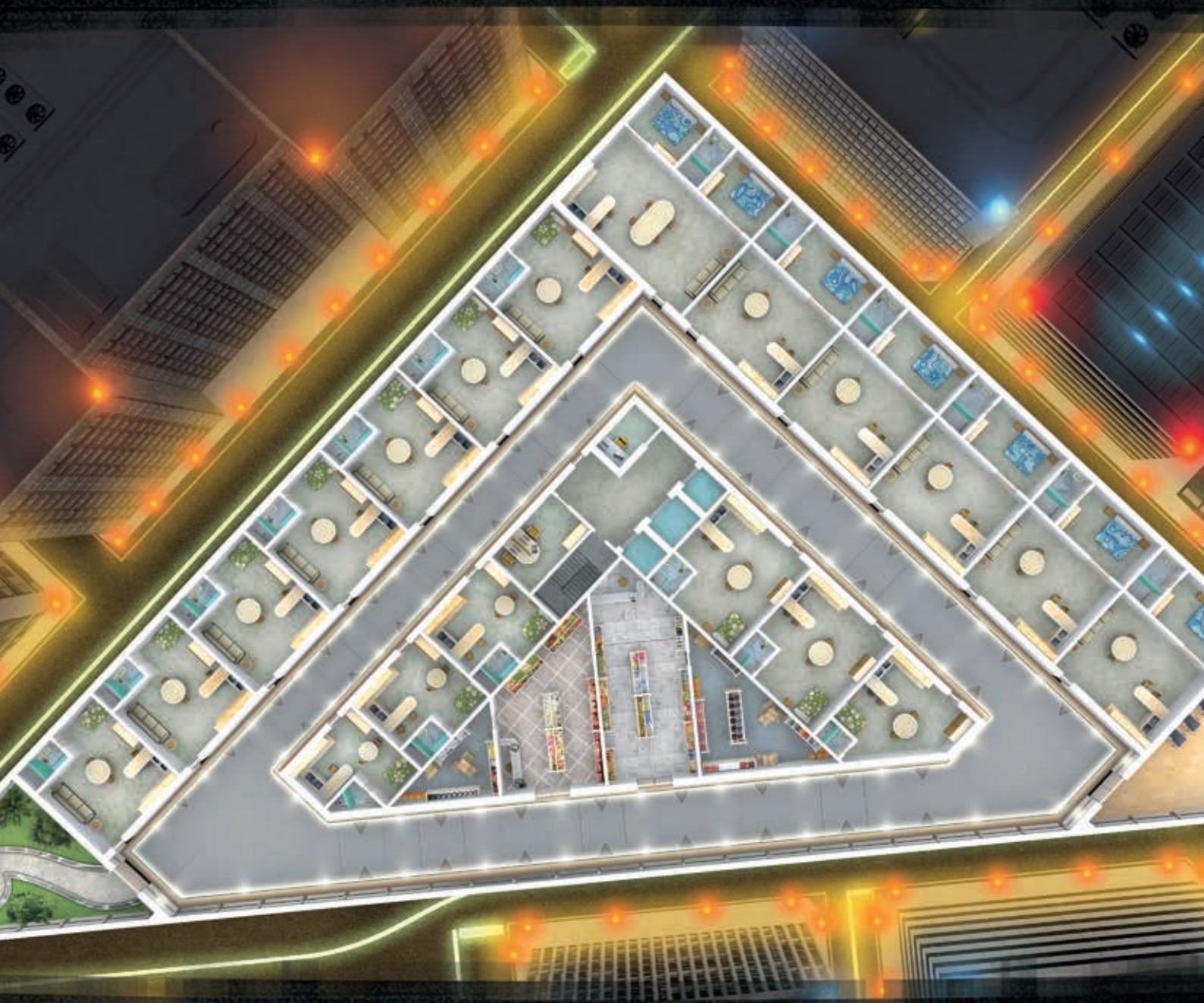




SHADOWRUN[®]

IM LABYRINTH



IM LABYRINTH

NUR FÜR SPIELLEITER

Dieser Abschnitt enthält Details zu Abenteuern, die nur Spielleiter kennen sollten. Spieler, die ein Abenteuer in seiner gan-

zen Fülle genießen wollen, während es sich entwickelt, sollten genau hier mit dem Lesen aufhören.

EINLEITUNG

Dieses Buch hat zwei Teile: **Orte in Seattle** und **Plots in Seattle**. **Orte in Seattle** nimmt Sie auf eine Tour zu verschiedenen Arten von Gebäuden und Umgebungen in Seattle mit. Dadurch können Spieler die Stadt in vielen verschiedenen Runs

kennenlernen. **Plots in Seattle** stellt eine lineare Abfolge von Abenteuern vor, die die Runner in die politischen Ränke des Sprawls verwickeln und sie an einer dramatischen Veränderung der Machtstruktur der Stadt teilnehmen lassen.

ORTE IN SEATTLE

KONZERN-WOHNANLAGE

Die Leute, die den Sprawl am Laufen halten, indem sie 50 oder 60 Stunden pro Woche arbeiten, brauchen einen Ruheplatz für die Nacht. Und die Konzern-Wohnanlagen, die in Seattle verteilt sind, machen das möglich. In Bellevue gibt es einige solche Anlagen, in Downtown gibt es einige, in Tacoma viele und in Renton noch mehr. Die unteren zwei Drittel der Konzernhierarchie, die in Konzern-Wohnanlagen leben, arbeiten und spielen, kennen ihren Platz, werden auch euren herausfinden wollen und dabei so weit wie möglich gehen, aber kurz davor Halt machen, eure Kommlinks zu hacken. Man kann das als Schutzmechanismus betrachten: Einen Vorgesetzten nicht zu erkennen und deshalb zu ignorieren, kann das Leben eines Lohnsklaven zur Hölle machen. Dieses Misstrauen kann für Besucher ein Problem sein. Die Bewohner verhalten sich vielleicht höflich, wollen aber unbedingt herausfinden, wer jeder ist und wo sie ihn einordnen sollen. Wer keine normalen Antworten gibt (und als „normal“ gelten nur wenige), wird zum Ziel verdächtiger Blicke, von Gerüchten und genereller Abneigung, bis dieser Außenseiter entweder akzeptiert oder ausgestoßen wird - vielleicht in den Gewahrsam der Sicherheitsleute.

Einkommenshöhe und Sicherheitsfreigaben legen die Wohnungszuweisung fest: Die Rangniedrigsten unten, die Ranghöchsten ganz oben. Je nachdem, in welchem Stockwerk ein Angestellter untergebracht ist, hat er eine Infrastruktur zur Verfügung, zu der Lebensmittelhändler, Diskonter mit allem von Kleidung bis hin zu Elektronik und vielleicht sogar Restaurants gehören. Je höher das Stockwerk, desto besser ist die zur Verfügung stehende Infrastruktur. Für die höherrangigen Bewohner gibt es unter anderem auch Fitnessstudios, hochklassige Läden, Massagesalons und Theater. Generell vermitteln Ausstattung und Infrastruktur ein Gefühl der Sicherheit und Abgeschottetheit von der verrückten, unberechenbaren Welt außerhalb der Konzerngrenzen.

Die Stockwerke sind nach Einkommen und Sicherheitsfreigabe in „Ebenen“ unterteilt, und die Bewohner haben Zugang zu fünf Stockwerken innerhalb ihrer Ebene und allen darunterliegenden. Sie schätzen es nicht, wenn Besucher aus höheren Ebenen ihre Ebene für andere Zwecke als die Durchreise betreten, haben aber in dieser Frage nichts zu sagen. Ohne die Erlaubnis eines Bewohners der höheren Ebenen dürfen die Bewohner diese Stockwerke nicht besuchen.

Zwei zentrale Aufzugsanlagen sorgen für den Transport innerhalb des Gebäudes, zwischen denen sich ein Treppenhaus für Notfälle befindet. Man kann die zentralen Aufzüge und das Treppenhaus problemlos bei Kontrollposten in den untersten Stockwerken jeder Ebene verlassen. Wenn man aus Treppenhaus oder Aufzügen ein Stockwerk ohne Kontrollposten betreten will, muss man eine ID und einen Daumenabdruck abliefern, damit sich die Türen öffnen.

Die Kontrollpunkte sind rund um die Uhr mit jeweils zwei Wachen besetzt. Alle Flure sind kameraüberwacht, und zwei technische Beauftragte überwachen die Kameraaufzeichnungen, den Matrixzugang und das Netzwerk der Wartungs- und Sicherheitsdrohnen. Ein eigener Aufzug und ein eigenes Treppenhaus bieten aus dem Sicherheitsbüro im Erdgeschoss Zugang zum Büro im Keller. Ein zweites, kleineres technisches Büro ist in der Nähe der Spitze des Gebäudes untergebracht und verwaltet die Informationen über die obersten zehn Stockwerke und den Sekundärzugang zum Gebäudenetzwerk.

Wenn man als zugehörig akzeptiert ist, ändert das nichts an der kalten gesellschaftlichen Atmosphäre. Intuitive Leute spüren, dass sie dauernd „die Form wahren“ müssen. Wenn man sein professionelles Verhalten fallen lässt, handelt man sich Ärger ein. Aber jeder, der in einer Konzernumgebung aufgewachsen ist, ist auf dieses Verhalten konditioniert und



hat wahrscheinlich kein Verhalten, in dem er willentlich nicht „die Form wahrht“. Alle anderen sollten sich aber der unterbewussten Ausdrucksformen, Gesten und verbalen Besonderheiten dieses Verhaltens bewusst sein. Die anderen sind sich dessen in jedem Fall bewusst. Wenn sich ein Runner für den Konzern normal benimmt, kann er mit einer erfolgreichen Probe auf Gebräuche + Charisma [Sozial] (3) die Bedenken der meisten Leute zerstreuen.

BEISPIELE FÜR ABENTEUER

- Die Bewohner einer niedrigen Ebene sind von einem Angehörigen des mittleren Managements genervt, der ihre Flure auf der Suche nach Indiskretionen durchstreift. Wenn es nötig ist, erfindet er auch Indiskretionen. Damit hat er schon einige Angestellte um ihren Job gebracht. Ein Bewohner der niedrigeren Ebene hat es, mit heimlicher finanzieller Unterstützung einiger anderer Bewohner, auf sich genommen, ein Team zu engagieren, das dafür sorgen soll, dass der Manager seinen Job verliert. Wenn das Team entdeckt wird, werden die Bewohner jede Kenntnis über diesen Auftrag abstreiten.
- Mr Johnson will in der Matrix eine Hintertür zur Wohnung eines mittleren Execs. Vielleicht will er nur eine Nachricht schicken, vielleicht will er auch eine geheime Unterhaltung führen. Die Runner müssen in das Gebäude einbrechen, das Büro des Execs erreichen, dort einen Datenzugang mit starker Verschlüsselung einrichten und ungesehen verschwinden.
- Das Team soll eine Person in das Personal des Massagencenters einschleusen. Die gegenwärtige Masseurin soll unauffällig aus dem Gebäude entfernt und durch die andere Person ersetzt werden. Niemand soll den Austausch mitbekommen.
- Mr Johnson will einen kompletten Plan des Wohngebäudes. Im Technikbüro im Keller gibt es aber nur die Pläne der unteren Stockwerke. Das Team muss entweder den Matrixzugang über Kabel zum oberen Technikbüro finden oder herausbekommen, dass der Plan unvollständig ist, und die fehlende Information finden.

KONZERN-WOHNANLAGE: SICHERHEITSPERSONAL

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2)

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

Initiative: 7 + 1W6

Zustandsmonitor: 11

Limits: Körperlich 6, Geistig 4, Sozial 5

Panzerung: 12

Fertigkeiten: Computer 1, Gebräuche 3, Laufen 3, Pistolen 4, Schnellfeuerwaffen 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3

Ausrüstung: Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Panzerjacke [12]

Waffen:

Colt Cobra TZ-120 [MP | Präz. 4(5) | Schaden 7K | DK – | HM/SM/AM | RK 2(3) | 32(s) | Ausklappbare Schulterstütze, Gasventilsystem 2, Lasermarkierer]

Fichetti Security 600 [Leichte Pistole | Präz. 6(7) | Schaden 7K | DK – | HM | RK (1) | 30(s) | Abnehmbare Schulterstütze, Lasermarkierer]

Betäubungsschlagstock [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 4 | Schaden 9G(e) | DK -5]

KONZERN-WOHNANLAGE: LOHNSKLAVE

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 1)

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

Initiative: 6 + 1W6

Zustandsmonitor: 10

Limits: Körperlich 3, Geistig 5, Sozial 6

Panzerung: 8

Fertigkeiten: Computer 2, Gebräuche 4, Pistolen 2, Überreden 2, Verhandlung 2, Wahrnehmung 2

Ausrüstung: Actioneer Geschäftskleidung [8], Kommlink [Renraku Sensei; Gerätestufe 3]

Waffen: Ares Light Fire 70 [Leichte Pistole | Präz. 7 | Schaden 6K | DK – | HM | RK – | 16(s)]

KONFERENZ- UND FREIZEITZENTRUM

Wenn ein Megakonzern will, dass seine Angestellten sich treffen sollen, und die Angehörigen nicht zurückgelassen werden können, greift er auf ein Konferenz- und Freizeitzentrum zurück: alles, was man braucht, damit die Lohnsklaven und ihre Familien während und zwischen Konferenzen unterhalten werden – oder zumindest Geld ausgeben. Es gibt einige solche Gebäude in Downtown und einige kleinere Exemplare in Bellevue.





KONFERENZ- UND FREIZEITZENTRUM



Eine kleine Flucht von Hotelzimmern sorgt für die Unterbringung von Gästen von außerhalb und dafür, dass die Konferenzteilnehmer einen Rückzugsort haben, wenn sie einen brauchen. Der Vergnügungspark bietet eine Kartbahn, Spielautomaten, ein Riesenrad und AR-Kabinen, in denen man sich stundenlang mit jedem erdenklichen virtuellen Sport vergnügen kann. Ein Restaurant verbindet den Vergnügungspark mit dem Konferenzzentrum.

Die Konferenzräume sind groß und mit modernster Technologie ausgestattet, damit Präsentationen und Meetings reibungslos und ungestört ablaufen. Für den Teil des Gebäudes mit dem Konferenzzentrum gibt es einen separaten Eingang.

Die Sicherheitsmaßnahmen sind streng, aber so gut wie unsichtbar. Niemand will, dass die Gäste darüber nachdenken, warum sie bei ihrem Aufenthalt geschützt werden müssten. Zwei Sicherheitsbüros verwalten die Überwachung der Anlage: eines in der Nähe der Rezeption, das andere in der Nähe der Konferenzräume. In beiden Büros gibt es Sicherheitsdecker. Die Wachen tragen modische Panzerkleidung und sehen für einen unwissenden Betrachter aus wie Konferenzteilnehmer. In allen öffentlichen Räumen laufen, hinter architektonischen Details verborgen, Drohnen auf Schienen. Überall gibt es aufklappbare Paneele, damit sich die Drohnen um eventuelle Schwierigkeiten kümmern können.

Das Gebäude ist vier Stockwerke hoch, was viel Platz für Hotelzimmer und eine genügend große Deckenhöhe für den Vergnügungspark lässt. Im Konferenzteil gibt es zwei kleinere Räume auf jedem Stockwerk, zwei zweistöckige Konferenzräume und einen riesigen, vierstöckigen Saal mit mehreren Balkonen, wo der Konzern die größten Veranstaltungen abhält.

Die Angestellten des Konferenzzentrums zeichnen sich durch hervorragenden Benimm aus, was aber nichts gegen eine unter ihnen grassierende Seuche ausrichtet: Das Bedienen von Konzernpersonal zehrt an der Substanz der Bediensteten. Execs bellen gewohnheitsmäßig allen anderen – auch dem hiesigen Personal – Befehle zu, und die Lohnsklaven nutzen nur allzu gerne die seltene Gelegenheit, irgendjemandem Befehle zu erteilen. Zwischen Gästen und Personal besteht eine tiefe Kluft, die zu einer unterschweligen Abscheu führt. Die Sicherheitsleute, die sich gesellschaftlich von den Gästen und vom Personal fernhalten sollen, sitzen zwischen den Stühlen.

Die Managerin lenkt eine kleine Armee von Empfangsleuten, Pagen, Reinigungskräften, Dienstboten, Servicepersonal und Verkäufern. Sie geht an diese Aufgabe heran wie an einen militärischen Auftrag. Das Personal ist mit Kommlinks ausgerüstet, die ein Netzwerk bilden, in dem sie den Aufenthaltsort der fünf nächsten Personalangehörigen, der nächsten Sicherheitsleute und aller Gäste sehen können, die nach etwas verlangt haben.

Der durchschnittliche Konferenzteilnehmer gehört zum mittleren Management und sieht den Aufenthalt als Auszeit voller Arbeit an. Er ist froh, aus dem Büro rauszukommen und seine Familie mitnehmen zu können. Er wünscht sich zwar, die Konferenzen vermeiden und sich nur ausruhen zu können, springt aber sofort, wenn seine Vorgesetzten pfeifen. Er hält eine angemessene Distanz zum Personal und ist höflich reserviert, wenn er es nicht ganz ignoriert. Er weiß nichts über die Sicherheitsmaßnahmen und lebt im sicheren Bewusstsein, dass sein Arbeitgeber alles unter Kontrolle hat.

BEISPIELE FÜR ABENTEUER

- Das Team muss die unfreiwillige Extraktion eines Konferenzteilnehmers durchführen, bevor er zu einem festgelegten Zeitpunkt eine Rede im großen Konferenzsaal hält.
- Mr Johnson wirbt das Team dafür an, die Programmierung einer AR-Kabine durch ein Programm zu ersetzen, das er zur Verfügung stellt. Das Ersatzprogramm beginnt als gewöhnliches Sim über Boxen, Rugby oder Autorennen. Nach einem schweren Schlag, einer Kollision oder einem Unfall wacht der Benutzer aber im Sim auf, das inzwischen von kaltem auf heißes Sim umgeschaltet hat. Er ist an einen Stuhl gekettet, wird einem Verhör unterworfen und kann das Sim nicht über das Menü beenden. Das könnte sich für jemanden, der das Sim vor dem Job ausprobiert, als gefährlich erweisen.
- Die Runner sollen ein Paket beim Podium des großen Konferenzsaals abliefern. Für die Lieferung gibt es ein fünfminütiges Zeitfenster: kurz vor Beginn der Konferenz. In dieser Zeit ist der Saal schon randvoll mit Teilnehmern der Konferenz. Das Paket enthält, was der Spielleiter darin haben will. Das könnte zum Beispiel ein Sprengkörper, ein Bereichsstörsender oder ein Gerät sein, das die Übeltaten des Eröffnungsredners überträgt.
- Das Team soll das Kommlink der Managerin des Konferenzzentrums stehlen und ein Programm darauf installieren. Das Kommlink soll unbemerkt zurückgegeben werden. Das Programm ermöglicht unbegrenzten Zugriff auf den Host des Zentrums – zumindest so lange, bis der Diebstahl bemerkt wird.

KONFERENZZENTRUM: SICHERHEITSLAUTNANT

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

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

Initiative: 8 + 1W6

Zustandsmonitor: 10

Limits: Körperlich 5, Geistig 4, Sozial 5

Panzerung: 12

Fertigkeiten: Einschüchtern 3, Führung 3, Knüppel 3, Laufen 3, Pistolen 5, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 4

Ausrüstung: Kommlink [Hermes Ikon; Gerätestufe 5], Panzerjacke [12]

Waffen:

Colt Cobra TZ-120 [MP | Präz. 4(5) | Schaden 7K | DK – | HM/SM/AM | RK 2(3) | 32(s) | Ausklappbare Schulterstütze, Gasventilsystem 2, Lasermarkierer]

Fichetti Security 600 [Leichte Pistole | Präz. 6(7) | Schaden 7K | DK – | HM | RK (1) | 30(s) | Abnehmbare Schulterstütze, Lasermarkierer]

KONFERENZZENTRUM: KONFERENZTEILNEHMER AUS DEM OBEREN MANAGEMENT

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2)

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



Initiative: 6 + 1W6
Zustandsmonitor: 10
Limits: Körperlich 4, Geistig 5, Sozial 8(10)
Panzerung: 8
Fertigkeiten: Computer 3, Einschüchtern 3, Führung 4, Gebräuche 4, Pistolen 3, Überreden 3, Verhandlung 4, Wahrnehmung 3
Bodytech: Maßgeschneiderte Pheromone 2, Pathogenabwehr 2, Schlafregulator
Ausrüstung: Actioneer Geschäftskleidung [8], Kommlink [Transys Avalon; Gerätestufe 6]
Waffen:
 Colt America L36 [Leichte Pistole | Präz. 7 | Schaden 7K | DK – | HM | RK – | 11(s)]

CRITTER-FORSCHUNGSZENTRUM

Das Critter-Forschungszentrum ist ein gut bewachtes Zahnrad in der Forschungsmaschine jedes größeren Konzerns. Hier studieren die Wissenschaftler die biologischen, chemischen und magischen Eigenschaften paranormaler Tiere, um sie bei vielen Schöpfungen der Konzerne - von Konsumgütern bis hin zu internen Einsatzmöglichkeiten - reproduzieren, modifizieren und einsetzen zu können. Ares, Aztechnology, Mitsubishi, Renraku, Saeder-Krupp und Shiawase haben solche Anlagen in Seattle.

Das Zentrum ist in einen Büro- und einen Forschungsbereich gegliedert, die Türen zwischen den beiden Bereichen haben Hochsicherheitsschlösser. An den Ost- und Westwänden des Gebäudes liegen die Tiergehege. Sie sind jeweils in separaten Räumen untergebracht, um die Auswirkungen eines Ausbruchs (oder Einbruchs) einzudämmen. Die Zellen, Labors, der Untersuchungsraum und der Quarantäneraum haben luftdichte Türen, und im Notfall kann über die Lüftung Neuro-Stun-Gas eingeleitet werden. Im Eingangsbereich zur Quarantäne ist ein abgeschlossener Reinraum eingerichtet.

Hintereinanderliegende Sicherheitstüren führen zu den beiden Gehege-Flügeln. Eine Hochsicherheitstür gewährt Zugang zum Flügel, die Gehege A bis D im Westen und E bis G im Osten haben jeweils Sicherheitstüren mit geringerer Einstufung. Die Angestellten müssen Plaketten tragen, die die Schlösser bei Annäherung automatisch öffnen und schließen. Bei den Hochsicherheitstüren sind außerdem Passwörter nötig.

Die Sicherheit am Eingang besteht aus einem Scan, erst danach kann man die inneren Türen der Anlage erreichen. Im Vorderteil des Gebäudes befinden sich der Computerraum, die Büros, die Toiletten, der Pausenraum und der Konferenzraum. Im Forschungsteil des Zentrums befinden sich die Eingänge zu den Gehegen, zwei Labors, ein großer Untersuchungsraum und der Quarantäneraum. Ein eigener Sicherheitsposten außerhalb des Gebäudes überwacht eine Hintertür, die direkt in den Forschungsbereich führt.

Das Gebäude ist ebenerdig, im Keller darunter liegen Parkplätze, Wäscherei, Nahrungslager und Entsorgungseinrichtungen. Zwei Frachtaufzüge, vier Personenaufzüge und zwei Treppenhäuser verbinden Keller und Erdgeschoss.

Das Zentrum ist laut und chaotisch, aber dank der Hilfe der Reinigungsdrohnen steril. Die Drohnen schützen auch die Labors und die Arbeiter gegen Critterkräfte. Drohnen betäuben die Critter, bevor sie bewegt oder ihnen Proben entnommen werden. Wenn ein Critter zum Labor gebracht werden muss, bleibt er während des Transports sediert. Im Quarantäneraum

wird der eingesperrte Critter gemäß seiner biologischen Ausstattung unter Neuro-Stun gehalten. Das Baumaterial, das beim Forschungsbereich zum Einsatz kam, ist gehärtet und so konstruiert, dass es Elementarschaden widersteht. Forscher und Sicherheitspersonal haben nötigenfalls Zugang zu Panzerung mit chemischer Versiegelung, elektrischer Isolierung und Feuerresistenz.

Der durchschnittliche Forscher in dieser Anlage glaubt, dass er seinem Arbeitgeber wertvolle Dienste leistet. Er ist ehrlich am Wohlergehen der Critter unter seiner Obhut interessiert - zumindest so weit, dass er für ihre Sicherheit sorgt, weil sie Konzerneigentum sind. Er bleibt auch unter Druck ruhig und ist nicht leicht zu erschüttern. Er ist stark genug, beim Fixieren eines Critters zu helfen, und besitzt genug Willenskraft, um sich gegen geistige Angriffe zu wehren. Die Aussicht darauf, Wissen oder Substanzen von den Crittern im Zentrum zu gewinnen, treibt ihn an. Er weiß, dass Fehler im Zentrum dazu führen können, dass die Forschungsgelder zu einer anderen Abteilung des Konzerns umgeleitet werden und er dann ver setzt wird.

Die durchschnittliche Wächterin der Anlage vermeidet es widerwillig, die Critter zu verletzen. Sie kennt deren Wert für den Arbeitgeber und ihre Vorgesetzten, hat aber schon zu viele Kollegen der scheinbar wahllosen Aggression dieser Tiere zum Opfer fallen sehen. Sie ist körperlich und mental stark, kann sich gegen Angriffe beider Arten zur Wehr setzen und geht beim Ruhigstellen von oder der Verteidigung gegen Critter manchmal vielleicht etwas zu weit.

BEISPIELE FÜR ABENTEUER

- Ein neues Projekt vereint eine Künstliche Intelligenz mit einem Hund, dem sie seit der Geburt eingepflanzt ist, um eine Cyberpsychose zu verhindern. Die KI schafft es, Zugang zur Matrix zu erhalten, gibt sich als Johnson aus und wirbt die Runner für die Extraktion des Hundes an. Wenn die Runner den Job erledigt haben, gibt sich der Hund über ein Kommlink als Auftraggeber zu erkennen. Natürlich hat er kein Geld, um sie zu bezahlen.
- Mr Johnson engagiert ein Team für einen großen Ausbruch. Die Runner sollen alle Critter gleichzeitig aus der Anlage rauslassen. Das Team kann sich mit den moralischen Fragen beschäftigen, die es aufwirft, diese Kreaturen auf die umgebenden Wohngebiete loszulassen. Oder auch nicht.
- Das Team soll die Sicherheitsmaßnahmen im Untersuchungsraum der Anlage umprogrammieren. Die Drohnen dürfen nicht funktionieren, und vor allem darf das Neuro-Stun-Gas nicht eingeleitet werden können. Niemand darf die Manipulation bis zum Versuch des Einsetzens der Sicherheitsmaßnahmen bemerken.

CRITTER-FORSCHUNGSZENTRUM: FORSCHER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 1)

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

Initiative: 6 + 1W6
Zustandsmonitor: 11
Limits: Körperlich 5, Geistig 6, Sozial 6
Panzerung: 6



Fertigkeiten: Biotechnologie 4, Erste Hilfe 3, Gebräuche 3, Medizin 5, Pistolen 2, Tierführung 5, Wahrnehmung 2

Ausrüstung: Gasmaske, Hazmat-Anzug, Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Kopfhörer [Kap. 4; Audioverbesserung 2, Selektiver Geräuschfilter 2], Panzerkleidung [6], Sichtgerät [Kap. 3; Sichtverbesserung 2, Sichtvergrößerung]

Waffen:

Ares Light Fire 70 [Leichte Pistole | Präz. 7 | Schaden 6K | DK – | HM | RK – | 16(s)]

CRITTER-FORSCHUNGSZENTRUM: WACHE

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

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

Initiative: 5 + 1W6

Zustandsmonitor: 10

Limits: Körperlich 5, Geistig 5, Sozial 4

Panzerung: 12

Fertigkeiten: Erste Hilfe 3, Gebräuche 3, Pistolen 4, Schnellfeuerwaffen 3, Tierführung 5, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 3

Bodytech: Adrenalinpumpe 2, Luftröhrenfilter 1, Toxinextraktor 2

Ausrüstung: Gasmaske [Audioverbesserung 2, Blitzkompensation, Sichtverbesserung 2], Hazmat-Anzug, Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Panzerjacke [12] [Chemische Isolierung 6, Feuerresistenz 6]

Waffen:

Browning Ultra-Power [Schwere Pistole | Präz. 5(6) | Schaden 8K | DK –1 | HM | RK – | 10(s) | Lasermarkierer]

Defiance EX-Shocker [Taser | Präz. 4 | Schaden 9G(e) | DK –5 | EM | RK – | 4 (m)]

Betäubungsschlagstock [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 4 | Schaden 9G(e) | DK -5]

MAGISCHE BIBLIOTHEK

Die Luft scheint dicker zu werden, wenn man eine der hervorragenden magischen Bibliotheken in Seattle betritt. Aztechology, Mitsuhama, Horizon, Wuxing, die Draco Foundation, die Atlantean Foundation und die Universität von Washington haben bedeutende magische Bibliotheken in Seattle.

In diesen Bibliotheken können die richtige Formel oder ein wacher Forschergeist die Wissensfülle anzapfen, die in diesen Wälzern, Katalogen und Regalen verborgen ist. Hochklassige Bibliotheken bieten einen öffentlich zugänglichen Bereich, in dem Abhandlungen über Magietheorie und magische Geschichte einsehbar sind. Hinter den offeneren Bereichen konzerner eigener magischer Bibliotheken liegen Unterrichtsräume, wo Laien eine Ausbildung in den „Grundlagen der Magie“ erhalten können. Das ist eher eine PR-Maßnahme als eine echte Ausbildung und soll die Konzernbürger darauf vorbereiten, Zauber und Zauberer zu erkennen, mit denen sie es im Job zu tun bekommen können.

Die geschlossenen Bereiche magischer Bibliotheken werden durch physisches und magisches Sicherheitspersonal überwacht, das die Freigaben aller potenziellen Besucher der hermetischen und schamanischen Bibliotheken sowie des Magazins überprüft.

Die beiden Flügel der Bibliothek könnten nicht unterschiedlicher sein. Der hermetische Flügel ähnelt einer Kreuzung aus Ausstellungsraum und Labor. Der schamanische Flügel sieht eher aus wie eine Mischung aus Kinderzimmer und Yoga-Studio. Je nach Eigentümer ist entweder der hermetische oder der schamanische Flügel stärker besucht als der andere.

Der hermetische Flügel ist mit makellosem Hartholz, rostfreiem Stahl und Glas eingerichtet. AR-Kataloge geben den Inhalt von Schubladen an, aus denen Drohnen das Gewünschte bringen. An den Wänden sind Schreibtische in ordentlichen Reihen angeordnet. Glasvitrinen enthalten Buchbände und tragen Plaketten, die den Einsatz von Manipulationszaubern oder das Durchblättern verbieten. Zusätzliche wissenschaftliche Unterlagen im hermetischen Flügel befassen sich mit Informationen aus verschiedenen Fachgebieten (Biologie, Chemie, Botanik), die beim Abfassen von Formeln helfen sollen.

Im schamanischen Flügel sind keine Einschränkungen beim Umgang mit Gegenständen ausgehängt. Natürliche Fasern und Materialien zieren die wenigen Möbelstücke. Einige Tische und viele Kissen befinden sich entlang der Wände und lassen genügend Bewegungsraum für Tanz oder Bewegungsmeditation. Zusatzmaterialien, die den Gästen des schamanischen Flügels zur Verfügung stehen, enthalten Aufzeichnungen über Aktionskunst und physische Exemplare von pflanzlichen und tierischen Materialien. In diesem Flügel sieht man Reinigungs- und Wartungspersonal öfter als im anderen.

Die Literatur in den beiden gesicherten Flügeln wird von der Grundlagenforschung dominiert, aber je nach Konzern ist selbst innerhalb der gesicherten Bereiche Forschungsliteratur zu bestimmten Themenbereichen nicht erhältlich. In der Bibliothek von Wuxing gibt es zum Beispiel keine Literatur zu Grundlagenforschung im Bereich der Geomantie. Allgemein kann man sagen, dass jeder Konzern die Forschungsliteratur zu seinem eigenen Spezialgebiet unter Verschluss hält und im eigenen Hauptquartier behält.

Einige freie Geister sind regelmäßige Besucher der Bibliothek; in den hermetischen Flügeln mancher Konzerne müssen sie sich anmelden. Einige Geister tun das tatsächlich, was die Besucher des schamanischen Flügels überrascht und enttäuscht. Ob die Geister sich von den Studenten oder den Wissensschätzen angezogen fühlen, ist ungewiss, aber bislang sind sie im Umgang mit Gästen und Personal der Bibliothek friedlich und freundlich geblieben.

Die Sicherheit, vor allem die magische, ist streng. In beiden Flügeln gibt es seltene Texte und Foki.

Magische Bibliotheken sind mit starken Hütern ausgestattet, und Geister patrouillieren regelmäßig. Weil aber Astralreisen das geschriebene Wissen der Texte nicht kompromittieren können, ist die magische Sicherheit weniger stark, als zu erwarten wäre. Für das Magazin gilt das aber nicht. Die Wände des unterirdischen Magazins (das durch den gemeinsamen Raum für Ritualzauber erreichbar ist), sind mit biologischem Material verkleidet. Astral reisende Magier und Geister können es nicht betreten.





MAGISCHE BIBLIOTHEK



BEISPIELE FÜR ABENTEUER

- Gerüchtweise liegt in einem der Bibliotheksmagazine in der Stadt ein wertvolles historisches Relikt (die Scheide Excaliburs, ein Stück vom Bart der Sphinx oder die verbrannten Überreste von Jimi Hendrix' Fender Stratocaster aus Monterey), und Mr Johnson will es haben.
- Mr Johnson glaubt, dass die Bibliothek große Mengen an Reagenzien von Talisschmugglern aus Tír Tairngire und dem Salish-Shidhe-Rat gekauft hat. Mr Johnson glaubt, dass ein Beweis dafür die magische Forschungsabteilung des Konzerns behindern könnte, indem sie einer genauen Untersuchung unterworfen würde. Das könnte seinem Auftraggeber wertvolle Zeit verschaffen. Das Team soll Beweise finden und Mr Johnson übergeben.
- Nach einigen Skandalen im Zusammenhang mit Geisterforschung in der Mojave-Wüste wird die Bibliothek von Horizon von allen Informationen gereinigt, die durch diese unethischen Aktivitäten gewonnen worden sein könnten. Es ist aber nicht einfach, die Resultate dieser Experimente zu finden, und einige Überreste werden wahrscheinlich übrig bleiben. Mr Johnson will, dass die Runner einige der versteckten Ergebnisse finden. Ob er damit Horizon bloßstellen oder etwas von den eingesetzten Foltermethoden für Geister lernen will, ist unklar.

MAGISCHE BIBLIOTHEK: SICHERHEITSMAGIER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4)

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

Initiative: 6 + 1W6

Astrale Initiative: 6 + 2W6

Zustandsmonitor: 11

Limits: Körperlich 5, Geistig 6, Sozial 7

Panzerung: 12

Fertigkeiten: Antimagie 4, Arkana 4, Askennen 4, Astralkampf 3, Gebräuche 3, Herbeirufen 4, Pistolen 4, Spruchzauberei 4, Verbannen 3, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 3

Zauber: Betäubungsball, Heilen, Manaball, Manabarriere, Manablitz, Panzerung, Physische Barriere, Reflexe Steigern, Schmerz

Gebundene Geister: Geist des Menschen (Kraftstufe 6, 4 Dienste)

Ausrüstung: Kommlink [Erika Elite; Gerätstufe 4], Panzerjacke [12]

Waffen:

Fichetti Security 600 [Leichte Pistole | Präz. 6(7) | Schaden 7K | DK – | HM | RK (1) | 30(s) | Abnehmbare Schulterstütze, Lasermarkierer]

MAGISCHE BIBLIOTHEK: GEBUNDENER GEIST DES MENSCHEN

(KRAFTSTUFE 6, 4 DIENSTE)

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
7	6	8	4	6	6	7	6	3	6	6

Initiative: 15 + 2W6

Astrale Initiative: 14 + 3W6

Zustandsmonitore: 12/11

Limits: Körperlich 8, Geistig 9, Sozial 8

Panzerung: 12V

Fertigkeiten: Askennen 6, Astralkampf 6, Spruchzauberei 6, Waffenloser Kampf 6, Wahrnehmung 6

Kräfte: Astrale Gestalt, Bewusstsein, Einfluss, Materialisierung, Natürlicher Zauberspruch (Schmerz), Psychokinese, Schutz, Suche, Unfall, Verschleierung, Verwirrung

RESTAURANT

In Downtown gibt es viele Orte, an denen sich jene, die etwas zu viel Geld haben, wichtig – und vor allem weit weg von den verzweifelten Massen in den nicht allzu fernen Barrens – fühlen können. Die Besitzer dieser Orte versuchen, sie als neutralen Boden durchzusetzen, begrüßen Gäste aus allen Konzernen und dulden keine Unhöflichkeiten zwischen ihnen. Mit der Zeit unternehmen die Besitzer auch zusätzliche Schritte, um Kunden anzuziehen, die außerdem Wert auf Privatsphäre und elitäre Abendgestaltung legen. Dazu gehören abgeschottete Konferenzräume, ein VIP-Eingang und technologische Modifikationen an den Separees, um das Abhören von Gesprächen zu verhindern. Deswegen können die Restaurants in Downtown zu Brutstätten von Konzernintrigen werden, was sie bei Spionen und Headhuntern gleichermaßen beliebt macht.

Strenge Sicherheit, ein ebenso strenger Dresscode und die Preise der angebotenen Speisen sorgen gemeinsam dafür, dass diese Plätze für alle außer Konzernangestellte unerreichbar bleiben. Das Innere ist schummrig beleuchtet und bietet Echtholzmöbel und Livejazz. Die Speisekarte verändert sich täglich nach den Launen der Köche und der Verfügbarkeit bestimmter Produkte und Saisonwaren.

Das Sicherheitspersonal überprüft bei allen Gästen die Einhaltung des Dresscodes und behält sich das Recht vor, Gäste ohne Angabe von Gründen abzuweisen. Ein Magnetanomaliedetektor an der Tür spürt Cyberware und Schusswaffen auf. Wer ohne Lizenz für diese Gegenstände erwischt wird, kommt in Gewahrsam und wird den örtlichen Behörden übergeben. Wer die Lizenzen besitzt, wird höflich gebeten, die Waffen im Fahrzeug zu lassen.

An einem typischen Abend im Restaurant gibt es Headhunter von Konzernen, die nach dem nächsten Ziel suchen, Mitglieder rivalisierender Konzerne, die sich hier für Geheimtreffen zusammenfinden, oder richtig gekleidete und ausgestattete Runner, die Mr Johnson treffen.

Die Familie, die das Restaurant betreibt, gehört zum alten Geldadel. Das Restaurant wurde vor acht Jahren eröffnet, und die Besitzer haben schnell gelernt, dass das Anziehen einer bestimmten Klasse von Gästen einen schönen Reichtumszuwachs verspricht. Seither sind die Angestellten aller Konzerne willkommen, und die nächsten Angehörigen des Besitzers sind in alle möglichen Intrigen aller möglichen Konzerne vor Ort verwickelt. Alle Familiengeschäfte bleiben streng unter Verschluss und drehen sich eher um Gefallen als um Geld.

In jedem Separee gibt es aktive Schallunterdrückung, die verhindert, dass Schallwellen das Separee verlassen. Die Gäste können normale Unterhaltungen führen und trotzdem von außen nicht belauscht werden. Das Servicepersonal hat Kommlinks, um von außen mit dem schalldichten Separee kommunizieren zu können, und die Gäste können mit dem Personal mit Hilfe eines AR-Auslösers kommunizieren.

Separate Konferenzräume mit einem eigenen, abgeschotteten VIP-Eingang stehen zu Höchstpreisen für die Gäste zur Verfügung, die extra viel Privatsphäre brauchen.





BEISPIELE FÜR ABENTEUER

- Ein Exec hat das Restaurant frequentiert, seit die Tochter des Hauses klein war. Jetzt, da sie eine erwachsene Frau ist, hat er Interesse an ihr entwickelt. Sie selbst erwidert das Interesse nicht. Würde sie aber versuchen, seine Aufmerksamkeit zu meiden, wäre das vielleicht beruflicher Selbstmord für sie oder auch für das Familiengeschäft. Sie hat die Runner (von ihren Eltern unbemerkt) angeworben, um dafür zu sorgen, dass der Exec sie nicht mehr mit romantischen Avancen belästigt. Unabhängig vom Vorgehen der Runner darf nichts mit der Tochter in Verbindung gebracht werden.
- Mr Johnson engagiert das Team, um dafür zu sorgen, dass ein bestimmter Konzernangestellter nicht auf das Angebot eines Headhunters eingeht. Bei der Recherche erkennen die Runner, dass der fragliche Angestellte eher Asyl als einen neuen Job sucht. Gestalten Sie die Details der Hilfsbedürftigkeit des Angestellten so, dass das Team zwischen dem Erledigen des Jobs (was vielleicht ein Leben zerstört oder einen Feind stärkt) und dem Scheitern (was vielleicht jemandem beim Verändern seines Lebens hilft oder einem Feind eine lange Nase dreht) hin- und hergerissen ist.
- Mr Johnson will wissen, wem der Besitzer des Etablissements welche Gefallen schuldet. Dabei ist zu bedenken, dass der Besitzer viele mächtige Freunde hat. Die Runner können herausfinden, dass der Besitzer auch selbst Gefallen einfordern kann - von einer Vorabwarnung vierundzwanzig Stunden vor Pressemitteilungen zu bestimmten Konzerngesellschaften bis hin zu den Diensten eines geheimen Einsatzteams eines Konzerns.

- Jedes Treffen zwischen Mr Johnson und dem Team kann hier stattfinden. Betonen Sie, dass das Team gut gekleidet und manierlicher als vielleicht üblich sein muss.

RESTAURANT: BESITZER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2)

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

Initiative: 7 + 1W6

Zustandsmonitor: 10

Limits: Körperlich 4, Geistig 5, Sozial 7

Panzerung: 8

Fertigkeiten: Computer 2, Einschüchtern 4, Führung 4, Gebräuche 4, Pistolen 3, Überreden 4, Verhandlung 4, Wahrnehmung 3

Ausrüstung: Actioneer Geschäftskleidung [8], Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Smartlink], Wanzenscanner 6, White-Noise-Generator 6

Waffen:

Ares Predator V [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK - | 15(s) | Smartgunsystem]

RESTAURANT: SICHERHEITSDECKER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

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

Initiative: 8 + 2W6

Matrix-Initiative: 9 + 3W6

Zustandsmonitor: 11

Limits: Körperlich 6, Geistig 7, Sozial 6

Panzerung: 12

Fertigkeiten: Computer 5, Führung 4, Hacking 5, Matrixkampf 5, Pistolen 4, Wahrnehmung 4

Bodytech Cyberdeck [Sony CIY-720; Gerätestufe 4; Attribute 7 6 5 4; Programme: Aufspüren, Biofeedback, Fessel, Panzerung], Datenbuchse

Ausrüstung: Kommlink [Transys Avalon; Gerätestufe 6], Panzerjacke [12]

Waffen: Browning Ultra-Power [Schwere Pistole | Präz. 5(6) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK - | 10(s) | Lasermarkierer]

MANAGER-RESORT

Wenn ranghohe Execs eine Auszeit haben wollen, gehen sie in ein Manager-Resort: einen Spielplatz der Reichen und Mächtigen. Die Sicherheit ist hier mit der in den bestgesicherten Konzernhauptquartieren vergleichbar. Auf San Juan Island nordwestlich des Sprawls liegt eines dieser Resorts.

Das Manager-Resort ist eine Privatinsel, die an allen Seiten außer beim Yachthafen von einem künstlichen Riff umgeben ist. Wasserfahrzeuge können die Insel hier erreichen und durch einen Kanal bis zum Hotel fahren. Der einzige Luftlandeplatz befindet sich auf dem Dach des Hotels.

Die Sicherheit auf der Insel ist so streng wie in den innersten Bereichen eines Konzernhauptquartiers, dabei bleibt sie aber so unsichtbar wie möglich. Das Sicherheitspersonal tarnt sich als gewöhnliche Angestellte und als andere Execs. Ein Netzwerk von Deckern überwacht das Resort aus einer Sicherheitsstation unter Wasser. Im künstlichen Riff gibt es Sensoren, die die Sicherheitsleute alarmieren, wenn ein nicht angemeldetes Fahrzeug vorbeifährt, und Drohnen patrouillieren zu Wasser und in der Luft um die Insel.

Der Konzern, der das Resort besitzt, verlässt sich nicht auf traditionelle Werbung. Weil es eine Überfülle an Luxus-Dienstleistern gibt, die um das kleine Marktsegment der Execs konkurrieren, hat der Konzern seine Aufmerksamkeit eher auf deren Berater gelenkt. Mundpropaganda hat sich als wirksamstes Werbemittel erwiesen. Das Resort hat einen Ruf der völligen Sicherheit, des makellosen Luxus und dafür, alle Wünsche der Gäste zu erfüllen.

Die Ausgaben des Resorts für Sicherheit sind bemerkenswert, die für Luxus aber astronomisch. Das Resort erfüllt alle Wünsche der Gäste. Wenn das Personal die Wünsche eines Execs nicht erfüllen kann, findet ein Team, das in der nächsten großen Stadt stationiert ist, einen Weg, sie zu erfüllen. Wenn ein Gast zum Beispiel ausgefallenes Essen möchte, wird das Team es finden und auf die Insel bringen. Wenn ein Exec mit den auf der Insel angebotenen Prostituierten nicht zufrieden ist, wird das Team in der Stadt nach jemandem suchen, der seinen Geschmack trifft, und diese Person (oder das Wesen) auf die Insel schaffen.

Das Hotel ist vier Stockwerke hoch und besitzt im Erdgeschoss ein Dock, an dem Boote neue Gäste absetzen können. Das Dock und der Landeplatz auf dem Dach sind schwer bewacht. Die Räume entsprechen allesamt Präsidentensuiten in anderen Hotels, und das oberste Stockwerk ist eine einzige Suite, die dem ranghöchsten Gast vorbehalten ist.

Wenn die einfachen Leute auf dem Festland ihre Leben verspielen, verspielen die Execs im Casino des Resorts die Leben ihrer Angestellten. Das Wissen, dass jedes Glücksspiel um enorme Einsätze gespielt wird, ist für sie höchst anziehend.

Ein Kurbad auf der Insel bietet dermatologische Behandlungen, Chiropraktik, Massage und andere, weniger leicht verfügbare Dienstleistungen. Wenn die Therapie den Einsatz der Hände am Körper des Gastes umfasst, ist sie hier zu haben.

Ein weißer Sandstrand erstreckt sich an der Südwestküste der Insel. Hier sind über ein Dock mehrere Hütten für Gäste zu erreichen, die ein authentischeres Inselgefühl haben wollen. Einige Villen stehen am südlichen Strand. Privatvillen mit jeweils eigenen, privaten Strandabschnitten sind an einem Teil der Ostküste zu finden.

Ein Bereich des Unterwasserkomplexes der Insel ist durch das Hotel erreichbar: das Unterwasserobservatorium mit Restaurant, wo die Gäste die Fauna zweier Wassertiefen - an der Oberfläche und darunter - beobachten und gut essen können. Der Rest der Unterwasseranlage enthält Sicherheits- und Lagerbereiche.

BEISPIELE FÜR ABENTEUER

- Die Angestellten des Resorts haben eine Frau gegen ihren Willen vom Festland auf die Insel gebracht, und Mr Johnson will, dass sie zurückgebracht wird. Sie ist eine hochklassige Prostituierte, und die Exec, die nach ihr verlangt hat, ist ihre Mutter, was nicht einmal der eigene Konzern weiß. Die Exec will den Kontakt zu ihrer entfremdeten Tochter wiederherstellen und Geld und Connections zur Verfügung stellen, um ihrer Tochter die Flucht aus ihrer momentanen Karriere zu ermöglichen. Die Sicherheitsleute des Resorts werden alles tun, um den vermeintlichen neuen Besitz ihres Konzerns zu schützen. Die Exec wird noch mehr tun, um ihre Tochter zu schützen und ihr Geheimnis zu wahren.
- Das Team soll ein Pokerspiel zu einem festgesetzten Zeitpunkt infiltrieren und dafür sorgen, dass ein bestimmter Spieler gewinnt. Wenn er gefragt wird, gibt Mr Johnson nur an, dass dieser Job die Rückzahlung eines Gefallens darstellt. Angesichts der Einsätze, zu denen ein ranghoher Forscher aus der Nanotech-Abteilung eines Konzerns und das Gemälde „Das Konzert“ von Jan Vermeer gehören, sind die Spieler und ihre Sicherheitsleute vor Einmischungen ins Spiel extrem auf der Hut.
- Mr Johnson will eine Liste der Gäste auf der Insel. Das Team muss die Insel infiltrieren und die Sicherheitsstation unter Wasser erreichen, um dort die Daten zu stehlen.
- Die Runner müssen bei einer der Hütten ein Paket abliefern und verifizieren, dass der Empfänger es öffnet. Das Paket kann harmlos oder gefährlich sein. Das Schmuggeln eines Pakets auf die Insel spielt neben der gewaltigen Herausforderung, überhaupt auf die Insel zu kommen, eher eine Nebenrolle.





MANAGER-RESORT



MANAGER-RESORT: SICHERHEITSLAUTNANT

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

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

Initiative: 7(8) + 2W6

Zustandsmonitor: 10

Limits Körperlich 6, Geistig 5, Sozial 7

Panzerung: 12

Fertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 5, Entfesseln 4, Pistolen 4, Schleichen 4, Überreden 4, Waffenloser Kampf 6, Wahrnehmung 4

Adeptenkräfte: Gesteigerte Reflexe 1, Kampfsinn 2, Mystischer Panzer 4, Schmerzresistenz 3

Ausrüstung: Actioneer Geschäftskleidung [8], Brille [Kap. 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Smartlink], Kommlink [Renraku Sensei; Gerätestufe 3], Ohrstöpsel [Kap. 3; Audioverbesserung 1, Richtungsdetektor], Subvokales Mikrofon

Waffen:

Ares Predator V [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK – | 15(s) | Smartgunsystem]

MANAGER-RESORT: SICHERHEITSSPINNE

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

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

Initiative: 6 + 1W6

Matrix-Initiative: 8 + 3W6 (+4W6 mit heißem Sim)

Zustandsmonitor: 11

Limits: Körperlich 4, Geistig 6, Sozial 7

Panzerung: 12

Fertigkeiten: Computer 5, Dekompilieren 4, Elektronische Kriegsführung 3, Getränke 3, Hacking 5, Hardware 2, Kompilieren 5, Matrixkampf 5, Pistolen 3, Registrieren 5, Software 4, Wahrnehmung 3

Komplexe Formen: Angriff-Steigerung, Firewall-Senkung, Petze, Reiniger, Resonanzspike

Ausrüstung: Kommlink [Hermes Ikon; Gerätestufe 5], Panzerjacke [12]

Waffen:

Ares Light Fire 70 [Leichte Pistole | Präz. 7 | Schaden 6K | DK – | HM | RK – | 16(s)]



KONZERNGEFÄNGNIS

Im Konzerngefängnis gibt es Gefangene aus den unteren Rängen des Konzerns und andere Missetäter, die das Pech hatten, auf Konzernterritorium gefangen worden zu sein. Jeder exterritoriale Konzern in Seattle hat eine solche Anlage, aber die, die den AAA-Konzernen (vor allem Ares, der Mutter von Knight Errant) gehören, sind größer als die, die kleineren Konzernen gehören. Diese Gefängnisse haben generell vier Zellenblöcke, die den Insassen unterschiedliche Niveaus an Komfort und Autarkie gewähren. Block A ist der luxuriöseste und ähnelt eher einer Herberge als einem Gefängnis. Die Zellen sind groß und können – je nach den Connections der Gefangenen – auch sehr privat sein. Die Blöcke B und C sind die gewöhnlichen Zellenblöcke für Männer und Frauen. Jede der kleinen Zellen beherbergt zwei Gefangene und bietet einfache Pritschen, einen Tisch und einen Stuhl, die an den Plastronboden geschweißt sind, sowie eine Toilette.

Block D ist unterirdisch und nur durch die Aufzüge und das Treppenhaus aus den Sicherheits- und medizinischen Büros zu erreichen. Er besteht aus Reihen von Särgen. Die schlimmsten Verbrecher (zu denen oft auch Runner gehören) werden entweder vollständig betäubt oder nur körperlich ruhiggestellt, sodass ihr Geist in der AR gefangen sein kann. Um die Behandlungskosten wegen Wundliegen oder Muskelatrophie zu vermeiden, werden in allen Särgen die Muskeln der Gefangenen elektromagnetisch stimuliert, und ihre Körper werden ab und zu von Drohnen über dafür vorgesehene Apparaturen gewendet. Der Konzern wendet für diese Maßnahmen nicht viel Energie auf: Ein Gefangener, der wundgelegen ist oder unter Muskelatrophie leidet, ist umso leichter zu kontrollieren. Wenn es notwendig ist, wird eine Drohne, ähnlich wie bei einem Verkaufsautomaten, der einen Sojakuchen ausspuckt, einen Sarg abholen und in eine kugelsichere Kammer in der Nähe des Eingangs zu Block D bringen.

Zwei geschlechtergetrennte Besuchsräume und Toiletten, eine Küche mit Speisesaal und ein großer Innenhof vervollständigen den für die Gefangenen zugänglichen Teil des Gebäudes. Im südlichen Bereich des Gebäudes liegen Büros, ein Besucherraum, die Krankenstation, das Sicherheitsbüro, die IT-Zentrale und der Aufnahme- und Durchsuchungsraum. Die Wartungseinrichtungen und die Wäscherei liegen im Untergeschoss.

Zwei Kontrollposten bewachen draußen die beiden Eingänge des Gefängnisses. Der kleinere Posten liegt neben dem Angestellteingang. Der größere ist innerhalb einer hohen Umzäunung an das Gebäude angebaut. Sicherheitsleute eskortieren neu angekommene Gefangene am Kontrollposten vorbei über eine Rampe nach oben. Von dort geht es über einen ummauerten Laufgang in Höhe des ersten Stockwerks zu einer weiteren Rampe, die hinunter zum Aufnahme- und Durchsuchungsraum führt. Von hier aus werden die Gefangenen in ihren Zellenblock gebracht.

Die Wachleute patrouillieren im Erdgeschoss und auf einem Laufgang in Höhe des Obergeschosses, der einen Blick in alle Räume innerhalb des Gefangenenbereichs erlaubt. Die Türen innerhalb der Anlage haben Hochsicherheitsschlösser, die alle eine Magnetkarte und ein Passwort verlangen. Das gesamte Personal der Anlage trägt die Magnetkarten als Plaketten.



Die Durchschnittsgefangene ist aus dem mittleren Management und hat ihren Einfluss für die falschen Ziele eingesetzt. Vielleicht hat sie tatsächlich ein Gesetz gebrochen, vielleicht aber auch nur den falschen Vorgesetzten gereizt. Jetzt bereut sie ihr Tun und fragt sich, warum andere damit durchkommen. Außerdem fragt sie sich, welchen Job sie wohl bekommen soll, wenn sie ihre Zeit abgesehen hat. Sie wird sicher nicht mehr in derselben Ebene eingesetzt werden.

Der durchschnittliche Wächter ist stolz auf seine Aufgabe, den Abschaum im Zaum zu halten. Er genießt die Gelegenheit, Macht über die Leute zu haben, die ihn in anderen Situationen herumkommandieren würden. In seinem Job hält er sich zwar an die Vorschriften, versäumt aber selten die Gelegenheit, den Gefangenen Angst einzujagen.

BEISPIELE FÜR ABENTEUER

- Mr Johnson wirbt die Runner an, um eine Person aus Block B oder C durch einen Adepten zu ersetzen. Der Adept oder die Adeptin benutzt Maskierung und kann dem Team in gewissem Rahmen helfen, aber eine Verletzung, die er oder sie während des Austauschs erleidet, wird verdächtig wirken.
- Einige wichtige Personen sind aus der Anlage verschwunden, und Mr Johnson will wissen, wohin sie gebracht wurden. Das Team muss die Anlage infiltrieren und die dort vorhandenen Aufzeichnungen finden. Dadurch kann es herausfinden, dass die wichtigen Personen einige ranghohe Technomancer sind, die man für Spione hält. Sie wurden in ein Umerziehungslager des Konzerns verlegt.
- Ein ranghoher Manager, der im Moment in Block A einsitzt, hat Informationen, die Mr Johnson haben will. Ob die Information belanglos ist, aus Code besteht oder einschlagen würde wie eine Bombe, obliegt dem Spielleiter. Der Job des Teams ist es, ungesehen reinzukommen, die Privatzelle des Gefangenen zu erreichen, die Information zu erhalten und wieder hinauszugelangen.
- Ein Run ist schiefgegangen, und Mr Johnson will, dass ein Runner aus Block D geholt wird. Vielleicht will Mr Johnson den Runner retten, vielleicht will er auch Rache nehmen. Er sagt es nicht genau. Er will nur, dass der Runner rausgeholt wird. Wenn der Runner aus dem Sarg geholt ist, kann er sich nicht ohne Unterstützung bewegen, was den zweiten Teil des Runs viel interessanter macht.

KONZERNGEFÄNGNIS: SICHERHEITSRIGGER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
5	3	5	4	4	5	4	2	2,9

Initiative: 9 + 1W6

Zustandsmonitor: 11

Limits: Körperlich 6, Geistig 6, Sozial 4

Panzerung: 14

Fertigkeiten: Bodenfahrzeuge 5, Computer 3, Elektronische Kriegsführung 3, Flugzeuge 5, Geschütze 6, Läufer 5, Pistolen 3, Wahrnehmung 4

Bodytech: Datenbuchse, Riggerkontrolle 3

Ausrüstung: Gasmaske, Helm [+2] [Bildverbindung, Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Richtungsdetektor, Smartlink], Panzerjacke [12], Riggerkonsole [Mærsk Spider; Gerätestufe 4; Programme: Toolbox, Verschlüsselung]

Fahrzeuge:

4 GMC-Nissan Dobermann [Handl. 5 | Geschw. 3 | Beschl. 1 | Rumpf 4 | Panz. 4 | Pilot 3 | Sensor 3 | Autosofts: Clear sight 3, Zielerfassung [AK-97] 3; Waffe: AK-97 [Sturmgewehr | Präz. 5(7) | Schaden 10K | DK -2 | HM/SM/AM | RK 4 | 38(s) | Smartgunsystem, 100 Schuss Standardmunition]]

2 MCT-Nissan Roto-Drohnen [Handl. 4 | Geschw. 4 | Beschl. 2 | Rumpf 4 | Panz. 4 | Pilot 3 | Sensor 3 | Autosofts: Clear sight 3, Zielerfassung [Ares Viper Slivergun] 3; Waffe: Ares Viper Slivergun [Schwere Pistole | Präz. 4(6) | Schaden 9K(f) | DK +4 | HM/SM | RK 4 | 30(s) | Schalldämpfer, Smartgunsystem, 100 Schuss Standardmunition]]

2 Steel Lynx [Handl. 5 | Geschw. 4 | Beschl. 2 | Rumpf 6 | Panz. 12 | Pilot 3 | Sensor 3 | Schwere Waffenhalterung, Standard-Waffenhalterung; Autosofts: Zielerfassung [Ares S-III Super Squirt] 3, Zielerfassung [Stoner-Ares M202] 3; Waffen: Ares S-III Super Squirt [Leichte Pistole | Präz. 3 | Schaden 15G | DK - | HM | RK 4 | 20(s) | Smartgunsystem, 20 Schuss DMSO mit Neuro-Stun X]; Stoner-Ares M202 [MMG | Präz. Präz. 5(7) | Schaden 10K | DK -3 | AM | RK 4 | 100(gurt) | Smartgunsystem, 200 Schuss Standardmunition]]

Waffen:

Ares Predator V [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK - | 15(s) | Smartgunsystem]

KONZERNGEFÄNGNIS: WACHE

ORK (PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

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

Initiative: 5(6) + 2W6

Zustandsmonitor: 11

Limits: Körperlich 9, Geistig 3, Sozial 4

Panzerung: 18

Fertigkeiten: Einschüchtern 6, Gebräuche 2, Laufen 4, Pistolen 4, Schnellfeuerwaffen 4, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 3, Waffen 4

Bodytech: Kompositknochen (Aluminium), Reflexbooster 1

Ausrüstung: Gasmaske, Ganzkörperpanzerung [15] mit Helm [+3] [Bildverbindung, Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Richtungsdetektor, Smartlink], Kommlink [Renraku Sensei; Gerätestufe 3]

Waffen:

Ares Viper Slivergun [Schwere Pistole | Präz. 4 | Schaden 9K(f) | DK +4 | HM/SM | RK 4 | 30(s) | Schalldämpfer]

FN P93 Praetor [MP | Präz. 6 | Schaden 8K | DK - | HM/SM/AM | RK 1(2) | 50(s) | Taktische Lampe]

3 Schockgranaten [Granate | Präz. 9 | Schaden 10G | DK -4 | Sprengwirkung 10 m Radius]

3 Gasgranaten [Granate | Präz. 9 | Schaden wie Chemikalie | DK - | Sprengwirkung 10 m Radius- | geladen mit Bliss]





KONZERNGEFÄNGNIS



KONZERN-UMERZIEHUNGSLAGER

Das Konzern-Umerziehungslager dient dazu, Konzernpersonal, das aus der Reihe tanzt, wieder auf den rechten Weg zurückzubringen. Konzerne geben die Orte ihrer Lager natürlich nicht bekannt, aber man geht davon aus, dass Renraku und auch Ares solche Lager in Puyallup unterhalten. Aztechnology hat angeblich eines in Redmond, und Shiawase hat es – wenn man den Gerüchten glauben will – geschafft, eines im Ork-Untergrund zu errichten. Diese Anlagen sind üblicherweise von hohen Mauern mit Monodraht auf den Kronen umgeben, ein Wachturm steht in der Mitte. Die Platzierung der Sicherheitsleute macht deutlich, dass es mehr darum geht, die Insassen drinnen zu halten, als unerlaubten Zugang zu verhindern. Damit die Sicherheitsleute freie Schussbahn auf das gesamte Gelände haben, laufen oben an der Außenmauer und an allen Mauern, die die einzelnen Abteilungen A bis E begrenzen, Laufgänge entlang.

Die Abteilungen sind hinsichtlich der Strenge ihrer Sicherheitsmaßnahmen aufsteigend geordnet. Abteilung A ist für die Angestellten, denen Gedankenverbrechen vorgeworfen werden. Vielleicht haben sie vor den falschen Leuten davon gesprochen, dass sie das Produkt eines anderen Konzerns bevorzugen. Diese Insassen sind in kahlen Schlafsälen untergebracht und werden während ihrer Haftzeit in Umerziehungskurse geschickt. Die Umerziehung in Abteilung A ist der Indoktrination für neue Konzernangestellte ähnlich: heiter, stolz, integrativ und angenehm. Das Umerziehungsprogramm in Abteilung A ist der wahrgewordene Traum eines PR-Managers.

In Abteilung B haben die Insassen die Gebote des Konzerns verletzt. Sie haben Schlimmeres getan, als nur zu unbedeutenden Themen das Falsche zu sagen. Zum Beispiel haben sie öffentlich einen Vorgesetzten kritisiert. Die Insassen von Abteilung B sind ebenfalls in Schlafsälen untergebracht. Dieses Umerziehungsprogramm ist fast so jovial wie das in Abteilung A. Hier ist zwar ein feiner Unterton der Maßregelung zu erkennen, aber den Insassen wird versichert, dass der Konzern auf ihre Wiedereingliederung hofft.

Wer sich Fehlverhalten zuschulden kommen lässt, kommt in Abteilung C. Diese Insassen haben Glück, dass sie ins Lager und nicht ins Gefängnis gekommen sind, und werden auch täglich von den Wachen daran erinnert. Sie sind in Einzelunterkünften untergebracht und nehmen an Gruppenkursen und an Einzelsitzungen teil (bei denen ihre mentale Abwehr oft durch Chemikalien aufgeweicht wird).

Abteilung D ist den Insassen vorbehalten, die Verbrechen gegen den Konzern begangen haben. Nur unter ganz besonderen Umständen kommen sie hierher und nicht ins Gefängnis. Die Wachen machen den Insassen sehr klar, dass sie Gefangene sind. Sie werden fortlaufend und penibel überwacht und müssen zu Meetings gehen, bei denen ihnen die Hoffnung vermittelt wird, dass der Konzern sie eines Tages wieder willkommen heißt. Die Unterbringung erfolgt in Gefängniszellen. Im Verwaltungsgebäude werden diesen Insassen regelmäßig Drogencocktails verabreicht, um ihren Geist für alles zu öffnen, was die Umerziehung zu bieten hat.

Der fünfte Teil des Lagers ist nur für besondere Fälle vorgesehen. Abteilung E ist ein Gigant aus Beton und Stahl voller Särge. Die Insassen von Abteilung E sind die gefährlichsten und zugleich wertvollsten Konzernbürger. Würden sie keine besonderen Merkmale besitzen, würden sie für ihre Verbrechen ins Gefängnis geworfen oder hingerichtet. Zauberer und Technomancer sind am häufigsten in Abteilung E. Die Insassen werden bewusstlos gehalten, wenn sie nicht gerade an einer Umerziehungsmaßnahme teilnehmen, die aus Drogen, BTL-Chips und Zaubern besteht, die ihre Erinnerungen und Gedanken gewaltsam neu verdrahten sollen.

Der durchschnittliche Insasse des Lagers wurde hier eingesperrt, nachdem ihn ein Ereignis dazu gebracht hat, seine Erziehung in Frage zu stellen. Die sozialen und psychologischen Strukturen, die seine Konzernerziehung in ihm aufgebaut hat, waren nicht stark genug, um kritische Fragen abzuwehren, was schließlich zu bestimmten Handlungen führte. Diese Handlungen waren entweder zu wenig bedeutsam, oder der Insasse war zu wertvoll, um ihm ein schlimmeres Schicksal als das Umerziehungslager zu bescheren. Zum Programm gehören Schlafentzug, strenge Abläufe und Rituale, schmucklose Quartiere und Kleidung und geschmacksarmes Essen. Und als Krönung das glitzernde, attraktive Versprechen einer Reintegration, die ihn auf das Ziel des Konzerns ausrichtet und von seinen Fragen ablenkt.

Die durchschnittliche Umerziehungsoffizierin ist eine soziale Adeptin. Sie ist in den sozialen Künsten eindeutig versierter als die Execs im Konzernhauptquartier. Wenn sie Zuckerbrot einsetzt, kann sie fast jeden von den (echten oder vermeintlichen, auffälligen und angedeuteten) Vorteilen überzeugen, die der Konzern zu bieten hat. Wenn sie die Peitsche benutzt, kann sie Leute dazu bringen, ihre Angehörigen zu opfern, wenn ihnen das hilft, die Gunst des Konzerns zurückzugewinnen.

BEISPIELE FÜR ABENTEUER

- Eine Umerziehungsoffizierin in Abteilung D hat die Grenzen ihrer Aufgaben überschritten, und Mr Johnson will, dass sie eliminiert wird. Wenn sie mit dieser Information konfrontiert wird, gibt sie an, ihren Teil zu einem Langzeitplan beizutragen, durch den der Konzern von innen untergraben werden soll. Ist das nur eine Geschichte, wie sie Runner gerne hören? Schließlich hat die Offizierin gewaltige soziale Fähigkeiten.
- Das Team soll die BTL-Chips in Abteilung E durch solche ersetzen, die Mr Johnson zur Verfügung stellt. Wer die Chips zuvor ausprobiert und eine Probe auf Intuition (4) schafft, wird erkennen, dass sie subtile Propaganda gegen die Konzernkultur enthalten.
- Umerziehungstechniken und Sitzungen werden oft aufgezeichnet, um beim Training des Umerziehungs- und Sicherheitspersonals eingesetzt zu werden. Mr Johnson engagiert das Team, damit es die Aufzeichnungen einer bestimmten Sitzung besorgt.
- Mr Johnsons Auftraggeber hat schon lange den Verdacht, dass der Leiter des Umerziehungslagers der Illoyalität gegenüber dem Konzern schuldig ist, hat dafür aber keine Beweise gefunden. Das Team soll den Leiter der Illoyalität beschuldigen und dafür sorgen, dass er selbst als Insasse im Lager endet.





KONZERN-UMERZIEHUNGSLAGER



KONZERNUMERZIEHUNGSLAGER: UMERZIEHUNGSOFFIZIER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4)

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

Initiative: 7 + 1W6

Zustandsmonitor: 11

Limits: Körperlich 4, Geistig 7, Sozial 10

Panzerung: 8

Fertigkeiten: Einschüchtern 6(9), Führung 6, Gebräuche 3, Pistolen 3, Spruchzauberei 6, Überreden 6, Verhandlung 6(8), Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 5

Adeptenkräfte: Körpersprache 4, Verbesserte Fertigkeit (Einschüchtern) 3, Verbesserte Fertigkeit (Verhandlung) 2, Verbesserte Wahrnehmung 3

Zauber: Einfluss, Geistessonde, Mob-Kontrolle

Ausrüstung: Actioneer Geschäftskleidung [8], Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4]

Waffen:

Fichetti Security 600 [Leichte Pistole | Präz. 6(7) | Schaden 7K | DK - | HM | RK (1) | 30(s) | Abnehmbare Schulterstütze, Lasermarkierer]
Yamaha Pulsar [Taser | Präz. 5 | Schaden 7G(e) | DK -5 | HM | RK - | 4(m)]

KONZERNUMERZIEHUNGSLAGER: WACHE

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

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

Initiative: 9(10) + 2W6

Zustandsmonitor: 11

Limits: Körperlich 4(5), Geistig 6, Sozial 6

Panzerung: 14

Fertigkeiten: Einschüchtern 4, Erste Hilfe 3, Führung 4, Laufen 3, Pistolen 3, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 4

Bodytech Reflexbooster 1

Ausrüstung: Helm [+2] [Blitzkompensation, Bildverbindung, Restlichtverstärkung, Smartlink, Richtungsdetektor], Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Panzerjacke [12]

Waffen:

Ares Predator V [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK - | 15(s) | Smartgunsystem]
Defiance EX-Shocker [Taser | Präz. 4 | Schaden 9G(e) | DK -5 | EM | RK - | 4 (m)]

PLOTS IN SEATTLE

HINTERGRUND

Kenneth Brackhaven steckt in Schwierigkeiten. Als Gouverneur von Seattle war Brackhaven nie ein Mann des Volkes. Natürlich hat er genug Begabung für Demagogie, um zumindest ein paar Beobachter davon zu überzeugen, dass ihm die Stadt nicht völlig egal ist, aber dahinter steckt nie viel Ehrlichkeit. Tatsächlich haben einige Seattler bemerkt, dass man umso sicherer sein kann, dass Brackhaven nichts in einer Frage unternimmt, über die er sich aufregt, je lauter er darüber spricht.

Trotz seiner mangelnden Volksnähe blieb Brackhaven wegen eines simplen Grundes viele Jahre lang im Amt: Die Konzerne, die im Sprawl die wahre Macht haben, vertrauten ihm, das für sie Richtige zu tun. Das ist eine fürchterlich inzestuöse Beziehung: Brackhaven wurde reich, indem er in Megakonzerne investierte und bei der Finanzierung ihrer Geschäfte behilflich war; die Megakonzerne entlohnten ihn dafür mit Geld und Macht. Alle beteiligten Parteien tendieren stark dazu, den Megakons freie Hand zu lassen, was viel davon erklärt, wie Seattle in den letzten zehn Jahren funktioniert hat. Brackhaven wusste immer, wo seine wichtigsten Pflichten lagen, weshalb er sich an der Macht halten konnte, obwohl ein Großteil der Bevölkerung wusste, wie sehr er sie verachtete.

Das Problem, das er jetzt hat, ist, dass die Basis seiner langjährigen Macht zu bröckeln beginnt. Nach all diesen Jahren verlieren die Konzerne ihr Vertrauen in ihn und überlegen, ihn zu ersetzen. Idealerweise sollten sie damit bis zur nächsten Wahl warten (die für Ende 2078 angesetzt ist), aber der Druck auf Brackhaven ist während seiner laufenden Amtszeit immer stärker geworden. Die gegenwärtigen Probleme haben ihre Wurzeln in Antrag 23, dessen Annahme dazu geführt hat, dass der Ork-Untergrund ein offizieller Bezirk von Seattle

wurde. Brackhaven hat sich vehement gegen diese Entwicklung gestellt, und seine nicht allzu verborgenen anti-metamenschlichen Ansichten wurden dabei noch stärker sichtbar. Ginge es dabei nur um ein paar Uneinigkeit stiftende Reden, wäre diese Frage nur eine kleinere politische Kontroverse, würde aber kaum seine Karriere bedrohen. Gerüchteweise geht es aber um viel, viel Schlimmeres. Geschichten zirkulieren, dass Brackhaven terroristische Aktivitäten gegen Unterstützergruppen des Ork-Untergrunds und einzelne Personen unterstützt hat, wozu auch das Anzetteln von Unruhen und Mordaufträge gehört haben sollen. Diese Aktivitäten hatten einen gemeinsamen Codenamen: Operation Morgengrauen. Wenn die Gerüchte wahr sind, könnten Brackhavens Probleme sich von unpopulären Entscheidungen zu strafrechtlichen Fragen verlagern.

Diese Fragen könnten nur dann gefährlich werden, wenn es in der Justiz Personen gäbe, die sich für Brackhavens mögliche Verbrechen interessieren würden. Und hier werden seine Probleme gerade schlimmer. Bezirksstaatsanwältin Dana Oaks gehörte zu den Leuten, die 2074 von einer Anschlagswelle betroffen waren, aber sie überlebte und wurde zu Brackhavens wichtigster Nemesis. Sie hatte gehofft, ihn zur Strecke bringen zu können, aber der entscheidende Beweis, der vor Gericht wirklich standhalten könnte, ist schwer zu finden.

Bei dieser Aufgabe hat Oaks die Chance, Hilfe von unerwarteter Seite zu bekommen: von Shadowrunnern, die sie generell eher wenig schätzt. Die Spielercharaktere werden zufällig über bislang unentdeckte Beweise stoßen, die Brackhaven mit der sogenannten Operation Morgengrauen in Verbindung bringen. Die Herausforderung besteht darin, herauszufinden, was sie mit der Information machen sollen, und lange genug zu überleben, um es auch machen zu können.

Dieser Abschnitt ist wie ein *Shadowrun*-Kampagnenband aufgebaut. In jedem Teil gibt es einige Szenen, die den Spielleiter dabei unterstützen sollen, die Spieler durch die politischen Verwicklungen in Seattle zu führen. Diese Szenen sind aber nicht allzu detailliert gestaltet, damit Spielleiter bei ihrer Gestaltung flexibel bleiben und die Spieler ihre eigenen Entscheidungen treffen können, die sich vielleicht nicht an einen genauen Plot halten. Regelwerte für einige wichtige NSC werden am Ende angegeben, und die NSC-Karten in dieser Box können dafür ebenfalls eingesetzt werden.

DER MANN VON DER STRASSE

In diesem Abschnitt werden die Runner in eine alte Fehde hineingezogen, und der Job bringt einen Beweis zu Tage, dessen Implikationen den ganzen Sprawl erschüttern könnten. Die Frage ist, ob sie diesen Beweis erkennen können und zu einer Entscheidung kommen, was sie damit machen sollen.

Die Runner werden engagiert, weil zwei Restaurantbesitzer ihre schon lange schwelende Fehde auf eine neue Stufe heben wollen. Esther Grant, die Besitzerin des *Le Cochon Rose*, und Keith Sellers, der Besitzer des *Mucho Bucco*, haben ihre Restaurants im selben Monat des Jahres 2074 eröffnet (falls Regelwerte nötig sind, verwenden Sie die Konzernagentin, *Schattenläufer*, S. 190, für beide Besitzer). Am Eröffnungsabend hatte ihr Fleischlieferant einen unerwarteten Engpass, und Sellers bestach ihn mit ein paar Hundert Nuyen, sodass er alles bekam, was er brauchte, und Grant mit Soy improvisieren musste. Sie war darüber nicht erfreut und rächte sich bald, indem sie einen Spion einschleuste, der das Essen eines wichtigen Restaurantkritikers versalzte. Seither läuft diese Fehde, aber der vielleicht entscheidendste Moment, der für jahrelangen Unfrieden sorgte, war im November 2074. Champion Financial hatte das ganze *Mucho Bucco* für eine Veranstaltung namens Post-Crash Breakdown gebucht, bei der man das Überleben des unsicheren Monats Oktober feiern, sich betrinken und zumindest ein bisschen darüber sprechen wollte, wie man die Klippen umschiffte hatte. Diese Veranstaltung im ersten Jahr seiner Existenz auszurichten, war für das *Mucho Bucco* ein gewaltiger Erfolg – jeder Restaurantbesitzer im Sprawl weiß, wie viel Geld man an einem solchen Abend allein mit dem Alkohol verdienen kann.

Allerdings musste in den nächsten Wochen mehr als die Hälfte der Gäste dieser Veranstaltung wegen vehementen Brechdurchfalls krankgeschrieben werden. Im Büro ging man allgemein von einer Lebensmittelvergiftung aus, für die das *Mucho Bucco* verantwortlich gemacht wurde. Das Restaurant verlor einige Firmen aus Downtown als Kunden und erlebte 2075 als schwieriges Jahr, bis es endlich neue Kunden finden und bis jetzt überleben konnte.

Sellers ist völlig davon überzeugt, dass Grant dahintersteckte. Er hat jede Sekunde der Sicherheitsaufzeichnungen von diesem Abend und beiden Abenden davor überprüft, um Beweise dafür zu finden, dass jemand mit Verbindungen zu *Le Cochon Rose* das Essen kontaminiert hat. Diese fand er nicht, aber er bemerkte, dass in der Nacht vor der Veranstaltung eine Lücke von dreißig Sekunden in den Aufzeichnungen existiert. Diese Lücke wurde für ihn zu seinem Weißen Wal, und er verbrachte Jahre damit, entweder herauszufinden, was in dieser Zeit geschah, oder eine andere Aufzeichnung aus dieser Nacht zu finden. Er ist davon so besessen, dass er in den Sicherheitsaufzeichnungen nach irgendjemandem suchte, der im Restaurant war und Cyberaugen hatte.

Nach drei Jahren hat er eine neue Spur gefunden. Kurz vor der Lücke kommt ein Ork ins Restaurant, spricht kurz mit einem Kellner und steht dann einige Zeit lang neben dem Empfangschef. Nach den dreißig fehlenden Sekunden ist der Ork verschwunden. Er sieht nie in die Kamera, also beachtete Sellers ihn nie genauer. Vor etwa sechs Monaten bekam er allerdings von einem anderen Gast Aufzeichnungen, die den Ork von vorne zeigten, und dabei war ein verdächtiges Glitzern in dessen Augen zu sehen, das auf Cyberware hindeutete. Den Ork zu identifizieren gelang allerdings nicht, da sich weder der Kellner noch der Empfangschef an ihn erinnerten und es keine unmittelbare Verbindung zwischen dem Ork und jemand anderem im Restaurant gibt. Sellers weiß, dass es gute Gesichtserkennungssoftware gibt, aber er hat keinen Zugang zu aussagekräftigen Datenbanken, in denen das Gesicht des Orks gespeichert sein könnte. Also will er die Dienste von Runnern nutzen. Er bietet dem Team (für alle zusammen) 5.000 Nuyen, wenn es den Namen des Orks herausfinden kann.

SZENE 1

Die erste Aufgabe wird darin bestehen, in eine Datenbank mit Gesichtsaufzeichnungen einzubrechen und nach einer Übereinstimmung zu suchen. Das Gesicht des Orks mit der Datenbank von Knight Errant abzugleichen, könnte eine gute Idee sein, auch wenn diese mit nicht kriminellen Personen eher schlecht bestückt ist. Zum Glück für die Runner ist dieser Ork aber ein Krimineller und daher bei KE zu finden.

Eine andere Option böten Datenbanken von Marktforschungsunternehmen aus diesem Gebiet, besonders solchen mit Verbindungen zu Horizon. Aufmerksame Runner können bemerken, dass der Ork einen fein geschnittenen Anzug trägt, also wären Marktforschungsdaten zu Herrenbekleidung eine gute Wahl – und einfacher als ein Einbruch in die Knight-Errant-Systeme.

Bei Knight Errant werden die Datenbanken regelmäßig von Sicherheitsspinnen überwacht, und die Runner können eher nicht darauf zählen, es mit einem rein automatisierten System zu tun zu bekommen. Die Hoststufe dieser Datenbanken beträgt 10, das Attribut Firewall ist auf das Maximum von 13 gesetzt. Verwenden Sie die Werte für die Sicherheitsspinne des Manager-Resorts (S. 13), aber erhöhen Sie die Professionalitätsstufe auf 4, Elektronische Kriegsführung auf 5 und Hacking auf 6. Die Suche nach Gesichtsdaten ist einfach gestaltet, weil KE will, dass sein Personal Kriminelle möglichst leicht identifizieren kann. Eine Übereinstimmung zu finden, erfordert eine erfolgreiche Ausgedehnte Probe auf Computer + Intuition [Datenverarbeitung] (3, 1 Minute).

Bei Marketingfirmen ist das Eindringen leichter, aber die Suche ist schwieriger; daher dauert sie länger, und GOD hat mehr Zeit, den Runnern auf die Schliche zu kommen. Die Hoststufe dieser Datenbanken beträgt 7, Firewall ist meistens auf 9 gestellt (10 ist für Datenverarbeitung vorbehalten). Generell werden diese Systeme nicht genauer durch Spinnen überwacht, also können sich die Runner eher dem System als einem lebenden Gegner stellen. Wenn sie aber drinnen sind, sind die Daten schwerer zu finden. Die Gesichtserkennungssoftware ist nicht so gut, und die Datenbank ist schlechter organisiert als bei KE. Das Finden einer Übereinstimmung erfordert eine erfolgreiche Ausgedehnte Probe auf Computer + Intuition [Datenverarbeitung] (7, 1 Minute); senken Sie den Schwellenwert auf 5, wenn die Charaktere herausfinden, dass sie sich bei der Marktforschung vor allem auf Herrenbekleidung, Mode oder eine ähnliche Kategorie konzentrieren sollten.



Wenn die Runner bei der Suche erfolgreich sind, finden sie heraus, dass der Ork Guinan McClure heißt und in Bellevue wohnt. Wenn sie die Information aus der Datenbank von Knight Errant haben, erfahren sie auch, dass er ein Schläger der Finnigan-Familie ist.

SZENE 2

Wenn die Runner Sellers davon berichten, bittet er sie sofort, mit McClure Kontakt aufzunehmen und nachzuforschen, ob er Backups seiner visuellen Aufzeichnungen hat. Sellers ist von McClures Mafiaverbindungen nicht abgeschreckt, sondern eher erfreut. Eine normale Person wird wahrscheinlich nicht allzu viele optische Aufzeichnungen einer durchschnittlichen Nacht behalten. Mafiaschläger haben allerdings sehr gute Gründe dafür, Aufzeichnungen zu behalten (und natürlich auch dafür, andere zu löschen, aber das verbannt Sellers aus seinen Gedanken). Er bietet dem Team wieder 5.000 Nuyen dafür, McClure zu kontaktieren und herauszufinden, ob er Aufzeichnungen des betreffenden Tages hat. In diesem Fall sollen sie ihm 5.000 Nuyen für die Aufzeichnungen der betreffenden 30 Sekunden bieten. Die Aufzeichnungen sollen den Zeitraum des 28. November von 21:22:35 bis 21:23:05 Uhr dokumentieren.

Dieser Job sollte eigentlich recht einfach laufen. McClure ist wie jeder Mafiaschläger gegenüber Fremden misstrauisch, aber wenn den Runnern eine Vergleichende Probe auf Gebräuche + Charisma [Sozial] gegen Wahrnehmung + Charisma [Sozial] gelingt, sollten sie mit ihm in Kontakt treten können. McClure hat bei dieser Probe einen Würfelpoolmalus von -2, weil er nicht besonders alarmiert oder vorsichtig ist (verwenden Sie die Werte für Kriminelle Organisation, SR5, S. 383). Wenn die Runner McClure dazu bringen können, ihnen zuzuhören, ist der Rest einfach. Es zeigt sich, dass er mehr oder weniger Aufzeichnungen seines gesamten Lebens aufbewahrt, falls er sie braucht (und dabei ab und zu wohlüberlegte Änderungen vornimmt). Weil ihm die fragliche Nacht nicht besonders in Erinnerung ist, geht er bereitwillig auf den Handel ein.

Die interessante Frage bei diesem Teil ist, ob die Runner begreifen, was sie hier bekommen. Aus Sellers' Sicht sind die Aufzeichnungen, nach denen er so lange gesucht hatte, eine furchtbare Enttäuschung, weil sie ihm nichts bringen. Er kann weder Grant sehen noch jemanden, der mit ihr in Verbindung steht. Niemand schleicht sich verdächtig Richtung Küche oder verhält sich überhaupt rätselhaft. Sellers hat 15.000 Nuyen für etwas ausgegeben, das nutzlos für ihn war.

Die Runner aber haben die Chance, etwas Wertvolles zu erkennen, das Sellers nicht gleich auffällt. Gegen Ende der dreißig Sekunden macht sich McClure bereit, zu gehen, und dreht sich zu einem großen Fenster nahe dem Resturanteingang. Zwei männliche Menschen gehen vorbei. Einer der beiden hat den Arm um den anderen gelegt. Er scheint ein freundliches Gesicht zu machen, aber ein genauer Blick auf das Video zeigt, dass sein Griff um den anderen Mann ziemlich fest ist, und dass der zweite Mann sich eindeutig unwohl fühlt.

Runner, die sich mit der Politik oder öffentlichen Figuren von Seattle auskennen, haben eine Chance, die beiden mit einer Probe auf eine passende Wissensfertigkeit zu erkennen. Der Schwellenwert sollte 3 betragen und vielleicht danach angepasst werden, wie genau die Wissensfertigkeit zu dieser Frage passt. Der nervös aussehende Mann ist Edmund Jeffries, der ehemalige Pressesekretär von Gouverneur Brackhaven, der 2074 verschwand. Der andere Mann ist Émile Corrigan, der gegenwärtige Stabschef Brackhavens.

Eine passende Wissensfertigkeit oder eine Erinnerungsprobe für Runner, die 2074 in der Stadt waren, können in Erinnerung rufen, dass diese Aufzeichnung genau aus der Zeit von Jeffries' Verschwinden stammt und daher für Leute interessant sein könnten, die mit dieser Affäre zu tun hatten. Sie könnte mehr wert sein, als Sellers weiß.

Wenn die Runner es nicht schaffen, Jeffries und Corrigan zu identifizieren, kann Sellers das tun. Das würde ihn erkennen lassen, was er hier in der Hand hat, und er würde sich in alle Verhandlungen darüber einschalten, was mit der Aufzeichnung geschehen soll. Wenn die Runner die beiden selbst identifizieren können, können sie Sellers davon überzeugen, ihnen eine Kopie zu überlassen, weil er glaubt, keine Verwendung mehr dafür zu haben. Damit können sie dann machen, was sie wollen. Wenn aber Sellers die Männer identifiziert, wird er die Aufzeichnung nicht herausrücken und bei allen Geschäften, die mit ihr gemacht werden, beteiligt sein wollen. Das wird im Spiel die Verhandlungen der Runner kaum beeinträchtigen, aber Sellers wird einen Anteil von 25 Prozent an dem Gewinn haben wollen, den sie damit ausschlagen können.

SZENE 3

Gerissene Runner können ein bisschen herumstochern und Erkundigungen darüber einholen, was die Aufzeichnung enthält und wie viel sie wert sein könnte. Behandeln Sie das als Bearbeitung. Wenn ein Spielercharakter eine Connection kontaktiert, legt der Spielleiter für diese Connection eine Probe auf Einfluss + Einfluss ab. Die Anzahl der Erfolge gibt an, wie viele Ränge an Informationen die Connection über das fragliche Thema weiß. Wenn das Thema eine Spezialität der Connection ist, erhält sie einen Würfelpoolbonus von +3 für die Probe. Der Spielercharakter legt anschließend eine Probe auf Charisma + Gebräuche + Loyalität ab. Die Anzahl der Erfolge bestimmt, welche Anzahl von Rängen an Informationen die Connection umsonst preisgibt (bis zur Grenze dessen, was die Connection weiß). Weiß die Connection mehr, können ihr zusätzliche Informationen zu einem Preis von 500 ¥ (Loyalität x 100 ¥), mindestens aber 100 ¥, pro zusätzlichem Rang entlockt werden.

Schwellenwert	Suchzeitraum	Information
0	-	Edmund Jeffries verschwand, weil er diese E-Mail nicht weitergeleitet hat! Leiten Sie sie sofort an zehn Leute weiter!
1	1 Minute	Jeffries verschwand kurz nach der Wahl von 2074. Seither wurde er weder lebend noch tot gesehen.
3	30 Minuten	Gerüchtweise hat Jeffries vor seinem Verschwinden Informationen an das FBI weitergegeben. Viele Leute glauben, dass er deshalb verschwunden ist.
4	2 Stunden	Die letzte Aufzeichnung einer Sichtung von Jeffries war am 27. November 2074.
5	6 Stunden	Émile Corrigan war die letzte Person, die Jeffries beim Verlassen des Rathauses am späten Abend des 27. November gesehen hat.

Falls die Spielercharaktere sich bei allen ihren Connections umgehört haben und ihnen immer noch wichtige Informationen fehlen, können sie eine Connection bitten, sich umzuhören. In diesem Fall legt die Connection eine Ausgedehnte Probe auf Einfluss + Einfluss (1 Stunde) ab. Zusätzliche Informationen kosten in diesem Fall 1.000 ¥ - (Loyalität x 100 ¥), mindestens aber 200 ¥.

Eine Handlung Matrixsuche (SR5, S. 238) kann ebenfalls verwendet werden, um Informationen aus der Tabellen links unten zu sammeln, indem die angegebenen Schwellenwerte und Suchzeiträume verwendet werden.

Wenn die Spielercharaktere genügend Informationen gesammelt haben, sollten sie erkennen, welche Bombe sie damit in der Hand haben. Einen Tag nach seinem angeblichen Verschwinden ist Jeffries mit dem Stabschef Corrigan zu sehen. Corrigan hat davon nichts berichtet und wahrscheinlich die Gesetzeshüter belogen. Diese Aufzeichnung könnte ihn zu Fall bringen. Im nächsten Teil wird die Frage behandelt, ob sie noch mehr ausrichten kann.

EIN HEBEL AM RICHTIGEN ORT

Die Aufzeichnung, die Edmund Jeffries und Émile Corrigan zusammen zeigt, könnte die politische Szene von Seattle erschüttern. Und die Runner haben sie. Die Frage ist, ob sie wollen, dass die Szene erschüttert wird, und wen sie das Erschüttern übernehmen lassen wollen.

In diesem Teil laufen die Szenen nicht in einer festgelegten Reihenfolge ab. Stattdessen beschäftigen sie sich mit Leuten oder Organisationen, die an den Aufzeichnungen oder deren Verwendung interessiert sein könnten. In jedem Fall können die Runner ein wenig Geld verdienen und tiefer in die Affären rund um Brackhaven verstrickt werden.

SZENE 1

BEZIRKSSTAATSANWÄLTIN DANA OAKS

Dana Oaks, die höchste Autorität der Justiz und vielleicht die letzte integre Person in der Stadt, wäre natürlich an der Aufzeichnung interessiert. Oaks ist kennt sich mit den Abläufen der Justiz gut genug aus, um zu wissen, dass es am einfachsten wäre, Corrigan wegen Meineids anzuklagen. Viel wertvoller wäre es allerdings, Corrigan umzudrehen und zu einer Aussage gegen Brackhaven zu bringen. Da sie glaubt, dass Brackhaven bei einem Mordanschlag auf sie im Jahr 2074 seine Finger im Spiel hatte, ist sie sehr daran interessiert, ihn zu Fall zu bringen. Sie arbeitet sehr ungern mit Shadowrunnern, ist aber bereit, diese Regel zu brechen, wenn sie Brackhaven damit erwischen könnte.

Wie es ihre Art ist, sagt Oaks den Runnern zuerst, dass es ihre Bürgerpflicht sei, die Aufzeichnungen zu übergeben, und dass das Büro der Staatsanwaltschaft nicht für Beweismittel zu bezahlen pflegt. Wenn die Runner erfahren genug sind, das durchzustehen, oder ihnen eine Vergleichende Probe auf Verhandlung + Charisma [Sozial] gelingt (die Werte für Oaks finden sie unter *Hauptdarsteller*, S. 27), sagt Oaks, dass es einen Belohnungsfond für Hinweise zu Korruption gibt und sie den Runnern 5.000 Nuyen pro Person bezahlen kann.

Wenn die Runner das Geld haben wollen, will Oaks allerdings ihre Hilfe. Wenn sie Corrigan durch Polizisten verhaften lassen wollte, würde er davon Wind bekommen und fliehen. Sie braucht jemanden, der Corrigan schnell, subtil und effizi-

ent schnappen kann, und sie will, dass sich das Wissen darüber nicht weit verbreitet. Also scheinen ihr die Runner genau die richtigen Leute für diesen Job zu sein. Wenn sie ihn gut erledigen, steigt die Belohnung auf 7.500 Nuyen pro Person.

SZENE 2

DAS ORK RIGHTS COMMITTEE UND DER ORK-UNTERGRUND

Alle Nachforschungen danach, ob Leute im Ork-Untergrund an der Information interessiert sind, führen irgendwann zum Ork Rights Committee (ORC). Als wichtigste Organisation der Bewegung für den Ork-Untergrund war das ORC das Hauptziel von Operation Morgengrauen und würde daher jede Chance ergreifen, um Brackhaven zu schaden. Der Kontakt wird durch Kathleen Shaard, die Direktorin der Organisation, hergestellt, und sie wird ziemlich interessiert daran sein, was die Runner zu bieten haben (vor allem, weil ihre Mutter bei einer Aktion gegen das ORC getötet wurde). Das ORC hat alles andere als viel Geld zur Verfügung, aber wenn im Ork-Untergrund verbreitet wird, dass man Brackhaven schaden könnte, kann Shaard 40.000 Nuyen für das Video anbieten. (Dabei ist es nützlich, dass es einige geheime Verbündete gibt: NeoNET und Telestrian werden Möglichkeiten finden, diese Sache zu unterstützen.)

Shaard ist nicht zu so schnellem Handeln bereit wie Oaks. Sie braucht mehr Zeit, um ihre Verbündeten zu konsultieren und den besten Ansatz zu finden. Sie wird etwa zwei Tage brauchen, bevor sie die Runner wieder kontaktiert. Wenn sie das tut, wird sie sagen, dass ihre Leute sich gern mit Corrigan unterhalten würden. Sie wird über den Zweck dieser Unterredung nicht allzu viel sagen, aber der Grund liegt darin, dass Shaard und ihre neuen Konzernverbündeten Corrigan

TELESTRIAN INDUSTRIES

Telestrian wurde lange mit Tír Tairngire gleichgesetzt, und die Stärke des Konzerns im pazifischen Nordwesten bedeutet, dass er auch in Seattle eine starke Präsenz hat. Die Marke ist unter den Einheimischen stärker als manche AAA-Konzerne in der Region. Weil Marie-Louise Telestrian die aktuelle Prinzregentin von Tír Tairngire ist, wird ihr Familienunternehmen heute mehr als je zuvor mit dem Land gleichgesetzt.

Telestrian ist stark diversifiziert, aber das Kerngeschäft liegt, wie der Name schon andeutet, in der Produktion. Im Tír ist der Konzern besonders facettenreich und zusätzlich zur Industrieproduktion eine wahre Macht auf den Gebieten der Landwirtschaft und Unterhaltung. In letzter Zeit hat Prinzregentin Telestrian ihren Unmut über die Behandlung ihres Familienunternehmens in Seattle geäußert – vor allem, was Exportsteuern und die immer schärfer werdenden Grenzkontrollen betrifft.

- ◊ Es ist eine interessante Veränderung, dass der Grenzübertritt vom Tír nach Seattle zum schwierigeren Teil der Reise geworden ist.
- ◊ Traveler Jones

Telestrian will sich nicht im Zorn von Seattle abwenden, aber der Konzern hätte sicher Interesse daran, etwas am Status quo zu ändern und die Führungsstruktur der Stadt zu beeinflussen. Vielleicht bietet sich gerade jetzt unerwartet eine große Chance dafür.



eine mächtige Position anbieten wollen, wenn er Beweise für Brackhavens Verbindung zu Operation Morgengrauen liefert. Die Runner müssen Corrigan abliefern, haben dafür aber keine offizielle Begründung. Wie Oaks versteht auch Shaard, dass dieses Wissen nicht weit verbreitet werden sollte, also ist es am besten, die Runner zu benutzen, die diese Information überbracht haben. Die Runner bekommen jeweils 7.000 Nuyen angeboten, wenn sie Corrigan ins Büro des ORC im Untergrund bringen.

Kathleen Shaards Werte finden sich unter *Hauptdarsteller*, S. 27.

SZENE 3

KONZERNE IN SEATTLE

Die Runner können sich - je nach ihren Erfahrungen und Connections - an verschiedene Konzerne wenden, aber das Endergebnis wird ähnlich sein. Zuerst müssen die Runner mithilfe einer ihrer Connections Kontakt herstellen. Wenn sie unangekündigt auftauchen, werden sie abgewiesen, egal, welche Geschichte sie präsentieren (das ORC ist aufgeschlossener als die Konzerne). Wenn aber eine ihrer Connections für sie vorfühlt, wird der entsprechende Konzern Interesse zeigen. Das kann ein paar Tage dauern, aber schließlich wird die Connection ihnen sagen, dass Mr Johnson sich zu einer Unterredung mit ihnen treffen will.

Es zeigt sich, dass man durchaus zu Recht Sorgen haben kann, dass eine Information in die falschen Hände gelangt. Die Menge an Konzernspionen, die alle Angelegenheiten überwachen, die mit Brackhaven zu tun haben, ist hoch. Daher wird sich die Kunde über möglicherweise belastende Beweise schnell bei allen Konzernen verbreiten, wenn einer davon erfährt. Und der erste Konzern, der handelt, ist Telestrian Industries.

Das bedeutet nicht, dass Telestrian als einziger Konzern Interesse zeigt, aber das Gefühl der Eile beim Nutzen dieser besonderen Chance sorgt für schnelles Handeln. Außerdem hat Telestrian geheime Unterstützung: Einer der Großen Zehn hat sich Telestrians Plan des Untergrabens der Führung der Stadt angeschlossen und sorgt dafür, dass Telestrian vor der Konkurrenz mit den Runnern in Verbindung treten kann.

Schließlich bekommen die Runner ein Angebot von Mr Johnson, den sie mit ein bisschen Nachforschung als Repräsentanten von Telestrian Industries erkennen können. In echtem Konzernstil will der Telestrian-Johnson den Sieg erringen, indem er einfach mehr bietet als alle anderen. Er bietet 65.000 Nuyen für das Video, was für die Runner wirklich eine hübsche Summe sein sollte. Wie die anderen Parteien will auch Mr Johnson, dass die Runner ihm Corrigan bringen, und bietet ihnen dafür 10.000 Nuyen pro Person. Das Team hat die Chance auf eine gute Bezahlung, sollte aber daran denken, dass die Arbeit für große Konzerne immer gefährlich sein kann. Das wird sich im weiteren Verlauf noch zeigen.

CORRIGAN AUF DER SPUR

Jetzt sollten die Spielercharaktere einen Johnson haben, der sie dafür bezahlt, dass sie Corrigan zu einem Gespräch abliefern. Alle Hoffnungen, dass es bei diesem Job nur darum geht, Corrigan einzuladen und dorthin zu chauffieren, wo er hin soll, werden sich schnell in Luft auflösen, sobald die Runner seinen Aufenthaltsort herausfinden.

SZENE 1

Die Runner sollten ein wenig Beinarbeit erledigen, um herauszufinden, wo Corrigan arbeitet, lebt und seine Freizeit verbringt. Machen Sie es ihnen nicht allzu schwer, weil die Information, die sie finden können, nicht allzu hilfreich ist. Dieser Teil der Kampagne sollte schnell ablaufen, weil die Runner verschiedenen Spuren folgen, nur um herauszufinden, dass Corrigan nicht dort ist, wo sie gedacht hätten.

Er arbeitet im Metroplex-Rathaus in Downtown, und die meisten Berichte stimmen darin überein, dass er hier zwischen 7 und 22 Uhr anzutreffen ist (und ab und zu auswärts isst). Er ist Mitglied im Club Matchstick's, nimmt dort oft das Abendessen ein und hält am selben Tisch auch abendliche Meetings ab. Er hat eine Wohnung etwa zwei Kilometer nördlich des Metroplex-Rathauses, um seinem Workaholic-Lebensstil besser entsprechen zu können. An Wochentagen schläft er dort ein paar Stunden und nutzt die Wohnung sonst kaum. An Wochenenden verbringt er dort etwas mehr Zeit, ist aber oft draußen zum Radfahren, Laufen oder um sich anders zu bewegen. Corrigan ist niemand, der gerne herumsitzt.

Er hat einen Assistenten namens Edvard Lubin, der seine Termine verwaltet. Es sollte nicht allzu schwer sein, mit Lubin in Kontakt zu treten; er nimmt fast rund um die Uhr Anrufe entgegen. Wenn die Runner nach einem Termin fragen, sagt er, dass Corrigan in der nahen Zukunft einfach keine Zeit hat. Schließlich ist es ein Wahljahr, und ein Meeting jagt das andere. Wer bei dem Telefonat genau hinhört, kann eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] (4) ablegen, um etwas Stress oder Anspannung in Lubins Stimme zu erkennen. Wenn er darauf angesprochen wird, beendet Lubin das Telefonat sofort.

Wenn die Runner genug über Corrigans Tagesablauf herausgefunden haben, können sie sich in der Nähe seines Büros, seiner Wohnung oder seiner Lieblingslokale umhören. Sie finden dabei nur heraus, dass ihn in den letzten 36 Stunden niemand gesehen hat und niemand einen Grund dafür angeben kann. Die Leute, die, wie Lubin, regelmäßig mit Corrigan zu tun haben, könnten wegen Corrigans Verschwinden Stress oder Sorge zeigen.

Wenn dem Spielleiter die Zeit reif erscheint, sollten die Runner einen Hinweis auf Corrigans Aufenthaltsort bekommen. Dieser Hinweis hat die Gestalt einer Kontobewegung. Die Runner können sie durch das Hacken von Corrigans Konto herausfinden oder von jemandem über ein Wegwerfkommlink davon informiert werden. Jedenfalls erfahren sie, dass Corrigan vor 24 Stunden eine Überfahrt nach Friday Harbor auf San Juan Island gebucht hat. Heutzutage befindet sich in Friday Harbor ein riesiges Konzern-Luxusresort. Diese Spur ist sehr verlässlich, und die Runner sollten ihr folgen. Mr Johnson kann dabei helfen: Dana Oaks kann ihnen eine offizielle Legitimation für die Reise zur Insel verschaffen, Kathleen Shaard kann ihnen die Ausweise von Angestellten des Resorts leihen, die sie kennt, und Telestrian kann einen Konzernpass zur Verfügung stellen.

SZENE 2

Verwenden Sie das Manager-Resort von S. 11 als Schauplatz dieser Szene. Es geht darum, Corrigan aufzuspüren, ohne zu viel Aufmerksamkeit zu erregen. Das bedeutet nicht, dass die Runner überall schleichen müssen, aber wenn sie übermäßig aggressiv sind oder zu schnell die Waffen oder Zauber sprechen lassen, reagiert die Sicherheit sehr schnell. Kein Gast des Resorts wird angeben, jemanden gesehen zu haben, auf den Corrigans Beschreibung passt. Bei den Angestellten ist es

anders, wenn die Runner genügend Bestechungsgeld haben, um ihre Zungen zu lösen. Ein Dockarbeiter hat gesehen, wie Corrigan mit zwei „Freunden“ anscheinend betrunken ankam. Zumindest brauchte er die Unterstützung seiner Freunde, um von der Fähre zu kommen. Rezeptionsangestellte sagen nicht, dass sie ihn gesehen haben, aber das Wartungspersonal hat jemanden gesehen, auf den die Beschreibung passt, der in den Keller des Hauptgebäudes ging.

Im Keller sind nicht sofort Spuren von Corrigan zu entdecken. Hier gibt es Besenkammern, Lagerräume und andere wenig glamouröse Orte. Am Ende eines Ganges wurde allerdings der Zauber Physische Maske mit 4 Erfolgen gewirkt, um eine Tür mit Tastenfeld daneben als leere Wand erscheinen zu lassen.

Wenn die Runner den Zauber durchschauen oder bannen, stehen sie einem Magschloss der Stufe 5 mit Anti-Manipulations-System der Stufe 3 gegenüber. Sie können versuchen, die Tür aufzubrechen, aber das wird nicht leicht: Es handelt sich um eine Sicherheitstür (Struktur 8, Panzerung 12). Man kann sie also zerstören, aber das wird auf jeden Fall so laut sein, dass es auf der anderen Seite Aufmerksamkeit erregt.

Was befindet sich auf der anderen Seite? Gute Frage. Hinter der Tür liegt ein drei mal drei Meter großer Raum mit zwei Wachen. Durch eine unverschlossene Tür gelangt man in einen weiteren Raum, in dem Corrigan an einen Stuhl gefesselt ist und einem magisch unterstützten Verhör durch einen Magier unterzogen wird. Bei dem Magier sind zwei weitere Wachen, und in einem Nebenraum gibt es noch mehr Unterstützung (verwenden Sie den Sicherheitsleutnant des Manager-Resorts, S. 13 für die Wachen und den Sicherheitsmagier der Magischen Bibliothek, S. 9 für den Magier). Die zusätzliche Unterstützung im Nebenraum sollte eigentlich Corrigans Schicksal besiegeln. Er sollte befragt werden, um herauszufinden, ob er etwas getan hat, das Brackhaven kompromittieren könnte. Dann sollte er in einer Weise entsorgt werden, die bei der Vernichtung aller seiner Überreste besonders effektiv wäre und zugleich allen eine deutliche Warnung sein sollte, die um sein Schicksal wissen. Eine kleine Bande wilder Ghule (SR5, S. 406) wird im Nebenraum in einem sehr sicheren Käfig gehalten. Der Magier will sie nicht gerne rauslassen, weil sie unkontrollierbar sind. Wenn er sie aber braucht, um eine Situation, in der er sterben könnte, zur Unterstützung seiner Flucht chaotisch zu machen, wird er es tun. Die Tür zum Ghulkäfig ist noch stabiler als die Tür zu diesem Bunker (Struktur 10, Panzerung 13), und das Magschloss der Stufe 4 kann mit dem Kommlink des Magiers geöffnet werden.

Der Spielleiter sollte daran denken, dass Corrigan diesen Raum nie verlassen sollte. Das Verhör sollte herausfinden, ob er Brackhaven kompromittiert hat; sein Überleben stand nie zur Debatte. Sein Schicksal ist in jedem Fall besiegelt, und viele Leute im Resort wissen das. Wenn die Runner also irgendwo auf der Insel mit Corrigan gesehen werden, werden sie Schwierigkeiten bekommen.

SZENE 3

Die Sicherheit für Corrigans Verhör erscheint vielleicht eher leicht, aber das liegt daran, dass die ganze Anlage als zusätzliche Sicherheit dient. Das gewöhnliche Personal ist vielleicht nicht über Corrigan informiert, aber das Sicherheitspersonal und viele der anwesenden VIPs sind es. Das bedeutet, dass alle Sicherheitsleute der Anlage die Runner verfolgen werden, wenn Corrigan von einer nennenswerten Anzahl an Leuten gesehen wird. Das Team muss schnell oder heimlich vorgehen – am besten beides. Es gibt genug Verstecke und

Deckungen, dass die Runner es vermeiden können, in einem Schusswechsel festgenagelt zu werden. Die wirkliche Schwierigkeit besteht darin, von der Insel zu kommen. Am besten wäre es, wenn die Runner ein eigenes Wasserfahrzeug hätten, aber wenn das nicht so ist, müssen sie eben improvisieren.

Von 7 bis 10 Uhr sowie von 15 bis 19 Uhr gehen halbstündlich Fähren ab, zu anderen Zeiten gibt es eine stündliche Verbindung. Die Runner können versuchen, als blinde Passagiere mitzufahren. Die Fähren sind groß und können 500 Personen in gemütlichen Sitzen transportieren, außerdem gibt es Privatkabinen und Mannschaftsquartiere unter Deck, in denen man sich verstecken könnte. Aber während der langen Reise auf beengtem Raum (eine Stunde nach Anacortes auf dem Festland, das etwa 135 Kilometer nördlich von Seattle liegt) bestehen viele Möglichkeiten, dass das Team entdeckt wird. Wenn die Runner Corrigan lebend an Land bringen wollen, ist das eine gefährliche Wahl. Sie könnten ein Privatboot von den Docks stehlen oder ein Wassertaxi rufen. Bis dieses ankommt, müssen sie aber fünfzehn Minuten Wartezeit überbrücken.

Auch der Luftweg ist eine Möglichkeit, weil es einen kleinen Hubschrauberlandeplatz gibt. Die Execs haben kleine Flugzeuge in nahen Hangars, und Diebstahl oder Bestechung können den Runnern eine Fluchtmöglichkeit eröffnen.

KOMMT RAUS ZUM SPIELEN

Jetzt sollten die Runner, nach einem Flug oder einer Fahrt von Anacortes aus, wieder in Seattle angekommen sein. In jedem Fall ist während der Reise ein wenig Zeit vergangen, und die Leute im Resort haben bemerkt, dass Corrigan weg ist. Sie haben eine schnelle, schmutzige Reaktion vorbereitet. Brackhaven will nicht, dass Knight Errant von seinen normalen Pflichten abgezogen wird, und er will außerdem das Aufsehen und den Aufwand einer großen Polizeiaktion vermeiden. Eine große Gang-Aktion ist in Seattle allerdings nichts Besonderes, also entscheidet er sich dafür. Als Gouverneur von Seattle überlebt man nicht so lange wie Brackhaven, wenn man keine guten Connections in allen Schichten Seattles hat. Daher bedient er sich der Dienste der Unterwelt, um zu verhindern, dass die Runner Corrigan irgendwo abliefern. Sie müssen bis zum Übergabeort ein Spießbrutenlaufen durch die Gangterritorien von Seattle hinter sich bringen.

Es gibt keine festgelegte Route, der die Spielercharaktere durch Seattle folgen müssen, also sollte der Spielleiter ihnen die Hindernisse, die in den folgenden Szenen beschrieben sind, zum passenden Zeitpunkt und in der passenden Reihenfolge entgegenwerfen. Verwenden Sie für alle Ganger die Werte für Ganger & Straßenabschaum, SR5, S. 382. Geben Sie aber auch einige mit Werten ähnlich von zwei NSC in dieser Box hinzu: Katsu Takashima und Lancer (für Rigger). Erwachte Ganger sollten die Werte für Hermes Smith haben.

SZENE 1

Diese Szene sollte auf oder in der Nähe einer Schnellstraße stattfinden. Nicht weit vor den Fahrzeugen der Runner stellt sich ein Lastwagen mit Anhänger quer, was den folgenden Verkehr zu einem chaotischen Halt bringt. Noch bevor sich der Staub gelegt hat, öffnet sich die Hintertür des Anhängers, und drei Paare von Motorrädern fahren heraus. Das sind Go-Ganger, die nach Corrigan suchen. Wenn die Runner vom Flughafen Sea-Tac kommen, sind es die Spikes: Trollganger (die aus einem besonders großen Anhänger kommen). Wenn das Team von Norden oder Osten kommt, wird es mit den





405 Hellhounds konfrontiert (die sich vielleicht etwas außerhalb ihres Territoriums befinden). Die Ganger wollen nicht besonders subtil sein, also greifen sie laut und offensichtlich an. Sie werden gut bezahlt, also nehmen sie ihren Job ernst. Sie empfinden allerdings keine besondere Loyalität gegenüber Brackhaven (oder seinen Abgesandten), also werden sie nicht unbedingt ihr Leben für diesen Job riskieren.

SZENE 2

Die Specters sind eine Wiz-Gang, deren Mitglieder sehr geschickt bei Astralreisen sind und dadurch ein sehr großes Gebiet überwachen können. Daher können sie die Runner auf fast jeder Route abfangen. Sie beginnen Kämpfe nicht so laut und offensichtlich wie Go-Gangs; stattdessen versuchen sie, die Runner zuerst mit Manazaubern zu desorientieren. Massenverwirrung könnte ein guter Anfang sein, sie könnten sich aber auch für eine kleine Ablenkung wie Unterhaltung entscheiden. Schweigen wäre ebenfalls eine gute Möglichkeit, die Aufmerksamkeit abzulenken. In ihrem Arsenal befinden sich allerdings auch die Zauber *Schwarm* und *Schmerz*. Wenn es Zeit für schwerere Geschütze wird, verwenden sie *Manaball* oder *Mob-Kontrolle* und beschwören darüber hinaus noch Geister. Die Runner sollten mit magischen Bedrohungen fertigwerden können, weil die Specters nicht leicht abzuschütteln sind.

SZENE 3

Das letzte Hindernis für die Runner bilden die Halloweeners, die in einem dicht bebauten Gebiet ihre ganz eigene Version des Chaos entfesseln werden. Sie stehen auf Dächern und werfen Kürbisse auf die Runner herab. Ein paar davon sind nur verfault und platzen mit einem ekligen nassen Klatschen. Andere allerdings sind Molotowcocktails in Kürbisform und entzünden mit ihren Explosionen die Umgebung. Die Runner können einfach durch dieses Hindernis hindurchfahren und die Halloweeners auf ihren Dächern lassen. Wenn sie das tun, können diese allerdings davon berichten, wo die Runner waren und wohin sie unterwegs waren. Das könnte den nächsten Teil komplizierter gestalten.

TAG DER ENTSCHEIDUNG

Jetzt sollten die Runner den Spießbrutenlauf hinter sich haben und an einem einigermaßen sicheren Ort angekommen sein. Sie werden aber noch nicht entschieden haben, was sie mit Corrigan und den Beweisen tun sollen, die er hat.

Und die sind beachtlich. Corrigan wollte verzweifelt aus dem Keller des Resorts entkommen, weil er genau weiß, was dort vor sich geht. Vor ein paar Jahren hat er selbst Edmund Jeffries dorthin eskortiert. Er kann Brackhaven mit dem Tod von Jeffries und vielen Aktivitäten gegen Antrag 23 in Verbindung bringen. Jetzt, da er weiß, dass Brackhaven ihn eliminieren will, tut er alles, um seine Haut zu retten. Wenn er dafür Brackhaven belasten muss, tut er auch das.

Also können die Runner eine Atombombe gegen Brackhaven einsetzen. Die Frage ist, was sie damit machen wollen. Jede der folgenden Szenen behandelt eine andere Partei, an die das Team Corrigan übergeben kann, und die Folgen davon.

SZENE 1

Ob die Runner von Oaks engagiert wurden oder nicht: Sie könnten in jedem Fall auf die Idee kommen, dass es richtig wäre, die Beweise der Bezirksstaatsanwältin zu übergeben. Oaks wird für die Information (auf ihre eher kalte, brüske Art) dankbar sein und den Runnern jeweils 5.000 Nuyen (zusätzlich zu allen anderen versprochenen Entlohnungen) bezahlen. Sie wird ihre generelle Praxis nicht aufgeben, keine Geschäfte mit Runnern zu machen, aber diese Runner ernennt sie zu Sonderermittlern ihres Büros und stellt in Aussicht, dass sie ihre Dienste in Zukunft wieder in Anspruch nehmen könnte. Das erhöht die Prominenz aller Runner um 1, aber sie bekommen auch Oaks als Connection (oder erhöhen deren Loyalitätsstufe um 1 bis maximal auf 4, wenn sie sie bereits haben). Sie hat eine Einflussstufe von 4, ist also eine wertvolle Verbündete.

Der Nachteil ist, dass Behörden weniger Einfluss als Megakonzerne haben, daher kann Oaks den Runnern nicht so gut beistehen, wenn sie ins Visier der Konzerne geraten – was bald nach Corrigan's Ablieferung geschieht. Acht hochklassige Sicherheitsleute tauchen auf, um Corrigan zu schnappen: Sechs Nahkämpfer/Schützen, ein Magier und ein Decker (verwenden Sie die Werte für Katsu Takashima, Twenty-Six Kay und die Deckerin in SR5, S. 121). Sie sollten für die Runner eine ziemliche Herausforderung darstellen, und Oaks hat nur zwei Wachen im Gebäude, die helfen können (verwenden Sie die Werte für die Wache des Critter-Forschungszentrums, S. 7). Wenn es die Runner zu leicht haben, lassen Sie ein weiteres Auto mit drei Sicherheitsleuten und einem Magier ankommen, um sie auf Trab zu halten. Oaks ruft Knight Errant zu Hilfe, aber die Konzernherren der Polizei haben ein sehr langsames Reagieren befohlen. Im Notfall kann allerdings überraschende Hilfe in Gestalt von NeoNET-Sicherheitsleuten auftauchen, weil der Konzern sich dazu entschieden hat, Brackhaven zu stürzen. Sie können die Spielercharaktere in ein NeoNET-Safehouse bringen, wo eine Einsatznachbesprechung abgehalten wird.

SZENE 2

Die Runner können beschließen, Corrigan zu Kathleen Shaard und dem ORC zu bringen, um herauszufinden, wie sie diese explosive Information benutzt. Shaard will Brackhaven loswerden, aber das allein genügt nicht. Sie will jemandem helfen, ihn loszuwerden, und sie will dafür bezahlt werden. Die Runner könnten vorschlagen, Corrigan an Dana Oaks zu übergeben und den Behörden das Weitere zu überlassen. Shaard steht diesem Plan eher negativ gegenüber, weil sie darin nicht viel Gewinn sieht. Sie kann allerdings überzeugt werden, wenn die Runner hartnäckig bleiben (bei Proben auf Soziale Fertigkeiten gilt sie als Misstrauisch, wodurch die Spielercharaktere einen Würfelpoolmalus von -1 erhalten). Wenn sie beschließt, Corrigan an Oaks zu übergeben, ergibt sich ein Ablauf wie in Szene 1, wobei allerdings Shaard und ein Mitglied der Skraacha statt der zwei Wachen den Runnern beistehen (verwenden Sie die Werte für Ganger & Straßenabschaum, SR5, S. 382, für das Gangmitglied, aber erhöhen Sie Konstitution auf 5 und Stärke auf 6). Shaard bekommt einen Anteil der Belohnung, die Oaks anbietet, was die Bezahlung der Runner auf 4.000 Nuyen pro Person senkt.

Wenn die Runner es nicht versuchen oder nicht schaffen, Shaard von der Übergabe an Oaks zu überzeugen, wird sie Fühler nach anderen Interessenten für Corrigan's Aussagen ausstrecken, die vielleicht etwas dafür springen ließen. Das bringt sie auf Telestrian und dessen stillen Partner NeoNET,

wie in Szene 3 dargestellt. Sie interessiert sich weniger für Geld von Telestrian als für geschäftliche Möglichkeiten für den Untergrund. Sie wird die Runner um Hilfe beim Abschluss von Verträgen für Reinigungsdienste in Telestrian-Anlagen im Sprawl bitten. Angesichts dessen, was Telestrian mit Zeugen dieser Vorgänge vorhat, ist der Konzern gern bereit, nahezu alles zu versprechen.

SZENE 3

Wenn die Runner das Geschäft mit Telestrian machen, müssen sie sehr vorsichtig sein. Während der Übergabe werden die Telestrian-Leute sehr zuvorkommend und freundlich sein und den Runnern fast jeden Wunsch erfüllen. Ein freundlicher Mr Johnson von einem Megakonzern könnte schon ausreichen, um die Runner nervös zu machen. Sonst könnten sie mit Probe auf Menschenkenntnis (4) ablegen, um zu merken, dass etwas faul ist und sie auf der Hut sein müssen.

Telestrian und NeoNET wollen Corrigan's Informationen wirklich benutzen, um Brackhaven loszuwerden. Sie wollen aber nicht, dass zwischen ihnen und dem Auftauchen von Corrigan's Beweisen ein Zusammenhang hergestellt wird. Daher wurde schon sehr bald beschlossen, dass die Runner den Ort der Übergabe nicht lebend verlassen dürfen.

Mr Johnson wollte nicht, dass die Runner eine Falle wittern, daher hat er keine extremen Sicherheitsmaßnahmen ergriffen und hat nur zwei Bodyguards mit. Sobald er die Runner am Treffpunkt sieht, setzt er über WiFi den abgesprochenen Code („Der Käse ist geschnitten“) ab, und die Verstärkung trifft ein. Zuerst treffen zwei astral projizierende Magier in Begleitung zweier Luftgeister und zweier Feuergeister (jeweils Kraftstufe 4) ein. Dann tauchen (nach etwa drei Minuten) zwei Autos auf, in denen sieben Sicherheitsleute und ein Decker sitzen (verwenden Sie für diese die Werte aus Szene 1).

Dieser Kampf sollte schwierig sein. Telestrian und NeoNET wollen die Runner tot sehen, und ihre Abgesandten wollen ihre Befehle hingebungsvoll ausführen. Daher werden sie sich weder ergeben noch fliehen. Sie sollten den Angriff so lange fortsetzen, wie sie können. Wenn dieser Kampf zu leicht wird, lassen Sie ruhig mehr projizierende Magier und ein weiteres Auto oder zwei voller Sicherheitsleute auftauchen. Wenn die Runner aber gut kämpfen und den Gegner zurückdrängen, haben sie sich ihre Flucht redlich verdient.

SZENE 4

Shadowrunner sind kreativ und könnten sich alle möglichen anderen Verwendungen für Corrigan einfallen lassen, die vielleicht mit keinem der vorgestellten Abläufe übereinstimmen. Das sollte in den meisten Fällen keine allzu schlimmen Probleme ergeben. Die Mächte, die Brackhaven loswerden wollen, werden die Information in jedem Fall einsetzen. Eine Schwierigkeit könnte sich ergeben, wenn die Spieler beschließen, Corrigan an Brackhaven zu übergeben. Das sollte eher unwahrscheinlich sein. Schließlich hätten sie Corrigan dazu erst gar nicht aus dem Resort retten müssen. Wenn sie aber diese Entscheidung treffen, lassen Sie es zu. Corrigan wird an Brackhaven übergeben und zum Schweigen gebracht. Brackhaven wird sich in der drohenden Affäre ein bisschen Zeit erkaufen haben. Er wird die Runner irgendwie belohnen – 10.000 Nuyen pro Kopf wäre eine einfache Möglichkeit –, könnte ihnen aber auch anbieten, sie bei der nächsten Verhaftung in Seattle aus dem Gefängnis zu holen, was vielleicht noch wertvoller als das Geld sein könnte. Egal, welche Partei die Runner ver-



raten haben, indem sie Corrigan an Brackhaven übergaben: Diese wird nicht glücklich darüber sein, was auf lange Sicht zu Komplikationen für die Runner führen sollte.

In jeder Kampagne, in der Corrigans Informationen nicht ans Licht kommen, bleibt Brackhaven bis November 2078 im Amt. Er beschließt, dass seine Zeit zu Ende ist, und tritt nicht mehr zur Wahl an. Die Konzerne nutzen diese Zeit für die Regelung der Nachfolge und sorgen dafür, dass ihr gewünschter Kandidat gut eingeführt werden kann und die Öffentlichkeit für sich gewinnt (und dafür, dass alle Wahlmaschinen unabhängig vom tatsächlichen Ergebnis in jedem Fall für seinen Sieg sorgen). Behalten Sie das bei der Weiterentwicklung des Plots Ihrer Kampagne im Hinterkopf.

NACHWEHEN

Sollten die Runner Brackhaven nicht wie oben beschrieben gerettet haben, wird Corrigan an jemanden übergeben, der ihm eine Aussage entlockt und Brackhaven damit konfrontiert. Brackhaven wird vor eine einfache Wahl gestellt: Rücktritt oder Strafverfolgung. Höchstwahrscheinlich tritt er zurück.

Das erzeugt für Seattle ein halbes Jahr der Unruhe. Die Megakonzerne hatten keine Gelegenheit, sich auf einen Nachfolger zu einigen und diesen aufzubauen. Vor allem Telestrian und NeoNET sitzen in der Klemme und sind noch nicht für Brackhavens Abgang bereit. Das Rennen um den Gouverneursposten scheint völlig offen, und einige Leute spekulieren, dass es eine echte Wahl mit echter Entscheidung der Bürger und allem Drum und Dran werden könnte. Baudezernentin Natoko Munakata übernimmt das Amt vorübergehend, ist aber nicht daran interessiert, Gouverneurin zu werden, und tritt nicht als Kandidatin an.

Wer aber ist an dem Amt interessiert? Es folgt ein Blick auf die Kandidaten, die um das Amt konkurrieren wollen:

- Nikola Taul, die Bürgermeisterin von Downtown (Demokraten), hat dafür gesorgt, dass Downtown gut aussieht und sicher erscheint. Das schätzen die Konzerne. Sie hat aber auch viel öffentliches Geld ausgegeben, was die Konzerne nicht schätzen. Sie hat einen hohen Bekanntheitsgrad, ist charismatisch, aber es ist fraglich, ob sie für den Sieg die richtige Koalition schmieden kann.
- Sonya Scholl (Sozialisten), die populistische Bürgermeisterin von Redmond, hat nicht die geringste Chance. Zumindest nicht in einem normalen Jahr. Sie schafft es, in Redmond an der Macht zu bleiben, weil sich die Konzerne nicht im Mindesten für Redmond interessieren und die Bewohner jeden Verrückten wählen lassen, den sie haben wollen. Sie schimpft lautstark über die Machtstruktur der Stadt, verlangt Arbeits- und Einkommensgarantien und andere Dinge, für deren Änderung ihr die Macht fehlt. Die Leute von Redmond lieben sie und wählen sie scharenweise. Die Machtstruktur der Konzerne wird sie aber nicht im Mindesten unterstützen, und das hat sie in den vergangenen Jahren davon abgehalten, an der Macht außerhalb Redmonds auch nur zu schnuppern. Weil die Konzerne aber verwirrt und nicht hinter einem einzelnen Kandidaten vereint sind, hofft sie, bekannter zu werden und sich ins Amt schleichen zu können.

- Charles Seaver, republikanischer Senator der UCAS, stammt aus Seattle und hatte – so dachte man – keine größeren Ambitionen. Als er aber in den Ring steigt, erhält er die Aufmerksamkeit der Konzerne, weil er ihren Wünschen im UCAS-Kongress immer treu ergeben war. Es gibt die Sorge, dass er vielleicht zu steif und hölzern sein könnte, um ein guter Kandidat zu sein, aber der Beginn seiner Kampagne zeichnet sich durch eine Energie aus, die seinen Kampagnen bei Senatswahlen fehlte. Das örtliche Personal der Draco Foundation ist allerdings deutlich gegen ihn, ohne dafür einen Grund anzugeben.
- Howard Cannon ist ein Überraschkandidat der Technokraten. Er ist ein Vizepräsident bei Charisma Associates, dessen größtes politisches Engagement bisher in der Teilnahme an einem Grundschulausschuss für Horizon bestand. Aber er hat ein gepflegtes Aussehen und Auftreten und einen Konzernhintergrund, was die Großen Zehn für ihn einnehmen könnte.
- Josephine Dzughashvili (unabhängig) wird in den Ring steigen, weil sie das von sich erwartet. Sie hat das Gefühl, das Pech und Brackhaven hätten sie vom Gouverneursamt ferngehalten, und jetzt ist zumindest eines der beiden Hindernisse aus dem Weg. Ihre populistischen Aussagen hat sie mit Scholl gemein, aber sie glaubt, dass es im bevorstehenden Rennen genug Platz für sie beide gibt. Die jüngsten Meinungsumfragen könnten ihre Meinung allerdings ändern.
- Die Erzkonservative Katherine Choi, FBI-Direktorin in Seattle, führt eine Law-and-Order-Kampagne, die denjenigen Bürgern gefällt, die der Auseinandersetzungen über Antrag 23 und der Skandale um Brackhaven überdrüssig sind. Die Konzerne wissen nicht genau, was sie von ihr halten sollen: Ihre Parteiideale kommen ihnen entgegen, aber zu strenge Regeln machen sie etwas nervös. Als Elfe spricht sie allerdings Telestrian an, und NeoNET hätte nichts dagegen, wenn sie zum Stachel im Fleisch der anderen Konzerne würde, die NeoNET in den letzten Monaten so gequält haben.
- Alonso Solis von der New-Century-Partei ist der große Unbekannte. Er hat Konzernverbindungen und hat sich in die oberen Ränge von Microdecks Entwicklungsabteilung hochgearbeitet. Und er war Teil einiger Sonderkommissionen, die von Bellevues Bürgermeister Daniel Reynolds eingerichtet wurden. Seine Mitgliedschaft bei der New-Century-Partei hat ihn aber bei einigen hohen Tieren in der Konzernszene verdächtig gemacht. Und dass er als Adept in einem Technologiebereich arbeitet, hat viele Leute verwirrt. Niemand weiß, ob er ein Charismatiker sein könnte, hinter dem sich die Konzerne vereinen, ein Mann des Volkes, der die Unterstützung erhalten könnte, um die Scholl und Dzughashvili buhlen, oder nur eine Eintagsfliege, die zwei Wochen nach der Wahl vergessen sein wird.

Die chaotische Konkurrenzsituation rund um die kommende Wahl wird zu vielen Gelegenheiten für Runner und zu viel Chaos führen, das die Zukunft unsicher macht.

HAUPTDARSTELLER

DANA OAKS

MENSCH

Bezirksstaatsanwältin Dana Oaks hatte eine schöne Kindheit, liebevolle Eltern, besuchte gute Schulen und hat ihren Juraabschluss von Yale. Ihr Leben erscheint wie ein offenes Buch, und sie hat keine Leichen im Keller. Sie ist eine der jüngsten Bezirksstaatsanwältinnen in der Geschichte von Seattle und folgt unnachgiebig und zielstrebig ihrer Ansicht von Gerechtigkeit. Sie hat vor kurzem begonnen, mit einer Spezialeinheit von Knight Errant zusammenzuarbeiten, die sich mit organisiertem Verbrechen, vor allem Schmuggel, Drogen und Waffenschmuggel, beschäftigt. Sie verleiht ihrem Missfallen über den Ork-Untergrund und den Umstand, dass dort für Kriminelle eine wichtige Einfallspforte in die Stadt existiert, lautstark Ausdruck. Sie hat die Stadtregierung dazu gedrängt, den Untergrund als „gefährliche Bedrohung der öffentlichen Sicherheit“ zu schließen. Vor Kurzem hat sie eine gefährliche Verschwörung zu ihrer Ermordung überlebt, der alle Personen in ihrem Büro außer sie selbst zum Opfer fielen. Jetzt geht sie nirgends mehr ohne Personenschutz von Knight Errant hin. Oaks trägt inzwischen als zusätzlichen Schutz immer gepanzerte Kleidung.

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

Initiative: 10 + 1W6

Zustandsmonitore: 10/11

Limits: Körperlich 4, Geistig 8, Sozial 8

Panzerung: 8

Vorteile: Analytischer Geist, Fotografisches Gedächtnis

Aktionsfertigkeiten: Bodenfahrzeuge 3, Computer 6, Einschüchtern (Verhör) 9 (+2), Führung 7, Gebräuche (Gesetzhüter) 9 (+2), Laufen 4, Pistolen 3, Schwimmen 5, Verhandlung (Motive erkennen) 8 (+2), Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 9

Wissensfertigkeiten: Gesetze (Seattle) 9 (+2), Konzernprozeduren 6, Literatur (19. Jahrhundert) 4 (+2), Politik (Seattle) 6 (+2), Straßengang von Seattle 7, Verbrechersyndikate (Seattle) 9 (+2)

Bodytech: Datenbuchse

Ausrüstung: Actioneer Geschäftskleidung [8], Bereichsstörsender 5, Kommlink [Hermes Ikon; Gerätestufe 5], Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbesserung, Sichtverbesserung 2]

Waffen:

Walther Palm Pistol [Holdout | Präz. 4 | Schaden 7K | DK – | EM/SM | RK – | 2(k)]

KATHLEEN SHAARD

ORKIN

Kathleen, die zwanzigjährige Tochter von Helen Shaard, der ermordeten Anführerin von ORC und Projekt Freiheit, hatte ein hartes, aber faires Leben. Die Forschungsdaten geben an, dass Helen ihre Tochter alleine aufzog, nachdem der Vater noch vor ihrer Geburt in einer Gangschießerei umgekommen war. Kathleen wurde zu Hause unterrichtet, lebte ein relativ ruhiges und behütetes Leben im Untergrund und hatte wenig mit der Stadt oben zu tun. Das änderte sich, als sie Rebecca MacCallister traf, eine Studentin von der Universität Washington, die in den Untergrund gekommen war, um ihre Abschlussarbeit zu vervollständigen. Nach Zeugen-



DANA OAKS



aussagen wurden die beiden schnell Freundinnen; Rebecca brachte Kathleen etwas über die „Oberwelt“ bei, Kathleen spielte dafür Fremdenführerin im Untergrund (und brachte ihr „richtiges“ Or'zet bei). Als Projekt Freiheit begann, war Kathleen nur zu gern bereit, ihre Mutter und ihre Freundin zu unterstützen, machte das aber lieber still im Hintergrund. Als Rebecca MacCallister getötet wurde, war Kathleen schockiert und zog sich noch weiter zurück. Bei der Ermordung ihrer Mutter war Kathleen Zeugin und beinahe selbst Opfer. Seither sieht sie sich in die Führungsrolle gedrängt, weil die Leute von ihr erwarteten, dass sie Projekt Freiheit weiterführte. Sie übernahm die Verantwortung widerwillig, stellte sich in der Öffentlichkeit genauso furchtlos wie ihre Mutter dar, wurde aber innerlich immer verschlossener. Kathleen hat gewaltige Stärke beim Fortsetzen des Werks ihrer Mutter bewiesen.

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

Initiative: 6 + 1W6

Zustandsmonitore: 11/11

Limits: Körperlich 7, Geistig 6, Sozial 8

Panzerung: 12

Vorteile: Durchsetzungskraft (Sozial), Vertrautes Terrain (Gute Bekannte)

Aktionsfertigkeiten: Bodenfahrzeuge 3, Computer 3, Einschüchtern 5, Erste Hilfe 3, Führung 7, Gebräuche (Ork-Untergrund) 5 (+2), Hacking 2, Laufen 4, Pistolen 3, Verhandlung (Motive erkennen) 5 (+5), Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 5

Wissensfertigkeiten: Ork-Untergrund 5, Projektorganisation 4, Politik in Seattle 4

Ausrüstung: Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbindung, Sichtverbesserung 2], Panzerjacke [12]

Waffen:

Ares Light Fire 70 [Leichte Pistole | Präz. 7 | Schaden 6K | DK – | HM | RK – | 16(s)]





Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Catalyst Game Labs und
Topps Company, Inc. © 2017 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