalation befürchten, kannst du zur Abschreckung gerne mehr Sicherheitskräfte an Bord einbauen. Darunter können auch Sicherheitsdienstleister des Ausflugsdampfers oder reguläre Sicherheitskräfte sein, sodass sich eventuelle Vorkommnisse nicht mehr vertuschen lassen. Für die Sicherheitskräfte können die Werte der passenden NSC aus SR6 (ab S. 206) verwendet werden. Aber sollten die Runner an Bord Ärger machen, ist die Kampagne für sie ohnehin vorbei.

SZENE 2: DIE AUFKLÄRUNG AUF EINEN BLICK

Die Runner haben zu Beginn nur den Namen: Raffaele Vidatti. Sie müssen zumindest eine Adresse herausbekommen, oder genauer: den Aufenthaltsort des Hundes. Äußerst wichtig ist dabei, dass sie nicht allzu viel Aufmerksamkeit auf ihre Aktionen lenken.

SAC'S IHNEN INS GESICHT

Jacko als Auftraggeber, schon wieder Mafia! Ein italienischer Name als Zielperson, schon wieder! Doch der Hund, der ist neu. Den Fifi zu entführen, dürfte eigentlich nicht allzu schwer sein, schließlich handelt es sich ja nur um ein Schoßhündchen, das in eine modische, überteu-

erte Handtasche passt. Man muss vorher nur wissen, wo sich der Köter aufhalten wird. Doch wie findet man raus, wo ein gewisser Italiener wohnt, wenn man all jene nicht fragen darf, die es am ehesten wissen könnten?

HINTER DEN KULISSEN

FINDET DIE HUNDEHÜTTE!

Wer Raffaele Vidatti ist und warum der Hund beziehungsweise sein Halsband so wichtig ist, darf durchaus im Verborgenen bleiben. Die Runner müssen diese Zusammenhänge nicht kennen, um den Run zu meistern, auch wenn es natürlich reizvoller ist. Sie müssen aber zumindest eine Adresse herausbekommen, unter der sie tätig werden können. Da Raffaele Vidatti als Anwalt eine Kanzlei hat, möchte er sogar gefunden werden. Adresse und Nummer der Kanzlei finden sich in jedem Matrixverzeichnis, wenn Jacko sie nicht direkt mitgeteilt hat. Vidattis Privatadresse steht aus naheliegenden Gründen nicht im Telefonbuch, auch Jacko kennt sie nicht.

Je nachdem, wie viel Durchblick die Runner schon haben, gibt es unterschiedliche Möglichkeiten, Vidattis Haus und den Aufenthaltsort des Hundes herauszubekommen. Die möglichen Lösungsansätze sind grob von leicht nach schwer sortiert.

- Die Runner könnten bei ausreichendem Hintergrundwissen die Übergabe des Hundes beobachten und den Weg von Cici bis in ihr Körbchen bei Vidatti verfolgen.
- Sie können Vidatti in seiner Kanzlei aufspüren und auf dem Heimweg verfolgen.
- Sie können einen Mitarbeiter der Kanzlei (durch Einschüchtern, Bestechung, Überreden usw.) dazu bringen, Vidattis Adresse herauszurücken.
- Sie können einen persönlichen Gegenstand von Vidatti an sich bringen, um ihn magisch aufzuspüren.
- Sie können versuchen, sich in den Host (Stufe 8) der Kanzlei zu hacken, und dort in den Personalakten die Adresse ermitteln. Gib den Runnern eine faire Chance, sich aus dem System zurückzuziehen, wenn sie merken, dass der Bissen größer ist, als sie schlucken können.
- Sie könnten in Donna Michaelas Host (Stufe 9, tödliches IC) eindringen und dort nach Vidattis Adresse suchen.
- Sie können bei Donna Michaela einbrechen, um dort einen „persönlichen Gegenstand“ von Cici an sich zu bringen, um damit das Hündchen aufzuspüren.

Natürlich gibt es noch diverse Alternativen und Mischformen, die hier nicht aufgelistet sind. Wesentlich ist, dass Jacko alle Maßnahmen missbilligt, die dazu führen könnten, dass die Gasperi-Familie um Donna Michaela von der geplanten Entführung Wind bekommt oder auch nur misstrauisch werden könnte. Dazu gehören insbesondere Methoden, die ein physisches oder elektronisches Eindringen bei Donna Michaela

beinhalten, oder aber die Bedrohung von Personen, die Donna Michaela zugeordnet werden und diese Bedrohung an die Donna melden würden. Die Devise lautet, unter dem Radar zu bleiben, keinen Staub aufzuwirbeln und keine Spuren zu hinterlassen.

VIDATTIS TAGESABLAUF

Vermutlich werden die Runner in irgendeiner Form den Tagesablauf von Raffaele Vidatti herausbekommen. Wichtig ist, dass er selbst sich nicht mit Cici beschäftigen möchte – er hasst „die Töle“ – und sie deshalb an seine Nichte weitergereicht hat, die bei ihm im Haus wohnt. Das sollten die Runner natürlich herausfinden, bevor sie zum Beispiel vergeblich Vidattis Limousine überfallen. Solche Ereignisse würden Vidatti selbstverständlich alarmieren, und die Sicherheit wäre in Folge sensibler. Sollte es keine größeren Vorkommnisse geben, sieht Vidattis Tagesablauf grob wie folgt aus:

Uhrzeit	Ereignis	Dauer
7:30 bis 8:00	Verlässt das Haus	ca. 5 Minuten
8:15 bis 8:45	Frühstück im „Esperanza“	20 bis 40 Minuten
9:00 bis 9:20	Ankunft in der Kanzlei	
Bis ca. 19:30	Arbeit	ca. 10 Stunden
ca. 20:30	Rückkehr zum Haus	

Wegzeiten ergeben sich natürlich, sind aber – wenn die Runner richtig recherchieren – irrelevant. Vidatti ist bis auf den Zeitpunkt der Übergaben nicht in der Nähe des Hündchens.

VILLENVIERTEL UHLENHORST

Schlussendlich sollten die Runner darauf kommen, dass Vidattis Anwesen oder die Nachbarschaft der Ort des Zugriffs sein muss. Das Anwesen befindet sich in Mülheim-Speldorf im Viertel Uhlenhorst (einer AA-Sicherheitszone). Das Südviertel ist ein reines Villenwohngebiet. Die Häuser stehen mit einem Abstand verteilt in einer parkähnlichen Umgebung mit mal mehr, mal weniger Bewaldung. Vidattis Villa liegt in einer gesicherten Nachbarschaft. Diese wird vom Sicherheitsanbieter West-Pol GmbH kontrolliert. Die Zugangstore darf man legal nur mit einer Zugangsberechtigung für Anwohner, Lieferanten oder Bedienstete passieren. Eine Zugangsberechtigung als Lieferant oder Bediensteter sollte für die Runner zwarfordernd, aber machbar sein. So ...

- ... könnte ein Lieferant für 200 Euro einen Tag bezahlten Urlaub machen, was mit einer Probe auf Einfluss + Charisma (2) geschehen kann.

- ... könnten ein paar Gärtner mit Arbeitsauftrag im Viertel für die Runner Platz machen ([Anzahl der Runner x 150] Euro und eine Probe auf Einfluss + Charisma (3)).
- ... könnte die Belegschaft der West-Pol GmbH bestochen werden, wenn die Runner dazu eine stimmige Geschichte erzählen (1.000 Euro zum Bestechen und eine Probe auf Einfluss + Charisma (4)).

Bei Sonnenschein tagsüber fallen Spaziergänger außerhalb der Mauer und im Gelände nicht auf – zumindest, solange sie keine offensichtlichen Waffen mitführen und ordentlich gekleidet sind. Nach Einbruch der Dämmerung ist aber niemand mehr zu Fuß zu erwarten. Dementsprechend werden die Patrouillen der West-Pol GmbH angetroffene Spaziergänger als „illegitim“ betrachten und scharf kontrollieren.

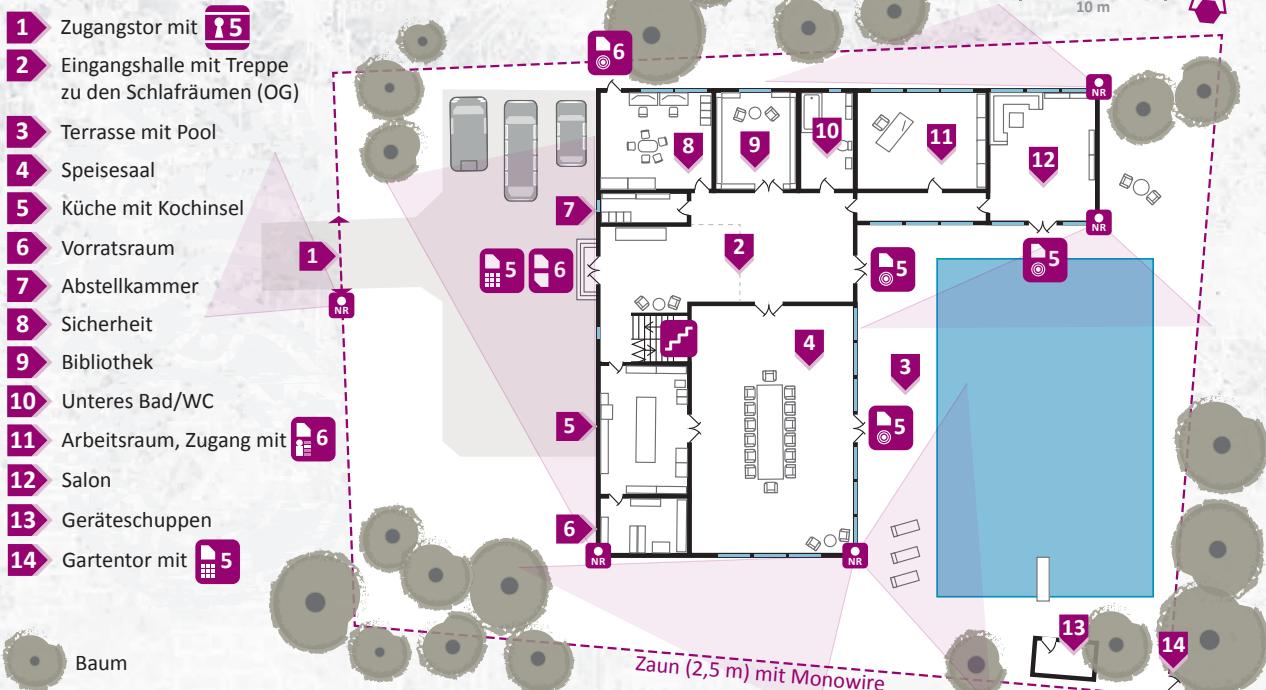
Ein Rigger kann mit seinen Drohnen nahezu ungehindert eindringen, wenn er sich unauffällig verhält (Heimlichkeit + Reaktion oder Stealth + Pilot gegen Wahrnehmung + Intuition) und die Drohne nicht offensichtlich bewaffnet ist. Auch magisch ist keine flächendeckende Überwachung vorhanden, sehr wohl aber auf den einzelnen Grundstücken. Die Privatsphäre der Bewohner scheint an einigen Stellen wichtiger als flächendeckende Sicherheit. Dennoch sollten sich die Runner bedeckt halten. Vercyerte Waffenarsenale erregen auch hier Aufmerksamkeit. Die ansässige Elite lässt ihre Gorillas üblicherweise nicht aufmarschieren, sodass die Runner definitiv auffallen würden.

VIDATTIS ANWESEN

Vidattis Haus liegt direkt in einem Waldgebiet. Das Gelände ist durch hohe, alte Bäume nicht einsehbar und weitläufig. Eine Entdeckung von außen ist also eher nicht zu befürchten. Ein 2,5 Meter hoher und kaum sichtbarer Monofilament-Maschendrahtzaun umschließt das Gelände nach allen Seiten. Um den Zaun zu entdecken, bevor man hineinläuft, ist eine erfolgreiche Probe auf Wahrnehmung + Intuition (3) nötig. Wer in den Zaun hineinrennt, erleidet 4K Schaden, dem normal widerstanden werden kann. Der Zaun kann ohne technische Hilfsmittel nicht unbeschadet überklettert werden. Abhilfe schafft ein geeigneter Spezialhandschuh. Außerdem gibt es geeignete Bäume, an denen man über den Zaun klettern kann, ohne ihn zu berühren. Hierzu ist eine Probe auf Athletik + Geschicklichkeit (2) nötig, mit Hund steigt der Schwellenwert auf 4.

Im Zaun der Westseite ist ein Tor [1], das sich durch Freigabe des Sicherheitsdienstes [8] (oder durch Vidattis Kommlink) öffnet und schließt. Ebenfalls Teil des Sicherheitsnetzes sind vier schwenkbare Außenkameras (Normalsicht, Infrarot, Ultraviolett, Geschütz). Das biometrische Magschloss am Vordereingang sowie das Magschloss mit Zahrencode auf der Gartenseite (beide Stufe 6) sind ebenfalls Teil des Sicherheitsnetzes. Alle Teile des Sicherheitsnetzwerks werden durch den Gebäudehost kontrolliert.

VIDATTIS VILLA



Der Host des Gebäudes hat Stufe 5, fährt jedoch ausschließlich nichttödliches Aufspür-IC. Ein Alarm auf dem System wird direkt als Signal an den Host in Michaelas Hauptquartier abgesetzt, wenn es nicht abgefangen wird. Dies wiederum alarmiert eines der dortigen Einsatzteams.

Das Gelände wird von einem Team von sechs Sicherheitsleuten bewacht, von denen im Wechsel immer zwei aktiven Dienst schieben, zwei weitere im Sicherheitsraum [8] Rufbereitschaft haben und die letzten beiden ihre Freizeit außerhalb des Geländes verbringen. Schichtwechsel ist dabei um 00:00, 08:00 und 16:00 Uhr. Eigentlich befinden sich standardmäßig noch zwei Schäferhunde auf dem Gelände, die normalerweise vom Einbruch der Dunkelheit bis zum Sonnenaufgang frei auf dem Grundstück herumlaufen. Wegen Cicis Anwesenheit sind die Wachhunde aber aktuell nicht auf dem Grundstück. Verwende die Werte für Wachleute aus *Personen der Handlung* (S. 173).

ANWESENDE IN DER VILLA VIDATTI

Neben einem halben Dutzend Hausangestellter, die sich um Garten, Küche, Pool usw. kümmern, sind folgende Personen (eventuell) im Haus:

Raffaele Vidatti: Seine Arbeit bestimmt sein Leben, sodass er nur zwischen 21 Uhr abends und 7:30 Uhr morgens im Haus ist. Er nimmt bei seiner Rückkehr in der Regel einen Drink im Salon und entspannt sich dort, wo seine Frau *nicht* ist. Dann geht er gegen 22 Uhr zu Bett. Sein Bewegungsradius ist also extrem klein. Sollte er Eindringlinge antreffen oder bemerken, wird er sofort per Kommlink seinen Sicherheitsdienst

und die Kräfte der West-Pol GmbH informieren. Weitere Informationen zu Vidatti findest du in *Personen der Handlung* (S. 187).

Estefania Vidatti: Ihren „anstrengenden“ Tag verbringt sie mit Tennis, Golf, Shopping, beim Sonnenbaden, mit dem Poolboy oder mit Martinis. Tagsüber ist sie also nur im Gebäude, um sich umzuziehen oder wenn die Natur ruft. Sie ist ein eher schlichtes Gemüt und prüft ihre Umgebung weniger kritisch, als ihr Mann es tut. Die Gesichter und Namen der erweiterten Angestellten (Gärtner, Koch, Wirtschafter, ...) merkt sie sich nicht und zweifelt eine gute Lüge (Probe auf Überreden + Charisma (2)) nicht an. Sollte es auf dem Gelände zu einer Begegnung mit Estefania kommen, hängt ihre Reaktion stark von einigen Faktoren ab. Hat sie beispielsweise schon ordentlich Martini intus, wird sie entsprechend entspannter sein. Lediglich bei offen erkennbaren Waffen oder offensichtlich kriminellen Vorgängen wird ein Verdacht aufkeimen, und sie wird anfangen, hysterisch zu kreischen.

Lorena Stratti: Lorena ist Raffaeles Nichte und lebt zeitweise bei ihrem Onkel. Sie sollte bei einer Konfrontation kein großes Hindernis darstellen. Nächtliche Eindringlinge in ihr Schlafzimmer wird sie zwar nicht tatenlos hinnehmen, sich aber leicht einschüchtern lassen. Tagsüber verbringt sie ihre Zeit am liebsten im Garten am Pool, Cici ist dann immer in ihrer Nähe.

Cecilia „Semenzato“: Die Hündin ist quasi die Hauptfigur dieses Runs. Sie wird sich von einem „freundlichen“ Kidnapper kampflos aufnehmen lassen, denn sie ist es gewohnt, herumgetragen zu werden. Auch auf Spielzeug fährt Cici total

ab. Der intelligente Hund langweilt sich in seiner Rolle als Schoßhündchen massiv. Mit Futter kann man Cici im Moment nicht groß locken, denn sie wurde von Lorena vollgestopft, die es etwas zu gut mit ihr meint. Bedenke bei der Beschreibung des Hundes, dass die Rasse eigentlich als Jagdhund zum Aufscheuchen von Kleinwild gezüchtet wurde. Dementsprechend hat Cici einen starken Jagdtrieb. Auch zu Cici findest du weitere Angaben in *Personen der Handlung* (S. 181), da dies nicht ihr letzter Auftritt in der Kampagne bleiben wird.

Weitere Bedienstete können im Haus und auf dem Grund angetroffen werden. Sie sind, wenn es nicht zu offener Feindseligkeit kommt, wenig kritisch, haben sie sich doch daran gewöhnt, in einem Mafiahaußhalt wegzuschauen.

DAUMENSCHRAUBEN

Wenn die Sicherheit in Vidattis Haus für deine Runner keine Herausforderung darstellt, kannst du hier ordentlich nachlegen, was immer dir einfällt. Druckplatten vor den Magschlössern, Bewegungsmelder, ein System aus Lichtschranken und patrouillierende Drohnen, Hüter ... lass sie ruhig schwitzen. Bedenke dabei, dass deine Runner eine faire Chance haben sollten, Cici unverletzt herauszubekommen, aber Vidatti durchaus eine wichtige Ressource der Mafia ist. Ein Alarm über den Host kann auch ein Mafia-Team auf den Plan rufen.

Auch die Reaktionszeit der West-Pol-Leute ist kurz (Werte wie Straßenpolizisten, SR6, S. 206), und notfalls gibt es auch hier ein SEK (Werte s. *Personen der Handlung*, S. 173).

KEINE PANIK

Sollten die Runner bei ihren Recherchen zu Cicis Aufenthaltsort überhaupt nicht vorankommen, kann sich Jacko um Vidattis Adresse kümmern. Der Plotlöser sollte Jacko jedoch nicht werden.

Probleme kann es in dieser Szene vor allem geben, wenn deine Runner bei der Recherche zu viel Staub aufwirbeln. Sollten die Vory Wind von der Sache bekommen, könnten sie aktiv werden – eventuell ohne vollständige Kenntnis der Hintergründe. Aber wenn sich jemand auf der Straße nach dem Hund eines stadtbekannten Mafiaanwalts erkundigt, sollte das für die Vory einen Blick wert sein. Schlimmer wäre freilich, wenn Michaelas Teil der Gasperi-Mafia vom Interesse der Runner Wind bekommt. Dann schließt sich dieses Fenster vermutlich, ohne dass die Runner die Gelegenheit nutzen können, eine Wanze zu platzieren.

Vielleicht wirbeln die Runner aber auch nur die Art von Staub auf, den Vidatti auf seine Tätigkeit als Anwalt bezieht. Das kann dadurch geschehen, dass sie in die Kanzlei eindringen und dabei Spuren hinterlassen. In diesem Fall würde Vidatti die Donna ebenfalls informieren, was eventuell den Erfolg des Runs gefährdet. Bedenke dabei, dass die Einmischung der Vory ein kleines bis größeres Ärgernis sein kann, wo-

hingegen eine erhöhte Aufmerksamkeit durch Michaela im schlimmsten Fall zur Enttarnung der Runner und zu schweren Komplikationen für die gesamte restliche Kampagne führen kann.

SZENE 3: HUNDEFÄNGER AUF EINEN BLICK

Aufklärung ist das A und O in diesem Run, doch irgendwann wird es zur Durchführung kommen. Bei halbwegs guter Planung sollte der Zugriff auf den Hund reibungslos laufen, aber das sollten die Runner vorher nicht sicher wissen, es darf also spannend bleiben. Im Idealfall haben die Runner den Hund im Anschluss an diese Szene in ihrem Besitz, und der Hund und alle Bewohner der Villa Vidatti sind unverletzt.

Und sollten die Runner hier spektakulär scheitern: Das Treffen der Mafia in *Akt 3 Intermezzo* (S. 105) dürfte ungleich spannungsgeladener sein, wenn Michaela weiß, dass die Mörder ihres geliebten Hundes mit am Tisch sitzen ...

SAG'S IHNEN INS GEISCHT

Es ist Zeit, auf Worte Taten folgen zu lassen. Alles ist vorbereitet, und die Uhr tickt. Es ist nur ein Hund. Was soll da schon schiefgehen? Andererseits ist es nie gut, zu entspannt an einen Run heranzugehen. Ein unvorsichtiges Vorgehen kann auch noch den einfachsten Run scheitern lassen.

HINTER DEN KULISSEN

SPUREN AM TATORT

Der Run darf nach einer Entführung aussehen und auch Spuren hinterlassen. Problematisch sind Hinterlassenschaften, die für Ritualmagie genutzt werden könnten, nur dann, wenn Vidatti Michaelas Ressourcen hinzuziehen muss. Das sollten die Runner ohnehin vermeiden.

Sollten die Runner jedoch planen, nur das Halsband auszutauschen, dann dürfen sie natürlich keinerlei Spuren hinterlassen.

LORENA STRATTI

Lorena Stratti ist die einzige Tochter von Raffaeles Schwester Sophia. Obwohl Sophia durch den frühen Tod ihres Mannes alleinerziehend ist, wollte sie für sich und ihre Tochter die Annehmlichkeiten der Famiglia nicht und wollte sich weit, weit weg halten von der Mafia und allem, was dazugehört. Durch die gesundheitliche Situation ihres Schwiegervaters war sie jedoch gezwungen, nach Hamburg zu gehen und Lorena währenddessen bei ihrem Onkel Raffaele zu lassen, damit das Kind so kurz vor dem Abschluss weiter in ihre Schule gehen kann. Lorena ist trotz ihrer siebzehn Jahre noch ziem-

lich weltfremd. Das liegt vor allem daran, dass ihre Mutter sie „wohlbehütet“ hat aufwachsen lassen. Sie hat keine Ahnung, wer die Klienten ihres Onkels sind. Die Villa und der gesamte dekadente Überfluss bei ihrem Onkel haben sie in einen euphorischen Höhenflug versetzt, und sie fühlt sich wie Aschenputtel im Märchen. Sie sollte bei einer Konfrontation kein großes Hindernis darstellen. Nächtliche Eindringlinge in ihr Schlafzimmer wird sie zwar nicht tatenlos hinnehmen, sich aber leicht einschüchtern lassen. Tagsüber verbringt sie ihre Zeit am liebsten im Garten am Pool, Cici ist dann immer in ihrer Nähe. Überhaupt nimmt sie das Hundesitting sehr ernst, da ihr ihr Onkel in Aussicht gestellt hat, dass er ihr ein eigenes Hündchen schenkt, wenn sie ihre Sache gut macht. Wie auch immer, ein durchtrainierter, charmanter Runner sollte sie problemlos eine Weile ablenken können.

GEWALT UND KONSEQUENZEN

Abgesehen davon, dass Cici verletzt werden oder gar sterben könnte, sollten die Runner auch sonst Blutvergießen vermeiden. Eine kleinere Platzwunde bei einem Sicherheitsmann ist kein Problem, aber sobald jemand in einem offiziellen Krankenhaus oder bei Michaelas Ärzten versorgt werden müsste oder gar ein offizieller Ermittler der Behörden wegen eines Gewaltverbrechens eingeschaltet würde, kann Vidatti die Sache nicht mehr vertuschen, und der Run ist verpatzt.

VORGEHEN DER RUNNER

Im Wesentlichen kann jedes Vorgehen der Runner funktionieren, das kein grober Unfug ist. Einige Lösungswege seien hier skizziert:

- Lorena kann während des Gassigehens abgelenkt, eingeschüchtert oder gar betäubt werden.
- Das Team greift sich den Hund mit einer geeigneten Drohne.
- Die Runner erfahren durch Aufklärung von Lorenas Ausflug in die Stadt – zum Beispiel, indem sie ihr Kommlink hacken – und verlegen den Zugriff dorthin.
- Ein Zauberer bringt den Sicherheitsmann dazu, das Tor zu öffnen, und hat eventuell noch eine verbesserte Unsichtbarkeit für die Kameras auf dem Gelände im Repertoire.
- Selbst großflächiger Einsatz von Betäubungsgas oder Magie ist denkbar.
- Der Decker des Teams dringt in den Host des Gebäudes ein, öffnet das Tor und klärt das Team über Positionen aller Anwesenden auf, sodass das Team ungesehen vordringen kann.
- Der Decker bringt den Host zum Absturz, und das Team klettert mithilfe von Bäumen über den Zaun oder bringt den Host erst zum Absturz, nachdem er das Tor geöffnet hat.

Eine reine Entführung des Halsbands wird im Übrigen nicht funktionieren, da Vidatti das natürlich recht gefahrlos melden kann, insbeson-

dere, wenn es wieder auftaucht. Das Augenmerk muss durch die Entführung schon auf den Hund, weg vom Halsband, gelenkt werden.

DAUMENSCHRAUBEN

Bist du der Meinung, deine Runner brauchen etwas mehr Opposition, könnte zum Beispiel die West-Pol GmbH gerade wegen „verdächtiger Individuen in der Nachbarschaft“ verstärkt patrouillieren oder von einem Nachbarn angefordert worden sein. Auch Estefania ist immer für eine Überraschung gut. Vielleicht hat sie ja eine Überraschungsparty geplant, und der eigentlich ruhige Garten ist voller Leute. Eventuell ist aber auch Lorena mit dem Hund in die Stadt gegangen, was ja eigentlich der perfekte Zugriff wäre, nur hätte man es eben vorher wissen müssen. So allerdings müssten die Runner die Villa mit leeren Händen verlassen und erneut planen.

Auch eine Verfolgungsjagd wäre denkbar, wenn Cici schwanzwedelnd wegrennt, weil endlich jemand mit ihr Fangen spielt.

SZENE 4: HUNDESITTER

AUF EINEN BLICK

Wir gehen an dieser Stelle davon aus, dass die Runner den Hund in ihren Besitz gebracht haben. In dieser Szene geht es einerseits um die Versorgung und Beaufsichtigung des Hundes. Das bedeutet, zweimal täglich füttern, Gassi gehen und eventuell mit Cici spielen. Je nach Zeitdruck kann das rasch abgehandelt werden oder durch Episoden und Komplikationen angereichert werden. In diese Szene fällt aber auch, Cici das Halsband abzunehmen und in die Werkstatt von Emilio Latize zu bringen. Nach erfolgreicher Manipulation des Halsbandes oder schon parallel dazu sollte in dieser Szene auch die Lösegeldforderung an Vidatti erfolgen beziehungsweise verhandelt werden.

SAC'S IHNEN INS GEISCHT

Nun seid ihr also Babysitter für einen verwöhn-ten Flohtransporter. Kann man tiefer sinken? Man kann! Wer einmal unter den aufmerksa-men Blicken der Nachbarn mit dem Tütchen ein Hundehäufchen vom Gehweg gekratzt hat und dabei den Würgereiz unterdrücken musste, weiß, wovon die Rede ist. Ein Glück, dass es auch noch einige organisatorische Aspekte gibt! Und im-merhin ist das alles ja bald vorbei – hoffentlich!

HINTER DEN KULISSEN

KOMPLIKATIONEN UND HUNDEFREUNDSCHAFTEN

Vielleicht möchtest du die Szene auf die tierische Weise etwas pikanter würzen. Dafür ist



einiges im Gewürzregal, was auch für Szenen in späteren Runs spannend, witzig oder einfach skurril sein kann. Der Chaosfaktor dieser Szene heißt Cici. Mit ihrer Hilfe kannst du deine Runner auf Trab halten. Achte aber darauf, ihre Eskapaden fair zu belassen. Sie sollte weder zu einem mystischen Ninja-Hund werden, der aus geschlossenen Räumen verschwindet, noch zu einem Pflegefall der Stufe 3. Je nach Verhalten der Runner und Spielleiterentscheid könnten folgende Episoden geschehen:

- Cici könnte den Runnern davonlaufen, wenn diese sie nicht ausreichend bespäßen und/oder bewachen.
- Cici könnte einen medizinischen Notfall erleiden. Die Runner hetzen zu einem verschwiegenen Tierarzt und bangen um ihr kleines Leben ...
- Sie könnte eine Unverträglichkeit gegen das Futter haben, das die Runner besorgt haben. Neben dem „Entsorgungsproblem“ dessen, was die gute Cici aus allen verfügbaren Körperöffnungen wieder von sich gibt, kann die Jagd durch alle Tiermärkte der Stadt nach der letzten Dose „Beauty Dog 2080“ alles enthalten, vom unfreundlichen Trollkassierer bis zur Oma mit Krückstock, die die letzte vorhandene Dose des Futters in ihrem Einkaufswagen mit ihrem Leben verteidigt.
- Cici könnte – begründet oder willkürlich – eine starke Antipathie gegen einen der Runner entwickeln. Wenn er oder sie den Raum betritt, knurrt sie. Bei Annäherung greift sie vielleicht sogar an (was du in

Akt 3 – Intermezzo wieder aufgreifen kannst).

- Und/oder das exakte Gegenteil ist der Fall, und Cici ist in einen der Runner schlagartig schockverliebt. Auch dafür muss es keinen logischen Grund geben. Dennoch bietet diese Komplikation einem bemühten oder naturverbundenen Spieler die Möglichkeit zu glänzen, auch wenn es in *Akt 3 – Intermezzo* erklärendesbedürftig ist, wenn Cici aus ihrem Körbchen springt und schwanzwedelnd auf diesen Charakter zurennt.

Beachte, dass Cici auch im Run *Neustart* (S. 126) wieder mit den Runnern zu tun haben wird. Wenn Cici den Tech der Gruppe hasst und den am wenigsten technisch versierten Charakter abgöttisch liebt, bekommt dieser Abschnitt eine besondere Würze.

EMILIO LATIZE

Emilio Latize ist ein Uhrmacher und Juwelier, der für Don Lupo über die Jahre immer mal wieder angebliche Erbstücke in einzelne Steine zerlegt oder neu zusammensetzt, Uhren umgraviert und „verlorene“ Echtheitszertifikate erneuert hat. Natürlich denkt sich Emilio seinen Teil, aber er verdient genug daran, um das Spiel mitzuspielen. Er hat sich über die Jahre als vertrauenswürdig und verschwiegen erwiesen und wird alles tun, um den Runnern keinen Ärger machen. Dieser Aspekt der Szene sollte also reibungslos verlaufen. An Tag A bringen die Runner das Halsband zu Latize, und einen Tag später können sie das Halsband wieder abholen. Emilio wird über

die Natur seines Auftrags kein Sterbenswörtchen verlieren, es sei denn, die Runner lassen ihn glauben, sie wüssten eh schon Bescheid. Auf die Frage nach seinen Auftraggeber wird er sich ahnungslos geben. „Irgendein italienischer Geschäftsmann mit dem Namen Kaspetteto“ würde er unter Androhung von Gewalt noch preisgeben. Tatsächlich hat er eine sehr präzise Vorstellung, wer ihn beauftragt hat, eine Wanze in das Collier-Halsband einzubauen, und möchte genau deshalb auch keine Ahnung haben.

DAS COLLIER FÄLSCHEN

Eventuell bekommen deine Runner den Hals nicht voll und kommen auf die glorreiche Idee, das wertvolle Halsband gegen eine billige Fälschung zu tauschen. Tun sie dies vor der Installation der Wanze, würde Emilio das billige Imitat erkennen und es dem Don melden. Dann stecken die Runner in der Klemme, denn das kann Don Lupo ihnen nicht durchgehen lassen. Er wird den Kodex der Mafia verletzt sehen und die Runner zum Abschuss freigeben. Die Kampagne ist auf jeden Fall beendet, und die Runner haben einen neuen Feind.

Sollten sie aber so clever sein, den Tausch erst nach dem Einbau der Wanze vorzunehmen, lass sie würfeln, wie gut ihre Fälschung ist und ob sie die Wanze wiederum umbauen können. Nach deiner Entscheidung und je nach Würfelergebnis könnten sie damit durchkommen, aus pädagogischen Gründen sollten sie aber auffliegen. Entscheide selbst, ob jemandem bei Donna Michaela auffällt, dass das Halsband ein billiges Imitat ist oder ob Don Lupo eventuell schon mithört, wie die Runner am Halsband herumpfuschen.

DAUMENSCHRAUBEN

Wenn deine Runner hier etwas mehr Adrenalin brauchen, kannst du die Szene pikanter gestalten. Die Runner sind auch auf Michaelas Seite keine Unbekannten mehr. Emilios Werkstatt befindet sich in Klein-Babylon, das von der Donna kontrolliert wird. Ihre Leute haben die Runner gesichtet. Und auch wenn Michaelas Leute keine Ahnung haben, was das Team in Klein-Babylon will, wollen sie die Runner „zu einem netten Gespräch einladen“. Das Halsband darf nicht in ihre Hände fallen. Schießerei? Verfolgungsjagd? Oder ein Teil des Teams lässt sich fangen, damit der Rest mit dem Collier entkommt? Such dir was aus.

SZENE 5: DER GEISELTAUSCH AUF EINEN BLICK

Angenommen, die Runner haben sauber gearbeitet, gelingt es ihnen in dieser Szene, die Geisel mit dem präparierten Halsband gegen Geld zu tauschen. Die Manipulation bleibt unbemerkt,

und Donna Michaela wird nie etwas von der Entführung erfahren. Das war es dann auch schon.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Showtime, Ladies, auf zur Lösegeldübergabe! Wie im Krimi! Tausende Variationen, viele Unbekannte und jede Menge Adrenalin. Vidattis Geld muss zu euch, und der Hund muss zu Vidatti. Das kann eine schlichte Transaktion zwischen Geschäftspartnern werden oder aber ein Blutbad. Es liegt an euch, ob ihr heute Abend Auster schlürft oder euch gegenseitig die Wunden tackert. Doch jetzt gibt es kein Zurück mehr. Rien ne va plus, die Kugel rollt!

HINTER DEN KULISSEN

Der vermutlich kritischste Teil jeder normalen Entführung könnte in diesem speziellen Fall der geschmeidigste Teil werden. Das liegt daran, dass Vidatti seine Donna auf keinen Fall wütend machen will. Er ist ohnehin ein Feigling und will nichts riskieren. Er kommt allein – wenn die Runner nichts anderes von ihm verlangt haben – und folgt auch sonst jeder Anweisung, wenn sie auch noch so hanebüchen erscheint. Das bedeutet, dass du als Spielleiter zwar immer wieder den Kerl an der Ecke, der so auffällig rüberschaut, oder den schwarzen SUV erwähnen kannst, um die Spannung hochzuhalten, oder ein paar überflüssige Wahrnehmungsproben würfeln lassen kannst, im Wesentlichen jedoch sollte diese Szene ein Selbstläufer sein.

ATMOSPHÄRISCHES

Falls etwas schiefläuft und Donna Michaela von der Entführung erfährt, kann Don Lupo den Runnern einige Tonmitschnitte der Wanze geben, die den Runnern den Puls in die Höhe treiben. Ist die Wanze wasserdicht, wenn die Donna ihren Liebling badet, weil die arme Cici entführt wurde? Wird sie misstrauisch sein und andere Vorsichtsmaßnahmen einleiten?

Bedenke dabei, dass die Wanze für den Verlauf der Kampagne sehr wichtig ist. Durch sie erfährt Don Lupo einiges über Michaelas Pläne (s. Handout *Der Mann aus dem Wald*, Interna in den nachfolgenden Runs). Sollte die Wanze also permanent ausfallen, stellt sich die Frage, woher Don Lupo seine Infos bekommt und ob einige Aktionen Michaelas überhaupt gekontert werden könnten. Andererseits hast du ab jetzt immer die Möglichkeit, die Runner plausibel mit Informationen zu versorgen und ihnen das Gefühl zu geben, dass es ihr Verdienst ist. Allerdings kommen die Infos immer über Don Lupos Leute, da die Runner keinen Zugriff auf die Wanze erhalten werden, oder wenn, dann frühestens in Akt 4.

DAUMENSCHRAUBEN

Vidatti mag kein Held sein, aber er ist Anwalt, und Donna Michaela würde keinen schlechten Anwalt beschäftigen. Vidatti hat einige Kanäle

zu Ermittlungsbehörden. Er wird jede Spur, die die Runner hinterlassen, gnadenlos ausnutzen. Sind Bilder der Gesichter vorhanden? Wurden Namen verwendet? Munition einer seltenen Waffe am Tatort? Regeltechnisch heißt das, dass die Fahndungsstufe der Runner bei der Mafia stark ansteigen kann, weil Vidatti geschickt Metadaten verbreitet.

Vidatti könnte je nach Erfolgsaussichten auch einen Detektiv engagieren oder Bilder an die Presse weitergeben.

KEINE PANIK

Sollten die Runner wirklich ungeschickt in den Geiseltausch hineinstolpern, kannst du Vidatti im vorauselenden Gehorsam agieren lassen. Er sagt dann Dinge wie „Sie wollen sicher, dass ich das Geld im Mülleimer platziere?!“

NACH DEM RUN

Wenn Vidatti den Hund zurückhat, wird der Rest glatt laufen. Also ist erst mal Durchschnaufen angesagt.

Dann gilt es, sich mit Jacko und gegebenenfalls Leonardo zu treffen. Die haben die Wanze seit dem Einbau hin und wieder aktiviert und wissen bereits, ob Donna Michaela von der Entführung erfahren hat oder nicht. Das heißt, die Bezahlung der Runner liegt schon abgezählt bereit. Und die Informationen fließen.

KARMA

- 5 Karma für den Abschluss des Runs – die Wanze sendet Infos von Michaelas Schoß.
- 2 Karma, wenn den Runnern das Kunststück gelingt, dass Vidatti nichts von der Entführung und dem Austausch mitbekommt.
- -1 Karma, wenn das Team unnötig brutal vorgegangen ist und Personen wie Vidatti oder Lorena zu Schaden kamen.

GEILD UND CONNECTIONS

Die Runner erhalten ihre Bezahlung wie ausgemacht:

Mit Übergabe der Casinochips erhalten sie den Gegenwert in Euro.

Der Bonus von 5.000 Euro pro Runner wird bezahlt, wenn es keinen Hinweis auf die Entführung bei Donna Michaela gibt.

Sollte es den Runnern tatsächlich gelungen sein, dass nicht einmal Vidatti etwas von der Aktion der Runner mitbekommen hat, ist Don Lupo hocherfreut und erhöht die Bonuszahlung

an die Runner auf 10.000 Euro pro Kopf. Das ist zwar weniger, als eine erfolgreiche Entführung vermutlich eingebracht hätte, aber dafür haben die Runner bei Don Lupo einen Stein im Brett. Für diese Meisterleistung steigt die Loyalität der Connections Jacko, Don Lupo und Leonardo um 1, die Reputation der Runner in Mafiakreisen erhöht sich um 1.

HANDBOUTS

EIN MIT DER WANZE ABGEHÖRTEES GESPRÄCH

AS: Amore mio!

MS: Si, Andrea ...

AS: Ich habe einige Kontakte in der Heimat bemüht.

Rascheln

MS: Und?

AS: Er kommt. L'uomo del bosco!

MS: Was? Der Mann aus dem Wald? Das kann nicht dein Ernst sein!

AS: Ich denke, uns bleibt keine andere Wahl.

MS: Du weißt, was das bedeutet? Du selbst hast mir davon erzählt, was das letzte Mal passiert sein soll.

AS: Ja doch, aber siehst du denn nicht, dass wir ihn brauchen?

Schweigen

MS: Andrea, weißt du, auf was wir uns da einlassen? Bist du sicher, dass das alles nicht nur eine Volkssage ist?

AS: Si, aber ... es gibt ihn. So viele Geschichten ... die Leute können sich nicht irren!

Schweigen

AS: Cara mia, es gibt Drachen und Vampire. Warum sollte es nicht auch L'uomo del bosco geben?

MS: Schon, aber wer ist das? Was macht er?

AS: Ganz einfach, mi amor, er löst unsere Probleme. Er findet den verborgenen Feind.

MS: Ein Assassine? Was kann er, was Locusta nicht kann?

AS: Locusta ist zu auffällig. Außerdem ... ich traue ihm nicht.

MS: Er macht dir Angst?! Im Ernst? Locusta macht dir mehr Angst als dieser Geist aus den Gebirgswäldern?

AS: Ja, auch, etwas. Aber vor allem ist l'uomo del bosco unauffällig. Er operiert autark. Und er ist nicht zu dir zurückverfolgbar.

schweres Seufzen

MS: Gut! Dann lass ihn von der Leine.

AS: Ein bestimmtes Ziel?

Tastaturgeräusche

MS: Diese hübschen Burschen tauchen in letzter Zeit etwas zu oft auf. Das ist kein Zufall mehr!



WOLFSZÄHNE

HINTERGRUND

Don Lupo und sein Kronprinz Leonardo brauchen Waffen für ihren Krieg gegen Michaela. Die meisten Schmugglersyndikate arbeiten mit Lupos Tochter zusammen, und auch wenn der alte Fuchs noch viele Eisen im Feuer hat, so ist die Versorgungslage seiner Getreuen verbesserungswürdig.

Leonardo hat daher mit Azra Celik einen Deal über regelmäßige Waffengeschäfte abgeschlossen, den Lupos Capo Matteo Rossi eingefädelt hat. Die Preise der Grauen Wölfe sind zwar unverschämt, sie verpflichten sich bei Zustandekommen einer Handelsbeziehung aber zur Parteinahme gegen Michaela, wenn es zu einem offenen Konflikt kommt. Eine wertvolle Absicherung, die sich Don Lupo gerne etwas kosten lässt.

Kurz vor der so wichtigen ersten Übergabe verschwindet allerdings einer der Fahrer aus Rossis Team. Lupos erfahrener Capo fürchtet (zu Recht), dass er Michaela in die Hände gefallen ist und so Zeit und Ort der Übergabe nicht mehr geheim sind.

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Die Runner werden von Matteo Rossi kontaktiert. Er hat einen seiner Fahrer „verloren“ und nun die berechtigte Sorge, dass das in wenigen Stunden stattfindende Waffengeschäft an die Gegenseite durchgesickert ist. Er bittet die Runner daher darum, die Übergabe unauffällig zu sichern.

Die Runner erreichen den Hafen noch vor den Parteien und haben Gelegenheit, ihn auszukundschaften und sich zu positionieren.

Kurz nachdem die beiden Parteien eintreffen, nähern sich jedoch weitere Kräfte: Zuerst in zivil, kurze Zeit später mit Blaulicht kommt die örtliche Polizei, die offenbar alarmiert wurde, zum Einsatzort.

Die Runner müssen nun versuchen, die Polizei aufzuhalten, damit sie die Übergabe nicht sprengt, und den beiden Parteien eine Abfahrt oder zumindest eine Flucht ermöglichen.

SZENE 1: DER AUFTRAG AUF EINEN BLICK

Ein dringender Anruf einer unbekannten Nummer. Der Mann am anderen Ende stellt sich als Matteo Rossi vor. Wenn die Runner den Namen nicht kennen, wird er ausführen, dass er sie auf Empfehlung von Leonardo anruft und von diesem ihre Nummer hat. Er braucht dringend ein paar Profis, die ein Geschäftstreffen am Duisburger Hafen absichern können. Er bittet um ein Treffen, um die Details abzusprechen. Die Runner treffen ihn im Büro des *L'Angelo* in Mülheim, wo er ihnen die Details unterbreitet. Danach haben sie nur noch wenig Zeit, um sich auf den Job vorzubereiten.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

*Das Link zeigt einen Anruf an: „Matteo Rossi hier. Sie haben von mir gehört. Ich leite Leonardos ... Werkzeugsparte. Ich brauche sie im L'Angelo. Jetzt gleich. Ich habe einen Job für Ihr Team. Ich hoffe, Sie haben heute Abend noch keine Termine.“ Der Anruf ist kurz und die Stimme autoritär. Leonardo hat seinen Capo bereits erwähnt, und auch das *L'Angelo* in Mülheim ist euch ein Begriff. Jemanden wie Rossi lässt man besser nicht warten.*

Als ihr hinter dem Restaurant eintrefft, erwartet man euch bereits. Rossis Männer, zwei Minotauren, bringen euch durch den Hintereingang in den Keller des Gebäudes. Mehrere Drohnen zerhacken Transaktionen der Gäste, manipulieren Datensätze und verschieben unzählige Kleinstbeträge hin und her. Die Kontrollfenster in der AR zeigen endlose Zahlenkolonnen. Alle paar Minuten füllt sich ein Credstick auf diese Weise und wandert anschließend in eine große Box zu Hunderten anderen. Rossi ist gerade im Gespräch mit einem hageren Mann, der offenbar die Drohnen beaufsichtigt, als ihr eintrefft. „Danke, dass Sie Leonardo gerettet haben. Ich wusste, dass es eines Tages so weit kommt. Der Konflikt war unausweichlich.“ Er winkt euch näher: „Jetzt brauche ich Ihre Unterstützung. Sie müssen mir ... den Rücken freihalten.“

HINTER DEN KULISSEN

Matteo bietet den Runnern einen Grappa an und erläutert ihnen die Situation. Einer seiner Fahrer ist verschwunden, und er befürchtet, dass er den Männern der Donna in die Hände gefallen ist. Heute Abend trifft er sich mit Azra Celik von den Kölner Grauen Wölfen und will von ihr eine Ladung Waffen kaufen. Die Wölfe kommen mit einem Schnellboot, Rossis Männer haben einen Van für den Abtransport der Waffen. Die Waffen sind wichtig, die Geschäftsbeziehung mit den Wölfen ist wichtiger. Don Lupo braucht Verbündete, wenn er Mi-

chaela entmachten will. Das Geschäft kann also nicht verschoben werden, auch wenn Matteo befürchtet, dass die Donna nun über Ort und Zeit Bescheid weiß.

Er braucht diskrete Profis, denn er will den Wölfen gegenüber nicht sein Gesicht verlieren oder sie gar verschrecken. Die Runner müssen das Treffen absichern und möglichst diskret jeden Störer abfangen, bevor die Übergabe platzt. Rossi traut Michaela mittlerweile alles zu, und auch die Troudalis arbeiten für sie, eingeschworene Feinde der Wölfe.

Während Matteo die Details darlegt, sortiert er seelenruhig Dutzende Credsticks in einen Aktenkoffer. Er bietet den Runnern 12.000 Euro, wenn das Treffen erfolgreich über die Bühne geht. Wenn es tatsächlich etwas zu tun gibt und die Runner die Störung diskret abfangen, ohne die Wölfe zu verschrecken, verdoppelt er die Bezahlung. In Notfällen ist er für die Runner erreichbar, er erwartet aber, bei der Übergabe nicht gestört zu werden.

Matteo stehen für Verhandlungsproben 10 Würfel zur Verfügung. Für je 2 Nettoerfolge der Runner steigt die Bezahlung um einen Credstick zu 1.000 Euro, den Matteo theatralisch in den Koffer packt.

MATTEO ROSSI

ERSCHEINUNG UND PERSÖNLICHKEIT

Siehe *Personen der Handlung* (S. 186).

DARSTELLUNGSTIPPS

Stell Matteo als einen beherrschten und überlegten Mann dar, der kaum aus der Ruhe zu bringen ist. Er wählt seine Worte mit Bedacht und lässt sich Zeit, sein Gegenüber eingehend zu studieren.

Den Männern und Frauen unter seinem Kommando begegnet er mit respektvoller Distanz, er sieht sie und kritisiert selbst kleinere Unachtsamkeiten. Mit direktem Lob ist er sparsam, und er ist nur schwer zu beeindrucken. Wer sich aber als loyaler und umsichtiger Mitarbeiter erweist, wird von ihm gut behandelt.

Fremden gegenüber ist er noch vorsichtiger und macht keinen Hehl aus seiner misstrauischen Art. Er pflegt einen freundlichen, aber distanzierten Umgang mit Geschäftspartnern, und gerade seine etwas kühle Art fällt unter den sonst oft überschwänglichen und großspurigen Mafiosi auf. Diese Rolle nimmt er nur ein, wenn es ihm im Umgang mit Außenstehenden einen Vorteil verschafft.

BEINARBEIT

Rossi ist mit den Vorbereitungen beschäftigt und kurz angebunden. Die Runner haben aber noch drei Stunden bis zum Treffen, in denen sie mehr über die Beteiligten und den Ort herausfinden können.

MATTEO ROSSI

	Wissen: Mafia, Syndikate, Unterwelt des RRP o. Ä.	
Erfolge	Informationen	7–8
1–2	Leonardo oder Jacko haben ihn mal erwähnt. Er ist einer von Lupos Beratern, und dieser vertraut ihm.	
3–4	Matteo besitzt die Firma <i>Rossi Import und Export</i> und handelt mit Delikatessen aus Italien, vornehmlich Speck, Salami, Trüffel und Wein. Geschäftsführer ist Valentino Rossi, ein junger, gutaussehender Südtiroler.	9–10
5–6	Die Firma ist eine Tarnung für Schmuggelaktivitäten. In Wahrheit kümmert sich Matteo um Waffen, Sprengstoff und Schutzausrüstung für Lupos Männer. Er besitzt außerdem eine Reinigungsfirma.	
7–8	Rossi gilt seit jeher als beinharter Loyalist Lupos, was ihn bei der Donna in Ungnade fallen ließ. Als Lupo noch an der Macht war, war Rossi dessen Mann für „Reinigungs- und Aufräumarbeiten“. Ohne Michaelas Wohlwollen gingen seine Geschäfte mehr schlecht als recht, da Lupo nun keine Verwendung mehr für seine speziellen Waren und Dienstleistungen hatte. Eine Eskalation des Konflikts kommt ihm also gerade recht, auch wenn er sie nie förderte oder herbeiredete. Er drängt Lupo schon seit Wochen dazu, sich und seine Organisation zu bewaffnen, um vorbereitet zu sein.	
9–10	Matteo kommt aus Bozen in Südtirol und hat dort eine geschiedene Frau und zwei erwachsene Kinder. Sein ältester Sohn ist vor Jahren mit ihm in die ADL gekommen und kümmert sich um die legale Fassade ihrer Geschäfte. Das Motto des Mannes lautet „Para bellum“ („Rüste zum Krieg“). Er ist kein Hitzkopf, schreckt vor Gewalt aber nicht zurück.	

AZRA CELIK UND DIE KÖLNER WÖLFE

	Informationen	
Erfolge		
1–2	Celik ist eine Waffenschieberin der Grauen Wölfe und eine bekannte Nummer in Köln.	7–8
3–4	Sie ist auf Waren vom Balkan spezialisiert. Militärisches Gerät, meist veraltet, immer gebraucht. Sturmgewehre, Antifahrzeugwaffen, Handgranaten, ballistischer Schutz und transportable Sensorsysteme. Ihr Beiname ist „Die Flusswölfin“.	
5–6	Celik gilt als emotionslose Soziopathin. Sie dient ihrem Boss und macht ihre Geschäfte. Was mit ihren Waffen geschieht, ist ihr völlig egal, solange es nicht auf sie oder die Wölfe zurückfällt. Sie gilt als vorsichtig und bindet sich ungern an Kunden. Ihre Lager sind angeblich in Flussschiffen versteckt.	9–10

Man munkelt, dass sie als Söldnerin auf dem Balkan kämpfte und noch gute Verbindungen zu den dortigen Streitkräften hat.

Celik ist der Donna näher als Lupo, aber sie ist ihrem Boss treu ergeben und hinterfragt seine Pläne nicht. Sie vertraut Matteo, dass dieser für die Sicherheit des Ortes sorgt, wird aber für das Geschäft weder ihr Leben noch das ihrer Leute riskieren und den Deal beim kleinsten Anzeichen von Ärger platzen lassen.

DER ÜBERGABEORT

	Wissen: RRP, Logistik, Schmuggel o. Ä.	
Erfolge	Informationen	
1–2	Die Übergabe findet im Einlagerzentrum Interstorage in einem eher ruhigen Teil des Duisburger Hafens statt. Die Firma Rossi Import und Export ist Kunde dort und hat drei Container angemietet.	
3–4	Vor Ort kümmert sich die Kowalski Wach & Schließ GmbH um die Sicherheit der eingelagerten Güter. Die Firma hat einen guten Ruf, die Angestellten sind gut ausgebildete und günstige Wachleute für mittelständische Firmen und andere kleinere Kunden.	
5–6	Es gibt im Norden zwei Frachttore (Ein- und Ausfahrt), die auf eine Landstraße münden. Im Osten gibt es ein kleineres Personaltor neben einem Parkplatz, das Gelände ist zudem vom Fluss aus erreichbar und besitzt einen Anleger mit kleinem Kran für leichte Güter. Die Anlage ist semi-automatisch, was bedeutet, dass der Container im Regelfall nach Anfrage mit einem Kran auf die Hauptstraße gebracht wird, wo er auf einen Auflieger gesetzt wird. Man kann die gemieteten Container aber auch persönlich öffnen und nach Belieben nutzen, was jedoch nur von sehr wenigen Kunden genutzt wird und kaum bekannt ist. In der Vergangenheit gab es schon häufiger Beschwerden über die Beengtheit der Anlage. Wenn der Kran einen Container verlädt, ist die Hauptstraße für andere Fahrzeuge praktisch gesperrt. Ein weiteres Problem ist die bürokratische Abwicklung beim automatisierten Pförtner am Frachttor. Beide Umstände sind Matteo sicher bekannt und waren Gründe für die Wahl des Ortes.	

Stefan Kowalski, der Chef des Wachschutzes, ist ein Feinschmecker und guter Bekannter von Matteo Rossi. Er weiß ganz genau, womit dieser in Wahrheit sein Geld verdient. Er bekommt regelmäßige Zuwendungen,

damit seine Wachleute einen großen Bogen um Rossis Container machen und diesen Kunden nicht behelligen.

KEINE PANIK

In dieser Phase des Abenteuers können die Runner nicht viel falsch machen. Der Job ist lukrativ, und die Runner wissen, dass sie bei Lupo punkten können, wenn sie ein gutes Bild abgeben. Matteo ist umgänglich und professionell. Er legt wie viele Mafiosi Wert auf gute Manieren, professionelle Arbeit ist ihm aber wichtiger als perfekte Umgangsformen. Und er ist aus hartem Holz geschnitzt.

Sollten die Runner jegliche Vorsicht über Bord werfen und keine Vorbereitungen oder Recherchen unternehmen, können einige Details auch durch Aufklärung vor Ort herausgefunden werden bzw. die Beinarbeit ergänzen.

SZENE 2: RUHE VOR DEM STURM AUF EINEN BLICK

Die Runner haben nach dem Treffen mit Matteo noch zwei bis drei Stunden für Vorbereitungen und Aufklärung. Das Containerlager ist vom Restaurant eine halbe Fahrstunde entfernt – Zeit genug also, vor dem Treffen die Lage am Hafen auszukundschaften.

SAC'S IHNEN INS GESICHT

Ihr wisst, wie viele unterschiedliche Parteien auf der Halbinsel Ruhrort mitten im Duisburger Hafen ihren Interessen auf sehr wenig Abstand nachgehen. Neben Konzernen haben einige einflussreiche Gangs und mehrere Syndikate hier Lagerhäuser und Zugang zum Fluss. Euer Instinkt warnt euch, dass ihr leise auftreten solltet, damit nicht ein Wachmann oder Syndikatsmann auf dem Nachbargrundstück mit dem Finger am Abzug zu niesen anfängt.

Das Interstorage-Lager liegt ruhig in der abendlichen Dunkelheit. Um diese Zeit herrscht nicht mehr viel Betrieb: Ein Drohnen-Laster verlässt gerade das Gelände, danach herrscht Ruhe. Ob Matteo dafür gesorgt hat? An jeder der vier Ecken des Grundstücks steht ein Flutlichtstrahler und wirft harte Schatten auf die Container. Dazwischen herrscht mehr Dunkelheit als Licht. Am Einfahrtstor lungern zwei Wachmänner neben dem Gebäude und rauchen gelangweilt eine Zigarette. Der Drohnenpförtner steht regungslos vor dem geschlossenen Tor, um vorgefertigte Frachtpapiere entgegenzunehmen.

Auf der Ostseite breitet sich eine Freifläche aus, auf der ebenfalls Container mit anscheinend weniger wertvoller Fracht gestapelt sind, lediglich bewacht durch eine Streife der gleichen Wachfirma, die auch das umzäunte Gelände beschützt.

Die Luft ist erfüllt vom Geruch nach Brackwasser, Rost und Moder. Die Feuchtigkeit steigt vom Fluss her auf, und an diesem Abend rundet Nebel die Szenerie wie bestellt ab. Damit hat Matteo sicher nichts zu tun, aber es wird euch helfen, die Lage zu sondieren. Der Nebel würde aber auch Angreifer tarnen, stellt ihr schon auf den letzten Metern eurer Annäherung fest.

Noch herrscht Ruhe am Duisburger Hafen, aber ihr wärt nicht hier, wenn Matteo nicht Zweifel daran hätte, dass es so bleibt.

HINTER DEN KULISSEN

Die Aufklärung kann auf unterschiedlichste Art und Weise erfolgen: Kowalskis Wachleute nutzen den Host des Lagers (Stufe 6), an dem auch die Sicherheitsarchitektur wie Sensoren, Kameras usw. hängt und mit dem man auch den Kran steuern könnte.

Erwachte Charaktere können sich voll austoben, die astrale Sicherheit besteht aus ein paar Schreckhähnen (SR6, S. 218), die zwischen dem Doppelzaun hausen. Es handelt sich hierbei um eine verbreitete Züchtung, die astral wahrnehmen kann (und dafür einen Würfelpool von 6 hat). Die Wachleute hingegen sind durchweg mundan. Eine astrale Erkundung ist also recht risikolos, bringt aber keine Erkenntnisse über eine physische Erkundung durch einen Späher oder Drohnen hinaus.

DAS CONTAINERLAGER

Das Containerlager der Firma Interstorage im Duisburger Hafen in der Nähe der ehemaligen Schrottinsel ist ca. 80 mal 80 Meter groß. Hier lagern knapp hundert 20-Fuß-Container (6 m x 2,5 m x 2,5 m) und Dutzende 10-Fuß-Container (3 m x 2,5 m x 2,5 m) in zwei bis vier Etagen übereinander. Eine Werksstraße beschreibt ein U um einen mittleren Containerblock herum. Auf dieser Umfahrung fährt ein Kran, unter dem man hindurchkommt, wenn er nicht gerade einen Container transportiert. Auch zwischen den Containern gibt es schmale Laufwege von ein bis zwei Metern Breite, was das Gelände zu einem Labyrinth macht.

Nordwestlich verläuft eine gerade Zufahrtstraße, die nachts wenig befahren wird, meist von autonomen Drohnenlastern. Im Südosten grenzt ein ca. 10 Meter breiter Kanal, der zum Rhein führt.

AUFLÄRUNG

Erfolge Informationen

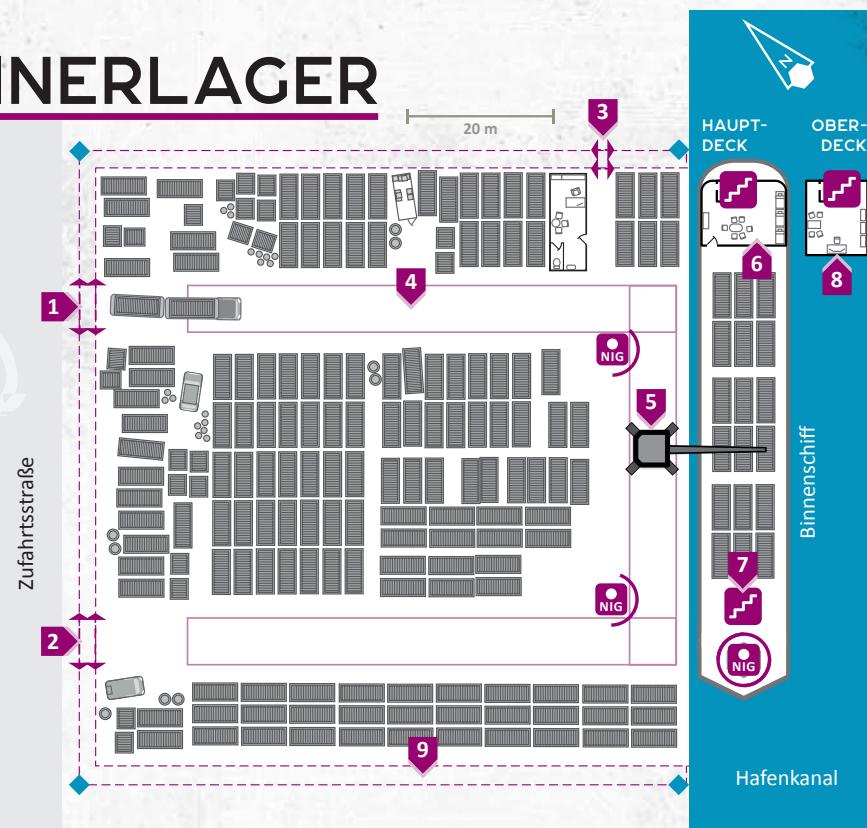
1–2	Das Gelände ist doppelt umzäunt (3 Meter hoch) und wird durch ein paar Wachleute bewacht, die Streife laufen. Zwischen den Zäunen grasen ein paar Hühner. Es ist still, und nur wenige Fahrzeuge sind auf der Straße, kaum Boote auf dem Wasser. Die Hühner sind Schreckhähne, und neben der Streife gibt es mehrere Kameras, die das Gelände abschwenken. Will man sich dem Gelände nähern,
3–4	

DAS CONTAINERLAGER

- 1 Zufahrt
- 2 Ausfahrt
- 3 Personaleingang mit Pförtnerkabuff, Tür gesichert mit 4
- 4 Hauptweg mit Ladekran-Schienen
- 5 Ladekran mit NIG
- 6 Kombüse, Messe und Kojen
- 7 Vorderdeck mit Treppe zum Unterdeck und Abwehrgeschütz
- 8 Brücke mit Riggerkontrolle
- 9 Patrouillengang mit Schreckhänen

Zu- und Ausfahrt öffnen automatisch mit 4 und sind spät nachts verschlossen mit Kette 15

Flutlichtstrahler



5–6

hat man zu allen Seiten kaum Deckung, die Straße im Norden ist ebenso gut und weit einsehbar wie der Fluss im Süden, und weder im Westen noch im Osten gibt es Bebauung und nur wenig Schrott und Container, die Sichtschutz bieten.

Es sind in Summe acht Wachleute, je zwei beim Eingangstor im Nordwesten und dem Empfangshäuschen im Südosten, eine Doppelstreife, die die Umgebung in zwei langen, halbstündigen Runden abgeht, und zwei Wachen, die den mittleren Containerblock umrunden. Die Streife braucht 10 bis 15 Minuten für eine Runde, beginnt eine neue Runde aber immer am Empfangshäuschen zu jeder Viertelstunde. Nach vier Runden wechselt die aktuelle Streife zur vollen Stunde abwechselnd mit einem der anderen Teams (1 freies Edge für Heimlichkeits-Proben).

7–8

Die Kamerawinkel decken den Großteil des Geländes ab, bewegen sich aber recht langsam. Wer die Container als Deckung nutzt und keine Hemmungen hat, auch in 12 Metern Höhe auf diesen zu balancieren, kann die Kameras gut umgehen (1 weiteres freies Edge für Heimlichkeits-Proben). Im Osten stehen auf dem Nachbargelände einige Container recht nah am Zaun, allerdings vier übereinander. Wer einen Sprung über einen vier Meter breiten Abgrund (Probe auf Athletik + Geschicklichkeit (4)) nicht

scheut, kann so den Zaun auch ohne Werkzeug oder Levitation ungeschoren und lautlos überwinden.

DAUMENSCHRAUBEN

Die Streife und die Wachleute sollten eigentlich keine größere Herausforderung für die Runner sein. Willst du diese Phase ein wenig schwieriger gestalten, kannst du die Drohnen und den Kran nutzen, um ein wenig Bewegung in die Container zu bringen. Deckung kann so verschwinden, und ein sich bewegender Container ist immer eine Gefahr.

Auch unangekündigte andere Kunden können die Situation verschärfen und die Aufklärung bzw. Positionierung erschweren.

KEINE PANIK

Die Daumenschrauben können mit Glück aber auch den Runnern in die Hände spielen. Ein Kunde könnte spezielle Details für die Runner enthüllen bzw. noch einmal verdeutlichen, z. B. die wichtige Information, dass der Kran eine wunderbare Sperre ist und Sichtschutz bietet.

SZENE 3: RAZZIA!

AUF EINEN BLICK

Die beiden Parteien treffen sich und beginnen mit der Verhandlung und der Übergabe. Kurz darauf spät aber auch schon eine erste zivile Streife die

9–10



Lage vor Ort aus. Sie ist nur die Vorhut für die uniformierten Beamten, die wenige Minuten später eintreffen werden, nachdem sie alarmiert wurden. Zu allem Überfluss taucht von Nordosten her auch noch ein Boot der Wasserschutzpolizei auf!

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Matteo und seine Männer fahren exakt eine Viertelstunde vor Mitternacht auf das Gelände. Ein schwarzer SUV und ein weißer Lieferwagen parken in der Nähe des Wassers, und ein halbes Dutzend Männer steigen aus, nur die beiden Fahrer bleiben in den Fahrzeugen. Einer von Rossis Handlangern fängt die Wachleute ab, ein wenig Geld wechselt den Besitzer, und die Streife macht daraufhin einen großen Bogen um die Fahrzeuge der Mafia. Die Minuten werden lang, während nichts passiert ...

Pünktlich auf die Minute gleitet ein Elektroschnellboot über die Wasseroberfläche. Das matte Dunkelblau ist in der Nacht kaum vor dem fast schwarzen Wasser auszumachen. Geschickt lenkt der Skipper das Boot an die Kaimauer, und zwei Männer springen vom Boot herüber und vertäuen es mit Hilfe von Magnettau.

Eine Frau mit Strickmütze, offensichtlich Azra Celik, blickt sich ruhig und ohne Hast um, bevor sie mit einem Satz auf den Steg springt. Ohne auf ihre Männer zu warten, geht sie Rossi entgegen. Das Treffen hat begonnen!

HINTER DEN KULISSEN

ABLAUF

Nun gilt es! Azra und Matteo tauschen Höflichkeitsfloskeln aus und werden gemeinsam die Ware begutachten, bevor der Deal abgeschlossen wird. Die Dauer dieses Treffens wird weiter unten noch einmal erwähnt und beeinflusst entscheidend den Schwierigkeitsgrad. Je länger die Runner die nun eintreffenden Polizisten hinhalten müssen, umso schwerer wird es, dies lautlos und ohne Gewalt zu erledigen.

Als erstes trifft eine Zivilstreife (Werte wie Kommissar, s. *Personen der Handlung*, S. 179) von Nordosten ein und wird die Container als Deckung nutzen, um sich dem Lager zu nähern. Wenn die Runner sie wahrnehmen, können sie sie leicht als das erkennen, was sie sind, wenn sie über entsprechende Wissensfertigkeiten verfügen.

Etwa 10 Minuten später werden sich uniformierte Kräfte (Werte wie Straßenpolizisten und Sonder Einsatzteam-Anführer, s. *Personen der Handlung*, S. 173) mit hoher Geschwindigkeit, aber ohne Sirene, der Zufahrt [1] nähern. Das Tor und die störrische Empfangsdrohne werden sie nur kurz aufhalten.

Danach werden die Polizisten das Gelände betreten und absuchen. Dabei würden sie unweigerlich auf die Verbrecher stoßen.

Die Aufgabe der Runner ist klar: Das Minimalziel ist es, beiden Seiten mindestens die Flucht, besser eine ruhige Abreise zu ermöglichen. Das Geld ist leicht zu transportieren, es handelt sich lediglich um einen Aktenkoffer voller kleinerer Credsticks. Die Waffen hingegen sind eine Wagenladung Kisten, für deren Verladung eine gewisse Zeit nötig ist.

Selbst wenn die Polizei so lange hingehalten werden kann, wird sie das Ausfahrtstor [2] sichern und abfahrende Fahrzeuge durchsuchen.

Um den Bonus zu erlangen, darf Azra im besten Fall nichts von der Razzia mitbekommen. Zumindest muss sie jedoch den Eindruck haben, dass Matteos Leute die Sache im Griff haben.

ZEITSTRAHL UND VORBEREITUNG

Du kennst deine Runner und ihre Fähigkeiten und kannst dir so vorher einen Zeitstrahl anlegen, der das Vorgehen der Polizei und die Übergabe darstellt. Geh davon aus, dass die Übergabe unter normalen Umständen eine Stunde dauern würde, eine halbe, wenn Matteo vorgewarnt ist, 20 Minuten, wenn auch die Wölfe sich beeilen.

Die Zivilstreife erreicht bei Minute 10 den Zaun, bei Minute 20 erreichen die uniformierten Kräfte das Eingangstor. Dort werden sie 5 Minuten brauchen, um den Pförtner und die Wachen zu überzeugen, dass Gefahr im Verzug vorherrscht und sie auch ohne Durchsuchungsbeschluss das Gelände betreten dürfen. Bis sie dann auf die Verbrecher stoßen, dauert es weitere 5 Minuten. Ohne ein Eingreifen der Runner wird es also zu einer Festnahme beziehungsweise einem Feuergefecht mit der Polizei kommen. 45 Minuten nach Azras Eintreffen wird sich zudem ein Boot der Wasserschutzpolizei, dem Einbruchsalarm folgend, von der Flussseite her nähern.

Wie die Runner die Polizisten nun aufhalten, bleibt ihnen überlassen. Sobald sie die Zivilstreife wahrnehmen, können sie diese ablenken oder ausschalten. Dass sich in jedem Fall weitere Streifen nähern werden, können die Runner mit einer Probe auf Erinnerungsvermögen und einer passenden Wissensfertigkeit vorhersehen. Es ist Standardvorgehen, dass man bei einem Einbruchsalarm zuerst mit zivilen Kräften aufklärt. Decker und Unterhändler könnten hier im Zusammenspiel sogar eine Klarmeldung der Zivilstreife vortäuschen, was aber nicht einfach wäre.

Wenn sich weitere Streifen nähern, können auch diese eventuell frühzeitig verzögert oder aufgehalten werden. Die Runner haben vielleicht entsprechende Vorkehrungen an der Zufahrtsstraße getroffen.

Eine weitere Möglichkeit sind die Wachleute, die die Polizei weitere kostbare Minuten aufhalten könnten, eine entsprechende Motivation vorausgesetzt. Dass sie für Bestechungen empfänglich sind, haben die Runner ja bereits gesehen.

Der mehrfach erwähnte Kran kann ebenfalls Zeit erkaufen. Entweder nach einem Hosthack, einer direkten Übernahme durch einen Rigger

oder durch bestochene Wachleute kann er gelenkt werden und den Polizisten den Weg versperren.

Ein kompetenter und mutiger Unterhändler könnte die zivile und/oder uniformierte Streife direkt angehen, den Grund ihres Daseins erfragen und sie vielleicht sogar überzeugen, dass es sich um einen falschen Alarm gehandelt hat oder die uniformierten Kräfte mit ihrem Auftauchen eine Operation einer Spezialeinheit zur Bekämpfung der organisierten Kriminalität des LKA zu sprengen drohen.

DIE GEGENSEITE

Die Polizisten sind nicht allesamt von Michaela geschmiert. Es gibt zwei Beamte, die von Michaelas Leuten geschmiert und instruiert wurden und genau wissen, was vor sich geht (der Schichtleiter und ein weiterer Streifenführer der uniformierten Kräfte), die Mehrzahl (inklusive der Zivilstreife) folgt allerdings einem Einbruchsalarm und wird sich dementsprechend verhalten. Die beiden zivilen Beamten stehen sogar auf der Gehaltsliste eines anderen Capos aus Lupos Organisation und wissen, dass Rossi für Lupo arbeitet – ein Umstand, der später noch einmal interessant werden könnte, wenn die Runner dies herausfinden. Keiner der Beamten wird jedoch seinen Job riskieren, indem er sich gegenüber seinen Kollegen verdächtig verhält, und weder die Runner noch Matteo wissen, ob und welcher der Beamten von einer der Seiten bestochen wurde. Diese allerdings werden die falschen Behauptungen der Runner eher durchschauen, wissen sie doch sehr genau, was hier gespielt wird. Mit ihrem Verhalten könnten sie sich einem aufmerksamen Runner gegenüber dann verraten.

Matteo zu warnen und zur Eile anzutreiben kann die Übergabe beschleunigen. Matteo wird dann wissen wollen, ob die Runner es im Griff haben oder ob er auch Azra warnen muss. Je nach Situation und Schilderung der Runner könnte dies im schlimmsten Falle dazu führen, dass sie den Deal platzen lässt.

Der schwierigste Teil wird es sein, dafür zu sorgen, dass die Waffen nicht bei einer Durchsuchung entdeckt werden. Wenn die Runner Matteo warnen, hat dieser zwei Ausweichpläne zur Hand: Die Waffen können in einem seiner Container zwischengelagert werden. Vorteil: Die Waffen wären sehr schnell von der Bildfläche verschwunden. Nachteil: Bekommen die Beamten einen Durchsuchungsbeschluss aufgrund eines dringenden Verdachts (weil sie beschossen wurden oder sie Matteo oder die Wölfe bei der Flucht bemerkten), werden die Waffen wahrscheinlich gefunden. Die andere von Matteo vorgeschlagene Möglichkeit ist ein Boot, das er in der Nähe hat. Es kann in einer Viertelstunde vor Ort sein. Vorteil: Damit umgeht man die Kräfte von Land. Ein Nachteil, von dem zu diesem Zeitpunkt niemand weiß: Wenn man die Wölfe nicht zur Eile antreibt (und damit möglicherweise verschreckt), wird man wahrscheinlich genau in die Arme der Wasser-



schutzpolizei fahren. Natürlich können auch die Runner ihre Fähigkeiten einsetzen. Die Polizei hat keine magische Unterstützung dabei, sodass Illusionszauber bei einer Ausfahrtskontrolle die Ware verbergen können.

Sollten die Runner es schaffen, die Mehrheit der Polizisten zu überzeugen, dass falscher Alarm gegeben worden ist, stellt sich das Problem nicht. Eine soziale Auseinandersetzung mit den teilweise bestochenen Beamten dürfte den Unterhändler des Teams herausfordern, da er sich im Laufe des Gesprächs schnell zwei oder gar drei Gruppen gegenüber sieht. Die Zivilstreife als mögliche Verbündete zu enttarnen, dürfte aber besonders schwierig sein und bedarf wahrscheinlich auch ein wenig Glück.

Die Szene endet, wenn beide Parteien und die Waffen sowie die Runner in Sicherheit sind.

AZRA "SAHIN" CELIK

ERSCHEINUNG UND PERSÖNLICHKEIT

Siehe *Personen der Handlung*, S. 180.

DARSTELLUNGSTIPPS

Lass die Spieler spüren, dass Azra in ihnen anfangs Söldner sieht. Shadowrunner sind für sie professionelle Lohnkrieger, denen sie aufgrund ihrer Professionalität Respekt entgegenbringt. Für Witze oder gar Small Talk ist sie nicht empfänglich, und Schwäche verachtet sie. Klare und unmissverständliche Ansagen hingegen schätzt sie, vor allem wenn es auf Schnelligkeit ankommt.

Ihre Leute fürchten sie und sind vor allem wegen der Aussicht auf gute Beute bei ihr.

Wie auch Rossi ist Celik vor allem ein Profi. Auch ihr geht das Poser-Gehabe völlig ab, das sonst die Grauen Wölfe auszeichnet.

HANDLANGER

Matteos und Azras Gefolgsleute sind teils einfache, teils erfahrene Männer und Frauen. Wenn du Werte für sie benötigst, schau in *Personen der Handlung* (S. 173) nach.

LICHT UND SICHT

Bedenke, dass Heimlichkeitsproben erleichtert, Wahrnehmungsproben aber erschwert sein dürfen. Es ist Nacht, und Nebel ist aufgezogen. Die Flutlichter blenden in Situationen, in denen man den Blick nicht auf die Arbeitsumgebung richtet. Oder die Lichter wurden von den Runnern ausgeschaltet. Das im Plan dargestellte Binnenschiff kann vor Ort liegen oder nicht. Wenn ja, bietet es eine zusätzliche Sichtdeckung, da das Boot der Wölfe an der Bugseite des Schiffes anlegen wird.

Ein Rigger hätte sogar die Chance, Container umzusetzen und zusätzliche Sichtdeckung aufzubauen.

DAUMENSCHRAUBEN

Für das Einstellen auf die neue Situation bleibt den Runnern wenig Zeit. Die Runner sind allerdings nicht die Spieler. Sie haben bessere Reflexe, mehr Erfahrung und Intuition usw. Setze hier also nicht die realen Zeitvorgaben, es kann aber für Spannung sorgen, wenn du vorher klare Zeitvorgaben machst und diese z. B. vervierfachst. Wenn zwischen Auftauchen der zivilen und der uniformierten Kräfte 5 Minuten liegen und du es am Spieltisch großzügig auf 20 Minuten streckst, wirst du merken, dass auch diese 20 Minuten schneller um sind, als den Spielern lieb ist. Gera de lange Diskussionen kannst du so vermeiden. Für Kämpfe, Regeldiskussionen usw. solltest du die Zeit anhalten.

Sollten die Runner durch ihre Vorarbeit oder sehr kluge Einfälle die Polizisten sehr schnell und leicht aufhalten oder gar zu einem Abdrehen veranlassen, hat Michaela noch eine Absicherung: Ein einzelner Scharfschütze nähert sich dem Übergabeort von Osten her über die Container mit dem Auftrag, Matteo Rossi zu eliminieren (und mit einem Schuss die Polizisten zum Eingreifen zu zwingen). Ihn lautlos auszuschalten, bevor er selbst einen Schuss abgibt, wäre eine zusätzliche Herausforderung. SEK-Kräfte findest du in *Personen der Handlung* (S. 177).

Das Boot der Wasserschutzpolizei schließlich kann früher auftauchen und eine weitere Herausforderung darstellen.

KEINE PANIK

Die Wachleute werden auch ohne weitere Bestechung motiviert sein, die Polizei aufzuhalten, denn sie können sich denken, was dort unter

ihrer Nase abläuft. Einige wissen von der engen Beziehung ihres Chefs zu Rossi.

Auch der Drohnenpförtner ist sehr wider-spenstig und hat eine furchtbare Programmierung. Aus den 5 Minuten vor dem Tor könnten so schnell 10 oder gar 15 Minuten werden, vor allem, wenn ein Decker oder Rigger die Tordrohne noch ein wenig manipuliert oder das massive Tor anderweitig durch die Runner blockiert wird, sodass die Polizisten einen anderen Eingang suchen oder notfalls über den Zaun klettern müssen.

Auch der Kran kann ohne das Zutun der Runner diesen in die Hände spielen und die Polizisten verlangsamen.

Grundsätzlich gibt es viele Variablen und lediglich von dir festgelegte Konstanten, von denen die Runner und deren Spieler nichts wissen. Würfelpech kannst du so an vielen Stellen auch noch während der Szene ausgleichen, indem du die Polizisten vorsichtiger vorgehen lässt, die Wachleute forscher agieren lässt oder das Boot der Wasserschutzpolizei einen längeren Anfahrtsweg hat und später eintrifft.

Je nach Ablauf werden die zivilen Polizisten vielleicht irgendwann Rossi sehen und eins und eins zusammenzählen. Sie wissen zwar nichts davon, dass der Alarm von den Leuten der Donna fingiert wurde und zwei ihrer Kollegen auf der Seite der Semenzato stehen, aber sie wissen, dass Rossi für Lupo arbeitet, und werden ihn im Rahmen ihrer Möglichkeiten unterstützen und versuchen, sich ihm und den Runnern zu erkennen zu geben. Wenn es dann zum Beispiel darum geht, den Van zu durchsuchen, werden sie dort garantiert nichts finden.

Und am Ende ist eine Ad-hoc-Bestechung der Polizisten an der Ausfahrt auch noch drin.

NACH DEM ABENTEUER

Matteo wird den Runnern für ihre schnelle Reaktion und ihren kühlen Kopf danken, wenn sie es geschafft haben, die Polizei ohne eine wilde Schießerei aufzuhalten.

Je nach Ablauf der Szene wird er entweder erfreut sein, wenn Azra das Geschäft in guter Erinnerung behält, oder enttäuscht, wenn die Wölfin aufgrund der Ereignisse jede weitere Zusammenarbeit ablehnt.

Aus dem Auftauchen der Polizei könnte sich auch ein Anknüpfungspunkt zu den Runs im Kapitel *Abenteuervorschläge* (S. 98) ergeben.

GELD UND MATTEOS LOYALITÄT

Eine zähneknirschende Aufwandsentschädigung von 5.000 Euro gibt es, wenn Matteo ohne die Waffen lebend entkam. Rossi wird die Runner so schnell nicht noch einmal kontaktieren, wenn er Hilfe braucht.

Wenn die Waffen gesichert wurden, gibt es die vereinbarten 10.000 Euro und den Verhandlungserfolg in Credsticks zu je 1.000 Euro. Matteo gibt den Runnern eine Liste mit Kommlinknummern, unter denen er erreichbar ist (Connection: Einfluss 5, Loyalität 1).

Sollte der Deal trotz einer Warnung an die Wölfe glatt über die Bühne gegangen sein, legt Matteo 3.000 Euro als Bonus obendrauf.

Wenn Azra erst im Nachhinein von der Polizeiaktion erfährt, wird sie beeindruckt sein, und Matteo ist äußerst zufrieden: Er verdoppelt, wie zugesagt, die Bezahlung, und die Runner bekommen eine spezielle Kommlinknummer, unter der er immer erreichbar ist (Loyalität +1).

Einen Bonus von 5.000 Euro gibt es, wenn die Sache kein polizeiliches Nachspiel hat: Kein Beamter wurde verletzt, selbst die beiden von Michaela bestochenen Wachen können keinen Durchsuchungsbeschluss erwirken.

Sollten die Runner das Kunststück vollbracht haben, dass selbst Matteo von der Polizei erst im Nachhinein erfährt und er das Tor nichtsahnend mit den Waffen im Van verlässt (selbst wenn er dabei von den Zivilbeamten kontrolliert wird), ist er schwer beeindruckt von den Runnern. Er wird die Runner auf einen Grappa einladen und ihnen das Du anbieten (Loyalität +2).

Die Reputation der Runner in der Mafia von Don Lupo steigt ebenfalls, je nachdem, wie beeindruckt Matteo ist.

KARMA

- 3 Karma für den Abschluss des Runs (Matteo und die Waffen sind der Polizei entkommen).
- 1 Karma für die Abwehr der Polizei, ohne dass die Wölfe diese als Gefahr wahrnehmen.
- 1 Karma für die Abwehr der Polizei, wenn zusätzlich Matteo nicht zur Eile gezwungen war.
- 2 Karma für die Abwehr der Polizei, ohne dass Matteo oder die Wölfe überhaupt behelligt wurden.
- -1 Karma, wenn die Wölfe verschreckt wurden und den Deal abgebrochen haben, die Waffen beschlagnahmt wurden oder Mafiosi in Polizeigewahrsam gelandet sind.



PIZZAKRIEG

HINTERGRUND

Die italienische Mafia wäscht einen Teil ihres Geldes über eine Gastronomiesparte. Hier werden überteuerte Rechnungen für Lebensmittel gestellt, auch die Karten weisen stets überteuerte Spezialitäten auf, die dann von Mitgliedern der Familie bestellt werden. Dazu kommen Lizenzgeschäfte, Berater- und Werbegebühren usw. So werden illegale Gewinne gewaschen und landen dann ordentlich versteuert auf den Konten der einzelnen Unterbosse. Jedes Syndikat hat mehrere Standbeine, um seine kriminellen Gewinne steuerschonend weiß zu waschen, aber sowohl Michaela als auch Lupo sind auf die Umsätze ihrer jeweiligen Restaurantketten als Teil ihrer Geldwäsche-Infrastruktur angewiesen.

Während Lupo auf ein Netz aus gediegenen Restaurants setzt, hat sich Michaela auf eine Kette aus Lieferdiensten spezialisiert, mit lediglich einem großen Flagship-Restaurant am Rand von Klein-Babylon in Essen. Lupos *L'Angelo* in Mülheim und seine vielen kleineren Ableger im Ruhrplex stehen somit in direkter Konkurrenz zu Michaelas *Vestas Pizza*.

Die beiden Franchises konkurrieren seit Jahren eher friedlich im Sinne der Familieneintracht, vor

allem weil Michaela erst vor Kurzem herausfand, dass ihr Vater noch lebt und es nun in ihrem Interesse ist, Gerüchten über die Aktivitäten ihres Vaters keinen Nährboden zu geben. Während Michaela über den Ruhrplex hinaus breit aufgestellt ist und auch andere Möglichkeiten hat, ihr Geld zu waschen, ist Lupo auf *L'Angelo* angewiesen. Als sich der Konflikt zwischen beiden Parteien zuspitzt, werden auch die Aktionen zum Schaden des jeweils konkurrierenden Franchises direkter und brutaler.

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Das Abenteuer besteht aus vier kleineren Aufträgen, die zwischen oder sogar während der anderen Runs von Akt 2 eingestreut werden können. Danach kommt es beim fünften Auftrag zum gewalttätigen Finale.

Geht es bei den ersten Aufträgen noch darum, dem jeweils anderen wirtschaftlich zu schaden und dessen Aktionen zuvorzukommen, markiert der dritte Auftrag einen Wendepunkt. Im



FRANCESCO DI LAURO

Anschluss daran ändert Michaela ihr Vorgehen drastisch und geht direkt gegen Lieferanten von L'Angelo vor. Der Pizzakrieg gipfelt nach dem Stinkbombenanschlag der Runner auf Vestas Pizza in einem echten versuchten Bombenanschlag auf das L'Angelo. Die Runner können die Bombe entschärfen, es kommt aber zu einem Feuergefecht mit dem Kommando der Donna auf offener Straße im Zentrum von Mülheim. Diese Eskalation der Gewalt wird die Alta Commissione dazu bewegen, einzutreten und beide Parteien in Akt 3 zu einem Treffen einzubestellen.

Du wirst merken, dass sich der Ton der Handlung merklich ändert. Wirken die ersten Scharmützel noch harmlos, geht es im Finale buchstäblich um Leib und Leben. Du kannst die ersten beiden Aufträge daher auch als humorige Auflockerung nutzen.

AUFTRAG 1: DIE SUPPE VERSALZEN

Die Runner werden von Francesco di Lauro, dem Inhaber des L'Angelo, kontaktiert. Er ist einer von Lupos Capos und für die Restaurantkette sowie die Geldwäsche zuständig. Er hat von den Runnern gehört, vielleicht über Matteo Rossi, und hat vielleicht ein paar Aufträge für sie. Sie sollen sich ihm beweisen, indem sie unerkannt in ein kleineres Lebensmittelwerk einbrechen und dort eine Lebensmittelprobe manipulieren. Wenn sie Erfolg haben und niemand etwas bemerkt, winken ihnen 10.000 Euro und weitere lukrative Aufträge.

Francesco gibt den Runnern eine unscheinbare Einwegspritze, mit der sie den Hefestamm der Konkurrenz „verbessern“ sollen. Die Bezahlung erfolgt, sobald die manipulierte Hefe bei der Konkurrenz Verwendung fand. Die Müller-Gruppe hat zwar eine externe „Sicherheitskopie“ des Hefestamms, und der tatsächliche Schaden wird schnell behoben, der Imageschaden allerdings bleibt.

SCHAUPLATZ

Der Ort des Auftrags ist eine kleine, mäßig gesicherte Fabrikhalle der Müller-Gruppe. Dort wird Hefe vor Ort erzeugt und für Großabnehmer verpackt. Jeder Abnehmer kann in der vollautomatisierten Anlage einen individuell auf ihn zugeschnittenen Hefestamm bestellen, aus dem dann die Hefe in gleichbleibender Qualität reproduziert wird.

Die Anlage wird von einem Sicherheitsdienst bewacht, dessen Streife stündlich vorbeischaut. Die Werkshalle ist nachts verschlossen, die Tore öffnen sich aber für ein- und ausfahrende autonome Transporter. Man verlässt sich hier auf ein dichtes Netz aus Sensoren und Kameras, die von einem Agentenprogramm überwacht werden.

Der Hefestamm befindet sich entweder in der gesicherten Kühlkammer oder ist gerade unterwegs in die Produktion. Ihn zu lokalisieren ist ein wesentlicher Teil des Auftrags.

DER AUFTRAG

Dies ist ein gradliniger Einbruch ohne Wendungen. Einzig Diskretion ist entscheidend. Werden die Runner bemerkt, wird man tags darauf eine Qualitätskontrolle durchführen und die Manipulation bemerken.

Die Runner sollten sich vorab über die Werkshalle informieren und diese auskundschaften

BEINARBEIT

Erfolge	Informationen
1–2	Die Werkshalle gehört der Müller-Gruppe und ist vollautomatisiert. Tagsüber befinden sich ein Chemiker und ein Leiter vor Ort, nachts läuft das Werk ohne metamenschliches Zutun.
3–4	Die Halle wird von TriSek bewacht, einer Wachschutzfirma, die sich auf Supermärkte, Tankstellenshops und Werkhallen spezialisiert hat. Ihre Mitarbeiter sind mittelmäßig ausgerüstet und motiviert.
5–6	Man verlässt sich bei der Sicherheit auf Sensoren und Kameras (jeweils Stufe 6). Allerdings gibt es auch nachts viel Bewegung durch Drohnen und Maschinen.
7–8	Die Steuerung erfolgt über einen gestaffelten Host mit Agentensystemen (ebenfalls jeweils Stufe 6). Hinter dem Produktionshost liegt der Sicherheitshost, in dem die Agen-

tenprogramme die Sensoren und Kamerafeeds auswerten (sie haben dafür einen Würfelpool von 12).

ERKUNDUNG VOR ORT

Erfolge 1–2	Informationen Die Halle liegt in einem Gewerbegebiet in Oberhausen. Keine Gangs weit und breit, alles sehr ruhig.
3–4	Tagsüber arbeiten hier ein Mann und eine Frau. Der Mann scheint ein Decker oder Rigger zu sein, der sich um die Programmierung der Drohnen und Agenten kümmert. Die Frau ist wahrscheinlich eine Kontrolleurin, die regelmäßig stichprobenartige Qualitätskontrollen durchführt. Die Wahrscheinlichkeit, dass gleich die erste manipulierte Charge von Vestas Pizza kontrolliert wird, ist allerdings verschwindend gering.
5–6	Die Wachleute kommen von 18 bis 6 Uhr stündlich um ca. 10 bis 15 Minuten nach jeder vollen Stunde hier vorbei und sehen nach dem Rechten. Sie betreten dabei aber nicht die Halle.
7–8	Auch nachts kommen und fahren Transporter, das Tor öffnet sich zu diesem Zweck automatisch. Wenn man es geschickt anstellt, kann man die Fahrzeuge und teils großen Drohnen als Sichtschutz vor den Kameras nutzen.
9–10	Die Kontrolleurin trägt eine Zugangs-karte, das Schloss scheint nur diese und ihren Fingerabdruck zu scannen. Die Kameras scheinen die Kontrolleurin zu erkennen, wahrscheinlich über einen Sender in der Karte und einen rudi-mentären Abgleich der Körperdaten.

Es gibt viele Wege, um den Hefestamm zu unreinigen. Tagsüber können die Runner auf sozialem Wege an den beiden Mitarbeitern vorbei, nachts ist es eher eine Sache der Heimlichkeit. Eine weitere Möglichkeit wäre, die Schlüsselkar-te der Kontrolleurin zu „leihen“ und als diese verkleidet mithilfe kopierter Fingerabdrücke nachts die Probe zu verunreinigen.

Wenn du deinen Spielern Daumenschrauben anlegen willst, kannst du einen der Mitarbeiter eine plötzliche Nachschicht einlegen lassen oder die Streife aufgrund eines nahen Vorfalls vor der Zeit erscheinen lassen.

Deine Spieler müssen aber keine Panik haben, wenn eine der Proben nicht gelingt. Die Agenten bzw. Mitarbeiter werden die Anomalie dann einzuordnen versuchen – eine Chance für den Unterhändler der Gruppe, die Sache noch zu retten. Aber dieser Job kann ruhig auch schiefgehen. Eine Flucht ist nicht weiter schwer, und die Runner haben dann lediglich ihre Belohnung verspielt. Francesco bietet aber jedem eine zweite Chance.

Belohne deine Runner nach erfolgreichem Job einige Tage später mit diesem Bericht in den Medien:

„Schon gestern Abend und auch heute Vormittag kam es in mehreren Filialen von Vestas Pizza zu unschönen Szenen, als sich mehrere Kunden lautstark über die ungenießbaren Pizzen beschwerten. Pietro Mancini, der Manager von Vestas, sprach sichtlich zerknirscht von einem Versagen eines Lieferanten und verkündete, dass die Ursache bereits gefunden und behoben sei. Jemand, der am gestrigen Abend eine betroffene Pizza erhalten habe, werde ein Gutschein über drei Pizzen seiner Wahl oder ein Candlelight-Dinner in einem der Restaurants ausgestellt.“

Gleichzeitig laufen heute auf allen Sendern neue Werbeingles von L'Angelo. Die Spots eines fiktiven Kammerjägers werben für die Pizzen von Vestas als bestes Hausmittel, um Ratten oder andere Schädlinge zu vertreiben. Das Hashtag #gutgegenRatten trendet heute im Ruhrplex.“

Francesco überweist das Geld und gibt den Runnern eine Wegwerfnummer, falls sie mal etwas brauchen. Ansonsten wird er sich bei ihnen melden, wenn es wieder Arbeit gibt. Die Spieler können sich ihn als Connection notieren (Einfluss 5, Loyalität 1).

AUFTAG 2: AUSSENDIENST

Nachdem die Runner beim ersten Auftrag hoffentlich geblänzt haben, bietet ihnen Francesco einen zweiten Job (oder eine letzte Chance, falls sie den ersten Job versiebt haben): Michaelas Leute werden zunehmend frecher und versuchen, dem L'Angelo und seinen Franchisenehmern gute Kräfte abzuwerben und auch Unbeteiligte in diesen Konflikt zu ziehen. Für die reibungslose Geldwäsche im Hintergrund ist allerdings ein geräuschloser Ablauf des Tagesgeschäfts unabdingbar. Francesco hat gleich drei Personen im Verdacht, von den Leuten der Donna umworben zu werden. Wenn die Runner sich gutes Geld und sein Wohlwollen verdienen wollen, schickt er ihnen die Dossiers. Sobald er sicher sein kann, dass die Runner Erfolg hatten, überweist er ihnen 5.000 Euro pro überprüfter Person.

SCHAUPLATZ UND HAUPTDARSTELLER

Francesco hat drei unterschiedlich umfangreiche Dossiers zusammengestellt. Seine Mittel sind allerdings begrenzt, und er wollte seine Verdächtigungen nicht öffentlich machen, ohne Beweise zu haben.

ECBERT SÜSSMILCH

Dem Dossier liegen mehrere Artikel über Egbert Süßmilch bei, der mit seiner Süßmilch GmbH eine erfolgreiche Firma für Milchprodukte im Ruhrplex etabliert hat. Seine Bio-Milch bezieht er öffentlichkeitswirksam aus Westphalen und setzt

in seiner Werbung auf Bio und Nachhaltigkeit. 80 Prozent seines Umsatzes macht er jedoch weiterhin mit veganen Ersatzprodukten wie Soja-Mozzarella oder Lupinenmilch. Die Artikel zeichnen das Bild eines exzentrischen Selfmade-Millionärs, der sich gerne mit Unterweltgrößen bei Partys ablichten lässt. So gibt es gemeinsame Fotos mit der Donna und Lideri Krys Potolek.

DAS DOSSIER:

Egozentrischer Wichtigtuer. Angstkläffer. Wohnt in einer schwer bewachten Gated Community in Düsseldorf.

Glaube, er übervorteilt uns bei den Preisen seiner Produkte und gewährt Michaela im Gegenzug Rabatte.

Muss herausfinden, ob er uns über den Tisch zieht oder sein Gefasel von gestiegenen Sojapreisen wahr ist.

Der Typ mag kräftige Russen und geht jeden Montag und Mittwoch in eine Banja in Duisburg. Natürlich inkognito unter dem Namen Markus Ritter.

Mittags isst er gerne in Düsseldorf bei einem Japaner, er scheint diesen Neo-Nippon-Fusion-Fraß zu lieben.

Schwachstellen: mehr, als gut für ihn ist. Er ist feige, hat Frau und zwei Kinder, versteckt seine Homosexualität und hat ein Herzleiden.

JENNIFER "BARONESS" MATIC

DAS DOSSIER:

Alter: 23

Beruf: freie Reporterin, Hobby-Gastro-Kritikerin

Beziehung: zwei Katzen, lose Affären

Adresse: Hülsmannweg 10, Herne

Hat offenbar einen Narren an der Puttana gefressen, lobt deren Vestas Pizza und macht unsere Pasta schlecht.

Hat schon mehrfach Interna unserer Familie ausgeplaudert, scheint einen Informanten bei uns zu haben.

Hat eine „Enthüllungsstory“ zu L'Angelo für nächste Woche angekündigt! Müssen ihr auf den Zahn fühlen!

Scheint eine kleine Partymaus zu sein, feiert jeden Freitag und Samstag in Clubs in Bochum und Dortmund.

Vorsicht: Verbindungen zu Babas Wölfen?

ARIS GEORGIU

Dem Dossier liegen mehrere Fotos bei, meist private Schnappschüsse. Sie zeigen einen südländischen Mann um die vierzig mit grauen Schläfen und einem leichten Bauchansatz. Sein Nacken ist breit und seine Arme fleischig, er wirkt in jedem Sinne zupackend und ernst.

DAS DOSSIER:

Ich kenne Aris, seit er noch als Jugendlicher seinem Vater in der Küche half. Er besitzt das Mediterranean in Gelsenkirchen und ist Lupo offiziell immer noch genauso verbunden wie sein Vater.

Er hat gute Verbindungen zu den Troudalis, auch wenn er nur zu einem Viertel Griechen ist und zu keiner Familie gehört. Aris ist kein Feigling, und ich würde ihn nicht einmal als Opportunisten bezeichnen, aber seine Frau und Kinder sind ihm näher als wir, und das ist ein Problem. Ich muss mir seiner sicher sein und darf ihn nicht verlieren! Fasst ihn unbedingt behutsam an, wir brauchen ihn!

Ihr findet ihn in seinem Restaurant oder darüber in seiner Wohnung.

Gelsenkirchen verlässt er nur, um Lebensmittel einzukaufen (Klein-Babel), oder für Ausflüge mit der Familie aufs Land.

DER AUFTRAG

Wie die Runner es angehen, bleibt ihnen überlassen. Die weiteren Infos zu den drei Verdächtigen kann man jeweils durch Beinarbeit, Aufklärung/Beschattung oder Matrixsuche erhalten. Die Schwellenwerte sind grobe Vorgaben, die je nach Situation angepasst werden können. Die Informationen zu Schwellenwert 10 können jeweils nur auf einem Weg erlangt werden.

ECBERT SÜSSMILCH

Erfolge Informationen

1–2	Allgemeine Informationen, die das Dossier widerspiegeln, nichts Neues dabei.
3–4	Die Kinder gehen auf ein Internat, seine Frau hat ein kaum verhohlenes Verhältnis mit einem Wachmann.
5–6	Süßmilch geht wöchentlich zum Kardiologen, seinen ungesunden Lebensstil hat er aber nicht geändert.
7–9	Süßmilch ist ein Feigling, der sich offenbar mit den Syndikaten umgibt, um gefährlicher zu wirken, als er ist. Tatsächliche Verbindungen gibt es aber nicht.
10	(nur über Beinarbeit) Die Leute der Donna haben vor Monaten die Banja observiert, in der Süßmilch verkehrt. Seitdem gewährt er ihr Rabatte, und die Preise für di Lauro gehen hoch.

JENNIFER MATIC

Erfolge Informationen

1–2	Allgemeine Informationen, die das Dossier widerspiegeln, nichts Neues dabei, außer dass sie tatsächlich auf italienisches Essen zu stehen scheint.
3–4	Die Frau hat einen Ruf als furchtlose, investigative Journalistin. Ihre Themen sind normalerweise ernsthafter. Es lässt sich keine Verbindung zur Donna finden. Anscheinend arbeitet sie nicht für die Semenszato, sondern einfach nur gegen di Lauros Restaurantkette.
5–6	Einige Kollegen verlachen sie schon für ihre Gastro-Kritiken und mutmaßen, dass sie keine wirklich wichtigen Storys mehr ausgraben kann.
7–9	

10 (nur über Matrixsuche). Matic war früher Stammgast in einem L'Angelo-Ableger in Bochum. Ihre erste schlechte Kritik lässt sich auf einen tatsächlichen Restaurantbesuch zurückführen. Ihre Vehemenz lässt auf einen persönlichen Groll schließen.

ARIS GEORGIU

Erfolge	Informationen
1–2	Allgemeine Informationen die das Dossier widerspiegeln, nichts Neues dabei.
3–4	Aris' Töchter besuchen eine Privatschule in Neu-Essen, ein Großteil seines Einkommens geht für die Schulgebühren drauf.
5–6	Seine Frau macht den Service im Restaurant, während er die Küche leitet. Die Ehe scheint sehr harmonisch.
7–9	Man sagt von Aris, dass er ein ehrlicher, ehrenvoller und vertrauenswürdiger Geschäftsmann sei. Die Familie ist ihm das Wichtigste. Danach kommt sein Restaurant. Er plant eine zweite Filiale im Zentrum von Essen.
10	(nur über Aufklärung) Der Mann hat keine Verbindungen zur Donna. Tatsächlich scheint er sich von beiden Konfliktparteien gleichermaßen zu distanzieren, ohne selbst Machtambitionen zu haben.

Über die Dossiers und die Informationsgewinnung eröffnen sich meist ein bis zwei Möglichkeiten der Annäherung. Eine direkte Konfrontation ist aber stets der beste Weg, um die drei auf Spur zu bringen. Im Folgenden die ungeschönte Wahrheit hinter den drei Personen:

DIE WAHRHEIT HINTER EGBERT SÜSSMILCH

Süßmilch ist ein opportunistischer Egoist, der nur auf seinen eigenen Vorteil bedacht ist. Er ist leicht erpressbar, und die Donna hat ihn mit einigen kompromittierenden Fotos auf ihre Seite gezogen. Es ist nicht nötig, diese Erpressung zu spiegeln oder der Donna gar die Fotos abzunehmen. Direkte Einschüchterung oder Drohungen gegen Süßmilchs Leib und Leben können zu den gleichen Rabatten führen, die er auch der Donna gewährt. Süßmilch bleibt aber ein nicht vertrauenswürdiger Kriegsgewinner, der sich auf die Seite des Siegers stellen wird und auch danach stets unter Beobachtung bleiben muss.

DIE WAHRHEIT HINTER JENNIFER "BARONESS" MATIC

Die Baroness hat ein sehr schlechtes Erlebnis in der Bochumer Filiale des L'Angelo gehabt. Sowohl Koch als auch Kellner müssen einen richtig schlechten Tag gehabt haben (oder eventuell auch Matic selbst). Sie hegt seitdem einen

persönlichen Groll gegen die Restaurantkette und will diese aus Rache diskreditieren. Diese konkrete Wahrheit ist ihr nur sehr schwer zu entlocken, den Groll kann man aber erspüren. Wenn sich die Runner die Mühe machen und das Restaurant in Bochum aufzusuchen, kann sich zumindest der Koch noch vage an die „unmögliche Furie“ erinnern, die sich über Essen (laut Koch zu Unrecht) und Service (womöglich zu Recht) beschwerte. Der Kellner wurde mittlerweile entlassen und ist nach Frankfurt gezogen.

Matic hält sich für eine unabhängige und ehrliche Reporterin, und man kann sie bei ihrer Ehre packen.

Ein weiterer Weg wäre, ihr ein neues, besseres Opfer zu präsentieren, auf das sie sich stürzen kann, am besten mit Insiderinfos (also Paydata).

Einschüchterung oder gar offener Bestechung gegenüber wird sie nur scheinbar nachgeben und dann umso aggressiver zurückschlagen.

DIE WAHRHEIT HINTER ARIS GEORGIU

Aris liebt seine Frau und seine Kinder und ist Realist. Der Konflikt zwischen Lupo und der Donna wird eskalieren, und er will seine Familie nicht in diesem Krieg verlieren. Er hat kein Interesse daran, sich von seiner Familie, den Troudalies, einspannen zu lassen oder gar Lupo zu verraten, aber er will beide Parteien auf Abstand halten, um seinen neutralen Status zu wahren.

Für Francesco reicht diese Wahrheit, die man in einem offenen Gespräch auch aus Aris herausholen kann, völlig aus.

Wenn Lupo die Donna besiegt, wird Aris wieder treu an seiner Seite stehen, und bis dahin wird er ihn nicht verraten.

Wenn die Runner allerdings die Sicherheit von Aris' Familie garantieren und Francesco Resourcen und Kräfte frei macht, um Frau und Kinder zu schützen, könnte Aris mittelfristig unentschlossene oder unzufriedene Familienmitglieder der Troudalies auf Lupos Seite bringen.

Wenn die Runner das jeweilige Geheimnis hinter der Person lüften und sie auf Spur bringen, erhalten sie wenige Tage später die Belohnung von Francesco. Während er bei Süßmilch ein aggressives Vorgehen begrüßt und ihm bei Matic jedes Mittel recht ist, wird er nicht sehr erfreut sein, wenn die Runner Aris zu hart angepackt haben. Wenn sie jedoch freundschaftlich mit dem Restaurantbesitzer auseinandergegangen sind, zeigt sich Francesco hochzufrieden (Loyalität +1).

AUFTRAG 3: DICKE LUFT

Luigi Stranzone, ein Mafiasoldat aus Semenzatos Organisation, heiratet am Wochenende im Vestas-Stammhaus, und di Lauro will ihm ein besonderes Hochzeitsgeschenk machen. Die

Runner sollen die Lüftungsanlage manipulieren und dafür sorgen, dass auf der Feier nicht nur gute Stimmung, sondern auch richtig gute Luft herrscht.

Francesco bietet den Runnern 15.000 Euro für den Job – eine sehr gute Bezahlung für einen simplen Auftrag.

SCHAUPLATZ UND HAUPTDARSTELLER

Schauplatz ist das *Vestas Pizza* im Essener Norden. Es ist vom Grundriss her eine Kopie des *L'Angelo* in Mülheim, auch wenn es dessen Patina und Atmosphäre vermissen lässt. Während bei *Lauro* tatsächlich alles alt und gewachsen ist, versuchte Pietro Mancini, Michaelas Manager, anfangs dessen Atmosphäre durch ähnliches Interieur zu kopieren, scheiterte damit aber kläglich. Mittlerweile herrscht minimalistischer Chic, und die Inneneinrichtung wird im Jahrestakt den aktuellen Trends angepasst.

Die Pizzeria liegt an der südlichen Grenze von Klein-Babel und ist damit für die Essener Normalbürger stets ein aufregender Ausflug in die exotischen „Slums“ im Norden der Stadt. Die Bewohner des Viertels selbst können sich diese Pizzeria eher nicht leisten.

Eine Manipulation der hauseigenen Klimaanlage schreit nach einer nächtlichen Ausführung des Jobs, denn vom späten Vormittag bis Mitternacht herrscht im Stammhaus der Pizzakette reges Treiben. Auch nachts lungern einige Mafiosi im Restaurant herum, und die Küche hat eine kleine Notbesetzung, um die kriminelle Laufkundschaft zu versorgen.

Verwende für die Angestellten, Wachen und Gäste vor Ort die Werte aus *Personen der Handlung* (S. 173) oder SR6 (ab S. 204). Im Gastraum sind auch ein paar erfahrene Mafiasoldaten zugegen, die den Keller und die dortige Geldwäscherei bewachen.

DER AUFTRAG

Wie immer haben die Runner die Möglichkeit, den Auftragsort und die Umgebung vorab auszukundschaften oder mittels Beinarbeit und Matrixsuche aufzuklären. Selbst ein persönlicher Besuch vorab in Verkleidung wäre möglich.

INFORMATIONSGEWINNUNG

Erfolge Informationen

1–2

Das Restaurant wirbt auf seiner Matrixseite mit individueller Raumatmosphäre und individuellen Duftinseln für jeden Tisch. Die blumigen Beschreibungen sind aus dem Produktblatt des Aeromat 2070 kopiert, eines gebräuchlichen Klimasystems mit geschlossenem oder halboffenem Kreislauf.

3–4

Das Gebäude liegt in einem eher ruhigen Wohngebiet und besteht aus zwei Geschossen. Es verfügt über eine

Dachterrasse, die tagsüber von den Gästen genutzt wird. Nachts verirrt sich nur selten ein Mafioso auf das Dach zum Rauchen. Mancini hat wegen der vielen Schläger vor Ort die Anzahl weiterer Wachen auf ein Mindestmaß reduziert. Anscheinend gibt es nur zwei oder vier Schläger, die aber meist ebenfalls mit den anderen Gästen im Wachraum herumlungern und nur sporadisch Kontrollgänge um das Haus und noch seltener auf das Dach absolvieren. Das Restaurant ist wie das *L'Angelo* über einen Fluchttunnel mit der Kanalisation verbunden. Von außen ist dieser aber alarmgesichert, außerdem endet er mitten im Aufenthaltsraum.

(nur Aufklärung) Die Lüftungsanlage ist kein geschlossenes System und hat auf dem Dach eine Verbindung nach draußen. Dort wird Frischluft eingesogen und gereinigt und die verbrauchte Innenluft ausgeblasen.

(nur Beinarbeit) Die beste Zeit für einen Besuch ist kurz vor Sonnenaufgang, wenn es noch dunkel ist und selbst die meisten Kriminellen schon schlafen.

(nur bei persönlichem Besuch) Einer der Kellner steht mit seinem Chef Mancini offenbar auf Kriegsfuß. Er wirkt sehr unzufrieden.

5–6

7–8

9–10

Die Lüftungsanlage kann man entweder am Bedienfeld im Lager [9] oder auf dem Vordach [13] manipulieren. Ersteres geht schneller, weil man dort nur die Chemikalie in den dafür vorgesehenen Vorratsbehälter für die Raumdüfte füllen und die Anlage für die Zeit der Hochzeit programmieren muss. Dazu ist kein Hacking erforderlich, weil das Bedienfeld im Gegensatz zur Fernsteuerung nicht weiter gesichert ist. Um das Lager zu betreten, sind allerdings ein Einbruch oder die Hilfe eines Insiders (Kellner) erforderlich. Auf das Dach gelangt man auch von außen mit entsprechenden Hilfsmitteln und ein wenig Kletterei über eine der Außenwände, über die Notleiter (kameraüberwacht) oder durch einen beherzten Sprung von einem der Nachbargebäude (Probe auf Athletik + Geschicklichkeit (3)).

Auf dem Dach müsste man eine Art zeitgesteuerte Bombe am Ansaugschacht installieren, möglichst nach einer Öffnung des Abdeckgitters, damit die Manipulation nicht von außen zu sehen ist. Dieses Vorgehen erfordert mehr Vorbereitung und Zeit vor Ort.

Die Runner brauchen keine Panik zu schieben. Sie haben genug Zeit und viele Möglichkeiten, die Anlage zu manipulieren, auch für die Informationsgewinnung können sie einen zweiten oder dritten Anlauf nehmen, wenn ihnen eine notwendige Information fehlt und sie nicht von selbst auf eine gute Idee kommen. Mit Vorbereitung und gutem Teamplay ist es möglich, die Heimlichkeits-Proben als Teamwork abzulegen.

VESTAS PIZZA (L'ANGELO)

- 1 Eingangsbereich (überdacht)
- 2 Springbrunnen mit Putten
- 3 Hauptbar
- 4 Kamin
- 5 Festräume
- 6 Garderobe
- 7 Sicherheit
- 8 Büro
- 9 Lager
- 10 Küche

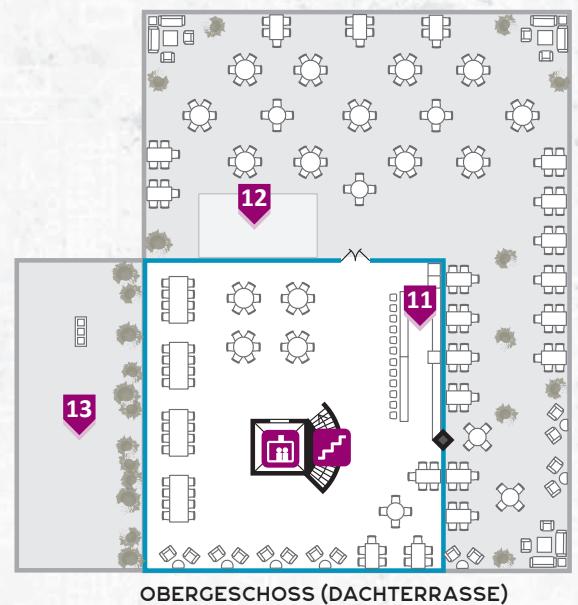
- 11 Roof Bar
- 12 Bühne

- 13 Vordach (kiesbedeckt) mit Abluftrohren

15 m



Alle Außentüren gesichert mit 4 4



Die Mafiosi vor Ort arbeiten unkoordiniert, die meisten von ihnen sind Gäste und nicht wachsam.

Willst du den Job herausfordernder gestalten, kannst du den Runnern Daumenschrauben anlegen, indem du den jeweiligen Charakter schon bei der Informationsgewinnung eine vergleichende Heimlichkeits-Probe ablegen lässt. Wird ein Runner beim Herumschnüffeln „erwischt“, resultiert dies in mehr Wachen im Restaurant, die ihrer Arbeit nun auch gewissenhafter nachgehen.

Selbst wenn sich die Runner nicht erwischen lassen, kann die bevorstehende Hochzeit in einer verstärkten Bewachung resultieren, weil etwa die Hochzeitstorte schon im Lager steht oder eine sündhaft teure Musikanlage auf dem Dach installiert wurde.

Im schlimmsten Fall könnte dies die Runner dazu zwingen, spontan die Lüftungsanlage statt im Lager auf dem Dach zu manipulieren oder andersherum (je nachdem, wie ihre erste Wahl aussah).

Nach dem Job kommt es am darauffolgenden Samstag zu der besagten Hochzeit, die aus Sicht des Brautpaares und der Gäste in einer Katastrophe endet. Die Schatten sind voller hämischer oder wütender Wortmeldungen. Mehrere Gäste mussten sogar kurzzeitig medizinisch behandelt werden.

Gleichzeitig erscheint ein neuer Spot für L'Angelo:

„Ob Geburtstag, Taufe oder Hochzeit: Feiern Sie bei L'Angelo. Wir kümmern uns um alles und sind Ihr vertrauenswürdiger und zuverlässiger Partner bei der Planung Ihrer Feierlichkeit. Lassen Sie Ihre Sorgen zu Hause, bei uns sind

Sie in guten Händen. Feiern bei L'Angelo. Unvergesslich!“

Der Zeitpunkt der Ausstrahlung und das augenzwinkernde „Unvergesslich!“ des Sprechers am Ende wird in den Schatten heiß diskutiert, und man ist sich einig, dass es als Bekennnerbotschaft verstanden werden kann. Der Spot läuft nur an diesem Wochenende, aber #Unvergesslich! bleibt noch Tage darauf im Panoptikum und wird von beiden Seiten der Mafia genutzt, sowohl als Provokation aus dem Lupo-Lager als auch als Versprechen auf Rache von den Leuten der Donna.

Francesco ist bester Laune, als er den Runnern ihre Bezahlung überweist (spätestens jetzt steigt seine Loyalität auf 2).

AUFTRAG 4: PRONTO, PRONTO

Unmittelbar nach der Hochzeit erfolgt der Gengenschlag der Donna durch Mancinis Leute: Mehrere Fahrer von L'Angelo werden auf ihren Routen brutal überfallen, und erste Fahrer kündigen, als sich das herumspricht. Zu jeder Zeit sind Dutzende Fahrer der Restaurantkette auf den Straßen des Ruhrplexes unterwegs, und Don Ludos Leute können nicht alle rund um die Uhr schützen. Die Angriffe stehen in keinem Verhältnis zur Beute und sind auf Dauer nicht wirtschaftlich für die Gegenseite. Kurzfristig ist es aber ein teurer erkaufter Imageschaden für

Francescos Sparte, und es steht zu befürchten, dass sich auch die Polizei und die Medien auf die Überfälle stürzen und so mehr Aufmerksamkeit generieren, als di Lauro lieb ist. Die Runner werden eher zufällig auf einer ihrer Fahrten in den Run gezogen, als sie an einem der Überfälle vorbeikommen.

DER AUFTRAG

Die Runner genießen gerade die Nachrichten über die geplatzte Hochzeitsfeier, als sie auf dem Weg zu di Lauro an einem Überfall vorbeikommen. Mehrere Ganger verfolgen auf ihren Motorrädern einen Lieferanten des L'Angelo auf den Straßen von Mülheim! Wenn die Runner eingreifen, wendet sich das Blatt sofort, und aus den Jägern werden Gejagte. Die Ganger sind nicht selbstmörderisch und werden fliehen. Eine Verfolgung ist aussichtslos, da sich das Dutzend Biker aufteilt. Sollten die Runner dennoch einzelne Ganger stellen können, stellt sich heraus, dass es sich um Kleinkriminelle handelt, die offenbar von Michaelas Leuten bezahlt wurden.

Der Lieferant ist überglucklich über die Rettung seines Lebens und kann von den Runnern sogar überzeugt werden, dass er nun sicher ist und die Ganger ihn nicht wieder behelligen werden.

Im L'Angelo herrscht Alarmstimmung. Francesco hat im Keller eine Art Krisenstab eingerichtet und versucht verzweifelt, die zahlreichen Angriffe abzuwehren. Don Ludos Schläger und Soldaten sind viel zu langsam und kommen meist zu spät. Francesco verhandelt nicht lange, aber er muss diese Krise in den Griff bekommen. Über die Entlohnung wird man sich schon im Nachhinein einig. Bringen die Runner die Bezahlung zu diesem Zeitpunkt gar nicht zur Sprache, sondern handeln entschieden, wird sich Francesco einen Bonus vormerken.

Haben die Runner die Mülheimer Gang nicht eben erst nachdrücklich eingeschüchtert, wird Francesco sie postwendend zu einem eben gestarteten Fahrer schicken, dem die Biker nun auf den Fersen sind. Dort können die Runner ihr Versäumnis gleich wettmachen.

Danach geht es unverzüglich mit einem Kurztrip zu einem Kunden im nahen Essen weiter. Bei ihm vor dem Haus steht ein verdächtiges Auto, und da er als Buchmacher für di Lauro arbeitet, wandte er sich an ihn. Tatsächlich erwartet er eine größere Pizza-Lieferung vom L'Angelo, und die Runner sollen den Lieferanten unauffällig eskortieren.

Die drei Schläger und ihr Anführer (Kleine Fische und Straßenchef, s. *Personen der Handlung*, S. 173) kennen keine Zurückhaltung und nutzen sogar automatische Waffen und Brandsätze im Kampf. Sie werden erst fliehen, wenn sie sich als unterlegen erkennen. Wenn die Runner es schaffen, den Anführer an der Flucht zu hindern oder zu töten, können sie (oder Francescos Decker) dessen Link hacken. Darauf findet man genaue Angaben zu Adresse, Zeitpunkt und sogar Umfang der Lieferung!

Ab diesem Zeitpunkt ist klar, dass sich ein feindlicher Decker in das Bestellsystem gehackt hat. Sofort bittet Francesco Don Lupo um Unterstützung, und es folgt ein Katz-und-Maus-Spiel zwischen den Deckern. Der Decker der Runner kann hier natürlich unterstützen.

Francesco kann weder allen Lieferanten Geleitschutz geben noch die Bestellungen stundenlang zurückhalten oder gar stornieren, ohne sein Gesicht zu verlieren. Die Runner müssen das feindliche Deckerversteck ausheben und diesem Spuk ein Ende bereiten.

Während sich die Runner (unterstützt durch ein Killerkommando von vier Mafiosi, s. *Personen der Handlung*, S. 173) bereithalten, versuchen die Verteidiger in der Matrix, den physischen Aufenthaltsort der Decker der Donna zu ermitteln. Schnell wird klar, dass diese mobil sind!

Eine wilde Jagd nach Oberhausen beginnt, denn Francesco hat einen Tempo-Bonus ausgelobt! Handle die Verfolgung so detailliert ab, wie du möchtest. Wenn unter den Spielern ein Rigger ist, so hat dieser seine Glanzstunde, und du kannst mit mehreren Ausgedehnten oder Vergleichenden Steuern-Proben arbeiten. Im anderen Fall empfehlen wir eine Ausgedehnte Probe auf Steuern + Reaktion (20, 15 Minuten).

Wenn das Fahrzeug der Decker lokalisiert und eingeholt ist, müssen diese nun offline gehen. Auch hier gibt es wieder viele Möglichkeiten. Die Runner können das Überraschungsmoment nutzen und das Fahrzeug mit Waffen angreifen. Ein Rigger könnte versuchen, das gegnerische Auto in einen Unfall zu treiben (der Fahrer ist nur einer der einfachen Schläger), ein Team-Decker könnte das Fahrzeug und die darinsitzenden Decker auch virtuell angreifen oder die Decker mittels Störsender ablenken.

Sobald das Fahrzeug steht, gibt es kein Entkommen für die Decker: Wenn die Runner sie nicht erledigen, werden es wenige Sekunden später die dann eintreffenden Männer von Francesco erledigen und dabei nicht zimperlich vorgehen. Ganz im Gegenteil wird der Capo hier mittels eines Brandsatzes ein Zeichen setzen. Viel Zeit bleibt dafür aber nicht, denn Oberhausen ist kein rechtsfreier Raum, und die Polizei wird früher oder später eintreffen, je nachdem, wie lange die Runner benötigten, um die Konkurrenz zu stoppen, und wie auffällig sie dabei waren. Vor allem Drohnen der Polizei werden frühzeitig auftauchen und müssen abgeschüttelt werden. Wenn die Runner den Mafiosi zuvorkamen, gibt es neben Kleinkram ein bis zwei Cyberdecks (Horizon-Decks der Gerätestufe 4, D/F 7/6, Neupreis je 107.000 €) zu erbeuten.

Interessante Wendungen können entstehen, wenn die Runner bereits die Abwerbung von Topo im Abschnitt *Abenteuervorschläge* (S. 98) gespielt haben. Wer mehr Action haben möchte, kann bedenken, dass in Oberhausen auch Ruhrmetall und Leute der MET2000 stark vertreten sind, denen immer der Finger am Abzug juckt.

Bei der Rückkehr ins L'Angelo werden die Runner wie Helden empfangen. Es gibt ein Festessen auf Kosten des Chefs mit reichlich Alkohol,

und zu späterer Stunde machen auch ein paar „exotische Tänzer“ beiderlei Geschlechts ihre Aufwartung. Francesco lässt sich nicht lumpen und wird den Runnern das Du anbieten und mit ihnen Brot und Wein teilen. Die Runner sind damit natürlich nicht in die Familie aufgenommen, haben aber eine weitere Bekanntschaft geschlossen (Francescos Loyalität steigt auf 3).

AUFTAG 5: HEISSE KARTOFFEL AUF EINEN BLICK

Der letzte Job kommt plötzlich und unangekündigt.

SAC'S IHNEN INS GE SICHT

„Ihr müsst kommen! Schnell. Euer kleiner Spion hat ein Telefonat abgefangen!“

Der automatische Übersetzer lässt die Worte in Echtzeit auf Deutsch in der AR erscheinen. Es ist eindeutig Michaela Semenzatos Stimme: „Parlare!“ / „Sprich!“

...
„Bene! È nascosto al sicuro?“ / „Gut! Ist sie sicher versteckt?“

...
Quanti visitatori ci sono in questo momento? / Wie viele Besucher sind gerade da?

...
„È già arrivato?“ / „Ist er schon angekommen?“

...
„Eccellente! Questo farà capire a Lupo che ci sono dei limiti.“ / „Ausgezeichnet! Dadurch wird Lupo klar, dass es Grenzen gibt.“

„Auf der anderen Straßenseite sind zwei schwarze Vans vorgefahren. Die beobachten das Restaurant! Ich glaube, ich sitze hier auf einer verdammten Bombe! Ihr müsst herkommen! Bitte! Und bringt die Artillerie mit, die Männer in den Vans sind keine Kinder, die kommen sicher nicht mit Messern.“

HINTER DEN KULISSEN

Durch Cicis Wanze (s. *Who let the dogs out?*, S. 55) hat Don Lupo erfahren, dass die Donna nach der verpatzten Hochzeit tobte. Sie versprach ihren Unterbossen Rache, und die Überfälle auf die Lieferanten allein scheinen ihre Rachsucht nicht befriedigt zu haben. Ein Gespräch wurde abgefangen und an alle Unterbosse weitergeleitet. Francesco rief umgehend bei den Runnern an, denn er ahnte, worum es geht.

Francescos Sorgen sind begründet. Vor dem L'Angelo warten zwei Killerkommandos von Michaela nur darauf, dass er sich im Gastraum zeigt, um das Restaurant in die Luft zu jagen. Dieser hält sich allerdings im Keller versteckt und hofft auf ein schnelles Eingreifen der Runner.

Die erste Aufgabe ist es also, schnellstmöglich zum Restaurant zu kommen, es unbemerkt von Michaelas Killern zu betreten und dann die Bombe zu finden und zu entschärfen, ohne eine Panik auszulösen – denn wenn die Gäste aus dem Restaurant fliehen, werden Michaelas Killer sicher aktiv werden. Zumindest ist das di Lauros Befürchtung, die er mit den Runnern teilt.

Für den ersten Teil braucht es einen guten Fahrer und eine Steuern-Probe, um sich vor den beiden Drohnen des gegnerischen Riggers (Würfelpool 13 für Wahrnehmung) zu verstecken, die die Umgebung im Blick behalten. Mit Teamwork, Verkleidung als Lieferanten, durch Magie oder durch die Kanalisation können die Runner dies bewerkstelligen.

Die Suche nach der Bombe gestaltet sich als Ausgedehnte Probe auf Wahrnehmung + Intuition (24, 15 Minuten), bei der Teamwork eingesetzt werden kann. Die Runner müssen unauffällig vorgehen, um die Gäste nicht in Panik zu versetzen. Der Teamwork-Leiter erhält für jedes Intervall 1 Edge, wenn die Runner Sensoren, Mikrodrohnen oder andere geeignete Ausrüstung verwenden. Di Lauro kann solches Equipment gegebenenfalls sogar haben.

Der Anruf kam um 18 Uhr, spätestens um 22 Uhr werden die Killer die Bombe zünden. Sie werden sie auch zünden, wenn sich das Restaurant vorher leert, wenn sie vermuten, dass Francesco flieht, oder wenn ihnen etwas ungewöhnlich vorkommt.

Die Runner sollten die Bombe schließlich in einem Lüftungsschacht finden. Dort ist sie nicht zugänglich. Offenbar wurde sie vom Dach heruntergelassen. Sie hängt nun auf Deckenhöhe in der Wand mittig des Gästraums.

Verwende auch hier den Bodenplan des Vestas Pizza, das baugleich mit dem L'Angelo ist.

Spätestens jetzt werden sich die Runner eine Form der optischen Aufklärung beschaffen müssen:

Probe auf Wahrnehmung + Intuition oder Mechanik + Logik

Erfolge Informationen

- | | |
|---|--|
| 1 | Eine Digitalanzeige zählt herunter, die Bombe wird um 22 Uhr explodieren. |
| 2 | Neben der Anzeige ist auch ein Wegwerfkommlink verbaut (mit passender Wissensfertigkeit: Das spricht für einen Fernzünder). |
| 3 | Der Sprengstoff reicht nicht aus, um das Gebäude völlig zu zerstören, würde aber viele Tote und Verletzte fordern. (nur mit Fertigkeit Mechanik) Es sind keine Sicherungen zu sehen, die eine Entschärfung behindern würden. |
| 5 | (nur mit Mechanik-Spezialisierung Sprengstoffe) Die Bombe ist einfach aufgebaut. Sie hat keine Sicherungen, keine weiteren Zünder und auch keine Sensoren. Die Drohne kann sie gefahrlos zu einer Wartungsklappe ziehen. |
| 6 | |

Je nachdem, wie viel sie über die Bombe herausfinden, können die Runner sie im Anschluss im hinteren Teil des Restaurants entschärfen oder müssen dazu im Gastraum an den Lüftungsschacht – natürlich ohne eine Panik auszulösen und ohne dass die Killer sie durch die Fenster sehen. Schauspielerei und Ablenkung bieten sich hier an. Wenn deine Runner über spezielle Fertigkeiten verfügen (Magie, Minidrohnen mit mechanischen Manipulatoren, Decker, Störsender), kann all dies eine geeignete Maßnahme gegen diese Bombe einfacher Bauart sein.

Das Entschärfen der Bombe ist eine Ausgedehnte Probe auf Mechanik (Sprengstoff) + Logik (12, 5 Minuten), die parallel von zwei Charakteren durchgeführt werden muss, da beide möglichen Zünder zeitgleich entfernt werden müssen. Einer der beiden Charaktere bekommt volles Teamwork durch einen via AR zugeschalteten Bombenentschärfer der italienischen Polizei (Würfelpool 14). Beide Entschärfer dürfen natürlich nicht patzen, und wenn einer der beiden seinen Schwellenwert früher erreicht, muss er so lange mitwürfeln, bis auch sein Mitstreiter den Schwellenwert erreicht. Die Herausforderung und Schwierigkeit sind den Charakteren trotz des Spezialisten vorher nicht bekannt. Er gibt zwar eine Einschätzung und wirkt zuversichtlich, aber er sitzt ja auch nicht auf der Bombe!

Sobald die Bombe entschärft ist, kommt Bewegung in das Killerkommando. Nicht weniger als acht schwerbewaffnete Mafiakiller unter der Führung eines erfahrenen Capos steigen aus den Autos. Der Rigger bleibt in einem der Fahrzeuge. Ganz offensichtlich wurde das Entschärfen bemerkt, und man hat Befehl, das L'Angelo auf herkömmliche Weise zu *entkernen*. Zwei der Soldaten machen sich an den beiden Kofferraumklappen zu schaffen und entnehmen den Fahrzeugen Raketenwerfer! Die anderen bringen Sturmgewehre und leichte MGs in Anschlag. Der Anführer bringt auf der Motorhaube seines Fahrzeugs ein großkalibriges Scharfschützengewehr mit Zweibein in Stellung.

Die Werte für die Gegner findest du in *Personen der Handlung* (S. 173). Die Aktion gewinnt für den Magier des Runnerteams an Tödlichkeit und Herausforderung, wenn in einem der Fahrzeuge zusätzlich ein Magier sitzt. Das gegnerische Team wird im Zweifelsfall auch durch Decker aus Michaelas Mülheimer Zentrale abgeschirmt.

Wenn die Runner keine Vorkehrungen durch Drohnen, Geister oder einen Kundschafter getroffen haben, bleibt ihnen nach einer gelungenen Überraschungsprobe genau eine Kampfrunde, um zu reagieren, bevor die Gegenseite das Feuer eröffnet. Das gegnerische Team handelt schnell, trainiert und vorbereitet, unter Ausnutzung der vollen Leistung ihrer reflexsteigernden Verbesserungen.

In diesen drei Sekunden bricht Panik aus, als den Gästen zugeschrien wird, sich auf den Boden zu werfen. Ein halbes Dutzend Mafiosi zücken ihre Pistolen und treten dem Todeskommando mutig entgegen.

Francesco pflückt ein Jagdgewehr von der Wand seines Büros und eilt den Runnern hinter-

her. Er wird in der dritten Kampfrunde eingreifen (und in das Sichtfeld des Scharfschützen geraten). Schon in der zweiten Kampfrunde bricht die Hölle los, als beide Seiten das Feuer eröffnen.

Der Kampf ist das Finale von Akt 2 und ist ein klassischer Shootout, der in Anlehnung an alte Verbrecherfilme beschrieben werden darf. Zehn Angreifer, die breitbeinig die Fensterfront unter Feuer nehmen, Geschrei, Panik, Körper, die vom vollautomatischen Feuer getroffen werden und blutend zu Boden gehen.

Zieh hier alle Register, in Form von sekundärem Schaden, Edge durch Vorteile wie Deckung und Handlungen wie Weghechten, Status durch Deckung, splitterndes Glas, betäubende Explosionen und Sichtbehinderungen. INFERNO!

KEINE PANIK

Die Annäherung an das Restaurant sollte unkritisch verlaufen. Die Runner wissen von der Verbindung zur Kanalisation vom baugleichen Vestas Pizza und sollten bereits mehrfach im Keller der Restaurants gewesen sein. Francesco wird



einfallslosen Runnern sogar einen Lieferwagen schicken, um sie ins Restaurant zu schmuggeln.

Die Suche nach der Bombe sollte kein Problem sein, eine Intuitionsprobe kann die Lüftungsanlage als potenzielles Versteck schon vorher ins Gedächtnis der Runner bringen. Die Donna hat bekanntermaßen ein Auge für Details und plant ihre Rache meist minutiös.

Beim Entschärfen können sich die Runner auch einen zweiten Teamworker einkaufen, oder ein dritter Teamkamerad kann einspringen. Der Schwellenwert sollte dann zu schaffen sein. Lediglich kritische Patzer führen zu einer tödlichen Explosion.

Der finale Kampf soll hart sein. Pass die Gegner an deine Runner an, um ihnen eine Herausforderung zu bieten, die sie fordert, aber die sie (gerade) noch bewältigen können. Dieser Kampf soll einer der tödlichsten dieser Kampagne sein. Sind die Angreifer zu übermächtig, können die Runner jederzeit in Deckung gehen und auf das Ende hoffen. Die Runner müssen diesen Kampf nicht gewinnen! Den Angreifern bleiben nur ca. 10 Kampfrunden, bis sie den Angriff abbrechen und fliehen. Denk bei vollautomatischem Feuer an den Munitionsverbrauch und die Senkung der Angriffswerte.

DAUMENSCHRAUBEN

Die Suche nach der Bombe und das Entschärfen sollen spannend und nervenaufreibend sein. Beschreibe daher die Ausgedehnten Proben detailliert und spiel gerade bei der Suche mit Hoffnung und Enttäuschung. Beim Entschärfen sollte die Gefahr eines Patzers für genügend Spannung sorgen.

Der abschließende Kampf soll kurz und blutig sein. Die Runner können hier ruhig verletzt oder gar kampfunfähig werden. Gerade die beiden Raketenwerfer und die leichten Maschinengewehre stellen eine tödliche Gefahr dar. Setz den Magier auf der Gegenseite als Option ein und lass ihn offensiv agieren.

NACH DEM ABENTEUER

„... kam es am Abend zu einer Schießerei vor der bekannten Pizzeria L'Angelo in Mülheim. Mehr als ein Dutzend Personen feuerten unter anderem mit vollautomatischen Waffen. Über Opfer unter den unbeteiligten Gästen ist nichts bekannt. Die Polizei in Mülheim spricht von einer nie dagewesenen Eskalation der Gewalt und vermutet einen Zusammenhang mit der organisierten Kriminalität der italienischen Mafia ...“

Die Medien sind am Abend voller reißerischer Berichte, und die Runner können sich in diver-

sen Drohnenfeeds selbst noch einmal die besten Szenen der Schießerei ansehen.

Leonardo und di Lauro sind außer sich, und di Lauro bittet die Runner sogar darum, die Bombe postwendend in *Vestas Pizza* zu platzieren, um der Vendetta gerecht zu werden.

Don Lupo und vor allem Jacko versuchen, überhastete Reaktionen zu vermeiden. Offenbar hat die Eskalation mehr Aufmerksamkeit erzeugt, als Michaelas Vater lieb ist. Er wird die Runner bitten, mäßigend auf Leonardo und di Lauro einzuwirken.

GELD

Nachdem die Runner ihr Leben riskiert haben, um Francescos Lebenswerk zu retten, ist er ihnen zutiefst dankbar. Jeder Runner erhält 20.000 Euro von di Lauro persönlich auf einem sündhaft teuren Ebenholz-Credstick, verbunden mit dem aufrichtigen Wunsch, dass die Runner lange genug leben, um diesen Luxus zu genießen.

CONNECTIONS, REPUTATION UND STATUS DER RUNNER IN DER MAFIA

Nach dem Run erhöht sich Francescos Loyalität zu den Runnern auf 4. Auch die Reputation der Runner in der Mafia steigt, auf beiden Seiten. Die Namen der Runner sind nun endgültig mit der Mafia verbunden, auch wenn sie keine Mitglieder der Familie sind. Wenn die Runner di Lauro und Leonardo die Rücksendung der Bombe ausgeredet haben, wird ihnen dies weiteres Ansehen einbringen, sobald sich der erste Zorn gelegt hat.

Der Ausgang des letzten Abschnitts des Pizzakriegs sollte der ausschlaggebende Grund sein, weswegen die Runner in Akt 3 die Ehre erhalten, als Leibwächter Don Lupos Delegation zu begleiten.

KARMA

Jeder der ersten vier Aufträge ist 2 Karma wert. Du kannst sie an den jeweiligen Spielabenden oder gesammelt ausschütten. Belohne wie immer Einfallsreichtum und Heroismus, aber auch generell gutes Rollenspiel oder einen Spieler, der zur guten Unterhaltung aller beigetragen hat.

Die Rettung des L'Angelo ist 2 bis 5 Karma wert, wenn es den Runnern gelingt, durch Mut und Geschick die Zahl der Opfer aufseiten Francescos und seiner Gäste niedrig zu halten. Belohnen den persönlichen Einsatz der Runner.

Eine Deeskalation durch die Runner kannst du mit 2 weiteren Karma belohnen.



SPUR DES GELDES

AN DIE SPIELLEITUNG

Dieser Run ist eine Ergänzung zur Haupthandlung und kann als solche in die Kampagne integriert werden.

Im ersten Teil des Runs wird es um einen inszenierten Tod gehen. Der zweite Teil kann einzeln oder im Anschluss gespielt werden oder ganz ausgelassen werden. *Hierbei handelt es sich um einen Auftrag mit möglicher Wetwork, und die Runner könnten dabei Connections verlieren.*

Der Frankfurter Megaplex steht seit Langem für ein Konzernutopia, in dem Schein mehr zählt als Sein. Es ist allen Beteiligten besonders wichtig, dass die Fassade der Sicherheit und Utopie aufrechterhalten wird, weswegen man auf Störungen der Ruhe empfindlich reagiert. Aus diesem Grund unterscheidet sich die Stimmung dieses Runs deutlich von den anderen in diesem Band.

Der Run hat also ein spezielles Setting, und du solltest genau prüfen, welche Bedeutung er für deine Kampagne hat und ob deine Gruppe an der Handlung Spaß haben wird. Eine Abwandlung der Ereignisse ist möglich, solange das Ergebnis gleich bleibt.

WAS BISHER GESCHAH

Don Lupo Gasperi hat durch Francesco di Lavoro, Luca Sattori und seine Spitzel innerhalb der Familie herausbekommen, dass Michaela plant, sich finanziell unabhängiger von den bestehenden Wegen der Mafia zur Geldwäsche zu machen, um eine bessere Position im möglichen Machtkampf mit der Alta Commissione zu erlangen. Ihr Arrangement mit Horizon scheiterte vor geraumer Zeit, und so hat sie sich an einige kleinere, unabhängige Banken und Investmentfirmen gewandt (s. *In der Höhle des Löwen*, S. 24). Durch deren Expertisen und Unterstützung war sie in der Lage, mit Alessandra Olivieri, der Tochter Carlo Olivieris, die Investmentfirma SiO (Semenszato i Olivieri Holding) zu gründen. Michaela will ihre Investmentfirma nutzen, um sich eine Geldwäschanlage zu finanzieren und so die Gebühren beim Waschvorgang der Alta Commissione und den anderen Familien vorzuhalten. Sie hat eine kleine Firma aufgetan, deren Gründer einer ihrer Strohmänner (**Pietro Mancini**) ist, und plant, dieser nun einen Investorendeal bei SiO zuzuspielen, um so die unregistrierten Einnahmen der Mafia in sauberes Geld zu verwandeln. Der Deal ermöglicht es dieser neu gegründeten

Firma, unzählige Franchise-Verträge mit großen Fastfood-Ketten abzuschließen, um die unglaublichen Summen an Schwarzgeld, das die Mafia durch ihre illegalen Machenschaften verdient, unauffällig zu waschen. Da ein Investorendeal nur mit Rechtsanwälten durchzuziehen ist, hat man sich eine neutrale, aber verschwiegene und verständnisvolle Kanzlei gesucht. Die Wahl fiel auf Stark, Theissen & van der Mer (STvdM) und ihr Büro in Frankfurt, da die Aufmerksamkeit für Tätigkeiten der Mafia durch andere Gruppierungen sehr auf dem RRP liegt.

Don Lupo bekommt schnell genug mit, was Michaela plant, um eine Person undercover einzuschleusen, die den Deal manipulieren soll. Ziel ist es, den Deal so zu sabotieren, dass SiO wirtschaftlich keine andere Möglichkeit bleibt, als einen Vertrag mit einer Firma abzuschließen, die er sorgsam ausgewählt hat, um so seine Figuren in Stellung zu bringen und den Geldfluss der Familie zu übernehmen, sobald er wieder an der Macht ist.

Die genauen Vorgänge, wie SiO dazu gezwungen wird, einen Deal mit einer anderen Firma als der von Michaela ausgewählten einzugehen, was dann mit der Firma von Pietro Mancini passiert und wieso die SiO nicht merkt, dass Cara Fuchs auch nur eine Strohfrau für Don Lupo ist, spielen in diesem Run keine Rolle und sind bewusst vage gehalten. Die Abläufe noch komplizierter zu machen könnte die Spielenden zu sehr von der eigentlichen Handlung abbringen.

So weit, so gut. Der V-Mann, ein soziales Chamäleon mit viel Erfahrung in Undercover-Einsätzen, ist eingeschleust und hat sich in Position begeben. Die beiden Anwälte, die die Firmen mit ihren Anliegen um einen Deal mit SiO betrauen, sind heiß darauf, ihren Deal zu machen und so eine ordentliche Beförderung zu erhalten. So ergibt sich einige Tage vor dem Anruf an die Runner die ideale Gelegenheit. Der V-Mann schlägt ohne Absprache mit Don Lupo zu und lässt den Deal der Semenzato platzen. Auftrag erfüllt, aber die Exit-Strategie ist noch nicht bereit, und der unterlegene Anwalt (**Lambert Yount**) ist sauer und sehr motiviert, herauszubekommen, wer ihm die Tour vermasselt hat. Da STvdM dafür bekannt sind, keinen Spaß zu verstehen, wenn es um Fremdeinwirkung geht, wird die Luft plötzlich sehr dünn für den V-Mann. Francesco di Lauro und Don Lupo beschließen deswegen, den nicht nur erfolgreichen, sondern auch sehr fähigen V-Mann nicht hängen zu lassen, und beauftragen die Runner damit, so schnell wie möglich nach Frankfurt zu reisen und ein ganz besonderes „Attentat“ auszuführen ...

HANDLUNG

Jacko kontaktiert die Runner für einen äußerst eiligen und delikaten Auftrag außerhalb des RRP. Die Runner müssen nach Frankfurt und dort einen V-Mann aus einer brenzligen Situation retten. Da sein Aufenthaltsort gut gesichert und

DIE PERFEKTE VERWIRRUNG

Um das Verwirrspiel auf die Handlung zu beschränken, hier ein paar klare Worte:

Alle genannten Firmen und juristischen Konstrukte sind für die Runner und den Run nicht wirklich entscheidend. Die Runner haben ein Ziel vor Augen. Dieses hat aber mehrere Namen. Im Text wird von der Zielperson, Andrea DiMarco und Dag Jäger gesprochen. Sie sind alle ein und dieselbe Person! Außerhalb dieses Runs heißt der NSC Andrea DiMarco.

sein derzeitiger Arbeitgeber sehr nachtragend ist, muss die Identität des V-Manns glaubhaft versterben, um weitere Nachforschungen seitens anderer Parteien schnell zu beenden. Jacko betont, wie diskret das Ganze anzugehen ist, um keine undichten Stellen zu provozieren. Damit verhinderst du auch, dass die Runner zu viele geliebte Connections benutzen.

EXTRAKTION

In Frankfurt angekommen, können die Runner auf eigene Faust Informationen einholen und einen Plan schmieden, wie sie ihre Zielperson glaubhaft töten, ohne dies wirklich zu tun, oder sie greifen auf einige Connections von Jacko zurück, die dieser in den Schatten, weit weg von der Mafia, gesucht hat. Nachdem sie einen Plan ersonnen und an Jacko weitergegeben haben, um die Zielperson einzuweihen, was passieren wird, ziehen sie den Plan durch, möglichst ohne zu viel Aufmerksamkeit zu erregen oder sich zu lange Zeit zu lassen, denn ein Angestellter des aktuellen Arbeitgebers ist misstrauisch geworden und schnüffelt bereits herum. Danach wird der V-Mann auf einem von Jacko organisierten Weg aus der Stadt gebracht, und die Runner können zurück in den RRP fahren, um ihr Honorar einzustreichen.

AUFRÄUMEN

Kaum im RRP angekommen, ruft Jacko schon wieder an und bittet die Runner nochmals nach Frankfurt mit dem Auftrag, die losen Enden zu beseitigen, denn mehrere Parteien haben bereits Nachforschungen begonnen, und es wurde sogar ein Runnerteam auf die Fährte des V-Manns gesetzt. Die Runner müssen nun entscheiden, wie sie die losen Enden abschneiden: endgültig oder das Risiko eingehen, sie mit neuer Identität, aber ohne Blutvergießen, irgendwo neu anfangen zu lassen. Kreativität und Schnelligkeit sind nun gefragt, denn es darf keine Spur zu den Runnern führen, ansonsten werden sie selbst zu losen Enden. Dieser Teil ist bewusst so angelegt, um das moralische Dilemma der Situation einzufangen. Auch wenn man nicht gerne die Leute beseitigt, die einem gerade noch geholfen haben, kann diese Situation zu spannenden Situationen führen.

SZENE 1: DAS TREFFEN

AUF EINEN BLICK

Jacko ruft die Runner an und teilt ihnen mit, dass es einen dringenden Run mit Fingerspitzengefühl außerhalb des Plexes zu erledigen gilt. Die Bezahlung ist entsprechend großzügig, und er ist sogar bereit, einige seiner Kontakte spielen zu lassen, um Ausrüstung vor Ort zu beschaffen.

Das Treffen, um die Einzelheiten zu klären, findet unterwegs statt. Die Runner haben nur wenig Zeit, das Wichtigste an Ausrüstung zu schnappen und zu einem Rastplatz an der A3 bei Bonn zu kommen. Dort wird Jacko zusteigen und den Runnern auf der Fahrt erklären, worum es eigentlich geht. Da die Fahrzeit mindestens 2 Stunden beträgt, haben die Runner auch Zeit, die ersten Recherchen und Anrufe zu erledigen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Das Wetter im Plex zeigt sich gerade von seiner schlechtesten Seite. Die Wolken hängen tief, und ein beständiger Niederschlag aus ausgewaschenen Industrieemissionen und Sprühregen treibt die Metamenschen nach drinnen. Deswegen kommt es nicht ungelegen, als Jacko sich per Kommlink bei euch meldet: „Keine Zeit für lange Erklärungen. Es eilt, und dementsprechend ist auch die Bezahlung. Schnappt euch euren Kram und trefft mich am Autobhof Bad Honnef an der A3 Richtung Frankfurt. Es wird diskret! Ach, und sorgt für eine Karre, in der ich mir nicht den Kopf auf der Fahrt verbeule. Wir sehen uns in einer Stunde!“

Schon hat er wieder aufgelegt, und euer Komm-link sendet euch einen Standort. Zeit zu packen!

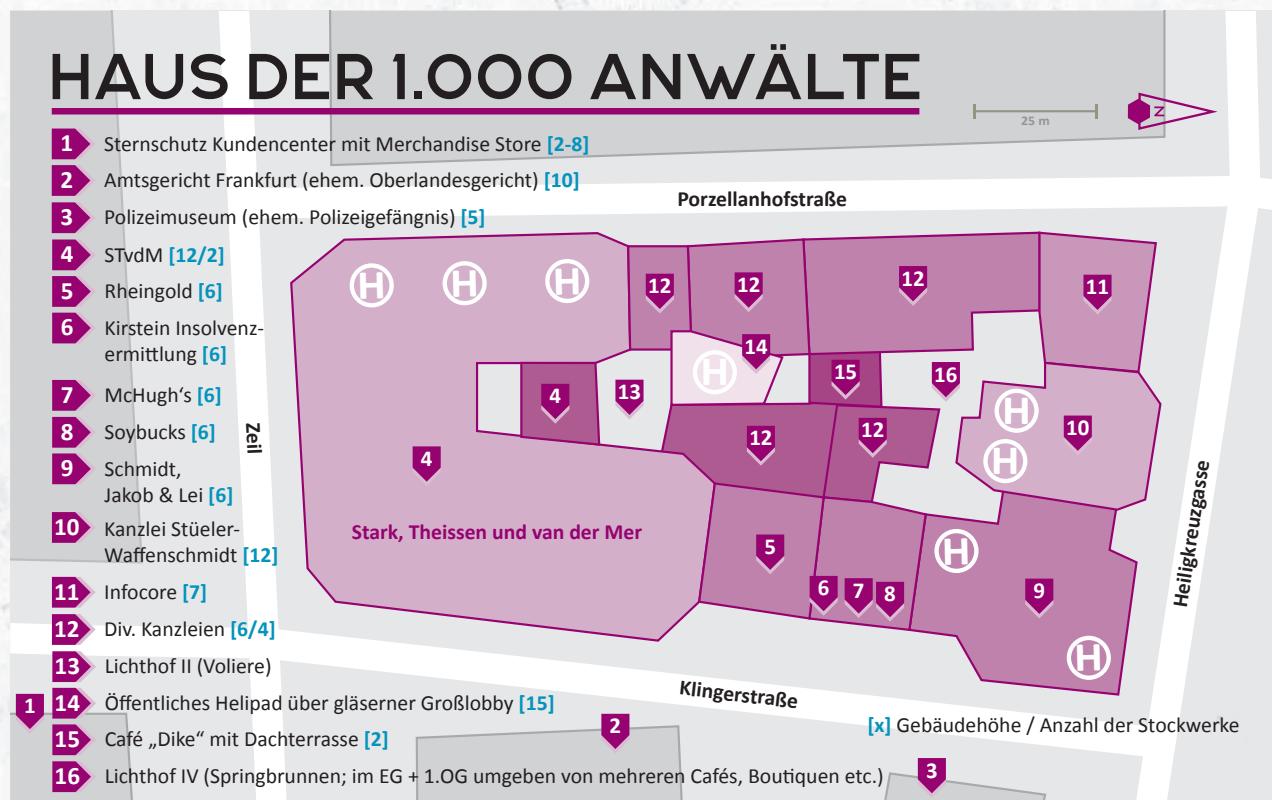
HINTER DEN KULISSEN

Der Grundplan ist einfach, aber genial. Jacko hat in Frankfurt einen verschwiegenen Bestatter organisiert, der das Ziel des Runs abholt und zu einem sicheren Ort in Mainz bringt, wo es in ein Boot der Grauen Wölfe umsteigen und untertauchen kann. Hierfür müssen die Runner einen glaubhaften Tod inszenieren. Wenn du die Kreativität fördern und den Schwierigkeitsgrad erhöhen willst, kannst du natürlich auch verlangen, dass der Tod auf keinen Fall eine Obduktion auslöst, da dann der Schwindel auffliegen würde (oder man die benötigte Leiche aus einem Leichenschauhaus stehlen müsste). Wichtig ist in jedem Fall, dass die Anwälte von STvdM und Michaelas Leute nicht auf die Idee kommen, an der Sache könnte etwas faul sein.

Als Bezahlung hat Jacko 10.000 Euro pro Runner eingeplant. Er kennt die Runner mittlerweile und wird diese Summe entweder am Stück anbieten oder sich auf sie hochhandeln lassen. 5.000 Euro gibt es direkt, den Rest nach Lieferung. Wenn die Runner bereits Mehrausgaben begründen können, wird Jacko entweder versuchen, die benötigte Ausrüstung zu organisieren, oder einen Credstick für Spesen rausrücken. Er will nicht, dass der Run wegen mangelnder Ausrüstung oder Logistik scheitert.

ANMERKUNG FÜR DIE SPIELLEITUNG

Je sauberer die Runner im Teil *Extraktion* arbeiten, desto leichter werden sie es beim Aufräumen haben.



DAUMENSCHRAUBEN

Solltest du die Paranoia der Spieler etwas anfachen wollen, kannst du hier eine kleine Begegnung einflechten. Wenn ein Kampf zu langweilig erscheint, kann genauso gut eine Drohne oder ein Beobachter erscheinen, den die Runner mit genügend Aufmerksamkeit entdecken können. Interessenten gäbe es genug: die Polizei des RRP, Interpol, Semenszatos Leute, die Alta Commissione oder sogar die Konkurrenz von Yakuza oder Vory.

KEINE PANIK

Hier sollte es noch keine Probleme geben. Die Runner können auf der Fahrt mit Jacko verhandeln und erste Nachforschungen anstellen. Jacko hat immerhin einige Daten zum Aufenthaltsort der Zielperson und Hintergrundinformationen.

Nutze dafür die Infos zu den Personen am Ende des Runs. Als Wohnung der Zielperson kannst du den Luxuswohnkomplex aus *Hinter dem Vorhang* (S. 105) verwenden. Der Arbeitsplatz bei STvdM findet sich auf folgendem Grundriss.

SZENE 2: VORBEREITUNG AUF EINEN BLICK

Die Runner kommen in Frankfurt an und machen sich an die Beinarbeit, während Jacko unter größter Vorsicht einige Kontakte auffrischt und dann zurück in den RRP reist, um die Runner nicht zu verraten.

Das Ziel ist so weit informiert, dass es auf eine Exit-Strategie gefasst ist und mit kurzer Vorlaufzeit fast alles faken kann. Da die Runner keinen direkten Kontakt zu ihrer Zielperson herstellen können, müssen sie, sobald der Plan steht, Jacko informieren, damit er alles weitergeben kann.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Willkommen in Frankfurt! Die Stadt am Main ist das gelebte Konzernutopia. Euer Ziel bewegt sich auf oder in direkter Nähe zur Zeil, einer Einkaufsstraße, die sich auf mehreren Ebenen ca. 1,2 Kilometer lang durch das Herz von Frankfurt zieht. Kameras und Drohnen sind hier omnipräsent, und der Sternschutz hat viele Sicherheitskräfte physisch vor Ort, die aber nur repräsentative Aufgaben erfüllen. Dank der Massen an (Meta)Menschen könnt ihr zumindest eins: in der Menge untertauchen.

HINTER DEN KULISSEN

In dieser Szene können besonders soziale und technisch versierte Charaktere glänzen. In Frankfurt ist das gläserne Auge so allgegenwärtig, dass man sich absolut sicher fühlt und auf die Tech-

nik verlässt. Außerdem ist der Frankfurter ein umgänglicher und geselliger Typ, der leicht neue Freundschaften schließt (auch wenn es nur für eine Nacht ist).

Der Tagesplan der Zielperson ist den Runnern dank Jacko bekannt, und auch das Büro der Kanzlei im **Haus der 1000 Anwälte** in der **Klingerstraße**, direkt neben der Zeil, ist umfangreich aufgeklärt. Die Wohnung der Zielperson ist ein gemietetes **Loft am Willy-Brandt-Platz** und fußläufig von der Kanzlei zu erreichen. Der Weg ist zu jeder Tageszeit durch massive Polizeipräsenz und sehr viele Fußgänger ein ziemliches Risiko, falls etwas schiefgeht und die Runner unentdeckt entkommen wollen. Die Wohnung ist (vermutlich) verwanzt, aber dem Ziel war es nicht möglich, den Standort der Wanzen zu bestimmen.

Connections, die in dieser Szene von großem Nutzen sein könnten, haben Bezug zu folgenden Themen: Rechtswesen, Finanzen und Wirtschaft, Film und Theater (möglich wäre auch LARP oder Special Effects), Polizei (Sternschutz), Spezialisten für maßgefertigte Gegenstände, Matrixspezialisten.

Jacko kann selbst einige Verbindungen spielen lassen, um den Runnern zu helfen, falls sie niemanden haben, der ihnen weiterhelfen kann. Er kennt:

Klaus, einen Bastler, der alle möglichen „Requisiten“ anfertigen kann. Er hat vor seiner Frührente beim Frankfurter Schauspielhaus gearbeitet (Zwerg, 70, verschroben).

Zappa, einen Alchemisten aus dem Odenwald, der sich mit allerlei Kräutern und „Giften“ auskennt und in seinem Leben sehr viel gereist ist (Mensch, Mitte 40, spricht alle „I“ als „Y“, damit es mystisch klingt).

Hacktivate, einen Hacktivist aus Frankfurt mit Verbindungen zu Kommando Konwacht, die Jacko allerdings nicht für echt hält (Mensch, Anfang 20, ein Bug lässt selbst seine Persona lispeln).

Beschreibungen zu diesen Personen findest du unter **Hauptdarsteller** (S. 95).

ANMERKUNG FÜR DIE SPIELLEITUNG

Da für den zweiten Teil des Abenteuers wichtig ist, welche Connections die Runner verwenden, solltest du darüber Buch führen. Wichtig sind die lokalen Verbindungen und alle Personen, die nach dem Gespräch mit den Runnern Informationen über den Run haben könnten. Solltest du Sorge haben, dass die Spieler hier ihre wichtigs-



TAGESABLAUF DER ZIELPERSON

Die Tage sind fast identisch. Selbst am Wochenende gibt es kaum Abweichungen.

5 Uhr: Aufstehen

6 Uhr: Sport im hauseigenen Fitnessstudio

7 Uhr: Ankunft auf der Arbeit (Weg ins Büro: 15 Minuten zu Fuß mit Halt an einem Bäcker)

13–14 Uhr: Mittagspause in einem nahe gelegenen Restaurant (200 m Fußweg auf der Zeil, täglich wechselnde Location)

14–19 Uhr: Arbeit

19:30 Uhr: Abendessen in einem Pub an der Ecke Kurt-Schumacher-Straße/Berliner Straße

20:30 Uhr: Afterwork-Party in einem Club nahe dem Willy-Brandt-Platz

22 Uhr: Ankunft in der Wohnung und Schlafen

ten Connections riskieren, dann lass sie vorab durch Jacko wissen, dass Verschwiegenheit in diesem Run Regel Nr. 1 ist.

Aus dem gleichen Grund benutzt Jacko auch keine seiner bekannten Shadowtalk-Verbindungen in Frankfurt.

DER HOST DER KANZLEI

Der Host der Kanzlei ist ein wahrer IC-Block. Weitere Infos findest du im Quellenband *Phantome* (S. 145).

DAUMENSCHRAUBEN

Sollte der unterlegene Anwalt Lambert Yount schon besonders aufmerksam auf die Zielperson geworden sein, könnte er einen Privatdetektiv beauftragt haben, den V-Mann zu durchleuchten, und somit das Ziel schon nah an den Rand der Panik bringen und vielleicht sogar auf die Runner aufmerksam werden.

KEINE PANIK

Sollte die Gruppe niemanden haben, der in der Lage ist, das Hostsystem zu manipulieren, gibt es zwei Optionen:

- Die Zielperson hat das Passwort eines Angestellten und kann den Runnern damit eine Hintertür ins System öffnen, die aber nicht besonders lange hält. Den Zeitpunkt, wann das Passwort zurückgesetzt wird, kannst du nach Bedarf wählen. Diese Information würde über Jacko mitgeteilt werden müssen.
- **Kommando Konwacht** ist tatsächlich gerade auf den Host der Kanzlei aufmerksam geworden. Entweder weil ein gewisser Hacktivist sie darauf aufmerksam gemacht hat, oder weil sie gerade ein Ziel verfolgen, das mal durch die Kanzlei vertreten wurde. So wird KKW den Host zum passenden

HOST-NETZWERK VON STARK, THEISSEN & VAN DER MER

Die Büronetzwerke von STvdM sind sehr gut gesichert, um Klientendaten zu schützen. Das Netzwerkdesign ähnelt der verschachtelten Hoststruktur in SR6, S. 185. Ein Eindringling muss in einen **Sicherheitshost** (Host A) einbrechen, der mit der Matrix verbunden ist, und dann in den dahinterliegenden **Bürohost** oder **Tresorhost** für Klientendaten.

SICHERHEITSHOST

Hoststufe: 7

ASDF: 8/7/9/10

Der Sicherheitshost dient gleichzeitig als PR-Host und als Engpass gegen Hacker. Alle Arbeitskommlinks der Anwälte und Partner des Büros gelten als Slaves dieses Hosts, wenn die Anwälte über einen VPN auf sensible Daten im Tresorhost zugreifen. Der Host verwaltet auch die physische Sicherheit des Büros.

Ikonografie: Virtuelle Gründerzeit. Pompöse Räume des ausgehenden 19. Jahrhunderts mit hohen Decken, großen Fenstern und Stuckarbeiten um die Kronleuchter, Erker und Loggias inklusive.

Sicherheitsmaßnahmen: Wenn eine nicht autorisierte Präsenz entdeckt wird, startet der Host Teerbaby, Säure, Bremse, Aufspüren (in dieser Reihenfolge) und alarmiert eine Sicherheitsspinne, die innerhalb von 1W6 Kampfrunden im Host erscheint. Je nach vorhergehenden Versuchen, den Host zu hacken, kann die Spinne auch bereits im Netzwerk patrouillieren.

Daten und verbundene Systeme: Kommlink-Nummern, Büropläne, Wachpositionen, technische Sicherheit (Scannersysteme, Kameras), stationierte Drohnen, Magschlösser.

BÜROHOST

Hoststufe: 5

ASDF: 6/5/8/7

Ikonografie: Virtuelle Büroflucht mit endlosen Reihen von Nischen und Konferenzräumen.

Sicherheitsmaßnahmen: Alarmieren der Sicherheitsspinnen, Starten von IC (Teerbaby, Leuchtspur, Aufspüren).

Daten und verbundene Systeme: Buchhaltung, Personalakten, nicht sicherheitsrelevante Elektronik, Fallakten und Sitzungsprotokolle, Gerichtsprotokolle.

TRESORHOST

Hoststufe: 6

ASDF: 8/7/6/9

Ikonografie: Riesige Bibliothek im Stil der Library of Congress oder British Library.

Sicherheitsmaßnahmen: Host offline schalten, Sicherheitsspinne alarmieren, IC starten (Killer, Blaster, Aufspüren).

Daten und verbundene Systeme: Sensible kundenbezogene Dateien, Insiderinformationen (Paydata).

Zeitpunkt in einen Haufen rauchendes Silizium verwandeln (natürlich nachdem sie alle Paydata aus dem System gefischt haben, die sie bekommen können). Wie viel Kollateralschaden sie dabei anrichten, bleibt dir überlassen.

SZENE 3: VORHANG AUF UND BÜHNE FREI AUF EINEN BLICK

Die Runner müssen nun zur Tat schreiten und haben dabei mehrere Möglichkeiten. Belohne kreative Ideen und fördere jeden Plan, den die Spieler selbstständig entwickeln.

Sollten deine Spieler Denkanstöße benötigen, haben wir einige Ideen und Ansätze zusammengestellt, wie die Scharade ablaufen könnte. Aus diesem Grund bricht hier die gewohnte

Beschreibung eines Szenenablaufs etwas auf. Stattdessen beschreiben wir hier drei Vorschläge für eine Herangehensweise an den (vorläufigen) Höhepunkt der Handlung.

JEMANDEM DIE SCHULD IN DIE SCHUHE SCHIEBEN

Es gibt einige Leute, die auf die Kanzlei STvdM oder die Mafia nicht gut zu sprechen sind. Leute, die nichts von der zwielichtigen Klientel der Kanzlei halten, wie die Staatsanwaltschaft oder die Ermittler des BKA. Außerdem könnte die Yakuza sehr ungehalten sein, wenn die Mafia in ihrem Turf und Hauptgeschäftsfeld (Geldwäsche) mitmischt. Zuletzt könnten auch die oben schon erwähnten Mitglieder von Kommando Konwacht Interesse daran haben, dieser Kanzlei zu schaden und einen Konzernsklaven aus den Fängen des Kraken zu befreien. Wenn es eine Konkurrenzfirma der Kanzlei sein soll, würde sich hier eine Kanzlei der Großbank von Chal-

MÖGLICHE VERBÜNDETE

Möglicher Verbündeter	Ansprechpartner	Art der Aktion	Motivation	Einflussstufe
Staatsanwaltschaft Frankfurt	Michael Walker (Staatsanwalt)	Festnahme mit anschließendem Selbstmord in Zelle	Karriereschub und Vertuschung seiner eigenen Unterstützung bei einem Fall der Kanzlei vor ein paar Jahren, die ihn zum Staatsanwalt machte	5
BKA Wiesbaden	Martina Ta (Hauptermittlerin OK)	Der Festnahme entzogen, auf der Flucht erschossen	Sie benötigt dringend einen Erfolg, um die Innenrevision von ihren Schattenkontakten abzulenken	5
Yakuza	Taro Yoshida (nicht verwandt; Schläfer des Makashi-gumi)	Überfall oder Entführung mit tödlichem Ausgang	Taro möchte Miko Harimashi seiner Treue versichern und gleichzeitig einen Konkurrenten (von Kai und Gumi) behindern	7
Kommando Konwacht	Hacktivate (s. <i>Hauptdarsteller</i>)	Anschlag, bei dem Dag Jäger (vermeintlich) getötet wird, um ihm ein neues Leben außerhalb des Konzerns zu ermöglichen	Befreien eines Konzernsklaven	6
Chalmers & Cole	Christoph Hoffmann (Gründer von Hoffmann & Hoffmann Consulting)	Extraktion durch Shadowrunner	Schädigung der Konkurrenz und Hoffnung, sich als besserer Verbündeter bei der Mafia vorzu stellen	8

mers & Cole anbieten, die nur zu gerne statt STvdM einen Deal mit der Mafia abschließen würde.

Die Runner müssen also einen Kontakt zu dem gewählten Verbündeten herstellen, dessen Vertrauen gewinnen und ihn dazu bringen, eine passende Ablenkung zu starten, bei der das Ziel der Runner „umkommt“. Dies kann über einen Run im Run erfolgen oder durch passendes Rollenspiel löst werden.

ANMERKUNG FÜR DIE SPIELLEITUNG

Die Motivationen gehen davon aus, dass die Runner die Situation glaubhaft so darstellen, dass die Verbündeten eine Motivation haben zu helfen. Dies bietet sehr viele Möglichkeiten für Rollenspiel. Dies ist keine abschließende Liste, sondern bietet dir nur einen Überblick, wie mögliche schuldige Personen, Gruppen oder Firmen aussehen könnten. Es steht dir frei, was davon die Spielenden im Zuge ihrer Nachforschungen und über Connections in Erfahrung bringen können. Die Liste soll dich nicht davon abhalten, eigene Ideen zu entwickeln, oder dazu führen, dass du die Ideen der Gruppe ignorierst. Die Verbindungen sind auch ideal, um als Connections in Teil 2 des Runs verwendet zu werden, ohne eigene Connections der Runner zu gefährden. Weitere Informationen über Groß-Frankfurt findest du im *Datapuls: Frankfurt*.

LASST ES WIE EINEN UNFALL AUSSEHEN

Die Runner müssen hierzu nur die völlig automatisierte Umgebung nutzen, um das Ziel in einen Unfall zu verwickeln, der nicht zu auffällig ist. (Wenn ein Fahrstuhl versagt, der nur alle 100 Jahre einen kritischen Fehler erleidet, wäre das so auffällig, dass es Nachforschungen nach sich zieht.) Ob die Runner einen Unfall inszenieren, bei dem sie beteiligt sind, oder einen Dritten mit ins Geschehen ziehen, um ihre Spuren zu verwischen, oder ob sie ein Gerät so hacken oder manipulieren, dass der Defekt eine glaubhafte Todesgefahr darstellt, bleibt ihnen überlassen. Auf dem Weg finden sich allerlei Straßenbahnen, Rolltreppen, Fahrradwege und diverse andere Gefahrenquellen, über die ein unaufmerksamer Fußgänger nur allzu oft stolpert.

ANMERKUNG FÜR DIE SPIELLEITUNG

Die Schwierigkeit hierbei dürfte zum einen sein, den Unfall glaubhaft wirken zu lassen, ohne das Ziel in tatsächliche Lebensgefahr zu bringen, und dabei so unauffällig zu bleiben, dass einen hinterher niemand auf irgendwelchen Aufnahmen mit dem Hergang in Verbindung bringen kann. Wir empfehlen eine Teamwork-Probe auf Heimlichkeit + Geschicklichkeit (4) für die jeweilige Tätigkeit (je nach Lage und Anzahl der Kameras

im Bereich kann der Schwellenwert auch um 1 bis 2 höher liegen).

Da es bei dieser Herangehensweise aufs Timing ankommt, kannst du die Spannung erheblich erhöhen, wenn eine unvorhergesehene Aktion den Ablauf zu stören droht (ein anderer Hacker hat das Gerät als Ziel gewählt, ein anderer Fahrer blockiert die Fahrt des Unfallfahrzeugs, jemand verwickelt das Ziel auf seinem Weg in ein Gespräch usw.).

Für eine passende Karte könntest du eine Mall oder einfach eine passende Straßenkarte verwenden, je nachdem, auf welcher Ebene und wo genau der Unfall erfolgen soll.

FINDET DIE SCHWACHSTELLE

Die Frage nach der Schwachstelle ist eigentlich immer leicht zu beantworten: der (Meta)Mensch.

In diesem Fall ist es nämlich ganz genauso. Irgendjemand bietet die ideale Angriffsfläche, um den Exit zu ermöglichen.

ANMERKUNG FÜR DIE SPIELLEITUNG

Valerie Langlais, die **Anwältin**, die den Deal gewonnen hat (s. *Hauptdarsteller*, S. 95), will sich ihre Lorbeer nicht nachträglich nehmen lassen und ist dafür bereit, Dag Jäger beim Verschwinden zu helfen. Der Nachteil, dass nun ein wichtiger Beteiligter von der Manipulation weiß, sollte dadurch aufgewogen werden, dass die Hilfe in diesem Fall den Run deutlich einfacher macht. Sie tritt an den V-Mann heran, der Jacko informiert. Im zweiten Teil des Runs ist sie keine Gefahr, da sie weder ihre Karriere noch ihr Leben gefährden wird, um Andrea/Dag zu verraten.

Der V-Mann hat sich in der Kanzlei **Freunde** gemacht, die alles tun würden, damit er nicht zu Schaden kommt. Ein(e) Geliebte(r), eine Gruppe wirklich guter Freunde beim unteren Personal (Hilfskräfte, Praktikanten, Putzkräfte) usw.

Ein **Mandant** der Kanzlei hat ein Problem, und mit etwas Hilfe der Runner versucht er, es an der Zielperson auszulassen. Die Kanzlei verteidigt bekanntermaßen einige sehr zwielichtige Gestalten – Berufsverbrecher, MMVV-Infizierte, Politiker, (Meta)Menschen des öffentlichen Lebens. So könnte man einen Mandanten, der gerade wegen einer Beratung in der Stadt ist, mit dem richtigen Motiv dazu bringen, seine Gelüste an der Zielperson auszulassen, oder ihn mit etwas erpressen, damit er bei der Scharade mitspielt. Der große Vorteil an dieser Variante ist, dass die Kanzlei selbst den „Täter“ verteidigen wird und somit den ganzen Tathergang nicht aufgeklärt sehen möchte. Wer will schon den Tod eines Angestellten durch einen Mandanten an die große Glocke hängen?

Je nachdem, wer den Täter geben soll, kann man die Herausforderung gestalten. Einen **hungriigen MMVV-Infizierten** so aus der Fassung zu bringen, dass er in der Frankfurter Innenstadt einen Mann anfällt, ist sicherlich machbar. Die

Herausforderung ist nur, ihn zu stoppen, bevor er ihn tatsächlich umbringt oder mit MMVV infiziert (Ähnliches gilt für Serienmörder).

Politiker und andere Personen des öffentlichen Lebens müsste man sicherlich erpressen oder mit einer so guten Geschichte überzeugen, dass sie vielleicht sogar im Glauben, das Richtige zu tun, die Zielperson angreifen.

ANMERKUNG FÜR DIE SPIELLEITUNG

Hier gibt es unzählige Varianten, die alle eine spannende Szene liefern könnten, in der die Runner sogar zu Helden der öffentlichen Wahrnehmung werden könnten (mit dem Nachteil, dass ihre Spur später leichter zu verfolgen wäre).

Die Schwierigkeit für dich liegt darin, die geeignete Spur bei der Beinarbeit einzustreuen und den Spielern genügend Hinweise zu geben, damit sie diese Option in Betracht ziehen. Sollte es den Spielern schwerfallen, solche Informationen zu generieren, können besonders gelungene Proben bei der Beinarbeit mit entsprechenden Hinweisen belohnt werden (eine Connection lässt einen Satz fallen, ein Eintrag in einem sozialen Netzwerk taucht bei der Matrixsuche auf, oder bei einer Wahrnehmungsprobe fällt einem eine Person auf, die gerade das Gebäude verlässt und irgendwie auffällig wirkt).

SZENE 4: DÉJÀ-VU AUF EINEN BLICK

Die Runner begleiten den Abtransport ihres Ziels noch ein Stück und verwischen ihre Spuren, um dann die wohlverdiente Bezahlung einzustreichen.

Nachdem der Run gelaufen ist, fahren die Runner wieder nach Hause und genießen die Früchte ihrer Arbeit, aber schon nach kurzer Zeit (wähle einen Zeitraum, der dir aufgrund des bisherigen Ablaufs angemessen erscheint) klingelt das Telefon schon wieder. Jacko ist dran. Es ist dringend. Frankfurt, Wetwork!

SAG'S IHNEN INS GEISCHT

Eure Kommlinks klingeln alle gleichzeitig. Verwundert schaut ihr auf die Kennung und stellt fest, dass Jacko wieder dran ist: „Es ist dringend. Packt eure Sachen, es geht nach Frankfurt! Wetwork! Diesmal wirklich!“, seufzt er gut hörbar, bevor er euch den bekannten Treffpunkt an der A3 nennt und die Verbindung unterbricht.

HINTER DEN KULISSEN

Was ist passiert? Anscheinend ist irgendjemand hellhörig geworden und versucht nun, herauszufinden, ob mit dem Tod alles so ist, wie es aussah. Die Leiche, die dem Bestatter von der Mafia geliefert wurde, wurde exhumiert, und einer genauen Untersuchung wird die Leiche

nicht standhalten! Es gibt außerdem Gerüchte über ein Team, das in Frankfurt Nachforschungen anstellt.

Die Zeit ist knapp, und die Runner müssen nun aufräumen. Die **Daumenschrauben** lassen sich hier über die Zeit anpassen. Wie viel Vorsprung haben die Runner gegenüber dem anderen Team, und wie wollen sie die Zeugen beseitigen? Jacko ist ein erfahrener Runner und weiß, dass Connections nicht auf Bäumen wachsen. Er ist kein großer Fan von Wetwork und ist auch damit einverstanden, wenn die Connections nur von der Bildfläche verschwinden, aber auch das muss gründlich und nachhaltig passieren. Die **Bezahlung** ist wieder hoch (hier wird pro Kopf gezahlt, was bedeutet, je mehr Eingeweihte, desto mehr Bezahlung)

Die Runner müssen also noch mal eilig nach Frankfurt reisen (und vielleicht auch noch im RRP aufräumen) und jede Connection verschwinden lassen, die von der Sache weiß. Der Bestatter musste bereits dran glauben und ist somit kein Problem mehr. Andrea DiMarco (s. *Hauptdarsteller*, S. 95) gehört zum engsten Kreis von Don Lupo, hat bereits eine neue Identität und ist sehr tief untergetaucht und damit aus dem Spiel. Sollten die Runner in Szene 3 **Hilfe von Mandanten oder Freunden** bekommen haben, müssen auch diese weg. Die gute Nachricht: Sollten Sie Hilfe von einer Organisation bekommen haben, die mit STvdM verfeindet ist, brauchen die Runner diese nicht zu eliminieren, da sie aus Eigeninteresse auf jeden Fall dichthalten wird und schon aus Prinzip eine Kooperation ablehnt. Allerdings sollten die Runner für einige Zeit den Kontakt zu diesen Leuten meiden, da man auch auf die Runner nicht gut zu sprechen sein wird.

Die **Aufenthaltsorte** der neuen Zielpersonen sollten recht leicht festzustellen sein. Einige gehen vielleicht sogar einfach ans Kommlink, wenn man sie anruft.

Die **Gegner** der Runner sind eine Gruppe Runner aus Frankfurt, die öfter als Freischaffende für STvdM arbeiten. Jacko betont, dass sie tabu sind, da ihr Verschwinden nur noch deutlicher machen würde, dass an dem Unfall etwas faul war. Die Gruppe fischt aber zum Glück im Trüben und wird erst so richtig aktiv, als das Ergebnis der Obduktion feststeht (24 Stunden nach Exhumierung). Danach wird sie sich in den Schatten umhören und fragen, wer bei so einem Run geholfen haben könnte. Da sie mehrere Ziele haben und die richtigen Connections erst unter mehreren identifizieren müssen, sollten die Runner ihnen eigentlich immer voraus sein, sofern sie nicht zu auffällig vorgehen oder sich sehr viel Zeit lassen.

ANMERKUNG FÜR DIE SPIELLEITUNG

Wenn du die Verfolgung durch das Runnerteam regeltechnisch darstellen willst, kannst du dafür die Regeln zur **Fahndungsstufe** (SR6, S. 235) oder zum **Overwatch-Wert** (SR6, S. 177) verwenden.

den und für die Szenen anpassen. Willst du die Spannung dadurch hochhalten, kannst Du zum Beispiel nach jeder Aktion der Runner würfeln und dann auf einer für alle sichtbaren Tabelle den Abstand zwischen Aufklärungsteam und Runnern anpassen. Die Spannung und das Gefühl der Verfolger im Nacken sollten die Szene bestimmen.

DAUMENSCHRAUBEN

Neben der oben erwähnten Zeitverkürzung könnten die Ziele vorgewarnt und entsprechend schwerer zu finden sein. Dies sollte aber nur dann geschehen, wenn die Runner sehr gut in der Zeit liegen, da bei solcher Beinarbeit immer die Gefahr besteht, den Spielfluss zu bremsen.

KEINE PANIK

Der größte Streitpunkt dürfte das Thema Wetwork sein. Der potenzielle Verlust von eigenen Connections wiegt vielleicht noch schwerer. Solltest du Bedenken haben, dass deine Gruppe eine solche Handlung als unangemessenen Eingriff in ihre Charaktere empfindet, dann sprich es an und klärt vorab zusammen, ob ihr diesen Teil des Runs einfach weglassen wollt. Ziel ist es, eine spannende Geschichte zu erzählen und die Folgen eines Runs in den Schatten zu zeigen, egal, wie vorsichtig man gearbeitet hat (das macht es nur leichter, eliminiert aber nicht alle Gefahren).

SZENE 5: ABBAU AUF EINEN BLICK

Die Runner haben den Aufenthaltsort ihrer Zielpersonen und sich entschieden, wie sie ihr Ziel erreichen wollen (tödlich oder nicht). Nun müssen sie zur Tat schreiten und dabei ihre Verfolger im Blick behalten.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr sitzt in einem Safehouse in Mörfelden-Walldorf, etwa 20 Minuten von der Frankfurter Innenstadt entfernt. Der Plan steht, auch wenn die Diskussionen hitzig waren. Jedem scheint die Last der Verantwortung bewusst, sodass eine gewisse Schwere in der stickigen Luft liegt, als ihr zum letzten Mal eure Ausrüstung überprüft und dann das Zimmer verlassst, um euren verdammten Job zu tun.

HINTER DEN KULISSEN

Die Verfolger überwachen: Ein Freund von Jacko, der ihm noch einen wirklich großen Gefallen schuldet, eine Wanze oder ein Geist, der die STvdM-Runner überwacht, bieten sich hier an, um das Gefühl für die Nähe der Verfolger zu behalten. Die Runner dürfen ruhig das eine oder andere Mal „den Atem ihrer Verfolger im Nacken“ spüren.

ANMERKUNG FÜR DIE SPIELLEITUNG

Wir haben in diesem Teil bewusst auf vorgefertigte Karten verzichtet, da diese nur nützlich sind, wenn sich die passenden Situationen ergeben. Wir haben aber einige Karten aus vorherigen Publikationen herausgesucht, um die Recherche etwas zu erleichtern. Solltest du diese nicht besitzen, kannst du auch im Internet sehr viele Karten finden, die sich verwenden lassen.

Hinter dem Vorhang: Autohof (S. 95), Hauptbahnhof (S. 96), Luxuswohnkomplex (S. 105), Kanalisation (S. 106), Sportsbar in Mall (S. 107)

Battle Royale: Stuffer Shack/Supermarkt (S. 21)

Gnade ohne Grenzen (SR5-Abenteuer): Jagdhütte (S. 13)

Reiseführer (SR4): Palmengarten (S. 95), Versteck (S. 169)

Grimmes Erwachen: Anwesen des Bürgermeisters (S. 69)

Als Aktionsorte bieten sich entweder Orte an, an denen die Runner bereits waren (weil sie sich hier mit den Leuten getroffen haben), oder Wohnorte wie ein Wohnhaus, ein Unterschlupf oder ein Safehouse. Je nachdem, wie die Runner vorgehen und was die Zielpersonen bereits wissen, wird sich die Szene drastisch verändern. Entweder muss man die Zielpersonen davon überzeugen, ihr bisheriges Leben aufzugeben und irgendwo anders mit einem neuen Gesicht neu anzufangen (dabei wäre Jacko mit einem guten Schattendoc im Ausland behilflich), oder man muss sie ausschalten, bevor sie etwas erzählen können, was – je nachdem, wie viele Leichen die Runner bisher zurückgelassen haben (und wie laut es war) – zu sehr paranoiden Zielen führen kann, die entsprechend schwer aufzuspüren und noch schwerer auszuschalten sind.

DAUMENSCHRAUBEN

Verzögerungen aller Art sind hier das Mittel der Wahl. Ein Angehöriger, der unbedingt mit muss oder schon etwas weiß, der (zeitlich begrenzte) Aufenthalt an einem Ort, an dem der Zugriff unmöglich ist, oder Ähnliches.

KEINE PANIK

Sollten sich die Runner so ungeschickt anstellen oder vom Würfelpesch verfolgt werden, dass das Runnerteam von STvdM sie tatsächlich aufspürt, können sie entweder den Run abbrechen (mit allen negativen Konsequenzen für die weitere Kampagne) oder ihre Energie darauf verwenden, die Runner auszubremsen. Ein Tipp an den Sternschutz/das BKA, ausgelöste Alarne in Datenbanken bei der Standardgesichtserkennung am aktuellen Aufenthaltsort oder sonstige Aktionen, die den Schnüfflern ungewollte Aufmerksamkeit bescheren, sollten hier gut wirken. Die Runner sollten inzwischen etwas Übung darin haben, das System für ihre Vorhaben zu nutzen.

SZENE 6: EPILOG

AUF EINEN BLICK

Jetzt sind die Runner zwar fertig, aber sie sind zu Recht sehr paranoid und werden ihre eigenen Spuren so gut es geht verwischen wollen (vielleicht von beiden Besuchen in Frankfurt?).

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Das wäre geschafft! Aber vor eurer Abreise aus Frankfurt steht noch einiges an Fleißarbeit an: Eure eigenen Spuren solltet ihr noch verwischen, bevor der Don auch euch zu losen Enden erklärt ...

HINTER DEN KULISSEN

Hier bedarf es quasi des Gegenteils von Beinarbeit. Kameraaufzeichnungen müssen verändert werden, die eigene Ausrüstung wird grunderneuert, jegliche RFIDs werden entsorgt, und am besten verwischt man alle Matrixspuren! Dieser Teil kann entweder als Ausgedehnte Probe auf passende Fertigkeiten abgehandelt werden, oder man pickt sich exemplarische Ereignisse heraus, die von den Runnern über Proben und Rollenspiel gelöst werden.

DAUMENSCHRAUBEN

Wenn die Runner noch immer eine Herausforderung brauchen, könnten sie über eine belastende Aufnahme von sich stolpern, die von jemandem heruntergeladen wurde. Dieser jemand war ein Scriptkid auf der Suche nach Paydata, das seine Spuren nicht besonders gut verwischt hat und nun im Keller seiner Eltern darüber rätselft, wie es dieses Stück heiße Ware veräußern kann.

KEINE PANIK

Wenn die Runner bisher genug gelitten haben oder nicht über die Fähigkeiten verfügen, selbst ihre Spuren zu beseitigen, kann Jacko mit einem Matrixspezialisten und einem guten Schatten-doc aushelfen. Beide wären dann Teil des Mafia-Netzwerks von Don Lupo. Ob das Ganze zu einer Verpflichtung der Runner gegenüber Don Lupo führt, bleibt dir überlassen.

NACH DEM RUN

AUF EINEN BLICK

Hier bekommen die Runner nicht nur den monetären Lohn ihrer Mühen, sondern auch die Folgen ihres Handelns zu spüren.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Endlich in Sicherheit und durchatmen ... Du blickst nachdenklich auf das Display deines Kommlinks, auf dem du dein neues Gesicht

siehst. Noch total ungewohnt. Aber die Anzeige im zweiten Bild mit dem aktuellen Kontostand lässt dich unwillkürlich lächeln. War es das wert?

HINTER DEN KULISSEN

Ob sich die Runner an ein neues Gesicht gewöhnen müssen, neue Feinde haben oder sich ihre Reputation merklich geändert hat, hängt ganz davon ab, was sie im Verlauf dieses Abenteuers alles getrieben haben. Auf jeden Fall sollte ihnen bewusst werden, welche Folgen es haben kann, wenn man ihnen auf die Finger schaut. Ob sie eigene Connections verloren haben, hängt davon ab, wie freigiebig sie zu Anfang mit Informationen waren, und natürlich, wie sie beim Saubermachen vorgegangen sind. Eine untergetauchte gute Connection kann vielleicht in einer neuen Funktion nützlich sein (und in Zukunft loyaler sein oder einen Groll gegen die Runner hegen).

KARMA

Für die Erreichung der einzelnen Ziele dieses Runs findest du hier die entsprechenden Karabelohnungen, sodass du je nach Ausgang und Länge des Runs entscheiden kannst, wie viel Karma die Runner erhalten.

- Andrea lebend aus Frankfurt gebracht: 3 Karma
- Kein Aufsehen erregt, das einen sofortigen Verdacht auslöst: 2 Karma
- Einen Plan entwickelt: 1 Karma
- Neue Connections kennengelernt: 1 Karma
- Jede Connection, die nicht getötet wurde: 1 Karma



- Nicht von den Ermittlern erwischt worden: 1 Karma
- Alle Spuren des eigenen Einmischens beseitigt: 1 Karma

CONNECTIONS

Je nach Handlung können sich hier einige neue Connections oder Veränderungen der Werte bestehender Connections ergeben. Die Runner sollten Frankfurt nach dem Run vermutlich eine Zeit lang meiden.

HAUPTDARSTELLER

In diesem Run kommen mehrere Personen vor, die die Runner teilweise in der Kampagne begleiten, teilweise aber auch nur hier auftauchen. Deshalb im Folgenden die Übersicht über die wichtigsten Namen.

JACKO

Siehe *Personen der Handlung* (S. 183).

ANDREA DIMARCO

Siehe *Personen der Handlung* (S. 180).

Die aktuelle Rolle: **Dag Jäger** ist Rechtsanwaltsfachangestellter und für die Vorbereitung und Pflege der digitalen Akten zuständig. Er arbeitet seinem Chef Elyas Hugenay zu. Dieser junge Fachanwalt für Vertragsrecht ist sehr ambitioniert und ein Macher, sodass Dag genügend Zeit hat, sich um seinen wirklichen Auftrag zu kümmern. Da er im Bereich Vertragsrecht eingesetzt ist, schöpft auch niemand Verdacht, wenn er sich in den Bereichen herumtreibt. Die Fälle, für die er sich interessiert, liegen allerdings bei zwei anderen Anwälten. Dag ist in seiner Rolle still, unauffällig, höflich und schnell. **Darstellungshinweise:** Vermeide direkten Augenkontakt, rede leise, aber deutlich, und verschränk die Arme vor der Brust, als würdest du ein Tablet festhalten.

PIETRO MANCINI

Pietro (s. *Personen der Handlung*, S. 187) wird in diesem Run nicht oder nur am Rande auftauchen. Seine Aufgabe ist es, das Gesicht für Michaelas große Geldwäschepläne zu sein. Er soll Inhaber einer großen Franchise-Firma namens Mangiare Development werden, die in der gesamten ADL – und vielleicht sogar darüber hinaus – Filialen verschiedener Gastro-Ketten betreibt. Da das Geld aus den illegalen Geschäften der Familie stammt, sind Standort und potenzielle Kundenzahlen völlig egal. Michaela erhofft sich durch die Verträge mit völlig legalen Firmen wie Taco Temple, Aldi Burger usw. weniger Überprüfungen und einen höheren Gewinn, als es bei den üblichen Methoden möglich wäre.



CARA FUCHS

Die Orkin mit den italienisch-türkischen Wurzeln soll für Don Lupo als Geldwasch-Möglichkeit ins Rennen gehen, und dank des Eingreifens von Andrea DiMarco wird sie auch den begehrten Investorendeal mit SiO bekommen. Auch sie wird nur am Rande des Abenteuers auftauchen. Ihre Firma wird groß ins Geschäft der Spielcasinos einsteigen. Erst über den RRP verteilt, später auch in anderen Plexen (außer vielleicht Berlin, um sich keinen Ärger mit den Vory einzuhandeln) werden Casinos und Spielautomaten der Marke Bozen etabliert.

VALERIE LANGLAIS

Die junge Frau mit den flammend roten Haaren und den auffälligen blauen Cyberaugen wird aufgrund ihrer geringen Körpergröße von 1,53 Meter gerne unterschätzt. Dabei ist sie absolut skrupellos und wie gemacht für das Haifischbecken, das sich Anwaltskanzlei STvdM nennt. Sie vertritt Cara Fuchs und bemüht sich um einen Abschluss mit der SiO. Da die SiO nur ein angemeldetes Projekt hat (und das Casino Bozen ist es nicht), zieht Valerie alle Register, um sich und ihre Mandantin ins Gespräch zu bringen. Sie ist schlau genug, um zu wissen, dass es hier eigentlich um zwielichtige Geschäfte geht, aber der Abschluss eines solchen Vertrages mit einem Millionenvolumen bringt der Kanzlei eine ordentliche Provision, und sobald sie die einstreicht und nicht ihr verhasster Konkurrent, kann sie sich der Beförderung sicher sein. Als Teamleiterin Vertragsabwicklung wäre sie dann einen Schritt näher an der Partnerschaft, für die sie seit Jahren so hart arbeitet.



LAMBERT YOUNT

Darstellungshinweise: Valerie sollte im Umgang mit Kunden engagiert und lösungsorientiert auftreten. Sobald sie an Verhandlungen teilnimmt, wird sie kühl und gnadenlos. Gegenüber Untergebenen wird sie, sofern niemand dabei ist, der ihr gefährlich werden könnte, herablassend, gemein und eine Spur cholerisch sein. Such Blickkontakt, lächle manchmal ein wenig, um Herablassung anzudeuten, und sprich mit Untergebenen langsam und betont, als würdest du mit Kindern oder Menschen sprechen, die begriffsstutzig sind.

LAMBERT YOUNT

Der Elf ist schon recht lange bei Stark, Theissen & van der Mer angestellt und ein erfahrener Anwalt. Er vertritt Pietro Mancini bei den Verhandlungen mit SiO und ist sich seiner Sache aufgrund des Vorbriefings seiner Vorgesetzten sicher. Er wird vom Ausgang der Verhandlungen völlig überrascht, und als Valerie als seine neue Vorgesetzte ins Gespräch kommt, kocht er vor Wut. Er hat die letzten Jahre geduldig gewartet und sich durch harte Arbeit und solides Fachwissen hervorgetan. Bei den Intrigen in der Kanzlei hat er stets eine neutrale Haltung eingenommen und ist die Karriereleiter hinaufgestiegen, weil er im Konkurrenzkampf oft übersehen wurde. Nur jetzt verliert er einen Vertrag, der als sichere Sache und Routine galt und soll eine neue Vorgesetzte bekommen, die sich zu allem Überfluss auch noch über ihn lustig macht? Niemals! Er vermutet ein abgekartetes Spiel und verdächtigt Valerie, mit unsauberen Mitteln gespielt zu haben. Deswegen sucht er nach Unregelmäßigkeiten. Als er sie findet, fühlt er sich bestätigt. Zu Andreas Glück schießt er

sich bisher auf Valerie und ihre Mitarbeiter ein, aber sollte er entdecken, dass Andrea in seiner Rolle als Dag die Daten manipuliert hat, oder sonst einen Hinweis finden, wird es sehr schnell sehr hässlich werden, da weder Lambert noch die Kanzlei Spaß verstehen, wenn es um Eingriffe von außen geht.

Darstellungshinweise: Lambert ist eigentlich der ruhige Typ, der stets höflich und hilfsbereit ist, seine Mitarbeiter gut behandelt und sie bei Fehlern in angemessenem Maß tadeln. Seit dem Verlust des Vertrags steht er unter enormem Druck. Zu allem Überfluss hat Mancini durchscheinen lassen, dass er einflussreiche Kontakte hat und die Sache für Lambert ein Nachspiel haben werde. Er schläft kaum noch, schwitzt viel und ist sehr nervös. Gefühlsausbrüche sind an der Tagesordnung, und jeder in seiner Nähe befürchtet, der Nächste zu sein, den Lamberts Zorn trifft. Sprich gepresst und gehetzt und werde manchmal an unpassenden Stellen laut oder schlag die Hände vors Gesicht, um das Schwanken zwischen, Wut, Verzweiflung und Getriebenheit darzustellen.

KLAUS

Der Zwerg ist aufgrund eines Unfalls in Frührente, aber man sieht ihm sein Alter von siebzig Jahren nicht an (er gehört immerhin zur ersten Zwergengeneration). Er ist ein Technikliebhaber der alten Schule, der es liebt, sich in Probleme zu vertiefen, weswegen er auch immer ein Fenster mit Sudokus oder ähnlichen Rätseln offen hat.

Darstellungshinweise: Er scheint nie richtig zuzuhören und redet auch ein wenig mit sich selbst, wenn er „laut nachdenkt“. Sei ruhig ein



KLAUS



ZAPPA

wenig zerstreut oder antworte mit spontanem Themenwechsel auf Fragen der Runner.

ZAPPA

Zappa ist ein Mensch Mitte vierzig, der schon viel herumgereist ist und aus diversen Kulturen Anregungen für seine Magie gefunden hat. Er nutzt die magische Aura und das Vorkommen von Telesma im Odenwald, um allerlei alchemistische Erzeugnisse herzustellen und zu verkaufen. Da er sich auch mit magischen Giften auskennt, könnte er etwas Passendes für die Runner zusammenbrauen.

Darstellungshinweise: Er sollte etwas aufgesetzt mystisch klingen. Sprich alle „I“ als „Y“ aus und versuch, wie die mittelalterlichen Texte zu klingen, bei denen Worte oft noch eine Silbe mehr als heutzutage hatten.

HACKTIVATE

Hacktivates Persona lässt keinen Schluss auf seine politische Gesinnung zu, was so ziemlich das einzige Professionelle an ihm ist, denn seine violette Haut ist zwar auffällig, aber lässt mehr auf eine Begeisterung für magische Wesen schließen als auf informationspolitische Themen.

Seine Verbindungen zu Kommando Konwacht sind real, wenn auch bisher nur lose (etwas, das selbst Jacko nicht weiß). Hacktivate kann mit den richtigen Argumenten Feuer und Flamme werden und glaubt vermutlich, ein großes Ding für die Entmachtung der Konzerne vorzubereiten. Entsprechend wird er seinen Connections gegenüber auftreten.



HACKTIVATE

Darstellungshinweise: Hacktivate ist ein junger Idealist, der für seine Interessen brennt. Leider ist er in sozialer Interaktion sehr unbeholfen und recht naiv. Er hat seit früher Kindheit einen Sprachfehler, der ihn in stressigen Situationen stark lispeln lässt (wenn er entspannt ist, hört man es kaum, aber allein das Ansprechen dieses Umstands lässt ihn sofort massiv lispeln). Ein Bug in seinem Persona-Programm überträgt diese Sprachfehler auch auf die Matrix, sodass er auch bei dem digitalen Treffen mit den Runnern lispelt.

Da er noch recht neu in den Schatten ist und nicht weiß, worauf er achten soll, wird er im Gespräch, „um Small Talk zu betreiben“, schon einiges über seine wahre Identität und seinen Standort verraten, was es später umso leichter macht, ihn aufzuspüren. Vielleicht sieht man etwas im digitalen Hintergrund seiner Persona, oder seine Mutter platzt ins Zimmer und spricht ihn mit seinem vollständigen Namen an, weil er noch immer nicht die Haushaltsdrohne umprogrammiert hat, oder Ähnliches.

DIE RUNNER VON STVDM

Hier werden bewusst weder genaue Beschreibungen noch Werte angegeben, da diese NSC nicht als direkte Konkurrenten, sondern als gesichtslose Gefahr wahrgenommen werden sollen. Solltest du tatsächlich eine Probe ablegen müssen, verwende die gleichen Würfelpools wie die Runner deiner Spieler. Größe und Zusammensetzung des Teams kannst du frei bestimmen.



ABENTEUER-VORSCHLÄGE

Die Runs dieser Kampagne drehen sich fast ausschließlich um den Metaplot dieser Geschichte und schreiben diesen fort. Auch wenn viele Spieler eine eher kürzere Kampagne schätzen, gibt es andere, denen dieses Szenario so gut gefällt, dass sie die Kampagne über noch mehr Spielsitzungen strecken möchten. Dann ist es am besten, zwischen den Kampagnenruns, also dem Haupthandlungsstrang, links und rechts kleinere Aufgaben, Runs und Abende einzustreuen. Dabei kann man Ausflüge in alle anderen Themenbereiche machen, vor allem wenn einzelnen Spielern bestimmte Aspekte in der Kampagne zu kurz kommen. Man kann aber auch im Flair bleiben und das Thema Unterwelt und Syndikate weiter ausleuchten.

ABWERBUNGEN

Der Krieg der beiden Fraktionen wird auch um einzelne Köpfe geführt. Dabei geht es nicht nur darum, potenziell wichtige Personen aus Wirtschaft, Politik, Polizei und Verwaltung zu schmieren und für sich einzunehmen, sondern

auch darum, einflussreiche oder anderweitig interessante Familienmitglieder und assoziierte Mafiosi auf seine Seite zu ziehen. Die Loyalität der meisten Mafiaangehörigen gilt in erster Linie der Familie, aber deren Definition ist so unterschiedlich wie die Charaktere. Außerdem hat jeder seine ganz persönliche Vorstellung davon, was „das Beste für die Familie“ ist. Eigene Machtansprüche und Karriereplanungen färben das Bild meist stark ein, und jeder hält sich selbst für den wichtigsten Aktivposten, dem viel zu wenig Gestaltungsspielraum eingeräumt wird.

Neben den in diesem Akt vorgestellten Runs kann der Krieg zwischen Lupo und Michaela also auch noch komplexer gestaltet werden, indem beide Parteien versuchen, sich gegenseitig ihre Capos und Soldati abzuwerben. Während einige von ihnen in unverbrüchlicher Loyalität zu „ihrem“ Familienoberhaupt stehen, sind andere unzufrieden mit ihrer Situation oder hegen anderweitige Pläne für ihre Zukunft.

Michaela wird ständig versuchen, Lupos Capos dahingehend auszukundschaften, ob sie einen der Unterbosse für sich gewinnen kann. Aber auch in ihren Reihen gibt es potenzielle Ziele, von denen wir hier zwei näher vorstellen wollen.

RAFFAELE VIDATTI

Vidatti wird den Spielern in Akt 2 in *Who let the dogs out?* (S. 55) begegnen, als sie in sein Haus einbrechen, um Cici zu entführen. Informationsgewinnung kann schon dort mehr zu dem Rechtsanwalt hervorbringen, und eventuell merken die Runner, dass der Anwalt mit seiner Partnerschaft mit der Mafia genauso unzufrieden ist wie mit seiner Ehe.

Die Darstellung dieses Charakters findest du in *Personen der Handlung* (S. 187).

DIE ABWERBUNG

Eine mögliche Abwerbung von Vidatti könnte den Spielern schon während des Runs um Cici einfallen und würde diese Geschichte dann natürlich völlig umkrepeln. Wahrscheinlich kann Vidatti einer oberflächlichen Überprüfung der Runner aber standhalten, und seine Unzufriedenheit wird erst später offenbar. Eine direkte Annäherung an Vidatti wäre allerdings risikoreich, da man den Mann vorsichtig überzeugen muss, dass ein Wechsel in Lupos Team sicher für ihn ist.

Die Auswertung der Wanze wird Lupos Leuten allerdings früher oder später klarmachen, dass Michaelas Anwalt mit seiner Situation unzufrieden und ein potenzieller Kandidat für eine Abwerbung ist.

Nach dem Run kann es also gut sein, dass Leonardo oder sogar Lupo auf die Runner zu kommt und sie bittet, den Anwalt für ihre Sache zu gewinnen. Eine erfolgreiche Informationsgewinnung via Beinarbeit im Umfeld, direkter Beschattung und Matrixsuche kann je nach Erfolgen viel von Vidattis Situation und Persönlichkeit offenbaren.

Die Annäherung: Sich dem Anwalt zu nähern ist nicht schwer, da er ein öffentliches Leben führt. Natürlich sollten sich die Runner trotzdem eine gute Legende überlegen, damit ihre Kontaktaufnahme bei Michaelas Partei nicht auffällt.

Der Köder: Vidatti ist kein sehr komplexer Charakter. Er ist sehr von sich überzeugt, er will Anerkennung und ein gutes Leben, und er ist in seiner jetzigen Situation unzufrieden. Geld, Macht, soziales Ansehen und eine unkomplizierte Scheidung stehen auf seiner Wunschliste. Mit seinem Insiderwissen ist er für Lupo äußerst wertvoll, und der Don wird bereit sein, Vidatti ein gutes Angebot zu unterbreiten. Die Runner werden als Unterhändler fungieren müssen, und ihre Bezahlung wird sicherlich damit zusammenhängen, wie teuer Vidatti für Lupo wird.

Das Risiko: Michaela weiß, wie sehr Vidatti ihr schaden könnte. Sie wird ihren Rechtsanwalt gut schützen und vor allem lieber tot als in Lupos Händen sehen. Und Vidatti weiß das. Wenn es nach Lupo ginge, würde Vidatti noch eine Zeit bei Michaela als Maulwurf arbeiten, aber das ist dem feigen Anwalt kaum zu vermitteln. Vidatti wird sich nur auf Lupos Seite schlagen, wenn er überzeugt ist, dass Lupo (auch dank seiner Hilfe) den Kampf gegen seine Tochter gewinnen kann

und es für Vidatti eine Zukunft ohne Lebensgefahr geben wird.

CHIARA "TOPO" BIANCHI-GASPERI

Spätestens im Run *Pizzakrieg* (S. 74) wird auffallen, dass Michaela über eine ausgezeichnete Matrixfront verfügt und jemand sehr Versiertes ihre Decker anleitet. Lupo und andere altgediente Mafiosi werden sich noch an die kleine Chiara erinnern und daran, dass sie eng mit Michaela befreundet war und eine hochbegabte Matrixkünstlerin ist. Mit dem Hack der Lieferketten wird klar, dass dahinter eine ausgezeichnete Taktikerin steckt, die viel von Zielüberlastung, Stressests und virtueller Kriegsführung versteht – ein Aktivposten, dessen Abwerbung oder zumindest Neutralisierung lohnend erscheint.

Die Darstellung dieses Charakters findest du in *Personen der Handlung* (S. 181).

DIE ABWERBUNG

Informationen über Chiara zu erlangen ist äußerst schwer: Einige der älteren Capos kennen die Frau noch von vor der Spaltung, damals war sie aber eine Teenagerin und hat sich seitdem sehr verändert. Einzig der Umstand, dass sie lesbisch ist, könnte so in Erfahrung gebracht werden. Zu ihrer Familie in Italien hat sie den Kontakt abgebrochen, weil ihre Eltern sich nicht mit ihrer Sexualität abfinden können.

In der Matrix kann man einiges über Topo herausfinden, aber natürlich nur wenig über den Menschen dahinter. Allerdings könnte die Person zu ihrer falschen SIN zurückzuverfolgen sein.

Am ehesten kann man mit einer diskreten Beschattung der privaten Chiara etwas über sie herausfinden – natürlich erst, wenn man ihre falsche Identität offenbart hat.

Die Annäherung: Chiara führt ein zurückgezogenes Leben mit ihrer derzeitigen Freundin unter dem falschen Namen Bianca Müller in Köln. Michaela hat ihr eine sehr gute gefälschte SIN besorgt, unter der sie lebt und die sie ständig selbst verbessert. Sie in der physikalischen Welt zu finden, wird sehr schwer. Dann ist eine Kontaktaufnahme allerdings sehr leicht, da sich sowohl Chiara als auch Michaela auf die Tarnung verlassen und keine weiteren Sicherheitsmaßnahmen unterhalten, auch um die Tarnung nicht zu gefährden.

In der Matrix kann man leichter herauszufinden, dass Chiara unter dem Pseudonym Topo (italienisch für Maus) auftritt. Anders als Vidatti arbeitet sie aber exklusiv für Michaela, daher wird es auch hier schwer, an sie heranzukommen.

Der Köder: Eine Informationsgewinnung gestaltet sich äußerst herausfordernd, daher wird es für die Runner schwer, herauszufinden, womit man Chiara zu Lupo locken könnte. Tatsächlich könnten die Runner auch zu dem Schluss kommen, dass eine Eliminierung der leichtere Weg wäre.

Chiara wird sich Lupo nur dann freiwillig anschließen, wenn sie überzeugt ist, dass er gegen Michaela gewinnt. In Akt 4 wird die Angst vor Espositos Sieg es leichter machen, sie davon zu überzeugen, dass sie Lupo unterstützen sollte. Generell wird es mit fortschreitender Kampagne immer leichter, sie zu überreden. In Akt 2 ist es noch schier unmöglich, sie zu überzeugen, und würde massives Engagement oder sehr kreative Ideen der Spieler erfordern.

Sollte Lupo allerdings in Aussicht stellen, dass er Chiaras Familie in Italien überzeugen kann, sie ohne Vorbehalte wieder aufzunehmen (und das liegt im Bereich seiner Möglichkeiten), wäre das ein sehr verlockendes Angebot, das Chiara zugänglicher macht.

Das Risiko: Chiara ist sehr klug, und wenn die Runner zu forsch sind, könnte sie auf die Idee kommen, zum Schein auf das Angebot einzugehen, vor allem wenn sie sich in der physikalischen Welt noch unentdeckt wähnt. Als Maulwurf für Michaela zu arbeiten wäre eine verlockende Herausforderung für die Deckerin.

Auch sonst wird sie sich so lange wie möglich alle Optionen offenhalten wollen und könnte sich bei einer Komplikation in Akt 4 entscheiden, zurück zu Michaela zu wechseln, wenn sie dies für sich als beste Möglichkeit erachtet.

GESCHMIERTE POLIZEI

Die Polizei, dein Freund und Helfer. Jedes Syndikat (und auch viele der größeren Konzerne) profitiert im Ruhrplex von der schlecht ausgestatteten und noch schlechter bezahlten Landespolizei. Anders als bei den privaten Sicherheitsdienstleistern werden Datenschutz und das Beamtenamt noch geachtet, und die interne Revision muss einen konkreten Anfangsverdacht haben, um gegen einen Beamten zu ermitteln. Das öffnet Korruption und Geheimnisverrat Tür und Tor, und jeder Mafioso hat mindestens einen Freund bei den örtlichen Carabinieri. Capos unterhalten meist sogar ein ganzes Netz aus Informanten, und einige ihrer Vögelchen sind eventuell sogar bereit, mehr zu tun als vor der nächsten Razzia zu warnen und unliebsame Konkurrenz auszuspähen. Es gibt im Ruhrplex ganze Schichten und sogar komplettete Reviere, die im Ruf stehen, von einem Syndikat oder Konzern geschmiert zu sein.

BEAMTE SCHMIEREN

„Jeder Metamensch hat seinen Preis“ gilt auch in der Sechsten Welt. In der Mafia gibt es Spezialisten, die es zur Kunst erhoben haben, genau diesen Preis herauszufinden. Im besten Fall ist es nicht Geld, sondern etwas Ideelles, das einen gestandenen Polizisten dazu bringt, seine Karriere, seine Pension und wahrscheinlich sogar seine Freiheit zu riskieren. Einem kranken Familienmitglied die dringend benötigte, aber viel zu teure medizinische Versorgung zu ermöglichen, einem Kind ein Stipendium an einer pri-

vaten Konzern-Universität zu verschaffen oder der geliebten Ehefrau den Traum einer eigenen Boutique zu erfüllen: Jeder hat einen Schwachpunkt, und oft ist es nicht einmal etwas, das dem Beamten selbst zugutekommt.

Danach muss man den Beamten nur möglichst unverfänglich kontaktieren und das natürlich völlig unverbindliche Angebot unterbreiten. Gegenleistungen muss man zu diesem Zeitpunkt gar nicht sofort fordern. Selbst der dümmste Streifenpolizist weiß, dass die Mafia nichts zu verschenken hat.

KORRUpte BEAMTE BEI LAUNE HALTEN

Idealerweise sorgt man dafür, dass man die Förderung jederzeit wieder entziehen kann: Statt eines Geschenks gibt es einen Treuhandfond, eine Operation wird eventuell lebenslange Medikation erfordern, und der Spross gerät vielleicht in die Fänge der Familie und macht dort „Karriere“ (natürlich nur, solange Vater oder Mutter dem Syndikat die Treue halten).

Ansonsten gilt: Zuckerbrot und Peitsche. Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft und vertiefen sie. Ein Polizist, der sich einmal hat schmieren lassen, wird auch in Zukunft für Bestechungen empfänglich sein. Der Unterwelt mit ihrer Melange aus Macht, schönen Frauen, Drogen und Gefahr kann sich auch ein gestandener Beamter oft nicht entziehen, und der wöchentliche Besuch eines Bordells auf Kosten des befreundeten Capos kann schnell zur Gewohnheit werden.

All diese Gefälligkeiten erzeugen Druckmittel. Geldflüsse kann man leicht nachverfolgen und beweisen, wenn man an der Quelle sitzt, und findige Decker können sogar den Ursprung verschleiern, um das Syndikat beim Auffliegen des Beamten aus den Ermittlungen zu halten. So sichert sich die Mafia gegen Verrat und Gesinnungswandel „ihrer“ Polizisten ab, denn wenn diese sich gegen die Hand wenden, die sie so lange fütterte, besiegen sie damit nicht nur ihr Schicksal, sondern oft auch das ihrer Familie – ein Schicksal, das weit schlimmer wiegt als Entlassung und Verfall der Pensionsansprüche.

Wo die Innenrevision der Landespolizei an Recht und Gesetz gebunden ist, fällt es einem Syndikat viel leichter, korrupte Beamte zu identifizieren. So kann es mitunter lohnender sein, einen Polizisten an der richtigen Stelle von einem konkurrierenden Syndikat abzuwerben, indem man sich der Druckmittel und Beweise bemächtigt, statt einen noch unbescholtene Beamten für sich zu gewinnen.

KORRUpte BEAMTE AUFLIEGEN LASSEN

Gier und Habsucht sind die zweite der sieben Todsünden. Und sie ist nahezu jedem Metamensch zu eigen. Nur die Faulen und Feigen



sind mit dem Status quo zufrieden, alle anderen wollen immer mehr und mehr.

Daher kommen immer wieder korrupte Polizisten auf die sehr dumme Idee, bei mehr als einem Syndikat abzukassieren oder gar ihre Brötchengeber erpressen zu wollen. Besonders dumme Beamte wollen das Geschäftsverhältnis mit der Unterwelt vielleicht beenden, entweder aus Gewissensgründen oder aus Angst vor Entdeckung. Selten geht so etwas gut aus, denn es liegt in der Natur der Sache, dass der Polizist in der Wahl seiner Mittel und in seiner Machtbasis beschränkter ist.

Die einfachste und übliche Reaktion auf so ein Verhalten ist die direkte Eliminierung des Polizisten. Ein einzelner Beamter genießt in seiner Freizeit praktisch keinen Schutz seines Arbeitgebers, und die Syndikate wissen mit der Zeit alles über ihre Informanten. Danach kann man immer noch Wohnungen und Verstecke nach etwaigen Beweisen durchsuchen. „Wenn mir etwas zustößt, werden alle davon erfahren!“, ist eine gern genutzte Drohung, aber kaum jemand macht sich wirklich die Mühe, Schließfächer mit Totmannschaltern zu unterhalten, die ihren Inhalt preisgeben, wenn dem Kontoinhaber etwas zustößt. Zu groß ist die Gefahr, dass dessen Ansehen und die finanzielle Absicherung der Hinterbliebenen geopfert werden, nur weil er im Dienst getötet wird oder an einem banalen Unfall oder gar einer lausigen Krankheit stirbt.

Wenn man den Beamten noch braucht, kann man nun natürlich all die Druckmittel nutzen, die man vorher sorgfältig zusammengetragen hat,

um klarzumachen, dass die Familie am längeren Hebel sitzt.

Wie schon gesagt ist das Kräfteverhältnis hier äußerst ungleich verteilt, und der Beamte, der einmal den Weg der Korruption eingeschlagen hat, wird ohne größte Opfer nicht wieder aus der Sache herauskommen.

BETÄTIGUNGSFELDER FÜR RUNNER

Dir werden bei der Lektüre sicher einige Aufhänger für Runs und Verdienstmöglichkeiten (auch abseits dieser Kampagne) für deine Spieler eingefallen sein.

Einen bestimmten Polizisten oder jemanden aus einer bestimmten Einheit zu bestechen ist dabei noch der naheliegendste Auftrag. Auch ohne ein Syndikat als Auftraggeber kann ein korrupter Polizist als Connection in manchen Situationen Gold wert sein.

Solch eine Beziehung will gepflegt werden, und auch dabei können die Runner ins Spiel kommen, wenn sie nicht selbst eine solche Beziehung zu einem Polizisten unterhalten. Der Informant kann private oder berufliche Probleme bekommen, bei denen er Hilfe braucht, er kann von einem anderen Syndikat oder der Dienstaufsicht bedrängt werden, oder es droht eine Versetzung in ein „unpassendes“ Revier oder Kommissariat. Eventuell gerät der Polizist auch anderweitig in Verdacht, abtrünnig zu werden, und vielleicht besitzt man selbst oder Don Lupos Fraktion die

erwähnten Druckmittel (noch) nicht. Auch hier kann es Arbeit für die Runner geben.

Letztendlich müssen Verräter bestraft werden, genauso wie Überläufer, die vielleicht bei der Yakuza, den Vory oder – schlimmer – bei Donna Michaela gesungen haben. Es liegt am Auftraggeber, ob es sich dann um eine massive Drohung, um Wetwork oder eine diabolischere Form der Rache handelt.

Ganz konkret bietet der Run *Wolfszähne* (S. 102) einen Einstieg in diese Sandbox, da die Runner hier bei der fingierten Razzia unweigerlich korrupten Polizisten begegnen. Im Anschluss wird Matteo Rossi natürlich herausfinden wollen, wer auf Michaelas Lohnliste steht, und seine eigenen Informanten schützen wollen (vor allem wenn sie sich beim Run gegenüber Michaelas Spitzeln enttarnt haben).

SYNDIKATE

Die Mafia agiert im Ruhrplex nicht im luftleeren Raum. Neben kleineren Syndikaten wie den Penosen und den Likedeelern haben auch die großen Verbrecherorganisationen Aktivposten zwischen Rhein und Ruhr. Während die Triaden vernachlässigbar sind, müssen sich sowohl Michaela als auch Lupo mit den Vory v Zakone und der Yakuza auseinandersetzen und eine Strategie zum Umgang mit ihnen finden.

Beide Syndikate sind grundverschieden, und auch ihre Situation nach der Stadtkriegsweltmeisterschaft wird sich stark unterscheiden. Hierzu wirst du im Quellenband *Revierbericht* weitere Informationen finden.

DIEBE IM GESETZ

Die russischstämmige Verbrecherorganisation hatte im Ruhrplex schon immer einen schweren Stand. Die internen Machtkämpfe zwischen weißen und roten Vory, die Übermacht der Gasperis, aber auch der Megakonzerne im Ruhrplex hat den eher robusten Verbrechern das Leben schwer gemacht.

Ein kurzes Wort zur Ethnie: Anders als die Italiener oder gar die Japaner kann auch ein Metamensch ohne osteuropäischen oder russischen Hintergrund Mitglied der Vory werden. Sie sind eine Vereinigung von Verbrechern, und wer sich ihrem Kodex verschreibt und die örtlichen Shes-tiorka und Lideri überzeugt, kann von einem Sovetnik aufgenommen werden. Das bedeutet aber nicht, dass man es dann nicht doppelt so schwer hat, denn auch bei den Vory gibt es Standesdünkel, Rassismus und/oder Nationalismus. Wenn wir also im Folgenden von „Russen“ sprechen, so ist das eine sehr grobe Verallgemeinerung.

2082 ist die „russische Mafia“ der Girkin-Organzatsiya unter Krys Potolek schwer angegriffen. Ihren Brückenkopf in Oberhausen und Duisburg konnte sie nie wirklich sichern und weiß nun, dass sie kurz davorsteht, komplett aus dem Ruhrplex vertrieben zu werden. Blind-

wütig und verzweifelt schlagen sie nun um sich, um Luft zum Atmen zu bekommen und sich zu konsolidieren. Das bedeutendste Hauptquartier der Vory im RRP liegt in Düsseldorf-Garath. Die Runner werden es im Run *Bärenhöhle* (S. 143) noch kennenlernen.

Die Betätigungsfelder der Vory sind stark limitiert. Mehrere Anführer von Einbrecherbanden und auch einige Taschendiebe gehören zur Organzatsiya. Dazu kommt die übliche Schutzgelderpressung, vor allem in den ethnischen Gettos der Slawen. Die Vory beteiligen sich zudem an einigen legalen Unternehmungen in Gastronomie und Einzelhandel und führen eine Handvoll Wettbüros.

Ihre Vorgehensweise ist selten koordiniert und meist sehr direkt. Verbale Einschüchterung und physische Drohungen sind ihr liebstes Werkzeug. Danach folgen Sachbeschädigungen und körperliche Gewalt. Letztere wird meist ausgiebig zeibriert, und die Vory-Schläger sind bekannt für ihre Skrupellosigkeit. Knochen zu brechen und Schmerzen zu bereiten verursacht ihnen keine schlaflosen Nächte, und auf Gnade oder auch nur Mitleid darf man bei ihnen nicht hoffen.

Aber auch die Vory sind (kriminelle) Geschäftsleute, und daher ist der Tod eines Opfers selten und immer eine bewusste Entscheidung zur Abschreckung.

DIE VORY WÄHREND DES MAFIAKRIEGS

Die russischen Berufsverbrecher begegnen den Runnern während des Mafiakriegs mehrfach und müssen dabei oft Federn lassen. Die Runner können nach Abschluss der Kampagne von sich behaupten, zum Niedergang der Vory im Ruhrplex ein gehöriges Stück beigetragen zu haben. So beginnen sie bereits mit dem Run *Überfall am Rhein* (S. 15) damit, den Vory die Schuld in die Schuhe zu schieben.

Dass die Runner dabei zwangsläufig ins Visier der Russen kommen, liegt nahe. Ein Spielabend ohne physische Auseinandersetzung kann daher immer mit „Todesgrüßen aus Moskau“ aufgelockert werden. Die Vory sind zahlreich und auch außerhalb von Oberhausen und Duisburg vertreten. Vor allem auf den Straßen und in eher bildungsfernen Stadtvierteln kann man ihnen begegnen. Sie sind zwar nicht so hierarchisch organisiert wie die Mafia oder gar die Yakuza, aber dennoch gut vernetzt, und die Kunde von den Runnern wird sich unter den Russen schnell verbreiten. Je nach Vorgehen der Runner kann auch ein Kopfgeld ausgesetzt werden, und wenn sich die Runner besonders dreist oder brutal geben, kann das auswärtige Killer der Vory und sogar freischaffende Wetworker anziehen.

Leonardo wird sich auf Michaela konzentrieren. Seine Capos, vor allem Matteo Rossi, geraten aber immer wieder mit den Vory aneinander. Jede Art von Run, sei es Sabotage, Einschüchterung, gezielte Ausschaltung oder Diebstahl, kann von Rossi zuungunsten der Vory vergeben werden, wenn du so einen Run zur Auflockerung einstreuen willst.

Runs gegen die Vory oder Begegnungen mit ihnen sind meist nicht sehr subtil und können leicht in tödlichen Auseinandersetzungen gipfeln. Die Vory schrecken dabei nicht vor der Anwendung tödlicher Gewalt zurück. Sie sind aber auch nicht verblendet und werden die Flucht stets dem eigenen Tod vorziehen.

Die Sprengung ihres Hauptquartiers (s. *Bärenhöhle*, S. 143) bringt die Vory am Ende der Kampagne an ihren vorläufigen Tiefpunkt.

KIRSCHBLÜTE IN DÜSSELDORF

Die Yakuza im Ruhrplex ist unter Donna Michaela aufgeblüht. Die neue moderne Mafia kommt ihr entgegen, denn die Yakuza hat sich in der ADL vor allem in den Bereichen Edelprostitution, Glücksspiel und bei sündhaft teuren Designerdrogen eingerichtet – alles Bereiche, die eher in die Gated Communities der Schönen und Reichen hineinspielen. So konnte der Makahashi-gumi in den letzten Jahren mit der Mafia gut auskommen. Ein weiteres Betätigungsgebiet ist der Immobilienmarkt, auf dem sich die Yakuza bis nach Mülheim und Duisburg ausgebreitet hat. Don Lupo tolerierte diese Vorstöße bisher zähneknirschend, weil er keinen Krieg an zwei Fronten will.

Die Makahashi werden ihrerseits früher oder später (spätestens mit dem Pizzakrieg) Wind von dem Konflikt zwischen Michaela und dem totglaubten Lupo bekommen. Das könnte sie noch mutiger werden lassen, und sie könnten versuchen, die Gunst der Stunde zu nutzen. Außerdem könnten sie Michaela aus eigenem Antrieb oder sogar aufgrund einer befristeten Allianz unter die Arme greifen: Der Oyabun Hakiro Makahashi kann sich noch sehr gut an Don Lupo und dessen Kompromisslosigkeit erinnern.

Eine weitere Entwicklung ist die Ansiedlung einiger noch unbekannten Kais eines fremden Gumis. Diese Yakuza zählen sich selbst zur Tiger-Yakuza und scheinen mit den ortsansässigen Drachen keine Allianzen zu haben. Sie konzentrieren sich auf Drogen und Edelprostitution und beobachten vorerst die Entwicklungen.

DIE YAKUZA WÄHREND DES MAFIAKRIEGS

Die Runner können der Yakuza nicht nur in Düsseldorf begegnen. In jedem Oberschicht- oder

Luxusviertel können die Japaner ihre Finger in illegalen Geschäften haben.

Aber auch abseits der oberen Zehntausend kann man den langen Arm der Makahashi spüren: Eine Handvoll (meist asiatisch geprägter) Go-Gangs sind mit der Yakuza assoziiert und fungieren als Handlanger und Boten. Durch sie mischen die Makahashi auch bei Sportwetten und Schutzgelderpressung mit. Auch einige Bunraku-Salons in eher fragwürdigen Vierteln stehen unter dem Schutz des Gumi oder werden direkt durch ihn geführt.

Lupo hat seinen Capos die Order gegeben, die Japaner zu ignorieren, so gut es geht, und sich auf Michaela zu konzentrieren. Trotzdem kann es passieren, dass einzelne Capos kurzfristig Hilfe bei der Abwehr eines Yakuza-Angriffes benötigen oder, entgegen der Weisung Lupos, zum Gegenangriff ansetzen wollen.

Meist werden diese Begegnungen aber zumindest indirekt von der Yakuza ausgehen, sodass diese oft die Art der Begegnung und das Schlachtfeld bestimmt. Lupo könnte die Runner aber auch einsetzen, um Hakiro eine Botschaft zu übermitteln: Wenn er erst einmal gewonnen hat, wird er mit den Makahashi weitermachen, wenn diese sich bis dahin nicht wieder auf ihre alten Gebiete zurückgezogen haben. Noch wäre Zeit, sich zurückzuziehen, ohne das Gesicht zu verlieren.

Die neue Tiger-Yakuza wiederum operiert in der Dortmunder Nordstadt, einem Bereich, in dem die Mafia mit ruhiger Hand ihren Geschäften nachgegangen ist. Die Mafia könnte sich entscheiden, den neuen Yakuza schnell und kompromisslos eine Botschaft zukommen zu lassen. Dazu könnte ein Bordell abgefackelt, ein Unterschlupf der Yakuza angegriffen oder eine Japano-Go-Gang zusammengeschossen werden.

Als Variante könnten sich ausnahmsweise mal Don Lupo und Donna Michaela einig sein und für diese Mission einen Waffenstillstand vereinbaren, weil beide eine Operation geplant haben. Don Lupo schickt die Runner auf Run A, während Michaelas Leute Run B durchführen, um dann gemeinsam an Platz C gegen die Tiger-Yakuza zu kämpfen und ihren Anspruch klarzumachen. Vielleicht sitzen plötzlich verfeindete Mafiosi wie Costas Troudalidis, Filini oder Pietro Mancini mit den Runnern an einem Tisch und diskutieren, ob man die Yakuza in eine Falle lockt (unehrenhaft) oder versucht, sie in einem offenen Kampf zu entehren.

AKT 3

INTERMEZZO

DIE AUSGANGSLAGE

Donna Michaela und Don Lupo haben es übertrieben und werden nun von einer mächtigen Organisation, der Alta Commissione, an den Verhandlungstisch gezwungen. Bei einem Treffen im Tessin, auf dem Anwesen eines mächtigen Mitglieds der Cosa Nostra, soll eine Lösung gefunden werden. Der jahrelang verdeckt operierende Beobachter der Cosa Nostra, Mario Esposito, taucht dabei überraschend auf dem Spielfeld auf, agiert als Gastgeber und setzt Donna und Don unter Zugzwang.

DIE RUNNER

Die Runner haben sich das Vertrauen der Mafia aufseiten Don Lupos erarbeitet. Ihre Gesichter sind bekannt, und für einen fürstlichen Lohn werden sie angeworben, um in Nadelstreifenanzügen bei dem Familientreffen aufzutreten.

Der Akt soll den Runnern einen Einblick in die Mafia bieten, einer Welt, die ihnen normalerweise verschlossen ist. Zudem können sie Handlungsstränge aus Akt 2 verfolgen, und es sollen sich Möglichkeiten zum Rollenspiel mit Freund und Feind ergeben.

Last but not least bietet es sich an, noch einmal alle Informationen zu übergeben, die den Runnern bis hierher möglicherweise entgangen sind.

DIE STIMMUNG

Es herrscht plötzlich Waffenstillstand. In exklusiver Umgebung und vordergründig zivilisiert

trifft man sich, unterhält sich. Unter der Oberfläche brodelt es natürlich gewaltig. Alle Aktionen laufen mit maximaler Geheimhaltung, da ein Fehltritt die eine oder andere Seite das Gesicht oder den Sieg kosten könnte. Die Runner haben die Möglichkeit, mit Cocktailglas und Häppchen in der Hand höflich Unverschämtheiten mit Feinden auszutauschen.

Wichtig ist, dass die Runner zu Beginn auf die Regeln der Omertà eingeschworen werden. Den Spielern muss klar sein, dass ihre Charaktere mit dem hier erlangten Wissen sowohl geadelt als auch schwer belastet werden. Näher kann man der Familie nicht kommen, ohne Mitglied zu sein.

WORAUF ES HINAUSLÄUFT

Am Ende der Verhandlungen wird es in einem Streitgespräch zu einer Entscheidung kommen. Eine von den Medien bereits sehr gehypte Partie der Stadtkriegsweltmeisterschaft, die Partie S-K Centurios gegen Horizon Coordinators, soll als Gottesurteil dienen. Der Ausgang der Partie wird den Sieger des Mafiakriegs bestimmen. Don Lupo und Donna Michaela werden beide einsehen, dass sie zu extreme Positionen eingenommen haben, um ihre Familie wieder zu einen. Und so schicken sie jeweils ihre Champions ins Rennen, Leonardo Gasperi für Don Lupos Lager, Pietro Mancini für Donna Michaelas Seite.





ALTA COMMISSIONE

HINTERGRUND

Die Alta Commissione hat die Entwicklungen der letzten Wochen im Ruhrplex mit wachsender Sorge beobachtet. Schon länger war bekannt, dass Lupo noch lebt, aber bislang ging man davon aus, dass er seiner Tochter den Thron überlässt und sich mit einem Schattendasein begnügt.

Die Eskalation hat die Mafioberen nun auf den Plan gerufen und sie gezwungen, ein Machtwort zu sprechen. Auch wenn die Mafia in der ADL traditionell sehr unabhängig von den italienischen Familien war, gehörte sie als assoziierte Gruppe dennoch praktisch zur Alta Commissione und unterwarf sich damit nicht nur den Gesetzen der Mafia, sondern auch den Urteilen des obersten Mafiarates.

Die Cosa Nostra hat nun mit Mario Esposito einen ihrer Problemlöser beauftragt, die Eskalation der Gewalt im Ruhrplex zu beenden. Daher haben sowohl Don Lupo als auch Michaela samt ihren jeweiligen Capos eine Einladung zu einem Treffen auf neutralem Boden erhalten, die sie nicht ablehnen konnten ...

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Die Runner erhalten von Don Lupo eine Einladung zu dem Mafiatreffen. Da sie keine Mitglieder der *famiglia* sind, ist dies eine besondere Ehre. Gleichzeitig ist klar, dass sie dort nicht nur Grappa trinken sollen. Don Lupo weiß, dass Michaela den Plex nicht kampflos hergeben wird, und selbst am Verhandlungstisch kann es immer wieder zu unvorhergesehenen Ereignissen kommen.

Tatsächlich entwickelt sich der Aufenthalt auf dem Weingut in Südtirol anders als von Vater und Tochter erhofft: Zu stark ist die Feindschaft zwischen den beiden, zu tief die Gräben zwischen dem Traditionalisten und der radikalen Reformerin, und ihre Getreuen könnten sich niemals dem jeweils anderen Don unterordnen. Esposito beschließt schließlich, dass beide Parteien einen möglichst gemäßigten Kompromisskandidaten benennen sollen, unter dem sich die Capos vereinen können. Während Michaela diese Lösung erst spät akzeptiert, ahnt Lupo schon früh, dass

weder er noch seine Tochter die Wogen glätten können, und setzt auf seinen Kronprinzen Leonardo als kleinsten gemeinsamen Nenner. Den Runnern fällt ab diesem Zeitpunkt die Rolle zu, Lupos Neffen bei den Capos und den Beobachtern der Alta Commissione in einem möglichst vorteilhaften Licht erstrahlen zu lassen. Als sich herauskristallisiert, dass Michaela zähneknirschend Pietro Mancini als ihren Kandidaten aufstellen wird, gilt es zudem, diesen zu diskreditieren.

Schließlich kommt es zu einer erneuten Konfrontation zwischen Vater und Tochter. Unter der Moderation von Esposito einigt man sich auf ein Gottesurteil mit weitreichenden Folgen für die Mafia im Ruhrplex und der ADL.

SCHAUPLATZ

Die Alta Commissione lädt nach Italien ins Etschtal, ein Weinbaugebiet inmitten der Trentino-Alto Adige. Hier im ehemaligen Südtirol besitzt die Cosa Nostra ein alleinstehendes Weingut, in dem die Mafiosi ungestört ihre Streitigkeiten ausfechten können.

Das ehemalige Kloster Santa Maria nella vigna wurde schon vor mehr als hundert Jahren zu einem exklusiven Tagungshotel inmitten der Weinberge umfunktioniert. Hier ist man unter sich, auf der einzigen privaten Zufahrtsstraße werden Ankömmlinge schon zehn Kilometer vor dem Gebäudeensemble kurz nach dem Abzweig von der Hauptstraße kontrolliert. Das mehrere Hundert Hektar große Grundstück liegt an einem sonnigen Südwesthang oberhalb der Etsch, die Weinstöcke werden vollautomatisch von Dutzenden Drohnen gepflegt, während eine Handvoll vertrauenswürdiger Winzermeister die Qualität gewährleistet.

Das ehemalige Kloster besteht aus vier Häusern:

Die Winzerei ist der eigentliche Betrieb und beherbergt den Weinkeller, die Büros der Winzer und der Drohnenrigger sowie deren Wohnungen.

Das ehemalige Gästehaus beherbergt vierzig Zimmer und Suiten, in denen die Capos beider Familien und jeweils eine Handvoll Soldati untergebracht werden. Im Keller befindet sich ein großer Wellnessbereich.

Im Haupthaus liegen die Tagungsräume, mehrere Besprechungszimmer sowie die Räumlichkeiten von Esposito und der große Speisesaal. Hier finden auch die Beratungen statt. Die große Terrasse mit dem darüber liegenden Balkon bietet einen grandiosen Ausblick über das Etschtal.

Das Gerätehaus erinnert von außen eher an eine große Scheune. Hier werden Fahrzeuge und Drohnen geparkt und gewartet. Auch die Sicherheit überwacht von hier aus den Host des Anwesens sowie die ausgedehnten Sensoranlagen der Weinberge. Auf dem Hügel hinter dem Anwesen befindet sich ein großer Landeplatz, der gleich mehreren Hubschraubern und Senkrechtstartern Platz bietet.

Passend zur steigenden Spannung bessert sich auch das Wetter zusehends von leichtem Nieselregen zu einem drückenden Hochdruckge-

biet. Die Temperaturen sind anfangs angenehm warm, auch die Nächte sind mediterran. Aber die Wärme weicht einer unangenehmen Hitze. Es wird immer schwüler, und die Vorhersagen garantieren ein heftiges Gewitter in der Nacht vom dritten auf den vierten Tag.

SZENE 1: ANKUNFT

AUF EINEN BLICK

Die Runner reisen mit Don Lupo, Leonardo und ihrer Entourage an. Schon auf der Anreise setzt Lupo sie ins Bild und überprüft dabei, wie viel die Runner sich bis jetzt schon zusammengereimt haben. Auch der alte Troll Jacko nimmt die Runner beiseite und macht ihnen klar, dass nun auch für sie die Omertà gilt. Der erste Abend bringt dann beim gemeinsamen Abendessen ein direktes Aufeinandertreffen zwischen Vater und Tochter und die Gelegenheit, eine nahezu unüberschaubare Zahl an Capos beider Seiten kennenzulernen.

SAG'S IHNEN INS GEISCHT

Ihr sitzt im Zug nach Süden. Drei ganze Wagen der ersten Klasse haben Lupo und sein Gefolge belegt. Schon gestern hat Matteo mit einem Dutzend gepanzter Fahrzeuge den Ruhrplex verlassen, um nahe dem Weingut eine Operationsbasis aufzubauen. „Für den Fall der Fälle“, wie er sagte. Euch ist klar, dass auch Michaela sicher mehr Leute nach Italien bringt, als vereinbart ist. Für den Fall der Fälle. Allein in den drei Wagen der Privatbahn befinden sich neben euch, Lupo und Leonardo eine Handvoll Capos und deren engste Vertraute und Ratgeber. Die meisten habt ihr in den letzten Wochen kennengelernt, und mittlerweile nimmt man eure Anwesenheit kaum noch zur Kenntnis. Auch wenn ihr nicht zur Familie gehört, haben eure jüngsten Taten euch Respekt verschafft. Francesco di Lauro und Leonardo verdanken euch ihr Leben, und Lupo selbst hat sich für euch verbürgt, um euch Plätze auf der Gästeliste zu verschaffen.

Der Don lädt euch in seinen Wagen ein: „Kommt, meine Freunde. Setzt euch. Wir haben viel zu besprechen.“

HINTER DEN KULISSEN

Nach ein wenig Vorgeplänkel, Small Talk und Schmeichelei wird Don Lupo die Ereignisse der letzten Wochen aus seiner Sicht zusammenfassen. Ihn interessiert dabei vor allem, wie viel und vor allem wie früh die Runner sich selbst zusammengereimt haben, was hier wirklich vor sich geht. Dies ist für die Charaktere der Moment, Wissenslücken zu füllen, denn Lupo wird den Runnern fast jede Frage beantworten. Er ist schwer beeindruckt von ihren Leistungen und hat sie nicht nur als Leibwächter mitgenommen. Er ahnt, dass er sie auch bei dem Treffen brauchen wird.



Don Lupo wird die Runner ins Vertrauen ziehen und ihnen klarmachen, dass in den nächsten Tagen wahrscheinlich über seine Zukunft und die seiner Tochter entschieden wird. Es wird sicher zu keinen direkten Aggressionen kommen, aber vermutlich wird man einen von ihnen aus der Familie verstoßen und dem anderen die Macht über den Ruhrplex zusprechen. Er ist guter Dinge, dass ihm das Anrecht des Älteren sowie seine Kontakte zur Alta Commissione zum Sieg verhelfen. Michaela wird allerdings nicht tatenlos zusehen, und allein die Tatsache, dass sie dem Treffen zugestimmt hat, spricht dafür, dass sie sich ebenfalls gute Chancen auf den Sieg ausrechnet.

Die Spielregeln bei dem Treffen sind klar: Keine direkten Angriffe auf die Gegenseite, und auch bei anderen Aktionen gegen Michaelas Leute sollte man sich tunlichst nicht erwischen lassen. Es darf unter keinen Umständen Blut fließen! Gegen seitige Spitzeleien hingegen werden erwartet und geduldet, solange man sich dabei nicht zu dreist anstellt.

Nachdem die Runner Lupo verlassen haben, wird Jacko sie sich ebenfalls zur Brust nehmen. Der altgediente Troll ist eine Schattengröße und weiß, wie Runner ticken. Er wird ihnen noch einmal klarmachen, dass auch für sie die Omertà gilt, auch wenn sie keine Familienmitglieder sind. Man erwartet Stillschweigen und Loyalität. Sollten die Runner Lupo verraten, würde dies nicht weniger als ihr Todesurteil bedeuten!

In Meran werden Lupo und die Runner von Matteo Rossi erwartet, und man steigt in die geräumigen Fahrzeuge um. Eine knappe Stunde

Fahrt entlang der Etsch nach Westen später biegt man bei Schluderns von der Hauptstraße ab, und es geht bergauf durch die Weinberge zum Ort des Treffens.

Lupo und Leonardo beziehen eine große Suite mit mehreren Zimmern, die Runner beziehen mehrere Doppelzimmer, die jeweils mit Verbindungstüren ausgestattet sind.

Schon bei der Ankunft können sie einige bekannte Gesichter der Gegenseite und natürlich auch Cici, Michaelas Hund, sehen. Interessant ist hierbei, dass sich nicht alle Capos spinnefeind sind. Di Lauro zum Beispiel begrüßt mehrere von Michaelas Unterbossen mit ehrlicher Freundschaft. Spätestens jetzt sollte den Runnern klar werden, dass viele der älteren Mafiosi früher Seite an Seite unter Lupo dienten.

Die meisten der Jüngeren sind allerdings stark angespannt und beäugen sich misstrauisch. Hier und da kommt es zu unschönen Szenen und abfälligen Bemerkungen. Man belauert sich. Für den Abend ist ein großes Bankett angesetzt.

SZENE 2: DAS BANKETT

SAG'S IHNEN INS GEISCHT

Don Lupo hat euch von einem Mietservice Abendgarderobe aufs Zimmer bringen lassen. Gestärkte weiße Hemden, nachtschwarzer Kum-

merbund und natürlich die in der Einladung erwähnte cravate noir. Die Fliege zu binden erfordert Erfahrung oder einiges an Fingerspitzengefühl. Geist sei Dank gibt es dafür AR-gestützte Anleitungen.

Im großen Saal angekommen, fühlt ihr euch nun wirklich wie in einem der Mafia-Trids der Bavaria: Die Luft ist geschwängert vom Tabakrauch, der anscheinend absichtlich nicht abgesaugt wird, es riecht nach schweren Rasierwassern und Pomade. Im Smoking wirken die feinen Herren der Mafia uniform, vor allem Lupos Getreue. In Michaelas Reihen gibt es neben zwei Frauen in bunten Abendkleidern auch jüngere Capos, die sich bei der Wahl ihrer Garderobe hart an der Grenze dessen bewegen, was noch tolerierbar ist.

Auch die Cosa Nostra hat mehrere Abgesandte geschickt: allesamt weiß, männlich und älter. Ihr Anführer ist ein gewisser Mario Esposito, ein unauffälliger Mittfünfziger, der seine Umgebung lächelnd beobachtet.

Das nervöse Gemurmel verebbt, als zuerst Lupo und nur wenige Sekunden später Michaela den Saal aus verschiedenen Eingängen betreten. Beide haben ihren Consiglieri zu ihrer Rechten und streben auf die Stirnseite der U-förmigen Tafel und Esposito zu. Auch die Capos beeilen sich nun, zu ihren Plätzen zu kommen. In der AR leuchten die euch zugewiesenen Plätze mittig auf Lupos Seite.

Links von euch sitzt Matteo und macht gute Miene zum bösen Spiel. Er kann kaum verhehlen, wie gerne er Locusta und Marina an den Kragen will. Rechts von euch sitzt Luca Gasperi, ein Capo, der sich in Lupos Einflussbereich um die Straßenprostitution kümmert. Jacko hat euch jedoch vor dem Treffen gesteckt, dass es sich dabei in Wahrheit um Andrea DiMarco handelt (das ungrefbare Verwandlungswunder, das ihr in Frankfurt kennengelernt durftet).

Es ist totenstill, als sich Vater und Tochter nach vielen Jahren gegenüberstehen. Ihre Mienen bleiben unergründlich, als sie sich mustern, und es ist schließlich Esposito, der das Eis bricht und zuerst Michaela und dann Lupo respektvoll begrüßt. Wie ein Puffer hat er sich zwischen sie platziert und eröffnet das Bankett.

HINTER DEN KULISSEN

Das Abendessen ist ein steifer Empfang, und die Capos beider Seiten sitzen sich nur wenige Meter entfernt direkt gegenüber. Man beäugt sich misstrauisch, und für die Runner ergibt sich die erste Gelegenheit, das Who's Who der Plex-Mafia an einem Ort zu begutachten.

KURZBESCHREIBUNGEN VON MICHAELAS GETREUEN

Andrea Semenzato: Michaelas Ehemann ist ein erfahrener Geschäftsmann mit guten Beziehungen zu Camillo Spinelli, dem Capo di tutti Capi der Cosa Nostra, und aller in der Alta Commissione vertretenen Syndikate der europäischen Ma-

SITZPLAN

Am Kopf der Tafel: Mario Esposito

Zu Espositos Rechter: Donna Michaela, Andrea Semenzato, Pietro Mancini

Auf der rechten Seite der Tafel: Alessandra Olivieri, Raffaele Vidatti, Sandro Filini, Marina Bonazzi, Ahmed Heintz, Konstantinos Troudalidis, Costas Troudalidis, Chiara Bianchi-Semenzato

Zu Espositos Linker: Don Lupo, Leonardo Gasperi, Luca Sattori

Auf der linken Seite der Tafel: Giacomo „Jacko“ Gasperi, Arnaud Burmer, Francesco di Lauro, Matteo Rossi, die Runner, Andrea DiMarco als Luca Gasperi, Cara Fuchs

fia. Er ist der Mafia und seiner Frau gegenüber absolut loyal (in dieser Reihenfolge).

Pietro Mancini: Geschäftsführer von Vestas Pizza und Michaelas Consigliere.

Alessandra Olivieri: Tochter von Carlo Olivieri und seit dem Rückzug ihres Vaters Kronverwalterin in Hannover. Geschäftsfrau und mit Michaela freundschaftlich und geschäftlich verbunden.

Raffaele Vidatti: Ewiger zweiter Mann, Rechtsanwalt und Mädchen für alles bei Michaela.

Sandro Filini: „Locusta“ (die Heuschrecke) ist ein treuer und langjähriger Gefolgsmann von Michaela, skrupellos und immer noch bereit, sich auch selbst die Hände schmutzig zu machen.

Marina Bonazzi: Frau fürs Grobe von Michaela, hochgradig vercybernde Messerklaue mit kalabrischen Wurzeln, hat schon mehrere Soldati von Lupo auf dem Gewissen.

Pawel & Paulina: Die zwei ebenfalls orkischen Top-Killer von Marina.

Ahmed Heintz: Elfischer Bordellbesitzer aus Köln mit Verbindungen zu den Grauen Wölfen.

Konstantinos Troudalidis: Treuer Capo von Michaela und Oberhaupt der Troudalidis-Familie.

Costas Troudalidis: Konstantinos' Cousin.

Chiara Bianchi-Semenzato: Jugendfreundin von Michaela und begnadete Deckerin.

Wie immer gilt: In *Personen der Handlung* (S. 173) findest du weitere Informationen zu den NSC, die zuvor schon eine Rolle gespielt haben. Einige haben sicher auch schon ihre eigene Geschichte in deiner Kampagne. Dieser Abschnitt ist auch ein Wiedersehen unter Freunden.

MARIO ESPOSITO (COSA NOSTRA)

ERSCHEINUNG UND PERSÖNLICHKEIT

Siehe *Personen der Handlung* (S. 186).

DARSTELLUNGSTIPPS

Esposito ist stets passend gekleidet und geht auch sonst perfekt auf seine Umgebung ein. Selbst seine Art zu sprechen, seine Haltung und Gestik passen sich seinem Gegenüber an.

Seine manipulative Ader lässt ihn oftmals sein Ego schlucken, und er liebt es, seine Rivalen mit seiner gespielt servilen Art hinters Licht zu führen.

Stell Mario bis zum großen Finale als charmanten, aber harmlosen Gastgeber der Cosa Nostra dar. Seine eigenen Ambitionen versucht er bis zuletzt zu verheimlichen.

DAUMENSCHRAUBEN

Die Anreise und der erste Abend sind dazu da, um die Runner auf das Setting und die Bedeutung dieses Treffens einzustimmen. Michaelas Leute werden sich hier noch zurückhalten. Es ist ein gegenseitiges Belauern.

Allerdings kann es schon auf der Anreise Zwischenfälle oder sogar einen Angriff durch ein anderes Syndikat geben. Michaelas Leute könnten die Reisepläne von Lupo in Erfahrung gebracht und an die Vory durchgestochen haben. Denkbar wäre auch eine Kontrolle durch die italienischen Behörden, um Lupo zu beschäftigen.

Die Runner werden unter besonderer Beobachtung stehen, haben sie sich doch schon einige von Michaelas Capos zu Feinden gemacht. Andrea wiederum wird sondieren, ob sie als Außenstehende eventuell zu „Sondervereinbarungen“ bereit wären. Es bräuchte allerdings ausgezeichnete schauspielerische Fähigkeiten aller Teammitglieder, um dem erfahrenen Geschäftsmann eine derartige Bereitschaft vorzugaukeln.

SZENE 3: AUFENTHALT

AUF EINEN BLICK

Im Laufe des zweiten Tages wird klar, dass weder Lupo noch Michaela die Mafia im Plex vereinen können. Sobald diese Erkenntnis gereift ist, werden beide Seiten einen Kompromisskandidaten suchen und gegenüber der Cosa Nostra in Stellung bringen.

Die Runner bekommen von den informellen Gesprächen im kleinsten Kreis nur wenig mit, können aber im Anschluss sowohl bei der Entscheidungsfindung pro Leonardo mitwirken sowie herausfinden, wer dessen Gegenspieler wird.

In den folgenden Tagen wird es nun darum gehen, Esposito und die gegnerischen Capos von Leonardo zu überzeugen.

Auch die Gegenseite wird nicht untätig bleiben und ihrerseits versuchen, sowohl Leonardo zu diskreditieren als auch Lupos Unterbosse von Mancini zu überzeugen.

SAG'S IHNEN INS GEISCHT

Die schweren Eichentüren sind schallisoliert, dennoch hört man sowohl Lupos als auch Michaelas Stimme immer wieder hindurch. Die Worte sind unverständlich, der Tonfall dafür umso klarer. Es überrascht niemanden, dass die Fronten verhärtet sind und keiner der beiden sein Reich aufgeben will. Die Cosa Nostra scheint in diesem Streit allerdings kein Machtwort spre-

chen zu wollen. Zu groß ist die Gefahr einer endgültigen Abspaltung und eines langwierigen Mafiakriegs, bei dem die Omertà gefährdet würde. Offenbar wird weder Lupo noch Michaela zugetraut, die Capos der jeweils anderen Seite nach einem Urteil der Commissione hinter sich zu vereinen.

HINTER DEN KULISSEN

Die Runner sind wie auch Marina, Pawel und Paulina dazu eingeteilt, die informellen Gespräche zu bewachen und dafür zu sorgen, dass die Abgesandten der Cosa Nostra mit Don und Donna ungestört bleiben. Die drei Kämpfer der Gegenseite sind abgebrühte Profis und lassen sich nicht aus der Ruhe bringen. Nach außen hin scheint es fast so, als wäre ihnen der Ausgang dieses Treffens egal. Mit geübtem Auge kann man aber erkennen, dass zumindest Marina genau weiß, dass es in einer von Lupo geführten Mafia keinen Platz für sie gäbe. Auch ihre italienischen Wurzeln helfen der selbstbewussten Frau mit der offensichtlichen Cyberware dabei nicht. Zu viel verbrannte Erde hat sie mit ihren Taten hinterlassen.

Es liegt am Einfühlungsvermögen und der Aufmerksamkeit der Runner, wie früh oder spät sie erkennen, dass weder Lupo noch Michaela dieses Rennen gewinnen können und was das bedeutet: Diese Informationen können wie üblich über soziale Fertigkeiten oder geschickte Wahrnehmung erlangt werden. Einschlägige Wissenstalente können Boni verleihen.

BEINARBEIT BZW. MENSCHENKENNTNIS

Erfolge	Informationen
1–2	Euch beschleicht ein ungutes Gefühl. So einfach, wie Lupo es sich vorgestellt hat, scheint es hier nicht abzulaufen.
3–4	Wenn man sich die Capos von Michaela und Lupo so anschaut, kommen euch Zweifel, dass es eine gute Entscheidung der Cosa Nostra wäre, eines der beiden Oberhäupter zum Anführer zu küren. Zu sehr ist Lupo in seinem konservativen Traditionalismus verfangen, zu radikal Michaela in ihrem Reformkurs.
5–6	Man bräuchte einen Kompromisskandidaten! Jemanden, der einen gemäßigteren Kurs einschlägt und der Gegenseite eher zu vermitteln ist als Lupo.
7–8	Die obige Erkenntnis kommt den Runnern erheblich früher als Lupo, und sie haben schon während der noch laufenden Gespräche genügend Zeit, sich weitere Gedanken zu machen.
9	Auch Michaela wird einsehen, dass sie als Lupos Tochter für zu viele Capos der Gegenseite „verbrannt“ ist. Es wäre vorteilhaft, wenn man frühzeitig erfährt, wer der Kandidat der Gegenseite wird.

10

Warum hat die Cosa Nostra mit Mario Esposito eigentlich einen Dortmunder Geschäftsmann als Moderator dieses Treffens gewählt? Und warum ist Esposito nie einem der beiden Lager beigetreten? Plant die Cosa Nostra vielleicht, den Capos beider Seiten Esposito als Kompromisskandidaten zu präsentieren?

Auch Lupo wird am späten Nachmittag erkennen, dass er der Gegenseite nicht vermittelbar ist. Michaela klammert sich noch ein paar Stunden länger an die Hoffnung eines Sieges, bis ihr Ehemann auch sie am späten Abend davon überzeugen kann. Der nächste Schritt für beide Lager besteht darin, einen geeigneten Kandidaten zu finden. Im Lager von Don Lupo wird sich schließlich Leonardo durchsetzen, bei Michaela ist es ihr geschäftstüchtiger erster Capo Pietro Mancini.

PIETRO MANCINI

ERSCHEINUNG UND PERSÖNLICHKEIT

Siehe *Personen der Handlung* (S. 187).

DARSTELLUNGSTIPPS

Man kann den Mann aus der Gosse holen, aber die Gosse nicht aus dem Mann. Mancini kommt von ganz unten, und wenn er unter Stress steht, merkt man es seiner ungehobelten Sprachweise an. Der Mann ist ein Feind für die Runner, hat aber keine Marotten, die ihn unsympathisch machen. Einzig seine Abneigung gegenüber Außenstehenden und die Verachtung dafür, dass sich Lupo und Leonardo auf Shadowrunner einlassen, könnte ein Punkt sein, der den Runnern sauer aufstößt.

DIE ROLLE DER RUNNER

Die Runner werden von Lupo in den Findungsprozess eingebunden. Intelligente und sozial versierte Charaktere werden auch von selbst darauf kommen, dass Leonardo der richtige Mann für diesen Job ist (Schwellenwert 6 auf passende Proben).

Mancini als aussichtsreichen Gegenspieler zu erahnen ist ungleich schwieriger (Schwellenwert 10 auf passende Proben und nur bei Besitz passender Wissensfertigkeiten). Wenn man doch nur Michaelas Planungen abhören könnte ...

Leider besitzen das Gästehaus und vor allem die Suiten exzellente Störsender und Abschirmungen. Eine Datenübertragung ist ausgeschlossen, man muss die Sensoren der Wanze live nutzen. Will man sich Cicis Wanze erneut bedienen, muss man nah an den Hund und damit an Michaelas Suite heran. Vor allem wenn man länger als nur einige Augenblicke in Reichweite bleiben will, braucht man gewisse Fertigkeiten und eine gehörige Portion Glück.

Die nachfolgende Tabelle soll die Suche nach Informationen kurthalten. Natürlich kannst du die Szene auch ausspielen. Siehe dazu auch den Abschnitt *Cici* (S. 113).

PROBE AUF HEIMLICHKEIT + EDGE ODER EINFLUSS + EDGE

Erfolge Informationen

- | | |
|-----|---|
| 1–3 | Ihr bekommt mit, dass Michaelas Berater mit ihr noch bis in die Nacht hinein diskutieren und offenbar auch sie erkannt hat, dass sie nicht vermittelbar ist. |
| 4–6 | Durch einen glücklichen Zufall hört man nach Mitternacht, wie Pietro Mancini sich dazu äußert, dass er die Abgesandten überzeugen wird. Er ist der Kandidat der Gegenseite! |
| 7–9 | Michaelas Mann äußert die Vermutung, dass Lupo ebenfalls klug genug ist, einen Kompromisskandidaten als Strohmann vorzuschicken, und tippt dabei sehr richtig auf Leonardo. |
| 10 | Im weiteren Verlauf wird immer deutlicher, dass anders als Lupo Michaela Mancini nur als Marionette installieren und durch ihn weiter herrschen will. |

In den nächsten drei Tagen wird es nun die Aufgabe der Runner sein, dafür zu sorgen, möglichst viele der gegnerischen Capos für Leonardo zu begeistern und gleichzeitig zu verhindern, dass Michaelas Leute Ludos Unterbosse von Mancini überzeugen.

Einige der Getreuen sind absolut loyal und werden eher sterben, als die Lager zu wechseln. Doch auf beiden Seiten gibt es Wackelkandidaten bzw. Situationen, in denen einzelne Capos verunsichert werden könnten.

KONFLIKTE

RAFFAELE VIDATTI UND CHIARA BIANCHI-SEMENSZATO

Vidatti ist der augenscheinlich naheliegendste Kandidat (s. *Abenteuervorschläge: Abwerbung*, S. 99). Er kann schon früher in Akt 2 auf Don Ludos Seite gezogen werden. In diesem Fall ist es für die Runner wichtig, den dann sichtlich nervösen Mann zu schützen und seine Fassade lange genug aufrechtzuerhalten. Die Runner können soziales Teamwork nutzen, um Vidattis Enttarnung zu verhindern, aber auch anderweitig versuchen, Michaelas andere Capos von ihm fernzuhalten, sodass er erst gar nicht Gefahr läuft, sich zu verraten. Wenn die Runner den glücklosen Vidatti im Verlauf von Akt 2 noch nicht abgeworben haben, drängt sich diese Möglichkeit spätestens jetzt geradezu auf.

Auch Chiara Bianchi-Semenzato ist nicht so unverbrüchlich loyal, wie es den Anschein hat. Konnten die Runner in Akt 2 Vorarbeit leisten (s. *Abenteuervorschläge: Abwerbung*, S. 99), haben sie nun die Chance, die begnadete Deckerin endgültig zu überzeugen, vor allem wenn sie wissen, dass Michaela ihre eigenen Interessen über die der Familie stellt. Haben die Runner von sich aus noch nichts in diese Richtung übernommen, wird Chiara spätestens jetzt ihre Aufmerksamkeit auf sich ziehen und sich als lohnendes Ziel herausstellen.

JACKO VS. MARINA

An zweiten Tag lauert Michaelas orkische Problemlöserin Jacko im Wellnessbereich des Gästehauses auf und versucht, ihn zu provozieren. Glücklicherweise lockt der Wellnessbereich mit seinem Fitnessstudio und den Trainingsmöglichkeiten gerade physische Charaktere an. Wenn diese zudem die aggressive Marina im Auge behalten wollen, werden sie auf jeden Fall zugegen sein, wenn sie den Troll stellt. Diese Szene ist die Möglichkeit für eher physische Charaktere, die Fäuste spielen zu lassen und ein wenig Dampf abzulassen. Marinas Plan ist es, Jacko zu einem Angriff zu provozieren und ihn dann gemeinsam mit ihren Handlangern Pawel und Paulina möglichst schwer zu verletzen, um die Gegenseite zu verunsichern. Dabei geht es nicht darum, Pietros Position zu verbessern, sondern allein darum, Schaden anzurichten. Sie werden nicht zuschlagen, wenn sie sich in der Unterzahl wähnen. Sozial versierte Unterhändler, vor allem Norms oder gar Elfen, haben bei ihnen besonders schlechte Karten, da sie gegen diese Individuen starke Vorbehalte haben. Gerade eher physische Charaktere haben hier aber die Möglichkeit, sich in einem Kampf der Worte mit einem sozial eher unbedarften Gegenüber zu messen. Der Sieger dieses Einschüchterungsduells wird später das Recht auf seiner Seite wissen, denn die unterlegene Seite (also entweder Marinas Handlanger oder Jacko) wird die Beherrschung verlieren und eine zünftige Prügelei beginnen. Selbst im Eifer des Gefechts werden sich Marina und ihre Schergen dabei auf ihre Fäuste oder improvisierte Waffen wie Hantelscheiben und dergleichen verlassen. Das Ergebnis wird so oder so aber sehr blutig sein, da die Orks um ihre Ehre kämpfen und nicht fliehen werden.

PIETRO UND LEONARDO

Im Laufe des zweiten und dritten Tages wird immer mehr Capos klar, dass sowohl Lupo als auch Michaela einen Stellvertreterkrieg ausfechten. Damit werden, auch abseits der Aktionen der Runner, Pietro und Leonardo zu direkten Zielen von Sticheleien, Provokationen und gezielten sozialen Attacken. Jeder versucht, vor möglichst großem Publikum den Champion der Gegenseite lächerlich zu machen oder gar dazu zu treiben, die Beherrschung zu verlieren. Den einfachen Capos gelingt dies freilich nicht, aber es ist nur eine Frage der Zeit, bis die beiden Kontrahenten einander persönlich begegnen und genügend Zuschauer dabei sind, um einen der beiden zu überzeugen, dass es Zeit wird, die Deckung zu verlassen. Spätestens am Mittag des dritten Tages wird es zu so einem direkten sozialen Schlagabtausch kommen: Pietro stichelt und provoziert, erwähnt Leonards Hausarrest und deutet eine Affäre mit der attraktiven Leibwächterin an. Als er sich danach erkundigt, wie Leonards Familie mit all dem umgeht, hat er den sonst so ruhigen Leonardo so weit, dass sich dieser auf eine Konfrontation einlässt. Während die Capos der Gegenseite Pietro unterstützen, können die Runner in diesem Disput Leonardo

zur Seite springen. Wichtig ist hierbei, dass sie ihm nicht die Show stehlen und lediglich unterstützend tätig werden. Beim Gebrauch unlauterer Methoden wie Magie sollten sie sich natürlich tunlichst nicht erwischen lassen (Vorsicht: Ahmed Heintz ist ein aufmerksamer und initierter Adept mit der Kraft Astrale Wahrnehmung und in Antimagie versiert).

Ohne das Eingreifen der Runner wird diese Auseinandersetzung in einem Patt oder gar einem knappen Sieg für Pietro enden. Durch geschicktes Rollenspiel oder kreative Ideen können die Runner Pietro hier aber düpieren und Leonardo triumphieren lassen. Weder Mario Esposito noch Chiara Bianchi-Semenszato wird dies entgehen, und Letztere wird durch solch eine Demonstration eher schwanken.

AHMED HEINTZ VS.**LUCA GASPERI (ANDREA DIMARCO)**

Der eben erwähnte soziale Adept Heintz wird sich am dritten Tag seinen direkten Konurrenten Luca Gasperi vornehmen und versuchen, ihn einzuschüchtern oder wenigstens zu verunsichern. Ahmed weiß, dass Luca ein ebenso einnehmender und charmanter Bastard ist wie er selbst, auch wenn Lupos Großneffe mundan ist. Was er nicht weiß: Verwandlungskünstler Andrea DiMarco spielt lediglich den gegenüber Lupo loyalen Zuhälter. Die Runner bemerken dieses Aufeinandertreffen glücklicherweise und können Andrea unterstützen. Zum einen sollte Ahmed natürlich tunlichst nicht bemerken, dass Lupo einen Trickser statt eines Capos mitgebracht hat. Zum anderen spielt Andrea Luca, und Luca hat Schwächen: Er ist eitel, aufbrausend und sehr von sich überzeugt. Und Ahmed kennt diese Schwächen und weiß sie zu nutzen. Andrea wird in der Rolle bleiben, auch wenn dies bedeutet, sich zum Narren zu machen. Es ist an den Runnern, Ahmed von Luca/Andrea abzulenken, selbst zu provozieren oder im schlimmsten Fall lieber sich selbst für Andrea zu opfern, denn lieber macht ein familiennfremder Runner eine schlechte Figur als Don Lupos Großneffe.

COSTAS TROUDALIS UND MATTEO ROSSI

Beide Männer sind dem Alkohol nicht abgeneigt und halten sich für geübte Trinker. Leider kommen beide daher auf die gefährliche Idee, dass der heimische Vernatsch gepaart mit italienischem Grappa die perfekte Waffe ist, um den jeweils anderen aus der Reserve zu locken und zu einer Dummheit zu verleiten.

Im besten Fall könnte man den anderen vielleicht im Suff sogar zu einer unvorsichtigen Wette oder gar Absichtserklärung bringen. Auch hier sind die Runner gefragt, das Pendel in die richtige Richtung ausschlagen zu lassen. Beide Männer kennen sich schon sehr lange. Sie mögen und respektieren sich, es ist ein freundschaftlicher Streit zwischen zwei stark alkoholisierten Mafiosi. Nüchterne Störenfriede sind unerwünscht. Wenn die Runner aber mitziehen, sind sie eingeladen!

Alle beschriebenen Szenen sind nur Vorschläge. Eventuell haben die Runner ganz eigene Ideen, wie sie die feindlichen Capos für Leonardo einnehmen oder Pietro düpieren wollen.

Auch wie viele der hier vorgeschlagenen Szenen du mit deiner Gruppe ausspielen willst, ist vollkommen dir überlassen. Eine sozial versierte Gruppe wird in den Ränkespielen vielleicht aufgehen, während eine Crew, die eher auf die physische Erledigung ihrer Runs spezialisiert ist, mit diesen Szenen nicht so viel anfangen kann. Leonardo wird auch ohne die Runner seinen Mann stehen.

Unterbrochen und eingerahmt werden diese Scharfmützel durch ein recht eng gestecktes Rahmenprogramm von Mario Esposito, der sich als äußerst einnehmender Gastgeber präsentiert. Weinverkostungen, Strategeworkshops, Waffenpräsentationen, Planungsausblicke (zu denen die Runner keinen Zutritt bekommen) der Cosa Nostra und anderer europäischer Familien durch Abgesandte und natürlich Dutzende bilaterale Kammentreffen zwischen den Capos und ihren südeuropäischen Pendants lassen keine Lange- weile aufkommen. Wichtig ist hierbei, dass das Flair eines Familientreffens stets mitschwingt. Selbst die verhassten Capos sind gehemmt, schließlich ist das Gegenüber eben ja doch ein Vetter und damit *Familie!*

Des Weiteren sollte den Runnern klar werden, dass organisierte Kriminalität ein Fulltime-Job ist. Wer Geld und Macht erlangen will, muss stets informiert bleiben, darf sich nicht zurücklehnen und muss ständig hart arbeiten, um seine Position zu behalten oder zu verbessern. Jeder der Capos ist also nicht nur ein Krimineller, sondern auch ein erfolgreicher Unternehmer.

CICI

Die Hündin ist mit Michaela angereist und streunt in ihrer Näher herum oder langweilt sich in ihrem Körbchen, da sie von ihrem Frauen nicht erlaubt bekommt, die neue Umgebung zu beschnüffeln. Gelegentlich wird einem der Mafiosi aus Michaelas Gefolge die „Gunst“ erwiesen, mit Cici Gassi zu gehen.

Beginnend mit dem Run *Who let the dogs out?* (S. 55) hatten die Runner jede Menge Möglichkeiten, eine Beziehung zu Cici aufzubauen. Neben den explizit genannten Möglichkeiten der Interaktion ermutigen wir dich, den Hund immer wieder als NSC einzubauen, der auf eine Weise mit den Runnern interagiert, die lustig oder problematisch, vorteilhaft oder nachteilhaft ist.

DAUMENSCHRAUBEN

Willst du deinen Spielern während der Tage in Südtirol härtere Herausforderungen und Prüfungen bieten, um zum Beispiel das Erreichen des Gottesurteils und das Mitwirken der Runner bedeutsamer erscheinen zu lassen, so kannst du jede der obigen Begegnungen natürlich schwieriger gestalten. Die sozial versiertesten Charaktere

sind sicherlich Michaela, ihr Mann Andrea und ihr Champion Pietro. Sie können in nahezu jeder der obigen Situationen direkt eingreifen und die Szenen verkomplizieren. Auch die Runner selbst können Ziel von Capos oder sogar Michaela werden, vor allem wenn sie sozial ungeschickt agieren. Dabei kann ihre Eigenschaft als Runner zur Sprache kommen, passende Entscheidungen, Runs oder andere Aktionen bzw. Aussagen der Vergangenheit kritisiert oder herablassend kommentiert werden, um die Runner und damit Lupo zu diskreditieren oder zumindest zu provozieren.

Willst du neben der Schlägerei noch eine tödlichere Gefahr in diesem Akt, so gibt es zwei Alternativen:

Die schon im Abschnitt *Ankunft* erwähnten Vory könnten auch hier im letzten Moment versuchen, das Treffen wortwörtlich zu sprengen. Es wäre eine Verzweiflungstat, die das Ende von Potoleks Organizatsiya besiegeln würde. Gerade in einer anscheinend verfahrenen Phase dieses Abschnitts könnten die Russen aber die Karten neu mischen (indem bei dem Angriff z. B. einer der NSC schwer verletzt wird.)

Die zweite Alternative wäre ein direktes Attentat auf Leonardo durch Pawel und Paulina. Wichtig ist hierbei allerdings, dass dieses Attentat unter allen Umständen misslingen muss, entweder aufgrund des Eingreifens der Runner oder eben auch trotz ihrer Untätigkeit oder ihres Versagens. Hier solltest du abwägen, ob eine Kampfszene in diesem Akt wirklich für den Spielspaß notwendig ist.

KEINE PANIK

Anders als bei anderen Runs haben die Aktionen der Runner hier nur geringe Auswirkungen. Solange sie nicht ihr eigenes Leben verwirken, indem sie blindwütig beginnen, die Mafiosi zu töten, können sie kaum etwas tun, was den Ausgang dieses Aktes fundamental ändert. Am Ende werden sich Lupo und Michaela auf das Gottesurteil verständigen. Wenn die Runner sich sehr ungeschickt anstellen, sollten sie allerdings ruhig das Gefühl haben, dass dies trotz und nicht wegen ihrer Aktionen so endet. Andere haben dann statt ihnen die Kohlen aus dem Feuer geholt, und Leonardo konnte sich auch ohne ihre Hilfe behaupten. Einige Capos wie Raffaele Vidatti werden im Unterwelt-Abschnitt des Quellenbandes *Revierbericht* nicht weiter beleuchtet. Ihr zukünftiges Schicksal liegt daher in den Händen der Runner.

Die Spieler werden hier also durch Unvermögen oder Pech nicht direkt unterliegen, können aber langfristig interessante Connections verspielen.

Willst du ihnen dies ersparen oder ihnen unter die Arme greifen, haben wir die Spielwerte vieler NSC absichtlich offengelassen. So kannst du die Schwellenwerte nach Belieben an die Fähigkeiten deiner Gruppe anpassen und ihnen bei liebgewonnenen Connections das Leben erleichtern.

SZENE 4: ABSCHLUSSSESSEN AUF EINEN BLICK

Am Abend des dritten Tages gipfelt der Wettstreit in einem offenen Disput zwischen Michaela und ihrem Vater vor den versammelten Capos. Mario Esposito kann nur mit Mühe und Not vermitteln, und es kommt zur Entscheidung für das bereits angedeutete Gottesurteil!

SAG'S IHNEN INS GEISCHT

Die Stimmung am Tisch ist mehr als angespannt. Draußen türmen sich dunkle Wolken, es ist unglaublich schwül. Jeder hofft darauf, dass sich die Spannung in einem reinigenden Gewitter entlädt.

Lupo und Michaela haben seit den Streitgesprächen des ersten Tages kein direktes Wort mehr miteinander gewechselt, und auch Mario Esposito fällt es zunehmend schwerer, die professionelle und vorwärtsgewandte Stimmung aufrechtzuerhalten.

Schließlich ist es eine Bemerkung des Unparteiischen, die Michaela offenbar zu einer geflüsterten Erwiderung provoziert. Auch die Replik von Lupo könnten ihr über das Geräusch der anderen Gespräche nicht hören.

Danach aber springt Michaela auf und schreit ihren Vater an: „Deine Engstirnigkeit wird uns alle noch in den Ruin treiben! Wenn ich nicht gewesen wäre, würden die Russen und Japaner schon längst auf unseren Gräbern tanzen!“

Es ist schlagartig still, und alle Augen richten sich auf Lupo, der erstarrt ist. Seine Kieferknöchen mahlen, und selbst den Tumbsten am Tisch ist klar, dass der Mann kurz davor ist, zu explodieren: „Wenn du nicht gewesen wärst, hätten die Vory und Yakuza gar keinen Grund, uns zu attackieren. Erst deine Expansionen haben sie gegen uns verschworen.“

Michaela greift nach ihrem Wein und schüttet ihn herunter. Ruhig, aber laut fährt sie fort: „Deine Verbohrtheit wird nur noch von deiner Kurzsichtigkeit übertroffen. Die Welt dreht sich weiter, und du bist immer noch der alte Narr. Lofwyrs Hofhund.“

Lupo senkt seinen Kopf, zögert. Dann nimmt er behutsam seine Serviette vom Schoß und legt sie auf den Tisch. Im nächsten Moment knallt seine Faust auf selbigen und lässt Gläser und Geschirr klinnen.

„Wie kannst du es wagen?“, donnert er.

„Du weißt nichts darüber, was wäre, wen ich mich ihm widersetzt hätte. Und was tust du? Ohne Not steigst du mit Horizon ins Bett. Für ein wenig Glanz und Glamour.“ Auch er steht nun, sein Kopf ist puterrot vor Zorn.

Danach bricht die Hölle los. Pietro springt auf und Michaela bei, Leonardo ebenso Lupo. Andrea kann seine Frau nicht zurückhalten, und auch die übrigen Capos beschimpfen sich aufs Übelste über die Tische hinweg.

Lediglich Mario Esposito bleibt ruhig und schüttelt traurig den Kopf. Schließlich erhebt auch er sich, unbeachtet von der Meute, hebt seine linke Hand und schüttelt sie. Die Geste lässt eine helle, aber sehr laute Glocke ertönen. Das völlig überraschende Geräusch verfehlt seine Wirkung nicht, und sogar Lupo und Michaela wenden sich Mario zu.

„Silenzioso! Amici! Ti chiedo!“ In der freundlichen Stimme schwingen nun Eiseskälte und eine ungewohnte Autorität.

Mario setzt sich und bittet alle Anwesenden mit einer freundlichen Geste, es ihm gleichzutun. Es ist eine Machtprobe, und sowohl Lupo als auch Michaela sind klug genug, es nicht auf eine weitere Eskalation ankommen zu lassen.

„Meine Freunde. Ich bitte euch. Beruhigt euch.“ Seine Stimme ist nun wieder samtweich. „Ich habe die Befürchtung, dass eure Differenzen unüberbrückbar sind. Unter diesen Umständen fehlt mir die Fantasie zu einer Zukunft, in der einer von euch den Kandidaten des anderen wählt.“ Esposito spricht aus, was wohl jeder hier am Tisch schon länger befürchtet.

„In diesem Fall bleibt uns wohl nur ein Giudizio di Dio.“ Mit diesem Begriff hat er die Aufmerksamkeit aller gefangen. Ein Gottesurteil?

„Ihr müsst euch messen. Beweisen, wer der Bessere ist. Ohne dass ihr der Familie schadet und die Aufmerksamkeit der Piedipiatti, der – wie sagt ihr? – Bullen auf uns zieht.“

Lupo und Michaela funkeln einander an, keiner von beiden will sich in diesem Moment eine Blöße geben.

„In einigen Tagen treffen Horizon und Saeber-Krupp in einer Partie ihrer Stadtkriegsmannschaften bei der Weltmeisterschaft aufeinander. Wir alle wollen wieder Geld verdienen, und ich finde, das klingt nach einem guten Omen, Amici!“

Er lächelt und verbirgt nicht, dass diese Wendung zumindest für ihn nicht überraschend kommt.

„Wenn die Coordinators von Horizon die Partie gewinnen, wird die Cosa Nostra, wird die Commissione Michaelas Familie unter der Führung von Pietro Mancini ihren Segen erteilen. Gewinnen die Centurios des Goldmeisters, werden wir Leonardo Gasperis Ansprüche mit all unserer Macht unterstützen. Es gilt Waffenstillstand. Keiner in der Familie, keine der beiden Seiten wird die Hand gegen die andere erheben. Alles andere ist erlaubt. Beweist, dass ihr ehrenwerte Frauen und Männer seid, beweist, dass ihr Geschäfte machen könnt. Cosa ne pensate? È accettabile?“

Ob das akzeptabel war? Jeder im Raum mit genug Grips muss in diesem Moment zwei Dinge erkennen. Erstens: Mario Esposito spricht mit einer Selbstsicherheit zu den beiden Dons, die eine große Todessehnsucht – oder eine weitreichende Prokura – verrät. Die zweite Sache offenbart sich nach Michaelas Rückfrage: „Was ist, wenn die Partie abgebrochen wird oder aus anderen Gründen kein Sieger ernannt wird?“

Mario lächelt eiskalt und mit absoluter Gewissheit: „Dann, meine Teuerste, wird die Cosa Nostra einen anderen Don benennen.“

Die verstohlenen Blicke der Dons und die nachdenkliche Stille verraten, dass den meisten auch die zweite Erkenntnis kommt: Niemand anderes als Mario Esposito würde in diesem Fall von der Cosa Nostra zum Don des Ruhrplexes ernannt werden ...

HINTER DEN KULISSEN

Wenn deine Spieler einen eher simulatorischen Spielstil bevorzugen, kannst du vorab ihre Bemühungen wertschätzen und ihnen eine besondere Edge-Probe ermöglichen. Der Pool errechnet sich dabei aus dem abgerundeten Mittelwert des Edges der Runner. Für jede „gewonnene“ Szene im zweiten Abschnitt dieses Aktes erhalten die Spieler dabei einen zusätzlichen Würfel (max. 4 Würfel). Je nach Anzahl der Erfolge kannst du die oben beschriebenen Ereignisse anders darstellen.

Als Spielleiter kannst du diese Probe natürlich auch durch deine erfahrene Einschätzung der Leistung deiner Spieler ersetzen.

ERGEBNIS DER EDGE-PROBE

Erfolge Ergebnis

Patzer	Kritischer Patzer: Alles ist verloren! Mancini hat in den letzten Tagen einfach die bessere Figur gemacht! Egal, was ihr versucht habt, die Gegenseite war euch stets einen Schritt voraus. Es müsste schon ein Wunder geschehen, dass hier nicht gleich doch noch Blut fließt!
1	Mancini hat selbst in euren Augen einen leichten Vorsprung. Es wird aber ein knappes Rennen.
2–3	Leonardo hat in euren Augen einen leichten Vorsprung. Es wird aber ein verdammt knappes Rennen.
4+	Ihr habt alles gegeben, und Leonardo ist für euch der klare Favorit. In den letzten Tagen hat sich Mancini dank eurer Hilfe unmöglich gemacht. Für euch ist die Sache klar, wer hier durch die Capos zum gemeinsamen Anführer gewählt wird.
	Ihr habt die Mafia des Plexes nachhaltig verändert. Leonardo wird eine gewichtige Rolle spielen, egal, was jetzt passiert. Aber ihr seid erfahren genug, um zu wissen, dass kein Plan perfekt ist, und ihr wisst um die Unversöhnlichkeit zwischen Vater und Tochter. Euch schwant Übles.

NACH DEM ABENTEUER

Der restliche Abend verläuft in grüblicher Stille, als jeder Capo für sich darüber sinniert, welche Auswirkungen die drei möglichen Ausgänge des Finales haben würden.

Don Lupo bedankt sich für die weise Empfehlung und befürwortet diese Vorgehen lautstark. Auch Michaela bleibt nichts anderes übrig, als den Bedingungen zuzustimmen.

Später am Abend trennen sich beide Gruppen. Lupo und Leonardo scharen ihre Getreuen um sich, genau wie die anderen es tun. Die Blicke, die Michaelas Vater den Runnern zuwirft, sprechen eine deutliche Sprache: Es kommt viel Arbeit auf sie zu!

GELD

Neben einem luxuriösen Wochenende schickt Lupo jedem Runner mit der Einladung auch einen Scheck über 10.000 Euro für Spesen. Dafür erwartet er angemessene Garderobe (außer beim ersten Empfang, wo er auf Nummer sicher geht und Leih-Smokings hinterlegt). Jacko kann den Runnern bei der Auswahl angemessener und funktionaler Kleidung zur Seite stehen. Vielleicht benötigen die Runner die Garderobe ja zu einem späteren Zeitpunkt erneut.

Nach den Tagen bekommen die Runner je nach ihren Leistungen einen satten Bonus von bis zu 20.000 Euro. Anhaltspunkt kann hier der Würfelpool bei der letzten Probe sein.

CONNECTIONS, FEINDE UND REPUTATION

Es ist an dieser Stelle kaum noch vorhersehbar, welche Verbindungen sich aufbauen oder stärken werden. Zu diesem Zeitpunkt sollten die Runner bereits eine große Zahl an Freunden und Feinden in der Mafia gesammelt haben.

Dies ist ein guter Zeitpunkt für dich, die gesamte Beziehungslandschaft deiner Gruppe noch einmal zu betrachten und auch in den Werten anzupassen. Auch über die Reputation der Runner und ihre Fahndungsstufe bei den einzelnen Parteien (Michaelas Mafia, Yakuza, Vory, Polizei, ...) solltest du an diesem Punkt eine Zwischenbilanz erstellen.

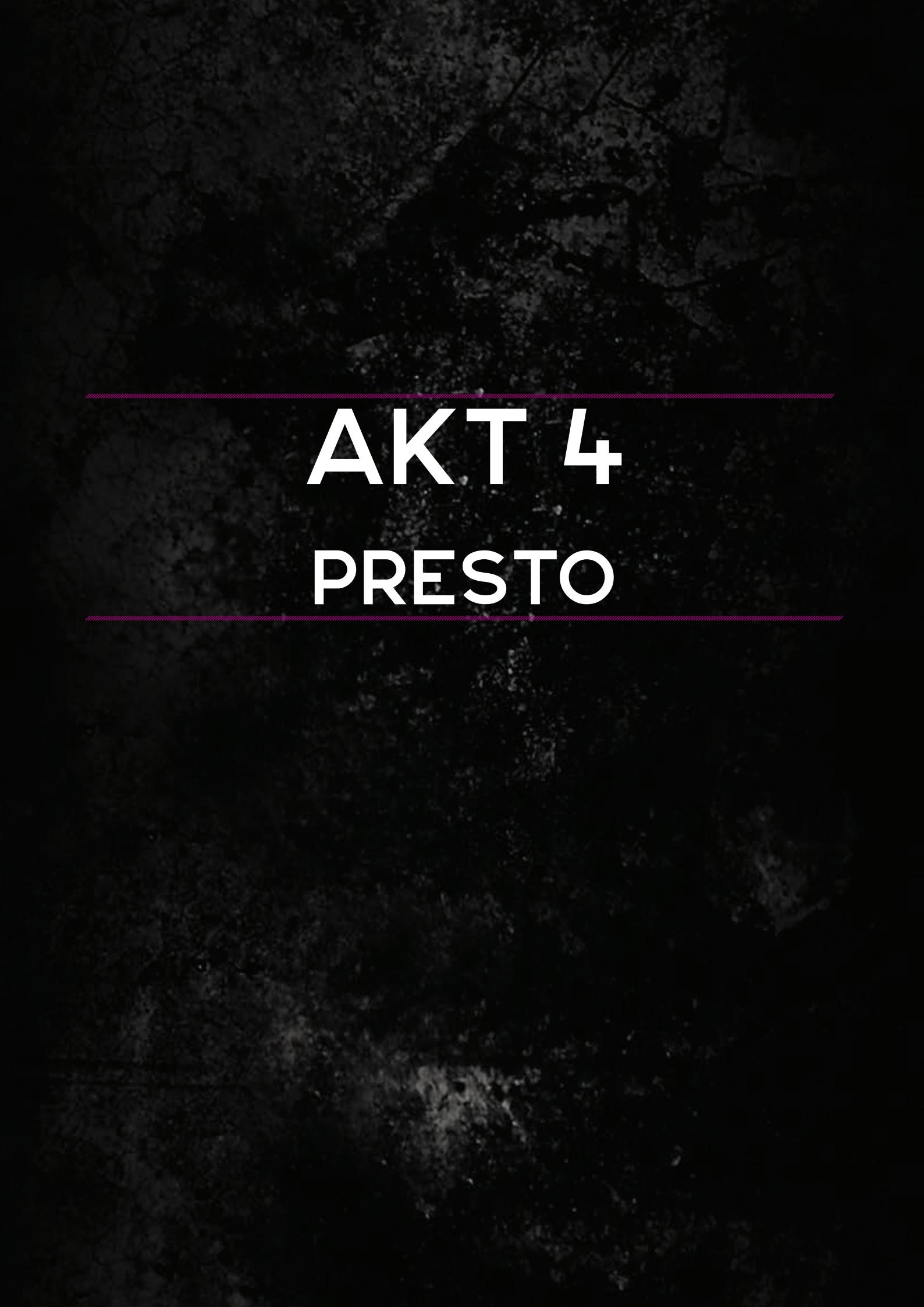
KARMA

Dieses Abenteuer ist 5 Karma wert.

Für besondere Beherrschtheit, eine erspielte Informationsbeschaffung oder wenn der Einfluss der Runner maßgeblich zum Ausgang beigetragen hat, kann jeweils 1 Karma hinzukommen.

Lassen sich die Runner provozieren oder fallen anderweitig durch respektloses Auftreten auf, das auf Don Lupo zurückfällt, erhalten sie je 1 Karma weniger.

Auch die Bereitschaft der Spieler, in dieser Umgebung mitzuspielen und charaktergerecht zu agieren, kannst du mit Karma belohnen.



AKT 4

PRESTO

DIE AUSGANGSLAGE

Don Lupo und Donna Michaela haben sich verpflichtet, das Ergebnis eines Gottesurteils anzuerkennen. Unter den Augen eines Vertreters der Alta Commissione, Mario Esposito, und der anderen Familien müssen sie sich an die Spielregeln halten – die Regeln der Mafia. Jede Partei darf das Spiel mit allen Mitteln beeinflussen. Es ist jedoch verboten, mit Gewalt gegen die jeweilige Gegenseite vorzugehen. Alle Gewalttätigkeiten innerhalb der Mafia haben zu unterbleiben, es herrscht Waffenstillstand. Und wer eine Aktion unternimmt, die zu einem Abbruch oder einer Verlegung der Partie führt, hat verloren, denn dann fällt der Thron an die Cosa Nostra in Person von Mario Esposito.

Mögen die Spiele beginnen!

DIE RUNNER

Die Runner sind die erste, wenn auch nicht einzige Wahl von Leonardo, der als Champion von Don Lupo nun sein Können unter Beweis stellen muss. Er wird entscheiden, welche Aktionen durchgeführt werden, er besorgt die Informationen, und er führt die Runner, mit Jacko als seinem Mann im Feld und seinem Onkel und dessen Verbindungen im Hintergrund.

Die Runner wiederum können wieder mit einem überdurchschnittlichen Lohn rechnen. Es hilft vielleicht auch, wenn ihnen klar ist: Entweder werden sie auf der Gewinnerseite stehen und die Mafia im RRP auf ewig ihre Connection nennen können. Oder sie stehen auf der Verliererseite und müssen ihre Zelte abbrechen, um sich aus der Schusslinie der Mafia zu bringen.

DIE STIMMUNG

Zeitdruck und sich überschlagende Ereignisse bestimmen den Akt. Du solltest die Runner bis an die Grenzen mit Aufgaben überladen. Sie müssen mehrere Aufgaben gleichzeitig übernehmen, auf Veränderungen reagieren. Die Gegenseite wird

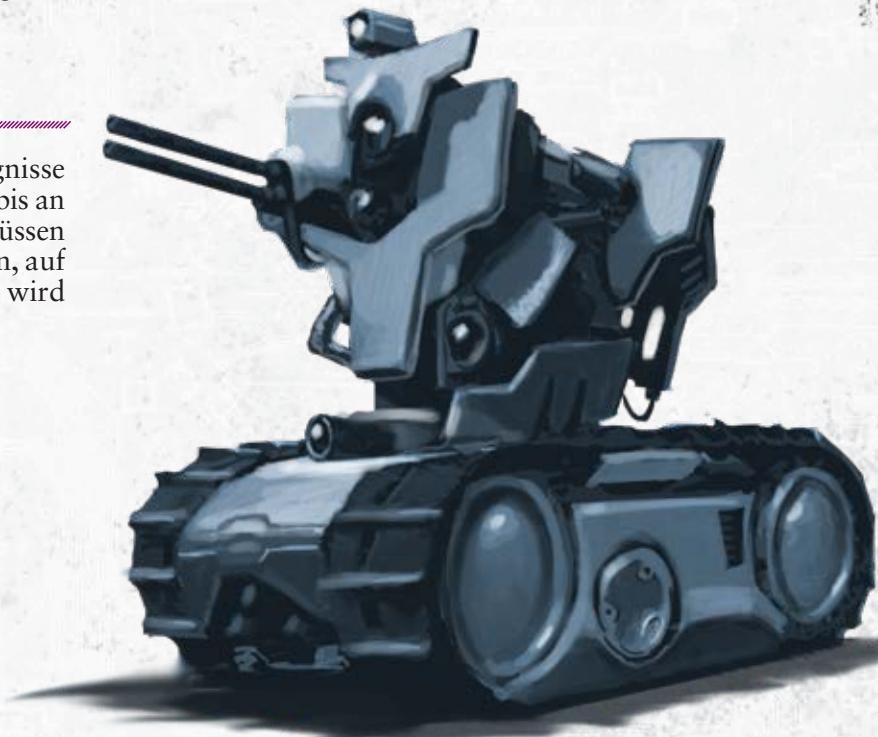
ihnen, so gut sie kann, Knüppel zwischen die Beine werfen, und auch die Runner sollten sich diese Gelegenheiten nicht entgehen lassen. Der Akt hat einen festen Endzeitpunkt, zu dem nichts mehr geht. Danach können sich die Runner nur noch entspannen und schauen, ob es gereicht hat. Solange das Spiel läuft, ist der Ausgang der Partie völlig offen.

Mach es spannend!

WORAUF ES HINAUSLÄUFT

Zwei hochkarätige Stadtkriegsteams treten gegeneinander an. Es ist ein Kampf auf allen Ebenen. Don Lupo hat die besseren Kontakte zu S-K und setzt natürlich auf den Sieg der Centurios. Donna Michaela hat Beziehungen zu Horizon und setzt ihr Vertrauen in die Coordinators. Die beiden Konzerne wiederum sind sich in herzlicher Feindschaft verbunden, zu grundverschieden sind die jeweiligen Weltanschauungen und Ziele. Jede Begegnung ihrer Teams ist ein Stellvertreterkrieg dieser Feindschaft. Man trägt einen ganzen Packen guter Gründe für eine Revanche mit sich herum und wird jede Hilfe annehmen, die diskret geleistet werden kann. Der Internationale Stadtkriegssportverein (ISSV) wird seinerseits die Brisanz der Partie erkennen und ein entsprechendes Augenmerk darauf legen.

Am Ende sollen die Bemühungen der Runner belohnt werden. Sie werden im wahrsten Sinne des Wortes den entscheidenden Knopf drücken und sich so unsterblichen Ruhm bei der Mafia verdienen.





EINLEITUNG

WIE DIESER AKT GEDACHT IST

Akt 4 der Vendetta befasst sich mit den Ereignissen rund um die Entscheidung zwischen Don Lupo und Donna Michaela, zwischen den S-K Centurios Essen und den Horizon Coordinators, zwischen Tradition und Moderne.

Die beschriebenen Aktionen kannst du beliebig kombinieren. Lediglich den Run *Bärenhöhle*, die Manipulationen am Hauptquartier der Vory, solltest du unbedingt ausspielen.

Die Handlungen können und sollen sich sogar überschneiden. Jag die Runner mit knappem Zeitplan und immer neuen Ideen von einer Aktion zur nächsten.

Zudem mag es etwas ungewohnt sein, dass die Runner in einer Spielsitzung etwas vorbereiten, ohne in dieser auch die Folgen zu erleben. Doch das wird es wert sein, wenn am Ende in einem Crescendo alles zum Höhepunkt kommt.

Die Runner sind de facto exklusiv bei Don Lupo beziehungsweise bei Leonardo unter Vertrag. Geld spielt keine so große Rolle. Leonardo wird sie für die Arbeit gerecht entlohen. Für Gehaltsverhandlungen ist in der Action keine

Zeit mehr, und dies wird auch nicht wirklich geschätzt.

Du solltest dir überlegen, was du spielen willst und was du deinen Spielern an Chaos und gleichzeitigen Handlungen zumuten kannst. Dann stell einen ambitionierten Zeitplan auf.

Foulspiel ist eine Verfolgungsjagd, die sich über etliche Stunden hinziehen oder durch eine ebenfalls aufwendige Aktion abgeschlossen werden kann. Irgendwann im Zeitplan.

Neustart führt die Runner in die Höhle der Löwin, in Michaelas Hauptquartier, um dort die Datenwanze in Cicis Halsband zu reparieren. Irgendwann im Zeitplan, aber die Datenwanze sollte noch eine Relevanz als Infoquelle für die nachfolgenden Aktionen haben.

Fluch des Erfolgs beschreibt den Einbruch in eine Klinik zur Sicherung von Informationen über verschwundene Gewebeproben. Irgendwann im Zeitplan.

Transmission interrupted ist eine Sabotageaktion an einer Stromversorgung mitten in der Nacht. Damit werden Ereignisse im fernen Hamburg ausgelöst, die die beiden nachfolgenden Aktionen ermöglichen.

Das Funkloch ist eine technische Manipulation des nun bekannten Spielfelds für die Stadtkriegspartie.

Direkt daran anschließend oder sogar noch während der vorherigen Aktion werden die Runner mit *Bärenhöhle* beauftragt. Diese Aktion liegt 24 Stunden vor dem Anpfiff des Spiels.

In *Gastfreundschaft* sind eine Reihe Aktionen zusammengefasst, die gegnerische Spieler ausschalten sollen. Diese Aktionen müssen kurz vor dem Spiel ablaufen, um die Gegenseite daran zu hindern, noch Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Die Handlungen werden sich aber sicher über mehr als 24 Stunden von Beginn bis Ende hinziehen, weswegen dieser Aktionsstrang bereits vor *Transmission interrupted* beginnen sollte.

Der *Glücksbringer* schließlich ist der Schlusspunkt, unmittelbar vor Spielbeginn. An diese Aktion schließt sich unmittelbar der *Epilog: Das Spiel* und damit das Ende der Kampagne an.

All dies kannst du noch mit Aktionen der Gegenseite und Aktionen des *Mannes aus dem Wald* (S. 185) anreichern. Vielleicht ergeben sich aber auch Möglichkeiten, die Gegenseite zu ärgern.

ABLAUF

Lass gerne noch einmal alle NSC der bisherigen Kampagne auftreten. Auf Don Ludos Seite hat Leonardo die Federführung, aber alle Capos arbeiten mit. Entsprechend laufen auch Aktionen parallel zu denen der Runner, und manchmal verstricken sich diese, sodass die Runner von einem dieser Capos mit Infos versorgt oder losgeschickt werden, um etwas zu erledigen.

Auch die Gegenseite sollte sichtbar sein. Es herrscht Waffenstillstand, was aber nicht bedeutet, dass man sich nicht gegenseitig sabotieren kann. Luft aus den Reifen lassen, die Currywurst der anderen maximal würzen, alles ist erlaubt. Oder man muss Überwachungsdrohnen der Gegenseite loswerden (s. dazu den Kasten *Störende Elemente*).

Alle Aktionen finden unter dem Eindruck der aktuellen Stadtkriegsweltmeisterschaft statt (s. *Anhang Stadtkrieg*, S. 165). Fans, Verkehrsstaus, 24-Stunden-Berichterstattung über die anderen Partien auf allen Kanälen. Man kann sich dem Event nicht entziehen, selbst die Menüs beim Lieblingsimbiss sind in den Farben der Mannschaften, und AR-Tags von Spielern haben die gesamte virtuelle Welt in Beschlag genommen.

Lass die Runner nicht zur Ruhe kommen, solange du noch den Überblick behältst – deine Runner und Spieler müssen das nicht unbedingt zu jedem Zeitpunkt. Es kann ruhig mal hektisch werden, wenn zwei Aufträge gleichzeitig reinkommen.

Leg einen klaren Schlusspunkt fest, an dem das Spiel startet und alle Aktionen zu einem Ende

STÖRENDE ELEMENTE

In Akt 3 wurde eine Waffenruhe zwischen Donna Michaela und Don Lupo vereinbart. Doch diese Waffenruhe ist mit etwas Interpretationsspielraum ausgestattet und „nur“ für die Mafiosi bindend. Als Spielleiter solltest du „L'uomo del bosco“ weiterführen. Wie zuvor sollte er als Schatten am Rande des Blickfelds immer wieder ein Gefühl der Bedrohung schaffen. Gelegentliche Schüsse aus dem Hinterhalt und großer Entfernung können als Daumenschrauben immer wieder passieren. Deine Runner sollen ruhig etwas vorsichtige Paranoia pflegen, aber bleib dabei fair. Wenn sie gänzlich chancenlos sind und der Mann aus dem Wald jederzeit überall auftauchen kann, wird er früher oder später einen Runner tödlich verletzen.

Ein Mafioso wird den Runnern aller Waffenruhe zum Trotz feindlich gegenüberstehen: Die Runner haben die Heirat von Luigi Stranzone im Pizzakrieg ordentlich sabotiert, und Luigi will sich dafür revanchieren. Bedenke, dass Luigi ein mundaner Gegner ist, der darüber hinaus kein großes Netz an Ressourcen hinter sich hat. Er wird den Runnern mit herkömmlichen Recherchemethoden auf den Pelz rücken, sie verfolgen, Leute befragen und einfach nerven. Vor allem, da die Runner gehalten sind, sich an die Waffenruhe zu halten, ist die Wahl ihrer Mittel beschränkt, wenn er dann doch mit einer abgesägten Schrotflinte vor der Tür stehen sollte.

Wenn du willst, kannst du darüber hinaus auch einen Detektiv von Vidatti, einen Reporter, der einen Tipp bekommen hat, oder Runner von Michaela auftauchen lassen.

Werner Kowalski, der Sonderermittler zum Mafiakrieg, wird ebenfalls herumschnüffeln, und seine Leute können immer mal wieder im falschen Moment auftauchen. Da kommen vielleicht gerade Streifenwagen an der Szene an, die die Runner verlassen, und ihnen sollte klar werden, dass ihre Fahndungsstufe mittlerweile hoch genug ist, dass es gesünder wäre, mal eine Weile unterzutauchen.

kommen. Den Spielern muss klar sein, dass sie auf diesen Punkt hinarbeiten müssen.

Alle Aktionen der Runner sollten Einfluss auf den Ausgang haben oder den Spielern zumindest zeigen, dass ein Effekt eingetreten ist. Auch wenn das Ende quasi feststeht, soll es doch im Ergebnis dadurch zustande kommen, dass die Runner in der überwiegenden Zahl der Aktionen erfolgreich die Geschichte beeinflussen.

Am Ende werden die Runner das Spiel sehen, an der Seite aller wichtigen Akteure dieser Kampagne, und die Früchte ihres Handelns ernten können.



FOULSPIEL

In diesem Zwischenspiel kannst du als Spielleiter viel improvisieren und eigene Ideen oder Anregungen aus den Sandboxes einbauen. Es gibt keine Notwendigkeit, die Handlungsstränge in diesem Abschnitt in einer gewissen Reihenfolge abzuhandeln. Und wenn du der Meinung bist, dass etwas gar nicht zu deiner Runde passt oder ihr eure wertvolle Zeit lieber mit den „richtigen“ Runs verbringen wollt, kannst du sogar Ideen weglassen.

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Michaela hat sich die Gunst eines Schiedsrichters gesichert. Genauer gesagt verbringt die Tochter des Schiedsrichters Dominik Benschler gerade unfreiwillig etwas Zeit mit einigen Soldaten der Donna. So gedenkt sie, sich einige Entscheidungen zugunsten der Horizon Coordinators, und damit zu ihren Gunsten, zu sichern. Um dem Unparteiischen zu ermöglichen, ohne Angst um seine Tochter das Spiel zu pfeifen, versuchen die Runner, die Tochter zu finden. Doch auch die

Gegenseite ist nicht untätig und möchte genau das verhindern. Außerdem ist der Schiedsrichter Dominik Benschler den Runner gegenüber unkooperativ, denn er will seine Tochter nicht gefährden. Falls es den Runnern nicht gelingt, Laura rechtzeitig zu befreien, müssen sie ihr Vorgehen ändern. Statt sich auf die Befreiung der Tochter zu konzentrieren, sollten sie versuchen, Benschler so zu diffamieren, dass das Management der S-K Centurios ihn als parteiisch ablehnen kann.

SZENE 1: DER AUFTRAG AUF EINEN BLICK

Über Cicis Wanze erfährt Leonardo davon, dass der Schiedsrichter Dominik Benschler erpresst wird, um im Spiel „die richtigen Entscheidungen“ zu treffen. Dieser Zustand ist nicht tragbar, und die Runner bekommen den Auftrag, die Tochter zu befreien, sodass Papa wieder ordentlich arbeiten kann.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Die altbekannte Nummer ruft an. Jacko. Das heißt Arbeit. Bei einem Espresso bekommt ihr Geld, Fotos und einen Namen. Der Schiri Dominik Benschler hat ein Töchterchen – Laura –, und die ist Michaelas Geisel. Also ran an den Speck, aber bitte unauffällig bleiben.

HINTER DEN KULISSEN

DIE ZIELPERSON

Laura Benschler-Knöll ist die 16-jährige Tochter des Schiedsrichters Dominik Benschler. Ihr Aufenthaltsort ist aktuell unbekannt, aber über eine Übertragung der Wanze weiß man, dass Michaelas Soldaten sie in ihre Gewalt gebracht haben. Die Polizei hat keine Kenntnis von der Entführung – wie üblich. Der besorgte Vater ist vorsichtig und wird den Runnern nicht helfen, um seine Tochter nicht zu gefährden. Die Fotos in digitaler Form sind für eine Bildsuche geeignet (s. *Informationsbeschaffung*, S. 121).

MISSIONSPARAMETER

Jacko weist noch einmal explizit auf den Waffenstillstand hin. Bei einem direkten Vorgehen gegen Michaelas Leute darf es keine Zeugen oder Beweise geben, die auf die Runner und damit Leonardo zurückzuführen sind. Das ist sogar noch wichtiger als die Befreiung der Jugendlichen.

BEZAHLUNG

Für die vermeintlich leichte Befreiung zahlt Leonardo 5.000 Euro pro Runner. Er stellt einen Bonus von 10.000 Euro in Aussicht, falls Laura unverletzt ist. Er erhofft sich davon den guten Willen des Vaters und damit vielleicht die eine oder andere günstige Entscheidung im Spiel.



SZENE 2: INFORMATIONSBESCHAFFUNG

AUF EINEN BLICK

Donna Michaelas Soldaten sind ebenfalls Profis und wollen natürlich nicht, dass Laura gefunden wird. Ihr Kommlink ist längst zertrümmert und in der Ruhr baden gegangen. Und wie immer sind Kontakte aus dem organisierten Verbrechen zur Informationsbeschaffung mit Vorsicht zu genießen. Die Runner müssen Lauras Spur mit Hilfe der Matrix, auf detektivische oder magische Weise verfolgen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Laura Benschler-Knöll, hübsch, aber kein Promi. Niemand, über den man seinen Schieber befragen kann. Ihrer Spur zu folgen wird nicht einfach. Man sucht die Nadel im stinkenden Heuhaufen des Plexes. Aber so ist der Job, Chummers. Friss oder stirb!

HINTER DEN KULISSEN

VORSPRUNG UND VERFOLGUNG

Wenn du die Verfolgung der Entführer als Spielmechanismus erfassen willst, dann notiere dir grob, wie lange die Runner für ihre Recherche brauchen. Es reicht, dass du dir die Stunden oder die Anzahl an Rechercheschritten merkst. Auch wenn deine Runner Zeit verstreichen lassen, erhöht sich dieser Wert grob um 1 je Stunde. Dieser Wert repräsentiert den Vorsprung, den die Entführer haben. Das Vorsprung-Konto beginnt allerdings schon bei 1, schließlich haben die Mafiosi ja schon von Beginn an Vorsprung. Jedes Mal, wenn die Entführer ihr Versteck wechseln, ziehst du 3 Punkte Vorsprung ab. Dies repräsentiert die Tatsache, dass deine Runner den Entführern dichter auf den Fersen sind. Sinkt der Vorsprung bei einem Standortwechsel auf 0, können deine Runner die Flucht beobachten und die Gegner eventuell sogar verfolgen. Sind keine 3 Punkte Vorsprung mehr verfügbar, erwischen die Runner ihre Gegner.

Alternativ kannst du die Verfolgung rein erzählerisch lösen, so wie es dir und deiner Gruppe gefällt. Die Entführer in der zweiten oder dritten Etappe zu erwischen, sollte mit viel Engagement und bei guten Würfelwürfen möglich sein, wenn auch eine große Herausforderung.

MATRIX-NACHFORSCHUNGEN

Mittels Bildsuche in den sozialen Medien kann der Decker des Teams Nachforschungen anstellen (s. *Matrixsuche*, SR6, S. 183). Je nach den erzielten Erfolgen erhalten die Runner die folgenden Informationen:

MATRIXSUCHE

Erfolge	Informationen	
0	Keine.	
1	Laura geht in die Realschule Essen-Heißen in die 10. Klasse.	2–3
2	Sie hat die Mittagspause mit ihren Freunden im „Royal Burgers“ verbracht.	
3	Sie ist in einen Jungen namens Ruben verliebt, aber das darf niemand wissen, denn er ist erst in der 8. Klasse.	
4	Aktuell gibt es Zoff mit Yasi, weil Laura mit Drogen von Yasi erwischt wurde. Yasi wird regelmäßig von den Lehrern gefilzt und ist vorbestraft. Deshalb weigert sie sich auch, die Verantwortung zu übernehmen, und lässt Laura hängen.	
5	Der Decker kann alle Kommlink-Daten der Clique und einiger anderer Kontakte auslesen. Yasi heißt eigentlich Yasemin Doubragan.	4–5
6+	Für den heutigen Abend ist eine Party angesetzt, zu der die Clique eigentlich hinwollte. Die Adresse der Party könnte eine Gelegenheit sein, um mit Luras Freunden Franzi und Oliver zu sprechen.	

MAGISCHE NACHFORSCHUNGEN

Die Idee ist naheliegend, dass man sich in Luras Zimmer oder aus ihrem Bad Material für eine materielle Verbindung beschafft. Wenn die Runner einen guten Draht zur Mutter aufbauen könnten, können sie eventuell einfach so Haare oder Kleidung von Laura bekommen. Ansonsten ist ein Einbruch im Reihenhaus der Familie Benschler-Knöll nötig. Die Sicherheit ist zu vernachlässigen. Die Wohngegend hat Sicherheitsstufe B. Bedenke dabei, dass materielle Verbindungen nur für wenige Stunden nutzbar sind (s. SR6, S. 147). Sollten die Runner eine materielle Verbindung nutzen können, können sie Luras aktuellen Aufenthaltsort ausfindig machen. Ein sozial besonders erfolgreiches Team könnte auch den Kuschelbären seit Kindheitstagen bekommen, der eine sehr starke und langanhaltende Bindung darstellt.

MUNDANE NACHFORSCHUNGEN

Für gewöhnliche Nachforschungen sind je nach Herangehensweise Proben auf Einfluss oder Überreden erforderlich. Auch Teamworkproben sind hier denkbar.

MUNDANE NACHFORSCHUNGEN

Erfolge	Informationen
1	Nur der Vater, Dominik Benschler, kennt die Hintergründe der Tat. Er will die Mafia nicht verärgern und seine Tochter nicht gefährden und kooperiert deshalb nicht mit den Runnern. Von seiner Seite sind keine nützlichen Informationen zu erwarten.

2–3

Die Mutter, Manuela Knöll, ist hauptsächlich besorgt. Sie weiß nichts von der Erpressung durch die Mafia und glaubt an eine einfache Entführung. Ein charismatischer Charakter kann ihr einige Informationen entlocken (letzter bekannter Aufenthalt war die Realschule Essen-Heißen, Laura besucht die 10. Klasse, ihre Clique besteht aus Yasi, einer Punkerin, deren Nachnamen sie nicht kennt, Franzi Staube und Oliver Glanotzki, sie trug Jeans, ein schwarzes Top mit Spaghetti-Trägern und eine dunkelbraune Lederjacke). Hierzu ist eine Probe auf Einfluss + Charisma (3) oder Überreden + Charisma (3) nötig. Offensichtlich weibliche Charaktere erhalten 1 Edge für diese Probe. Yasi wird, wenn sie etwas unter Druck gesetzt wird, preisgeben, dass Laura ein zweites Kommlink besitzt. Sie rechnet fest damit, dass Laura sie wegen der Drogen verpfeift, und möchte deshalb noch aus ihrem Wissen Nutzen ziehen. Die ID des Kommlinks gibt sie für ein kleines Taschengeld von 200 Euro ebenfalls weiter. Können die Runner auf der Party Franzi und/oder Oliver abpassen, dann können sie auch diesen beiden die Komnummern des zweiten Geräts entlocken. Allerdings lassen sich Franzi und Oliver nicht bestechen. Franzi lässt sich durch besorgtes Auftreten eher erweichen (Überreden + Charisma (2)), Oliver lässt sich durch „Bro“-Gehabe manipulieren (Einfluss + Charisma (3)). Je nach Auftreten der Runner kannst du die Party von besorgten Eltern stürmen lassen oder deinen Runnern eine kleine Schülerparty gestatten.

KEINE PANIK

Für Leonardo sind im Augenblick etliche Leute unterwegs. Sollten die Runner Hilfe benötigen oder nicht mehr weiterkommen, kann Jacko mal nachfragen, wie es läuft, und gegebenenfalls andere Leute zur Unterstützung abstellen.

SZENE 3: VORSICHTIGER VORSTOSS

AUF EINEN BLICK

An dieser Stelle gehen wir davon aus, dass die Runner entweder die Signatur des zweiten Kommlinks oder eine materielle Verbindung in ihren Besitz gebracht haben. So oder so haben sie Ko-

ordinaten im Ruhrhafen und können dort nach Laura suchen. Vermutlich kommen die Runner zu spät, und Laura befindet sich schon in einem Lieferwagen auf einem Roadtrip. Je nach Vorgehen wird sich das Vorsprungskonto verändern.

Dieses Katz-und-Maus-Spiel kann beliebig lange weitergehen (Hangar auf einem privaten Flugplatz, Wohnmobil im Wald, Bauschuppen an einem Steinbruch), bis die Runner Michaelas Team eingeholt haben oder Leonardo den Befehl geben lässt, die Taktik zu ändern.

SAG'S IHNEN INS GEISCHT

Typisch! Ein abgewrackter Schuppen im Ruhrhafen. Klischehafter konnte es gar nicht sein. Das kalte Licht der LED-Laternen lässt das Altöl in den Pfützen schillern, und in den dunklen Ecken wuselt das Ungeziefer. Alles ist ruhig. Zu ruhig. Zeit für einen Freundschaftsbesuch.

HINTER DEN KULISSEN

Wie bereits erwähnt sind die Mafiosi mit Laura vermutlich bereits wieder ausgeflogen. Lass deine Spieler dennoch ihr Vorrücken planen und beschreiben und buche den Entführern für den Aufenthalt am ersten Versteck 1 Stunde Vorsprung auf. Sobald die Runner im Schuppen sind, sollten sie sich einigermaßen mit der Spurensuche bemühen. Lass sie Reste von Mahlzeiten finden, eventuell sogar ein Haar oder anderes Material, das man für eine weitere materielle Verbindung nutzen könnte (siehe Tabelle Mögliche Spuren).

Diese Spuren kannst du über mehrere Verstecke verteilen oder schon an der ersten Station verfügbar machen. Bedenke, dass jeder Runner eine eigene Spurensuche machen kann und der Aufenthalt der Runner sich nach der Spurensuche berechnet, die am meisten Zeit beansprucht. Runde die Zeit für den Verfolgungswert auf. Gegebenen-

falls kommt zum Zeitaufwand der Spurensuche weitere Zeit für die Ortung der Entführer.

Die Nützlichkeit der Spuren ist grob aufsteigend sortiert. Einfache Spuren benötigen nachfolgend zusätzliche Recherchearbeit. Schwierigere Spuren sind länger nutzbar.

DIE ENTFÜHRER

Stell aus den Kräften in *Personen der Handlung* (S. 173) ein Team zusammen, das zusammen mit dem Mädchen in ein Fahrzeug passt. Michaela hat nicht unendlich viele Ressourcen, und dies ist auch nicht ihr wichtigster Plan. Richte die Stärke an der deiner Runner aus. Bedenke, dass, wenn einige Mafiosi fliehen und Michaela berichten können, die Runner ein echtes Problem haben.

ABBRUCH

Dieser Abschnitt endet entweder dadurch, dass die Runner die Entführer stellen können (wenn keine 3 Punkte Vorsprung mehr übrig sind), spätestens aber nach 10 Stunden, falls die Entführer immer noch Vorsprung haben. Solltest du merken, dass deine Spieler an einem Katz-und-Maus-Spiel kein Interesse haben, dann solltest du diese Episode rasch abbrechen und prosaisch zusammenfassen, zum Beispiel „auch bei der nächsten Station zeigt sich dasselbe Bild, und euch wird klar, dass ihr wenig Aussicht auf Erfolg habt“. Auch Jacko kann anrufen und dem Team den Abbruch der Verfolgung empfehlen, weil die Zeit davonläuft.

DAUMENSCHRAUBEN

Du kannst das Eindringen in den Schuppen mit einigen Hinterlassenschaften der Mafiosi würzen. Dies könnte matrixgestützte Überwachungstechniken sein.

MÖGLICHE SPUREN

Probe	Spur	Effekt
Wahrnehmung + Intuition (2, 10 Minuten)	Essensreste	Von Momo's Grill, dort eventuell durch Überwachungsbilder o. Ä. weitere Spuren
Elektronik + Logik (3, 10 Minuten)	Minikamera	Matrixortung des Überwachungsmonitors
Astral + Intuition (3, 10 Minuten)	Astrale Signatur	Astrales Aufspüren des Zaurberers
Wahrnehmung + Intuition (3, 10 Minuten)	Zigarettenstummel	Flüchtige materielle Verbindung, seltene Marke, Recherche nach Kiosk mit Probe auf Einfluss + Charisma (3, 2 Stunden)
Wahrnehmung + Intuition (4, 10 Minuten)	Datenchip	Aufzeichnungen von Beinarbeit der Runner. In früheren Aufzeichnungen Gesicht eines Entführers, für Matrixrecherche nutzbar.
Wahrnehmung + Intuition (5, 10 Minuten)	Haare	Rituelle Ortung eines Entführers
Elektronik + Logik (5, 10 Minuten)	Drohne	Unbemerktes Eindringen in das Riggernetz

nik sein, eventuell auch zurückgelassene Wächter oder Drohnen. Ungeeignet sind Fallen, die eventuell Unbeteiligte verletzen würden. Auch Michaela möchte keine weiteren Schlagzeilen verursachen. Bedenke außerdem, dass auch die Entführer immer auf dem Sprung sind. Langfristige Rituale wie ein Hütergeist scheiden für sie damit aus.

SZENE 4: DEN SPIESS UMDREHEN AUF EINEN BLICK

Früher oder später zeichnet sich eventuell ab, dass es zu zeitaufwendig wird, die Entführer zu schnappen. Dennoch darf Michaela die Kontrolle über den Schiedsrichter nicht behalten. Nach einem gemeinsamen Arbeitsgespräch sollten die Runner (oder Leonardo) auf die Idee kommen, dass man Michaela vielleicht nicht das Druckmittel nehmen kann, aber doch den Nutzen der Kontrolle neutralisieren kann. Ist der Schiedsrichter diskreditiert, muss der ISSV einen anderen Schiedsrichter stellen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

„Die Zeit läuft uns davon!“, knurrt Jacko. „Wir schaffen es leider nicht, Michaela ihr Pfand abzujagen. Lasst uns trotzdem dafür sorgen, dass sie das Mädchen freilässt. Wir müssen den

Schiedsrichter aus dem Spiel nehmen!“ Klingt bestechend logisch. Zum Glück gibt es mehrere Möglichkeiten, einen Schiedsrichter aus dem Spiel zu nehmen. Drogen? Bestechung? Verleumdung? Die Qual der Wahl.

HINTER DEN KULISSEN

Hier können sich die Runner kreativ entfalten. Ob sie eine größere Bareinzahlung auf Benschlers Konto tätigen und die Presse darauf ansetzen, ihm Drogen unterjubeln, seine angebliche romantische Beziehung zu einem Teammitglied der Centurios oder Coordinators offenbaren oder einen Wettschein auf seinen Namen auftauchen lassen, es sollte ihnen verhältnismäßig leichtfallen.

Denk daran, dass es egal ist, für welches Team Benschler scheinbar parteiisch ist, solange man ihn für befangen erklären kann. Für das nötige Kleingeld kann Don Lupo sorgen. Die nötigen Connections sollten die Runner jedoch selbst aktivieren oder organisieren.

MORALISCHE BEDENKEN

Es ist möglich, dass dein Team Bedenken hat, Benschlers Leben zu zerstören. Das ist zwar moralisch, aber immerhin bekommt er dadurch seine Tochter zurück. Dennoch können die Runner sich dafür stark machen, dass Benschler von Leonardo entsprechend kompensiert wird. Dies dürfte schwierig sein, wenn in der Presse eine Affäre zwischen Benschler und einem Spieler breitgetreten wird.

BENSCHLER VERLEUMDEN - VORSCHLÄGE

Massnahme	Probe	Konsequenz
Bestechung fälschen	Einfluss + Charisma	Von einem anonymen Nummernkonto bekommt Benschler 25.000 Euro auf sein Konto überwiesen. Anschließend werden Reporter auf die vermeintliche Bestechung aufmerksam gemacht.
Wettschein fälschen	Überreden + Charisma (und 1.000 Euro Bestechung) Computer + Intuition Einfluss + Charisma	Die Vory oder Yaks sind bereit, den Runnern einen Blanko-Wettschein zu überlassen. Benschlers persönliche Daten und Bankverbindung werden eingetragen. Die Lokalpresse bekommt einen Wettschein, auf dem Benschler augenscheinlich auf Sieg für eine Partei setzt. Damit ist er befangen und darf kein Schiedsrichter bei der Partie sein.
Eine Romanze fingieren	Überreden + Charisma Eigener Plot Elektronik + Logik Einfluss + Charisma	Ein*e Centurio ist bereit, sich leicht bekleidet in eindeutigen Posen mit einem Body-Double ablichten zu lassen. Die Runner beschaffen intime Bilder eines Spielers der Coordinators. Erstellt eine Fotomontage von Benschler als Gespiele.
		Die Lokalpresse bekommt kompromittierende Bilder von Benschler und einem*r Spieler*in.

KEINE PANIK

Sollten deine Spieler keine Ideen entwickeln, kann auch hier wieder jemand aus dem Lager von Don Lupo zum Ideengeber werden. Eventuell hat aber auch eine Connection der Runner mitbekommen, dass sie „irgendwas“ mit den S-K Centurios zu tun haben, und bittet um Material aus dem Umfeld, das die Runner dann vermutlich gerne liefern. Falls die Runner keine geeigneten Connections haben, kannst du eventuell einen von Vidatti angeheuerten Reporter oder Detektiv nutzen, dem die Runner „Beweise“ zuschustern können.

ABSCHLUSS DES RUNS

Dieser Auftrag kann auf zwei Arten enden, je nachdem, wie sich die Runner geschlagen haben.

LAURAS BEFREIUNG

Sollten die Runner es tatsächlich geschafft haben, den Entführern Laura aus den Fängen zu reißen, ist das offensichtlichste Resultat, dass Benschler ohne Druck faire Entscheidungen treffen könnte.

Tatsächlich wird er, um es den Entführern seiner Tochter heimzuzahlen, eher zugunsten der Centurios entscheiden. Dies setzt voraus, dass Benschler über die Hintergründe ein Stück weit in Kenntnis gesetzt wird. Leonardo wird die Gunst der Stunde nutzen, um Benschler zu pushen, sodass er es sogar zum leitenden Schiedsrichter des Spiels schafft.

Wenn die Runner Laura nicht nur durch schieles Würfelglück, sondern auch durch gute Ideen und Engagement befreien könnten, ist dieser Abschluss 4 Karma wert.

Verwende an dieser Stelle *Handout A* (S. 125).

BENSCHLERS DIFFAMIERUNG

Als Resultat der Schmutzkampagne wird Benschler vom Spiel abgezogen. Die Runner erhalten neben der vereinbarten Bezahlung 2 Karma. Sollten sie zu viel Staub aufgewirbelt oder sogar Blut vergossen haben, sinkt die Karmabelohnung um 1. Wichtig ist, dass du den Spielern in der Spielwelt eine Rückmeldung auf ihre Taten gibst, zum Beispiel in Form eines Handouts (*Handout B*, S. 125).

Haben die Runner in diesem Ende dafür gesorgt, dass Benschler nicht ohne Einkünfte und ohne Ehefrau dasteht, bekommen sie – neben Jackos Anerkennung – 1 Karma extra.

HANDOUTS

HANDOUT A

WECHSEL BEI DER SPIELFÜHRUNG

DÜS – Überraschend hat der ISSV heute bekannt gegeben, dass der Schiedsrichter Dominik Benschler in den Kader der leitenden Schiedsrichter der Weltmeisterschaft nachrückt. Sein erster Einsatz ist in der Partie zwischen den Horizon Coordinators und den Saeder-Krupp Centurios geplant. Der bisherige leitende Schiedsrichter Enrico Heisting war für eine Stellungnahme nicht erreichbar. Als dritte Referee rückt Jana Hennsler nach. Für die Orkin ist es das erste internationale Spiel als offizielle Schiedsrichterin.

HANDOUT B

Skandal um Stadtteil-Schiedsrichter

DÜS – Wie heute Morgen bekannt wurde, hat der ISSV den erfahrenen Schiedsrichter Benschler von der bedeutenden Partie der S-K Centurios gegen die Horizon Coordinators abgezogen und ihn vorerst von seinen Pflichten suspendiert. Die genauen Umstände sind noch nicht geklärt. Der Pressesprecher des ISSV erklärt dazu: „Herr Benschler ist damit nicht verurteilt. Wir wollen lediglich jeglichen Verdacht der Manipulation in einem frühen Stadium unterbinden.“



NEUSTART

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Durch widrige Umstände ist das Protokoll der Wanze in Cicis Halsband stehen geblieben und muss neu gestartet werden. Die in der Zwischenzeit aufgezeichneten Gespräche müssen aus dem Speicher ausgelesen werden. Außerdem muss das Protokoll neu gebootet werden. Das alles geht leider nur aus unmittelbarer Nähe. Die Runner sollen Donna Michaela ihre Aufwartung machen und sie ablenken, sodass sich der Techniker des Teams dem Hündchen unbeobachtet nähern und die Reparaturen an der Wanze vornehmen kann.

SZENE 1: DER AUFTRAG AUF EINEN BLICK

Die Beauftragung erfolgt bei einem informellen Meeting im *da Giovanni*. Leonardo stellt das Ganze als „kleinen Botengang“ dar, was es ja im Idealfall auch ist.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Als Jacko bei seiner Mannschaftsportion Spaghetti Vongole beiläufig „Die Wanze funktioniert nicht mehr richtig!“ nuschelt, müsst ihr alle direkt an die lebhafte Cici denken. Leonardo steht wie ein Showmaster vor dem Tisch mit rot-weiß-kariertem Tischdecke und erklärt euch, dass er Leute eures Formats ungern mit so einem lapidaren Botengang belästigt, aber „ihr kennt euch nun mal schon damit aus“. Ohne weitere Rückfragen abzuwarten, legt er abgezählte Häufchen mit Casino-Chips im Wert von 2.000 Euro auf den Tisch und verschwindet mit einem „Jacko erklärt euch alles, während er euch hingibt. Sache von zwanzig Minuten ...!“ Also schaut ihr mit gequälter Geduld Jacko zu, wie er Nudel um Nudel zwischen seine Hauer saugt. Endlich wischt er sich mit der Tischdecke den Mund ab und nickt euch beim Aufstehen zu. Los geht's!

HINTER DEN KULISSEN

Sollte keiner der Runner die Fertigkeit Elektronik beherrschen, wird Leonardo ihnen einen seiner Techniker zur Seite stellen, der sich online im passenden Moment zuschalten kann. Zu den technischen Hintergründen, warum die Wanze

neu gestartet werden muss, weiß Jacko auch nichts, es ist ihm aber auch egal. Es muss halt getan werden, so einfach ist das aus seiner Sicht. Zur Tarnung überbringen die Runner einen Blumenstrauß, der schon in dem Auto bereitliegt, in dem das Team zum Penthouse gefahren wird. Der Strauß ist riesig und darf schon bei der Fahrt ordentlich nerven (kein Platz, Blätter im Gesicht, penetranter Duft, ...).

SZENE 2: RÜCKKEHR IN DIE HUNDEHÜTTE

AUF EINEN BLICK

Die Funktion der Szene ist als lockere Interaktion mit viel Raum für Rollenspiel konzipiert. Das Team sollte Gelegenheit haben, den einen oder anderen Bekannten aus Akt 3 wiederzusehen, etwas die Muskeln spielen zu lassen und ein paar Frotzeleien mit Donna Michaela, Pietro Mancini und ihren Soldati auszutauschen. Zentral ist ein Gespräch mit der Donna, bei dem die Runner Michaela einen extragroßen Blumenstrauß überreichen und ihr für eine Aktion gratulieren sollen. Der Unterhändler der Gruppe kann hierbei glänzen.

Jacko wird an dem Gespräch nicht teilnehmen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Als ihr die Limousine am Mülheimer Hochhaus verlassst, wird euch bewusst, dass ihr kurz davor seid, der Medusa ins Antlitz zu blicken. Waffenstillstand hin oder her, als ihr an den ganzen Anzugträgern mit Sonnenbrillen vorbeilauft, fühlt ihr euch trotzdem nicht sehr wohl. Zu viele gut ausgebildete und vor allem treue Soldaten der Mafia um euch herum; ihr seid der Leckerbissen im Haifischbecken. Doch glücklicherweise habt ihr diesen riesigen Strauß, um euch dahinter zu verstecken ...

HINTER DEN KULISSEN

Wie die Runner traut auch Donna Michaela dem Waffenstillstand nicht zu hundert Prozent. Das heißt, wenn die Runner eine Handfeuerwaffe oder gar Sprengwaffen oder Langwaffen mitführen, werden sie diese am Eingang abgeben müssen. Wer beim Versuch erwischt wird, eine Waffe hineinzuschmuggeln, dem hilft auch kein Waffenstillstand mehr! Für den Neustart der Wanze benötigen die Runner lediglich ein Kommlink. Selbst der Blumenstrauß wird äußerst penibel untersucht, könnte er doch Gift, eine Waffe oder gar eine Wanze enthalten. Lass dein Team eine akribische Sicherheitsprüfung durchleben, immer begleitet von erzwungener Freundlichkeit auf beiden Seiten. Der Gegenseite ist klar, dass die Runner irgendetwas im Schilde führen ...

Besonders pikant wird das „Wiedersehen“, wenn du ein paar Soldati einbaust, die dem Team schon früher feindlich begegnet sind, zum Bei-

spiel in *In der Höhle des Löwen*, *Leonardo*, *Die Brüder* oder *Pizzakrieg*. Halbherzige Entschuldigungen für „das neulich“ gehen Hand in Hand mit unverhohlenen Drohungen für „das nächste Mal“. Schlussendlich werden sie jedoch in das sterile, großzügige Arbeitszimmer von Donna Michaela vorgelassen, dessen einziger Schmuck der Panoramablick über den gesamten Plex ist. Wenn du magst beziehungsweise der Donna danach ist, kann das Treffen auch in ihrer Loggia auf der Dachterrasse stattfinden, umrankt von Weinpflanzen und rauschenden Palmen im Wind. Es sollte auf jeden Fall Eindruck auf die Runner machen.

DIE REPARATUR

Der Techniker benötigt, nachdem er sich Cici lange genug nähern und sich verbinden konnte, für den Neustart der Wanze vier separate Ausgedehnte Proben. Die erste Probe auf Elektronik + Logik (4, 2 Minuten) dient der Analyse des Fehlerbildes. Nach einer schnellen virtuellen Reparatur muss der Kern der Wanze mit einer Probe auf Elektronik + Logik (3, 2 Minuten) neu gebootet werden. Ein abschließender Funktions- test mit einer Probe auf Elektronik + Logik (4, 2 Minuten) verrät, ob die Reparatur erfolgreich war. Wenn der Techniker es dann noch schafft, die bisher angelaufenen Daten mit einer Probe auf Elektronik + Logik (6, 2 Minuten) auszulesen, darf er sich glücklich schätzen. Die Aktionen erfolgen alle am Kommlink des Technikers, sind also unauffällig. Der Techniker (oder derjenige, der das Kommlink dabei hat, wenn sich Leonards Techniker extern zuschaltet) muss während der Probe allerdings zumindest zeitweise auf ca. 60 Zentimeter an Cicis Halsband herankommen.

SOZIALES

Während der Reparatur müssen die anderen Charaktere unter anderem dafür sorgen, dass Donna Michaela bei der Stange bleibt. Also muss sie einerseits beschäftigt und abgelenkt sein, darf aber andererseits nicht auf die Idee kommen, die Runner rauszuwerfen. Schön wäre, wenn das Gespräch tatsächlich mit ausgespielten Dialogen und echtem Rollenspiel ausgefüllt wird. Notfalls kannst du das Ganze aber auch mit sozialen Proben auswürfeln lassen, wenn du es nicht zu einer Teamworkprobe verbinden willst (s. Kasten *Regelvorschlag*).

Gesprächsthemen gäbe es mit Donna Michaela sicher genug; viel schwieriger ist es, der Donna nicht zu viel über den eigenen Kenntnisstand zu verraten. Gratulieren kann man ihr für ein geschicktes Manöver oder eine andere Aktion, die Jacko aus dem Hut zaubern kann. Auch vergangene Aktionen der Runner sind als fadscheiniger Grund gut genug. Oder wie sie fast den Schiedsrichter Dominik Benschler für das anstehende Spiel unter ihre Kontrolle bekommen hätte. Je nachdem, welche Abenteuer deine Runde gespielt hat, kannst du das Potpourri ergänzen.

Das Gespräch muss in die Länge gezogen werden, da der Techniker natürlich vorher nicht weiß, wie lange er braucht, nur die Abfolge seiner Proben. Und selbst die 8 Minuten, die die Proben mindestens dauern, können *sehr* lang sein, wenn man sich nichts zu sagen hat. Diesen Aspekt solltest du auf der Anfahrt bereits einstreuen. Andererseits können die Runner vielleicht auch die Aufmerksamkeit der Donna gewinnen, indem sie ihr irgendeinen Deal anbieten.

RAUSCHEN

Weil die Wanze in Cicis Halsband so miniaturisiert ist, hat sie auch kaum Sendeleistung. Das heißt, als Gerät hat sie noch nicht einmal eine Gerätestufe. Jeder Meter Abstand zwischen dem Techniker und dem Hündchen wirkt wie eine Stufe Rauschen und resultiert in einem Würfelpoolmalus von -1 für die Elektronikproben (s. SR6, S. 177). Zum Start der Verbindung müssen die Runner sogar auf unter 60 Zentimeter herankommen. Sollte Cici mehr Meter zwischen sich und den Techniker bringen, als die Gerätestufe seines Kommlinks beträgt, bricht die Verbindung ganz ab, und die Ausgedehnte Probe muss erneut begonnen werden. Beachte dabei, dass Donna Michaelas Büro (und erst recht die Loggia) genug Platz bietet, um die meisten Kommlinks ans Ende ihrer Kräfte zu bringen.

PROBLEME

Cicis Rasse des (Italienisches Windspiel) ist für die Fuchsjagd und Treibjagd gezüchtet worden. Cici ist definitiv zu flink, als dass sie sich einfach fangen lässt, und sie liebt es, Fangen zu spielen. Sollte sie merken, dass der Techniker sie „fangen“ will, fängt sie freudig an, mit ihm zu spielen.

Beachte unbedingt, dass Cici aus *Who let the dogs out?* (S. 55) eventuell einen Lieblingsrunner oder einen verhassten Runner hat. Je nachdem, wie du Cicis Sympathie und Antipathie vergeben hast, kannst du deine Runner hier ordentlich schwitzen lassen. Liebt sie den Unterhändler, der eigentlich Michaela ablenken soll? Hassst sie den Techniker, sodass dieser sich nicht nähern kann, ohne dass Cici knurrt und Donna Michaela den Runner anweist, den Hund nicht zu ärgern? Muss eventuell ein technisch weniger versierter Runner den Eingriff vornehmen?

Außerdem gibt es auch auf Michaelas Seite einige fähige Techniker. Skeptisch wie Donna Michaela beim Erscheinen der Runner ist, wird ein Decker das Netz im Arbeitszimmer überwachen. Nicht zuletzt wird das Arbeitszimmer per Video überwacht. Sollten die Runner auffällige Aktionen unternehmen, würde – je nach Art – Donna Michaela gewarnt, oder die Runner würden direkt rausgeworfen werden.

Vielleicht haben sich deine Runner einige Tricks überlegt, wie man Cici anlocken und zum Stillhalten bewegen kann. Du kannst ihnen Steine in den Weg legen, indem du die Donna als „Helikopter-Mami“ darstellst. Cici darf keine Leckereien, weil sie einen empfindlichen Magen

REGELVORSCHLAG

Wenn du für die Reparatur eine Teamworkprobe zulassen willst, lass einige Spieler soziale Proben gegen Donna Michaela würfeln, die sie beschäftigen. Erfolge daraus kann/können der/die Tierbändiger wie in einer Teamwork-Probe als Würfelpoolbonus nutzen, um Cici geschickt an Ort und Stelle zu halten, zum Beispiel mit einer Probe auf Natur + Intuition oder Einfluss + Charisma. Erfolge aus dieser Probe kann dann der Techniker als Würfelpoolbonus zu seinen Elektronik-Proben addieren.

hat ... Cici darf dieses Spielzeug nicht haben, weil es eventuell giftiges Plastik ... Cici mag es nicht, wenn ... Dir fällt bestimmt etwas ein.

KEINE PANIK

Problematisch wird es vor allem, wenn der Techniker seine Aufgabe aus Würfelpech nicht hinbekommt. Drei Möglichkeiten können die Situation retten:

1. Ein externer Decker legt von außen Teamwork-Proben ab, um dem Techniker Bonuswürfel zu geben. Spieler reagieren auf diese Art der Intervention oft kritisch, weil ein NSC zur Rettung eilt, vor allem wenn der NSC plötzlich aus dem Nichts auftaucht. Wenn du diesen Trumpf in der Hinterhand haben willst, solltest du schon vorher einen NSC-Decker einführen.
2. Ist ein Decker mit DNI im Team, kannst du deinen Spielern erlauben, dass sie das Kommlink zum Beispiel an Cicis Halsband befestigen und der Decker die Reparatur über die Verbindung zwischen seinem DNI und seinem Kommlink durchführt. Diese Verbindung ist um einiges stabiler.
3. Wenn kein Techniker in deinem Team sein sollte, kann ein Decker von Leonardo ein Skript anfertigen und auf einem Kommlink laufen lassen, sodass lediglich ein Kommlink (das auch am Fußgelenk sein kann) ohne Zutun von außen ein paar Minuten lang in Cicis Nähe sein muss. Dies beschränkt die Herausforderung dieser Szene auf die Interaktion mit Donna Michaela, die auf ihre Weise schon eine würdige Gegnerin ist.

NACH DEM RUN

Ob dein Team nun mit viel Schweiß und einem Rausschmiss das Gebäude verlässt oder die Dateextraktion völlig unbemerkt bleibt, mit den vier Matrixhandlungen ist das Ziel erreicht – solange sie dezent genug waren, dass Donna Michaela nicht auf sie aufmerksam geworden ist.

Für den Run gibt es 1 Karma. Wir wollen dich aber explizit ermuntern, gute Interaktion und Rollenspiel zusätzlich mit bis zu 2 Karma zu belohnen.



DER FLUCH DES ERFOLGS

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Magische Einflussnahme von außen ist beim Stadtkrieg verboten. Das weiß Michaela natürlich, deshalb wäre der Versuch, das eigene Team auf diese Weise zu pushen, nicht klug. Doch wer einen Spieler des gegnerischen Teams bezaubern kann, kann entweder auf magische Weise einige Spielzüge zugunsten seiner Favoriten manipulieren, oder die magische Einflussnahme von außen wird bemerkt und sorgt damit für eine Disqualifikation des Gegners. Eine Win-win-Situation – leider für Michaela. Mancinis Leute haben deshalb einen Spieler der Centurios – Benny Schäfer – ins Visier genommen und bauen eine magische Verbindung auf.

Doch bei einem Trainingsspiel kommt ein Verdacht auf: Er wurde mittels Ritualmagie beherrscht. Die Runner müssen die Spur zurückverfolgen und den Magier ausschalten – oder vielleicht lässt sich der Schachzug der Donna auch für die eigene Seite nutzen? Gelingt es den Runnern, rechtzeitig ein überzeugendes Argument zu finden, kann sich das Blatt zugunsten von Don Lupo wenden.

SZENE 1. SPIEL ZÜGE AUF EINEN BLICK

Don Lupo erkundigt sich regelmäßig nach dem Zustand „seiner“ Mannschaft. So erfährt er auch direkt von einer Szene, die für ihn keinen Sinn ergibt. Am Ende eines Spielzugs während des öffentlichen Trainings hat Benny Schäfer seinen Helm abgenommen und ihn Rowan Grant ansatzlos ins Gesicht gehauen, statt sie abzuklatschen. Diese Aktion könnte man mit gewissen Rivalitäten erklären, doch Stigbjörn Lundgren hat eine andere Erklärung dafür. Er hat hart am Abbau der Rivalitäten gearbeitet und vermutet Manipulation.

SAG'S IHNEN INS GEISCHT

Ein Anruf – Jackos Nummer. „Es gibt Ärger!“, knarzt der Troll durchs Komm. „Kommt an die Verladestation Sturmshof im Welheimer Mark, so schnell ihr könnt.“ Klingt dringend. Was Jacko wohl so aus der Bahn werfen kann? Ein Unfall? Ein Mord? Sturmshof war nie ein Naherholungsgebiet und wirkt jetzt erst recht wie

eine Todeszone. S-K-Truppen haben den Bereich gesichert. Niemand außer der Stadtkriegsmannschaft kommt hierher. Lediglich Abfälle, die der Wind an einem ausgebrannten Auto angehäuft hat, deuten darauf hin, dass hier einst Menschen waren. Beim Eintreffen auf dem Übungsgelände ist der Großteil der Mannschaft schon in den Mannschaftsbus geschickt worden. Die Stimmung ist getrübt – offensichtlich ist etwas Verstörendes geschehen.

HINTER DEN KULISSEN

Wenn das Team keinen magisch aktiven Runner hat, der im Astralraum nachforschen kann, übernimmt Jacko diesen Part.

IM HINTERGRUND

Don Lupo erfüllt durch die Entsendung seiner Schattenkräfte (also der Runner) eine Vereinbarung mit dem Drachen. Beide messen der Partie eine hohe Bedeutung zu, wenngleich aus unterschiedlichen Gründen. Lofwyr will keinen Konzernkonflikt vom Zaun brechen und hat Don Lupos Hilfsangebot gerne angenommen, weil die Runner schwer zurückverfolgbar sind und im von Reportern wimmelnden Plex keine Aufmerksamkeit auf das Team ziehen. Sollten die Runner bisher schon durch Fehltritte aufgefallen sein, wird Jacko sie ermahnen, dass sie sich diesmal diskret verhalten müssen. Vor Ort werden die Runner von einem S-K-Mitarbeiter in Empfang genommen, der sich als Herr Schmidt vorstellt.

FUNKTION DER SZENE

In dieser Szene können deine Runner mit dem gesamten Team der Centurios Bekanntschaft machen. Sie werden von Herrn Schmidt als externe Berater vorgestellt. Dieser wird im Vorfeld nur bei allzu ausgefallenem Auftreten oder Ausrüstung korrigierend eingreifen. Alle Spieler, Zeugwarte, der medizinische Stab, das Serviceteam und einige Personen, deren Funktion niemand so genau kennt, sind für Befragungen verfügbar. Das Hauptaugenmerk sollte natürlich auf der Aufklärung des Vorfalls liegen.

AUFTAG UND BEZAHLUNG

Anfangs wissen die Runner nur, dass „etwas passiert“ ist. Selbstredend bekommen sie den Auftrag, herauszufinden, was passiert ist, und dafür zu sorgen, dass es nicht noch einmal passiert, für 15.000 Euro je Runner – direkt von S-K. Die genauen Ziele des Jobs sind aktuell noch unklar und sollten immer wieder telefonisch abgesprochen und aktualisiert werden, je nach Stand der Ermittlungen.

DER VORFALL

Nüchtern betrachtet ist Folgendes passiert: Nach einem Spielzug im öffentlichen Training, bei dem Rowan Grant ihren Teamkollegen Benny Schäfer

in einen Deadlock drängen konnte und damit zu Fall brachte, pfiff der Coach den Zug ab. Rowan half Benny sogar auf, der beim Aufstehen beiläufig den Helm löste und der verblüfften Rowan ihn ohne Vorwarnung ins Gesicht schlug. Die Verletzungen sind zu vernachlässigen. Die Schockwellen dagegen sind überaus real. An sich betrachtet ist der Schlag mit dem Helm natürlich unerfreulich, aber bei einem emotionalen, gewalttätigen Spiel wie Stadtkrieg nicht weiter verwunderlich. Umso verwunderter sollten die Runner sein, dass die Mannschaft und insbesondere der Zwerg Stigbjörn Lundgren und der sanftmütige Benny so schockiert sind.

Stigbjörn Lundgren betont immer wieder, dass er mit Teambuilding-Maßnahmen und intensiven Gesprächen an der Harmonie im Team gearbeitet hat. Für ihn ist der Vorfall ein großer Rückschlag.

Rowan befindet sich zum Zeitpunkt der Befragung in ihrer provisorischen Kabine, wo sie wie ein Tiger ihre Kreise zieht. Sie wirkt eher trotzig als schockiert. Interessant scheint, dass für sie nicht der Schaden an der Mannschaft im Vordergrund steht. Der Einfluss, den der Vorfall auf Benny und sie hat, ist ihr wichtiger.

Benny zieht sich eher zurück, weil er die Situation nicht versteht. Genau das wird er auch immer wiederholen: „Ich verstehe es einfach nicht! Wie konnte ich das tun? Ich weiß noch, ich war plötzlich *total verwirrt!*“ Er beschwört die Runner, dass er das nicht wirklich war, oder zumindest, dass er das nicht wirklich wollte.

DAS GEHEIMNIS

Aufmerksame Runner können sich mit einer gelungenen Probe auf Willenskraft + Intuition (4) erschließen, dass zwischen Benny und Rowan mehr passiert, als im Training offensichtlich wurde. Die beiden wollen zwar diskret sein und den Deckel draufhalten, aber die harte Rowan hat sich langsam und beständig in Bennys Herz vorgearbeitet. Benny ist noch nicht voll davon überzeugt und wehrt sich dagegen beziehungsweise bremst den Verlauf noch. Das jüngste Ereignis könnte verbrannte Erde bedeuten, wenn die Runner es nicht aufklären können.

Biete deinen Spielern das Geheimnis nicht zu bereitwillig an. Wäre es so leicht zu erkennen, wäre es längst in der Klatschpresse. Die beiden sind sehr vorsichtig, und Stigbjörn, der davon ahnt und sich wegen seines Teambuildings die Schuld daran gibt, tut alles, um es zu verschleiern. Schließlich hat eine Beziehung unter Spielern genug Sprengkraft, um die Teamdynamik zu zerstören, und das will er in der aktuellen Situation absolut vermeiden.

DIE MAGIE

Früher oder später kommen die Spieler hoffentlich auf die Idee, dass Magie zum Einsatz gekommen sein muss. Ist dies noch nicht geschehen, wird der mannschaftseigene Magier Björn Grathewohl erwähnen, dass er nach magischem Wirken geschaut hat, aber nichts entdecken konnte. Sollte

der Zauberer unter deinen Spielern darauf nicht anspringen, kann Jacko den Ball aufnehmen und den Part notfalls selbst übernehmen.

Um mehr herauszufinden, muss man Benny askennen und den Absender des Fluchrituals finden. Die **astrale Signatur** des Rituelleiters lässt sich durch magisch-forensische Untersuchungen mit einer Ausgedehnten Probe auf Astral (Astrale Signaturen) + Intuition (9, 1 Stunde) herausfinden.

Auch dass mittels materieller Verbindung ein Fluch gewirkt wurde, der den Zauber Verwirrung (SR6, S. 137) aus sicherer Entfernung auf Benny Schäfer gewirkt hat, ist gemäß Tabelle **Askennen** (SR6, S. 161) mit derselben Probe zu entdecken.

Einem Charakter mit passender **Wissensfertigkeit** (Stadthexen, magische Prominenz, Runner im Plex o. Ä.) könnte auch der Name „Mimi“ in den Sinn kommen. Sie hat einen gewissen Ruf in diesen Kreisen und könnte als freie Beraterin in Sachen Ritualmagie, Beherrschungszauber oder astrales Aufspüren konsultiert werden. Vielleicht kommt sie für die Runner auch direkt als Tatverdächtige infrage.

Eine weitere mögliche Spur zur Lösung des Falls wäre die nötige **materielle Verbindung** für das Ritual. Die Gegenseite muss – eine gewisse Haltbarkeit vorausgesetzt – eine größere Gewebemenge von Benny besitzen. Das kann auch ein weltlicher Charakter wissen. Notfalls kann auch Jacko dies einwerfen. Diese Menge an frischem Gewebe ist jedenfalls nichts, was man unbemerkt verliert. Da alle von S-K speziell hierfür genommenen Proben sicher verwahrt sind, stellt sich sicher schnell die Frage nach einem medizinischen Eingriff oder Ähnlichem. Benny oder der Teamarzt werden auf Nachfrage die „Sportmedizinische Klinik Dr. Joguda“ benennen – Bennys Privatklinik, wo er zuletzt wegen einer Bioware-Optimierung war.

SO GEHT ES WEITER

Es ist möglich, dass deine Runner die Praxis von Dr. Joguda komplett überspringen und direkt der Spur des Rituelleiters nachgehen wollen. Herr Schmidt hat nichts gegen dieses Vorgehen, wird aber nach dem Zusammenhang fragen und sie beauftragen, die Sicherheitslücke in der Klink zu finden. In welcher Reihenfolge diese beiden Teile gespielt werden, ist nicht wichtig.

DAUMENSCHRAUBEN

Wenn du deinen Runnern beim astralen Spurenlesen Steine in den Weg legen willst, kannst du den Rituelleiter der Gegenseite schwerer aufzuspüren machen. Hierfür eignet sich zum Beispiel der Vorteil **Astrales Chamäleon** (SR6, S. 74).

KEINE DUMMHEITEN!

Sollten deine Runner die aufkeimende Romanze zwischen Rowan und Benny erkannt/erraten haben, könnten sie natürlich auf die Idee kommen,



ihr Wissen zu Geld zu machen. Das sollte zwar etwas Geld einbringen, würde aber die Moral und PR der Mannschaft ordentlich zugrunde richten.

Ein solcher Missbrauch würde von Don Lupo und S-K als Verrat gewertet werden, was die Kampagne für die Runner an dieser Stelle beenden würde.

SZENE 2: IS WAS, DOC? AUF EINEN BLICK

Die Sportmedizinische Klinik Dr. Joguda ist Kulisse für einen kleinen Einbruch oder eine Infiltration. Du kannst die Szene als kurze Recherche-Station gestalten oder ihr deutlich mehr Raum und Spielzeit geben. Im Wesentlichen sollten jedoch die folgenden Punkte erreicht werden:

1. Bildmaterial des gegnerischen Runner-teams, damit die Opposition ein Gesicht bekommt
2. Den Namen des verräterischen Arztes ermitteln
3. Noch vorhandene Proben von Benny vernichten

SAG'S IHNEN INS GEVICHT

Die Sportmedizinische Klinik Dr. Joguda! Ein steriler, weißer Würfel in einem sterilen, kleinen Gewerbegebiet. Kaltblaue Lichter bestrahlen nüchterne Spießerautos auf hygienisch sauberen Parkplätzen. Selbst die Matrix ist hier steril. Wen wundert es da, dass ausgerechnet hinter dieser sauberen Fassade Fleisch von Top-Spielern verschachert wird? Und da sagen die Leute, die Schatten hätten keine Moral ...

HINTER DEN KULISSEN

SICHERHEIT DER GEGEND

Die Gegend hat Sicherheitsstufe A (SR6, S. 239). Mit einer fast lästigen Regelmäßigkeit fährt einmal pro Stunde eine Streife durch die Straße. Rund um die Uhr fahren private Pkw, Busse und Taxen auf der Hauptstraße, die Anliegerstraßen der einzelnen Betriebe liegen zwischen den Schichtwechseln aber ziemlich verlassen da. Einige Bäume stehen als Alibi auf den Grundstücksgrenzen, sodass eine Gruppe Personen wahrscheinlich nicht auffällt, solange kein schweres Gerät zu sehen oder Schüsse zu hören sind. Einige Kameras beobachten still das Geschehen.

ÄUSSERE GEBÄUDESICHERHEIT

Falls du eine Karte brauchst, empfehlen wir die Klinik aus *Chaos über Denver* auf Seite 17.

Das vierstöckige, achsensymmetrische Gebäude hat einen doppelflügeligen Haupteingang im

HOST DER SPORTMEDIZINISCHEN KLINIK DR. JOGUDA

Hoststufe (ASDF): 6 (7/6/9/8)

IC: Patrouille, Teerbaby, Blaster

Decker-Reaktionszeit: 2W6 Kampfrunden (das kleinere Würfelergebnis fällt weg, sobald der Sicherheitshost betreten wird)

Icon: Eine Weltkugel, auf deren Oberfläche ununterbrochen ikonische Sportler ihrer Sportart nachgehen. Dazu Soundschleife mit Startschuss, Applaus, Fanfare, olympischen Zitaten ...

Ikonografie: Sterile, helle Gänge, an den Wänden Fieberkurven, Blutwerte, Herzschlagdiagramme. Dazu ertönt sanfte Meditationsmusik wie im Fahrstuhl.

Hilfsprogramme: Eine optisch ansprechende Rezeptionistin steht für öffentliche Anfragen zur Verfügung. Sie verweist bei präzisen Anfragen gerne auf externe Expertensysteme, die dezent an den Wänden der Rezeption verteilt stehen. Außerdem hat sie Zugriff auf das Telefonverzeichnis der Klinik, die Terminkalender der Ärzte und die Schichtpläne der Mitarbeiter.

Weitere Hosts: In Serie ist ein Sicherheitshost geschaltet (Stufe 9, ASDF 11/10/9/12), dessen Icon in der weltlichen Sicherheitszentrale schwebt und der die Magschlösser steuert, Zugriffe auf Lager protokolliert und Notrufe an die Gebäudesicherheit oder die Polizei steuert. Die Ikonografie beim Betreten des Sicherheitshosts ändert sich zu einer hektischen Notaufnahme – flackernde Lichter, Pieptöne vom EKG, ständig rennen Pfleger mit Mappen (Nachrichten-Icons) durch die Gegend.

Norden der Mittelachse, an dem in einem gläsernen Büro das Sicherheitsteam des Gebäudes stationiert ist. Außerdem gibt es eine außenliegende Wendeltreppe im Innenhof an der Mittelachse. Die schweren Stahltüren (Strukturstufe 11) sind Fluchtausgänge und nur von innen zu öffnen, sofern man ihnen nicht mit einem Schweißgerät zu Leibe rückt. Die Klinik befindet sich im dritten Stockwerk des westlichen Flügels. Ein Garagentor mit Rampe im Untergeschoss im Süden dient als Lieferanteneingang. Alle Außentüren sind mit mindestens einer Kamera (mit Restlichtverstärkung) und Magschlössern (Stufe 5, RFID + biometrische Scanner) gesichert. Haupteingang und Lieferanteneingang haben zusätzlich flächendeckend Bewegungsmelder, die mit der Kamera verbunden sind, der Haupteingang hat ein Detektorsystem (MAD-Scanner 6, Cyberwarescanner 6), das metallische Waffen oder Cyberware aufspüren kann.

Eine geduldige Observation bringt zutage, dass am Fuß der Wendeltreppe, gut durch Büsche versteckt und halb im Untergeschoss, eine Fluchttür von den Mitarbeitern zum Rauchen verwendet wird. Die Kamera scheint deaktiviert, da sie sich nicht bewegt. Etwa einmal pro Stunde kommt jemand auf eine Zigarette raus. Mit einer Drohne, Magie oder ähnlichen Maßnahmen ist es

möglich, die Tür daran zu hindern, ins Schloss zu fallen.

INNERE GEBAUDESICHERHEIT

Im Wesentlichen ist im Gebäude und der Klinik rund um die Uhr Betrieb. Das bedeutet, dass die Runner nie ungestört sind. Andererseits wird man im Inneren des Gebäudes auch erst mal nicht weiter kontrolliert. Die Tür zur Kühl- und Kryostasekammer – in der die Gewebeproben lagern – ist mit einem Magschloss (Stufe 7, Zugangskarte) gesichert und hat eine Strukturstufe von 6. Alternativ kann ein Zugangspass eines Arztes oder der leitenden Pflegekraft verwendet werden. Da die Schlosser und das Regelsystem im Inneren der Kammern alle Zugriffe protokollieren, sind die Geräte mit der Matrix verbunden.

Auf jeder Station befinden sich mindestens zwei Ärzte und fünf Pflegekräfte, die bei Lärm binnen 1W6 Minuten nachschauen, je nach Art des Lärms auch schneller (Hilferuf) oder gar nicht (Schüsse), sondern stattdessen die Sicherheit rufen. Jeder Mitarbeiter kann über sein internes Kommlink die Sicherheit verständigen, die dann innerhalb von drei Minuten mit einem Vierer-Team anrückt. Die Werte kannst du irgendwo zwischen Wachmann, Straßenpolizist oder Konzerngardist wählen (s. SR6 ab S. 206 oder *Personen der Handlung*, S. 173). Sollten sie ein Problem nicht in den Griff bekommen oder sollte Personal verletzt werden, verständigen sie die Polizei, die dann innerhalb von zehn Minuten erscheint.

MATRIXSICHERHEIT

In der AR überlagert ein Lageplan des Stockwerks die Realität. Hat man sich am Haupteingang mit einem Besuchs- oder Gesprächstermin angemeldet, wird man über eine leuchtende Linie navigiert (und getrackt). Namensschilder oder anonymisierte Kürzel werden auf die Tür projiziert, und AR-Werbetafeln informieren über Dienstleistungen der Klinik und angeschlossener Unternehmen. Ein steter Strom von Daten fließt wie flüssige Lava in einer Rinne in der Mitte der Gänge aus und in die Zimmer. Schlosser an den entsprechenden Türen weisen die Ikonografie eines versiegelten Interfaces auf, der Host akzeptiert nur Magnetstreifen autorisierter Mitarbeiter.

Ein illegaler Benutzer kann über Matrixwahrnehmung deutlich mehr mitbekommen. Von der üblichen Spyware und einigen Spezialsistensystemen abgesehen, die Besucher auf Anzeichen gesundheitlicher Probleme hin analysieren, um sie gezielt zu bewerben, gibt es Aufspür-IC (Icon: aufmerksame Besucher) auf den Gängen und Zimmern. Sollten sie einen Eindringling entdecken, sorgt Teerbaby-Software (Icon: kräftiger Pfleger), die sich an die Persona klammert, dafür, dass der Decker und/oder das Blaster-IC sich um die Eindringlinge kümmern können. Wird im Sicherheitshost (Schlösser, Patientendaten, Medikamente, Implantate, Gewebe) ein Alarm

ausgelöst oder wird während eines Alarms der Sicherheitshost betreten, wird Blaster-IC (Icon: Sicherheitskräfte mit überdimensionalen Tasern) aktiviert.

Die Daten von Benny Schäfer liegen im Speicher des Sicherheitshosts. Seine Gewebeprobe befindet sich im Gefrierabteil F19. Der Mitarbeiter, der den Zugriff durchgeführt hat, war Dr. phys. Finn Klauderer. Seine Adressdaten sind im äußeren Host hinterlegt, können aber auch später mit 2 Erfolgen bei einer Matrixsuche herausgefunden werden.

ASTRALE SICHERHEIT

Um das gesamte Gebäude herum patrouilliert ein Geist des Menschen der Kraftstufe 3, dessen Beschwörer zur Gebäudesicherheit gehört. Seine Aufgabe ist es, Alarm zu geben, sobald Magie auf das Innere des Gebäudes gewirkt wird, eine astrale Gestalt das Gebäude betritt (Wahrnehmungspool 7) oder der Hüter (Kraftstufe 8) in der Gefrierkammer angegriffen wird. Sollte der Beschwörer nicht anwesend sein, gibt der Geist in manifestierter Gestalt zusätzlich in der Sicherheitszentrale Alarm. Der Beschwörer ist auch für den Hüter verantwortlich, weswegen er direkt über Störungen informiert wird. Ein Runner mit der Fertigkeit Astral kann gegebenenfalls die Signatur des Beschwörers herausfinden und so das Team zu ihm führen.

DR. PHYS. FINN KLAUDERER

Finn Klauderer ist der typische belächelte „Kollege“ im Krankenhaus. Die chirurgischen Kollegen behandeln ihn wie einen niederen Hausdiener und besseren Masseur, die Bezahlung ist vergleichsweise schlecht, und Aufstiegschancen hat er keine. Er wohnt in einer sauberen, aber unbedeutenden C-Wohngegend in einem 2-Zimmer-Apartment. Er hat sich von einer attraktiven Frau, die er unter dem Namen Mimi kennt, überreden lassen, Benny Schäfers Gewebeproben herauszugeben. Wenn die Runner ihn erfolgreich askennen, können sie bei ihm schwache Spuren von Beherrschungsmagie erkennen, mit der gleichen Signatur wie bei Benny. Er kann leicht überredet, bestochen oder eingeschüchtert werden und gibt alles preis, was er über Mimi weiß: die Wohnanschrift, eine Kommlink-ID, ein Treffpunkt, ein paar Bilder von ihr in seiner Wohnung, die von mehreren Besuchen herrühren. Mit etwas Beinarbeit bei den richtigen Connections (Schwellenwert 3) und etwas Geduld sollten die Runner Mimi und ihre Crew ausfindig machen können.

DAUMENSCHRAUBEN UND KEINE PANIK

Ob der Beschwörer (s. *Astrale Sicherheit*) anwesend ist, entscheidest du nach euren Spielpräferenzen. Als Ritualmagier und Beschwörer ist er für den Kampf nicht besonders qualifiziert. Die

Klinik liegt weit genug außerhalb und hat keine direkte Verbindung zu Don Lupo oder Donna Michaela, sodass die Runner hier auch etwas herzhafter vorgehen können. Natürlich sollten ihre Gesichter am Morgen nicht als Amokläufer durch die Medien gehen.

Hat dein Team keinen Decker oder ist dieser nicht in der Lage, die erforderlichen Handlungen im System durchzuführen, besteht die Möglichkeit, sich die Daten mithilfe eines Terminals und einer Zugangskarte als autorisierter Benutzer zu beschaffen.

SZENE 3: WAS IN DEN SCHATTEN LAUERT

AUF EINEN BLICK

In dieser Szene treffen die Runner ihre Opposition, das Team um die Zauberin, die sie als „Mimi“ kennengelernt haben. Je nachdem, wie deine Runner die Situation angehen und was eurem Spielstil entgegenkommt, kannst du diese Begegnung zu einer wilden Schießerei, einer Verhandlung auf Augenhöhe oder einem erzieherischen Gespräch mit der kleinen Schwester umbauen.

Es ist egal, ob die Runner den Auftraggeber von Mimis Crew herausbekommen. Wichtig ist die Herausgabe aller verbleibender Gewebeproben.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Uschi's Kegelklaue versprüht den Charme einer von Kakerlaken verseuchten Bahnhofspinte. Die namensgebende Uschi ist ein zwergischer Cross-Dresser, der mit graubraunem Rauschbart und blonder Lockenperücke alles serviert, was in Flaschen abgefüllt oder frittiert werden kann. Alles! „Mimis“ Gang sitzt an einem großen, runden Tisch und genießt das Leben. Als ihr eintretet, wird es still, und alle Blicke richten sich auf euch. Es wird Zeit für ein paar disziplinarische Maßnahmen!

HINTER DEN KULISSEN

Eine Verhandlung wäre der einfachste Weg unter Runnern, eine Sache aus der Welt zu räumen. Schließlich sind Runner immer die Bauern auf dem Schachbrett der Mächtigen, und es ergibt keinen Sinn, sich eine unnötige Kugel einzufangen. So denkt jedenfalls Mimi und wird versuchen, diese Lösung zu realisieren. Aber auch diese Lösung hat einen Preis. Ihrem Team wurden 30.000 Euro für die Beeinflussung von Benny während des Spiels versprochen. Sie wird versuchen, einen Teil davon zu realisieren. Spiel diesen Versuch ruhig aus, gegebenenfalls mit einer Vergleichenden Probe.

Willst du eine Schießerei spielen – oder läuft es darauf hinaus –, hat das Team einen recht fähigen Hacker, [Anzahl der Runner – 2] Messerklaue

und die Stadthexe „Mimi“ (s. *Hauptdarsteller*, S. 135). Alle haben mindestens schwere Pistolen, jede Messerklaue sollte außerdem eine Nahkampfwaffe und eine weitere Feuerwaffe (Uzi V, Remington Roomswelder, AK-97) im Gepäck haben.

Wenn die Runner den bewaffneten Konflikt suchen, ihn aber anschließend nicht in den Griff bekommen, kannst du gegensteuern, indem du Mimi ihre Leute zurückrufen lässt, sobald eine Seite die Überhand gewinnt. Sie möchte kein unnötiges Blutvergießen und sucht dann den Kompromiss. Vermutlich wird sie die Runner in einer überlegenen Situation ordentlich für die verbleibenden Gewebeproben zahlen lassen.

Wenn du die Begegnung mit starker Überlegenheit der Runner gestalten willst, sollte trotzdem wenigstens ein Ganger als Kampfverstärkung dabei sein, ein Techniker, Rigger, Hacker oder Supporter übernimmt dann all das, was Mimis Charme und der Ganger nicht erleidigen können.

DAUMENSCHRAUBEN

Brauchen deine Runner mehr Kontra, dann liegt Uschi's Kegelklaue auf dem Gebiet von Donna Michaela. Vom Lärm angelockt, kommen fünf Mafiosi vorbei, um nach dem Rechten zu sehen. Ob diese sich rechtzeitig an den Waffenstillstand erinnern, liegt bei dir.

NACH DEM RUN

Wenn sich die Runner bei Don Lupo oder Stigbjörn zurückmelden und versichern, dass in der Angelegenheit keine Gefahr droht, und die Gewebeproben übergeben, bekommen sie von Schmidt die Bezahlung ausgehändigt. Sollten sie Benny ebenfalls in Kenntnis setzen, möchte er alle Hintergründe wissen. Erzählen ihm die Runner davon, wird er sich überglücklich, aber introvertiert zurückhaltend bedanken und die Runner mit passenden Trikots der Centurios ausstatten.

Wenn du möchtest, kann Benny eine Connection der Runner werden (Einfluss 5, Loyalität 1).

Für den Run gibt es 4 Karma. Die Belohnung wird gesenkt, wenn die Runner unbeteiligte Dritte ernsthaft verletzt oder gar getötet haben.

In der Öffentlichkeit schlägt der Vorfall keine Wellen, S-K hat seine Leute im Griff. Auch die Klinik wird kleinere Sicherheitsverstöße eher unter den Teppich kehren wollen, als sie publik zu machen. Nur wenn es deine Runner wirklich haben krachen lassen, könnten die Medien darüber berichten. In diesem Fall hätten sie aber auch eine Rüge von Don Lupo in ihrer Mailbox.

S-K wird den Sicherheitsverstoß der Klinik entsprechend ahnden, es sei denn, die Runner weigern sich, dem Trainer oder ihrem Auftraggeber gegenüber die sportmedizinische Klinik zu erwähnen. Schmidt wird hier natürlich nachfragen.

Präsentiere deinen Spielern nach dem Run den Zeitungsausschnitt aus den Handouts.

HANDOUT

S-K INVESTIERT IN MEDIZINDIENSTLEISTER

Obwohl – wie immer, wenn Lofwyr Geschäfte macht – keine Details bekannt sind, berichten Insider, dass Saeder-Krupp die eher unbedeutende Sportmedizinische Klinik Dr. Joguda aufgekauft hat. Der Medizindienstleister hat sich auf Prominenz aus Medien, Politik und Sport spezialisiert. Saeder-Krupp gab keine weitere Erklärung für den Kauf ab. Insider verweisen jedoch darauf, dass der Verkaufswert eher symbolisch war. Er wird von Branchenkennern auf etwa 50 Prozent des Zeitwertes der Geräte beziffert. Da jedoch ein Zusammenhang zur Behandlung von Stadtkriegspielern gesehen wird, ist die Aktie des Megakons in Folge deutlich gestiegen.

Mysteriös bleibt, ob der Selbstmord des dort angestellten Arztes Dr. phys. Finn Klauderer eine Protestaktion gegen die feindliche Übernahme war oder einen anderen Hintergrund hatte. Seine Überreste wurden in seiner völlig ausgebrannten Wohnung gefunden.

HAUPTDARSTELLER

MIMI

Eigentlich heißt die rotblond gelockte Menschenfrau Michaela Ranzi. Sie ist eine Stadthexe und folgt dem Schutzgeist Verführer. Probleme versucht sie, mit Charme oder List aus dem Weg zu räumen. Tatsächlich sind genau das auch ihre Stärken (Charisma 7, Logik 5). Zur Erreichung ihrer Ziele setzt sie gerne Illusionen und Beherrschungen ein. Sie ist die unumstrittene Anführerin ihrer Crew, und wenn die anderen Mitglieder ihrer Crew reden, dann nur, um ihr zuzustimmen. Tatsächlich bildet sie für jeden Job ein Team, das sie danach wieder auflöst. War sie mit einem Teammitglied zufrieden, wird

es für einen zukünftigen Job wieder in Betracht gezogen.

Mimi wird versuchen, den „Konflikt“, der die Runner hergebracht hat, durch Verhandlung zu lösen. Voraussetzung ist natürlich, dass die Spieler nicht direkt losschießen. Mimi hat für Verhandlungen einen Würfelpool von 17.

Vielleicht verrät sie den Runnern sogar ihren Auftraggeber: ein junger, schicker Geschäftsmann mit italienischem Akzent, aber ohne Namen ...

Wenn die Verhandlungen gut, freundlich und friedlich verlaufen, bietet Mimi zum Abschluss den Austausch von Kommcodes an. „Man weiß ja nie ...“ Tatsächlich könnte Mimi als Kontakt später wichtig werden. Sie kann als Connection geführt werden, wobei ihre Loyalität bei 1 belassen werden sollte. Die Spieler sollten schlicht nie wissen, wie loyal Mimi tatsächlich ist.

AUSSEHEN UND VERHALTEN

Die Stadthexe ist eine natürliche Schönheit und verwendet weder Make-up noch Schmuck, es sei denn, eine Rolle erfordert dies. Ihre rotblonden Locken trägt sie offen bis unter das Schulterblatt. Die grünen Augen funkeln mal schelmisch oder listig, können aber auch unschuldig und wehrlos erscheinen. Sie kleidet sich farbenfroh in natürlichen Farben, feminin und – wenn es die Temperaturen zulassen – luftig und wallend. Das mag nicht praktisch und auch nicht unauffällig sein, aber unauffällig ist eh nicht ihr Ding. Mimi ist sich ihrer Reize bewusst. Vermeide es, sie zu sexualisiert darzustellen. Sie kann Menschen, vor allem Männer, auch manipulieren, ohne sich ihnen gleich an den Hals zu werfen. Sie erreicht ihre Ziele vielmehr dadurch, das Gegenüber hoffen und glauben zu lassen, ohne tatsächlich Versprechungen zu machen oder gar Handlungen folgen zu lassen. Hinter der Fassade aus Manipulatorin, knallharter Verhandlerin und männerverschlingendem Sukkubus ist Mimi eine herzensgute und harmoniebedürftige Person. Es gibt eine Menge Leute, die sich als ihre Freunde bezeichnen, doch das beruht meist nicht auf Gegenseitigkeit. Wer es einmal in den erlesenen Kreis derer geschafft hat, die auch sie als Freund bezeichnen, dem steht sie bedingungslos zur Seite. Auch Kinder, Alte und Schutzlose versucht sie zu schonen oder schaut, dass sie bei jedem Job ein paar Krümel oder einen positiven Nebeneffekt abbekommen.



TRANSMISSION INTERRUPTED

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Dieser Run ist nur ein Zahnrad in einem Uhrwerk, das die Runner nicht notwendigerweise durchschauen. Kurz gesagt wird gleichzeitig von einem zweiten Team in Hamburg ein Back-up der DSCL-Datenbank von der DeMeKo ausgeliehen und manipuliert. Damit dieses Back-up auch tatsächlich eingespielt wird, müssen die Runner die Datenbank in einen ungültigen Zustand versetzen, indem sie einen Host während einer laufenden Übertragung abschalten. Dies geschieht, indem zu einem fest definierten Zeitpunkt die Stromversorgung des Hosts unterbrochen wird. So wird eine relevante Übertragung unterbrochen, und die Datenbank in der DeMeKo-Zentrale kommt in einen Zustand, den man Inkonsistenz der referentiellen Integrität nennt. Das Sicherheitsprotokoll sieht für so einen Fall vor, dass das letzte Back-up – das vom zweiten Team manipulierte Back-up – eingespielt wird. Somit kann eine Hintertür in die Software der DSCL eingebaut werden. Auf diese Daten wiederum greift der ISSV zu. Zudem erfährt Leonardo den Spielort des Spiels Coordinators gegen

Centurios ein paar wertvolle Stunden früher als die Öffentlichkeit.

SZENE 1: DER AUFTRAG AUF EINEN BLICK

Die Anwerbung ist etwas offizieller als in der Kampagne sonst üblich. Das liegt daran, dass im Hintergrund Saeder-Krupp bzw. Lofwyr selbst die Fäden ziehen. Leonardo telefoniert vorab mit den Runnern, um ihnen die Dringlichkeit nahezubringen. Ansonsten vermittelt er sie lediglich an einen Schmidt. Der Schmidt gehört zu S-K.

SAC'S IHNEN INS GEISCHT

Leonardo hat euch an einen Schieber verwiesen, der euch in ein Konferenz-Zentrum in Neu-Essen einbestellt. „Tretert als Runner auf, aber korrekt!“, hat Leonardo euch wissen lassen. Beim Anblick der Garderobe von Herrn Schmidt wird klar, dass diese Vorführung etwas Besonderes

ist. Auch drei nette Herren mit charakteristischer Beule unter dem Sakko passen perfekt ins Ambiente. Vorgefertigte Mappen mit Details und Missionsparametern machen klar, dass Herr Schmidt eine Etage höher sitzt. Alles klar, dann Bühne frei!

HINTER DEN KULISSEN

Dass Herr Schmidt für S-K tätig ist, wird nie offiziell bestätigt, aber man macht sich auch keine große Mühe, es zu verbergen.

Über die genauen Hintergründe der Aktion schweigt sich Herr Schmidt aus. Sollten die Runner später Jacko befragen wollen, wird auch er nur sagen: „Is kompliziert. Es geht aber ums Spiel!“

DER AUFTAG

Die Runner müssen dafür sorgen, dass präzise zum vereinbarten Zeitpunkt um 01:16 Uhr bei Pendragon Visual Effects der Strom ausfällt. Wie genau das passiert, ist Schmidt prinzipiell egal, solange die Maßnahmen keine aufwendigen Untersuchungen zum Warum nach sich ziehen. „Zivile Verluste“ fände der Schmidt ebenfalls ärgerlich und bittet, diese möglichst zu vermeiden. Aber der Run kann nur als Erfolg gewertet werden, wenn am Ende niemand die richtigen Fragen stellt. Und niemand die Aktion mit Pendragon Visual Effects in Verbindung bringt.

DIE BEZAHLUNG

Für die Aufgabe, den Host von Pendragon Visual Effects exakt um 01:16 Uhr stromlos zu schalten, zahlt Schmidt die fürstliche Gesamtsumme von 30.000 Euro. Erfolgreiches Verhandeln gegen seinen Würfelpool von 12 räumt dem Team ein Spesenkonto von 2.000 Euro je Nettoerfolg ein.

DAS ZIEL

Pendragon Visual Effects ist auf Spezialeffekte für Fantasy-Produktionen spezialisiert, also Feuerbälle, fantastische Fabelwesen und so weiter. Es handelt sich um eine 10-Mitarbeiter-Firma mit reichhaltiger Multimedia-Hardware in einer Zone der Sicherheitsstufe A.

HINTERGRÜNDE FÜR DIE SPIELLEITUNG

Für die Erfüllung des eigentlichen Ziels, nämlich die Unterbrechung der Übertragung, würde eine gezielte und zeitlich präzise abgestimmte Matrixstörung auch ausreichen. Dass Schmidt die Runner so direkt mit einem Stromausfall beauftragt, liegt daran, dass S-K sich nicht exponieren möchte. Die Gesamtoperation ist heikel, und die Runner müssen zum einen nach S-K-Logik nicht wissen, welche Rolle sie spielen. Zum anderen muss die Motivation für die Aktion mindestens bis nach dem Spiel geheim bleiben.

KEINE PANIK

Besteht die ernsthafte Gefahr, dass deine Runner sich ordentlich danebenbenehmen, solltest du Leonards Warnungen eindringlicher schildern. Es ist sicher keine gute Idee, Lofwyr zu verärgern.

BEINARBEIT

Wie immer sollten die Runner nicht einfach am Einsatzort aufschlagen, sondern vorher einige Informationen einholen. Mit der richtigen Herangehensweise können für diesen Einsatz tatsächlich auch Connections aus der organisierten Kriminalität genutzt werden. Einen Run auf Pendragon Visual Effects wird niemand mit dem Konflikt zwischen Don Lupo und Donna Michaela in Verbindung bringen.

INFORMATIONSBESCHAFFUNG

PENDRAGON VISUAL EFFECTS

Erfolge Informationen

- | | |
|-----|---|
| 1–2 | Pendragon Visual Effects ist eine hundertprozentige Tochter der DeMeKo. Der Gründer Ulf Gerstner hat die Firma vor knapp zwei Jahren gegründet. Seitdem geht der Laden steil. |
| 3 | Für die IT und Datensicherheit ist sein jüngerer Bruder Matthias Gerstner verantwortlich. |
| 4 | Die Daten werden jede Nacht zentral von der DeMeKo gesichert. |
| 5 | Die DeMeKo hostet auch für viele andere Firmen Daten, z. B. ... die DSKL und damit auch den ISSV! |
| 6 | |

DEMOKO

Erfolge Informationen

- | | |
|-----|--|
| 1 | Die DeMeKo ist der größte Medienkonzern der ADL. |
| 2–3 | Die DeMeKo hat bei allem die Finger drin, was in der ADL übers Trid läuft, also auch Stadtkrieg. |
| 6 | Alle DeMeKo-Tochtergesellschaften müssen ihre Daten zentral hosten. |
| 7 | Der Datenhost steht in Hamburg. |

STROMNETZ

Erfolge Informationen

- | | |
|-----|--|
| 1–2 | Das Katasteramt weist nicht nur Grundstücksgrenzen aus, sondern auch den Anschluss an Abwasser, Gas, Strom, Matrix ... Dies ist vor allem für Techniker, Bauarbeiten und Rettungskräfte relevant. |
| 3 | Die Daten des Katasteramtes sind durch das ADL-Transparenzgesetz für alle Bürger zugänglich. Die Runner können sich die Pläne des Stromnetzes also mit einer gefälschten ID organisieren. Der exakte Verlauf von Leitungen ist allerdings in der Realität oft abweichend, weil kleine Anpassungen vor Ort nicht immer ordnungsgemäß dokumentiert werden. |
| 4 | Der zum Viertel von Pendragon Visual Effects gehörende Transformator ist ur- |



5 alt und seit Jahren zur Umrüstung auf eine moderne Steuerung vorgesehen. Das Stromnetz ist nicht wirklich ein Netz, sondern ein Baum. Mit einem Knoten kann man ganze Nachbarschaften schwarz schalten. Selbst der letzte Verteilerkasten bedient mindestens ein paar Dutzend Anschlüsse.

SZENE 2: STROMAUSFALL AUF EINEN BLICK

Wir gehen an dieser Stelle davon aus, dass die Runner auftragsgemäß *nicht* bei Pendragon Visual Effects einsteigen, sondern den kommunalen Knoten des Stromnetzes zum verabredeten Zeitpunkt kurz vom Netz nehmen. Dazu müssen sie lediglich einen Schalter im Inneren des Trafos umlegen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Wenn die Daten stimmen, befindet sich an dieser Stelle der Transformator für die gesamte Nachbarschaft. Dummerweise ist diese Gegend recht sicher, und die Straße ist gut ausgeleuchtet. Kameras linsen an jeder Kreuzung auf die braven und weniger braven Bürger herunter. Könnte unentspannt werden. Unauffällig den Strom ausschalten fällt wohl aus – wie auch, wenn mögli-

cherweise Tausenden Bewohnern plötzlich der Strom fehlt.

HINTER DEN KULISSEN

Bei dem Transformator handelt es sich um einen Stahlschrank am Rand der Straße. Er ist 1,2 Meter hoch, 1,2 Meter tief und 2 Meter breit. Der Schalter und die vom Transformator aus versorgte Gegend befinden sich in einer B-Sicherheitszone (SR6, S. 239).

Tatsächlich ist es weniger das Problem, den Strom pünktlich um 01:16 Uhr auszuknipsen, da der Schaltschrank nicht gesondert gesichert ist. Vielmehr stellt sich die Frage, wie viel Aufmerksamkeit die Runner dabei erregen und welche Spuren sie hinterlassen. Ein allzu offensichtliches oder plumpes Vorgehen erzeugt nicht nur unerwünschte Aufmerksamkeit, sondern sorgt auch dafür, dass die Manipulation als solche bemerkt wird und jemand Schlussfolgerungen daraus zieht.

SICHERHEIT AM TRAFO

Der Transformator hat zwar eine Überwachung, die an die Matrix angeschlossen ist, die eigentliche Schaltanlage ist jedoch so alt, dass man sie nicht einfach über die Matrix steuern kann. Der Schalter im Trafo muss also von Hand geschaltet werden.

Der Transformatorkasten hat nur eine Stahltür (Strukturstufe 11), die mit einem Magschloss (Stufe 5, Karte) gesichert ist. Der Eingang wird von einer Kamera (mit Infrarotsicht und Rostlichtverstärkung) überwacht. Die Kamera und der Kartenleser werden von einem Host des

Energieversorgers (Stufe 8, ASDF 10/9/8/11) gesteuert. Bemerkt die Logik ein nicht autorisiertes Betreten (wenn das System 2 Nettoerfolge bei einer Vergleichenden Probe der Runner zur Deaktivierung erzielt), wird automatisch ein Alarm ausgelöst.

VORGEHEN

Heimlich einzubrechen und den Strom kurz aus- und wieder anzuschalten sollte für die Runner kein Problem sein und erfüllt die Anforderungen – für jetzt! Denn sicher werden sich Leute damit beschäftigen und sich wundern, warum Profis einen sauberen Bruch machen, nur um einen kurzen Stromausfall zu erzeugen. Dies zöge sicherlich eine Untersuchung nach sich, die weder von Don Lupo noch von S-K geschätzt würde. Eine Variante hierbei ist die **Sabotage**, also die Manipulation des Schalters, sodass der Ausfall nach einem technischen Defekt aussieht.

Ein **Akt des Vandalismus** beziehungsweise ein idiotischer Streich wäre da schon plausibler. Aber in der Regel denken betrunkene Vandalen nicht daran, Handschuhe und Gesichtsmasken zu tragen, sodass die Runner Spuren hinterlassen müssten, um den Schein zu wahren. Diese Spuren werden sicherlich verfolgt.

Die **Sprengung** des Schaltkastens oder eine anders geartete vollständige Zerstörung wäre definitiv eine Sache, die Nachrichtenwert hätte und eine Fahndung nach sich zöge. Zwar bringt das mit Sicherheit niemand mit Pendragon Visual Effects in Verbindung, aber es gäbe größere Untersuchungen mit Videoaufnahmen der Verkehrsüberwachung, Zeugenbefragung und so weiter. Bei so viel Medieninteresse würden die Ordnungskräfte ihre Muskeln zeigen, um ihren Vertrag als Sicherheitsdienstleister nicht zu verlieren.

Im Rahmen einer **baulichen Maßnahme** werden ebenfalls immer wieder Leitungen unterbrochen, nur finden diese in aller Regel nicht nachts um 01:16 Uhr statt. Fände eine solche Unterbrechung tagsüber statt, wäre der Schaden bis 01:16 Uhr längst behoben. Außerdem muss der Strom bei laufender Übertragung pünktlich um 01:16 Uhr unterbrochen werden, damit das Missionsziel erfüllt wird.

Unter **Tage**, also aus der Kanalisation heraus, könnten sich die Runner unbemerkt zu den Leitungen vорgraben. Das kostet Zeit, die die Runner in Akt 4 eigentlich nicht haben sollten. Dann wäre es auch möglich, gezielt die Leitung des Gebäudes von Pendragon Visual Effects zu kappen. Wenn die Runner dann fliehen und die gekappte Leitung so lassen, ist eine gezielte Sabotage eindeutig, und der Vorfall wird untersucht. Sollten sie aber den angerichteten Schaden beheben (Probe auf Mechanik + Logik (4), Vorsicht: Hochspannung!) und die Spuren ihres Tuns vertuschen, wundern sich einige Personen über einen unerklärlichen, kurzzeitigen Stromausfall.

Ein **Unfall** könnte die perfekte Tarnung sein. Nur braucht es auch da einen Unfallverursacher oder einen Unfallflüchtigen. Außerdem steht der

Schaltkasten nicht auf freier Flur mit perfekter Beschleunigungsstrecke davor. Vielmehr ist er neben dem Gehweg eingelassen und mit U-Steinen umbaut. Es braucht also entsprechend viel Wucht, ergo einen Lieferwagen, SUV oder Lastwagen, um den Schaltkasten komplett abzureißen.

DAUMENSCHRAUBEN

Die Wahl der geeigneten Komplikationen hängt natürlich stark vom Vorgehen des Teams ab. So könnten zum Beispiel Änderungen in der Verkabelung nicht dokumentiert worden sein, und die Runner stehen mit einem veralteten Schaltplan vor einer Kabelführung wie bei einem Teller Spaghetti.

Eine zufällige Gruppe Passanten könnte direkt am Transformator einen Plausch halten und damit Einbruch, Unfall oder Vandalismus verkomplizieren.

Eine schlecht getimte Baustelle mit Straßensperrung erschwert die Anfahrt mit Geräten oder eine schnelle Flucht beziehungsweise die Inszenierung eines Unfalls.

Zufällig vorbeifahrende Streifenwagen sind für fast jede Komplikation zu gebrauchen, das Gleiche gilt für Techniker am Transformator oder Wartungsteams in der Kanalisation. Bedenke aber dabei, wie unwahrscheinlich es ist, gleich mehrere dieser Zufälle um 01:16 Uhr nachts anzutreffen.

Unabhängig davon haben die Runner ja sowieso schon eine ganze Traube an Verfolgern angesammelt (s. *Störende Elemente* am Anfang von Akt 4, S. 119), von denen jederzeit einer im ungünstigsten Moment auftauchen kann.

Und wenn der Transformator am Rand eines Stadtparks liegt, gibt es da noch den Mann aus den Wäldern ...

KEINE PANIK

Je nach geplantem Vorgehen kann natürlich vieles schiefgehen. Sollten die Runner mit Sicherheitskräften konfrontiert werden, kannst du die Kämpfe ruhig mit Explosionen und viel Blei ausgestalten. Das gefällt Don Lupo und S-K zwar nicht, und die Runner werden sich eine Predigt anhören müssen, aber es schadet der Kampagne nicht. Niemand kann von diesem Run so einfach auf das große Spiel und den Konflikt in der Mafia schlüßen.

Sollten deine Runner irgendeine Probe (Mauschloss, Matrix, Strukturstufe) vermasseln, bietet sich ein Fail-Forward-Verfahren an. Statt also zu beschreiben, dass die Tür zubleibt, kann die Tür laut aufkrachen oder Ähnliches.

ABSCHLUSS DES RUNS

Neben der vereinbarten monetären Belohnung erhalten die Runner für diesen kleinen Auftrag 2 Karma.



DAS FUNKLOCH

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Nachdem der Spielort bekannt wurde (vermutlich durch das Mitwirken der Runner in *Transmission interrupted*, S. 136), wird Don Lupo von einem Kontaktmann bei S-K gebeten, im Gegenzug für diese Information ein Funkloch im Spielgebiet aufzubauen und dort einen kleinen RFID-Sender mit einem Glasfaserkabel zu verbinden. Ziel ist es, hier den Spielern der eigenen Mannschaft während des Spiels verdeckt Informationen zukommen zu lassen und dazu einen Punkt zu schaffen, der vom ISSV nicht virtuell eingesehen werden kann. Dazu müssen die Runner einen Ziervorhang in einer Wohnung im Spielgebiet aufhängen, der so präpariert ist, dass er ein starkes Rauschen verursacht und somit sowohl das WiFi-Signal des ISSV von außen als auch die Übertragung der Videodrohnen und des zu installierenden Senders drinnen hält.

Damit dieser Job plausibel ist, muss Don Lupo Fraktion bereits den designierten Spielort kennen. Hierzu müssen nicht zwangsläufig die Runner *Transmission interrupted* erledigt haben. Wenn du diese Ereignisse nicht spielst, musst du die Kenntnis um den Spielort anders erklären

oder den Run so spät lagern, dass der Spielort schon öffentlich verkündet wurde. Auf die nötigen Anpassungen wird nachfolgend nur kurz eingegangen, wir gehen hier davon aus, dass für *Das Funkloch* der Spielort für ein paar wertvolle Stunden nur Don Lupos Seite bekannt ist.

Die Karte des Spielfelds findest du im Anhang *Stadtkrieg* (S. 166).

SZENE 1: DER AUFTRAG AUF EINEN BLICK

Die Runner bekommen den Auftrag, unter Zeitdruck in einem verlassenen Haus im Spielgebiet einen Störsender zu installieren. Somit hätten alle Parteien und vor allem der ISSV keinen Funkkontakt und keinen Einblick mehr in die Vorgänge in diesem kleinen Bereich. Um diesen weißen Fleck zu nutzen, soll zudem ein ungenutztes Glasfaserkabel der „alten“ Matrix an einem alten Terminal verlängert und im Funkloch mit einem RFID-Sender mit kurzer Reichweite angeschlossen werden. So können die Centurios im Vorbeilaufen Infos

zugespielt bekommen. Ein simpler Job, der aber viele Möglichkeiten für Komplikationen bietet. Die Manipulation am anderen Ende des Kabels ist nicht Teil des Auftrags.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

„Kommt schnell vorbei. Wir müssen reden. Jetzt!“ Wenn das kein Synonym für einen neuen Auftrag ist. Heute scheint es mal so richtig Zeitdruck zu geben, denn Jacko sitzt unruhig unter einem Alkoven, während Matteo Rossi nervös lächelnd auf die Bank deutet. „Wir müssen für unsere Freunde einen Gefallen erledigen.“ Daraufhin lässt er einen silbernen Stoff über seine Hand gleiten. Was soll das? Mode? Eine Tischdecke? Matteo Rossi scheint seinen kleinen Triumph etwas auszukosten, bevor er euch erlöst und mit den Infos rüberkommt.

HINTER DEN KULISSEN

DIE STIMMUNG

Alle sind angespannt, es scheinen gerade mehrere Bälle in der Luft zu sein. Man hat einen marginalen Wissensvorsprung gegenüber den Coordinators und Michaela und möchte ihn unbedingt nutzen. Dementsprechend wird Matteo Rossi keine Geduld für Frage-Antwort-Spielchen haben und möchte die Runner so schnell wie möglich losschicken. Beachte vor allem die enge zeitliche Verknüpfung zum Run *Die Bärenhöhle* (S. 143), zu dem die Beauftragung unmittelbar nach diesem Auftrag oder gar noch später in diesem Run erfolgen kann.

NÖTIGE MATERIALIEN

Die Mafiosi haben die benötigten Materialien schon bereitgestellt. Diese bestehen aus einem klobigen Störsender (80 cm x 50 cm x 30 cm), getarnt als Notstromaggregat, dem silbernen Stoff in Form eines Vorhangs aus aluminiumbedampfter Folie, 400 Metern Datenkabel und einem RFID-Sender inklusive zweier Chips zum Testen. Der Störsender liefert einen Rauschenvwert von 10 für jegliche Funkübertragungen in seiner unmittelbaren Nähe. Die zur Installation benötigten Werkzeuge – je eine Elektronik- und Mechanik-Werkzeugkiste – fehlen noch.

DER ORT

Der Ort für die Installation liegt in einem heruntergekommenen Wohnblock im Spielfeld. Die Stelle wurde bewusst gewählt, denn das Zentrum des Störsenders muss möglichst dicht am Terminal liegen, das den RFID-Sender beherbergen soll. Gleichzeitig muss der Alu-Vorhang möglichst hoch und frei hängen, um mit maximaler Effizienz zu arbeiten. Außerdem müssen die Centurios öfter am RFID-Sender vorbeilaufen können, ohne dass jemand Verdacht schöpft.

Beachte, dass der ISSV ab Bekanntgabe des Spielfeldes beginnt, das Spielfeld zu räumen, und

es anschließend überwacht. Die Runner müssen dann ganz anders vorgehen. Je nachdem, ob der Spielort schon geräumt wurde, ist die Location eine regulär bewohnte Hochhaussiedlung oder eine menschenleere Brache.

Wir gehen nachfolgend davon aus, dass dein Team ein bis zwei Stunden Erkenntnisvorsprung hat und das Viertel noch bewohnt antrifft.

ZIELE UND BEZAHLUNG

1. Störsender installieren, Aktivierung vorbereiten, gegen Sabotage sichern.
2. Terminal mit Kabelmatrix verbinden, RFID-Sender installieren, Funktionstest.

In der Hektik werden Jacko und Matteo die Bezahlung komplett unbeachtet lassen. Wenn die Runner diese zur Sprache bringen, wird Jacko kurzerhand 5.000 Euro pro Nase auf den Tisch legen, während Matteo irgendwas von „Mercenarios“ schnaubt.

SZENE 2: HANDWERK HAT GOLDENEN BODEN

AUF EINEN BLICK

Mit einem geeigneten unauffälligen Fahrzeug rücken die Runner am Ort des Geschehens (das Versteck [6] auf der Spielfeld-Karte im Anhang *Stadtkrieg*, S. 166) an und installieren die Hardware. Je nach den Vorlieben der Gruppe kann es einige Komplikationen geben, aber im Wesentlichen sollten die Ziele erreicht werden.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Diese Gegend ist die perfekte Kulisse für ein Sozialdrama. Gerechnet an der Summe der Personen, die mit Bierdosen und Flachmann auf den wenigen intakten Bänken des Spielplatzes sitzen, wohnen hier alle gescheiterten Existenzien des RRP. Der Sandkasten der Wohnsiedlung ist ein gemeinschaftlich genutztes Großraum-Katzenklo, und die wenigen Kids, die herumhängen, spielen repetitive AR-Games auf ihren Komm-links oder sind Azubis in der Logistik für illegale Genussmittel. Jedenfalls habt ihr hier nicht mit Ärger durch die Polizei zu rechnen.

HINTER DEN KULISSEN

Das Terminal befindet sich auf der Rückseite eines ausgebrannten Supermarktes, der mittlerweile zu einem inoffiziellen Squatter-Wohnprojekt mit integriertem Skate-Park umfunktioniert wurde. Das Kabel dort zu finden und mit dem Datenkabel zu verbinden erfordert eine Probe auf Mechanik + Logik (3).

Die Verkabelung des alten Datenterminals wurde geplündert. Die Runner müssen die Verkabe-

lung also persönlich oder mit einer Drohne in einem versifften Kabelschacht erneuern. Die gesamte Aktion ist lästig und vermutlich eklig, eine ernsthafte Chance zu scheitern haben die Runner aber nicht – außer es gibt Komplikationen ...

Der Störsender und der RFID-Sender sollten möglichst weit oben installiert werden. Die Wohnungen sind noch bewohnt, und die Runner müssen sich überlegen, wie sie inoffizielle Bewohner zur Kooperation bewegen können. Das beinhaltet nicht nur die *Erlaubnis*, den Störsender dort zu installieren. Vielmehr müssen die Runner auch sicherstellen, dass die Hardware nicht einfach auf der Straße verhehlt wird, sobald das Team weg ist. Auch sollte der *Gastgeber* nicht überall herumerzählen, dass er nun tolle Hardware im Wohnzimmer hat. Auch der Vorhang will installiert werden.

Je eine Probe auf Mechanik + Logik (2) und Elektronik + Logik (2) verbinden die Hardware mit dem Stromnetz und nehmen die Hardware in Betrieb.

KOMPLIKATIONEN

Du kannst ein paar Komplikationen einstreuen, um diese Szene farbiger zu gestalten. Bedenke dabei aber den Zeitdruck der Handlung. Bei ein bis zwei Stunden Vorsprung können sich die Runner keine langwierigen Verhandlungen und Konflikte leisten. Einige Anregungen findest du hier:

- Im Kabelschacht, wo das Kabel verlegt werden muss, haben sich Parasiten eingestellt. Dies könnten Critter sein, die Kabel zernagen. Oder es könnten Plünderer sein, die auf wertvolle Funde hoffen. Oder eventuell gar ein finsterer Kult, der sich da unten für seine schwarze Messe trifft und nicht gestört werden will.
- Die Installation des RFID-Senders lockt neugierige Kids an. Um sicherzustellen, dass sie nicht herumwühlen, muss eine Lösung her. Eine geeignete finanzielle Motivation vielleicht? Oder reicht es, sie einfach anzubrüllen? Bei cleverem Vorgehen könnte man die Kids auch als Frühwarnsystem nutzen.
- Die Squatter-WG im Supermarkt fürchtet, dass der Supermarkt bald wieder eröffnet wird und sie damit ihr Zuhause verliert. Die Squatter könnten eine Art spontane, improvisierte Bürgerinitiative gründen, die den Runnern Ärger macht und unerwünschte Aufmerksamkeit erzeugt. Natürlich wissen die Squatter, dass sie in einem offenen Kampf schlechte Karten haben, und versuchen sich deshalb an Sabotage-Aktionen.
- Die für den Störsender sehr gut geeignete und eigentlich verlassene Wohnung ist ...
- ... mit einer Großfamilie bis auf den letzten Quadratmeter ausgelastet.
- ... das Hauptquartier einer lokalen Gang.
- ... komplett stromlos. Jemand hat alle Kabel und Leitungen aus den Wänden gerissen. Der RFID-Sender kann so nicht betrieben werden.

- ... perfekt für eure Zwecke, aber alle Türen wurden entfernt. Um zu vermeiden, dass jemand zufällig über den Störsender stolpert, müssen Maßnahmen ergriffen werden.
- ... mit einer frischen Leiche dekoriert. Der Mörder/die Polizei/Angehörige könnten jederzeit hereinkommen.

Bedenke, dass es nicht damit getan ist, das „Problem“ nur temporär zu verjagen. Irgendwann fahren die Runner ab, und dann ist alles schutzlos, was sie aufgebaut haben. Andererseits muss bis zur Räumung des Areals nicht viel Zeit überbrückt werden, sodass du hier ein Auge zu drücken kannst. Gegebenenfalls geht der Run auch direkt in die Sabotage des Hauptquartiers der Vory (s. *Die Bärenhöhle*, S. 143) nur ein paar Straßen weiter über.

PROBELAUF

Die Runner sollen auch einen Probelauf machen. Mit einer Ausgedehnten Probe auf Elektronik + Logik (5, 5 Minuten) kann festgestellt werden, ob der Störsender stark genug arbeitet und der Vorhang die gewünschte Abschirmung bringt, so dass nicht im ganzen Viertel die Matrix ausfällt.

Wenn die Runner auf den Test verzichten, kann es bei einem Test durch den Auftraggeber später zu Problemen kommen, und die Runner werden in Regress genommen, sodass sie noch mal kostenlos zurückkehren müssen, um einen kleinen Fehler zu beheben. Dann wird das Gelände aber bereits streng von den Sicherheitskräften des ISSV bewacht.

Oder beim Test geht etwas schief und jemand in der Gegend bemerkt etwas, weil die Matrix ausfällt und man mal nachschauen geht. Die Bewohner sind echte Selbstversorger.

Auch kannst du während des Tests weitere Komplikationen entstehen lassen. Reicht der Strom für den Störsender? Ist der RFID-Sender stark genug, um beim kurzen Vorbeigehen eine Übertragung zu schaffen? Ist eventuell das Terminal selbst defekt, und es muss antike Hardware für eine Reparatur beschafft werden?

NACH DEM RUN

Neben der vereinbarten Bezahlung erhalten die Runner 2 Karma. Je nachdem, wie viele Komplikationen du ihnen aufgehalst hast, kannst du auch noch 1 bis 2 Karma drauflegen.

Die Konsequenzen dieses Runs bemerken die Runner erst, als das Spiel läuft. Beschreibe im großen Spiel, dass die Centurios immer wieder in diesem Viertel herumlaufen, bis schlussendlich ein Geistesblitz einen genialen Spielzug ermöglicht, der wertvolle Meter zum Ziel bringt oder den taktischen Vorteil der Gegner geschickt ausspielt. Die Auswirkungen des *Funklochs* sind eines der Zünglein an der Waage. Zu auffällig darf es also nicht werden, aber für die Runner als Eingeweihte sollte erkennbar werden, dass sie es waren, die einen wichtigen Beitrag geleistet haben.



DIE BÄRENHÖHLE

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Mit den Informationen zum Austragungsort des entscheidenden Spiels im Gepäck können die Runner gezielt einige Geschenke für die Coordinators hinterlassen und damit für deren Ärger und den eigenen Vorteil sorgen. Wie durch einen Zufall liegt das aktuelle Hauptquartier der Vory mitten in der Spielzone.

Francesco di Lauro hat daraufhin eine Idee: Wenn man den Coordinators die Zerstörung der alten Kirche ankreiden könnte, in der das Hauptquartier der Vory liegt. Da übertriebene Zerstörung und Brandstiftung nach den Regeln des ISSV empfindlich geahndet werden, könnte man zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen. Dazu müssen die Runner noch vor der offiziellen Abriegelung des Austragungsorts einen Brandsatz in der Kirche deponieren, der nicht vorzeitig entdeckt (oder ausgelöst) werden darf. Alternativ könnten sie sich auch in den geräum-

ten Spielort einschleichen. So entgehen sie dem Risiko, von den Vory entdeckt zu werden, könnten dafür aber mit der massiven Sicherheit des ISSV Ärger bekommen.

Die Bombe soll dann im Laufe des Spiels der S-K Centurios gegen die Horizon Coordinators gezündet werden.

Es gilt, was auch beim Run *Funkloch* galt, hier nur der Vollständigkeit halber: Damit dieser Job plausibel ist, muss Don Lupos Fraktion den designierten Spielort bereits kennen. Hierzu müssen nicht zwangsläufig die Runner *Transmission interrupted* erledigt haben. Wenn du diese Ereignisse nicht spielst, musst du die Kenntnis um den Spielort anders erklären oder den Run so spät stattfinden lassen, dass der Spielort schon öffentlich verkündet wurde. Auf die nötigen Anpassungen wird nachfolgend nur kurz eingegangen, wir gehen hier davon aus, dass der Spielort für ein paar wertvolle Stunden nur Don Lupos Seite bekannt ist.

Die Karte des Spielfelds findest du im Anhang *Stadtkrieg* (S. 166).

SZENE 1: DER AUFTRAG

AUF EINEN BLICK

Das Schlüsselwort heißt Zeit. Noch während des vorigen Auftrags oder direkt im Anschluss ruft di Lauro die Runner an, um sie über seinen Plan und damit ihren Auftrag in Kenntnis zu setzen. Sie sollen so schnell wie möglich Brandsätze und Sprengladungen abholen und damit die St.-Norbert-Kirche in Garath präparieren.

SAC'S IHNEN INS GEISCHT

Die Imbissbude ist schon fast in Sicht, als das Kommlink klingelt – Francesco di Lauro. „Es gibt etwas zu tun, jetzt! Wir sprengen das Hauptquartier der Vory.“ Na ja, essen wird eh überbewertet. Also packt ihr euren Krempel zusammen, um di Lauros Willen zu vollstrecken. Die Daten sind klar: Mit Sprengladungen und Brandsätzen im Kofferraum in Richtung der ehemaligen Kirche St. Norbert, mitten in der Spielzone des Spiels. Schon ironisch, dass die italienische Mafia hier eine katholische Kirche abfackeln lässt, aber Auftrag ist Auftrag.

HINTER DEN KULISSEN

Egal, wo die Runner gerade sind, auch mitten in einem Auftrag, hier gilt: Zeitdruck! Di Lauro macht das eindrücklich klar. Man hat einen winzigen Vorteil und muss diesen jetzt nutzen, oder er ist verschwunden.

Der Auftrag lautet:

- Material einsammeln.
- Zur ehemaligen Kirche St. Norbert [1] fahren.
- Dort Sprengladungen und Brandsätze so platzieren, dass die Explosion und der resultierende Brand durch den Beschuss oder andere Handlungen der Coordinators entstanden sein könnte.
- Nicht erwischen lassen.

DER ZEITLICHE RAHMEN

Die Runner bekommen diesen Auftrag maximal zwei Stunden vor der offiziellen Pressekonferenz des ISSV. Wer sich auskennt, weiß, dass dabei das Spielfeld für die Partie S-K Centurios gegen die Horizon Coordinators verkündet werden wird. Die Vory werden davon vermutlich überrascht und werden ihr Hauptquartier schnellstmöglich evakuieren müssen.

Das bedeutet, dass ISSV-Sicherheit anrückt und alle Anwohner die Gelegenheit haben, ihr wichtigstes Hab und Gut in Sicherheit zu bringen. Die Anwohner werden, wie immer, übergangsweise in komfortablen, gehobenen Hotels untergebracht, weshalb keine Proteste zu erwarten sind. Ab da kommt man nicht mehr ohne triftigen Grund aufs Spielgelände.

Spätestens zwei Stunden später ist das Spielfeld menschenleer und abgeriegelt.

Daraus ergeben sich drei bis vier plausible Szenarien. Die Runner könnten noch schnell vor Bekanntgabe des Austragungsortes versuchen, ungesehen ins Hauptquartier der ahnungslosen Vory einzudringen, laufen dabei aber Gefahr, dass die Vory bei der Evakuierung auf ihre Brandsätze stoßen.

Lass dazu beim Platzieren der Brandsätze eine Probe auf Heimlichkeit + Intuition ablegen. Die Erfolge dienen als Schwellenwert für die Entdeckung eines Sprengsatzes (mit einer Probe auf Wahrnehmung + Intuition), falls die Vory eine Chance dazu haben.

Alternativ könnte das Team im Trubel der Evakuierung versuchen, die Brandsätze zu deponieren. Zu dieser Zeit ist zwar viel los, und Fremde würden sicher auffallen, wenn sie sich plump unter die Vory mischen wollen. Andererseits ist dann auch viel Lärm, und niemand achtet darauf, wenn die Runner laut sind. Die Kirche hat eine Menge Glasfenster, wenngleich sich diese in vier bis sechs beziehungsweise zehn bis zwölf Metern Höhe befinden. Vielleicht fällt ja niemandem ein klirrendes Fenster auf? Für Wahrnehmungsproben (Hören) der Vory ist der Schwellenwert um 2 erhöht. Andererseits werden die Vory Leute aus dem ganzen Plex herbeieordnen und auch mit Privatfahrzeugen Material abtransportieren. Wer geschickt ist, kommt so auch ins Gebäude und kann was dalassen.

Oder die Runner könnten warten, bis die Vory ausgezogen sind, und danach ins Gebäude schleichen. Dafür ist zu diesem Zeitpunkt das Stadtviertel schon abgeriegelt, und niemand darf mehr hinein. Sicherheitsdrohnen überwachen das Areal, und jeder, der keinen ISSV-Transponder trägt, löst Alarm aus und wird entfernt, notfalls mit nichttödlicher Gewalt. Werte der ISSV-Wachen findest du in *Personen der Handlung* (S. 179).

Die Problematik der ISSV-Kontrollen kann teilweise entschärft werden, indem man sich vor der Räumung auf dem Gelände versteckt und es spätestens kurz vor der endgültigen Abriegelung verlässt. Zwar wird man sich die Frage anhören müssen, warum man denn nicht schon früher aus dem Viertel gegangen ist, aber solange nichts gegen die Runner vorliegt, lässt man sie passieren.

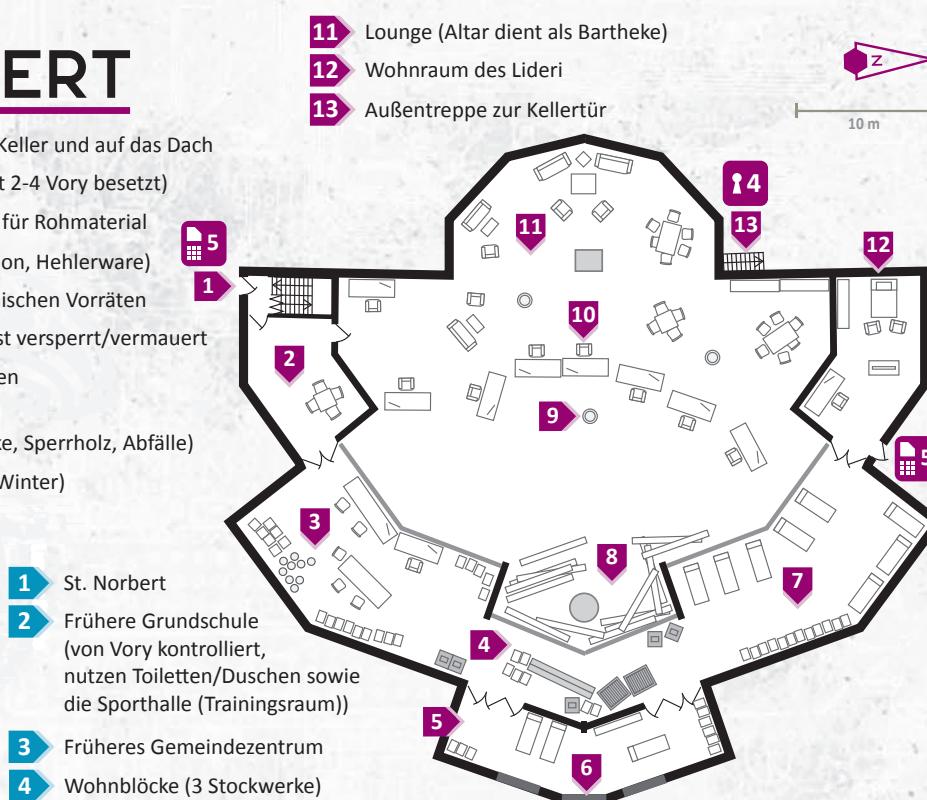
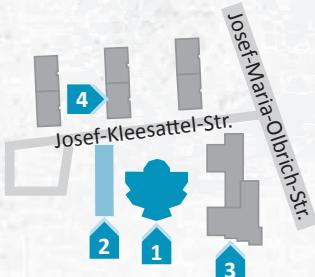
DIE KIRCHE

Bei der Kirche handelt es sich um einen ungewöhnlichen und architektonisch interessanten Betonbau von ineinander verschachtelt kaskadierenden, größer werdenden Zehneckelementen. Oberirdisch befindet sich ein einziger, acht bis zwölf Meter hoher Andachtsraum, teilweise unterteilt durch Trennwände. Die breiten Flügeltüren im Osten sind dauerhaft verschlossen und von innen verbarrikadiert (Strukturstufe 12). Ein unbemerkt Eindringen auf dieser Seite ist nahezu ausgeschlossen.

Im Norden befindet sich ein diskreter Eingang mit einer feuergeschützten Außentür aus Stahl (Magschloss 5, Tastatur, Strukturstufe 11), der

ST. NORBERT

- 1 Haupteingang, Treppe zum Keller und auf das Dach
- 2 Wachraum (zu jeder Zeit mit 2-4 Vory besetzt)
- 3 Fälscherwerkstatt mit Lager für Rohmaterial
- 4 Warenlager (Waffen, Munition, Hehlerware)
- 5 Krankenbereich mit medizinischen Vorräten
- 6 Früheres Eingangsportal, fest versperrt/vermauert
- 7 Schlafbereich mit Stockbetten
- 8 Feuerschale (Taufbecken) + Brennmaterial (Kirchenbänke, Sperrholz, Abfälle)
- 9 Leere Ölfässer (Heizung im Winter)
- 10 Computer-Arbeitsplätze



direkt in das Büro des stellvertretenden Lideri Tolja Potolek (sein Bruder sitzt seit Anfang des Jahres im Gefängnis) führt. Dementsprechend wird diese Tür im Normalbetrieb innen und außen von je einem Vory bewacht. Im Süden führt eine identische Tür (Werte wie oben) ins Treppenhaus, das nach unten in die Kellerräume führt. Ein weiterer Kellerzugang befindet sich auf der Westseite des Gebäudes. Die Tür ist durch ein mechanisches Schloss der Stufe 4 gesichert. Im Keller werden Ausrüstung und Handelswaren aller Art gelagert. Eine kleine Werkstatt für Elektronik und eine Drogenküche runden das Bild ab. Nach oben führt das Treppenhaus aufs Dach. Die südliche Eingangstür ist der Zugang, der für alle Waren und für die Fußsoldaten der Vory verwendet wird. Die Tür steht im laufenden Betrieb immer offen. Vor der Evakuierung sind hier 1W6 Vory-Soldaten anzutreffen. Bei laufender Evakuierung bewacht nur einer den Zugang, aber im Fall eines Konflikts bekommt dieser in jeder Runde Verstärkung.

Im Inneren des Erdgeschosses ist der Bereich um den Altar zu einer Bar mit gemütlichen Sofas umfunktioniert worden. Der Bereich der Kirchenbänke wurde freigeräumt, etwa drei Dutzend mehr oder weniger gut erhaltene Kirchenbänke sind in einer Einbuchtung im Osten des Raumes aufgehäuft. Der freie Raum ist mit Elektronik und Computerterminals vollgestopft. Nischen des großen Raums sind mit Stellwänden abgetrennt und bieten Raum für ein paar Schlafplätze, eine Werkstatt für Fälscher und ein Krankenzimmer mit zwei Betten und medizinischem Material in einem Schrank.

Nach abgeschlossener Evakuierung patrouillieren noch bis zur letzten Minute zwei Vory als Team um das Gebäude. Natürlich sind nach der Evakuierung alle beweglichen Wertgegenstände aus der Kirche entfernt worden. Dies betrifft im Erdgeschoss vor allem die Hardware und im Keller die Waren und Ausrüstung.

Die **magische Sicherheit** im Vory-Hauptquartier ist gering. Wenn nicht gerade ein Zauberer anwesend ist, stehen magisch alle Tore offen. Im Keller ist eine Zelle mit einem Hüter für Entführungsopfer ausgestattet. Solange der Boss noch da ist – also vor Beginn der Evakuierung –, ist noch ein Barghest (SR6, S. 216) anwesend.

Das **Matrixsystem**, das nur aktiv ist, bevor die Vory ihre Systeme abbauen, ist mit Stufe 7 beachtlich, aber im Rahmen dieses Plots nicht relevant. Wenn dein Decker sich hier erfolgreich verbeißt, kannst du ihm etwas Paydata zugestehen.

Alles in allem können deine Runner hier Ärger eigentlich sehr gut aus dem Weg gehen, habe aber immer die tickende Uhr im Hinterkopf. Die Planung, bis kurz vor Abschottung des Geländes zu warten, kannst du vorzeitig vereiteln, wenn zum Beispiel di Lauro ungeduldig anruft, weil er die Runner für den Run *Glücksbringer* (S. 158) braucht.

Das **effiziente Platzieren der Brandsätze und Sprengsätze** ist hier entscheidend. Eine Sprengung mit Atompilz ist nicht glaubwürdig und eine leichte Rauchentwicklung nicht genug für eine Punktstrafe. Lass deine Runner eine Probe auf Mechanik (Sprengstoffe) + Logik ablegen. Teamwork ist erlaubt. 5 oder mehr Erfolge lassen



an der Schuld der Coordinators keine Zweifel aufkommen. Perfekt platziert, perfekt dosiert, perfekt getrimt, dass selbst das Team der Coordinators glaubt, dass es die Explosion und den Brand verursacht hat. Bei weniger Erfolgen solltest du deine Runner ruhig etwas verunsichern. Schließlich ist das eine der offensichtlichsten Manipulationen, die klappen müssen. Wozu hat man Edge?

Am Ende sollte es reichen, denn diese Sprengsätze sind der entscheidende Punkt im Spiel.

Wenn deine Runner hier nicht genug Fertigkeiten haben, dann sind die Sprengsätze fertig verbaut und müssen nur noch gut platziert und versteckt werden. Oder es sind mehrere Sprengsätze, sodass eine schlechte Probe nur den Runnern auffällt, wenn sie im Spiel den Sprengsatz zünden.

NACH DEM RUN

Die Platzierung des Sprengstoffs, ohne dass dies jemand mitbekommen hat, ist 3 Karma wert.

Wenn die Runner von sich aus nach einer Bezahlung gefragt und darauf bestanden haben, bekommen sie diese bei der Rückmeldung anstandslos bezahlt. Haben die Runner in der Eile des Gefechts vergessen, nachzufragen, dann stockt die großzügige Belohnung der Mafia am Ende der Kampagne entsprechend auf. Der Sprengsatz wird allen so gut in Erinnerung bleiben, dass dies sogar, bei einem gemütlichen Abschlussessen, extra hervorgehoben werden wird. Wenn sich die Runner so stark auf die Mafia eingelassen haben, dass sie hier nicht nach Geld fragen, kannst du dies nachträglich mit 1 zusätzlichen Karma belohnen.



GAST-FREUNDSSCHAFT

AUF EINEN BLICK

Die nachfolgenden vier Plotideen finden zumindest teilweise am selben Schauplatz statt: dem Hotel der Horizon Coordinators statt. Das Hotel wird deshalb hier zentral beschrieben.

Die erste Plotidee, *Randale, o-ho!*, wäre dabei eine gute Ablenkung für die Sicherheitsleute, um für die anderen drei Vorhaben weniger Opposition zu haben.

Der Plot *Eine Verbindung schaffen* hat eine lose inhaltliche Verbindung zu *Der Fluch des Erfolgs*. Falls das Aufeinandertreffen zwischen deinen Runnern und Mimos Crew nicht in deren Auslöschung endete, kannst du Mimi (S. 135) an dieser Stelle eventuell reaktivieren.

DIE BEAUFTRAGUNG AUF EINEN BLICK

Leonardo ruft mal wieder die Runner zusammen, um die nächsten Schritte in dieser Phase zu besprechen und sich ein Bild von der Lage der laufenden Aktionen zu machen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr kommt mal wieder ins da Giovanni, das in den Vormittagsstunden noch nicht für den Publikumsverkehr öffnet und zum heimlichen Hauptquartier von Leonardo geworden ist. Jacko isst, Leonardo hält Kriegsrat, und Maria, die Küchenmatrone, jammert darüber, dass Leonardo so dünn sei, weil er ja kaum was esse. Fast wie bei Muttern.

Leonardo projiziert ein ARO vor euch in die Luft: „Horizon Coordinators zu Gast in Düsseldorf“! Als er sich am Kinn kratzt, murmelt er: „Da muss sich doch was mit anfangen lassen. Kümmert euch darum, dass die einen unruhigen Aufenthalt haben. Die Spieler müssen ja auch mal raus, und da wird sich was ergeben, was das Team schwächt.“

HINTER DEN KULISSEN

Die folgenden Plotideen im Hotel kannst du deinen Runnern anbieten oder sie in der Rolle von Matteo Rossi, Jacko oder Leonardo damit beauftragen. Sie müssen nicht zwangsläufig alle in einer Aktion erledigt werden. Es würde den Stresslevel gut widerspiegeln, wenn Leonardo oder Matteo immer mal wieder – vielleicht so-

gar mitten in einer laufenden Aktion – mit einer neuen Idee aufschlagen würden.

Randale, o-ho!: Aufstacheln der Fans am Hotel als Störung für die Coordinators und als Ablenkung für den Einbruch.

Under Pressure: Die Runner müssen den persönlichen Drogenvorrat eines Coordinators stehlen und Nachschub abfangen.

Eine Verbindung schaffen: Das Team muss Material für eine materielle Verbindung für Ritualmagie beschaffen.

Katerstimmung: Ein Coordinator wird zum Feiern aus dem Hotel „entführt“ und kommt übernächtigt und schwer verkatert zum Spiel.

An Bezahlung wird mal wieder nicht gedacht. Von den Runnern angesprochen, wird Leonardo ihnen ein paar Credsticks zu je 1.000 Euro zustecken, verbunden mit einem „Mal sehen, was sich ergibt“.

DAS SPORTS HOTEL

LAGE

Das Hotel liegt verkehrsgünstig und ruhig im Forst Garath am Oerkhaussee. Die Gegend wäre an sich Sicherheitsstufe A, durch die Abgeschiedenheit und eine einzige Zufahrtsstraße sind die Reaktionszeiten der öffentlichen Sicherheitsdienste (ausgenommen die hoteleigene Sicherheit) aber fünf Minuten länger als normal.

Beachte, dass die Lage im Forst Garath eine ideale Gelegenheit ist, den Mann aus dem Wald in Erscheinung treten zu lassen.

SICHERHEIT

Alle äußeren Zugänge sind mehrfach durch Kameras, Lichtschranken und Bewegungsmelder gesichert. Alle Fenster haben eine Glasbruchsensorik und leiten Alarne an die Sicherheitszentrale des Gebäudes und des Stockwerks. Das Glas ist gehärtet (Strukturstufe 9) und einseitig verspiegelt, sodass nicht hindurchgezaubert werden kann. Unbewachte Eingänge sind mit Magschlössern mit Kartenlesegerät (Stufe 7) ausgestattet. Auch beim Verlassen des Gebäudes muss die Karte durchgezogen werden. So werden alle Zugänge in das Gebäude und Abgänge aus dem Gebäude protokolliert. Die

Sicherheit kann jederzeit im Protokoll nachsehen, wer aktuell im Gebäude ist, wie lange der Benutzer schon im Gebäude ist und an welchem Eingang die Karte benutzt wurde.

Jeder Mitarbeiter hat seine eigene Karte. Fremdfirmen bekommen befristete Zugangsberechtigungen.

In der Sicherheitszentrale schieben immer mindestens sechs Personen Wachdienst. Außerdem sind immer ein Zauberer und ein Decker in der Zentrale.

ZUGANG INS GEBÄUDE

Der Haupteingang hat ein in den Türrahmen integriertes Scannersystem für Metallgegenstände und Cyberware (beides Stufe 7). Ein Fallgitter kann im Notfall binnen einer Sekunde herabgelassen werden und schützt mit Strukturstufe 11 zum Beispiel gegen das Eindringen. Eine gut gezielte Kugel (Schwellenwert +2) kann ohne Beeinträchtigung durch das Gitter geschossen werden.

Auch über die Tiefgarage ist ein Eindringen denkbar. Der Tiefgaragenzugang ist durch ein Rolltor mit Strukturstufe 11 gesichert. Das Tor



kann mit einem Kartenleser, dem registrierten Daumenabdruck eines Gastes oder einem QR-Code für Taxen oder Ähnliches geöffnet werden. Jede Anfrage muss von der Sicherheitszentrale manuell bestätigt werden. Zur Überprüfung ist eine Drohne mit Breitband-Kamera (Typ Cyberspace Designs Quadrotor, s. SR6, S. 303) in einem Drohnenhangar in der Außenwand untergebracht. Ein zweiter, identischer Drohnenhangar befindet sich auf dem Dach des Gebäudes, um zum Beispiel Vorkommnisse außerhalb zu überprüfen. Außerdem ist vor dem Zugang zur Tiefgarage auf Höhe des Kartenlesers ein Drucksensor in die Fahrbahn eingelassen, der anhand des Fahrzeugtyps und des gemessenen Gewichts die Anzahl der Insassen im Fahrzeug bestimmt. Ist der Unterschied der sichtbaren Insassen und der geschätzten Anzahl an Insassen zu groß, wird die Sicherheit verständigt.

MAGISCHE SICHERHEIT

Um das Gebäude patrouillieren zwei Geister, die Ausschau nach magischen Bedrohungen, gewirkter Magie, feindlichen Geistern oder Ähnlichem halten. Welche Geister das sind, hängt vom Beschwörer ab, der Dienst hat. Du kannst frei wählen oder zufällig eine Geisterart (s. SR6,

SICHERHEITSHOST

Hoststufe (ASDF): 9 (12/11/9/10)

IC: Aufspüren, Patrouille, Säure, Teerbaby, Blaster

Decker-Reaktionszeit: 2W6 – 2 Kampfrunden (also bedeutet die Doppel-Eins, dass der Sicherheitstechniker aktuell im System ist)

Icon: Eine gepanzerte Tür mit rotem Lauflicht darüber.

Ikonografie: Oberflächen aus poliertem Edelstahl spiegeln Sterilität vor. Die chromüberzogenen IC geben sich keinerlei Mühe, im Verborgenen zu bleiben. Offen fliegen Aufspür-Drohnen durch die Gänge und scannen mit roten Lichtstrahlen die Umgebung, patrouillierende Cyberhunde kreuzen alle paar Meter den Weg, Sprühgeschütze mit neongrünen Flüssigkeitstanks und „Säure“-Warnzeichen lauern drohend in Nischen und verfolgen fremde Icons wachsam. Riesige, magnetische Klammern im Boden, die jederzeit zuschnappen können, und ein großkalibriges Geschütz auf einer Laufschiene vervollständigen das Repertoire der IC-Software. In der Mitte des virtuellen Raums befindet sich ein 3D-Holo des Hotels, das mit den gewohnten Bediengesten gedreht, gezoomt und gefiltert werden kann. Alle Kameras, Bewegungsmelder, Türschlösser und so weiter sind hier sichtbar und gegebenenfalls manipulierbar.

Hilfsprogramme: Ein unfreundlicher Wachmann vom Typ Robocop fragt nach der Zugangsberechtigung und macht ansonsten klar, dass man unerwünscht ist. Mehr Hilfe ist hier nicht zu erwarten. Nur der Sicherheitstechniker hat hier drin etwas verloren.

BÜROHOST

Hoststufe (ASDF): 6 (7/6/9/8)

IC: Aufspüren, Patrouille, Säure, Teerbaby, Blaster

Decker-Reaktionszeit: 2W6 Kampfrunden

Icon: Ein hellgrauer Aktenschrank mit Hängeregistern. Agenten wie zum Beispiel das Reservierungssystem bedienen sich daraus, indem sie in die Schubladen mit dem Oberkörper „eintauchen“.

Ikonografie: Lange Linoleumgänge mit hohen Aktenregalen, vergilzte Akten und wellige, herunterkommende Tapeten bestimmen das Bild. Ein überfüllter Aschenbecher erinnert an längst vergangene Tage. Als besondere Reminiszenz hat der Systemarchitekt den obligatorischen blattlosen Ficus benjamini in der Ecke platziert. Ein gelangweilter graublonder Elf mit Schiebermütze und Ärmelschonern stellt die zentrale Dateiverwaltung des Systems dar. Weitere Agenten eilen aus ihren Büros mit den Aufschriften „Personal“, „Lohnbuchhaltung“, „Housekeeping“, „Warenhaltung“ und „Management“ und händigen dem Elf ihre Akten aus oder warten, bis er ihnen Akten aushändigt. Ein historisch anmutender Polizist mit Trillerpfeife (Patrouille-IC) hält die Leine eines Bluthundes (Aufspür-IC) in den Händen. Wird ein Eindringling bemerkt, aktivieren sich Bärenfallen (Teerbaby-IC), und Sicherheitsleute stürmen mit Flammenwerfern (Säure-IC) und altmodischen Revolvern (Blaster-IC) den Raum.

S. 150) bestimmen. Die Geister haben jeweils Kraftstufe 4. Dementsprechend haben sie für Wahrnehmungsproben einen Würfelpool von 8. Sie verständigen auch die Sicherheit, falls einer der Hüter (Kraftstufe 6) in den Schlafzimmern angegriffen wird.

MATRIXSICHERHEIT

Das Matrixsystem des Hotels hat aufgebaut eine verteilte Hoststruktur (s. SR6, S. 185).

Der öffentliche Host ist für Benutzer mit Gastzugang frei zugänglich. Speisekarten, Zimmerpreise, Reservierungsanfragen, ein VR-Rundgang durch das Hotel und PR-Material werden durch eine Endlosschleife moderner Rhythmen, Vogelgezwitscher und Klangschalen unterlegt. Der Host ist auf größtmögliche Kompatibilität ausgelegt und hat außer der Telefonanlage und dem Assistenzsystem für Reservierungen keine relevanten Programme laufen. Runner sollten hier keine Probleme bekommen und außerdem nicht lange verweilen. Der Host hat für den Fall, dass es wichtig wird, Stufe 4 (ASDF 5/4/7/6).

WEITERE HOSTS

Das Icon eines hellgrauen Aktenschrankes symbolisiert den Zugang zum Bürohost, eine schwere Panzertür den Zugang zum Sicherheitshost.

Der Bürohost enthält neben der Zeiterfassung der Mitarbeiter, den Dienstplänen, den Belegplänen, der Lohnbuchhaltung und ähnlichen Din-

gen nichts von Belang. Vielleicht wollen sich die Runner hier Mitarbeiterakten anlegen, um so ins Gebäude zu kommen. Beachte hierzu, dass jeder Mitarbeiter ein Foto hinterlegen muss, das beim Zutritt mit dem Bild der Türkamera verglichen wird. Die Runner brauchen also „echte“ Bilder von sich. Es wäre ratsam, diese Mitarbeiterakten später wieder verschwinden zu lassen.

Der Sicherheitshost, dessen Icon in der weltlichen Sicherheitszentrale schwebt und der die Magschlösser steuert, Zugänge ins Gebäude protokolliert und Notrufe an die Gebäudesicherheit oder die Polizei steuert, hat Zugangsknoten in jeder Etage des Gebäudes, in der Regel in einem Raum direkt am Zugang zum Treppenhaus der Mitarbeiter.

IM GEBÄUDE

Das Gebäude hat für Besucher vier erkennbare Stockwerke mit Zimmern. Das Erdgeschoss ist ebenfalls zugänglich und bietet Platz für einen Veranstaltungssaal, mehrere kleine Meeting-Lounges, ein Restaurant, eine Bar und natürlich die Rezeption. Das letzte öffentlich zugängliche Stockwerk ist die Tiefgarage. Die öffentlich zugänglichen Stockwerke sind über einen großen, hellen Aufzug erreichbar. Hinzu kommt ein Untergeschoss mit Wirtschaftsräumen (Gebäudesicherheit, Lager, Heizung, Kühlung, Wäscherei). Für Angestellte gibt es einen verborgenen Aufzug, der alle Stockwerke verbindet. Parallel dazu kann auch das Treppenhaus benutzt werden. Die Türen für den Personalaufzug und das Treppenhaus sind verborgen (Probe auf Wahrnehmung + Intuition (4)), aber ein aufmerksamer Beobachter kann das Personal immer wieder dort verschwinden oder auftauchen sehen. Die Türen dazu sind mit Magschloss und Kartenleser (Stufe 5) gesichert.

Innerhalb des Gebäudes befinden sich zwar Videokameras auf allen Hotelfluren, doch diese sind aus Gründen der Diskretion nicht dauerhaft in der Sicherheitszentrale auf den Displays. Ein Operator kann sich im Bedarfsfall gezielt eine Kamera auf sein Display streamen. Außerdem werden Streams automatisch auf die Displays gelegt, wenn in einem Zimmer ein Alarm ausgelöst wurde.

Neben der Sicherheitszentrale im Untergeschoss hat jedes Stockwerk direkt am Treppenhaus eine kleine Sicherheitszentrale mit einem Techniker und einem Wachmann.

DIE ZIMMER

Jedes Gästezimmer des Luxus-Hotels verfügt über einen Vorraum mit Flur und Badzugang, eine kleine „Kochnische“ mit integrierter Bar, ein üppiges Wohnzimmer und ein schallisoliertes, abschließbares Schlafzimmer. Das Schlafzimmer wird außerdem komplett von einem Hüter (Kraftstufe 6) eingeschlossen. Fast jeder Raum ist mit modernster Unterhaltungselektronik ausgestattet. In den Schränken im Flur ist ein Safe integriert. Dieser ist mit einem Magschloss mit

Daumenabdruckscanner (Stufe 7) gesichert. Das selbe gilt für das Magschloss an der Zimmertür. Die Zimmertür aufzubrechen, ohne dabei die Sicherheit auf den Plan zu rufen, ist nahezu unmöglich. Entstehen ungewöhnliche Geräusche oder wird ein Manipulationsversuch gemeldet, werden die Kameras aktiviert. Es braucht also Ablenkung, Sichtschutz, Tarnung oder Ähnliches.

Der Tresor hat eine Strukturstufe von 16. Eine Sprengung würde die Sicherheit alarmieren. Der Daumenabdruck wäre wohl einfacher zu beschaffen, wenn da nicht der Besitzer des Dauermens wäre.

ZUSÄTZLICHE SICHERHEIT

Um es etwas spannender zu gestalten, kannst du im Zimmer einen zusätzlichen Besucher oder Bodyguard stationieren. Auch wenn die Runner das Zimmer auskundschaftet hatten und es leer vorfanden, ist das keine Garantie dafür, dass sie nicht überrascht werden. Der Bewohner des Zimmers, das Personal oder aber eine Routinekontrolle der Security könnten das leere Zimmer betreten, während sie drinnen sind.

Außerdem könnte das Sicherheitssystem des Hotels feststellen, dass im Zimmer Lichter angeschaltet werden, während der rechtmäßige Bewohner gerade im Restaurant sitzt.

WENN ES NICHT LÄUFT WIE GEPLANT

Im schlimmsten Fall haben deine Runner die Sicherheit alarmiert und sind festgesetzt worden. Falls in *Randale, o-ho!* für Ablenkung gesorgt wurde, sollte just in diesem Moment außen etwas passieren. Das wird die Sicherheit nicht komplett abziehen, aber vielleicht die Verhältnisse geraderücken. Keinesfalls solltest du die Sicherheit zu Witzfiguren machen. Wenn die Runner eine Schießerei im Hotel anfangen, können sie danach definitiv nicht ungestört ihre anderen Missionsziele realisieren. Erlaube ihnen notfalls eine knappe Flucht aus der siebten Etage. Ein Erfolg wird dieser Run aber dann nicht mehr.

INFORMATIONSBESCHAFFUNG

HORIZON COORDINATORS

- | | |
|---------|---|
| Erfolge | Information |
| 1 | Die Horizon Coordinators spielen in der North American Urban Brawl League. |
| 2 | Sie sind ein Prestigeprojekt der Horizon Group. |
| 3 | Es fließen riesige Summen in die Spielertransfers. Horizon hat die teuerste Mannschaft der Welt. |
| 4 | Leider sind dabei lauter Spieler, die bislang umstrittene Superstars ihrer früheren Teams waren. Sie teilen nicht gerne, vor allem nicht das Rampenlicht. Es geht häufiger um das Schö- |

nen der eigenen Statistik als um die Performance des gesamten Teams.

SPORTS HOTEL DÜSSELDORF

Erfolge Information

- 1 Das Sports Hotel gehört zu den ersten Adressen des Plexes, was Resorts für Sportmannschaften angeht. Die Suiten haben jeden erdenklichen Luxus, zum Beispiel eigene Whirlpools, und eine Top-Sicherheit.
- 2 Das Hotel hat ein professionelles Sicherheitsteam mit Deckern und Magier in jeder Schicht.
- 3 Die Schlafzimmer sind mit Hütern ausgestattet.
- 4 Während des Aufenthalts der Horizon Coordinators wurde die Sicherheitsmannschaft zusätzlich verstärkt.
- 5 Auf der Etage der Spieler ist ein Team von sechs Mann zusätzlich eingeteilt.

NACH DEN RUNS

Je nachdem, wie intensiv ihr die einzelnen Abschnitte gespielt habt, sollten die Runner 1 bis 2 Karma pro Abschnitt erhalten.

Auf Nachfrage bekommen die Runner immer mal wieder einen kleinen Betrag von Leonardo zugesteckt, wenn sie bei ihm auftauchen.

Sollten die Runner auf irgendwelchen Kameras auftauchen oder ihre Signaturen im Astralraum oder der Matrix hinterlassen, wird die Heerschar ihrer Verfolger wieder ein Stückchen näher rücken. Außer abstrakt über die Fahndungsstufe kannst du das in der Spielwelt widerspiegeln, indem Streifenwagen ankommen, gerade wenn die Runner abfahren, Ermittler Fotos in der Nachbarschaft herumzeigen oder Ähnliches. Wenn das Gesicht von Runner A bekannt ist, könnte zum Beispiel zufällig Runner B das Foto gezeigt bekommen.

PLOTIDEE 1: RANDALE, O-HO!

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Die mitgereisten Fans der Coordinators sind ein Völkchen für sich. Bemalt und mit aufwendigen Kostümen nehmen sich diese Warmonger Urlaub, um ihrer Mannschaft vor den Toren des Hotels und während des Spiels beizustehen. Der psychologische Faktor dieser Fans ist enorm. Leonardo möchte den Begriff „Fanarbeit“ etwas zeitgemäßer interpretieren. Die Runner sollen gezielt falsche Gerüchte streuen, die Berichterstattung manipulieren und allgemein Unruhe stiften und den Coordinators in ihrem Hotel keine ruhige Nacht gönnen. Nebenbei kann dann im Trubel, wenn die Sicherheitskräfte abgelenkt sind, der Einbruch ins Hotel stattfinden.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Bunt bemalte, verkleidete Fans feiern und grölen. Alkohol fließt in Strömen. Plakate, Sprechchöre, choreografierte Tänze bestimmen das Bild, und als riesiges ARO laufen ein Best-of und die Vorberichterstattung. Die Stimmung ist ausgelassen, aber emotional genug, um schnell zu kippen.

HINTER DEN KULISSEN

Möglichkeiten, einen Mob anzustacheln und/oder die Hotelsicherheit zu ärgern, gibt es viele. Du kannst alles zulassen, was dir plausibel erscheint. Eine kleine Auswahl wäre:

Gerüchte: Von „Drinnen gibt es Freibier!“ über „Jester Banning ist am Hinterausgang“ bis zu „Es gibt einen Bombenalarm“.

VIP-Pässe: Natürlich selbstgemachte, die zum Meet & Greet mit einem Star der Wahl bereitstellen.

Tränengas: Eine in der Menge gezündete Tränengaskartusche erhöht das Gewaltpotenzial.

Grüße von S-K: Echte oder gefälschte Fans der Centurios provozieren eine Ausschreitung.

Falling Star: Ein Spielerstar – zum Beispiel Gefrey Vallin oder jemand, den die Fans dafür halten – startet eine Schimpftirade gegen die Fans.

Fenster zum Hof: Die Fans können an einem Fenster im Obergeschoss deutlich einen Mord (oder eine entsprechende Illusion) beobachten.

Schüsse: Die Runner schießen unerkannt auf das Sicherheitspersonal des Hotels und provozieren Gegenmaßnahmen.

Großer Geistertanz: Das Team lässt Wellen an kleinen Geistern anrücken, um die magische Sicherheit zu prüfen.

Opposition: Im Außenbereich, also im Lager der Coordinators-Fans, könnten professionelle Fanbetreuer deinen Runnern die Arbeit erschweren. Sie beruhigen die Fans und koordinieren sich mit dem Team-Management und der Sicherheit vor Ort. Teil der Aufgabe könnte es also sein, diese Fanbetreuer zu identifizieren und zeitweise aus dem Verkehr zu ziehen.

Auch könnten Sicherheitsleute in zivil unter den Fans sein. Bemerken diese, was die Runner vorhaben, werden sie versuchen, die Runner diskret in Gewahrsam zu nehmen.

Natürlich kann dieser Run auch für sich allein stehen und einfach nur eine Störung der Nachtruhe und Destabilisierung der Moral im Lager



der Horizon Coordinators darstellen. Reichhaltiger wird die Spielerfahrung aber vermutlich, wenn du diese Ideen als Ablenkung für die anderen Aktionen im Hotel nutzt.

FOLGEN

Für sich genommen ist das Ganze dafür gut, dass die Medien über die Einsatzbereitschaft der Mannschaft spekulieren, ist sie doch irgendwie nicht ausgeschlafen.

PLOTIDEE 2: UNDER PRESSURE

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Dass die großen Stars der Teams einiges an Zuwendung brauchen, ist selbst der Öffentlichkeit bekannt und ein Teil des Lifestyles. Doch der Scout der Coordinators braucht mehr als nur Zuwendung. Er braucht seine Drogen. Donna Michaela hat gerne die Aufgabe übernommen, hierfür den Nachschub sicherzustellen. Die Runner wollen natürlich das exakte Gegenteil. Denn wäre Rad Jamali, der Scout der Coordinators, auf Entzug, würde das das Team empfindlich schwächen. Bei einem Einbruch in das Luxushotel lassen die Runner die persönlichen Vorräte des Stars verschwinden – und das kurz vor dem alles entscheidenden Spiel gegen die S-K Centurios. Donna Michaela hat zu wenig Zeit, um auf der Straße nach Nachschub suchen zu lassen. Außerdem braucht Jamali ja keine Straßenware, sondern maßgeschneiderte Designerdrogen. Also bleibt ihr nur eine großzügige Überweisung an ihren Lieferanten im Bonner Labor. Die Runner erfahren dank der Wanze in Cicis Halsband davon und müssen nun die Lieferung abfangen. Eine heiße Jagd durch das Verkehrschaos der Stadtkrieg-Spiele entscheidet darüber, ob Rad Jamali entspannt oder auf Entzug ins Endspiel geht.

SZENE 1: IM HOTEL

AUF EINEN BLICK

Wie die Runner ins Hotel gelangen, kann mithilfe der Informationen zum Hotel entwickelt werden. Eine Möglichkeit ist es, *Randale, o-ho!* als Ablenkung zu nutzen. Der Diebstahl der Drogen ist vergleichsweise simpel. Die Runner müssen ins Zimmer des Scouts und die Drogen stehlen oder vernichten. Die Drogen dort zu finden, dürfte der schwierigste Teil werden, denn üblicherweise werden sie nicht offen herumliegen. Und dann ist da noch Rad Jamali, der im Idealfall nichts bemerken sollte.

HINTER DEN KULISSEN

Der Coordinators-Scout Rad Jamali residiert in Zimmer 23. Solange nichts seine Routine

durchbricht, wird er den Tagesablauf eines Profsportlers leben. Das heißt, er ist nur nach dem Abendessen bis zum Morgen für längere Zeit im Zimmer. Zwischendurch kann er natürlich jederzeit hereinkommen, um sich umzuziehen, sich frischzumachen oder um etwas von seinen Vorräten zu konsumieren – meist ein bis zwei Stunden vor Trainingseinheiten, um dann auf der Höhe zu sein.

Die Drogen befinden sich im Zimmersafe mit Daumenabdruckscanner (Stufe 7). Falls deine Runner die Drogen nicht finden sollten oder es nicht hinbekommen, den Safe zu öffnen, könnte Rad Jamali zufällig im Zimmer auftauchen, samt seines Daumens natürlich.

Sollte es zu einer Auseinandersetzung mit Jamali kommen, bedenke, dass er ein Superstar ist, der normalerweise nicht selbst für seine Sicherheit sorgt und keine Kampfausrüstung dabei hat. Andererseits ist er ein durchtrainierter Stadtkriegspieler und hart im Nehmen.

SZENE 2: NACHSCHUB STOPPEN

AUF EINEN BLICK

An dieser Stelle gehen wir davon aus, dass die Runner Rad Jamalis Drogen erfolgreich entwendet haben. Aber auch ohne die Einmischung deiner Runner könnten Rad Jamali auf regulärem Weg seine Drogen ausgegangen oder verloren gegangen sein. Vielleicht hat gar ein Angestellter die Drogen auf dem Tisch entdeckt und lange Finger gemacht. Die Ausgangssituation ist jedenfalls, dass Rad Jamali dringend Nachschub benötigt, um das anstehende Spiel durchzustehen. Über die Wanze in Cicis Halsband bekommen die Runner Wind davon, dass Michaela ein Labor aktiviert hat, das Nachschub kocht. Es ist nun ihre Aufgabe, diese Ersatzlieferung abzufangen.

SAG'S IHMEN INS GESICHT

Ihr habt gerade mal kurz die Augen zugemacht, als Matteo Rossi eure Kommlinks zum Glühen bringt. Eben hat er erfahren, dass Michaela in einem Labor in Bonn Drogennachschub für Rad Jamali bestellt hat. „Los jetzt! Verhindert diese Lieferung!“ Leichter gesagt als getan, denn auch wenn die Straßen ohnehin immer verstopft sind: Heute ist wegen des laufenden Turniers zusätzlicher Verkehr zu erwarten. Kein Spaß, Chummer!

HINTER DEN KULISSEN

Die Szene kann in vier Abschnitte geteilt werden:

ORTEN

Es gibt nur einen Tonmitschnitt des Telefonats mit „dem Lieferanten“. Das heißt, die Runner haben nur den Namen des Chemikers in Bonn und müssen mit Beinarbeit oder Matrixrecherche herausfinden, wo dieser arbeitet. Dieser Schritt kann der Einfachheit halber auch von Leonardo erledigt worden sein.

ZUM LABOR FAHREN

Durch das Verkehrschaos des RRP müssen die Runner rechtzeitig ankommen, um die Übergabe zu verhindern oder zu beobachten, in welchem Fahrzeug die Drogen abtransportiert werden. Spiel mit dem Zeitdruck. Bei Idealbedingungen dauert die Fahrt etwa 70 Minuten, im Moment locker das Doppelte, je nach Fahrzeug. Die Runner können zum Beispiel zu spät kommen und nur deshalb noch die Übergabe beobachten, weil der Kurier ebenfalls zu spät kommt.

Es könnte sein, dass die Runner die Verfolgung abkürzen und direkt am Bonner Labor zuschlagen wollen. Neben Faktoren wie Einbahnstraßen, Schranken am Eingang zum Parkplatz oder dem allgegenwärtigen Stau kannst du auch Sicherheitskräfte und Überwachungstechnologie am Labor positionieren. Für einen Pkw wäre ein Überfall in der Bonner Innenstadt sicherlich eine schlechte Entscheidung. Die Fluchtwiege sind versperrt, und die Sicherheitskräfte haben Luftunterstützung und Heimvorteil.

Der Kurierfahrer ist ein Fahrer oder Rigger der Mafia (s. *Personen der Handlung*, S. 173), je nachdem, was deine Runner entgegenhalten können.

HEIMLICHE VERFOLGUNG

Die Runner sollten die Übergabe nicht verhindern können, aber das Fahrzeug – eine feuerrote Variante der Mafia-SUVs – gerade noch sehen und verfolgen können. Die Verfolgung kannst du entweder im Verborgenen laufen lassen. Sie startet dann mit einem Vorsprung des Kuriers von 100 Metern, und es sind Vergleichende Proben des Fahrers der Runner auf Heimlichkeit + Reaktion gegen Wahrnehmung + Intuition des Kuriers nötig. Solange der verfolgende Fahrer unbemerkt bleibt, kann er versuchen, dranzubleiben. Hierzu ist eine Steuern-Probe gegen den Handlingwert des Fahrzeugs erforderlich, die aufgrund des Verkehrs für Pkw um 2 erschwert ist (Motorräder haben diesen Malus nicht). Nettoerfolge der vorhergehenden Heimlichkeitsprobe addieren sich als Würfelpoolbonus zur Steuern-Probe.

Wollen die Runner aufschließen, können sie für jeden Nettoerfolg einer Vergleichenden Probe auf Steuern + Reaktion 10 Meter aufschließen oder zurückfallen. Im schlimmsten Fall entkommt der Kurier, wenn der Abstand zu groß wird, oder es kommt zur Verfolgungsjagd. Bleiben die Runner dagegen unbemerkt, können sie einen Ort abwarten, an dem sie zuschlagen wollen, und haben für einen Überfall auf den Kurier einen Überraschungsvorteil (SR6, S. 110).

VERFOLGUNGSJAGD

Wenn deine Runner es actionreich mit gewagten Überholmanövern und Schusswechseln aus dem Fenster gestalten wollen, beginnt die Verfolgungsjagd noch im Stadtverkehr (inklusive Schwelzenwert + 2 für Pkw). Das Gleiche geschieht, falls ihnen die Heimlichkeits-Probe misslingt. Du kannst eine Verfolgung als Abfolge von Vergleichenden Proben auf Steuern + Reaktion handhaben. Auch hier kannst du die Distanzen abstrakt

um 10 Meter pro Nettoerfolg anpassen, da die Geschwindigkeit wegen der Dichte des Verkehrs eine geringere Rolle spielt. Für geschwindigkeitsabhängige Proben, zum Beispiel Crashs, kannst du 60 Meter pro Runde annehmen.

ABKÜRZUNGEN UND GUTE IDEEN

Mit gewagten Abkürzungen über den Bordstein, Verkehrsinseln oder Grünstreifen (dann mit Gelände-Handlingwert) oder durch Kurvenschneiden in den Gegenverkehr können die Runner zusätzliche Meter gutmachen. Du kannst für den erhöhten Schwierigkeitsgrad den Distanzfaktor pro Erfolg erhöhen oder den gegnerischen Fahrer zu einem gewagten Manöver zwingen.

RAUS AUS DER STADT

Der gegnerische Fahrer wird versuchen, auf freie Straßen zu kommen, da er hofft, mit der guten Endgeschwindigkeit seines Fahrzeugs Boden gutzumachen. Wenn das passiert, nutze die Regeln für Geschwindigkeit und Beschleunigung (s. SR6, ab S. 198).

Wenn die Runner das schnellere Fahrzeug besitzen, wird sich der Fahrer Zeit erkaufen wollen, bis Unterstützung kommt. Andererseits ist hier, abseits des Verkehrs, ein Überfall für die Runner einfacher.

FÜR REGELFREUNDE

Natürlich kannst du die Szene auch ausgefeilter spielen, wenn du einen Rigger mit seinem Lieblingsgefährt in der Gruppe hast. Wir haben hier einiges vereinfacht. Es geht hier um eine dynamische Verfolgungsjagd, gute Ideen der Runner und eine gewisse Hollywoodstimmung statt reinem Wertevergleich.

ÜBERFALL

Ob die Runner einen offenen Überfall an der roten Ampel wagen, die Kuriere in einer Seitenstraße abfangen oder knallhart das Fahrzeug zerstören, irgendwann muss der Zugriff erfolgen. Und das, bevor Verstärkung für den Kurier eintrifft.

Bei geeigneter Reichweite und einem guten Plan kann die Aufgabe eventuell auch über Drohnen oder Geister gelöst werden.

DAUMENSCHRAUBEN

Die leichteste Stellschraube, an der du die Begegnung aufbohren kannst, sind natürlich der Kurier, sein Team und sein Fahrzeug. Es kann mehr als ein Kurier sein, das Fahrzeug kann bewaffnet sein, du kannst die Professionalitätsstufe der Besatzung oder die Werte des Fahrzeugs erhöhen, für magische Unterstützung sorgen usw.

Willst du die Runner in Sicherheit wiegen, kann auch erst am Überfallort ein bislang unbemerktes Begleitfahrzeug dazustoßen.

KEINE PANIK

Im schlimmsten Fall haben deine Runner kein Konzept, wie sie den Kurier stoppen sollen. Du

kannst ihn ihnen notfalls mit dem Silbertablett servieren und den Kurier auf einer Landstraße eine Pinkelpause einlegen lassen, oder er trifft eine Fehlentscheidung und wählt eine Sackgasse oder fährt auf einen Stau auf.

FOLGEN

Ist dieser Run erfolgreich, dann ist seine Auswirkung, dass Rad Jamali nicht zum Spiel aufgestellt wird. Das Team-Management wird dazu offiziell nur die Aussage machen, dass Rad Jamali gesundheitliche Probleme habe, aber natürlich werden Gerüchte laut. Belohne deine Runner mit Gesprächsfetzen oder Posts in den sozialen Medien, die das Thema aufgreifen.

PLOTIDEE 3: EINE VERBINDUNG SCHAFFEN

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Inspiriert von Michaelas Ansatz aus *Fluch des Erfolgs*, sollen nun die Runner eine materielle Verbindung für ein Ritual gegen einen oder mehrere Spieler der Coordinators beschaffen. Ein lohnendes Ziel wäre sicherlich Aiyanna Two-birds, denn bei ihr würde man nicht sofort an ein Ritual denken. Alles, was sie tun müssen, ist, sich genetisches Material zu beschaffen, zum Beispiel im Hotelzimmer eines Spielers. Wie sie das anstellen, bleibt den Runnern überlassen. Und das Beste daran ist: Das Ritual darf auffliegen. Somit ist es völlig egal, von welchem Spieler man Material erwischt.

AUF EINEN BLICK

Auch dieser Auftrag hat das Hotel der Coordinators zum Schauplatz. Es geht hierbei darum, sich eine materielle Verbindung für ein Ritual zu organisieren. Da kleinere Materialproben nur für wenige Stunden nutzbar sind und größere Mengen nicht unbemerkt entnommen werden können, muss das Material kurz vor Einsatz, in der Nacht vor dem Spiel, beschafft werden.

HINTER DEN KULISSEN

WO MAN MATERIAL BEKOMMEN KANN

An Genmaterial einer Person heranzukommen ist grundsätzlich nicht schwer, sorgt aber auf jeden Fall für unerwünschte Aufmerksamkeit. Bei Profi-Spielern, die als Prominente vom Rest der Bevölkerung abgeschirmt werden, ist das noch mal um ein Vielfaches schwerer. Das Hotel als Einsatzort ist naheliegend, aber nicht zwingend. Schließlich bringt das Hotel auch einige Schwierigkeiten mit sich.

Alternativ wäre beim Training der Coordinators etwas denkbar, doch diese Trainingsorte sind geheim. Informationen dazu sind nicht mit einer einfachen Matrixsuche aufzutreiben.

Darüber hinaus gibt es auch deutsche Fans der Coordinators, für die das eine oder andere Event veranstaltet wird, bei dem man seinen Stars nahekommen kann. Aus naheliegenden Gründen ist die Sicherheit bei solchen öffentlichen Veranstaltungen besonders hoch. Aktive Zauber oder Waffen sind nahezu unmöglich, wenn man mit einem Coordinator auf Tuchfühlung gehen will.

Im Rahmen des Realismus und des gesunden Menschenverstandes kannst du natürlich auch alle andere Ideen deiner Spieler zulassen.

DER SPENDER

Wie bereits erwähnt ist es ziemlich egal, vom wem das Genmaterial stammt. Ineffizient wäre es natürlich, wenn deine Runner exakt die Spieler ins Visier nehmen, die sie eventuell durch andere Aktionen aus dem Spiel genommen haben.

MATERIAL FINDEN

Eine zentrale Schwierigkeit ist die übliche Verfahrensweise des Zimmerservice im Hotel. Haare finden sich meist in Bürsten und Kämmen oder auf Kopfkissen. Auf dem Teppichboden sind sie viel seltener und sehr schwer zu entdecken. Andere Arten von Körperteilen und -flüssigkeiten wandern, meist in passenden Behältnissen, in Mülleimer oder Siphons. Die Bettwäsche in den Hotelzimmern wird allmorgendlich gewechselt, die Zimmer werden täglich gesaugt und gereinigt. Der beste Zeitpunkt für das Auffinden von Ritualmaterial ist also unmittelbar nach dem Aufstehen der Spieler und bevor der Zimmerservice zur Reinigung anrückt. Bedenke dabei, dass die Schlafzimmer von einem Hüter (Kraftstufe 6) geschützt werden. Das Zimmer kann also von magisch aktiven Wesen, Zaubern und Geistern nicht einfach so betreten werden. Die Barriere zu durchbrechen alarmiert den Ritualwirker und die Geister und damit auch die Gebäudesicherheit. Ein Zauberer kann sich jedoch durch die Barriere hindurchdrücken, um unbemerkt zu bleiben (s. SR6, S. 164).

Geeignetes Material zu finden, erfordert eine gelungene Probe auf Wahrnehmung + Intuition (4). Auf dem Boden gefundene Haare bergen zudem das Restrisiko, nicht vom entsprechenden Spieler, sondern zum Beispiel vom Zimmerservice, einem Besucher oder gar einem vorherigen Bewohner des Zimmers zu stammen. Auf Kissen und in Haarbürsten ist dieses Risiko dagegen zu vernachlässigen.

ALTERNATIVE MÖGLICHKEITEN

Spieler kommen auf viele Ideen, und erlaubt ist, was Spaß macht. Dennoch wollen wir hier zur Achtsamkeit auffordern. Vor allem im Bereich Intimität und Ekel gibt es Dinge, die bei deinen Spielern womöglich Unbehagen erzeugen. Scheue



dich deshalb nicht, nachzufragen oder eine Regel zum Abbruch der Szene zu verwenden.

FOLGEN

Was mit der Probe passiert, ist nicht mehr Sorge der Runner. Für dich als Spielleiterin aber hier die wahrscheinlichste Anwendung.

Über das Ritual Fluch (SR6, S. 147) können nur Illusionszauber gewirkt werden. Die erste Möglichkeit wäre nun, den Spieler in der Partie in einem ungünstigen Moment mit dem Zauber Schmerz zu Boden zu schicken. Das wäre aber eine klare Manipulation zuungunsten des Spielers. Vermutlich wird die Mafia einen schwachen Unsichtbarkeitszauber senden, den ein vorgewarnter Unparteiischer entdeckt und eine entsprechende Strafe ausspricht. Oder der Spieler ist gerade voll im Fokus der Drohnenkameras, als er mit einem verbesserten Unsichtbarkeitszauber kurz verschwindet.

All dies kann natürlich nachträglich noch Fragen aufwerfen, aber die Partie ist dann schon entschieden.

PLOTIDEE 4: KATERSTIMMUNG DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Die Sieger des Spiels dürfen auch mal feiern – aber eben erst nach dem Spiel. Doch diesmal sollen die Runner alles dafür tun, dass die Star-

Scout der Coordinators schon *vor* dem Spiel feiert. Und zwar so richtig. Denn die Richtlinien der Horizon Coordinators besagen, dass man nüchtern sein muss, um auf das Spielfeld zu kommen. Image ist alles, besoffene Spieler sind keine gute Werbung. Tja, sieht so aus, als ob die Coordinators ohne ihre Scout Cherlynn „Black Lily“ Riley klarkommen müssen.

SZENE 1: FREIWILLIGE ENTFÜHRUNG

AUF EINEN BLICK

Je nachdem, wie die Runner ins Hotel eindringen konnten und wie gut das Sicherheitspersonal beschäftigt ist, haben sie nur ein kleines Zeitfenster, um ihre Zielperson zu extrahieren. Im Idealfall geschieht das freiwillig bzw. mithilfe der Überredungskünste der Runner. Da aber das Team-Management um die speziellen Probleme der Spielerin weiß, wird Black Lily nicht nur von der Sicherheit, sondern auch von einem Spieler-Betreuer aus dem Team überwacht.

SAC'S IHNEN INS GESICHT

Cherlynn Riley ist als Partylöwin bekannt. Sollte also easy laufen. Hin, flirten, rauslocken, und die Sache läuft. In der Theorie! Aber wann ist jemals etwas nach Plan gelaufen?

HINTER DEN KULISSEN

Cherlynn zu überreden, dürfte lediglich eine Probe auf Überreden + Charisma (3) oder Ein-

fluss + Charisma (3) erfordern. Sie ist eine Hedonistin, die immer einen Grund zum Feiern hat, eine Partylöwin mit wenig Disziplin und niedriger Selbstbeherrschung (Würfelpool 6). Mit den richtigen Argumenten sollte Black Lily einknicken und sich mit den Runnern aus dem Gebäude schleichen. Argumente, die ihrem Ego schmeicheln, funktionieren besser als einfach nur Party. Aber auch ein VIP-Ticket für einen angesagten Club kann den Runnern Edge für die Probe verschaffen.

Cherlynn aus dem Gebäude zu schaffen ist das größere Problem. Denn wenngleich die Runner bei ihrem Eindringen ins Hotel eventuell mit Kletterausrüstung oder gefälschten Ausweisen hantieren, der Star der Coordinators wird das nicht mit sich machen lassen!

Dafür öffnen sich ihr als legitimer Bewohnerin nahezu alle Türen. Einfach flink durch den Hinterausgang oder die Tiefgarage (mit einer Probe auf Heimlichkeit + Intuition (4)) sollte der sicherste Weg sein. Ob die Runner dann ein Auto stehlen oder sich eine Limousine bestellt haben, sollte zu der Geschichte passen, die sie Cherlynn aufgetischt haben. Spannend findet Cherlynn beide Varianten. In die Stadt laufen wird sie nicht.

Neben der Gebäudesicherheit, die sich eher zurückhalten dürfte, wenn eine Spielerin offensichtlich freiwillig mit den Runnern mitkommt, sind vor allem die Spielerbetreuung (ein eloquenter Ork namens Mike Pentray) und das Team-Management als gegnerische Fraktion zu betrachten. Diese werden sicher keinen bewaffneten Konflikt austragen, aber für Aufmerksamkeit sorgen und dadurch dann doch wieder die Sicherheit zum Eingreifen bewegen. Auch werden sie Cherlynn zur Rede stellen. Sie sind für solche Situationen ausgebildet (Würfelpool 15) und haben gute Argumente (Vertrag). Wenn die Runner es nicht unauffällig schaffen, hat der Unterhändler ordentlich was zu tun.

Vor dem Hotel warten weiter die Fans auf ein Zeichen ihres Teams. Wenn die Runner vor dem Betreten eine Randale ausgelöst haben (1 Edge auf alle Proben im Gebäude), wird das hier zum Nachteil, durch den sich die Runner jetzt eventuell wieder nach außen durchkämpfen müssen. Aber auch wenn vor dem Hotel kein Chaos ausgebrochen ist, lassen die Warmonger der Coordinators Cherlynn „Black Lily“ Riley nicht einfach so ziehen, falls sie ihr Idol sehen. Ein Maske-Zauber, eine Verkleidung oder abgedunkelte, verspiegelte Scheiben wären auf jeden Fall sinnvoll.

SZENE 2: GET THE PARTY STARTED!

AUF EINEN BLICK

Die Runner – oder ein Teil davon – ziehen mit Cherlynn „Black Lily“ Riley durch Düsseldorfs Nachtleben. Da Black Lily aber kein Nobody ist, hinterlässt sie eine digitale Spur, wo immer sie auftaucht. Alle wollen sich mit ihr fotogra-

fieren lassen, jeder möchte mit ihr feiern. Der digitalen Spur folgen alsbald zum einen der Spielerbetreuer mit Sicherheitskarte, zum anderen Michaelas Runner.

HINTER DEN KULISSEN

Stell dir diese Szene als eine Mischung aus College-Party und Roadmovie vor. Die Party muss kochen, sonst kommt Cherlynn noch zur Verzunft. Andererseits müssen die Runner ständig in Bewegung bleiben, damit die Verfolger sie nicht stellen.

Die Spieler „gewinnen“ diese Szene, wenn Black Lily insgesamt 3 Stunden mit ihnen gefeiert hat. Du kannst das der Einfachheit halber in 18 Abschnitte zu 10 Minuten teilen. Für jeweils 10 Minuten in einer Kneipe oder einem Club machst du also einen Strich. Ein Bierdeckel wäre ein witziges Gimmick dafür.

Werden dagegen vor dem 18. Strich alle Überreden-Erfolge der Runner von Mike Pentray negiert, kehrt Cherlynn Riley vor dem Morgengrauen reumütig ins Hotel zurück. Falls dein Team durch die gegnerischen Runner ausgeschaltet wird, nehmen diese Black Lily mit und bringen sie zum Hotel zurück.

Die Idee ist naheliegend, Cherlynn Riley maskiert in die Clubs zu schleppen. Solange sie noch halbwegs nüchtern und zurechnungsfähig ist, wird das nicht funktionieren, denn Black Lily genießt die Bewunderung der Fans und das Blitzlicht der Presse. Nach dem zehnten Strich könnte man Cherlynn aber zu einer kleinen Verkleidung überreden.

Und es gibt keinen Ort im Plex, in dem Stadt-krieg aktuell kein Thema ist oder AR-Tags nicht Cherlynn entweder vergöttern oder anfeinden, genauso wie die Fans der einzelnen Teams. Der Boden ist heiß, an allen Locations, an denen sich Cherlynn gerne aufhält.

OPPOSITION

Neben den üblichen Verfolgern ist an diesem Abend auf jeden Fall **Mike Pentray**, der Spielerbetreuer der Horizon Coordinators, hinter der Party-Entourage her. Er kommt mit zwanzig bis dreißig Minuten Verspätung in die Kneipe, die Disco oder den Club, wo ein Foto mit seinem Schützling Cherlynn gepostet wurde. Mike Pentray ist unbewaffnet, aber er wird versuchen, Black Lily zur Rückkehr zu bewegen. Und er wird ein paar Sicherheitsleute dabeihaben. Wieder wird es zu einer Einflussprobe mit Würfelpool 15 durch ihn gegen Cherlynn kommen, bei der die Gruppe, quasi im Teamwork mit Cherlynn, ihre Würfel zu ihrer Selbstbeherrschungsprobe hinzusteuern darf. Die Wahl einer coolen Location gibt Cherlynn Edge für die Probe.

Wenn Mike Pentray erst mal bei Black Lily ist, können die Runner nur eingreifen, wenn sie aus der Deckung treten, denn Cherlynn ist ständig im Sucher der Kameras. Alles, was sie unternehmen, wäre auf Dutzenden Bildern und Videos zu sehen. Danach müssen sie auf der Hut sein, wenn es Mike Pentray noch einmal probiert.

Die Runner könnten auf die Idee kommen, Mike für den Abend oder permanent auszuschalten. Das wird jedoch in der Öffentlichkeit mehr als schwer, und gegen Bestechung ist er (fast) immun.

Dazu kommt das Team von **Donna Michaela**. Im Gegensatz zu Mike werden Michaelas Runner die Öffentlichkeit meiden wollen. Stattdessen werden sie auf eine Gelegenheit hoffen, die Partycrew zwischen zwei Locations zu überfallen. Ein Decker der Donna verfolgt das Kommlink von Cherlynn Riley. Aus diesem Grund können Michaelas Runner immer schon auf dem Parkplatz oder vor dem Club auf die Runner lauern, wo sie vor den Blicken der Öffentlichkeit verborgen zuschlagen könnten. Das gegnerische Team weiß, dass es hinter Don Lupos Runnern her ist, und sie wollen Black Lily so schnell wie möglich zurückbringen und entgiften, damit sie für das Spiel fit ist. Sie schrecken nicht vor Waffengewalt zurück, wollen aber selbstverständlich Black Lily nicht verletzen. Sie sind sich des Waffenstillstands bewusst, aber die Runner zählen ja nicht zur Mafia, oder? Sie werden deshalb vermutlich nichttödliche Mittel einsetzen. Wenn dein Team die Verfolger lediglich abschütteln kann, versucht das gegnerische Team, wieder zu Black Lily aufzuschließen, um sie einzufangen. Sollten deine Runner ihre Gegner dagegen ausschalten (eventuell sogar dauerhaft?), haben sie etwas Zeit zum Durchschnauen, in der Donna Michaela reagieren muss. Dann kannst du an dieser Stelle die Eskalationsstufe hochschrauben und mehr, aggressivere und/oder besser bewaffnete Gegner als Opposition ins Spiel bringen.

DIE VERFOLGER LOSWERDEN

An irgendeinem Punkt werden sich deine Spieler sicher fragen, woher die Verfolger immer wissen, wo sie sind. Im Fall von Mike Pentray können sie kaum etwas dagegen tun, da jeder Fan Bilder von Cherlynn Riley macht und postet. Nur falls sie auf die Idee kommen, Cherlynn zu verkleiden (eventuell auch schon vor dem zehnten Strich, wenn sie die Verkleidung nicht als solche erkennt), können sie die Öffentlichkeit täuschen und werden damit Mike Pentray los.

Dass Michaelas Seite ebenfalls eine Möglichkeit gefunden hat, Black Lily zu orten, dürfte schnell klar werden. Eine gelungene Probe auf Astral + Intuition (2) schließt magische Ortung aus – auch wenn du deine Runner da ruhig im Ungewissen

lassen kannst. Ein Peilsender kann mit einem Wanzenscanner ausgeschlossen werden, wenn die Probe auf Elektronik + Logik mindestens 1 Erfolg erzielt. Ein Decker im Team kann mit 4 Erfolgen bei einer Matrixwahrnehmungs-Probe die Ortung per Kommlink bemerken.

Egal, wie die Spieler das Kommlink als Wurzel des Übels identifizieren oder ob sie nur auf Verdacht handeln, sie können das Kommlink mit einer Probe auf Heimlichkeit + Geschicklichkeit (6 – Anzahl gefeierter Striche) unberührt entwenden. Der Decker kann die Ortung auch unterbinden, ohne das Kommlink in seinen Besitz zu bringen (Signal stören, Übertragung abfangen), das Kommlink dauerhaft mit Matrixschaden zerstören oder mit der Handlung *Gerät formatieren* oder übergangsweise mit *Befehl vortäuschen* oder *Gerät neu starten* aus der Matrix nehmen. Das Kommlink von Black Lily ist ein Transys Avalon (Gerätestufe 6, D/F 3/1).

DAUMENSCHRAUBEN

Gemeinsam sind Mike Pentray und das gegnerische Team eine gemeine Kombination. Cherlynn könnte bei einem Angriff der Mafia flüchten und von Mike bearbeitet werden, bevor die Runner eingreifen können.

KEINE PANIK

Die schaulustige Menge ist ein gewisses Hindernis, glücklicherweise für alle Fraktionen. Die johlenden Fans können Mike und andere Verfolger ausbremsen und damit den Runnern die Flucht ermöglichen. Auch wenn dein Team in einem Konflikt gegen Michaelas Runner zu unterliegen droht, können die Fans heranstürmen und damit die Kampfhandlungen zum Erliegen bringen. Theoretisch kann sogar die Polizei ohne ihr Wissen den Rückzug der Runner decken.

Zusätzlich kannst du deine Runner von Jacko warnen lassen, dass Michaela mithört und somit weiß, wann sie losfahren und wohin.

FOLGEN

Cherlynn „Black Lily“ Riley wird beim Spiel wohl keine so gute Darstellung abliefern. Wenn auch noch Rad Jamali ausgeschaltet wurde, gehen den Coordinators langsam die Scouts aus.



DER GLÜCKSBRINGER

DER AUFTRAG AUF EINEN BLICK

Kurz vor dem Spiel erreicht die Runner ein Telefonanruf, diesmal von Leonardo. Eine der Centurios, Fritzi „Mutter Tod“ Pichler, vermisst ihre Waffe, einen Glücksbringer, ohne den sie unmöglich spielen kann. Der Auftrag lautet, die Waffe rechtzeitig zur Inspektion durch den ISSV zurückzuholen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr habt den Fanschal schon bereitgelegt, gerade sind die VIP-Tickets reingekommen. Ihr sollt euch am Spielfeld, am Luftschiff des ISSV, einfinden, der fliegenden Ehrentribüne. Mitten in die Partylaune platzt dann dieser Anruf. Leonardo meldet sich ungewohnt knapp. „Tut mir leid, aber ich brauche euch noch mal.“ In knappen Worten erklärt er den Vorfall und warum mal wieder alles auf Messers Schneide steht.

HINTER DEN KULISSEN

Die Rahmenbedingungen für den Auftrag sind simpel. Die Waffe muss um spätestens 14:30 Uhr zur offiziellen Inspektion des Spielmaterials im Quartier der Centurios am Spielareal sein. Setz den Zeitplan je nach Variante knapp an.

Fritzi Pichler kann zur Klärung des Verbleibs nicht viel sagen. Das Team ist bereits vor Ort am Spielfeld, im Mannschaftsquartier. Sie hatte die Waffe aus der Waffenkammer des Teams geholt, um sie noch mal durchzuchecken und zu reinigen. Sie war eben fertig, als der Trainer an der Tür klopfte, um noch einige Dinge durchzusprechen. Nach einem kurzen Gespräch von höchstens zehn Minuten wollte sie die Waffe einpacken, aber da war diese schon weg.

Du kannst dieses Sandboxelement auf verschiedene Weisen spielen (oder auch kombinieren).

- Das Quartier der Centurios wurde abgeriegelt, und der Dieb muss sich noch im Gebäude befinden.
- Du kannst die Rückholaktion auch als actiongeladene Verfolgungsjagd mit Schießerei gestalten.

VARIANTE 1: SUCHE NACH DEM DIEB

Die Runner werden zum Mannschaftsquartier bestellt, wo sie den S-K-Schmidt aus *Der Fluch des Erfolgs* wiedertreffen. Er erklärt ihnen die Lage und legt 25.000 Euro für die pünktliche Wiederbeschaffung der Waffe auf den Tisch. Mit der am Boden zerstörten Fritz kann die Runner nicht reden.

Nun können die Spieler mit sozialen Fertigkeiten, durch rollenspielerische Interaktion und durch Deduktion ermitteln. Auch Hellsichtzauber wie *Wahrheit prüfen* können genutzt werden. Schmidt gibt ihnen weitestgehende Befugnis, sich im Quartier frei zu bewegen, untersagt aber, die anderen Spieler hineinzuziehen. Schmidt weist auf den enormen Wert von Spielersachen auf dem Fanmarkt hin, aber auch, dass Talentscouts Fritz um ihre Waffe natürlich bekannt ist.

Das Erscheinen des S-K-Schmidts, zusammen mit dem Vorfall, hat die Nervosität im Quartier merklich steigen lassen. Der Schmidt wird sich mit den Runnern separat unterhalten. Es liegt an den Runnern, ob sie – mit allen Vor- und Nachteilen, die das mit sich bringt – in seinem Namen auftreten wollen. Auch sonst eignet sich diese Variante dazu, ein paar Kontakte nochmals anzuspielen.

Nur Personen mit Zugangsberechtigung kommen als Täter infrage. Schmidt kann auf Nachfrage Protokolle zur Verfügung stellen. Der Host selbst ist für die Runner nicht zugänglich und ein illegaler Zugang höchst gefährlich. Wir reden hier über einen aktiv gesicherten S-K-Host.

Im Zugangs-Log des Raums sind Mitarbeiter des Catering- und Raumservice die Personen, die als Einzige im Zugangsprotokoll geloggt sind und keine individuelle Zugangskennung haben. Das heißt, dass mindestens ein*e Mitarbeiter*in des Zimmerservice im entsprechenden Zeitraum in Zimmer war.

DER TÄTER

Im Endeffekt kann jeder Mitarbeiter der Täter sein. Du kannst diesen Täter entweder im Vorhinein festlegen oder warten, bis die Runner sich auf einen Verdächtigen eingeschossen haben, und diesen Verdacht dann zerschlagen. So kannst du die ersten beiden Verdächtigen davonkommen lassen und erst den dritten Verdächtigen zum Täter machen. Das zieht die Szene natürlich in die Länge und kann Spieler frustrieren, die eventuell mit guten Argumenten einen Verdacht vertreten haben. Übertreib dieses Element also nicht.

DIE BEUTE

Fritz' Waffe ist ein liebevoll instand gehaltenes Heckler & Koch MG4/46 aus alten Tagen. Das nicht gerade kleine Maschinengewehr muss irgendwo versteckt sein. Jeder Mitarbeiter verfügt über einen Spind, der die Waffe aufnehmen könnte, aber in der Unterkunft in Leichtbauweise finden sich sicher auch andere Zwischenräume, Decken oder Lüftungsrohre, die passend sind.

Wenn die Suche hier endet: Fritz wird überglücklich sein, die Waffe wiederzuhaben, und

DIE VERDÄCHTIGEN

YASEMINE BOURGOUSA

Die türkischstämmige Elfe ist pflichtbewusst und ehrgeizig. Sie will in der Teambetreuung Leiterin des Service werden. Das gefährdet man nicht durch irgendwelchen Blödsinn. Ihre langen dunklen Haare hat sie streng nach hinten gebunden und zum Knoten gesteckt. Ihre Uniform ist sauber gebügelt und gestärkt. Will sie auf dem Weg nach oben noch mal Kohle machen?

CHANTAL DENGLER

Sie ist das Abziehbild einer Tratsch-Tasche aus dem Ruhrpott. Nicht die Cleverste, wirkt etwas einfältig. Ob da eventuell mehr unter der Oberfläche schlummert? In der Konfrontation wird sie eher patzig. Sie ist naiv genug, um keine Angst vor dem Verlust ihres Jobs zu haben.

MIRKO PLASCHKE

Der orkische Mitarbeiter ist begeisterter Centrios-Fan und macht daraus auch keinen Hehl. Er führt das aber als Argument für seine Unschuld ins Feld, denn „ein wahrer Fan würde doch nicht den Sieg seiner Mannschaft aufs Spiel setzen!“ Andererseits wäre so ein Fan doch auch genau der, der Fan-Devotionalien an sich nehmen würde, oder?

YENNIFER PLOH

Das junge, schlanke Mädchen ist nervös, sitzt wie auf glühenden Kohlen und knibbelt an den Nägeln. Sie möchte der Befragungssituation möglichst schnell entkommen, deshalb ist sie patzig zu den Runnern. Den Hintergrund kennen die Runner natürlich nicht und verstehen das eventuell falsch. Ein Askennen bringt ab drei Erfolgen zum Vorschein, dass sie drogensüchtig ist. Braucht sie Geld?

MEHR?

Natürlich kannst du diese Liste nach Belieben ergänzen. Es gibt vermutlich noch mehr Mitarbeiter des Serviceteams. Eventuell hat ein Mitarbeiter auch einen Techniker ins Zimmer gelassen, weil der Holoprojektor mal wieder nicht funktioniert? Oder ein Mitarbeiter deckt einen anderen, der sich mit ihm ins Zimmer gemogelt hat, und nun ist klar, warum.

die Runner werden zeitnah aus dem Quartier verwiesen, als die ISSV-Offiziellen zur Ausrüstungsinspektion erscheinen.

VORGEHEN

Es gibt eine ganze Reihe von Vorgehensweisen, die alle ihre Berechtigung haben, solange alle Spieler am Tisch ihren Spaß haben. Theoretisch kann nichts deine Runner davon abhalten, jeden einzelnen Mitarbeiter mit *Wahrheit prüfen* zu bezaubern.

Schön wäre ein deduktives Vorgehen des gesamten Teams. Der Rigger kann unbemerkt ein Gespräch belauschen, der Decker vielleicht die Schulden von Mirko Plaschke recherchieren oder

herausfinden, dass der Freund von Chantal der ultimative Centurio-Warmonger ist.

VARIANTE 2: JAGD NACH DEM DIEB

Diese Variante funktioniert nur gut, wenn das Team gemeinsam in einem tauglichen Fahrzeug oder auf mehrere taugliche Fahrzeuge verteilt die Verfolgung aufnehmen kann.

In dieser Variante ist der Dieb der Waffe ein Rigger (samt Team?), der die Waffe mit seinen Drohnen über den Luftschatz gestohlen hat. Oder es gab tatsächlich einen Dieb, und dieser gibt die Waffe über einen Lüftungsschacht weiter, vielleicht direkt nach der Befragung.

Zu einem passenden Zeitpunkt informiert Schmidt die Runner, dass sich gerade ein Fahrzeug ohne ISSV-Freigabe aus einer Garage in der Nähe fortbewegt. Er sendet einen Drohnenfeed an die Runner und schickt sie hinterher.

Ob du die resultierende Verfolgungsjagd mittels vergleichender Steuern-Proben ausgestalten oder die Regeln aus SR6 (ab S. 198) verwenden willst, bleibt dir überlassen. Wenn jedoch einer der Charaktere im Team ein Rigger ist, ist dies vielleicht eine der seltenen Möglichkeiten für ihn, zu glänzen. Liefere den Spielern ein weiteres Mal eine filmreife Verfolgungsjagd.

ROSS UND REITER

Der Dieb flieht in einem Porsche Aguilar (Werte wie Eurocar Westwind X80, SR6, S. 304) und hat einen Mann als Rückendeckung mitgebracht. Passende Werte findest du in *Personen der Handlung* (S. 173).

UMGANG MIT DEM DIEB

Die Verfolgungsjagd endet hoffentlich damit, dass die Runner die Diebe ausschalten oder stoppen konnten. So oder so sind die Gegner den Runnern ausgeliefert. Was mit den Dieben geschehen soll, obliegt damit den Spielern. Auch die Motivation mag dabei eine Rolle spielen. Denkbar wären:

- Auftragsarbeit für einen Fan
- Auftrag von Michaela (oder Horizon)
- Geldgier
- Gezielte Sabotage der Centurios

Dabei bleibt offen, ob die Diebe den Zweck und den Auftraggeber kannten, ob und wie die

Runner an die Informationen gelangen und wie sich die beiden Parteien anschließend trennen.

DIE BEUTE

Die Waffe liegt sicher in einem Schaumstoffgepolsterten Alukoffer im Kofferraum. Die Runner können mit ihrem Zielobjekt direkt zurück zum Mannschaftsquartier fahren. Hier erreichen sie die Tür in allerletzter Sekunde und können Fritzis Waffe gerade noch rechtzeitig zur Prüfung überreichen, bevor die Offiziellen des ISSV das Quartier versiegeln.

DAUMENSCHRAUBEN

Wenn du das Ganze eher kampflastig lösen willst, steht am Ende der Jagd eine ordentliche Schießerei auf offener Straße auf dem Plan. Die Gegner haben mehr Leute dabei, die professionell genug sind, um es mit den Runnern aufzunehmen. Aber zerleg die Spieler nicht so sehr, dass sie das Spiel verpassen!

KEINE PANIK

Natürlich kann es schlecht laufen, und die Würfel lassen die Runner im Stich. Das gegnerische Team kann fliehen, und die Waffe ist weg.

Schau dir also vorher das Fahrzeug und die Würfelpools genau an, die zum Einsatz kommen werden. Sowohl der Steuern-Würfelpool des Fahrers als auch das Fahrzeug an sich können schlechter werden. Die Gegenseite hat die Aktion improvisiert und nun ausgerechnet einen Jackrabbit gestohlen, um verzweifelt die Flucht anzutreten.

KARMA UND KONSEQUENZEN

Wenn die Runner die Waffe rechtzeitig zurückbringen könnten, erhalten sie 3 Karma. Wie immer kannst du gute Ideen, schönes Rollenspiel und friedliche Lösungen mit zusätzlichem Karma belohnen. Unnötiges Gemetzeln oder grobes Fehlverhalten sorgen für Abzüge.



EPILOG

DAS SPIEL

Alle Hebel sind bewegt, alle Knöpfe gedrückt. Nun liegt es in der Hand der Centurios, das Ding zu holen. Die Tore zum Spielareal schließen sich, und ihr könnt zum Landefeld des großen ISSV-Luftschiffs gehen. Don Lupo, Leonardo und Jacko erwarten euch bereits. Leonardo verteilt lächelnd AR-Ausweise, die euch als VIPs ausweisen und zum Betreten des Luftschiffs berechtigen. Jacko wirft euch Fanartikel der Centurios zu. Er selbst hat ein MegaXL-Shirt mit dem Hologramm von Pataki „PaP“ Zalán, dem legendären Jäger der Centurios, an und Fähnchen in den Farben des Team an den Hörnern. Don Lupo klopft euch auf die Schultern. Auf der anderen Seite des Landefeldes könnt ihr sehen, wie sich Michaela mit dem Team von Pietro Mancini und einer Konzernvertreterin von Horizon trifft. In den Farben der Coordinators besteigen sie zeitgleich mit euch das Luftschiff auf der gegenüberliegenden Rampe.

Natürlich müssen die Runner alle Waffen abgeben, die Sicherheitsvorschriften sind extrem. Zwei Hubschrauberflotten stehen nicht weit entfernt auf einem Platz. Die Kennungen sind

eindeutig: Saeder-Krupp und Horizon. Dutzende Sicherheitsleute sind unterwegs, in der Matrix und im Astralraum treten sich die Truppen der beiden Kontrahenten gegenseitig auf die Füße.

Ein freundlicher Steward weist euch eure Plätze zu, mit bester Sicht auf die großen Panoramablicke. Ihr bekommt direkten Zugriff auf den Feed des ISSV, während weitere Personen in den VIP-Bereich strömen. Auf der einen Seite steht eine weißhäutige Elfe mit schneeweissen Haaren, umgeben von S-K-Leuten. „Vanadis Hyvönen, Statthalterin Lofwyrs“, raunt Don Lupo euch zu. Auf der anderen Seite des Bereichs hat sich Horizon verschanzt, in der Mitte ein sehr gutaussehender Manager. „Jonathan Hanks, Präsident der Coordinators“, weiß Leonardo zu berichten.

Der ISSV-Feed führt euch in die Details des Spiels ein, von denen ihr wenige noch nicht kennt. Die Mannschaften, aber auch die Regeln sind abrufbar. Das Spielfeld wird euch eingebendet. Ihr könnt euch auch einer virtuellen Tour durch das Luftschiff anschließen, bei der euch einer der Offiziellen die Technik und die Überwachungsmaßnahmen erklärt, die hier gleich eine faire und gegen Manipulation gesicherte Partie ermöglichen werden.

Hier kannst du noch einmal alle Grundinfos zusammenführen oder sortieren, wenn sich die Ereignisse in den vorangegangenen Szenen zu sehr überschlagen haben. Oder noch ein kleines Wortgefecht mit dem Lieblingsgegner beginnen, der es ebenfalls in den VIP-Bereich geschafft hat.

Mit einem leichten Zittern hebt das Luftschiff ab und begibt sich in Position über dem Spielfeld. Dutzende Drohnen strömen aus ihren Halterungen und verteilen sich. Der Livefeed wird um unzählige Blickwinkel und Daten erweitert. Für so etwas muss man zu Hause einen vierstelligen Betrag an die DeMeKo abdrücken. Ihr sortiert eure Datenbereiche nach eurem Geschmack und seht, wie die Mannschaften auflaufen.

Unter einem gewaltigen, sich drehenden Team-Logo marschieren die Centurios auf, alle mit Helm und Federschmuck. Die AR-Signatur der Rüstungen zeigt sie in antiken Rüstungen römischer Zenturios. Angeführt werden sie von Benny „Blitz“ Schäfer, dem weltberühmten Stürmer in glänzender Rüstung. Mit lautem Kampfschrei präsentieren sie ihre Waffen. Statt eines „Ave Caesar“ kommt ihnen jedoch ihr Schlachtruf über die Lippen.

Die Coordinators laufen in ihren Farben und perfekter Choreografie ein, wechseln blitzschnell die Formation und zeigen ihre Beweglichkeit. Stürmer Purplemoon reckt die Siegesfaust in den blauen Himmel des Plexes.

Je nach Vorliebe kannst du mit den Informationen über die Teams diese vorstellen, die Historie aufzählen, genau wie es die Runner nun in den Feeds erleben können. Auch mögliche Ausfälle in der Mannschaft, beeinflusst durch das Tun der Spieler, kannst du hervorheben.

Die Karte des Spielfelds gibt dir die Möglichkeit, auch Spielzüge zu beschreiben und die Fähigkeiten der beiden exzellenten Mannschaften in Aktion zu beschreiben. Ohne Einflussnahme, das muss klar werden, ist der Ausgang der Partie völlig offen.

Das Spiel läuft, das Schlachtenglück wogt hin und her. Mehr als einmal erwischt ihr euch bei einem Lächeln, als ihr die Erfolge eurer Arbeit bemerkt. Verdeckt, nur für Eingeweihte zu sehen und zu bemerken. Doch euer größter Trumpf ist noch nicht gespielt. Plötzlich erlauben sich die Centurios einen kleinen Schnitzer, groß genug, dass sich Molly Ramsay, die Schützin der Coordinators, auf dem Dach der St.-Norbert-Kirche einnisten kann. Die Centurios greifen an, noch weit genug vom Haus entfernt. Leonardo nickt euch zu. Euer Auftritt!

Gönn den Spielern diesen Moment. Sie entscheiden über die Auslösung des Brandsatzes, den sie im Hauptquartier der Vory gelegt haben. Dies wird die Partie entscheiden und die Spieler unsterblich machen. Zumindest unter den eingeweihten Personen.

Plötzlich schießen Flammen aus einem Fenster, verhindern, dass die Centurios in das Gebäude

stürmen. Die Schützin der Coordinators nutzt die Gelegenheit und holt sich einen Kill unter ihren Gegnern. Da gehen die Leuchten an den Rüstungen des Teams von Horizon an: Foulspiel. Die Centurios brechen gnadenlos durch und holen sich den Zug. Als die Anzeige dann noch fünf Strafpunkte wegen mutwilliger Brandstiftung anzeigt, bricht Tumult aus. Rufe und Flüche auf der Tribünenseite von Horizon, euch treffen zornige Blicke. Die Stewards positionieren sich unauffällig, um Schlimmeres zu vermeiden. Das Heulen der Warmonger, die sich überall rund um das Areal versammelt haben, trifft das Luftschiff und die Mikrofone der Übertragungsdrohnen. Wütende Schüsse werden auf das Luftschiff abgegeben. Polizeidrohnen tauchen in den Straßen auf. Aber der ISSV lässt weiterspielen.

Wie ein Raubtier fällt das Team aus Essen über die aus dem Gleichgewicht gebrachten Gäste her, während im Hintergrund das Hauptquartier der Vory in Rauch und Flammen aufgeht. Polizeihubschrauber, Wasserwerfer und Aufstandsbekämpfungsdrohnen liefern sich Straßenschlachten mit den aufgebrachten Warmongern in den Straßen rund um das Spielfeld.

Ihr könnt beobachten, wie Hanks offensichtlich erregt telefoniert. Trotz AR-Nutzung seht ihr seine Gesichtszüge zucken, bis sie resigniert erschlaffen. Offensichtlich teilt der ISSV nicht Horizons Meinung. Nach einem kurzen Wortwechsel mit Donna Michaela lässt sich diese in ihren Sitz fallen. Sie schaut entgeistert auf die Punkteanzeige, auf der die Centurios uneinholbar führen. Die Partie läuft noch, verkommt aber zu einem Nebeneignis, als die Blicke von Lupo und Michaela, die Blicke von Leonardo und Mancini, sich treffen. Die Vendetta ist entschieden.

FAST DAS ENDE

Es ist Zeit zu feiern. Ob die Runner in der Abschlusszene *Fin* (S. 163) zugegen sind, bleibt dir überlassen. Nun wäre der Zeitpunkt, an dem sie den Dank von Lupo und Leonardo ernten.

Vielleicht möchtest du ein Abendessen mit den Wegbegleitern in einem gemütlichen italienischen Restaurant gestalten? Die Mafiosi sind sicher bereit, Brot und Wein mit den Runnern zu teilen. Ein sentimental Abend mit Geschichten von damals und heute.

Vielleicht ist eine Aufnahme in die Mafiafamilie eine Belohnung, mit der du einem deiner Runner eine Freude machen kannst? Die Gelegenheit wird nicht günstiger werden.

Auf der anderen Seite mag es den Runnern auch reichen, und du solltest sie hier ganz offiziell in die Freiheit entlassen. Leg ihre Reputation innerhalb der Mafia fest, verteile weitere Connections und steigere die Loyalität der Bestehenden. Die Runner bekommen noch einmal freundlich, aber bestimmt mitgeteilt, dass sie weiterhin zur Verschwiegenheit verpflichtet sind.

Dann mag noch ein Gefallen, ein Wunsch oder einfach ein dicker Bonus auf die Runner warten. Sei großzügig zu den Runnern, die Mafia hat allen Grund dazu.

Zuletzt liegt es an dir, über eine finale Kar mabelohnung nachzudenken. Wir halten es für angemessen, die Kampagne mit 7 Karma zusätzlich zu belohnen. Gutes Rollenspiel und Interaktion mit der Mafia sind möglicherweise noch etwas zusätzliches Karma wert, haben sich die Runner doch auf ein Wagnis mit unbekanntem Ausgang eingelassen.

Ob du die Fahndungsstufen bei den verschiedenen Fraktionen fallen lässt oder weiterführst, sei dir überlassen. Die Polizei und Sonderermittler Kowalski haben sicher noch ein gewisses Interesse an Aufklärung, werden aber vor allem froh sein, dass der Mafikrieg endet. Die Mafia selbst wird wieder zusammenrücken müssen, und der Waffenstillstand gilt noch immer. Einige Feindschaften mit gewissen Mafiosi werden sich die Runner möglicherweise erarbeitet haben, doch Michaelas Fraktion gibt es nach dem Ende der *Vendetta* so nicht mehr.

FIN

Donna Michaelas schwarzer Mercedes hält an dem unscheinbaren Bürogebäude in Klein-Babylon in Alt-Essen. Im ersten Stock, im holzgetäfelten Büro, das früher von Don Lupo für seine Geschäftstermine verwendet wurde, wartet bereits Don Leonardo. Der junge Mann, gekleidet in einen italienischen Anzug, sitzt auf dem ehrwürdigen Bürostuhl hinter dem ebenso ehrwürdigen Eichenschreibtisch. Hinter ihm warten stehend Don Lupo, Jacko und Francesco di Lau ro. Don Lupo scheint in sich zu ruhen, während Jacko in seinem Nadelstreifenanzug den Raum bis zur Decke dominiert. Michaela und ihr Mann Andrea betreten den Raum.

„Michaela ...“, setzt Don Lupo an.

„Spar dir die Worte, Vater. Du übergibst deine Macht lieber einem *entfernten* Verwandten als mir, mehr muss hier nicht gesagt werden!“

Don Leonardo erhebt sich: „Ich hätte diesen Tag gerne für ein Wiederfinden der Familie genutzt. Aber anscheinend bleibt nur ein Friedensschluss, den ich verlange. Die Vergangenheit soll ab heute ruhen, wir werden unsere Vendetta hier und heute beenden. Niemand wird mehr die Hand gegen den anderen erheben. Gebt euch die Hand!“

Michaela zögert, aber Don Lupo tritt hervor. „Gut gekämpft, Tochter, wie deine Mutter.“ Er streckt seiner vor Wut blitzenden Tochter die Hand entgegen, die sie schließlich ergreift. Dann tritt Don Lupo zur Seite.

Don Leonardo steht neben seinem Schreibtisch, die rechte Hand mit dem goldenem Ring daran

leicht ausgestreckt. Michaela nähert sich ihrem Cousin.

Nach einer gefühlten Ewigkeit, in der die beiden einander in die Augen blicken, kniet sie nieder und küsst den Ring.

„Liebe Cousine, es wird dir an nichts fehlen, und du wirst Teil der Familie sein. Doch wirst du das Ruhrgebiet verlassen. Wir werden eine Möglichkeit finden, wie du der Familie dienen kannst.“

Michaelas Blick wandert zu Jacko, dessen Anblick im Anzug sie noch immer irritiert. „Ja, so wie auch mein *geliebter* Cousin Giacomo einen Platz gefunden hat.“

Jacko grinst ein Trollgrinsen: „Auf die Position habe ich mich nicht beworben. Du selbst hast die Ereignisse in die Wege geleitet, die dazu geführt haben. Ich wäre auch in meinem alten Leben glücklich gewesen, wenn du es nicht zerstört hättest.“

Sie wendet sich Leonardo zu: „Ein *geschwätziger* Troll wird also dein Berater sein?“

„Hunde sind die treuesten Begleiter des Menschen und haben viel *Familiensinn*. Aber Francesco wird mein Consigliere werden. Wende dich an ihn, wenn du etwas brauchst.“

Als sich der Mercedes wieder in Bewegung setzt, steht Don Leonardo am Fenster. „Ob sie es jemals überwinden wird?“

„Nein. Du wirst sie im Auge behalten müssen. Oder sie nach Italien schicken.“

„Ich weiß.“ Leonardo dreht sich zu Lupo um. „Aber auch für dich gilt das Neutralitätsgebot. Du hast viel für die Familie getan, und ein ehrenvoller Platz soll dir immer erhalten bleiben. Regle bitte deine Angelegenheiten und teil mir mit, was ich für dich tun kann, damit du deinen Platz einnehmen kannst.“

Don Lupo schaut seinen Neffen an, wissend, dass er es keine andere Wahl gibt. Es kann nur einen Don geben. Und das Bild eines Tomaten gartens im Sonnenschein hängt zum Greifen nah im Raum.

Die Ereignisse der Kampagne *Vendetta* enden hier. Don Leonardo ist der neue Anführer der deutsch-italienischen Mafia. Im obliegt es, die Gasperi-Familie in die Zukunft zu führen und die Auswirkungen des Krieges zu beseitigen. Welchen Stellenwert die Mafia in eurer Runde zukünftig einnehmen wird, bleibt natürlich euch überlassen. Wie es weitergehen könnte, kannst du im neuen Regionalband zum Rhein-Ruhr-Plex, dem *Revierbericht*, nachlesen. Auch der Roman *Wendigos Wahrheit* von David Grade wirft einen Blick auf dieses Thema.

Wir bedanken uns für das Interesse an dieser Kampagne und unserer gemeinsamen Welt *Shadowrun*.

ANHANG



STADTKRIEG

Wenn du dich für das Thema Stadtkrieg und die aktuelle Liga interessierst, empfehlen wir dir einen Blick auf die *Shadowrun*-Webseite shadowrun6.de sowie das Online-Wiki shadowhelix.de, wo du Links und Material dazu findest, auch zur Weltmeisterschaft in der ADL. Auch das Quellenbuch *Hinter dem Vorhang* und der SR4-Abenteuerband *Blut und Spiele* können dich mit Informationen versorgen.

Für diese Kampagne legen wir den Fokus auf zwei der bekanntesten Teams des internationalen Spielbetriebs. Sie bestreiten das Spiel in Akt 4, das den Rahmen für die dortige Handlung bietet. Einige der Spieler werden eine direkte Rolle spielen, aber die Beschreibung soll auch dir als Spielleiter helfen, deiner Spielrunde die Atmosphäre zu vermitteln.

Die beiden nachfolgenden Abschnitte können als Zusammenfassung der zur Weltmeisterschaft ständig laufenden Berichterstattung über die Teams betrachtet werden. Die Texte sind mit Meinungen und Gerüchten eingefärbt, was wie in jedem guten Shadowtalk gewollt ist.

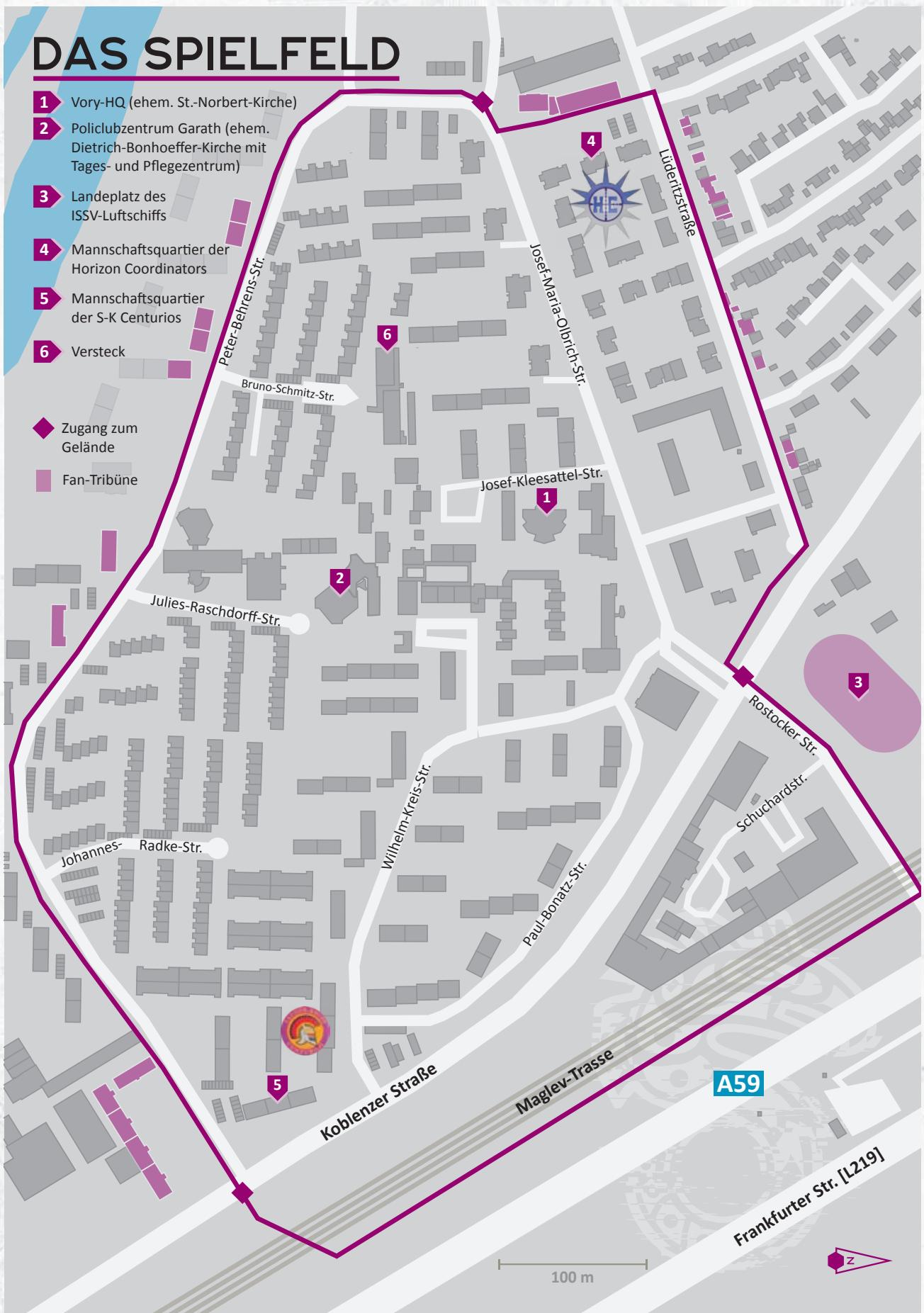
Die Partie, die hier im Vordergrund steht, ist das Aufeinandertreffen der S-K Centurios und der Horizon Coordinators. Die Begegnung findet in der ersten Runde des Turniers statt, angeblich

als zufällige Paarung. Das Spiel wird aber im Vorfeld derartig gehypt, dass es mehr Aufmerksamkeit bekommt als das Eröffnungsspiel des Turniers. Das Spielfeld für die Partie liegt in einer Unterschichtwohngegend in Düsseldorf-Garath.

S-K CENTURIOS ESSEN

Die Centurios aus Essen sind eines der ältesten und sicherlich das erfolgreichste Stadtkriegsteam der ADL. Das von Saeder-Krupp gesponserte Team kann auf Dutzende nationale Titel sowie Europa- und Weltmeisterschaftsteilnahmen zurückblicken. Die Essener Werksmannschaft war zusammen mit der Bremer Chromlegion, den Cyberzombies aus Düsseldorf, den Frankfurt Fireraisers und den Ruhrmetall Leviathanen eines der Gründungsmitglieder der DSKL 2030 und spielt seitdem ununterbrochen in der höchsten deutschen Liga. Mit einem der größten AAA-Konzerne der Welt im Rücken hat sie das größte Etat und nutzt es auch aggressiv, um den Kader ständig zu verbessern. Es ist ein offenes

DAS SPIELFELD





Geheimnis, dass die Centurios bei Saeder-Krupp „Chefsache“ sind.

DAS TEAM

Präsidentin des Teams ist schon seit vielen Jahren Dr. Nina Neukäter. Sie fungiert vor allem als Schnittstelle zum Mutterkonzern, der sich weitaus aktiver in das Management der Mannschaft einmischt, als viele glauben. Angeblich war Neukäter vor ihrem jetzigen Job bei der hauseigenen Konzernrevision angestellt. Sie gilt als unnahbare Technokratin und Perfektionistin. Die Elfe wohnt gut abgeschirmt in Kettwig und hält ihr Privatleben aus den Medien heraus.

Trainer des Teams ist seit Kurzem der Zwerg Stigbjörn Lundgren, der im Verlauf der vorigen Saison für den zuletzt glücklosen Thomas Bleckmann einsprang und die Essener doch noch zum Meistertitel führte. Lundgren ist ein unbeschriebenes Blatt in der Szene und führt einen professionellen Trainerstab an. Die taktische Vorbereitung und das gesamte Training überlässt er fast vollständig seinen Assistenten. Der charismatische Skandinavier sieht sich offenbar eher in der Rolle des Motivators und Mentalcoachs, und tatsächlich treten die Centurios seit seiner Übernahme geschlossener und engagierter auf.

NEU-ESSEN, HEIMAT DER CENTURIOS

Das wuchtige „Kastell“ innerhalb des Saeder-Krupp Sports Center Essen (SKSCE) in Rüttenscheid ist das Hauptquartier der Centurios: vier glänzend schwarze, runde Türme mit überstehenden purpurnen Kegeldächern, verbunden von vollverglasten Bürogebäuden, die einen 300 Quadratmeter großen Innenhof umgeben. Hier finden sich neben den Arbeitsplätzen der Vereinsführung und des Trainerstabs auch die Räumlichkeiten des Managements, der Scoutabteilung und des Marketings. Innerhalb von S-Ks Sportzentrum ist das Kastell sicherlich eines der eindrucksvollsten Gebäude, was

natürlich an der hervorgehobenen Stellung der Stadtkriegsmannschaft liegt.

Besucher werden allerdings nur das vordere Gebäude zu Gesicht bekommen: Hier befindet sich das Team-Museum, wo den Fans die Geschichte der Centurios nähergebracht wird. Pokale und Siegerfotos, Waffen und Rüstungen sowie Hologramme berühmter Spieler können besichtigt werden. Eine VR-Lounge mit teilweise exklusiven Simsinn-Aufnahmen einiger legendärer Spieler ist das Highlight des Museums. Wer wollte nicht schon immer mal den 62er Wipe-out der Nürnberger Naniten durch die Augen von Jorn „Wyvern“ Bullat miterleben?

Ein Großteil der Trainings findet fernab von neugierigen Augen in Neu-Essen statt. Gerüchten zufolge besitzt das Kastell riesige unterirdische Areale, die modular zu immer neuen Umgebungen gestaltet werden. Die Centurios trainieren auch regelmäßig mit den Konzerntruppen, sogar Gefechte mit den Spezialtruppen der Agema stehen auf dem Plan. Das Team hat im Norden der Zone große Trainingsanlagen. Südlich davon hat man mehrere Industriebrachen im Bezirk Mettmann aufgekauft, in denen immer neue Spielfelder abgesteckt werden.

In der Altstadt von Essen befindet sich der weltweit größte Fanshop der Centurios, in dem auch all die weniger gut betuchten Fans einkaufen können, denen ein Besuch der Konzernexklave aus verschiedensten Gründen verwehrt bleibt.

GESCHICHTE

Die Centurios wurden schon 2030 zusammen mit den Teams aus Düsseldorf, Oberhausen, Frankfurt und Bremen gegründet und zählen damit zu den ältesten Mannschaften der DSKL.

Keine andere Mannschaft wird finanziell dermaßen von ihrem Sponsor bedacht. Die Centurios als Konzertochter sind auch fünfzig Jahre nach ihrer Gründung defizitär. Von Anfang an gab es innerhalb von Saeder-Krupp immense Bemühungen, das Team an der Spitze der Liga und unter den besten Teams der Sechsten Welt zu etablieren. Heute ist es ein offenes Geheimnis, dass der mächtigste Förderer der Stadtkrieger der Große Drache Lofwyr selbst ist. Der Erfolg der Centurios soll ein Spiegel des Erfolgs von Saeder-Krupp sein. Dominanz und Überlegenheit um jeden Preis sind Ziel und Credo der Mannschaft.

Die Centurios sind aktuell 12-facher ADL-Meister und 7-facher Sieger des Teutonen-Cups. Beim 2046 eingeführten Krupp-Massaker holten sie fast jeden Titel.

- Bei diesem Charity-Turnier von Saeder-Krupp stehen doch die Centurios als Sieger schon vorher fest. Sie sind die Hausherren und Gastgeber, kennen die Zonen vorher schon, und auch die Unparteiischen werden von Neu-Essen bezahlt.
- König
- Ich denke, das ist auch den Gästen bekannt. Es ist eine reine PR-Show und hat mit einem sportlichen Wettkampf nicht mehr viel zu tun. Anders als der Name

vermuten lässt, gibt es hier auch fast keine Todesfälle bei den Matches.

- Corpshark
- 2078 haben die Cyberzombies die Centurios im Halbfinale geschlagen, danach wurden sie im nächsten Jahr gleich nicht mehr eingeladen. Es halten sich also nicht immer alle an die Vorgaben der Regie.
- Ruhrork
- Wie mir ein großer Vogel geflüstert hat, macht der ISSV gerade Scouting für ganz neue Spielzonen. Damit die Fans mal was Neues sehen.
- Hatrick

DIE MANNSCHAFT

SCOUTS

SVETLANA "BOUNCE" JURJEWKA

Svetlana spielt seit über zehn Jahren bei den Centurios. Sie wurde zu einer zentralen Spielstütze, als „Der Graf“ Sarentin das Team verließ, ist immer noch sehr ehrgeizig und gilt zusammen mit Gendrafu als Führungsduo.

TOBIAS "GENDRAFU" BURGER

Kämpfte sich aus der Jugend hoch und ist seitdem Führungsspieler. Gerüchte besagen, dass er wiederholt Prototypen für S-K testete; ist für einen Ork schon über seinem Alterszenit.

ANTOINETTE "ALLONS! GIRAULT

Obwohl noch Luft nach oben ist, ist ihre Entwicklung beeindruckend; hat ihren Spitznamen aufgrund ihres Drangs nach vorn.

KRISTIAN "ADLERAUGE" TAMM

Ein aufstrebendes Talent wie Girault, soll als Nachfolger für „Gendrafu“ aufgebaut werden.

JÄGER

SHKURTA "CERBERUS" DEBENC

Stark vercyberte Zwergin aus Zürich. Es gibt Wechselgerüchte und vermutete Kontakte zu den Coordinators.

PATAKI "PAP" ZALÁN

Pap ist immer noch festes Mitglied der Mannschaft, trotz seines für einen Troll hohen Alters. Er wird häufig zum Ziel, und seine Verletzungspausen werden immer länger.

JOSÉ "MARIA" STUART

Seine Leistung schwankt zwischen Genie und Wahnsinn; er kann Spiele entscheiden, positiv wie negativ.

ROWAN "WIDOWMAKER" GRANT

Großgewachsene Adeptin mit beeindruckender Trefferquote, die erst kürzlich wieder ihren Weg in die Stammelf gefunden hat. Aufgrund international unterschiedlicher Regeln zum Einsatz von Adepten war ihre Position im Kader bis zuletzt umstritten.

SCHÜTZE

FRITZI "MUTTER TOD" PICHLER

Stammt ursprünglich aus der Trollrepublik Schwarzwald und begann ihre Karriere bei den dortigen Titanen. Hat sich schnell eingelebt, was auch am damaligen Stammschützen lag. Übernahm nach dessen Tod seinen Platz.

BRECHER

AGATA "BULLDOZER" RUSZKOSKA

Ehemalige Soldatin und Starspielerin aus Warschau; taktisch sehr versiert und erfahren.

CHYSANTHOS "CHRIS" SALOULIS

Eher kleingewachsener, aber äußerst agiler Minotaure; sehr junges Talent in seinem ersten Jahr in der Erwachsenen-Mannschaft.

STÜRMER

BENNY "BLITZ" SCHÄFER

Einer der wenigen weißen Norms in der Mannschaft und deren „Gesicht“ und Publikums-magnet. Wiederholt teuerster Spieler der Liga; verträgt Bioware angeblich aufgrund besonderer genetischer Exposition besonders gut und wird aufgrund seiner herausgehobenen Position nur mit dem Besten des Besten ausgestattet; privat sehr zurückgezogen.

SANI

MIKKOL "MICK" KULMALA

Früher Scout; musste nach schwerer Verletzung aussitzen und wechselte auf die Sani-Position.

DIE FANS

Kein anderes Sportteam der ADL hat eine so große Fangemeinde wie die Centurios. Der Rekordmeister zählt allein im Heimatland über 3.000 lokale Fanclubs mit mehr als 200.000 organisierten Fans. Gerade der anhaltende und konstante Erfolg, auch in internationalen Wettbewerben, gepaart mit einer ausgeklügelten Werbekampagne sorgt dafür, dass es in jeder Großstadt der Allianz, und natürlich in jeder Niederlassung des Konzerns, mindestens einen Fanclub des Saeder-Krupp-Teams gibt. Der größte und älteste Fanclub ist die Goldene Legion, die aus dem Essener Fanclub entstand und heute als Dachvereinigung für einen Großteil der lokalen Ableger fungiert. Mehrere Abspaltungsbestrebungen wurden in den letzten Jahrzehnten immer wieder erfolgreich unterdrückt. Gerüchten zufolge soll dabei in mindestens einem Fall der Konzerngeheimdienst S-K Prime involviert gewesen sein. Die Einigkeit der Legion ist in der Tat auffällig.

Auch in Europa und weltweit gibt es nationale und lokale Ableger der Goldenen Legion, vor allem in den Regionen, in denen Saeder-Krupp aktiv ist. Hier sind in Europa noch einmal über 100.000 Fans organisiert, weltweit sind es an die 3 Millionen Metamenschen, die ihre Verbunden-

heit zu den Centurios mit einer Mitgliedschaft in einem der unzähligen Fanclubs zeigen. Viele von ihnen sind unter der noch weit größeren Zahl an Konzernbürgern Saeder-Krups zu finden.

Innerhalb dieser riesigen Fanbasis gibt es auch radikalere Gruppierungen der Warmonger, die jedoch vom Konzern geschickt auf Linie gehalten werden. Auch Hooligangruppen gibt es. Die einzelnen „Firmen“ bestehen teilweise aus weniger als einem Dutzend Mitgliedern, große Gruppen nennen sich Dekurien und bestehen mitunter aus hundert oder mehr Hooligans. Auch hier steht der Konzern im Verdacht, Einfluss zu üben. Die Hools haben sich mehrheitlich Ehrenkodices verschrieben und werden von Hooligangruppen anderer Teams als sehr soldatisch beschrieben.

Der Erfolg der Centurios polarisiert, und auch Saeder-Krapp hat nicht zuletzt wegen seines Präsidenten weitaus mehr Neider und Feinde als andere Megakonzerne. Es gibt kaum größere Fanfreundschaften, aber einige Rivalitäten. In der ADL haben vor allem die eher linken, konzernkritischen Clubs wie die Spyrys oder Assassins eine Feindschaft mit den Centurios.

Neuerdings wird aus beiden Konzernzentralen auch eine erbitterte Feindschaft mit den Fireraisers aus Frankfurt gefördert – nicht verwunderlich, wenn man die jüngsten Verwerfungen zwischen Lofwyr und Monika Stüeler-Waffenschmidt betrachtet.

Genauso bekannt ist die Verachtung des Großen Drachen für Horizon. Daher hat die Begegnung beider Konzernmannschaften in der ersten Runde des Turniers eine besondere Brisanz.

DAS SPIEL GEGEN DIE COORDINATORS

Die Centurios in ihren purpur-roten Rüstungen sind für ihren offensiven Spielstil und ihre taktische Finesse bekannt. Sie gehen stets schnell und koordiniert vor und halten seit der 2075er-Saison einen Schnitt von weniger als zwei Freezes für zu langsames Vorgehen pro Spiel. Trotzdem gelingt es ihnen immer wieder, einzelne Gegner einzukreisen und dann massivem Feuer auszusetzen. Besonders gern nutzen sie dafür unauffällig auftretende einzelne Spieler, deren scheinbar mangelnde Vorsicht Gegner dazu bringt, eine Position einzunehmen, die sich dann als improvisierter Hinterhalt entpuppt.

Spiele gegen die Coordinators sind zwar nicht alltäglich, aber seit dem ersten Aufeinandertreffen in der Weltmeisterschaft 2072 von besonderer Brutalität geprägt, in der sich die Rivalität der beiden Megakonzerne spiegelt. Die Mannschaften sparen vor solchen Treffen nicht an Provokationen, und die Centurios betonen immer wieder gern die Überlegenheit des koordinierten Spiels und einer klaren Führungsstruktur. Die einzelnen Stars der Coordinators in eine Falle zu locken ist ihnen jedes Mal eine besondere Freude. Bei der Begegnung 2072 konnte Benny Schäfer Kito Ita zu einem Angriff verleiten, der damit endete, dass Ita für den Rest des Jahres ausfiel. 2078

rächteten sich die Coordinators und beendeten die Karriere von Andrea Heinz, dem damaligen Star der Centurios. Angeblich wird bei den Centurios seitdem über eine angemessene Retourkutsche nachgedacht – und in diesem Spiel werden wir sie wohl zu sehen bekommen. Zumindest ist es das, was Benny Schäfer bei jeder sich bietenden Gelegenheit ankündigt, seit vor ein paar Monaten bekannt wurde, dass die Centurios trotz ihres Abschneidens in den 2081er Ligaspiele als Turnierchampion an der Weltmeisterschaft teilnehmen würden.

- Da hat der alte Wurm hinter den Kulissen sicher einige Fäden gezogen, um seinen Schätzchen mit dieser Zusatzqualifikation einen Weg in die WM zu kaufen.
- Der Graf
- Klarer Sieg nach Punkten. Da die Konzernmannschaften auch in den reinen Konzernwettkämpfen Weltmeisterschaftspunkte sammeln können, haben sie schon gemäß den Regeln Vorteile.
- Hatrick

Die Fans der Centurios jedenfalls sind bereits ganz wild auf die ausstehende Revanche und entschlossen, ihre Mannschaft nach besten Kräften zu unterstützen. Seit Turnierbeginn kam es bereits zu zahlreichen blutigen Begegnungen der beiden Fangruppen, deren Rivalität der ihrer Mannschaften in nichts nachsteht und die die Ordnungskräfte auf Trab halten.

HORIZON COORDINATORS

Das in der North American Urban Brawl League spielende Konzern-Team von Horizon gibt sich gerne als liebenswürdiger, schillernder Paradiesvogel des Stadtkriegs. Als Teil eines durchorganisi-



sierten Werbe- und Unterhaltungsaufgebots zur Imageverbesserung wurden auf dem Reißbrett geplant, bekannte Spielerinnen, Betreuungskräfte und mit dem Ex-Outlaw Mick Thomsen ein passender Startrainer aufgekauft – fertig war die neue Mannschaft. Geld spielte dabei keine Rolle, nur die Werbewirksamkeit, und wer heute unter Vertrag genommen wird, muss neben dem Spielerischen einige wichtige Eigenschaften erfüllen:

- Große Bekanntheit, am besten durch positive Dinge und möglichst international.
- Eine Besonderheit, die für die Team-Werbung herausgestellt werden kann.
- Die Bereitschaft, sich fast rund um die Uhr von Trideo-Teams, Drohnen und Ähnlichem begleiten zu lassen.
- Und was merkt man jetzt schon? Mehr Schein als Spielkönnen. Hilft auch nichts, wenn man sich die alternden Stars von überall zusammenkauf.
- Jacko

DAS TEAM

Die Belange des Teams sind untrennbar mit denen des Konzerns verflochten. Gestartet als Teil der Marketingkampagne, sind die Coordinators heute als Aushängeschild eng mit dem durchgeplanten Image des Konzerns verbunden. So, wie sich der Konzern sehen will – aufsehenerregend, besonders, durchschlagkräftig –, so soll das Team sein. Und dafür wird eingekauft, was dazu passt. Klar, dass jeder Spieler und jede Spielerin ein passendes und besonderes Image aufgedrückt bekommt. Schließlich kann es in einem publikumswirksamen Team schlecht zwei gleiche Persönlichkeiten geben. Da wäre die Werbefläche ja verschenkt.

- So ein eigenes Stadtkriegteam zeigt halt, wie wichtig man ist. Außerdem kann man so den anderen Konzernen eins auf die Nase geben, ohne dafür belangt zu werden.
- Der Graf

Offizieller Präsident ist Jonathan Hanks. In der „Geschäftsführung“, was eher Horizons Abteilungsleitern nahekommt, sitzen zurzeit Unique Abraham, Malin Jones und Bob Denis – Letzterer wurde jedoch schon länger nicht mehr gesehen.

Trainer der Mannschaft ist seit Kurzem wieder der erste Trainer des Teams, Mick Thomsen, ein ehemaliger Outlaw-Spieler, der nach einer schweren Verletzung auf die Trainerbank wechselte. Zuletzt hatte es mit seinem direkten Vorgänger Streit gegeben, dessen Vorgänger war nur zwei Spiele im Amt, und kaum ein Fan zählt noch, wie viele Trainer, Trainerhelfer, Assistenten, Übergangstrainer und Betreuer es seit der Gründung gegeben hat. Ob Thomsen dem in letzter Zeit etwas nachgelassenen Erfolg helfen kann, wird sich wohl frühestens während der Meisterschaft zeigen.

GESCHICHTE

Die Coordinators wurden Ende der 60er während Horizons Marketing-Neuaufstellung nach dem Aufstieg zum AAA-Konzern gegründet und

gelteten manchen Fans immer noch als Neuling der Liga. Während die ersten Saisons eher erfolglos liefen, gelang ihnen dann, nach dreimaligem Trainerwechsel und Neukauf mehrerer Spieler, mit dem Wipe-out der Slashers ein vielbeachteter Überraschungssieg. Seitdem sind sie aus der North American League nicht mehr wegzudenken und selbst bei internationalen Turnieren – der Durchbruch kam mit der Weltmeisterschaft 72 – ein ernst zu nehmender Gegner. Auch wenn böse Stimmen sagen, dass die Siege vorrangig daran liegen, dass man den anderen Teams die Starspieler ausspannen würde.

- Während andere Mannschaften hart trainieren, wirft Horizon schlicht Geld auf das Problem.
- Deckard

DIE MANNSCHAFT

Die Fluktuation der Coordinators ist nicht nur bei den Trainern eine der höchsten der Stadtkriegsszene. Jungen Talente wird kaum Platz gemacht – auch während der aktuellen Meisterschaft ist der Altersdurchschnitt daher sehr hoch. Gerüchte besagen, dass je nach Ausgang der Spiele bald einige Positionen frei werden könnten.

TRAINER

MICK THOMSEN

Der von Fans verehrte erste Trainer des Teams ist seit einem knappen halben Jahr wieder in seinem alten Job und hat dem Team sichtbaren Schwung gegeben. Ob sein Posten sicher bleibt, wenn die Meisterschaft vorbei ist, ist jedoch mehr als fraglich. Schließlich hat er schon damals nicht die Finger von den minderjährigen Fans lassen können – was erklären würde, warum ihm zwei Begleiter kaum von der Seite weichen. Die Kosten für Horizon waren hoch.

SCOUTS

EDMON 'EDDIE' DUCAT

Letzte Saison noch im Team der Nightmares, gilt der elfische Ducat nun in den Medien als Haupt-Spielmacher der Coordinators, was dem Rest der Mannschaft wenig gefällt. Fast wäre er für die Meisterschaft ausgefallen, da ihn beim Training ein verirrter Schuss von Ramsay traf.

RAD JAMALI

Als erfahrenster Spieler des Teams hat Jamali bisher eine Schlüsselrolle eingenommen. Nach seinem letzten verletzungsbedingten Ausfall kämpft er sich langsam wieder zu alter Form und steht in direkter Konkurrenz zu Ducat, der als möglicher Ersatz für ihn gehandelt wird. Die ausgetauschte Cyberware scheint jedoch Probleme zu bereiten, daher schluckt Jamali in den letzten Monaten vermehrt Schmerzmittel – oder mehr.

GEFFREY VALLIN

Der ausgesprochen gutaussehende Vallin hat in verschiedenen Ligen in Europa gespielt, bis

er vor zwei Saisons zu den Coordinators nach Amerika wechselte. Seitdem wird er werbewirksam als Frauen- und Männer-Schwarm inszeniert. Seine Teamkameraden wissen jedoch gut, dass er einige der dafür angesetzten Pressetermine nur mit Beruhigungsmitteln oder Alkohol erträgt.

CHERLYNN 'BLACK LILY' RILEY

Riley ist der Jungstar im Team – obwohl auch sie schon durch mehrere Profiteams gereicht wurde. Als Ganger in den Slums gestartet, verschlug es sie durch eine Doku-Trid-Serie zum Stadtkrieg, und solange sie sich dort prügeln kann, damit Geld verdient und ausreichend Zeit für ausschweifende Partys bleibt, ist ihr das recht.

JÄGER

AIYANNA TWOBIRDS

Die Schamanin ist das einzige magisch aktive Teammitglied und hat wegen lukrativer Angebote bereits zweimal fast die Mannschaft gewechselt. Trotz ihrer regelmäßigen Weigerung, für Werbeauftritte bereitzustehen, hat sich Horizon bisher nicht dazu entschlossen, sie gehen zu lassen. Bei einem schlechten Abschneiden in der Meisterschaft könnte sich das eventuell ändern. Nur drückt es natürlich den Preis, wenn sie selbst kein gutes Bild dabei abgibt.

Die strenge Auslegung der Regeln für magische aktive Spieler in der DSKL hat im Vorfeld bereits für einige Diskussion gesorgt.

NOAH 'THE ROBOT' BELLER

Der Teamälteste hat in jungen Jahren in der Jugendmannschaft der Spears begonnen und seitdem einen Hass auf sie entwickelt. Mehrere schwere Verletzungen hat er bisher wegstecken müssen – und eine kurzzeitige Sperre wegen des Angriffs auf einen Sani. Durch die auffälligen Vercyberungen wird er gerne „Roboter“ genannt. Vermutlich ist vieles in seinem Körper kaum aus der Probephase heraus.

TAKEO CRAWFORD

Der große und grimmig aussehende Ork ist einer der wichtigsten Spieler des Teams, nur hat er ein Aggressivitätsproblem: Bereits dreimal hat er nach einem schlechten Spiel Reporter geschlagen, für den überzogenen Angriff auf seinen bei den Slashers spielenden Ex-Mann wurde er sogar gesperrt. Nach den letzten Spielen hatte er den Centurios blutige Rache geschworen. Die Fans warten gespannt, was sich daraus ergibt.

RU YEO-JIN

Nicht selten unterschätzt man die schmale Zwerigin beim ersten Spiel – doch sie ist eine mit allen Wassern gewaschene Veteranin, die unter anderem ein paar Saisons bei den Rams in Hamburg gespielt hat. Aus dieser Zeit hat sie mit dem einen oder anderen Centurio noch eine gut aufbewahrte Rechnung übrig.

BRECHER

AURORA WILLIAMS

Die junge Trollin galt als eine der jüngsten Spielerinnen der Liga, als sie zum ersten Mal mit den Paladins in der Kampfzone stand. Schon allein durch diese Ausnahmestellung war sie der perfekte Neuzugang für die Coordinators, bei denen sie sich jedoch auch nach zwei Saisons noch nicht wirklich einfinden konnte. Sie trainiert, soweit möglich, allein.

MARCELI SEROTA

Vermarktet als ehemaliger Shadowrunner, ist Serota eigentlich „nur“ Söldner für vorrangig Ares gewesen. Gerüchten zufolge stammt ein Großteil seiner auffälligen Cyberware noch aus deren Profi-Sortiment. Er ist ein ausgesprochen guter Taktiker – was im Team leider wenig bringt, da kaum jemand auf ihn hört.

SCHÜTZE

MOLLY RAMSAY

Als ehemalige Scharfschützin hat die Orkin die perfekte Position für sich gefunden. Bekannt geworden in Boston, brauchte es hinter den Kulissen wohl einige Überzeugungskraft, um sie in eine neue Mannschaft zu holen. Nach dem letzten Spiel gegen ihr altes Team wurde sie im Hotel von enttäuschten Boston-Fans überrascht. Im folgenden Handgemenge gab es mehrere Schwerverletzte.

STÜRMER

JACI PURPLEMOON

Jaci war schon Jäger und Scout, hat für diverse Mannschaften gearbeitet und mit Glück trotzdem noch einige Saisons vor sich. Sein Streit mit dem vorherigen Trainer war Anlass für dessen Kündigung – doch in Wirklichkeit ist Jaci einfach so sehr von sich und seinen Fähigkeiten eingenommen, dass er es sich früher oder später mit jedem verscherzt.

SANI

ALESSANDRO 'AZZI' FLORES

Der selbsternannte Rädelsführer der Mannschaft hat früher als Militär-Mediziner in Kriegsgebieten gearbeitet. Zum Stadtkrieg kam er, weil er selbst entscheiden wollte, wann ihm Kugeln um die Ohren fliegen. Er gilt als wortgewandt und liebenswert – wenn er nicht gerade getrunken hat. Und das tut er in letzter Zeit mehr, als die Verantwortlichen im Team noch länger hinzunehmen gewillt sind.

DIE FANS

Horizon präsentiert Stadtkrieg gerne als Unterhaltung für die ganze Familie, die Mannschaft als liebenswerte Draufgänger mit ein wenig kindlichem Überenthusiasmus, einer schillerner als der andere. Viele Fanclubs stützen dieses

Bild, und bei Horizons Mitarbeitern gehört die freiwillige Mitgliedschaft schon fast zum guten Ton. Zahlenmäßig am größten sind die „Unterstützer“, quasi der offizielle, werbewirksame Familienclub ohne Warmonger, zusätzliche Gewalt oder Konflikte mit anderen Teams. Kleinere Clubs werden meist von denen gegründet, die die Sache doch etwas ernster nehmen, vielleicht gar zu den Austragungsorten oder zumindest in die passende Stadt zum After-Game-Treffen fahren.

Horizon unterstützt private Fanclubs mit einem Fanclub-Gründungspaket, regelmäßigen Teaminterna oder Werbematerial, und manche Spieler besitzen eigene personenbezogene Fanclubs – was sich dann als schwierig erweist, wenn sie das Team wieder verlassen. Gerüchten folge ist nicht nur das Können im Spiel für den Verbleib im Kader relevant, sondern auch die Anzahl privater Fanclubs, die der betreffende Spieler bieten kann.

Natürlich gibt es Warmonger, die in verschiedenen Gruppen organisiert oder – ganz wie ihr Team im Spiel – völlig zusammengewürfelt und chaotisch sind. Material für solche „schlagkräftigen Superfans“ stellt Horizon ebenfalls, auch wenn es offen nur wenig damit wirbt. Schließlich ist es schlecht mit dem „netten“ Image des Konzerns zu vereinbaren, wenn gegen andere Teams gehetzt, Standorte von deren Trainingsorten oder Treffen veröffentlicht oder spezielle Krankenversicherungen für Hooligans angeboten werden.

- ⦿ Vor dem Teamhotel am Oerkhaussee ist bereits ein regelrechtes Fan-Camp entstanden.
- ⦿ Ruhrork

Horizon baut Geschichten um alle Spieler, jedes Spiel und jedes gegnerische Team. Klar, wer darin ausschließlich Heldenstatus hat.

TAKTIKEN

„Augen zu und drauf“ zählt zwar kaum als Taktik – ungefähr so könnte man jedoch die Spielweise der Coordinators beschreiben. Hier wird wenig verzögert, kaum taktiert, und nicht selten hat man schon gepunktet, während die Gegner noch versuchen, ihre erste Aufstellung zu finden. Langsame Teams werden schnell überrannt.

Zusätzlich haben es gegnerische Trainer und Taktiker schwer, bei dem unplanbaren Durcheinander der Coordinators, wo scheinbar jeder für sich kämpft, einen roten Faden zu finden, auf den man die eigene Methode bauen kann.

Den meisten ist klar, dass ein solches Spiel oft mehr mit Glück als mit Können zu tun hat und im Profisport eigentlich nichts zu suchen hat. Bei einem Team aus einzelnen, meist sehr ichbezogenen und hochgelobten Starspielern müsste sich

irgendwer um den Aufbau eines Zusammengehörigkeitsgefühls kümmern. Seit Mannschaftsbeginn jedoch kokettieren die Coordinators mit ihrem Eigensinn und bewerben es als Zeichen des Enthusiasmus der Spieler, liebenswerte Marotte und Zeichen ihres „Andersseins“. Und bisher geben die Erfolge ihnen meist recht. Niederlagen sind allerdings fast ausschließlich auf fehlende Taktik und Alleingänge einzelner Spieler zurückzuführen. Bei Gegnern, die sich die Teammitglieder einzeln und geplant vorknöpfen, müssen sich die Coordinators dringend vorsehen. Sonst ist die Meisterschaft schneller vorbei als geplant.

DAS SPIEL GEGEN DIE CENTURIOS

Zwar sind die Coordinators vorrangig mit internen Streitereien und den nordamerikanischen Teams beschäftigt – für Spiele gegen die Centurios wird aber gerne Platz gemacht.

Seit dem ersten Aufeinandertreffen während der Weltmeisterschaft 2072 sind sich nicht nur die zugehörigen Konzerne, sondern auch die Teams und teilweise einzelne Spieler spinnefeind. Die Fans erinnern sich noch gut und voller Zorn an das nicht geahndete Vergehen der Centurios, durch das der damalige Starspieler Kito Ita über Monate verletzt aussetzen musste. Alle Coordinators-Anhänger waren dann 2078 schadenfroh, als durch das tollkühne Vorstoßen zweier Spieler der Star der Centurios, Andrea Heinz, dauerhaft zu Boden ging. Schon vor dem damaligen Spiel kam es an verschiedenen Orten zu handgreiflichen Auseinandersetzungen zwischen Fans und sogar Teammitgliedern. Letzteres führte fast zu Disziplinarmaßnahmen vonseiten des Horizon-Trainers.

- ⦿ Rache für Andrea!
- ⦿ König

Vor dem aktuellen Spiel überbietet sich das Marketing der Teams mit höhnischen Seitenhieben an die Gegner, man gräbt alte Geschichten aus, lässt verflossene Liebschaften der Spieler, abtrünnige Fans und unbeteiligte, aber bekannte Stars und Sternchen zu Wort kommen.

- ⦿ Einige der Kraftausdrücke, die sich die AR-Tags der Spieler zuwerfen, mussten sogar mit einem Update entschärft werden.
- ⦿ Ruhrork

Währenddessen laufen sich nicht nur die Spieler, sondern auch die angereisten Fans warm: Wenn die Sicherheitskräfte nicht aufpassen, fließt nicht nur auf dem Spielgelände das Blut.



PERSONEN DER HANDLUNG

EHRENKODEX (MAFIA)

Der Ehrenkodex der Mafia beruht auf der Omertà: der Pflicht, gegenüber Außenstehenden Stillschweigen über die Angelegenheiten der Mafia zu wahren. Dies gilt insbesondere im Umgang mit der Polizei, mit der grundsätzlich nicht zusammengearbeitet werden darf. Jegliche Konflikte sind ohne sie zu klären. Ein ebenso zentraler Bestandteil des Kodex ist die Loyalität gegenüber dem Don. Und schließlich sind alle Mitglieder der Mafia verpflichtet, stets für die eigene Ehre einzustehen.

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

Vorteile: Hohe Schmerztoleranz

Nachteile: Verpflichtungen 3, Vorurteile (Fremde) 3

Aktionsfähigkeiten: Athletik 3, Biotech 2, Einfluss 3

(Einschüchtern +2), Feuerwaffen 3 (Gewehre +2),
Heimlichkeit 2, Nahkampf 4 (Knüppel +2), Wahrnehmung 3

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

Waffen:

Totschläger [Knüppel | Schaden 2B | 6/-/-/-]
Defiance T-250 kurz [Schrotflinte | Schaden 3K | EM/HM | 8/8/4/-/-] 5(i)]

GENERISCHE MAFIOSI

Es gibt solche Mafiosi und solche – vom einfachen Straßenschläger bis zum Capo.

KLEINER FISCH

(MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 1)

Die Neulinge bei der Mafia. Man trifft sie vor allem in Gruppen an, die von einem Straßenchef angeführt werden.

STRASSENCHEF DER KLEINEN FISCHE

(MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2)

Die Straßenchefs kommandieren eine Gruppe kleiner Fische und hoffen, eines Tages zum Leutnant aufzusteigen, um echte Mafiasoldaten kommandieren zu können.

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

Initiative: 6 + 1W6**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben**Zustandsmonitor:** 11**Verteidigungswert:** 7**Vorteile:** Hohe Schmerztoleranz, Vertrautes Terrain (eigener Turf), Zähigkeit**Nachteile:** Ehrenkodex (Mafia), Verpflichtungen 3, Vorurteile (Fremde)**Aktionsfähigkeiten:** Athletik 4, Biotech 2, Einfluss 4 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 4 (Pistolen +2), Heimlichkeit 2, Nahkampf 5 (Knüppel +2), Wahrnehmung 5 (Stadt +2)**Ausrüstung:** Actioneer Geschäftsanzug [+2], Kommlink [GS 4, D/F 2/1], Sonnenbrille [Kap. 2; Bildverbindung, Blitzkompenstation, Sichtverbesserung]**Waffen:**

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

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

TÜRSTEHER

(MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2)

Im Grunde ein kleiner Fisch, aber mit genug Nerven, um sich regelmäßig auf den Präsentiersteller zu begeben – und mit der Selbstbeherrschung, vor einem angesagten Club keine unnötig große Szene zu machen.

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

Initiative: 6 + 1W6**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben**Zustandsmonitor:** 11**Verteidigungswert:** 7**Vorteile:** Vertrautes Terrain (eigener Turf), Zähigkeit**Nachteile:** Verpflichtungen 3**Aktionsfähigkeiten:** Athletik 3, Biotech 2, Einfluss 5 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 3, Nahkampf 5 (Waffenlos +2), Wahrnehmung 5 (Stadt +2)**Ausrüstung:** Actioneer Geschäftsanzug [+2], Kommlink [GS 4, D/F 2/1], Mikro-Transceiver, Sonnenbrille [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompenstation, Sichtverbesserung]**Waffen:**

Schlagring [Nahkampf | Schaden 3K | 6/-/-/-]

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

MAFIASOLDAT

(MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4)

Die erfahrenen Typen, die geschickt werden, wenn jemand Schwierigkeiten macht.

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

Initiative: 7 + 1W6**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben**Zustandsmonitor:** 11**Verteidigungswert:** 7**Vorteile:** Hohe Schmerztoleranz, Vertrautes Terrain (eigener Turf), Zähigkeit**Nachteile:** Ehrenkodex (Mafia), Verpflichtungen 3, Vorurteile (Fremde)**Aktionsfähigkeiten:** Athletik 4, Biotech 2, Einfluss 5 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 5 (Gewehre +2), Heimlichkeit 3, Nahkampf 6 (Knüppel +2), Steuern 2, Wahrnehmung 5 (Stadt +2)**Ausrüstung:** Actioneer Geschäftsanzug [+2], Kommlink [GS 4, D/F 2/1], Mikro-Transceiver, Sonnenbrille [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompenstation, Sichtverbesserung]**Waffen:**

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

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

LEUTNANT

(MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 5)

Der Leutnant ist meist derjenige, der mit einem redet, bevor man mit einer Gruppe Mafiasoldaten Bekanntschaft macht.

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

Initiative: 7 + 1W6**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben**Zustandsmonitor:** 11**Verteidigungswert:** 7**Vorteile:** Hohe Schmerztoleranz, Vertrautes Terrain (eigener Turf), Zähigkeit**Nachteile:** Ehrenkodex (Mafia), Verpflichtungen 3**Aktionsfähigkeiten:** Athletik 4, Biotech 2, Einfluss 6 (Führen +2), Feuerwaffen 5 (Gewehre +2), Heimlichkeit 3, Nahkampf 5, Steuern 2, Wahrnehmung 6 (Stadt +2)**Ausrüstung:** Actioneer Geschäftsanzug [+2], Kommlink [GS 4, D/F 2/1], Mikro-Transceiver, Sonnenbrille [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompenstation, Sichtverbesserung]**Waffen:**

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

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

FAHRER

(MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4)

Sie sind nicht ganz so hart im Nehmen wie die Mafiasoldaten, weil es schlicht nicht ihr Job ist, sich ins Handgemenge zu begeben.

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

Initiative: 10 + 1W6**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben**Zustandsmonitor:** 10**Verteidigungswert:** 5**Vorteile:** Vertrautes Terrain (eigener Turf)**Nachteile:** Ehrenkodex (Mafia), Verpflichtungen 3, Vorurteile (Fremde)**Aktionsfähigkeiten:** Athletik 3, Biotech 2, Feuerwaffen 5, Heimlichkeit 4, Mechanik 4, Steuern 6 (Bodenfahrzeuge +3), Wahrnehmung 6 (Stadt +2)**Ausrüstung:** Actioneer Geschäftsanzug [+2], Kommlink

[GS 4, D/F 2/1], Mikro-Transceiver, Riggerkonsole
[GS 2, D/F 3/3], Sonnenbrille [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Sichtverbesserung]

Fahrzeuge:

Ford Americar [Auto | Handling 4/5 | Beschleunigung 9 | Geschwindigkeitsintervall 20 | Höchstgeschwindigkeit 160 | Rumpf 11 | Panzerung 4 | Pilot 1 | Sensor 2 | Sitze 4]

Cyberspace Designs Quadrotor [Kleine Drohne | Handling 2 | Beschleunigung 15 | Geschwindigkeitsintervall 20 | Höchstgeschwindigkeit 120 | Rumpf 3 | Panzerung 1 | Pilot 3 | Sensor 2]

Waffen:

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

MESSERKLAUE

(MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4)

Wem das Zeug zum echten Mafiasoldaten fehlt, der kann mit Cyberware nachhelfen. Das ist allerdings nichts für Traditionalisten.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	4	4(6)	4	3	3	3	2	3,95

Initiative: 9 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 10

Vorteile: Hohe Schmerztoleranz, Vertrautes Terrain (eigener Turf)

Nachteile: Ehrenkodex (Mafia), Verpflichtungen 3

Aktionsfähigkeiten: Athletik 4, Biotech 4, Einfluss 5 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 4, Heimlichkeit 3, Nahkampf 6 (Klingenwaffen +2), Wahrnehmung 5 (Stadt +2)

Bodytech: Dermalpanzerung 4, Reaktionsverbesserung 2, Sporn (einziehbar)

Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug [+2], Kommlink [GS 4, D/F 2/1], Mikro-Transceiver, Sonnenbrille [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Sichtverbesserung]

Waffen:

Sporn [Klingenwaffe | Schaden 3K | 7/-/-/-]

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

MAGIERADEPT

(ORK, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4)

Donna Michaela lässt nicht nur vercyerte Menschen für sich kämpfen, sondern auch Metas – und sogar Erwachte.

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

Initiative: 8 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: 11

Verteidigungswert: 8

Vorteile: Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1

Nachteile: Ehrenkodex (Mafia), Verpflichtungen 3

Aktionsfähigkeiten: Astral 5, Athletik 3, Biotech 3, Einfluss 3, Feuerwaffen 3(4), Heimlichkeit 3, Hexerei 6, Nahkampf 3, Wahrnehmung 5

Adeptenkräfte: Astrale Wahrnehmung, Kampfsinn 1,

Mystische Panzerung 2, Verbesserte Fertigkeit (Feuerwaffen), Verbesserte Reflexe 1

Zauber: Druckwelle, Heilen, Manablitz, Reflexe Steigern, Wahrheit Prüfen

Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug [+2], Kommlink [GS 4, D/F 2/1], Mikro-Transceiver, Sonnenbrille [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Sichtverbesserung]

Waffen:

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

TECH-SPEZIALIST

(ZWERC, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4)

Bei den Traditionalisten hätte er keine Chance, aber bei der neuen Mafia weiß man seine Fähigkeiten zu schätzen.

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

Initiative: 7 + 1W6

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

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 5

Vorteile: Analytischer Geist, Infrarotsicht, Toxinresistenz, Vertrautes Terrain (eigener Turf)

Nachteile: Ehrenkodex (Mafia), Verpflichtungen 3

Aktionsfähigkeiten: Athletik 3, Biotech 4, Cracken 5 (Hacken +2), Elektronik 5, Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 3, Nahkampf 2, Wahrnehmung 5 (Stadt +2)

Bodytech: Cyberbuchse 2 [D/F 5/4, Matrixinitiative +1]

Programme: Aufspüren, Babymonitor, Schmöker, Signalreiniger

Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug [+2], Cyberdeck [GS 2, A/S 5/4], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Mikro-Transceiver, Sonnenbrille [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Sichtverbesserung]

Waffen:

Steyr TMP [Automatikpistole | Schaden 2K | HM/AM I 8/8/6/-/ | 30(s) | Lasermarkierer]

MAFIAKILLER

(MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 7)

Wenn die Zeit des Redens vorbei ist, beginnt die Arbeit dieser Spezialisten.

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

Initiative: 10 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 11

Verteidigungswert: 9

Vorteile: Hohe Schmerztoleranz, Zähigkeit

Nachteile: Ehrenkodex (Mafia), Verpflichtungen 3

Aktionsfähigkeiten: Athletik 5, Biotech 3, Einfluss 3, Feuerwaffen 7 (Gewehre +3), Heimlichkeit 6 (Schleichen +2), Nahkampf 7 (Klingenwaffen +2), Steuern 3, Wahrnehmung 6 (Stadt +2)

Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug [+2], 2 Dosen Jazz [Reaktion +1, +2 Initiativewürfel], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Mikro-Transceiver, SecureTech Invisi-Shield [+2, Kumulativ], Sonnenbrille [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Sichtverbesserung]

Waffen:

Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2*/--/-|
* max. 20 m]
Ares Viper Slivergun [Schwere Pistole | Schaden 3K |
HM/SM I 12/8/6/-| 30(s) | Schalldämpfer]
Mossberg CMDT [Schrotflinte | Schaden 4K | HM/SM I
4/11/7/-| 24(t) | Lasermarkierer]
FN HAR [Sturmgewehr | Schaden 5K | HM/SM/AM I
3/11/10/6/1 | 35(s) | Gasventilsystem, Lasermarkie-
rer]

CAPO**(MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 7)**

Der Capo ist kein Mann der Straße mehr. Dafür hat er andere. Er hat in seinem Gebiet alle Fäden in der Hand.

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

Initiative: 8 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 11

Verteidigungswert: 8

Vorteile: Erster Eindruck, Fotografisches Gedächtnis, Willensstark

Nachteile: Ehrenkodex (Mafia), Verpflichtungen 3

Aktionsfertigkeiten: Athletik 2, Einfluss 8 (Verhandeln +2, Führen +3), Feuerwaffen 5 (Pistolen +2), Nahkampf 4, Überreden 6, Wahrnehmung 6

Bodytech: Maßgeschneiderte Pheromone 3, Schlafregulator

Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug [+2], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], SecureTech Invisi-Shield [+2, Kumulativ], Sonnenbrille [Kap. 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Smartlink]

Waffen:

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

Ares Predator VI [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM I 11/11/8/-| 15(s) | Angepasster Griff, Persönlicher Stil, Smartgunsystem, variables Munitionssystem]

MAGIER**(MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 7)**

In der Sechsten Welt lässt sich Magie nicht ignorieren – auch die Mafia benötigt Profis, die in der Lage sind, ihre Vorteile für die Familie nutzbar zu machen.

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

Initiative: 8 + 1W6

Astrale Initiative: 10 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 11

Verteidigungswert: 7

Vorteile: Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 2

Nachteile: Ehrenkodex (Mafia), Verpflichtungen 3

Aktionsfertigkeiten: Astral 5, Athletik 2, Beschwören 6, Biotech 2, Einfluss 3, Feuerwaffen 3, Hexerei 7 (Antimagie +2), Nahkampf 3, Wahrnehmung 5

Zauber: Attribut Steigern, Fahrzeugpanzerung, Feinde

Entdecken, Gegenmittel, Geistessonne, Heilen, ManabARRIERE, Manablitz, Panzerung, Physische Maske, Reflexe Steigern

Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug [+2], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Mikro-Transceiver, SecureTech Invisi-Shield [+2, Kumulativ], Sonnenbrille [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Sichtverbesserung]

Waffen:

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

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

RIGGER**(MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 7)**

Wenn es nicht nur darum geht, einen Trupp Mafiasoldaten in einer Limousine durch die Gegend zu kutschieren, beginnt der Job des Riggers.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	4	6(11)	3	4	5	5	3	0,7

Initiative: 16 + 2W6

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

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 6

Vorteile: Technisches Improvisationstalent, Vertrautes Terrain (eigener Turf)

Nachteile: Ehrenkodex (Mafia), Verpflichtungen 3

Aktionsfertigkeiten: Athletik 3, Biotech 4, Feuerwaffen 3 (Pistolen +2), Heimlichkeit 4, Mechanik 5, Nahkampf 3, Steuern 8(9) (Luftfahrzeuge +2, Bodenfahrzeuge +3), Wahrnehmung 6 (Stadt +2)

Bodytech: Reaktionsverbesserung 4, Reflexbooster 1, Reflexrekorder (Steuern), Riggerkontrolle 3

Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug [+2], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Mikro-Transceiver, Riggerkonsole [GS 6, D/F 7/6], Sonnenbrille [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Sichtverbesserung]

Fahrzeuge:

BMW X89 [Auto | Handling 3/5 | Beschleunigung 18 | Geschwindigkeitsintervall 30 | Höchstgeschwindigkeit 180 | Rumpf 14 | Panzerung 8 | Pilot 3 | Sensor 3 | Sitze 5 | Riggerinterface]

MCT-Nissan Roto-Drohne [Mittlere Drohne | Handling 3 | Beschleunigung 20 | Geschwindigkeitsintervall 30 | Höchstgeschwindigkeit 160 | Rumpf 5 | Panzerung 6 | Pilot 3 | Sensor 2 | Standard-Waffenhalterung mit FN HAR]

Cyberspace Designs Dalmatian [Große Drohne | Handling 3 | Beschleunigung 13 | Geschwindigkeitsintervall 20 | Höchstgeschwindigkeit 130 | Rumpf 6 | Panzerung 4 | Pilot 3 | Sensor 3 | Schwere Waffenhalterung mit Ingram Valiant]

Waffen:

Steyr TMP [Automatikpistole | Schaden 2K | HM/AM I 8/8/6/-| 30(s) | Lasermarkierer]

FN HAR [Sturmgewehr | Schaden 5K | HM/SM/AM I 3/11/10/6/1 | 35(s) | Gasventilsystem, Lasermarkierer]

Ingram Valiant [Leichtes Maschinengewehr | Schaden 4K | HM/SM/AM I 2/11/12/7/3 | 100(g) | Gasventilsystem, Lasermarkierer]

DECKER

(MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 7)

Nicht nur das große Geld bewegt sich durch die Matrix, hierüber läuft auch die Kamera am Haus des Capos – und darum muss jemand dafür sorgen, dass die Familie auf diesem Gebiet ganz vorn mit dabei ist.

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

Initiative: 10 + 1W6

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

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 11

Verteidigungswert: 5

Vorteile: Analytischer Geist, Härtung, Vertrautes Terrain (Hosts der Familie)

Nachteile: Ehrenkodex (Mafia), Verpflichtungen 3

Aktionsfähigkeiten: Athletik 3, Biotech 4 (CyberTechnologie +2), Cracken 8 (Matrixkampf +3), Elektronik 7 (Software +2), Feuerwaffen 4 (Pistolen +2), Nahkampf 3, Wahrnehmung 6

Bodytech: Cyberbuchse 5 [D/F 8/7, Matrix-Initiative +3], Schlafregulator

Programme: Aufspüren, Ausnutzen, Babymonitor, Biofeedback, Fessel, Gabel, Panzerung, Toolbox, Übertakten, Verschlüsselung

Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug [+2], Cyberdeck [GS 5, A/S 8/7], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Mikro-Transceiver, Sonnenbrille [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Sichtverbesserung]

Waffen:

Steyr TMP [Automatikpistole | Schaden 2K | HM/AM | 8/8/6/-/ | 30(s) | Lasermarkierer]

ter 2], Datenbuchse, Dermalpanzerung 4, Kunstmuskeln 2, Reflexbooster 1

Ausrüstung: Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Sicherheitspanzerung mit Helm [+7; Chemische Versiegelung, Elektrische Isolierung 2, Feuerresistenz 2; Schadenssenkend 1, Bewegungsrate -2/-4], Subvokales Mikrofon

Waffen:

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

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 | 6/11/11/9/4 | 36(s) | Ausklappbare Schulterstütze, Schalldämpfer, Schockpolster, Smartgunsystem]

2 IR-Rauchgranaten [Granate | Geblendet I für Sicht durch Wolke, Geblendet II aus Wolke | Anfangsradius 5 m]

2 Betäubungsgranaten [Granate | Schaden 10B/8B/6B | Sprengwirkung 15 m]

2 Flash-Packs [Granate | Geblendet III/Geblendet II | Geblendet I | Sprengwirkung 10 m]

SPEZIALEINSATZ-KOMMANDO-MAGIER

(MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 6)

Waffen und Technik sind nicht alles. Ein SEK verfügt auch über magische Spezialisten.

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

Initiative: 8 + 1W6

Astrale Initiative: 11 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 11

Verteidigungswert: 10

Vorteile: Mut, Willensstark, Zähigkeit

Nachteile: SIN-Mensch

Aktionsfähigkeiten: Astral 5, Athletik 3, Beschwören 3, Biotech 2, Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 4, Hexerei 6, Nahkampf 3, Wahrnehmung 5

Zauber: Betäubungsball, Betäubungsblitz, Chaos, Energieblitz, Heilen, Leben Entdecken, Levitieren, ManabARRIERE, Reflexe Steigern, Stabilisieren, Telepathie, Trideo-Trugbild

Ausrüstung: Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Sicherheitspanzerung mit Helm [+7; Chemische Versiegelung, Elektrische Isolierung 2, Feuerresistenz 2; Schadenssenkend 1, Bewegungsrate -2/-4], Subvokales Mikrofon

Waffen:

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

Walther Secura II [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | 10/8/7/-/ | 18(s) | Lasermarkierer, Taktische Lampe]

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

SPEZIALEINSATZ-KOMMANDO-RIGGER

(MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 6)

Der Rigger bringt das Spezialeinsatzkommando sicher an jeden Einsatzort und leistet Feuerunterstützung – auch aus der Luft.

GENERISCHE GESETZESHÜTER

SPEZIALEINSATZKOMMANDO-MITGLIED

(MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 6)

Die Mitglieder eines Spezialeinsatzkommandos gehören zur Elite der Polizeikräfte – und das wissen sie auch.

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: 16

Vorteile: Mut, Zähigkeit

Nachteile: SIN-Mensch

Aktionsfähigkeiten: Athletik 5 (Werfen +2), Biotech 3, Elektronik 3, Feuerwaffen 6 (Gewehre +2), Heimlichkeit 5, Nahkampf 5 (Knüppel +2), Steuern 4, Wahrnehmung 6 (Stadt +2)

Bodytech: Cyberaugen [Stufe 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Cyberohren [Stufe 2; Audioverbesserung, Audioverbindung, Dämpfer, Selektiver Geräuschfilter]

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

Initiative: 12 + 2W6**Rigger-Initiative:** 10 + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)**Handlungen:** 1 Haupt, 3 Neben**Zustandsmonitor:** 10**Verteidigungswert:** 10**Vorteile:** Mut, Zähigkeit**Nachteile:** SIN-Mensch**Aktionsfertigkeiten:** Athletik 3, Biotech 3, Elektronik 4, Feuerwaffen 4, Heimlichkeit 3, Mechanik 5 (Geschütze +2), Nahkampf 3, Steuern 6 (Bodenfahrzeuge +2), Wahrnehmung 6 (Stadt +2)**Bodytech:** Cyberaugen [Stufe 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Cyberohren [Stufe 2; Audioverbesserung, Audioverbindung, Dämpfer, Selektiver Geräuschfilter 2], Reaktionsverbesserung 2, Reflexbooster 1, Riggerkontrolle 2**Ausrüstung:** Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Riggerkonsole [GS 6, D/F 7/6], Sicherheitspanzerung mit Helm [+7; Chemische Versiegelung, Elektrische Isolierung 2, Feuerresistenz 2; Schadenssenkend 1, Bewegungsrate -2/-4], Subvokales Mikrofon**Fahrzeuge:**

Ares Roadmaster [Lkw | Handling 5/7 | Beschleunigung 8 | Geschwindigkeitsintervall 10 | Höchstgeschwindigkeit 120 | Rumpf 18 | Panzerung 16 | Pilot 2 | Sensor 2 | Sitze 2/12 | Riggerinterface, 2 Schwere Waffenhalterungen mit Ruhrmetall SFM-11M]

Cyberspace Designs Dalmatian [Große Drohne | Handling 3 | Beschleunigung 13 | Geschwindigkeitsintervall 20 | Höchstgeschwindigkeit 130 | Rumpf 6 | Panzerung 4 | Pilot 3 | Sensor 3 | Schwere Waffenhalterung mit Ruhrmetall SFM-11M]

Waffen:

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

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 | 6/11/11/9/4 | 36(s) | Ausklappbare Schulterstütze, Schalldämpfer, Schockpolster, Smartgunsystem]

Ruhrmetall SFM-11M [Leichtes Maschinengewehr | Schaden 4K | HM/SM/AM | 3/12/12/7/3 | 60(g) | Gasventilsystem, Hochleistungsscheinwerfer, IR-Sichtsystem, Schockpolster, Smartgunsystem]

SPEZIALEINSATZKOMMANDO-SCHARFSCHÜTZE

(MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 6)

Der Scharfschütze und Schwerwaffenspezialist hält seinem Team aus der Distanz den Rücken frei.

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:** 16**Vorteile:** Mut, Zähigkeit**Nachteile:** SIN-Mensch**Aktionsfertigkeiten:** Athletik 5, Biotech 3, Elektronik 3, Exotische Waffen 5 (Werfer), Feuerwaffen 6 (Gewehre +2), Heimlichkeit 5, Nahkampf 4 (Knüppel +2), Wahrnehmung 6 (Stadt +2)**Bodytech:** Cyberaugen [Stufe 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Cyberohren [Stufe 2; Audioverbesserung, Audioverbindung, Dämpfer, Selektiver Geräuschfilter 2], Datenbuchse, Dermalpanzerung 4, Kunstmuskeln 2, Reflexbooster 1**Ausrüstung:** Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Sicherheitspanzerung mit Helm [+7; Chemische Versiegelung, Elektrische Isolierung 2, Feuerresistenz 2; Schadenssenkend 1, Bewegungsrate -2/-4], Subvokales Mikrofon**Waffen:**

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

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

HK PSG Enforcer II [Scharfschützengewehr | Schaden 5K | EM | 1/8/12/12/6 | 2 x 12(s) | Smartgunsystem, variables Munitionssystem, Zielfernrohr]

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

4 Mini-IR-Rauchgranaten [Granate | Geblendet I für Sicht durch Wolke, Geblendet II aus Wolke | Anfangsradius 5 m]

4 Mini-Betäubungsgranaten [Granate | Schaden 10B/8B/6B | Sprengwirkung 15 m]

4 Mini-Sprenggranaten [Granate | Schaden 16K/10K/4K | Sprengwirkung 15 m]

SPEZIALEINSATZ-KOMMANDO-ANFÜHRER

(MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 7)

Der Anführer ist das erfahrenste Mitglied des SEK und hervorragend darauf vorbereitet, es anzuführen und ihm im Einsatz den Rücken freizuhalten – gegenüber allen, die nicht zum Team gehören, egal ob Zivilisten oder andere Cops.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
5	5(6)	5(7)	3(4)	3	4(5)	4	3(5)	1,54

Initiative: 11 + 3W6**Handlungen:** 1 Haupt, 4 Neben**Zustandsmonitor:** 11**Verteidigungswert:** 16**Vorteile:** Mut, Zähigkeit**Nachteile:** SIN-Mensch**Aktionsfertigkeiten:** Athletik 5, Biotech 3, Einfluss 5

(Führen +2), Elektronik 3, Feuerwaffen 6 (Gewehre +2), Heimlichkeit 5, Nahkampf 4 (Knüppel +2), Wahrnehmung 6 (Stadt +2)

Bodytech: Cyberaugen [Stufe 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Cyberohren [Stufe 2; Audioverbesserung, Audioverbindung, Dämpfer, Selektiver Geräuschfilter 2], Datenbuchse, Kunstmuskeln 1 [Betaware], Maßgeschniderte Pheromone 2, Mnemoverstärker 2, Orthoskin 4, Reflexbooster 2 [Betaware], Talentbuchse 6 [Betaware], Zerebralbooster 1**Ausrüstung:** Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Sicherheitspan-

zerung mit Helm [+7; Chemische Versiegelung, Elektrische Isolierung 2, Feuerresistenz 2; Schadenssenkend 1, Bewegungsrate -2/-4], Subvokales Mikrofon

Waffen:

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

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 | 6/11/11/9/4 | 36(s) | Ausklappbare Schulterstütze, Schalldämpfer, Schockpolster, Smartgunsystem]

KOMMISSAR

(MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 7)

Der Kommissar ist vielleicht nicht der Härteste bei der Polizei, wenn es darum geht, sich ein wildes Feuergefecht mit dem Verbrechen zu liefern – aber er sorgt dafür, dass die Einsatzkräfte ihren Gegnern stets einen Schritt voraus sind.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	4	4	3	5	6(8)	5	5(7)	4,0

Initiative: 9 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 11

Verteidigungswert: 9

Vorteile: Analytischer Geist, Willensstark

Nachteile: SIN-Mensch

Aktionsfertigkeiten: Athletik 3, Biotech 2, Einfluss 6

(Gebräuche +2, Verhören +3), Elektronik 3, Feuerwaffen 5 (Pistolen +2), Heimlichkeit 4, Mechanik 4 (Schlösser knacken +2), Nahkampf 5, Steuern 3, Überreden 4, Wahrnehmung 6 (Stadt +2)

Bodytech: Datenbuchse, Maßgeschneiderte Pheromone 2, Mnemoverstärker 3, Orthoskin 2, Schlafregulator, Simrig, Zerebralbooster 2

Ausrüstung: Automatischer Dietrich, Dietrich-Set, Gefütterter Mantel [+3], Handschellen (Metall), Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Mikro-Transceiver, Ohrstöpsel [Kap. 3; Audioverbesserung, Selektiver Geräuschfilter 2], Sim-Modul, Sonnenbrille [Kap. 3; Bildverbindung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung], Taschenlampe

Waffen:

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

SONSTIGE NSC

ISSV-WACHPERSONAL

(MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 6)

Die ISSV-Wachen schirmen nicht nur das Spielfeld vor Fans ab, sondern sind im Notfall auch dazu da, außer Kontrolle geratene Spieler zu stoppen.

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: 12

Nachteile: SIN-Mensch

Aktionsfertigkeiten: Athletik 6, Biotech 3, Einfluss 5 (Aufstandskontrolle +2), Elektronik 3, Feuerwaffen 7 (Gewehre +2), Nahkampf 6, Wahrnehmung 6 (Stadt +2)

Bodytech: Kunstmuskeln 2, Reflexbooster 2

Ausrüstung: Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Ganzkörperpanzerung mit Helm [+7; Blitzkomensation, Sichtverbesserung, Smartlink], Mikro-Transceiver, 5 Dosen Pepper Punch, 5 Tranq-Patches 10

Waffen:

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

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

Onotari Arms War Hound [Sturmgewehr | Schaden 6K | HM/SM/AM | 4/11/9/6/2 | 38(s) | Smartgunsystem, 2 Zubehörhalterungen, Explosivmunition]

Unterlauf-Schrotflinte [Schrotflinte | Schaden 2B(e) | EM/HM | 8/11/7/-/- | 6(s) | Schockermunition]

ISSV-OFFIZIELLER

(MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 6)

Früher waren die Schiedsrichter des ISSV auf den Spielfeldern unterwegs. Heute arbeiten sie komplett über die Hosts des ISSV und haben ihre Augen und Ohren dank der zahllosen Sensoren und Drohnen überall zugleich. Außerdem repräsentieren sie den ISSV vor Ort und stehen für Interviews zur Verfügung.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	3	5	2	5	6(9)	6	5	1,0

Initiative: 11 + 1W6

Matrix-Initiative: 18 + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 11

Verteidigungswert: 5

Nachteile: SIN-Mensch

Aktionsfertigkeiten: Biotech 2, Einfluss 6, Elektronik 6, Feuerwaffen 2, Steuern 3, Überreden 3, Wahrnehmung 7 (Stadt +2)

Bodytech: Cyberbuchse 6 [D/F 9/8, Matrixinitiative +3], Mnemoverstärker 3, Riggerkontrolle 1, Talentbuchse 6, Zerebralbooster 3

Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug [+2], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Kontaktlinsen [Kap. 1; Bildverbindung]

Waffen:

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

GANGER DES DESPERADOS MC

(MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

Das Leben auf den Straßen ist hart – und als es „fressen oder gefressen werden“ hieß, trafen die Ganger eine klare Entscheidung. Nun sind sie selbst ein Teil dessen, was die Straßen des Plexes so hart macht.

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:** 7**Vorteile:** Vertrautes Terrain (Straßen des Plex), Zähigkeit**Nachteile:** Abhängigkeit (Alkohol) 3, Ungebildet, Ungehobelt**Aktionsfertigkeiten:** Athletik 3, Biotech 2, Einfluss 3 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 4, Mechanik 2, Nahkampf 4, Steuern 4 (Bodenfahrzeuge +2), Wahrnehmung 3**Ausrüstung:** Biker-Panzerung in Gangfarben [+3; Sozial -5], 2 Dosen Jazz [Reaktion +1, +2 Initiativewürfel], Kommlink [GS 1, D/F 1/0]**Fahrzeuge:**

BMW Blitzen [Motorrad | Handling 3/5 | Beschleunigung 16 | Geschwindigkeitsintervall 30 | Höchstgeschwindigkeit 200 | Rumpf 7 | Panzerung 6 | Pilot 1 | Sensor 1 | Sitze 2]

Waffen:

Motorradkette [Nahkampf | Schaden 2B | 5/-/-/-] Uzi V [Maschinenpistole | Schaden 3K | HM/SM/AM | 8/8/7/-/- | 24(s) | Ausklappbare Schulterstütze, Lasermarkierer]

WACHPERSONAL

(MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

Auch wenn es im Rhein-Ruhr-Plex noch staatliche Polizei gibt, heißt das nicht, dass es keinen Markt für private Sicherheitsdienste wie „Löwenstein“ gäbe.

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

Initiative: 6 + 1W6**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben**Zustandsmonitor:** 10**Verteidigungswert:** 6**Nachteile:** SIN-Mensch**Aktionsfertigkeiten:** Athletik 2, Biotech 2 (Erste Hilfe +2), Feuerwaffen 5, Nahkampf 4, Steuern 2, Wahrnehmung 3**Ausrüstung:** Handschellen (Metall), 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]

NAMHAFTES INDIVIDUUM

ANDREA DIMARCO

Andrea ist ein begnadeter Unterhändler, der nicht nur auf klassische und moderne Schauspiel- und Theaterausbildung in Frankfurt, Aachen, Berlin und Venedig sowie die Tricks und Künste einiger berühmter Illusionisten und Taschenspieler zurückgreifen kann, sondern auch auf die gut verborgenen Möglichkeiten eines körperlichen Adepts – und im Einsatz voll in einer Rolle

aufgeht. Da Andrea zudem Don Lupo gegenüber absolut ergeben ist, erweist sich auch der Don ihm gegenüber als loyal. Andreas Geschlecht ist schwer zu bestimmen – er kann problemlos in Rollen als Frau oder Mann schlüpfen.

ARNAUD BURMER

Der Zwerg ist Aachens Langzeit-Capo. Da die Aachener Mafia im Grunde zu klein ist, um eigenständig zu existieren, ist Burmer schon seit Jahrzehnten mit den Gasperis verbündet. Da der Zwerg all seine Verträge mit Don Lupo geschlossen hat und zu den Traditionalisten gehört, war für ihn die Sache klar, als dieser ihn nach dem Attentat um Hilfe bat. Er stellt Don Lupo seine Organisation und Casinos als Operationsbasis zur Verfügung. Donna Michaela war zu beschäftigt, um sich um Aachen zu kümmern, weshalb Burmer die letzten Jahre im Windschatten der Ereignisse im Plex bleiben konnte und seine Loyalität nie geprüft wurde. Er ist auch einer der Verbindungsmänner zum Desperados MC (Chapter Aachen).

AZRA CELIK

Die „Flusswölfin“ ist eine knallharte Schmugglerin. Ob auf ihrem Schiff oder an Land, die ungeduldige und herrische Frau duldet weder Widersprüche noch Versagen – und wüste türkische Schimpftiraden sind das Mindeste, womit diejenigen rechnen müssen, die sie enttäuschen. Auf der anderen Seite zahlt sie gut, da sie sich darauf versteht, lukrative Aufträge an Land zu ziehen, auch wenn sie wegen ihrer direkten und kompromisslosen Art innerhalb der Wölfe nicht nur Freunde hat. Tatsächlich ist sie im Kreis der Unterbosse recht isoliert, ihr Boss aber schätzt ihre unbarmherzige Kompromisslosigkeit und Zuverlässigkeit. Sie ist eine versierte Kämpferin und trägt in der Regel funktionale Sicherheitskleidung.

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

Initiative: 10 + 1W6**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben**Zustandsmonitor:** 11/10**Verteidigungswert:** 8**Vorteile:** Technisches Improvisationstalent, Vertrautes Terrain (Wasserwege des Ruhrplex)**Nachteile:** Ungehobelt, Verpflichtungen 3**Aktionsfertigkeiten:** Athletik 4, Biotech 3, Einfluss 4, Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 5, Nahkampf 3, Steuern 6 (Wasserfahrzeuge +2), Überreden 4, Wahrnehmung 6**Bodytech:** Cyberaugen [Stufe 4; Bildverbindung, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Datenbuchse, Reaktionsverbesserung 2**Ausrüstung:** Kommlink [GS 4, D/F 2/1], Panzerweste [+3]**Waffen:**

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

HK-227 [Maschinenpistole | Schaden 3K | HM/SM |

CECILIA "CICI" SEMENSZATO

Cici ist ein Italienisches Windspiel und deswegen eigentlich ein äußerst agiler Jagdhund. In seiner Rolle als Donna Michaelas Schoßhund langweilt sich das zierliche, verspielte und neugierige Tier, weshalb es potenziell positiv auf sich bietende Ablenkungen reagiert.

Die Hündin trägt ein Halsband in Form eines Colliers aus Gold und Brillanten, das gut 25.000 Euro wert ist.

Als Charakter wird das Tier den Runnern immer wieder einmal begegnen, ob als Problem, Spaß oder heimliche Verbündete. Gestalte Cici, wie es für deine Kampagne am besten geeignet ist.

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

Initiative: 7 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 2

Bewegung: 10/20/+3

Fertigkeiten: Athletik 5, Einfluss 2 (Einschüchtern +2), Nahkampf 4, Natur 6, Wahrnehmung 5 (Geruch +2)

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch), Natürliche Waffe

Ausrüstung: Mit Brillanten besetztes Goldhalsband (Wert etwa 25.000 Euro)

Waffen:

Klauen/Biss [Nahkampf | Schaden 2K | 6/-/-/-]

CHIARA "TOPO" BIANCHI-GASPERI

Chiara scheint äußerlich durchschnittlich und unauffällig, sieht man von ihrem Hang zu Grüntönen ab, die zu ihren Augen passen. Sie ist mittelgroß, normal gebaut, trägt eine angelegte Kurzhaarfrisur und modische, aber nicht ungewöhnliche Kleidung. Ihre Gesichtszüge und ihre Stimme wirken durchschnittlich, ebenso wie ihr Sprachstil. Sie gibt sich größte Mühe, diesen Eindruck der Durchschnittlichkeit zu erwecken. Selbst ihre Cyberware ist möglichst zurückhaltend ausgeführt. Auf ihrem Fachgebiet allerdings ist sie ein absoluter Profi – wobei sie auch in der Matrix als graue Maus auftritt und auf Heimlichkeit setzt. Ansonsten gibt sie sich lebenslustig, auch wenn sie in Wahrheit innerlich zerrissen ist: Sie war einst heimlich und unglücklich in ihre Cousine Michaela verliebt. Dass diese Liebe unerwidert blieb, hat sie nie verwunden, auch wenn sie sich das und die daraus resultierende Hassliebe nicht eingestehen will. Und auch wenn sie der Donna viel verdankt und von ihrer Freundschaft profitiert, will sie doch noch immer mehr sein als nur ein Werkzeug. Vielleicht auch deshalb sieht sie den Reformkurs der Donna skeptisch. Ihre Loyalität liegt eher bei den Traditionalisten der Cosa Nostra, selbst wenn sie die – auch sexuellen – Freiheiten des Ruhrplexes viel zu sehr schätzt,

um ernsthaft eine Rückkehr nach Italien oder gar in ihr katholisches Elternhaus zu erwägen.

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

Initiative: 10 + 1W6

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

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/11

Verteidigungswert: 5

Vorteile: Analytischer Geist, Unauffälligkeit, Vertrautes Terrain (Hosts der Familie)

Nachteile: Verpflichtungen 3

Aktionsfähigkeiten: Athletik 2, Biotech 4 (Cybertechnologie +2), Cracken 9 (Matrixkampf +2, Hacken +3), Elektronik 7 (Software +2), Feuerwaffen 2 (Pistolen +2), Überreden 3 (Schauspielern +2), Wahrnehmung 6

Bodytech: Cyberbuchse [Stufe 5, D/F 8/7, Matrix-Initiative +3]

Programme: Ausnutzen, Babymonitor, Biofeedback, Editieren, Konfigurator, Panzerung, Schmöker, Signalreiniger, Toolbox, Übertakten, Verschlüsselung, Virtuelle Maschine

Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug [+2], Cyberdeck [GS 5, A/S 8/7], Kommlink [GS 1, D/F 1/0]

Waffen:

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

Fichetti Tiffani Needler [Holdout-Pistole | Schaden 3K | EM | 10/6/2/- | 4(s)]

COSTAS TROUDALIS

Als sich sein Cousin Konstantinos Donna Michaela anschloss, war Costas sofort mit von der Partie. Der Ork, der im Norden des Plexes aufwuchs, hat zahlreiche Straßenkämpfe mit



COSTAS TROUDALIS

Vory und Wölfen überlebt. Dank seiner Härte und seiner Kontakte auf der Straße konnte er schnell eine ebenso schlagkräftige wie gewissenlose Truppe zusammenstellen, auf die Michaela gern zurückgreift. Costas erhielt für seine Dienste Zugriff auf internationale Waffenhändler und einen eigenen Rotlichtbezirk. Was man von ihm als Capo erwartet, weiß er – auch wenn es ihm noch nicht in Fleisch und Blut übergegangen ist.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
8	6(9)	5(7)	6(9)	6	4	5	3	5	0,4

Initiative: 12 + 3W6

Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben

Zustandsmonitor: 13/11

Verteidigungswert: 12

Vorteile: Mut, Restlichtverstärkung, Robust, Gebaut 1, Willensstark, Zähigkeit

Nachteile: Verpflichtungen 3

Aktionsfähigkeiten: Athletik 6, Biotech 3, Einfluss 7

(Führen +2, Einschüchtern +3), Elektronik 3, Feuerwaffen 7 (Gewehre +3), Heimlichkeit 5, Nahkampf 8 (Waffenlos +3), Wahrnehmung 7 (Stadt +2)

Wissensfähigkeiten: Gebräuche (Mafia), Gebräuche (Straße), Rotlichtmilieu, Waffenschmuggel

Bodytech: Kunstmuskeln 3, Reflexbooster 2, Titan-Kompositknochen

Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug [+2], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Sonnenbrille [Kap. 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Smartlink]

Waffen:

Waffenlos [Nahkampf | Schaden 4K | 19/-/-/-]

Ranger Arms AA-16 [Schrotflinte | Schaden 5K | HM/SM | SM/AM | 5/11/7/- | 32(t) | Smartgunsysteem, Vordergriff]

DER DACHS

Der zwergische Waffenhändler operiert aus dem Untergrund. Er scheint mit der Grubenwehr zu kooperieren und kann fast jede Art von Feuerwaffen besorgen, von Holdout-Pistolen bis hin zu modernsten Sturmgewehren. Wenn es um die Mafia geht, verkauft er jedoch nur an Don Ludos Anhänger – und nur auf dessen Empfehlung hin.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	2	2	3	4	4	5	5	3	5,9

Initiative: 7 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/10

Verteidigungswert: 8

Vorteile: Infrarotsicht, Toxinresistenz, Unauffälligkeit, Vertrautes Terrain (Unter Tage)

Aktionsfähigkeiten: Athletik 3, Biotech 2, Einfluss 8 (Verhandeln +3), Elektronik 3, Feuerwaffen 3 (Gewehre +2), Heimlichkeit 5, Mechanik 3, Nahkampf 2, Steuern 3, Überreden 3, Wahrnehmung 4

Wissensfähigkeiten: Schmuggelrouten (Ruhrplex), Unterwelt (Ruhrplex)

Bodytech: Datenbuchse

Ausrüstung: Helm [+1, Kumulativ; Bildverbindung, Blitzkompensation, Smartlink], Kommlink [GS 4, D/F 2/1], Ohrstöpsel [Kap. 3; Selektiver Geräuschfilter 3], Panzerjacke [+4], Sprengkapsel, Sprengstoffpaket 10



DER DACHS

Waffen:

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

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

Connections: Grubenwehrler, Mafiosi, Polizisten, Schieber, Schmuggler, Waffenhändler, Waffenproduzenten

DON LUPO

Don Lupo war viele Jahre lang der Don der Gasperi-Familie im Ruhrgebiet und außerdem der Capo di tutti Capi der gesamten ADL. Er hat allerlei Höhen und Tiefen durchlebt, konnte aber die Mafia an der Spitze der organisierten Kriminalität im Rhein-Ruhr-Plex halten – und dafür sorgen, dass sie weitgehend unabhängig von den großen internationalen Familien operieren kann. Sein Netzwerk erstreckt sich über ganz Europa und umfasst gerüchteweise auch direkte Kontakte zu Lofwyr.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
6	4	4	3	6	4	7	7(11)	7	3,06

Initiative: 11 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 11/11

Verteidigungswert: 27

Vorteile: Außergewöhnliches Attribut (Charisma), Außergewöhnliches Attribut (Intuition), Mut, Talentierte (Einfluss), Überlebenswille 3, Willensstark, Zähigkeit

Nachteile: Ehrenkodex (Mafia), SIN-Mensch, Verpflichtungen 3

Aktionsfähigkeiten: Athletik 5, Biotech 3, Einfluss 10

(Verhandeln +2, Führen +3), Elektronik 3, Feuerwaffen 7 (Pistolen +2), Heimlichkeit 4, Nahkampf 6, Steuern 2, Überreden 9, Wahrnehmung 9 (Stimmungen +2)

Wissensfertigkeiten: Diplomatie, Gebräuche (Mafia), Gebräuche (Straße), Politik (ADL), Polizeitaktiken, Psychologie, Recht, Unterwelt (Europa), Verhandlungsführung, Wirtschaft

Bodytech: [Alles Betaware] Cyberarm [rechts, synthetisch; Geschicklichkeit 4, Stärke 3, Panzerung 5], Cyberaugen [Stufe 4; Bildverbindung, Blitzkompen-sation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Cyberbein [rechts, synthetisch; Geschicklichkeit 4, Stärke 3, Panzerung 7], Maßgeschneiderte Pheromone 4, Orthoskin 4

Ausrüstung: Crimson Sky (Anzug) [+3; Sozial +5], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], SecureTech Invisi-Shield [+2, Kumulativ]

Waffen:

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

Ares Predator VI [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | 11/11/8/-/- | 15(s) | Angepasster Griff, Persönlicher Stil, Smartgunsystem, variables Munitionswechselsystem]

DONNA MICHAELA

Donna Michaela war immer da, wenn ihr Vater sie rief. In Phasen, in denen er abwesend war und sein Reich zu zerfallen drohte, stellte sie alles hintenan und war für die Familie da. Der schleichende Generationenkonflikt wurde zu lange unter den Teppich gekehrt, und nun steht die Mafia am Wendepunkt zwischen Tradition und Moderne, mit Donna Michaela an der Spitze. Sie will nicht mehr die Tochter sein. Sie hat den Thron erklimmen und will ihn behalten – auch wenn sie das Gerücht belastet, sie habe den Anschlag auf ihren Vater in Auftrag gegeben.

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

Initiative: 11 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 11/11

Verteidigungswert: 14

Vorteile: Erster Eindruck, Mut, Willensstark

Nachteile: Ehrenkodex (Mafia), SIN-Mensch, Verpflichtungen 3

Aktionsfertigkeiten: Athletik 5, Biotech 6 (Cybertech-nologie +2), Einfluss 9 (Führen +2, Verhandeln +3), Elektronik 4, Exotische Waffen 6 (Peitschen), Feuerwaffen 4, Heimlichkeit 3, Nahkampf 5, Überreden 9, Wahrnehmung 9

Wissensfertigkeiten: Betriebswirtschaft, Gebräuche (Mafia), Politik (ADL), Psychologie, Recht, Unterwelt (ADL), Verhandlungsführung, Verwaltungsverfahren

Bodytech: [Alles Betaware] Datenbuchse, Hyperschilddrüse, Maßgeschneiderte Pheromone 4, Mnemoverstärker 3, Orthoskin 4, Schlafregulator, Stimmenmodulator 3, Toxinextraktor 6, Zerebralbooster 3

Ausrüstung: Crimson Sky (Anzug) [+3; Sozial +5], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], SecureTech Invisi-Shield [+2, Kumulativ]

Waffen:

Monofilamentpeitsche [Exotisch | Schaden 6K | 14/-/-/- | Defiance Super Shock [Taser | Schaden 6B(e) | EM | 10/6*/--/- | 4(i) | * max. 20 m]

FRANCESCO DI LAURO

Der charmante, humorvolle, gutaussehende und stets perfekt gekleidete Mann Mitte sechzig stand fast ein halbes Jahrhundert lang treu an Don Lupos Seite – und dank seines ruhigen und bedachten Wesens, seiner zahlreichen Kontakte, seiner unbedingten Verlässlichkeit und seines Mangels an persönlichem Machtstreben an der Schwelle zum Consigliere. Zuletzt genoss er zwar mit seiner Frau, seinen drei Kindern und zahllosen Enkelkindern dank der Einnahmen aus seiner legalen L'Angelo-Gruppe die Annehmlichkeiten eines Oberschicht-Lebens, doch nun stellt er sich wieder an Don Lupos Seite im Wettstreit mit dessen Tochter. Dabei lehnt er selbst Gewalt ab, auch wenn er bereit ist, bei Bedarf seine Soldaten einzusetzen, von denen er, wie von all seinen Untergebenen, absolute Loyalität erwartet – wobei er gute Leistungen stets belohnt. Die große Schwäche des charismatischen Gentlemans sind schöne Frauen – und sollte eine seiner Affären bekannt werden, würden wohl seine Ehe und seine heile Welt zusammenbrechen.

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

Initiative: 8 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/11

Verteidigungswert: 9

Vorteile: Analytischer Geist, Außergewöhnliches Charisma, Erster Eindruck, Fotografisches Gedächtnis

Nachteile: Ehrenkodex (Mafia), SIN-Mensch, Verpflichtungen 3

Aktionsfertigkeiten: Athletik 4, Biotech 2, Einfluss 8 (Verhandeln +2, Führen +3), Elektronik 4, Feuerwaffen 2, Heimlichkeit 2, Nahkampf 2, Steuern 1, Überreden 7 (Verkörpern +2, Schauspielern +3), Wahrnehmung 6

Wissensfertigkeiten: Betriebswirtschaft, Etikette, Gebräuche (Mafia), Psychologie

Bodytech: Cyberaugen [Deltaware; Stufe 2; Bildverbindung, Infrarotsicht, Kamera, Sichtverbesserung], Datenbuchse

Ausrüstung: Armanté Anzug [+3, Sozial +10], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], SecureTech Invisi-Shield [+2, Kumulativ]

Waffen:

Messer [Klingenwaffe | Schaden 2K | 6/1*/--/- | * max. 20 m]

Fichetti Tiffani Needler [Holdout-Pistole | Schaden 3K | EM | 10/6/2/-/- | 4(s)]

JACKO.

DON LUPOS RECHTE HAND

Giacomo Gasperi hält als initierter Hundeschamanen treu zu seinem Onkel Don Lupo. Denn dieser schützte seinen Neffen, als er in einer Zeit zum Troll goblinierte, in der der Metarassismus noch ausgeprägter war als in den 2080ern. Als Troll fand Giacomo keinen Platz in der traditionellen Mafia, weshalb er als Jacko in die Schatten ging. Und obwohl er das „schwarze

Schaf“ war, blieb er dennoch ein Gasperi. So gelangte er immer wieder an Informationen, die er – ohne ein Chiacchierone (eine Quasselstrippe) zu sein – in den Schatten zu Kapital machen konnte. Während sein Onkel nach dem Attentat im Krankenhaus war, geriet er mit seiner Cousine Michaela aneinander, die schließlich einen Anschlag auf ihn anordnete. Jacko floh ins Exil in die Vereinigten Niederlande und kehrte erst vor Kurzem in den Ruhrplex zurück, um seinem Onkel im Kampf gegen die Puttana beizustehen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
9	4	4	8	6	5	4	4	4	7	6

Initiative: 8 + 1W6

Astrale Initiative: 9 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 15/11

Verteidigungswert: 14

Vorteile: Analytischer Geist, Dermalablagerungen, Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 3, Infrarotsicht, Robust Gebaut 2, Schutzgeist (Hund)

Nachteile: Ehrenkodex (Mafia)

Aktionsfähigkeiten: Astral 4, Athletik 3, Beschwören 6 (Herbeirufen +2), Biotech 2, Einfluss 6 (Einschütern +3), Elektronik 2, Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 2, Hexerei 7 (Spruchzauberei +3), Nahkampf 4, Steuern 2, Wahrnehmung 5 (Riechen +2)

Wissensfähigkeiten: Gebräuche (Mafia), Gebräuche (Straße)

Initiatengrad: 2

Metamagie: Abschirmung, Maskierung

Zauber: Betäubungsblitz, Chaos, Druckwelle, Heilen, Hellhören, Hellsicht, Kampfsinn, Leben Entdecken, Levitieren, Panzerung, Physische Barriere, Reflexe Steigern, Verbesserte Unsichtbarkeit, Wahrheit Prüfen

Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug [+2], Antimagnetofokus 4 [Kampfzauber], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], SecureTech Invisi-Shield [+2, Kumulativ], Sonnenbrille [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Sichtverbesserung]

Waffen:

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

Altmayr MTR 3 [Leichte Pistole | Schaden 3K | HM | 9/10/8/-/- | 6(tr) | Lasermarkierer]

KONSTANTINOS TROUDALIS

Als Enkel des berüchtigten Christos Troudalis ist der Ork seit 2074 Kopf des griechischen Familienclans. Er ist mit Donna Michaela verbündet, die ihm Aufstiegschancen bietet, die sein Großvater unter Don Lupo trotz Jahrzehnten der Treue und Aufopferung nie hatte. Er ist hungrig und besessen davon, seine Familie zu nie bekannter Größe innerhalb der Mafia zu führen. Daher hat er den Familienclan von Hochburgen wie Unna aus in Marsch gesetzt, um zu expandieren. Nicht alle sind von ihm überzeugt, aber dank zahlreicher Unterstützer, etwa seinem Cousin Costas, sitzt er fest im Sattel.

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

Initiative: 10 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 13/11

Verteidigungswert: 11

Vorteile: Erster Eindruck, Mut, Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1, Willensstark

Nachteile: Ehrenkodex (Mafia), Verpflichtungen 3

Aktionsfähigkeiten: Athletik 4, Biotech 2, Einfluss 8 (Führen +2, Verhandeln +3), Feuerwaffen 6 (Pistolen +2), Heimlichkeit 4, Nahkampf 5, Steuern 3, Überreden 7, Wahrnehmung 6

Bodytech: Maßgeschneiderte Pheromone 2, Mnemoverstärker 3, Schlafregulator, Zerebralbooster 3

Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug [+2], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], SecureTech Invisi-Shield [+2, Kumulativ], Sonnenbrille [Kap. 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Smartlink]

Waffen:

Nemesis Arms Praetorian II [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM | 10/9/8/-/- | 12(s) | Angepasster Griff, Persönlicher Stil, Smartgunsyste]

Klinge [Klingenwaffe | Schaden 2K | 6/-/-/-/-]

LEONARDO GASPERI

Der südeuropäische Mittvierziger achtet stets auf ein gepflegtes Aussehen und hat ein gewinnendes Wesen. Als Capo der Mülheimer Trabrennbahn mit angeblich guten Kontakten zur Alta Commissione bleibt er auch in hitzigen Situationen freundlich und weiß seine Ziele auf diplomatische Art zu erreichen. Allerdings nicht nur auf diese: Dank seiner Vergangenheit als Leutnant der Mafia und als Shadowrunner ist der Sohn von Don Lupos verstorbenem Bruder Marco Gasperi willens und fähig, auch in körperlichen Auseinandersetzungen zu triumphieren. Das freilich ist seinem Äußeren keinesfalls abträglich. Donna Michaelas Cousin befindet sich zu Beginn der Kampagne in einem recht luxuriösen Hausarrest. Seine Frau Valarie und die beiden gemeinsamen Kinder hat er sicherheitshalber zu ihrer Mutter geschickt.

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

Initiative: 12 + 3W6

Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben

Zustandsmonitor: 11/11

Verteidigungswert: 12

Vorteile: Außergewöhnliches Attribut (Charisma), Erster Eindruck, Mut, Willensstark, Zähigkeit

Nachteile: Ehrenkodex (Mafia), SIN-Mensch, Verpflichtungen 3

Aktionsfähigkeiten: Athletik 8 (Laufen +2), Biotech 3, Einfluss 9 (Führen +2, Verhandeln +3), Elektronik 3, Feuerwaffen 6 (Gewehre +2), Heimlichkeit 6, Mechanik 3, Nahkampf 5, Steuern 4, Überreden 7, Wahrnehmung 6 (Stadt +2)

Wissensfähigkeiten: Diplomatie, Gebräuche (Mafia), Gebräuche (Straße), Taktik kleiner Einheiten

Bodytech: Maßgeschneiderte Pheromone 1, Muskelstraffung 2, Orthoskin 2, Synapsenbeschleuniger 2

Ausrüstung: Crimson Sky (Anzug) [+3; Sozial +5], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbindung, Smartlink], SecureTech Invisi-Shield [+2, Kumulativ]

L'UOMO DEL BOSCO

„Der Mann aus dem Wald“ ist eine Sagengestalt aus dem Tessin – und unter diesem Namen tritt auch ein Verbündeter auf, den Andrea Semenszato von dort für Michaela angeheuert hat. Der verschwiegene, kauzige Einsiedler in alten Ledershosen, Karohemd und Filzjacke mit Rauschebart und Schlapphut agiert aus dem Verborgenen heraus und vermeidet offene Konfrontationen ebenso wie die Gefährdung Unbeteiligter. Er geht planvoll und geduldig vor und zieht sich bei Gefahr lieber zurück, um sein Glück ein anderes Mal erneut zu versuchen. Zu diesem Zweck hat er stets einen mächtigen Geist des Tieres in der Hinterhand, um sich verschleiern zu lassen, während er einen zweiten für sich kämpfen lässt.

Die Runner können mit ihm in Akt 2 als mysteriösem Gegenspieler konfrontiert werden. Er sollte als dauerhafte, diffuse Bedrohung verwendet werden, die immer und überall, am liebsten jedoch in größeren Waldgebieten, auftaucht, ohne dass die Runner ihrer habhaft werden können. Stattdessen sollten sie sich mehr und mehr fragen, ob sie es nicht tatsächlich mit einer wahr gewordenen Legende, vielleicht einem freien Geist, zu tun haben. Hierzu ist es hilfreich, frühzeitig das Handout „Der Mann aus dem Wald“ auszuteilen, die Spieler Wahrnehmungsproben würfeln zu lassen und Details wie raschelnde Blätter zu beschreiben – oder alte Männer zu erwähnen, die scheinbar harmlosen Tätigkeiten nachgehen, etwa Vögel füttern, oder sich unverständlich verhalten, etwa mit Eichhörnchen streiten.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
5	5	4	4	6	5	6	5	56	6	

Initiative: 10 + 1W6

Astrale Initiative: 11 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 11/11

Verteidigungswert: 5

Vorteile: Analytischer Geist, Astrales Chamäleon, Freundliche Geister (Geister des Tieres), Schutzgeist (Eichhörnchen), Vertrautes Terrain (Wald)

Nachteile: Ehrenkodex (Unbeteiligte schützen), Inkompotenz (Hexerei), Sozialstress (Menschenmengen)

Aktionsfähigkeiten: Athletik 4, Beschwören 8 (Herrbeirufen +2), Biotech 4, Feuerwaffen 3 (Gewehrre +3), Heimlichkeit 7 (Schleichen +2, Tarnung +3), Nahkampf 3, Natur 8 (Orientierung +2, Survival +3), Überreden 4, Wahrnehmung 6 (Wald +3)

Wissensfähigkeiten: Biologie, Erwachte Legenden, Geografie

Adeptenkräfte: Astrale Wahrnehmung, Gefahrensinn, Genügsamkeit, Kalte Entschlossenheit 2, Magischer Schatten 4, Mystischer Mantel 4, Richtungssinn. Spurloser Schritt, Tierempathie 2

Gebundene Geister: Geist des Tieres [Kraftstufe 7; Zeitverlängerung: ein Jahr; 3 offene Dienste]; Geist des Tieres [Kraftstufe 4; Zeitverlängerung: ein Monat; 5 offene Dienste]

Ausrüstung: Kommlink [GS 3, D/F 2/0]

Waffen:

Ruger 101 [Jagdgewehr | Schaden 5K | HM I 2/6/10/12/11 | 8(i) | Schulterstütze mit Schockpolster, Zielfernrohr]

Waffen:

Walther Secura II [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM I 12/10/8/-/-] 18(s) | Angepasster Griff, Persönlicher Stil, Smartgunsystem, Taktische Lampe]

LUCA SATTORI

Der gutaussehende Traditionalist hat – bei allen traditionellen Vorurteilen, die er gegenüber Frauen, Metas und allen, die nicht zur Familie gehören oder wenigstens Italiener sind, pflegt –, das Auftreten eines immer entspannten, formvollendeten Gentlemans, der stets Herr der Lage ist. Er lächelt, hält Augenkontakt und verwendet die Namen seiner Gegenüber, um Vertraulichkeit aufzubauen. Sein fester Händedruck wirkt verbindlich und sympathisch. Er war Don Lupo immer treu ergeben, erfüllte aber auch unter Donna Michaela seine Rolle. Zu Beginn der Kampagne hält er ihren Platz als Chief Finance Officer (CFO) der Trans-Germania, einer Tochterfirma der Trans-Europa, einer Tarnfirma der Mafia, für sie warm. In dem Moment, in dem Don Lupo seine Rückkehr beginnt, kehrt er aber sofort zu ihm zurück. Er ist ein wichtiger Verbündeter, denn er ist auch ein kaltblütiger und raffinierter Killer mit jahrezehntelanger Erfahrung. Das kann jeder spüren, der ihn reizt. Dass er bei allen Verbrechen nie überführt werden konnte, liegt an seinen perfekten Alibis durch Mitglieder der High Society, in deren Gesellschaft er sich bei allen ihm vorgeworfenen Verbrechen befand. Dies gelingt ihm, weil er ein geheimes Doppel Leben mit seinem Zwillingsbruder Lorenzo führt. Mit diesem teilt er sein komplettes Leben, inklusive seiner Freundin – was selbst innerhalb der Mafia ein gut gehütetes Geheimnis ist.

Runnern mit Kenntnissen im Bereich organisierte Verbrechen, Transportwesen oder Persönlichkeiten des Ruhrplexes kommt sein Gesicht ab 2 Erfolgen bei einer Probe auf Erinnerungsvermögen bekannt vor. Ab 4 Erfolgen kennen sie seinen Namen. Weitere Recherchen, auch Bildsuchen, führen rasch zu seiner offiziellen Rolle bei Trans-Germania. Diejenigen, die sich mit dem organisierten Verbrechen auskennen, wissen bei einem Erfolg um den Ruf der Firma, eine Fassade der Mafia zu sein.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	5	4	3	5	5	5	6	4	5,9

Initiative: 9 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/11

Verteidigungswert: 8

Vorteile: Erster Eindruck

Nachteile: Ehrenkodex (Mafia), SIN-Mensch, Verpflichtungen 3, Vorurteile (Fremde)

Aktionsfähigkeiten: Athletik 3, Einfluss 6 (Gebräuche +3), Exotische Waffen 5 (Peitschen), Feuerwaffen 6 (Pistolen +2), Heimlichkeit 6, Nahkampf 4, Überreden 7 (Verkörpern +2), Wahrnehmung 5

Wissensfähigkeiten: Betriebswirtschaft, Gebräuche (High Society), Gebräuche (Mafia), Polizeiverfahren

Bodytech: Datenbuchse

Ausrüstung: Armanté Anzug [+3, Sozial +10], Komm-link [GS 6, D/F 3/1], SecureTech Invisi-Shield [+2, Kumulativ]

Waffen:

Monofilamentpeitsche [Exotisch | Schaden 6K | 14/-/–/-] Ares Viper Slivergun [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | 12/8/6/-/– | 30(s) | Schalldämpfer]

MARINA

Als Orkin sah Marina für sich nur einen einzigen Weg, um in der Mafia aufzusteigen: Donna Michaela. Daher schloss sie sich ihr ohne zu zögern an und verschrieb sich ihr mit Haut und Haaren – und darüber hinaus. Da die Donna Kämpfer benötigte, opferte Marina bereitwillig Teile ihres natürlichen Körpers, um Michaela noch nützlicher zu sein, um ihr noch besser dienen zu können, um sich der Familie zu beweisen.

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

Initiative: 12 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: 17/11

Verteidigungswert: 16

Vorteile: Hohe Schmerztoleranz, Mut, Robust Gebaut 1, Zähigkeit

Nachteile: Ehrenkodex (Mafia), Verpflichtungen 3

Aktionsfähigkeiten: Athletik 8, Biotech 4, Einfluss 6 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 7 (Automatikwaffen +3), Heimlichkeit 5, Mechanik 4, Nahkampf 7 (Waffenlos +2), Wahrnehmung 6 (Stadt +2)

Bodytech: Cyberarm links [Betaware, synthetisch; Cyberimplantatwaffe: HK-227, Geschicklichkeit 2, Stärke 2], Cyberarm rechts [Betaware, offensichtlich; Cyberarm-Gyrostabilisator, Geschicklichkeit 7, Stärke 4], Cyberaugen [Stufe 3; Bildverbindung, Blitzkompenstation, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Smartlink], Cyberbein links [Betaware, synthetisch; Geschicklichkeit 5, Stärke 2, Panzerung 3], Cyberbein rechts [Betaware, offensichtlich; Geschicklichkeit 5, Stärke 2, Panzerung 3], Cyberkiefer, Reaktionsverbesserung 1, Reflexbooster 1

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

Waffen:

Cyberkiefer [Waffenlos | Schaden 5K | 2/-/–/–] HK-227 [Maschinengewehr | Schaden 3K | HM/SM | 10/11/8/–/– | 28(s) | Schalldämpfer, Smartgunsysteem] RPK SMG [Maschinengewehr | Schaden 6K | HM/SM/AM | 1/10/12/8/7 | 50(s) | abnehmbares Dreibein]

MARIO ESPOSITO

Der kleine und beleibte Italiener im Nadelstreifenzug, mit Lackschuhen und Pomade im Haar könnte klischehaft wirken, wären da nicht sein gewaltiges Charisma und sein überbordendes Selbstbewusstsein. Er hat für die Cosa Nostra, der er treu ergeben ist, ein Auge auf die westliche ADL. Dank seiner Erfahrung und Intelligenz haben Don Lupo und Andrea Semenzato nichts davon erfahren. Derweil hat sich Esposito ein weitgehend legales, eigenes Geschäfts imperium



errichtet und sich die Treue zahlreicher Amtsträger gesichert. Tatsächlich hält er sich für den am besten geeigneten Mann für den Posten des Dons im Ruhrplex.

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

Initiative: 8 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/11

Verteidigungswert: 9

Vorteile: Analytischer Geist, Außergewöhnliches Attribut (Logik), Außergewöhnliches Attribut (Charisma), Erster Eindruck

Nachteile: Ehrenkodex (Mafia), SIN-Mensch, Verpflichtungen 3

Aktionsfähigkeiten: Athletik 2, Einfluss 8 (Führen +2, Verhandeln +3), Elektronik 4, Feuerwaffen 3 (Pistolen +2), Heimlichkeit 3, Nahkampf 2, Überreden 7 (Schauspielern +2), Wahrnehmung 6

Wissensfähigkeiten: Betriebswirtschaft, Gebräuche (Mafia), Mode, Steuerrecht

Ausrüstung: Berwick (Anzug) [+3, Sozial +4], Komm-link [GS 6, D/F 3/1], SecureTech Invisi-Shield [+2, Kumulativ]

Waffen:

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

MATTEO ROSSI

Man sieht dem drahtigen, sonnengebräunten und stets adrett gekleideten Südtiroler auf den ersten Blick an, dass er körperlich fit ist – und das nicht nur für jemanden in seinen Fünfzigern. Auch wenn er gern den lässigen Genussmenschen gibt, ist er alles andere als sorglos. Vielmehr setzt

der skrupellose und erfahrene Capo auf umsichtiges und planvolles Handeln. Er versucht stets, möglichen Widersachern einige Schritte voraus zu sein, und rechnet mit dem Schlimmsten. Das kann nicht nur im zwischenmenschlichen Bereich hinderlich sein, sondern für diejenigen, die er für eine potenzielle Bedrohung hält, auch tödlich enden.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5	6(8)	6(8)	3(5)	4	6	5	5	6	3,41

Initiative: 10 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 11/10

Verteidigungswert: 14

Vorteile: Analytischer Geist, Willensstark

Nachteile: Ehrenkodex (Mafia), SIN-Mensch, Verpflichtungen 3

Aktionsfertigkeiten: Athletik 6, Biotech 4, Einfluss 4, Elektronik 3, Feuerwaffen 7 (Pistolen +2, Gewehre +3), Heimlichkeit 7 (Schleichen +2), Nahkampf 5, Steuern 3, Wahrnehmung 7 (Stadt +2)

Bodytech: [Alles Betaware] Luftröhrenfilter 6, Muskelstraffung 2, Muskelverstärkung 2, Orthoskin 4, Schlafregulator, Synapsenbeschleuniger 2, Thrombozytenfabrik

Ausrüstung: Berwick (Anzug) [+3; Sozial +4], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], SecureTech Invisi-Shield [+2, Kumulativ]

Waffen:

Messer [Klingenwaffe | Schaden 2K | 6/1*/--/- | * max. 20 m]

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

Remington Roomsweeper [Schrotflinte | Schaden 5K | HM | 9/8/4/-/ | 8(i)]

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

Initiative: 10 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 16/11

Verteidigungswert: 12

Vorteile: Außergewöhnliches Attribut (Konstitution), Beidhändigkeit, Hohe Schmerztoleranz, Mut, Robust, Gebaut 4, Zähigkeit

Nachteile: Ehrenkodex (Mafia), SIN-Mensch, Verpflichtungen 3

Aktionsfertigkeiten: Athletik 8 (Laufen +2), Biotech 4, Einfluss 7 (Führen +2, Einschüchtern +3), Elektronik 3, Feuerwaffen 7 (Gewehre +3), Heimlichkeit 4, Nahkampf 9 (Klingenwaffen +2, Waffenlos +3), Steuern 3, Überreden 5, Wahrnehmung 6 (Stadt +2)

Wissensfertigkeiten: Diplomatie, Gebräuche (Mafia), Gebräuche (Straße), Taktik kleiner Einheiten

Ausrüstung: Crimson Sky (Anzug) [+3; Sozial +5], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], SecureTech Invisi-Shield [+2, Kumulativ], Sonnenbrille [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompenstation, Sichtverbesserung]

Fahrzeuge:

Maybach [Auto | Handling 4/6 | Beschleunigung 12 | Geschwindigkeitsintervall 10 | Höchstgeschwindigkeit 180 | Rumpf 18 | Panzerung 12 | Pilot 3 | Sensor 4 | Sitze 8]

Waffen:

Schlagring [Waffenlos | Schaden 3K | 6/-/-/-]

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

Glock Drachentöter II [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM | 11/10/9/-/ | 30(s) | Zieloptik, Zubehörhalterung]

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

PIETRO MANCINI

Der wenig attraktive, aber stets gepflegt auftretende Italiener hat sich dank seiner Härte, seines Geschäftssinns und seiner Kontakte von der Straße hochgearbeitet. Er weiß genau, wem er etwas schuldet, und löst Konflikte gern persönlich und direkt. Einer solchen Abrechnung mit einem Vory verdankt er auch seine Hakennase. Er schätzt seine Statussymbole, wie seine Goldkette, seine Ringe und seine stark modifizierte Luxuslimousine, darüber hinaus hat er allerdings keine strategischen Ziele. Auch deswegen begrenzte Don Lupo seinen Aufstieg – und weil er ihm zu ungehobelt war. Für Mancini war dies ein Grund, sich früh Donna Michaela anzuschließen, für die er sich aufgrund seines traditionellen Auftretens und seines Netzwerks an Kontakten als sehr nützlich erwies. Sie überließ ihm die Leitung einer Tarnfirma, und er wurde zu ihrem wichtigsten und loyalsten Berater neben ihrem Mann Andrea. Daher ist er auch ihre erste Wahl als Champion für das Gottesurteil – eine Rolle, die er schätzt, weil sie eine klare Entscheidung und Positionierung mit sich bringt. Er ist ein guter Planer und absolut skrupellos. Von seinen Untergebenen verlangt er Leistung und Loyalität, aber er schenkt ihnen Respekt – Fehler bestraft er jedoch hart und unverzüglich.

RAFFAELE VIDATTI

Nach außen hin gibt Donna Michaelas arbeitswütiger Anwalt den harten, entschlossenen und erfolgreichen Mann, auch wenn er stets unter hohem Druck an den Grenzen menschlicher Leistungsfähigkeit operiert. Das jedoch ist Schauspielerei. Tatsächlich ist der narzisstische veranlagte Mittvierziger unausgeglichen und mit sich selbst nicht im Reinen. Er versucht akribisch, jede Situation zu kontrollieren, wozu er auf Vorbereitung, Informationen, Bodytech und sein ausgedehntes Netzwerk setzt. Daher ist es für ihn unerträglich, dass er ausgerechnet über sein eigenes Leben kaum Kontrolle zu haben scheint: Der meist bieder auftretende Mann – Anzug, blütenweißes Hemd, polierte Lederschuhe und dünner werdendes Haar, das er mit Implantaten zu kompensieren versucht – fühlt sich von seiner Frau unterdrückt – wie er überhaupt Frauen gegenüber sehr nervös ist. Am liebsten würde er sowohl seine Ehe als auch seine Partnerschaft mit der Mafia beenden. Aus Angst um seinen Lebensstandard wagt er aber weder das eine noch das andere. An diesem Konflikt droht er zu zerbrechen und wird auch nach außen hin zunehmend unzufriedener. Seine letzte Hoffnung ist, dass die Familie ihm zumindest bei dem Problem mit seiner Ehefrau nützlich sein kann. Für die Mafia

hingegen ist er aufgrund seiner Fähigkeiten als Anwalt und seiner Kontakte wertvoll. Er hat Zugang zu zahlreichen Akten und Datenbanken und somit zu Informationen über unzählige Persönlichkeiten, außerdem pflegt er Kontakte zu zahlreichen Behörden und Einzelpersonen in Verwaltung und Strafverfolgung. Wenn er will, kann er seinen Gegnern das Leben äußerst schwer machen, insbesondere dann, wenn sie auf ihr öffentliches Ansehen angewiesen sind.

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

Initiative: 7 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/10

Verteidigungswert: 5

Vorteile: Analytischer Geist, Talentierte (Einfluss)

Nachteile: SIN-Mensch, Sozialstress (Private Begegnungen mit Frauen), Verpflichtungen 3

Aktionsfähigkeiten: Einfluss 8 (Verhandeln +3), Elektronik 2, Steuern 2, Überreden 6 (Verkörpern +2), Wahrnehmung 5

Wissensfähigkeiten: Gebräuche (Mafia), Steuerrecht, Strafrecht

Bodytech: Cyberaugen [Stufe 3; Bildverbindung, Infarotsicht, Kamera, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung], Datenbuchse, Hyperschilddrüse, Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Maßgeschneiderte Pheromone 4, Mnemoverstärker 3, Schlaufregulator, Simrig, Stimmenmodulator 3, Talentbuchse 6, Zerebralbooster 3

Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug [+2], diverse Wissenssofts

Connections: Gerichtsbedienstete, Journalisten, Polizisten, Privatdetektive, Staatsanwaltschaft, Verwaltungsangestellte

SANDRO "LOCUSTA' FILINI

Locusta (ital.: Heuschrecke) war ein Auftragsmörder der kalabrischen Mafia, der N'drangheta. Nach einem Attentat aus den eigenen Reihen floh er Anfang der Sechziger nach Sizilien, wo er von der Cosa Nostra an Don Lupo weitergereicht und zum Personenschutz von Michaela Semenzato „abgestellt“ wurde. Der über zwei Meter große Ork mit den langen, dünnen Gliedmaßen, den spinnenartigen Fingern – ein abstoßendes Aussehen, das ihm seinen Spitznamen einbrachte – und

der extrem bleichen Hautfarbe gilt als absolut skrupellos, aber professionell. Er wird durch Michaelas Mann Andrea in den Kliniken der Fratellanza regelmäßig mit der neuesten Bodytech aufgewertet und ist kaum noch in der Lage, menschliche Regungen zu zeigen. Sein Gesicht ist ausdruckslos, seine Kommunikation einsilbig. Er starrt sein Gegenüber meist schweigend an.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
7	6(10)	6(12)	4	5	3	5	2	6	0,125

Initiative: 17 + 3W6

Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben

Zustandsmonitor: 13/11

Verteidigungswert: 17

Vorteile: Beidhändigkeit, Große Reichweite, Hohe Schmerztoleranz, Robust Gebaut 1, Zähigkeit

Nachteile: Auffälliger Stil, Berügtigt, Ehrenkodex (Mafia), Ungehobelt, Verpflichtungen 3

Aktionsfähigkeiten: Athletik 5(8), Biotech 3, Einfluss 5 (Einschütern +3), Exotische Waffen 8(9) (Peitschen), Feuerwaffen 9(10) (Pistolen +3), Heimlichkeit 6, Nahkampf 7(8) (Klingenwaffen +3), Wahrnehmung 6

Wissensfähigkeiten: Anatomie, Gebräuche (Mafia), Waffentechnik

Bodytech: Cyberaugen [Stufe 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Smartlink], Datenbuchse [Deltaware], Muskelstraffung 4, Orthoskin 4 [Deltaware], Reaktionsverbesserung 4 [Deltaware], Reflexbooster 2 [Deltaware], Reflexrekorder (Exotische Waffen, Feuerwaffen, Nahkampf), Schmerzeditor [Deltaware], Schmuggelbehälter, Sporn (einziehbar) [Deltaware], Synthacardium 3, Thrombozytenfabrik, Titan-Kompositknochen [Deltaware], Toxinextraktor 6 [Deltaware]

Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug [+2], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], SecureTech Invisi-Shield [+2, Kummativ], 2 Tarnholster

Waffen:

Waffenlos [Nahkampf | Schaden 4K | 19/-/-/-]

Monofilamentpeitsche [Exotisch | Schaden 6K | 14/-/-/-]

Sporn [Klingenwaffe | Schaden 3K | 7/-/-/-]

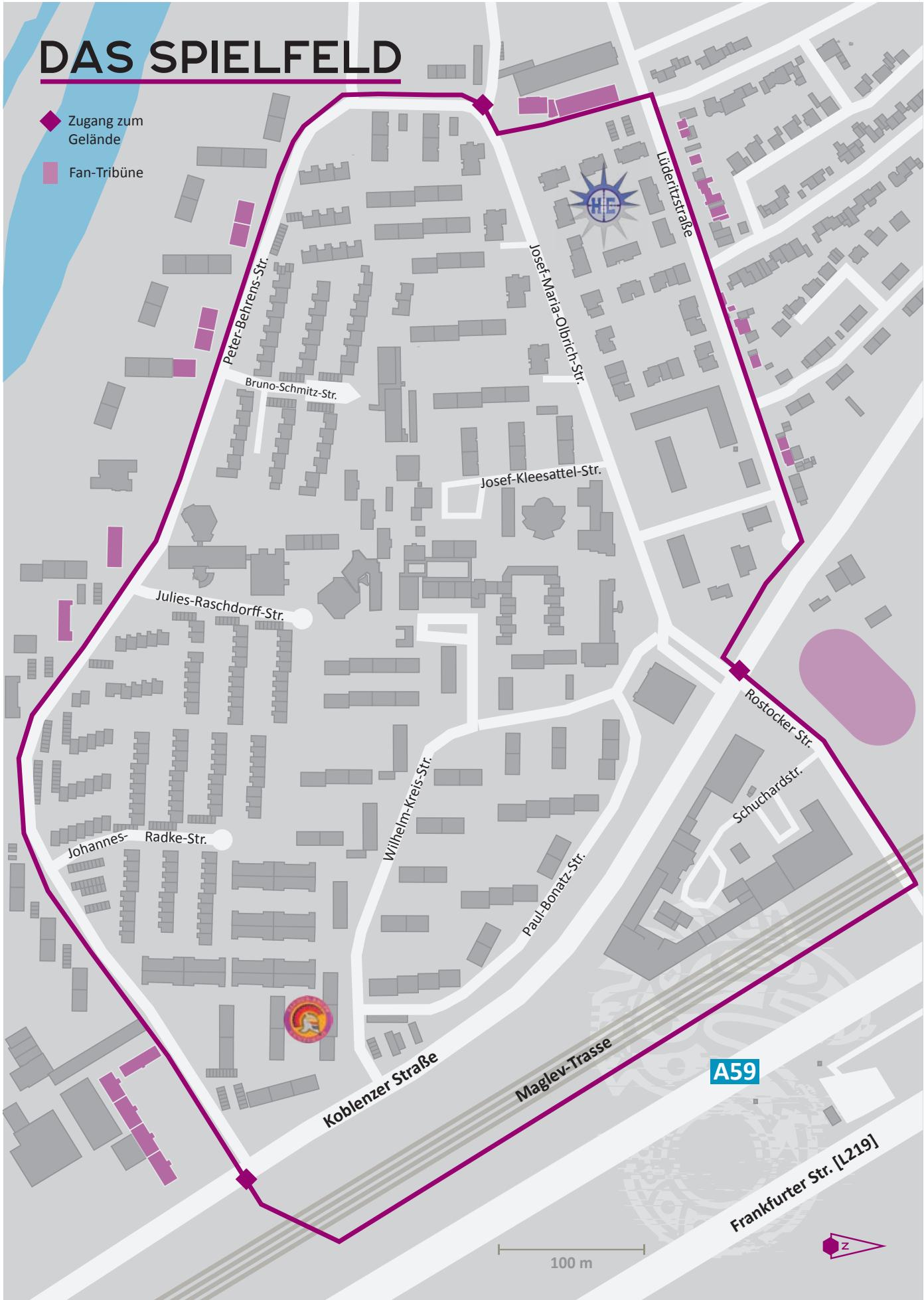
Ares Viper Slivergun [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | 12/8/6/- | 30(s) | Schalldämpfer]

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

DAS SPIELFELD

◆ Zugang zum Gelände

■ Fan-Tribüne



SHADOWRUN®

REVIERBERICHT 2082



QUELLENBAND

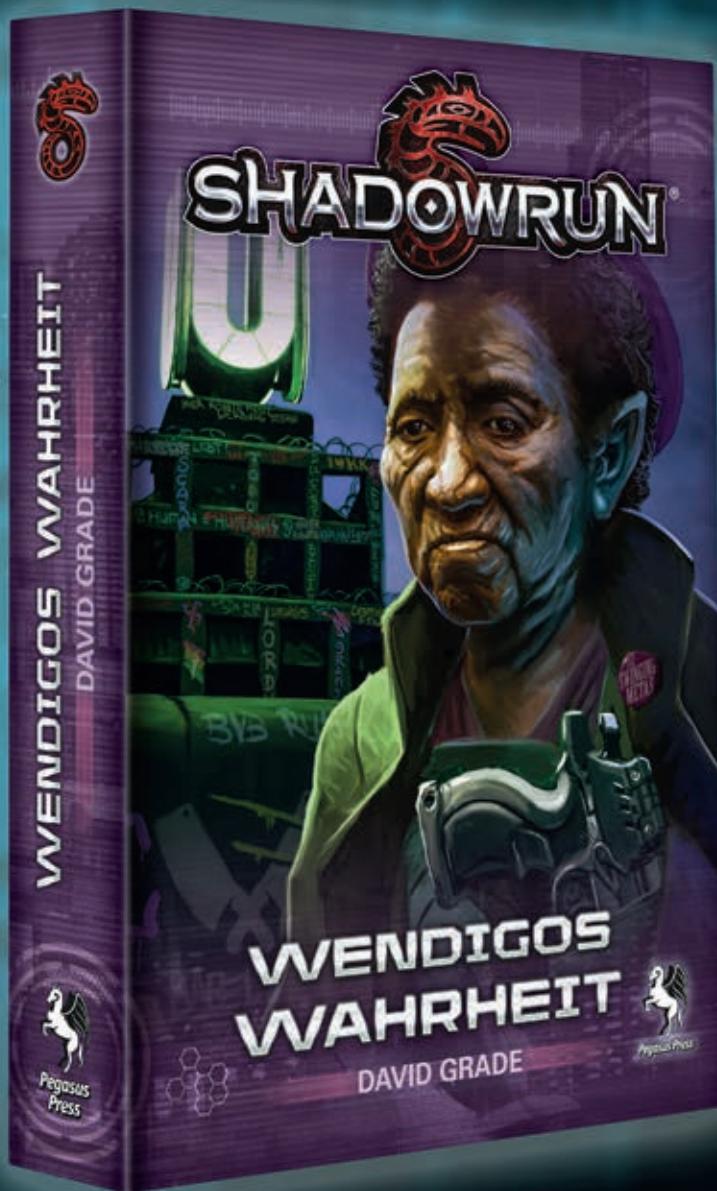


Pegasus Press

Auch als E-Book erhältlich

SHADOWRUN®

WENDIGOS WAHRHEIT



Privatermittlerin Hermine Wendigo versucht im Rhein-Ruhr-Megaplex Mörder zu ermitteln und wird dabei in einen blutigen Mafiakrieg hineingezogen. Die zwergische Detektivin gerät dabei in eine italienische Familienfehde, die Runner am Spieltisch im Kampagnenband **Vendetta** hautnah miterleben können. **Wendigos Wahrheit** spielt vor den Ereignissen dieses Kampagnenbands.

ISBN 978-3-96928-036-2

EUR 14,95



WWW.SHADOWRUN6.DE
WWW.PEGASUS.DE

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



Taucht ein in die Welt der Bestsellerreihe und verteidigt das Geborgene Land gemeinsam gegen böse Orks, Trolle und Albae!



NACH DEN ROMANEN
VON MARKUS HEITZ

DIE ZWERGE BIG BOX

Enthält das Grundspiel und
alle bislang erschienenen
Erweiterungen!

Wir machen Spaß!
www.pegassus.de



/pegassusspiele



Pegasus Spiele



BLUT FÜR BLUT

Überfälle auf offener Straße, Entführungen, Attentate, explodierende Restaurants: Die deutsch-italienische Mafia ist in einem Familienkrieg gefangen, und die Blutrache wurde geschworen. Vater und Tochter kämpfen um Ehre, Tradition und die Führung des organisierten Verbrechens. Mitten in den Vorbereitungen zu den Stadtkriegsweltmeisterschaften zieht der Konflikt die Aufmerksamkeit der Obrigkeit und anderer Mächte auf sich. Wird die Mafia diesen Krieg überleben? Werden es die Runner? Und kann eine Partie Stadtspiel die Lösung bringen?

Vendetta ist eine Eigenproduktion von Pegasus Press und ein Kampagnenband für **Shadowrun 6**, der im Rhein-Ruhr-Plex spielt. In vier Akten werden die Runner in den Krieg zwischen den Generationen innerhalb der Mafia hineingezogen und können erleben, wie sich dieser lang schwelende Konflikt gewaltsam löst. Wer wird am Ende das Rennen machen? Welchen Zug wird die Gegenseite als nächstes planen? In vollständig ausgearbeiteten Runs, mit etlichen Sandboxen und Hintergrundinfos kannst du am eigenen Spieltisch deinen Runnern das Schicksal der deutsch-italienischen Mafia in der ADL in die Hände legen.



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 Press

Art.-Nr.: 46128P