



CHROME *Guide*



über 50 Seiten Hintergründe zu Shadowrun™

CHROME-GUIDE

Inhaltsverzeichnis



Abenteuer: Kalis Verderben

3

Hamburg = Serie (II)

31



Bildnachweis

96 Teil: 1 (c) FanPro (Deutschland in den Schatten) & C.Schnabel; 3-30 G.Nennstiel (Karten & Computergrafik: S.Frankfurt); 32 W.Vogelely

57 Teil: 1 (c) FanPro (Deutschland in den Schatten) & C.Schnabel; 7 Metal Wars Inc.; 9 C.Schnabel; Computergrafiken: S.Frankfurt; 14 & 17 G.Nennstiel

Artikelnachweis

96 Teil: 3-30 S.Frankfurt; 31-32 W.Vogelely

57 Teil: 3-18 S.Frankfurt; 19 D.Heiss

IMPRESSUM

Herausgeber:
Sebastian Frankfurt
Geschäftsadresse:
Sebastian Frankfurt
Hüttenkamp 15
24536 Neumünster
Tel.: 04321 / 528 579
Fax: 04321 / 520 614
Redaktion:
Sebastian Frankfurt

Torsten Hachtel
Dennis Heiss
Björn Lippold
Markus Schrandt
Wolfgang Vogeley
Illustrationen:
Wolfgang Vogeley
Layout:
Sebastian Frankfurt
Druck:
eigen

Vertrieb:
FanPro & eigen
Auflage: 400
Alle Angaben ohne Gewähr. Nachdruck— auch nur auszugsweise—nur mit Genehmigung der Redaktion. Keine Haftung für unverlangt eingesendete Manuskripte und Bilder. Artikel geben die

Autorenmeinung wieder, nicht die der gesamten Redaktion.
Shadowrun™ und Matrix™ sind eingetragene Warenzeichen von FASA Corporation und Fantasy Productions und werden mit freundlicher Genehmigung von Fantasy Productions verwandt.

Vorwort

Wow, es ist vollbracht—unser erstes Farbcover, aber sicher nicht unser letztes. Unser Magazin scheint sich von Ausgabe zu Ausgabe noch immer weiterzuentwickeln; wunderbar.

Aufgrund des langen Abenteurers, mußten einige Artikel verschoben werden: *neue Beschwörungen, Hamburg-Serie (II) & (III), Waffen, Drohnen, etc.*

In der nächsten Ausgabe kommen noch mehr Details über Hamburg: Die Wolkenstadt und die Reeperbahn (komplett).

Wir können zwei neue Zeichner im Team begrüßen: Götz Nennstiel und Christian Schnabel. Willkommen bei uns.

Falls jemand von euch Interesse hat, bei uns mit zu schreiben, dann wendet euch an mich (Sebastian Frankfurt).

An dieser Stelle sei noch einmal darauf hingewiesen, daß alle bisherigen Ausgaben noch erhältlich sind (Kontakt: Sebastian Frankfurt, siehe Impressum), und daß CHROME-Guide direkt bei uns im Verkaufspreis nur 5,- plus Porto kostet (Händleranfragen erwünscht).

Wir bringen noch ein eigenes Abenteuer in Bug City (Chicago) und nächstes Jahr eines für Hamburg heraus.

noch viel Spaß,
Sebastian

Ein Abenteuer

Charaktere: 4-6

Das Team sollte zumindest einen Magier und einen Decker haben. Das Abenteuer ist für Shadowrun-Charaktere, die schon über 20 Karmapunkte erlangt haben geeignet. Achten Sie darauf, daß der Magier im Team kein zu hochstufiger Initiat ist (nicht über Grad 2).



Hintergrund

Eine Tochtergesellschaft von Mitsuhamu, Dynatech Inc., ist im Forschungsbereich tätig und einer ihrer Wissenschaftler hat eine neuartige Entdeckung auf dem Gebiet der Magie gemacht. Es geht um Rituelle Hexerei und wie sie auf verschiedene Persönlichkeiten wirkt. Da man nicht genau weiß, wie diese Techniken auf der "Straße" funktionieren, wird das Projekt 'Adlerschwinge' gegründet. Das Projekt soll geeignete Personen für größere Rituale finden, die bereit sind sogar ihr Leben dafür aufs Spiel zu setzen. Nach einigen Nachforschungen, finden sie tatsächlich im Indischen Viertel einen "besessenen" Schamanen, der schon seit einiger Zeit immer wieder von der Rückkehr Kalis redet.

Eine Beschattung bringt zutage, daß er keinerlei magische Schutzvorrichtungen benutzt, damit er "Kalis Botschaften" besser empfangen kann." Also wird ein Ritualteam zusammengestellt, was ihm während seines Schlafes mit Hilfe eines Traum-Spruches heimsuchen wird. Das Team soll einen Traum gestalten, in dem Kali, die vierarmige Göttin zu dem Schamanen spricht und ihm von großen Taten und Ritualen erzählt. Schon am nächsten Tag verkündet der Schamane, daß ihn Kali im Traum erschienen sei. Von da an, werden in unregelmäßigen Abständen immer mal wieder Rituale durchgeführt, um dem Schamanen die Erkenntnis eines neuen Rituals oder eines neuen 'Wunsches Kalis' zu übermitteln.

Zu Anfang findet der Schamane ein paar neue Jünger, aber die sind zu arm, um nützlich zu sein. Er probiert mit ihnen ein paar Rituale aus, aber er benötigt Geld, um sich die Materialien kaufen zu können, damit er größere Rituale machen kann. Dann beschließt er aus eigenem Antrieb heraus, ein paar hochrangigen Execs das Angebot zu machen, noch mehr Macht zu bekommen, als sie ohnehin schon haben. Da er aber nicht weiß, welche Execs seinem Angebot aufgeschlossen wären, muß er ein Shadowrunner-Team engagieren, die für ihn ein paar Execs überprüfen (siehe **Gestatten, Mr. Kon**). Nachdem das erledigt ist, hat er seine Kandidaten gefunden.

Sie versucht er nun für die 'Macht Kalis' zu gewinnen—in Wirklichkeit will er aber nur ihr Geld.

Der Konzern bekommt heraus, daß der Schamane auf einmal Eigeninitiative zeigt und

sehen ihre Chance, genügend Beweismaterial gegen diese Execs zu sammeln, um sie später benutzen zu können. Es wird von dem Konzern ein Schatten-Team berufen, damit ein Exec, der nicht gewillt war, sich Kali anzuschließen, doch noch "überzeugt" wird (siehe **Ham'se mal Feuer?**). Die Gruppe soll ihn dermaßen einschüchtern, daß er freiwillig sich dem Schamanen anschließt. Der Schamane selbst weiß natürlich nichts von diesem Vorhaben.

Während sich die Execs dem Schamanen anschließen, wächst der Kult um Kali ständig. Die kleinen Rituale, die der Schamane durchführt, funktionieren und überzeugen einige Inder, daß der Schamane wirklich unter Führung Kalis stehen könnte.

Der Schamane zieht sich mit seinem Kult in die Gruben zurück, die sich als undurchsichtiges Gangwirrwarr unter dem Rhein-Ruhr-Sprawl ziehen. Dort unten hat er eine riesige natürliche Höhle gefunden, in der jetzt die Treffen abgehalten werden. Die Höhle hat mehrere Zugänge und Ebenen; Teile sind auch schon eingestürzt.

Seine ersten Rituale dienen dazu die "Gläubigen" auf das Wesen des Kultes einzustimmen und um die Höhle zu "weihen". Später folgten Krafrituale, bei denen Blutopfer in Form von Tieren erbracht wurden. Als die Rituale an sich immer komplizierter wurden und als dann die Execs noch in den Kreis hinzustießen, mußte der Schamane anfangen Menschenopfer darzubringen.

Es müssen auserwählte Menschenopfer sein, meistens aus dem Bekanntenkreis eines Mitgliedes oder ein gemeinsamer Feind. Den ersten Opfern wurden Körperteil abgeschnitten und das Blut entnommen. Die Leichen wurden irgendwo im Ruhr-Sprawl entsorgt. Dort fanden Anwohner oder Spaziergänger diese Leichen, die grausamen Funde wurden in den ortsansässigen Medien auch noch hochgespielt und die Polizei wird unter Druck gesetzt. Sie vermutet, daß ein Serienkiller dahintersteckt, da jede Leiche auf die gleiche Weise gestorben ist und verstümmelt wurde.

Der Schamane muß ein Schatten-Team zusammenstellen, das verschiedene Beweise so verändert, daß die Polizei einen glaubwürdigen Täter präsentiert bekommt (siehe **Klopf, klopf, die Post ist da** und **Der Mörder? Bitte dort entlang**). Das Team selbst weiß natürlich nicht, daß sie einem neuen Kali-Kult helfen, ihre Morde zu vertuschen. Ein paar Tage nach dem Run, wird den Medien ein Täter prä-



sentiert—genau der Mann, weswegen die Runner ihren Auftrag bekommen haben. Der Mann wohnte im Indischen Viertel und man warf ihm schon immer den Gebrauch von Schwarzmagie vor. Während das Team also im Indischen Viertel hat operieren müssen, wurden sie von einigen

Straßenkindern beobachtet.

Das kleine Mädchen Twinky wird sich an ein Bein eines Runners klammern (siehe **Hilfe gebraucht**) und weinerlich erzählen, daß sie gesehen hat, wie schwarzgekleidete Gestalten ein Mädchen entführt und ein anderes zusammengeschnitten haben und wie das zusammengeschnittene Mädchen später noch vergewaltigt wurde. Sie führt die Runner zu einer Lagerhalle (siehe **Retter in der Not**).

Der Schamane wird immer mehr Mädchen und Jungen Opfern, um mehr Macht zu bekommen.

Der Konzern hat inzwischen alle seine Rituale durch den Schamanen testen lassen und will endlich einen Abschlußbericht anfertigen. Jetzt muß nur noch das Verbindungsglied, der Schamane, eliminiert werden. Natürlich weiß der Konzern von den Schattenläufern und daß sie dem Schamanen einmal geholfen haben. Sollten die Runner noch nicht von selbst sich aufgerafft haben, feststellen zu wollen, wer hinter den Schandtaten steht, arrangiert der Konzern, daß eine gute Bekannte eines Runners genauso zerstückelt aufgefunden wird, wie die anderen Opfer. Nun werden die Runner hoffentlich aus eigenem Antrieb heraus, versuchen den Fall zu klären.

WICHTIG

Bitte behalten Sie die Zeitschiene im Auge, dort steht, welche Ereignisse wann eintreten. Und beachten Sie, daß manche Ereignisse gar nicht mehr eintreten, wenn die Charaktere etwas dementsprechendes unternommen haben.

Unterscheiden Sie bitte immer zwischen **Gerüchten** und den **Nachrichten**.

Das ganze Abenteuer beginnt **Unter Zeitdruck**.

Unter Zeitdruck

Es ist Mittwoch der 21. November 2057

1. Tag

Gerüchte:

„...Sader-Krupp plant eine Extraktion; Ziel könnte 'ne mittelständische Firma sein...“

„...es werden Leute gesucht, die fähig sind, ein paar Namen zu überprüfen...“

• *nur wenn jemand Connections im Indischen Viertel (Dortmund-Lindenhorst) hat oder selbst dort wohnt:*

„...Kali soll wieder erschienen sein...“

Nachrichten:

„...Lokalnachrichten: Heute morgen wurde die

Leiche der 13 jährigen Janine und ihrer 16 jährigen Freundin Karla in Dortmund-Lindenhorst, allgemein bekannt als das Inder-Viertel, gefunden. Die beiden Mädchen sind vor einer Woche von zu hause verschwunden. Die Polizei schließt einen pädophilen Hintergrund bei dem Tod der Mädchen nicht aus...“

2. Tag

Gerüchte:

• *wenn die Charaktere den Auftrag nicht angenommen haben:*

„...es noch immer werden fähige Schnüffler gesucht, um ein paar Namen zu überprüfen...“

Nachrichten:

„...Aus sicheren Quellen der Polizei geht hervor, daß die beiden Mädchen schrecklich, von dutzenden Messerstichen entstellt aufgefunden worden sind. Das Ergebnis der Obduktion kann morgen erwartet werden...“

„...Ein weiterer Toter wurde heute morgen von der städtischen Reinigung unter einem Haufen Abfall entdeckt. Der etwa 13 jährige Junge soll laut Aussage eines Zeugen sehr bleich, fast weiß ausgesehen haben. Die Polizei gab dazu keine Stellungnahme ab...“

3. Tag

Gerüchte:

• *wenn die Charaktere den Auftrag nicht angenommen haben:*

„...zwei, drei Decker haben den Job übernommen, etwas über ein paar Konzernangestellte herauszubekommen...“

„...es heißt, die beiden Mädchenleichen vom vor 2 Tagen waren fast blutleer und häßlich verstümmelt...“

Nachrichten:

„...Die Polizei erklärte gegenüber Ruhr-TV, daß sehr wahrscheinlich ein Zusammenhang zwischen den beiden Mädchen (13 und 16) und dem gestern entdeckten Jungen besteht. Ausgeschlossen werden könne aber der pädophile Hintergrund. Die Polizei hat eine Telefonnummer freigeschaltet, womit die Bevölkerung dazu aufgerufen wird, ihre Hinweise der Polizei zu übermitteln...“

4. Tag

Gerüchte:

• *wenn die Charaktere den Auftrag nicht angenommen haben:*

„...die Decker prahlen etwas zuviel über ihren Erfolg bei der Namensüberprüfung...“

• *nur wenn jemand Connections im Indischen Viertel (Dortmund-Lindenhorst) hat oder selbst dort wohnt:*

„...die Leichen tragen das Zeichen eines Vampirs, sie waren fast blutleer, er wird sich bestimmt noch weitere harmlose Opfer schnappen...“

„...das angeheuerte SK-Team hatte angeblich Erfolg bei der Extraktion; soll sich um einen Börsenfizz gehandelt haben...“

...es werden ein paar intelligente Muskeln benötigt, um Leute einzuschüchtern...“

Nachrichten:

...Einen grausiger Fund hat die Polizei gestern Abend, gegen 23.00 Uhr in einem verlassenen Lagerhaus im Inder-Viertel gemacht: Eine weitere Leiche; die 14 jährige Inga, ein Straßenkind, verstoßen von seinen Rabeneltern und nun von einem Perversen ermordet. Andere Straßenkinder kannten ihn gut und können diese Tat nicht begreifen...“

...Der Obduktionsbericht zeigt auf, daß alle Toten Kinder durch feine Messerstiche getötet wurden...“

5. Tag

Gerüchte:

...angeblich will Dana aus der Kabel-Q-12 Serie »Masora—Geschichte einer Familie« aussteigen...“

...man munkelt, daß man euch im Auge hat, für den Einschüchterungsjob, viel Glück...“

Nachrichten:

...Wie aus zuverlässigen Quellen zu entnehmen ist, sind die drei toten Kinder von Lindenhorst alle an Blutleerheit gestorben. Wir fragten auf den Straßen des Inder-Viertels nach, aber niemand war bereit sich zu einem Interview zu Verfügung zu stellen...“

...Die Mutter von Inga (14) hat sich geweigert vor der Kameraüber ihre Beziehung zu ihrer ermordeten Tochter zu sprechen. Wir befragten einen Nachbarn [alter fetter Mann mit schiefem Toupet, der sich aus dem Fenster lehnt]: ...Ja, die Frau *Piep* hat die Inga immer geschlagen...Woher ich das weiß, na hören Sie mal, junge Frau, das kriegt man in einer guten Nachbarschaft doch mit, wa? Hab' gehört, wie sie sie geschlagen hat, die Inga, armes Kind, mit so einer Mutter gestraft zu sein...“

6. Tag

Nachrichten:

...Es wurde ein Täterprofil erstellt, nach dem die Polizei die hereinkommenden Hinweise sortiert. Es scheint so, als ob der Täter in Rituellicher Hexerei bewandert ist. Es wurden schwache und undeutliche Rückstände von Magieeinwirkung bei den Toten Kindern gefunden...“

...[Sonderankündigung] Die Sendung über Designerdrogen in Chefetagen wird auf morgen verschoben. Das Thema von heute lautet: 'Rabenmütter—wenn Eltern Kinder schlagen und sie mißbrauchen...“

7. Tag

Nachrichten:

...Die Polizei hat inzwischen schon über 800 Hinweise bekommen, denen sie nachgehen können. Eine heiße Spur sei aber noch nicht dabei. Die interessantesten Hinweise ranken sich um zwei Stellen, auf die die Polizei ihr erhöhtes Augenmerk richten wird...“

8. Tag

Nachrichten:

...Die Polizei ist sich sicher, daß der Täter aus der Gegend um Dortmund stammt. Der Ritualtäter soll verantwortlich für den Tod der 4 Kinder sein. In diesem Zusammenhang wurden heute morgen zwei Razzien gleichzeitig durchgeführt. Es traf, der Polizei schon seit längerem bekannte Kriminelle. Die Polizei wollte dazu noch keine Stellungnahme abgeben...“

...[Kameraeinstellung auf schöne junge Reporterin] Hier ist Rebecca Wienenhof für Ruhr-TV, direkt im Inder-Viertel, vor Ort, wo all' die Toten aufgefunden wurden. Neben mir steht Angie, Mitglied bei den ... Babes. Was kannst Du mir über die Toten sagen, Angie? [Angie im Bild] *Weiß nicht*. [Stimme von Rebecca Wienenhof im Hintergrund] Du sagtest, Du hättest eigenartige Gestalten gesehen?! [Angie nervös] *Ja, Gestalten, ganz in schwarz gekleidet, die hier manchmal nachts herumlaufen; seit diese Toten gefunden werden*. [Rebecca Wienenhof wieder im Bild] Vielen Dank Angie, und damit zurück ins Studio...“

9. Tag

Nachrichten:

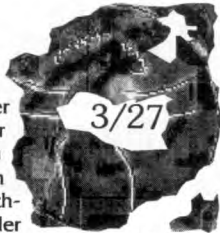
• wenn die *Runner den Vorfall mit Babsi (die Zusammengeschlagene) der Polizei* meldet:

...[Kameraeinstellung auf ein altes Lagerhaus und im Vordergrund die junge Reporterin] Hier ist Rebecca Wienenhof exklusiv für Ruhr-TV—vor einigen Stunden wurde genau in diesem Lagerhaus ein zusammengeschlagenes Mädchen gefunden, ein Zusammenhang mit dem mysteriösen Ritualmörder ist nicht auszuschließen, da sie noch etwas über schwarzgekleidete Gestalten verlauten ließ...“

10. Tag

Nachrichten:

...[Kameraeinstellung auf R. Wienenhof] Hier ist Rebecca Wienenhof in Begleitung des Bürgermeisters von Dortmund, guten Tag Herr Ockerle, [Kamera auf Raimund Ockerle] *Schönen guten Tag, Frau Wienenhof* [Kamera auf Rebecca] Herr Ockerle, wie kann es angehen, daß sie einen gesamten Polizeiapparat unter sich vereinigen, und daß er es nicht schafft einen brutalen Mörder—den Ritualmörder— zu fassen? [Kamera auf Ockerle] *Liebe Frau Wienenhof, ich kann nur immer wieder betonen, daß unsere Polizei alles in ihrer Machtstehende tut—der Polizeipräsident gab mir zu verstehen, daß sie schon auf eine Spur gestoßen wären. Natürlich kann ich die Aufregung und Empörung der Bürger verstehen und ihr selbst als Familienvater und als Mensch bin ganz entschieden betroffen. Ich habe es mir persönlich zum Anliegen gemacht, daß unsere Polizei so schnell wie möglich den Täter fassen wird.* [Kamera auf Rebecca] Das





war sehr deutlich, Herr Bürgermeister, unsere Hörer werden Sie beim Wort nehmen. Vielen Dank für das Gespräch [Im Hintergrund ein Danke von Raimund Ockerle] und damit zurück ins Studio von Ruhr-TV..."

11. Tag

Nachrichten:

- wenn die Runner alle Beweise gegen Bernhard Julius in seiner Wohnung deponiert haben oder wenn sie ihn zumindest nicht gewarnt haben:
"...[Kameraeinstellung auf R. Wienheimhof] Hier ist wieder Rebecca Wienheimhof für Ruhr-TV, hinter mir ist das Haus, in dem der Ritualmörder wohnte. [MAZ: ein Mann mit buschigen, zusammengewachsenen Augenbrauen wird von 3 Beamten aus dem Haus geführt; Rebecca's Stimme im Hintergrund] Bernhard Julius wird von der Polizei dringend verdächtigt, die Morde begangen zu haben. [Kameraeinstellung auf Rebecca] Wir werden noch ein paar Meinungen im Inder-Viertel zusammentragen und melden uns in ein paar Minuten wieder zurück. Das war Rebecca Wienheimhof, Ruhr-TV. Und jetzt etwas Werbung..."

12. Tag

Nachrichten:

- wenn die Charaktere den Mord an Angie, dem zuletzt entführten Mädchen nicht verhindert haben:
"...eine weitere Leiche im Inder-Viertel. Das unbekannte Mädchen ist etwa 17 Jahre alt, sie wurde bis zur Unkenntlichkeit verstümmelt, Reste magischer Aktivität deuten daraufhin, daß der Ritualmörder wieder zugeschlagen hat. Die Polizei versicherte uns, daß das Mädchen schon vor über 34 Stunden gestorben sei, und daß sie das letzte Opfer des Ritualmörders gewesen sei..."
- Wenn die Runner mit glorreicher Schießerei das Abenteuer und diverse Leben der Kultanhänger beendet haben:
"...[Kameraeinstellung in einem unterirdischen Raum, Blutlachen, ein Opferaltar und eine sechs-armige Statue] Es spricht Rebecca Wienheimhof für Ruhr-TV aus dem tragischen Austragungsort der mystischen Ritualmorde. Dieser riesige Raum liegt unter dem Inder-Viertel, Dortmund-Lindenhorst. Auf dem Altar hinter mir wurden die jungen Kinder auf bestialische Weise ermordet, geopfert. Eine bewaffnete Gruppe ist bei der letzten Opferung hier hineingestürzt und haben ein Blutbad unter den Gläubigen angerichtet. Noch ist nichts über die Identität der Gruppe bekannt..."
- wenn die Charaktere kein Blutbad angerichtet haben, aber trotzdem alles aufgeflogen ist:
"...[Kameraeinstellung im Hintergrund werden schwarz gekleidete Gestalten abgeführt, im

Vordergrund Rebecca Wienheimhof] Und hier ist wieder Rebecca Wienheimhof für Ruhr-TV am Schauplatz der Ritualmörder—eine geheimnisvolle Sekte, die im Untergrund von Dortmund-Lindenhorst, dem Inder-Viertel ihr Unwesen trieb. Hinter mir, wie Sie sehen können, werden gerade die Verantwortlichen abgeführt. Mehr dazu in der Sondersendung: Kult der Kindermörder..."

Gestatten, Mr. Kon

Eine Connection setzt sich mit einem der Runner in Verbindung:

Sag's Ihnen ins Gesicht

Hoi Chummer, hab' gerade einen lockeren Job aufgetan—ihr müßt nur ein paar Namen überprüfen und Hintergrundmaterial herausuchen. Interesse? Gibt 5.000 EC für jede komplette Akte, die ihr abliefern. Dafür ists auch echt'n einfacher Job. Kein Risiko. Ehrlich, Mann.

Hinter den Kulissen

Die Connection hat diesen Auftrag von einem Herrn Schmidt gehört. Sie hat keine Befugnis mit den Runnern etwas auszuhandeln, aber sie kann die Runner weitervermitteln

Wenn die Runner zusagen:

"Hey, ich soll dir sagen, daß das Treffen auf einem Aldi Real Parkplatz in Bochum stattfindet. Pünktlich 22:30 Uhr. Du solltest dich am Lieferanteneingang aufhalten."

Keine Panik

Wenn die Runner auf diesen Run keine Lust haben, können Sie entweder das Geld ein wenig erhöhen, oder aber dieser Run wird einfach nicht gespielt. Es ist nicht so wichtig, daß die Charaktere diesen Run mitmachen. Es ist nützlich, aber nicht notwendig.

Treffpunkt Freßhalle

Sag's Ihnen ins Gesicht

Es stinkt. Abfälle von Soyfraß liegen in großen Containern, die neben den großen Toren stehen. Die großen Halogenlampen erhellen die Verladerrampe und die Tore, aber überlassen eurer Phantasie, was dort in den Containern vor sich hinstinkt.

Ein Wagen rollt langsam über den Parkplatz in Richtung Verladerrampe. Ein Mercedes E160. Schwarz, elegant. Der Wagen kommt auf euch zu, langsam, bedächtig und hält direkt vor euch. Eine Tür schwingt auf und Licht fällt durch die offene Tür. Ein Schatten tritt heraus, seine Hände offen—eine Geste, um euch zu zeigen, daß er keine Waffen bei sich trägt.

Der Mann trägt einen schwarzen Anzug, nicht unbedingt in dem gehobenen Stil, aber dennoch gut. Er hat sehr dunkle Hautfarbe und er trägt einen weißen Turban, in den kleine orange Fäden eingewoben wurden. Er wirkt gepflegt und seine Augen zeigen eine ungeheure Gelassenheit auf; er spricht

ein leicht gebrochenes Ruhr-Deutsch.

"Guten Abend. Lassen Sie es uns schnell hinter uns bringen. Ich benötige tiefgehende Informationen über gewissen Personen. Informationen wie zum Beispiel eine komplette Charakteristik, psychologische Gutachten, wenn vorhanden, ob eine Affaire existiert, Wünsche, Hoffnung-en—eben soviel wie möglich. Sie sollen über 5 Personen diese Dinge in Erfahrung bringen, dafür entlohne ich Sie mit 5.000 EC pro Akte, die ich nachher von ihnen bekomme. Sollte die Akte sehr ausführlich sein, gibt es einen Bonus. Auf diesem Chip stehen die 5 Namen drauf, sowie eine Nummer, unter der Sie eine Nachricht für mich hinterlassen können. Rufen Sie mich bitte binnen der nächsten 48 Stunden an, ansonsten verfällt unser Kontrakt. Ist soweit alles geklärt?"

Hinter den Kulissen

Der Herr Schmidt hat als einzigen Begleiter eine Messerklaue dabei, die den Mercedes steuert und während der Unterredung mit den Runner ihre MP bereit hält, um eventuell etwas zu unternehmen.

Mercedes E160

HDG	GS	R/P	SIG	APIL
3/8	50/120	2/4	4	2

Der Wagen hat eine komplette Panzerung Stufe 4 und ein nach vorne ausgerichtetes LMG mit 500 Schuß.

Der Schmidt läßt auch noch mit sich handeln, pro Nettoerfolg der Runner bei einer Verhandlungs-probe, geht der Schmidt um 500 EC pro Akte rauf (insgesamt, nicht pro Runner).

Der Chip

Telekomnummer: #202 554 674

Martin Wessel (Khorina Tech.)
Jan Imminger (HS Enterprises)
Nils Merklenfeld (Vixor Chem.)
Leonard Raszyinki (White Wolf Prod.)
Paul Erwin Reizbach (Delaware Inc.)

Entweder machen Sie es sich als Spielleiter einfach und spielen die Laufarbeit durch, indem Sie die Runner würfeln lassen oder Sie spielen es rollenspielerisch aus, aber denken Sie daran, daß die Charaktere dazu neigen können, sich unheimlich zu langweilen, wenn es um Beinarbeit geht. Dieser Auftrag ist nur ein Verbindungsstück für die

Charaktere, um später die ganze Tragweite zu erkennen und sie sollten sich nicht allzu lange damit aufhalten.

Keine Panik

Bei einem Kampf, versucht Schmidt ins Auto zu fliehen, und die Messerklaue fährt mit ihm davon, wobei sie sich mit dem integrierten LMG den Weg freischießen können.

Beinarbeit

Bei der Beinarbeit ist der Grundmindestwurf 4. Unter **geeignete Connection** findet man Beziehungen, die für die Beschaffung der Informationen wichtig sind (SPIELLEITERENTSCHEIDUNG);

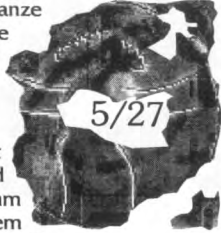
in Klammern befinden sich manchmal Mindestwurfmodifikationen. Die Charaktere können so viele ihrer Connections dazu befragen, wie sie wollen, lassen Sie die Connection jedesmal eine Gebräuche (Straße)-Probe gegen den Grundmindestwurf plus Modifikatoren machen; alle Erfolge zu einem Thema addieren sich (SPIELLEITERENTSCHEIDUNG).

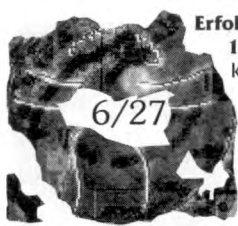
Zu jedem Thema kann man, wenn es nicht ausdrücklich verneint wurde, etwas in der Matrix finden (Probe auf Gebräuche (Matrix)), erhöhen Sie dazu den Mindestwurf um +4. Der Decker kann auch ein spezielles Frame erstellen, was die Suche für ihn durchführt. Dabei nehmen Sie Würfel in Höhe des Frame-Core; Grundzeit sind 12 Stunden, Erfolge können entweder zugunsten der Zeit oder dem Informationsgehalt eingeteilt werden.

Fallen bei einer Probe alles Einsen, sind die Runner sofort entdeckt worden. Fällt bei einer der Proben kein Erfolg, können Sie eine Intelligenz(4)-Probe der Person, die ausgespitzelt werden sollte würfeln; bei einem Erfolg entdeckt Sie (oder einer ihrer Mitarbeiter) den Besspitzlungs-Versuch. Wenn irgendwo *jede Konzernconnection(MW+2)* steht, bedeutet das, daß dieser Modifikator nur für die Konzernconnections gilt, dienicht aus dem Konzern stammen, über den man gerade etwas versucht herauszufinden.

Herr Schmidt (1. Run)

geeignete Connection: jede (außer Konzern-Regierungs- oder Entertainmentconnections)





- Erfolge** 1-2 "Trägt immer so'n komisches weißes Ding auf'm Kopf, neh? Hab' ihn häufiger in Dortmund gesehen."
- Ergebnis** 3-4 "Kommt bestimmt aus dem Inder-Viertel, Dortmund-Lindenhorst. Die Laufen eher so rum."
- 5+ "Er übernimmt nur Aufträge für Inder, ich glaub' ihr habt da kaum Chancen ran zu kommen."

Adresse

Die Schwierigkeit die Adressen der vier Personen herauszufinden ist gleich. Man kann entweder versuchen die Adresse über dritte Personen herauszufinden oder die vier Konzernmänner zu verfolgen. Beim verfolgen lassen Sie die Charaktere auf Heimlichkeit (Stadt) würfeln, schaffen sie es nicht, werden sie entdeckt. SPIELLEITERENTSCHEIDUNG: Die Runner werden ihrerseits durch die Konzerne überprüft und ihnen gegebenenfalls persönlich ein Besuch abgestattet.

geegnete Connection: Polizei, Regierungsbeamter, jede Konzernconnection (MW+2)

Erfolge Ergebnis

- 1-2 Stadt und Viertel, in dem die gewünschte Person wohnt
- 3-4 genaue Adresse (Straße, Hausnummer, etc.)
- 5+ Namen und Anzahl der Mitbewohner

Psychologischer Befund

Um weitere psychologische Einschätzung und/oder Charakteristika der einzelnen Personen herauszufinden, sollten die Runner entweder die Matrix unsicher machen oder den Psychologen der Firma aufsuchen, jedenfalls braucht es eine Gebräuche (Konzern oder Straße)-Probe gegen 6, um diese Information zu ergattern.

geegnete Connection: jede Konzernconnection (MW+2), Reporter, Informant

Erfolge Ergebnis

- 1-2 Oberflächliche Analyse (Auftreten, Berufliche Beurteilungen)
- 3-4 eventuelle soziologischen bzw. beruflichen Krisen/Schwierigkeiten
- 5+ genaue Tiefenanalyse der Psyche mit anschließender Beurteilung

Martin Wessel

Wohnhaft: Essen-Burgaltendorf (B), große Mietwohnung (siehe **Asphalttschungel**) mit drei anderen Parteien im Haus.

geegnete Connection: Herr Schmidt, jede Konzernconnection (MW+2)

Erfolge Ergebnis

- 1 "Irgend'n Kerl bei Khorina Tech, glaub' ich."
- 2 "Er ist Personalchef und ziemlich ehrgeizig."

- 3 "Ist glaub' ich verheiratet und hat zwei Kinder, eines 4, das andere 8—beides gesunde Jungen."
- 4 "Hatte mal Streit mit seinem damaligen Freund **Steve Sörensen**, nachdem er die Karriereleiter hinaufgestiegen ist, haben sie kaum noch was miteinander zu tun."
- 5 "Er ist fast wie besessen, um seinem ehemaligen Freund eines auszuwischen und selbst aufzusteigen."

Khorina Tech

geegnete Connection: Herr Schmidt, Schieber, jede Konzernconnection, Reporter, Regierungsbeamter (MW+1), Informant (MW+2)

Erfolge Ergebnis

- 1 "Machen Interfaces aller Art; für Datenbuchsen, Mainframes, Robot-, Auto- und Flugzeug-Steuerungen."
- 2-3 "Sie sind unter anderem Zulieferer für Fuchi Deutschland. Scheinen mächtig gute Produkte zu bauen."
- 4-5 "Ist eine Koreanische Firma und in Deutschland hat sie nur einen kleinen Forschungsstab. Die meiste Tech wird aus dem Ausland eingeliefert."
- 6+ "Offenbar steckt ein größerer Konzern hinter dem Zulieferer. Die Muttergesellschaft in Korea ist nämlich nur Teil eines Konglomerats aus anderen Firmen. Keine Ahnung wer dahinter steckt."

Jan Immingen

Wohnhaft: Dortmund-Aplerbeck (A), kleines Eigenheim

Erfolge Ergebnis

- 1 "Is so'n HS Enterprises-Fuzzi."
- 2 "Macht einiges in Sachen Software-Design."
- 3 "Hat eine feste Freundin, mit der er verlobt ist. Sie heißt Carol Revial (R&S Enterprises, Namensfindung von Produkten)."
- 4 "Er ist zwar ein guter *Handwerker*, aber ihm fehlen angeblich die nötigen innovativen Ideen."
- 5 "Er hat Komplexe, weil seine Freundin bei einem anderen Konzern höhergestellt ist als er."

HS Enterprises

geegnete Connection: Herr Schmidt, Schieber, jede Konzernconnection, Reporter, Regierungsbeamter (MW+1), Informant (MW+2)

Erfolge Ergebnis

- 1 "Mit vollem Namen Hard- und Software Enterprises. Übernehmen das Design für andere Firmen."
- 2-3 "Sind ein ehemaliger Familienbetrieb und arbeiten im Endeffekt für alle Konzerne,

die ein elegantes Design haben wollen.”
4+ “Das Klima dort hat sich in den letzten Jahren immer mehr verschlechtert. Früher wurde ein Haufen Geld nur in die Atmosphäre des Betriebs gebuttert und heute leben die armen kreativen Teufel echt spartanisch.”

Nils Merklefeld

Wohnhaft: Düsseldorf-Erkrath (B), große Wohnung (siehe **Asphalttschungel**) im 5. Stock eines zehnstöckigen Mietshauses (A), das von 5 Firmen für seine Höherprivilegierten unterhalten wird

geeignete Connection: Herr Schmidt, jede Konzernconnection (MW+2)

Erfolge Ergebnis

- 1 “Scheint 'ne Nummer bei Vixor Chem. zu sein.”
- 2 “Forscher im menschlichen Gen-Sektor.”
- 3 “Er ist ledig, hat wechselnde Beziehungen. Geht manchmal in ein Bordell, wenn er gerade keine Freundin hat.”
- 4 “Er hat öfter mal Ärger mit den Ämtern und seinen Vorgesetzten, da sie meinen seine Freiland-Versuche seien einfach zu gefährlich bzw. Imageschädigend.”
- 5 “Hat schon eine Verwarnung wegen unerlaubten *hinzuziehens dritter Personen*, sprich: er hat unerlaubterweise ein Team von Shadowrunnern aus der Portokasse bezahlt.”

Vixor Chem.

geeignete Connection: Herr Schmidt, Schieber, jede Konzernconnection, Reporter, Regierungsbeamter (MW+1), Informant (MW+2)

Erfolge Ergebnis

- 1-2 “Chemie-Firma im Ruhrpott, haben sich auf Psychoaktiva spezialisiert.”
- 3-4 “Ihre Bewußtseinsbeeinflussenden Substanzen werden unter ihrer Lizenz schon Europaweit vertrieben, dazu zählen unter anderem auch Versionen von Blackhead.”
- 5+ “Vixor Chem. arbeiten teilweise mit General Genetics Worldwide Inc. zusammen; Vixor hat ein paar mal Freiland-Versuche auf GGW's Gelände in der Lüneburger Heide gemacht.”

Leonard Raszyinkl

Wohnhaft: Kölner-Osten (B), große Wohnung (siehe **Asphalttschungel**) im 2. Stock eines Mietshauses (insgesamt 7 Parteien)

geeignete Connection: Herr Schmidt, jede Konzernconnection (MW+2)

Erfolge Ergebnis

- 1 “Arbeitet bei White Wolf Productions.”
- 2 “Ist'n Medien-Koordinator, so'ne Art besserer Pressesprecher, kann zur richti-

gen Zeit in den Medien die richtigen Gerüchte verbreiten.”

- 3 “Ledig. Mag aber nicht alleine sein, hat deswegen eine Katze, Minky. Die pflegt er gut.”
- 4 “Soll mal Ärger mit einigen Medien-Firmen gehabt haben. Die haben herausgefunden, daß er sie absichtlich mit Falschinformation gefüttert hat.”
- 5+ “Da es im Auftrag eines Stars ging und die Medienanstalten im nachhinein die echten Informationen bekamen, wurde größerer Image-Schaden vermieden.”



White Wolf Prod.

geeignete Connection: Herr Schmidt, Schieber, jede Konzernconnection, Reporter, Regierungsbeamter (MW+1), Informant (MW+2)

Erfolge Ergebnis

- 1-2 “Promotionfirma—übernehmen für einige Stars die Medienpräsenz, arbeiten ein Image aus, etc.”
- 3-4 “Die Firma hat sogar die Promotion von Dana, in der Serie “Masora—Geschichte einer Familie” im Ruhr-Sprawl übernommen.”
- 5+ “Haben schon einmal für Geld ein Negative-Image erstellt, hat sie nach der Klage über 1,3 MEcu gekostet. Machen sowas wahrscheinlich nicht mehr.”

Paul Erwin Relzbach

Wohnhaft: Essen-Burg-altendorf (B), große Mietwohnung (siehe **Asphalttschungel**) mit fünf anderen Parteien im Haus.

geeignete Connection: Herr Schmidt, jede Konzernconnection (MW+2)

Erfolge Ergebnis

- 1 “Ein Geldmacher bei Delaware Inc.”
- 2 “Naja, er ist eigentlich ein Jung-Exec. Ein Frischling im großen Spiel.”
- 3 “Lebt schon seit 3 Jahren mit der gleichen Frau Florine Gerbach zusammen. Keine Kinder. Kein Kontakt zu ihren Eltern.”
- 4 “Ist aufgestiegen, weil er ein paar große Fische an der Börse an Land gezogen hat. Würde intern gut belobigt.”
- 5 “Ihm ist der Erfolg zu Kopf gestiegen, seit den Coups, hat er kein wirklich lukratives Geschäft mehr abgezogen. Sein Stern fängt wieder an, langsam zu sinken, wenn du verstehst, was ich meine.”

Delaware Inc.

geeignete Connection: Herr Schmidt, Schieber, jede Konzernconnection, Reporter, Regierungsbeamter (MW+1), Informant (MW+2)



Erfolge

1-2 "Delaware hat ein gefächertes Angebot: Vertrieb Organisation, Buchhaltung, Bank- und Kapitalanlagen."

3-4 "Haben schon einigen Drek am Stecken; Anzeigen wegen Waffenschmuggels und Verstoß gegen allgemeine Börsenbestimmungen."

Aber sie sind noch immer eine ziemlich gute und diskrete Firma."

5+ "Delaware ist angeblich schon seit längerem, seit der Börsensache, in der Hand größerer Konzerne—man munkelt, daß SK was damit zu tun haben könnte."

Ergebnis

finden Sie auf dem Chip. Und sagen Sie mir ebenfalls bescheid, wenn ihr alles erledigt habt, damit wir einen Treffpunkt ausmachen können."

Herr Schmidt läßt über den Preis verhandeln, wobei jeder Nettoerfolg der Runner den Lohn um jeweils 500 EC erhöht. Schmidt gibt keine genauere Auskunft über Art der "Streiche" und die Person an sich, aber er kann den Charakteren versichern, daß sie es nicht mit einem Mega-Kon zu tun haben. (Also keine Angst, Chummers...)

Der Schmidt wurde von der Tochterfirma Mitsuhamas engagiert, damit Raszyinki sich dem Schamanen anschließt.

Ham'se mal Feuer?

Eine Connection hat wiedereinmal einen Job an Land gezogen und sie erzählt es einem der Runner: Sag's Ihnen ins Gesicht

Brauchste Kohle, ey?! Logo, und ich weiß auch schon wie; gerad'n Tip bekommen. Wenn's dich beelst, kriegst'n noch. Da braucht jemand intelligente Leute, um unbemerkt ein paar Unfälle oder so zu inszenieren. Treffen ist um 23:10 Uhr bei mir, so ka?

Hinter den Kullssen

Wenn die Runner dann bei der Connection auftauchen, erwartet sie dort ein weiterer Mann. Mittelmäßiger Anzug, sauber gehalten, darüber einen grauen offenen Mantel, er ist etwa 38 Jahre alt, braune lange Haare, die er zu einem strengen Zopf gebunden hat. Einige kleine grauen Haare sind bei ihm schon zu entdecken.

"Hallo ... äh, Freunde, nennen Sie mich ... Schmidt. Es gibt tatsächlich etwas, was Sie für mich tun könnten. Es geht darum, einer Person ein paar, lassen Sie es mich so formulieren, derbe Streiche zu spielen. Sie würden dafür jeder 5.500 EC bekommen. Wenn Sie zusagen, bekommen Sie außerdem einen Chip mit einer Liste, auf der genau stehe, was Sie zu machen haben. Ich versichere ihnen, daß die Person keine weiteren Schritte gegen Sie unternehmen wird, wenn Sie sich genau an die Abmachung halten. Weiterhin erhalten Sie ein Spesen-Guthaben von 1.500 EC. Ich denke, 3 Tage reichen völlig aus, um alles, was auf der Liste steht zu bewerkstelligen. Seien Sie kreativ, denken Sie sich auch ruhig noch etwas eigenes aus, aber bitte besprechen Sie es mit mir vorher, meine Nummer



Der Chip

Target: Leonard Raszyinki (White Wolf Prod.) Kontakt: #109 392 231

-In dem Auto kleine Lautsprecher anbringen, die eine digitale Nachricht abspielen werden. Er soll einmal mit dem Auto fahren, die Nachricht hören und danach müssen die Lautsprecher sofort wieder ausgebaut werden. Es dürfen **keinerlei** Spuren hinterlassen werden. **Wichtig:** Die Chips in den Lautsprechern sind Einwege-Chips und die Nachricht vernichtet sie von selbst, wenn sie einmal abgespielt wurde. Es darf keine Magie verwendet werden.

Das kleine Gerät sollte früh morgens eingebaut werden, die Nachricht spielt sich aber

erst gegen Abend (auf seinem Rückweg ab). Er wird bestimmt seinen Wagen am nächsten Morgen überprüfen lassen, also müssen die Überreste des Gerätes noch während der Nacht wieder komplett entfernt werden.

-verwickeln Sie den Mann in ein paar kleinere Unfälle:

- Wenn er über die Straße geht, soll er fast von einem Auto überfahren werden.
- Während er Auto fährt, könnte er beispielsweise einen Unfall mit einem anderen Wagen haben. Er sollte aber nicht schwer verletzt werden.

-Einbrüche bei Raszyinkis (2 Tag):

- bei ihm einbrechen und eines seiner Elektrogeräte so manipulieren, daß es ein paar Sekunden nach dem Einschalten in Flammen aufgeht. Die Pläne für die Manipulation bekommen Sie rechtzeitig. Weiterhin müssen Sie am nächsten Tag nochmals dort einsteigen, um das manipulierte Gerät gegen ein anderes kaputtes

Gerät auszutauschen.

- verstecken Sie einen Lautsprecher mit einer Einwege-Nachricht. Sie müssen sich am nächsten morgen beeilen, um den Lautsprecher wieder mitzunehmen. Es wird an diesem morgen sicherlich nochmal eine Prüfung der Wohnung vorgenommen.

-Einbrüche bei Raszyinki (3 Tag):

- das manipulierte Gerät gegen ein vom Auftraggeber mitgegebenes kaputtes austauschen.
- mitnehmen des Lautsprechers mit der inzwischen selbstzerstörten Einwegenachricht.
- nehmen Sie bitte einen Viertel Liter Schweineblut (vom Auftraggeber) mit, in seinem Schlafzimmer schmieren Sie ein Zeichen an eine Wand. Hinterlassen Sie ansonsten **keine** Spuren, die sich auf Sie oder andere zurückverfolgen lassen.

Keine Panik

Dieser Auftrag ist wichtig, damit die Runner schon einmal im Inder Viertel waren; die Leute, die sie dort sehen, könnten sie später wieder erkennen. Außerdem treffen sie dabei auf einige der Straßenkinder, die später verschwinden.

Die Situationen

Hier stehen ein paar Hinweise darauf, was passiert, wenn die Charaktere ihren Auftrag anfangen zu erfüllen. Denken Sie daran, immer wenn ein neuer Tag anbricht, den Runner in dessen Lauf, die **Nachrichten** und **Gerüchte** zu erzählen. Für diesen Auftrag haben sie 3 Tage Zeit, das sind die Tage **5** bis **7**, die sich hieran anschließen.

Richten Sie es so ein, daß Leonard Raszyinki die Runner bei einem der Einbrüche in seiner Wohnung erwischt, es bleibt Ihnen überlassen, ob es beim ersten oder erst beim zweiten Einbruch passiert. Raszyinki könnte etwas zu hause vergessen haben, was er noch holen möchte oder er wird krank und fährt nach hause—natürlich genau dann, als die Runner bei ihm einbrechen...siehe **Überraschung**.

- den Lautsprecher in dem Wagen Raszyinki's anbringen: das Aufbrechen braucht eine Elektronik(8)-Probe oder einen Magschloßknacker gegen ein Magschloß Stufe 6. Entweder tarnen sich ihre Spielercharaktere gut, oder Sie verlangen einen Heimlichkeitswurf, an dem Sie erkennen können, wie auffällig sich die Charaktere anstellen. Auf jeden Fall wird eine Heimlichkeitsprobe benötigt, um den Mini-Lautsprecher zu verstecken—hat der Charakter dabei über 3 Erfolge, können Sie davon ausgehen, daß Raszyinki den Lautsprecher nicht entdecken wird.

Der Wagen wird etwa 20 Stunden, nachdem Raszyinki die Nachricht aus dem Mini-Lautsprecher gehört hat, in eine Werkstatt gebracht, damit dort nach technischen Geräten gesucht werden kann. Ist dann der Lautsprecher noch drin, wird er bei 1-5 auf 1W6 gefunden.

- Jemanden zu überfallen ist gar nicht mal so einfach, und dann auch noch dafür sorgen, daß er nur **angefahren** wird, ohne schwer verletzt zu werden ist wirklich schwer. Lassen Sie den Charakter eine entsprechende Fahrzeugprobe gegen 8 machen zuzüglich eventueller Schadens- oder Geschwindigkeitsmodifikatoren; denken Sie daran, daß ein Rigger das doppelte der Stufe seiner Fahrzeugsteuereinrichtung vom Mindestwurf abziehen darf. Natürlich können Sie den Mindestwurf auch verringern, wenn ihnen die Spieler wirklich gute Pläne präsentieren.



Erfolge Ergebnis

0 Machen Sie für Raszyinki eine Ausweichprobe (Schnelligkeit + Kampfpool = 7 Würfel) gegen die Fahrzeugfertigkeit des Charakters, der das Fahrzeug gelenkt hat. Schafft Raszyinki keinen Erfolg, wird er voll erwischt, berechnen Sie den Schaden, wie im SR11-Regelwerk beschrieben.

1 die gleiche Probe wie bei 0 Erfolgen, aber ziehen Sie von dem Mindestwurf 2 ab.

2+ Raszyinki muß nur einen Widerstand (6 Würfel) gegen 4M machen (er hat Stoßpanzerung 1); der Plan hat gut funktioniert

- Ein Anfahren seines Autos, kostet nicht mehr als ein Standard Fahrzeugfertigkeit(4)-Probe, damit der Schaden bei Raszyinki's Wagen sich in Grenzen hält. Wenn die Charaktere darauf allerdings keinen Wert legen, bitte, um jemanden anzufahren braucht man nun wirklich keine Probe; aber was die dann für einen Schaden verursachen, ist eine andere Geschichte.

Die Runner können Raszyinki überzeugen, daß es ganz ausversehen passierte, und daß er lieber nicht die Polizei einschalten sollte, damit man selber nicht in der Versicherungskategorie höhersteigt etc. er tauscht die Adressen (von einer SIN!!!) aus, um später den Rechnungsbetrag zu erhalten, nimmt aber auch eine Sofortzahlung von 1.400+ Ecu (SPIELLEITERENTSCHEIDUNG).

Möchten die Runner vielleicht Fahrerflucht begehen, nachdem sie Raszyinki's Wagen angefahren haben? Lassen sie den Fahrer eine Fahrzeugfertigkeit(5)-Probe zuzüglich aller Gelände- und Geschwindigkeitsmodifikatoren machen. Er befindet sich in einer Stadt und versucht zu fliehen! Raszyinki wird ihn nicht verfolgen, und sich auch nicht die Wagennummer merken, dafür ist er zu sehr aufgeregt, aber das Modell und die Farbe kann er der Polizei später erzählen. Eindeutig keine saubere Lösung.

- Der erste Einbruch: es ist eine Wohnung in der gehobenen Mittelschicht; Polizeistreifen etwa



jede Stunde, dieses Haus hat Alarmsensoren (Stufe 5) und die Türen haben alle ein Magschloß Stufe 6. Raszyinki's Wohnung ist im 4. Stock, das Haus selbst hat 6 Stockwerke. Die Fenster sind Sicherheitsfenster (aber eines ist halboffen); drinnen befindet sich eine Klimaanlage.

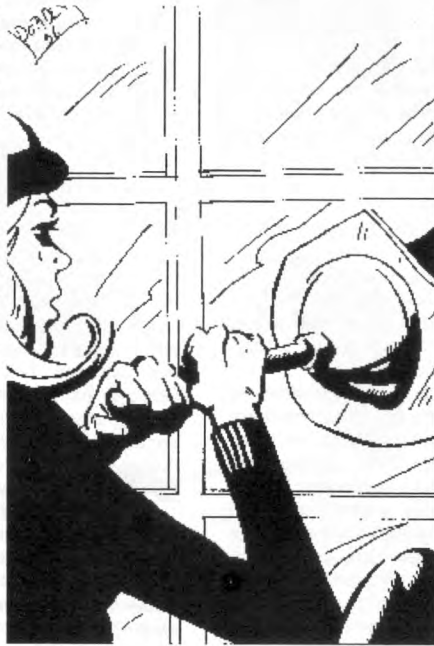
Bei einer Heimlichkeitsprobe sollten die Runner 3 oder mehr Erfolge aufweisen, da sie sonst durch Nachbarn etc. entdeckt werden können. Spielen Sie ruhig aus, daß z.B. eine junge Frau gerade dann die Treppe mit ihren zwei Kindern hinaufsteigt, als die Runner dabei waren, das Magschloß an Raszyinki's Tür zu knacken. Was werden sie der Frau wohl erzählen? Und reicht es aus, damit sie nicht die Polizei ruft? Die Charaktere müssen am Tag in die Wohnung einbrechen, da Raszyinki in der Nacht dort schläft. Er ist alleine, so daß tagsüber nur seine Katze Minky dort haust.

Um das Elektrogerät, eine Kaffemaschine dermaßen zu manipulieren, damit es von selbst anfängt zu brennen, braucht es eine Elektro-nik(9)-Probe; kein Erfolg heißt, die Maschine entzündet sich nicht, waren es lauter Einsen, ist die Maschine komplett kaputt. Um wieder einen Mini-Lautsprecher zu verstecken, braucht es wieder eine Heimlichkeitsprobe mit 3 Erfolgen, damit Raszyinki nicht entdeckt, von wo die Nachricht kommen mag.

- Zweiter Einbruch: Das Mitnehmen des Mini-Lautsprechers und das Austauschen der kaputten Kaffemaschine, braucht keine Probe. Aber es braucht eine Heimlichkeitsprobe, damit **keine** Spuren hinterlassen werden, wenn die Runner im Schlafzimmer ein Okkultes Zeichen an die Wand malen sollen.

Erfolge Ergebnis

- 0 Offensichtliche Spuren, die nach kurzer Zeit zu den Runnern führen
- 1-2 Hinweise darauf, daß jemand in der Wohnung war und vielleicht etwas mit dem Zeichen zu tun hat; es dauert einige Zeit, bis man auf die Runner kommt.
- 3-4 Es deuten keine offensichtliche Hinweise darauf, daß jemand in der Wohnung war,



aber Raszyinki läßt nicht locker. Eventuell (SPIELLEITERENTSCHEIDUNG) schafft er es, eine Spur nach einigen Wochen zu finden.

- 5+ Der perfekte Einbruch, keine Spuren, keine Hinweise, niemand schöpft Verdacht

Überraschung

Gerade, wenn die Charaktere dabei sind bei Raszyinki in der Wohnung zu hantieren:

Sag's ihnen ins Gesicht

Ihr hört gerade noch das Klicken des Magnetschlusses, als die Wohnungstür geöffnet wird. Ein kommt in herein, circa 1,78m und kurze braune Haare; gekleidet mit einem blauen Anzug. Er drückt auf den Panic-Button und die Sirene erschallt.

"Indisches Gesocks, raus aus meiner Wohnung und nehmt eure indische Glückseligkeit und steckt sie eurem Kultführer Rachjmir in den Arsch..."

Hinter den Kullissen

Raszyinki ist unbewaffnet und seine Kleidung gewährt ihm eine Panzerung von 1/1. Er kann sich kaum gegen eine Attacke der Runner wehren.

Sollten die Runner zuvor an der Alarmanlage herumgepfuscht haben, ignorieren Sie die Ergebnisse der Runner, sie haben es anscheinend nicht geschafft diesen Panic™-Button vollständig außer Gefecht zu setzen. Die Polizei braucht einige Minuten (etwa 6-10), um die Wohnung zu erreichen. Mehr als genug, um zu verschwinden.

Raszyinki wird bei einer Befragung nichts sagen, sondern weiterhin eine Litanei von Beschimpfungen loslassen, damit die Einbrecher endlich verschwinden. Eine chemische oder magische Unterstützung würde nur zu Tage bringen, daß ein Rachjmir, ein Inder, zu ihm gekommen ist, um ihn für die Mitgliedschaft in einem indischen Kult zu gewinnen, was ihm einiges an macht bringen sollte.

Dann gehts weiter bei **Versagt, gejagt**.

Keine Panik

Sollten die Charaktere es so arrangiert haben, daß kaum ein ungebetener Gast hineinkommen könnte, gehen Sie einfach davon aus, daß all ihre technischen und magischen Vorrichtungen irgend-

Wenn sie versagt haben. Sie müssen einfach bei einem der Einbrüche erwischt werden.

Versagt, gejagt

Wenn die Runner aus der Wohnung Raszyinkis herauskommen, nachdem sie von ihm erwischt worden sind, lauert ihnen ein Überwachungsteam der Mitsuhamas Tochterfirma Dynatech Inc. auf. Sie beschatten die Runner—Wahrnehmungs(6)-Probe um sie zu entdecken—um bei günstiger Gelegenheit zuzuschlagen. Günstige Gelegenheit heißt, einsame Straße, Wohnung der Runner, etc.

Das Dynatech Force-Team (eine Unterabteilung von Dynatech Inc.) besteht aus 6 Mann—5 Muskeln, einem Magier.

Muskel

Ko	S	St	C	I	W	E	R
5(6)	5	5(6)	2	3	4	4	0

Gefahren-/Professionalitätsstufe: 3/3

Fertigkeiten: Feuerwaffen: 5, bewaffneter Kampf: 4, Heimlichkeit: 4, Gebräuche (Konzern): 3, Athletik: 3

Ausrüstung: beliebige Maschinenpistole (7M), beliebige Schwere Pistole (9M), Messer, Panzerjacke (5/3)

Cyberware: Dermalpanzerung (1), Kunstmuskeln (1), Smartgun

Magier

Ko	S	St	C	I	W	E	M	R
3(6)	4	3	4	5	6	6	6	4

Gefahren-/Professionalitätsstufe: 4/3

Fertigkeiten: Hexerei: 5, bewaffneter Kampf: 4, Beschwören: 3, Feuerwaffen: 3, Gebräuche (Konzern): 3

Ausrüstung: beliebige Schwere Pistole (9M), langer Dolch (Str+2)L, Zauberspeicher (Panzer), Panzerjacke (5/3)

Zaubersprüche: Panzer: 3, Energieball: 4, Chaotische Welt: 3, Hellsicht: 4, Manablitz: 4,

Das Team hat sich als ganz normale Bürger getarnt, außer auf den Waffen, findet man keinerlei Kon-Abzeichen. Auf den Waffen, ist das Dynatech Force-Logo mit einer Wahrnehmungs(8)-Probe zu entdecken.

Jeder im Team trägt einen BuMoNA-Pieper, der sich sofort aktiviert, wenn die Lebenszeichen nachlassen. Innerhalb von 5 Minuten kann ein BuMoNA-Team vor Ort sein, für jeweils 2 Mann, kommt ein Team, bestehend aus Notarzt, Helfer und zwei Wachmännern. Und machen Sie den Runner klar, daß es sich nicht gut macht, gegen ein BuMoNA-Einsatzteam zu stellen.

Die Mitglieder des Dynatech Force-Teams sind sehr schweigsam und darauf trainiert, die Zeit, bis ein BuMoNA-team erscheint, zu überbrücken (bei Verhören, etc. MW+4). Die Teammitglieder werden steif und fest behaupten, ganz normale Bürger zu sein, die sich mit Raub und Plünderung ihr Geld verdienen. Auf die Frage nach dem Logo auf den

Waffen, entgegnen sie, daß es sich um Waffen aus dem Hause Dynatech Force handeln.



Keine Panik

Wenn die Runner sich nur auf belebten Straßen aufhalten und dem Einsatzteam keine Möglichkeit zum handeln geben, können Sie das Team eingreifen lassen, wenn die Charaktere wieder auf ihren Herrn Schmidt warten. Dieser wird bestimmt erfreut sein, bei seine Ankunft ein halb auseinandergenommenes Konzern-Einsatzteam vorzufinden.

Klopf, klopf, die Post ist da

Falls die Runner am Ende des dritten Tages (Gesamtrechnung **8. Tag**) sich nicht gemeldet haben, wird es der Auftraggeber über die gleiche Connection versuchen, die die Runner zu dem Treffen gelotst hat, ansonsten lesen Sie den Abschnitt vor, wenn die Runner mit dem Auftrag fertig sind (egal, ob vor oder nach dem Scharmützel mit dem Kon-Team)

Sag's ihnen ins Gesicht

Gut, dann laßt uns möglichst bald treffen. Am besten in einer Stunde wieder dort, wie beim letzten Mal, so ka?

Hinter den Kullissen

Nach ihrem Scharmützel mit dem Kon-Team, haben sie das Treffen mit ihrem Schmidt:

"Meine Freunde ... ich bin ganz und gar nicht zufrieden. Und wissen Sie warum? Natürlich wissen Sie es. Sie haben diesen einfachen Auftrag nicht korrekt erfüllt. Das wird sich auswirken, glauben Sie mir, das wird es. Hier das Geld, was Ihnen zu steht." Er schmeißt einen Kredstab in die Runde, mit 3.000 EC pro Runner.

"Das wird bestimmt Ihrer Reputation schaden. Ganz sicher ... es sei denn ... Sie haben die Möglichkeit einen weiteren Auftrag zu übernehmen, und hoffentlich verpatzen Sie ihn diesmal nicht."

"Sie sollen in ein Lagerhaus eines Paketdienstes einbrechen, dort drei Pakete hinterlegen und die entsprechenden Einträge in ihrem Computer vornehmen. Ganz leicht, nach ihrem letzten Auftritt, kann ich ihnen nur 2.000 EC dafür geben, so ka? Hier sind die Pakete, tragen Sie in dem Computer genau die Empfangsadresse ein, die auf den Lieferscheinen steht."

Der Schieber hat die Pakete auch gleich bei sich. Es sind 3 Stück, zwei Stück sind jeweils 40 x 20 x 10 cm und das Vierte 50 x 25 x 20 cm groß. Auf dem Absender stehen drei verschiedene Firmen: *Kristallglas und Tarot Marienbad, Rosalinde's Heim Hannover und Delaware Inc.* Als Empfänger steht immer der Name Bernhard Julius, seine Adresse liegt in Dortmund-Lindenhorst (siehe Anhang). Die Runner bekommen für jedes Päckchen einen



Lieferschein, auf dem genauere Daten über Gewicht, Bestelldatum, Bestellnummer, Preis, etc enthalten sind. Diese ganzen Daten sollen in den Lagercomputer eingegeben werden. Das Lagerhaus liegt in Dortmund-Wellinghofen (C) und gehört einem kleinen lokalen Paketdienst: *Rhein-Ruhr*

Safety-Parcel (siehe Anhang).

Die Runner sollen den Auftrag so *schnell* wie möglich erledigen; am besten noch heute Nacht. Weiter bei **Paket aufgeben leicht gemacht**.

Keine Panik

Wenn die Spieler nicht einverstanden sind, daß ihnen in Folge ihrer schlampigen Ausführung ihr "Gehalt" gekürzt wird, reden Sie mit ihnen, damit sie den Sinn der Aktion verstehen.

Sollten die Runner auf ihr Geld bestehen und nicht einsehen, daß sie dadurch ihren Ruf zerstören, haben sie Pech gehabt. Dummheit wird bestraft!

Paket aufgeben leicht gemacht

Betrachten die Runner die Lagerhalle von außen:

Sag's ihnen ins Gesicht

Ruhige Wohngegend.

Die *Lagerhalle* ist eigentlich ein normales Mietshaus, im Erdgeschoß sieht man vergitterte Fenster, eine, hinter verstärkten Rolläden versteckte Eingangstür und darüber das leuchtende Neonschild mit dem Logo der *Rhein-Ruhr Safety Parcel*. Ein großes Tor aus Plasticsteel™ scheint für die Auslieferungswagen der Firma zu sein, damit sie ihre Pakete auf der Rückseite in Empfang nehmen können. Im ersten bis vierten Stock leben anscheinend normale Bürger dieser Gegend.

Hinter den Kullsen

Die Gitter vor den Fenstern haben eine Barrierenstufe von 7, die Fenster selber sind normale Glasfenster. Die Rolläden vor der Sicherheitstür zählen wie Barriere 10 und das große Tor wie Barriere 16. Die Rolläden, die Sicherheitstür und das große Tor sind durch ein Magschloß (8) gesichert. Die Sicherheitstür hat Erschütterungssensoren Stufe 6.

Die firmeneigenen Wachmänner gehen während einer Nacht etwa 5 Mal nachschauen, ob alles in Ordnung ist, wüfeln sie jede halbe Stunde 1W6, beim ersten Mal, kommt eine Patrouille (2 Mann) bei einer 1, beim nächsten Wurf bei einer 1-2 usw. Wenn die Wachen wieder abgezogen sind, beginnt das *Würfelspiel* von vorne.

Wachen: Werte wie Straßen-Cop, im Auto eine MP mit normaler Munition und ein Panic™-Button, dabei eine Panzerjacke mit Firmenlogo und eine beliebige Schwere Pistole mit Erstmagazin, ein Funkgerät (ohne ECM/ECCM), Handschellen, Betäubungsschlagstock und Taschenlampe.

Lagerbeschreibung [Rhein-Ruhr Safety Parcel, Lagerhalle C]

A: Büro. Hier befindet sich auch gleichzeitig die Service-Station. Der Computer beinhaltet nur den Terminplaner der Station (während der Nacht gegen 02.00 Uhr nimmt das System automatisch einen Austausch mit der Zentrale vor, das dauert nur etwa 4 Runden, aber zeigt einem Decker mit gelungener Wahrnehmungs(9)-Probe einen Hintereingang in das Zentralsystem von RRSP). Auf dem Tresen liegt Informationsmaterial, darunter eine Kaffemaschine, Papierabfall und eine angebrochene Dose Kekse. An der Wand hängen signierte Schwarzweiß-Fotografien, den Namen des Künstlers kann man nicht erkennen.

B: Treppenhauseingang für die Bewohner, die Eingangstür ist mit einem Magschloß (4) gesichert. Unten existiert eine funktionierende Gegensprechanlage mit Kamera.

C: Lager. In den Regalen sind kleine Gegenstände, Päckchen, Wertbriefe, etc. untergebracht. Die gestrichelten Linien markieren den Weg, der frei sein muß. Die gepunkteten Linien sind der Platz für große Pakete, Paletten, Kisten etc.

Der Computer in der Nähe der Bürotür enthält die Lagerbestände (siehe unteres **Computersystem**).

D: Hier stehen 3 Autos von RRSP, fertig, um morgen beladen zu werden. Auf den Hof führt die Autoausfahrt und die Hintertüren der einzelnen Gebäude (insgesamt 4). Die Hintertür von RRSP ist mit einem Magschloß (6) gesichert, während die drei anderen Hintertüren nicht speziell gesichert wurden.

Computersystem

Rhein-Ruhr Safety Parcel KG (Lagerhalle C):

Grün-4 / 9 / 8 / 6 / 9 / 7

Paydata: 1

Paydata Intensität: 1W6 × 5 Mp

Das System hat keine eigene Realität und erscheint entweder als Standard-Knoten oder so, wie ein Decker mit Reality Filter es gerne hätte. Die Paydata bezieht sich auf das Interesse mancher wissen zu wollen, was sich Privatleute ins Haus schicken lassen—wird aber nur bei sehr wertvoller Post mit angegeben, in diesem System finden sich nur Querverweise auf besser geschützte System, die die gesamten Daten enthalten.

Lagerhalle C Sicherheitsblatt

Trigger Step

Trigger Step	Ereignis
0	Zugang-8
7	Aufspüren-7
15	Wenn Einstiegspunkt lokalisiert: automatische Verständigung der Polizei Wenn Einstiegspunkt nicht lokalisiert: Passiver Alarm
20	Akiver Alarm
23	Killer-6 (Panzerung)
32	Shut down

Keine Panik

Solange die Charaktere nicht mit Getöse dort einbrechen, Alarm auslösen und sich dann wilde Schießereien mit dem Wachdienst liefert, ist alles in Ordnung. Sollte das jedoch passieren, geben Sie den Runnern die Möglichkeit, sich durch die Hintertür aus dem Staub zu machen.

Wenn die Runner fertig sind, weiter bei **Das Ende vom Lied**.

Das Ende vom Lied

Die Runner können sich über die gleiche Kontaktnummer wieder in Verbindung mit ihrem Schmidt setzen, der sich wieder in der Wohnung der Connection treffen will:

Sag's ihnen ins Gesicht

- **Waren die Runner erfolgreich:**
"Hmmm, gut, Freunde. Das hat ja wenigstens diesmal geklappt. Ich hab' euer Geld dabei, das wär's erstmal. Ich wünsch Euch was, aber bleibt erreichbar..."
Er legt den Chip mit dem vereinbarten Geld auf den Tisch und geht.
- **Waren die Runner wieder nicht erfolgreich:**
"Das kann doch nicht wahr sein, bin ich denn nur von Stümpfern umgeben? Könnt ihr auch mal etwas richtig machen? Drek, das kann ein Nachspiel haben. Ich glaube, Ihr habt jetzt ein Problem—eine Chance noch—ich sage im Laufe der nächsten paar Tage nochmal bescheid, den

Auftrag dürft Ihr aber wirklich nicht mehr in den Sand setzen..."
Der Chip, den er jetzt noch auf den Tisch legt, enthält nur 50 Prozent der abgemachten Summe.



Hinter den Kullissen

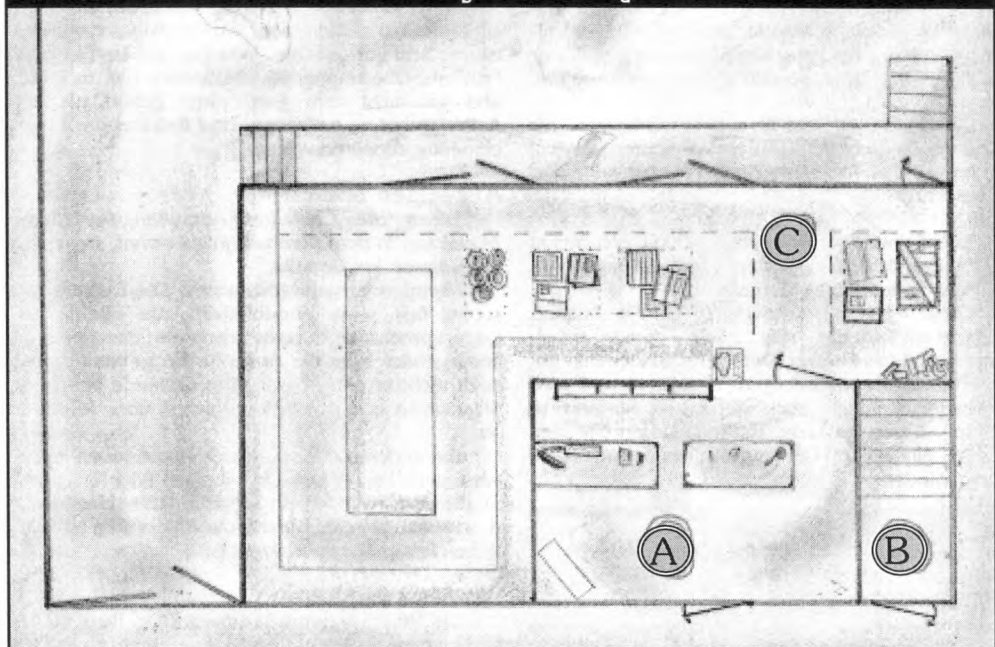
Zur Zeit hat hat der Schmidt keine Aufträge mehr, aber das ändert sich schnell. Auf einem der ausgelieferten Pakete stand nämlich ein falsche Absender ("Delaware Inc."), der richtige Absender sollte *Talismae und Bücher Frankfurt* heißen.

Einen Tag später meldet sich der Schmidt bei den Runnern und verlangt nach einem in einem billigen Restaurant in Bochum; es gibt eigentlich nichts über das italienische Restaurant herauszufinden (wenn Sie wollen, wird der Besitzer natürlich von der Mafia erpresst, aber das tut für diesen Run einfach nicht zur Sache). Treffpunkt um 12.00 Uhr. Der Schmidt wird schon um 11.34 Uhr kommen und sich etwas zu essen bestellen. Weiter bei **Der Möder? Bitte dort entlang**.

Keine Panik

Sie müssen die Runner irgendwie dazu bekommen, nicht nach diesem Run aus dem Ruhr-Plex zu verschwinden. Schmidt meldet sich schon am nächsten Tag bei den Runnern wegen des neuen Auftrags.

Rhein-Ruhr Safety Parcel (Lagerhalle C)





Der Mörder? Bitte dort entlang

Wenn alle am Tisch sind:
Sag's Ihnen ins Gesicht

Nun gut, freut mich, daß Sie alle erschienen sind. Ich möchte Sie bitten, ein paar Dinge in einer Wohnung zu verstecken und aus dem dortigen

Terminplaner ein paar Daten unwiderruflich und ohne Spuren zu löschen. Das ist alles. Dafür bekommen Sie 4.000 EC pro Person.

Was Sie dort hinterlassen sollen? Ich versichere Ihnen, daß es absolut nichts illegales ist.

Hinter den Kullssen

Der Schmidt möchte den Runnern nur ungern vor der Zusage erzählen worum es sich handelt, aber wenn die Charaktere ansonsten überhaupt nicht mitarbeiten wollen, erzählt er es ihnen schon vorher:

"Also, es handelt sich um drei verschiedene Lappen, die Sie bitte mitnehmen und mit denen Sie das Sofa und den Teppich vor der Wohnungstür abreiben sollen. Bitte tragen sie bei dieser Arbeit unbedingt Handschuhe. Außerdem sollen Sie in dem Terminplaner-Computer, der in der Wohnung steht, Einträge von bestimmten Tagen löschen und andere Dinge dafür eintragen. Aber Sie dürfen selbstverständlich keine Spuren hinterlassen. Die Adresse und weitere Einzelheiten stehen auf diesem Chip. Und bitte, erledigt das so diskret wie möglich; sagen wir am 29. November? Außerdem möchten Sie bitte nach einem Paket ausschau halten, das einen Absender mit der Aufschrift Delaware Inc. trägt, tauschen Sie diesen gegen den Aufkleber mit Talismae und Bücher Frankfurt um. Haben wir alles geklärt?"

Zu dem Chip, legt er drei Waschlappen, die sorgsam in durchsichtigen, verschweißten Beuteln liegen auf den Tisch; ein Paketaufkleber liegt dort außerdem.

Er hat einen Spielraum von 1.500 EC pro Person und jeder Nettoerfolg einer Verhandlungssprobe gibt den Runnern 500 EC mehr.

Danach geht der Schmidt aus dem Restaurant, steigt in ein Taxi, das—rein zufällig—gerade vorbeikommt und fährt davon. Der Fahrer ist ziemlich gut im entdecken von Verfolgern (7 Würfel) und wird sie wahrscheinlich auch abhängen können (8 Würfel). Sollte es nicht reichen, lassen Sie den Wagen einfach im Gedrängel einer Schnellstraße verschwinden.

Der Chip

Target: Bernhard Julius (seine Adresse steht gleich dahinter)

Kontakt: #103 992 022

- ohne Spuren zu hinterlassen bei angegebener

Adresse einsteigen und mit jedem der drei Lappen Wände, Teppich, Möbel etc. abwischen und **auf jeden Fall** die Lappen in den Plastiktüten wieder mitnehmen.

- Weiterhin die Daten aus dem Terminplaner unwiderruflich und heimlich für folgende Tage löschen: 18.Nov., 20.Nov., 23.Nov.
- Sollten andere Beweise, wie Quittungen, etc. für diese 4 Tage vorliegen, sollen alle zum Nachtreffen mitgenommen werden.
- Das Paket mit dem Absender "Delaware Inc." suchen und den Absender gegen *Talismae und Bücher Frankfurt* umtauschen.

Die drei "Waschlappen", mit denen die Runner Gegenstände in der Wohnung Julius' *bestreichen* sollen haben folgende Rückstände, die sich mit Hilfe der Charaktere in der Wohnung verteilen: (1) *kleine Haar- und Hautabschürfungen*, (2) *feines, getrocknetes Blut (nur im Mikroskop als solches entdeckbar)* und (3) *getrockneter Speichel- und Schweiß*.

Die ganzen Rückstände sind von zwei der letzten Opfer der Kali-Sekte genommen worden, die Rückstände sind mikroskopisch klein, so daß man mit dem bloßen Auge nicht erkennt, um was für Rückstände es sich handelt—sie sehen aus wie tief im Lappen sitzender Staub, den man nun herausklopft und so in der Wohnung verteilt. Aber unter einem Mikroskop sieht man eindeutig, um was für Rückstände es sich handelt.

Gehen die SC's zu Julius' Wohnung, geht es **Auf leisen Sohlen** weiter.

Keine Panik

Bei einer Verfolgungsjagd, lassen Sie das Taxi auf jeden Fall entkommen. Wollen die Runner dem Herrn Schmidt an die Wäsche, haben Sie ein Problem. Überzeugen Sie die Spieler, daß es ganz und gar nicht zum guten Stiel gehört, seinen Auftraggeber zu bedrohen. Und daß das das Spiel eindeutig zerstören würde.

Auf leisen Sohlen

Wenn die Charaktere draußen vor dem *Mietshaus*, in dem Bernhard Julius wohnt, stehen:

Sag's Ihnen ins Gesicht

Mann, wie runtergekommen. Die Fassade ist schon fast ganz abgeblättert, die ehemalige Gegensprechanlage wurde schon vor Jahren auseinandergebaut, aber die Außentür hängt wenigstens noch nicht in den Angeln. Das Gebäude besitzt 4 Stockwerke und ist bestimmt schon über 30 Jahre alt.

Die anderen Häuser in der Straße sehen nicht wesentlich besser aus. Die wenigen Bäume an der Straße sind nur noch ein Schatten ihrer selbst, verdreht, kaum noch Blätter, die Rinde vom sauren Regen fast zersetzt. Gespenstisch.

Hinter den Kullssen

Die Wohnung von Bernhard Julius liegt im 1. Stock (siehe Karte).

HADOWRUN

CHROME

Guide

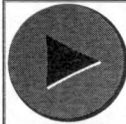


6



"I have taken all knowledge to be my province."
—Francis Bacon, 1592

<u>KATEGORIE</u>	<u>GO TO</u>
 Login/Inhalt	2
 Tech-Source	3
 News [Satellite Uplink]	10
 MagickNET	12
 Börsenbericht	19
 Anzeigen	20



V o r w o r t

Hallo ihr Schatten!

Wie immer ist nicht alles so einfach wie man plant, der gelante Bericht über Cyberware ist zwar fertig, aber wie ihr selbst sehen könnt: Wir haben einfach nicht genügend Platz in dieser Ausgabe...wer hätte das gedacht?

Wir haben eine Serie von Mikro-Drohnen gefunden, kaum bekannt, aber *unheimlich* wirkungsvoll; in dieser Ausgabe die erste.

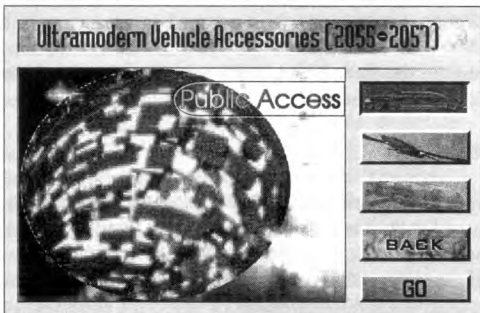
Unser alter Freund Geraldon hat sich mal wieder die Ehre gegeben und hat in diversen Büchern und Datenbanken gewälzt, um uns den langersehnten Stoff über Rituelle Hexerei zu besorgen—erstaunlich!

unsere Adresse im Internet lautet:

<http://www.geocities.com/TimesSquare/4772>

Ich hoffe, wir sehen uns mal wieder...

(xxx)



>>>>(Im folgenden habe ich ein paar Neuigkeiten auf dem Fahrzeugmarkt aufgetan; der Folder ist nicht schreibgeschützt, ihr könnt also eure mehr oder weniger qualifizierten Kommentare zu der Technik ablassen. Die Sachen sind ständig verfügbar, wenn nicht anders angegeben.)<<<<

—Blester [05:15:16/01-09-57]

verbesserte Aktive Wärmemaskierung

Diese Modifikation besteht aus einem niedertemperatur Luftstrom und Kühlplatten, die zusätzlich in den Motorenraum installiert werden. Extrem kalte Gase oder Flüssigkeiten wie Stickstoff werden zwischen zwei Schichten hitzeabsorbierender Platten injiziert. Die innere Schicht, hilft den Motor zu kühlen, während die andere Schicht nach außen hin kühlen soll. Damit wird die Thermographie des Fahrzeuges so verändert, daß Hitzesensoren Schwierigkeiten haben werden, das Fahrzeug zu erfassen.

Jede Stufe der Aktive Wärmemaskierung gibt Signatur +1 (Maximum: Rumpf ÷ 2 [abgerundet])

Kosten: 10.000 ₣ pro Rumpfpunkt

CF: 1 pro Stufe

Die Kühlmischung reicht für 6 Stunden bei normalem Verbrauch. Zusätzliche Flaschen können installiert werden: pro CF, können für 24 Stunden zusätzliche Tankkapazität pro Stufe installiert werden (24 Stunden Stufe 1; 12 Stunden Stufe 2; etc).

Kosten: 1.000 ₣

Auffüllen: kostet 500 ₣ plus 250 ₣ für jede zusätzliche Flasche.

Das System kann auch auf geringerer Stufe laufen, um die Kühlungsdauer zu verlängern, oder es kann auch ausgeschaltet werden. Motorräder und Flugzeuge können dieses System nicht benutzen.

>>>>(Anpassungsfähig und flexibel. Besser als einige andere Konkurrenzsysteme, obwohl das Senken der Hitze mühsamer ist als das Speichern von Hitze—and es ist teurer.)<<<<

—Der Feldmarschall [01:21:37/02-09-57]

>>>>(Aber diese Kühlgaszirkulierende Systeme haben trotzdem Nachteile. Modifiziert einfach mal eure Chem-Schnüffler, um die verwendeten Kühlgas/-flüssigkeiten zu entdecken. Et voilà, ihr könnt wieder treffsicher eure Raketen versenken.)<<<<

—TankGirl [02:04:31/02-09-57]

Lachgaseinspritzung

Das System wird neben dem Motor eines Landfahrzeuges installiert. Der Fahrer kann per Knopf oder Riggersteuerung (einfache Handlung) einen limitierten Schub Lachgas in den Verbrennungsmotor geben. Für eine Runde läßt das Lachgas den Motor drastisch beschleunigen—die Beschleunigung wird solange verdoppelt.

Wenn das Fahrzeug schon auf Höchstgeschwindigkeit fährt, beschleunigt es trotzdem noch einmal und die Geschwindigkeit wird um die Beschleunigungsgeschwindigkeit erhöht.

Ein Auto fährt Höchstgeschwindigkeit mit 70/210, die Lachgaseinspritzung wird betätigt, und für eine ganze Runde fährt der Wagen mit 280. Wenn die Höchstgeschwindigkeit noch nicht erreicht war, wird die Beschleunigung solange verdoppelt, bis die Höchstgeschwindigkeit erreicht ist. Danach geht die Beschleunigung wieder auf den normalen Level runter.

Eine Lachgaseinspritzung verbraucht keine zusätzlichen CF Punkte, sondern wird an den Motor gebaut. Ein Tank enthält genug Lachgas für 10 Ladungen.

Kosten: 5.000 ₣

Wichtig: Jedesmal, wenn der Fahrer die extra Einspritzung benutzt, muß er einen Fahrtst machen, dessen Mindestwurf um +2 erhöht ist. Gelingt die Probe nicht, wird eine Crashprobe fällig. Außerdem roll der Spielleiter 2W6: bei einer 11 bekommt der Motor aufgrund der hohen Drehzahl Schaden, so daß die Geschwindigkeit um 50 Prozent reduziert wird (permanent); bei einer 12

frißt sich der Motor fest: der Fahrer muß eine Crashprobe machen, wobei er wegen der Lachgaseinspritzung wiederum einen +2 Modifikator erhält.

>>>>(Eine fragwürdige Praxis. Die rote Linie auf eurem Drehzahlmesser ist der Grund, Leute. Als Rigger kann ich euch sagen, das Feedback beim benutzen des System ist nicht besonders gut: wie ein Amphetamin-Crash.)<<<<

—Pumper [00:29:48/04-09-57]

>>>>(...es ist leicht und schmal, nützlich für Notfälle. Aber wenn ihr es regelmäßig benutzt, bekommt ihr Probleme mit der Kurbelwelle etc. Ich überhole mein Getriebe immer nach zwei, dreimaligen benutzen—rein aus Prinzip.)<<<<

—Zap Man [23:55:21/04-09-57]

Jensen zentrales pneumatisches Reifenkontrollsystem

Ein eingebauter Kompressor mit entsprechenden pneumatischen Leitungen, kann die Reifen eines Fahrzeuges kontinuierlich den Begebenheiten der Straße durch Veränderung des Reifendrucks anpassen! Von der Autobahn in den Sumpf in Sekunden mit dieser einzigartigen Jensen Neuheit!

Prels	CF	Verfügbarkeit	SI
5.000 ¥	1	12/24 Tage	2

Benötigt eine Minute pro Rumpfpunkt des Fahrzeuges, um den Effekt hervorzurufen. Das Kontrollsystem gibt einen Bonus von Handling -1 auf Straßen für die Kosten einem Modifikator von Handling +1 im Gelände—und umgekehrt. Außerdem kann das System kleine Einstiche in die Reifen kompensieren (SPIELLEITERENTSCHEIDUNG)

>>>>(Schaut mal einen Eintrag weiter, die Kompressoren von Jensen und ZS haben in etwa die selbe Leistung und sind kompatibel.)<<<<

—Cardiac [21:32:03/17-09-57]

ZentriStalk Reifen

Was große Firmen nicht bieten, aber unabdingbar für den heutigen Profi ist—Wir haben was Sie brau-

chen!

Einst war das Rad die Revolution, jetzt revolutionieren wir das Rad; nichts bleibt vor der Zeit und dem Fortschritt verschont.

"Pump-It-Up"

Man muß seine alten Reifen nicht auswechseln, in der Werkstatt wird die alte Felge modifiziert, um zwei Schläuche daran anschließen zu können. Diese befinden sich zusammen in einer Schutzummantelung; der eine ist an einem Kompressor angeschlossen, der den Druck in jedem Reifen kontrollieren kann. Durch den anderen Schlauch kann per Knopfdruck (oder Cyberkontrolle) eine Kautschukartige Flüssigkeit in den Reifen gelangen, die in Sekundenschnelle anfängt zu trocknen und sich mit dem Reifengummi verbindet. Durch die komplizierte Steuerung von Druckluft und Flüssiggummi ist es möglich, einen Platten sich innerhalb von 3 Sekunden (1 Runde) selbständig flicken zu lassen.

Kein unnötiges Warten und Händeschmutzigen—ein Knopfdruck genügt.

>>>>(Ja, und wer glaubt, damit Löcher von Kugeln stopfen zu können, irrt. Meistens bleibt die Kugel innerhalb des Reifens, der Felge stecken und zerstört durch den anschließenden Druck, der das Projektil erfaßt, ein weiteres Mal den Reifen oder aber der Schütze zerstört die empfindliche Düse, die in jeder Felge nachträglich eingebaut werden muß.)<<<<

—Pumper [01:09:12/04-09-57]

>>>>(Tja, und ewig hält der Flüssiggummi schließlich auch nicht—bei großen Löchern gerade mal bis zur nächsten Garage und wenn ein Reifen zwei, dreimal durchlöchert wurde, hilft alles nichts: auswechseln!)<<<<

—Die@Speed [01:13:06/04-09-57]

"Spikes"

Und noch ein Clou von ZentriStalk; langwieriges anlegen von Winterreifen und Ketten sind Geschichte.

An die Felgen wird ein Kompressor angeschlossen, sollte das Pump-It-Up System installiert sein, wird der Kompressor ausgetauscht. Die alten Reifen können nicht weiter benutzt werden, die Spike-Reifen enthalten kleine PlastSpikes™, die in kleinen Unterdruckkammern sind. Wenn der Reifendruck eine Grenze überschreitet, werden die

Spikes aus ihren Kammern hinausgedrückt; dabei wird der Kompressor stark belastet (5 Prozent mehr Verbrauch pro Runde, wenn mit Spikes gefahren wird).

Die Reifen eignen sich nicht für Tiefwinterregionen, wohl aber bei leichten, bis mittleren Schneefall und Glätte. Trotzdem wird empfohlen, die Geschwindigkeit in Gefahrensituationen zu drosseln.

>>>>(Habt ihr die letzten Hinweise gelesen? Wie sicher sind also diese Spike-Reifen? Ich glaube, nicht, daß sich ein solches System wirklich lohnt.)<<<<

—Die@Speed [01:17:28/04-09-57]

>>>>(Hey, wer fährt denn noch mit drekkigen Reifen, ey?! Ich fahr' grundsätzlich nur mit Kettenfahrzeugen; gibt einem das Heimatsgefühl zurück, 'kay? Und selbst ein *gottverdammtes* Auto gibt einem das Gefühl, in einem Panzer zu sitzen.

Es gibt ein paar kleine Firmen, die fast ausschließlich fürs Militär arbeiten, Krad-Räder und sowas. Die System für Krad-Ränder können auch für Autos benutzt werden, die Ketten müssen nur verlängert werden. Einige wenige Firmen sind bereit euren Wagen derart umzugestalten.

Grundzeitraum: 8 Tage

Fertigkeit: entsprechende Fahrzeug-B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: 6

Materialkosten: 6.500 EC

Benötigte Ausrüstung: Fahrzeug-Werkstatt

CF: keine (Reifen werden abmontiert)

Handling: 5/3

Geschwindigkeit: nur noch 50 Prozent

Rumpf: unverändert (Minimum 2)

Panzerung: +1 an jeder Seite

Signatur: -2)<<<<

—Tank-Girl [01:22:09/04-09-57]

>>>>(Hoi Tank-Girl, verrückt wie immer?—Aber deswegen lieben wir dich alle so.)<<<<

—Blester [03:01:55/05-09-57]

Ferranti Phobos

Gefahrenwarnsystem

Laser, Radar, Mikrowellen, aktiver Infrarot-

strahl—Zielerfassungssysteme aller Art sind Gefahren auf dem Schlachtfeld von heute. Bis jetzt, die einzige Möglichkeit der Gefahr zu entgehen, bestand aus teuren und komplexen Störsystemen: aber Ferranti Defence hat jetzt Phobos, das leichteste und sparsame Breitband-Alarmsystem von heute! Phobos deckt alle herkömmlichen Laser und Radarbänder, sowie Mikrowellenfrequenzen ab. Phobos gibt die Gefahr an (Laser, Radar, Mikrowellen, etc.) und auch noch die ungefähre Richtung mit einer Toleranz von 5 Grad vertikal und 10 horizontal.

Prels	CF	Verfügbarkeit	SI
10.000 ¥	1	12/24 Tage	2

Phobos warnt den Fahrzeugführer, wenn ein Feuerkontroll-Radar, oder ein zielerfassender Laser bzw. Mikrowellen das Fahrzeug als Ziel anvisiert haben. Das System reagiert nicht auf normale Suchradars. Es hat keine Klassifikation oder Störfähigkeiten, außer dem anzeigen, welches System (Laser, Radar, etc.) benutzt wird.

>>>>(Und jetzt weiß ich, daß jemand auf mich ziel. Und? Zwei Sekunden später, bin werde ich abgeschossen. Warum soll ich mich mit diesem teuren Kram rumschlagen?)<<<<

—Cardiac [21:42:39/17-09-57]

>>>>(Wenn du ein IR Laser von links hast, dann schmeißt du etwas Rauch auf die Seite, um die Zielerfassung zu brechen und dann kannst du dich auf die Suche nach dem Feind machen. Ich glaube, das gibt dir einen Einblick, was man hiermit alles schönes machen kann.)<<<<

—Blooper [21:52:20:17-09-57]

Lamellengrill

(kuzipiert für Eurocar Westwind, BMW)

Der Lamellengrill besteht aus einer Plasticsteel™-Verbindung, die unverwüstlich ist. Die Lamellen über den Scheinwerfern können elektrisch aufgerollt werden. Einstellungen:

- halb/ganz aufgerollt
- automatisches aufrollen bei Dunkelheit und/oder bei betätigen des Lichts

Grundzeitraum: 12 Std.

Fertigkeit: entsprechende Fahrzeug-B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: 4**Materialkosten:** 2.800 EC**Benötigte Ausrüstung:** Fahrzeug-Kiste**CF:** keine**ZUSATZ:**

Sigma Design hat aufgrund der starken Nachfrage den Lamellengrill weiterentwickelt. Er ist jetzt auch für den VW Integra verfügbar.

Materialkosten: 3.200 EC

Regel: Der Lamellengrill schützt die Front eines Wagens, und gibt in dieser Zone Panzerung +1. Wenn der Lamellengrill an sich zerstört werden soll: er besitzt eine Barrierenstufe von 16.

>>>>(Ein guter Platz, um ein Leichtes MG dort unterzubringen. Ihr müßt bloß ein paar Lamellen herausnehmen und dann das LMG einsetzen. Der Feuerradius ist zwar 'n bißchen eingeschränkt (10° Grad je Seite und 5° Grad nach oben/unten), aber die Überraschung ist auf Eurer Seite! Garantiert!)<<<<

—Optimus [06:43:10/18-09-57]

Intelligent-Air-In-Take**(Porsche/Multif)**

Porsche steht für Geschwindigkeit. Um unserem Namen gerecht werden zu können, haben wir uns diesmal selbst übertroffen: Intelligent-Air-In-Take. Ein muß, für jeden »echten« Porsche-Fahrer. Jede Porsche-Lizenzwerkstatt wird Ihnen gerne diese Option in Ihr Fahrzeug bauen. Diese aktive Schaltung bringt mehr Luft in den Verbrennungsraum—der Luftstrom zirkuliert mit einer Geschwindigkeit von 185 Stundenkilometern in den Motor.

Die Geschwindigkeit wird um +5/+15 erhöht; während der Treibstoffverbrauch im gleichen Maße, um +15 Prozent steigt.

Grundzeitraum: 1 Tag**Fertigkeit:** entsprechende Fahrzeug-B/R-Fertigkeit**Mindestwurf:** 5**Materialkosten:** 8.890 EC**Benötigte Ausrüstung:** Fahrzeug-Laden**CF:** 1**ZUSATZ:**

NRG-Styling präsentiert ein Umbau-Kit für das Porsche Intelligent-Air-In-Take System. Ohne große Zusatzkosten können die Besitzer von Honda Zx,

Toyota Elite und Eurocar davon profitieren. Die Umbauteile sind alle aus hochwertigem PU-Rim-Plast gefertigt, was eine große Stabilität garantiert.

Die Umbau-Kits sind wahlweise mit oder ohne weißlicht Scheinwerfer (nach vorn ausgerichtet) und in verschiedenen Modifarben zu erhalten.

Materialkosten:

- Honda Zx: +2.550 EC
- Toyota Elite: +3.010 EC
- Eurocar: +2.640 EC

>>>>(Frägt Euren Techniker, der kann die Elektronik für das Intelligent-Air-In-Take System (verändert für Eurocar) bequem in einen anderen Kasten bauen, den klobigen Luftschlauch anders verlegen und schon paßt das System einen Ford America. Allerdings müßt Ihr 3.000 EC extra Materialkosten veranschlagen {der Mindestwurf wird um +1 erhöht und der Grundzeitraum ebenso})<<<<

—Mech-Tech [19:21:59/17-09-57]

Formel1-Paket von AT-Fashion

Mit dem zusätzlichen Handling-Paket (neues Sportfahrwerk und -schaltung) für den Shark 3000i, hat AT-Fashion mal wieder seine Größe bewiesen. Diesmal haben sich die Spezialisten über den Shark hergemacht, und herausgekommen ist, das wohl eindrucksvollste Handling-Paket, in der Geschichte der Tuning-Industrie.

Das Handling wird zusätzlich zu allen anderen Verbesserungen, um -1/0 gesenkt.

Grundzeitraum: 10 Tage**Fertigkeit:** entsprechende Fahrzeug-B/R-Fertigkeit**Mindestwurf:** 8**Materialkosten:** 19.980 EC**Benötigte Ausrüstung:** Fahrzeug-Reparaturwerkstatt**CF:** keine

>>>>(Fuck! Dachte so'n Ding kann man für'n anderes Fahrzeug verwenden, aber nix ist. Iss' halt nur für Shark.)<<<<

—Geisterfahrer [00:00:00/09-09-57]

Hochfrequenz-Blocker

Er zerstreut jegliche Art von Ultraschallwellen in verschiedene Richtungen. Ein Zufallsgenerator, basierend auf den neuen Stevek-Kleimann-Algorithmen, garantiert, daß kein Gerät einen pas-

senden Gegeneffekt hervorbringen kann. Alle mit Ultraschall arbeitenden Geräte müssen mit ihrer ECCM-Stufe gegen die Stufe des Hochfrequenz-Blockers würfeln (siehe SR11, S. 184).

(ECCM) Stufen verfügbar: 3-8

Kosten: 1.750 EC x Stufe

Verfügbarkeit: (Stufe+1)/8 Tage

Straßenindex: 2

Gewicht: 3

Tarnstufe: 3

>>>>(He, mit diesen Laiengeräten kann man gerade mal Omas altes Röhrenradio stören.)<<<<<

—Die@Speed [23:18:03/31-10-57]

[5 Mp gelöscht]

—SysOp [00:00:00/01-11-57]

>>>>(Hello Cowboyz, genug von aufdringlichen Autofahrern? Dann hab' ich was für euch, basierend auf auf guten Minenleger-Techniken. 'C-YA'

An der Außenseite eures Kofferraums können, je nach Wagenbreite bis zu 10 Fahrzeugminen verstaubt werden—was ihr nur noch machen müßt, ist, unter jeder Mine eine elektronisch oder pneumatisch gesteuerte Klappe einzusetzen und schon seid ihr eure aufdringlichen Freunde los. Garantiert.

Grundzeitraum: 2 Tage

Fertigkeit: Fahrzeug-B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: 5

Materialkosten: 1.600 EC (ohne Minen)

Benötigte Ausrüstung: Fahrzeug-Kiste

CF: 1 (vom Kofferraum)

Und ich hab' noch was in petto: **Die Stoßstange.**

Ein bishchen Plastiksprengstoff in die Stoßstange, so angebracht, daß die gesamte Kinetische Energie vom eigenen Auto wegzieht—ein Aufschlagzünder als Piezzo-Kristall-Band einmal über die gesamte Stoßstange gelegt und schon kann der nächste Trottel versuchen, euch von hinten zu rammen.

Grundzeitraum: 12 Stunden

Fertigkeit: entsprechende Fahrzeug-B/R-Fertigkeit

Mindestwurf: 4

Materialkosten: 200 EC (plus Plastiksprengstoff und Zünder)

Benötigte Ausrüstung: Fahrzeug-Kiste

CF: keine<<<<<

—Tank-Girl [22:39:04/27-10-57]

Ares Easter Unit

Die Easter Unit ist ein Raketen-system aus kleinen Feststoffraketen, basierend auf den ungelenkten 7,62 cm Raketen. Dieses System kann in jeden Kotflügel integriert werden, ohne daß die Tarnstufe darunter leiden muß; die 18er Units sind nur für größere Wagen wie Vans oder Kleintransporter geeignet.

Verfügbarkeit: 6/48 Stunden

Preis: 300 EC pro Raketenplatz

Typ Schaden Verfügbarkeit Preis SI*

Easteregg 3T** 6/4 Tage 1,200 EC 1,5

*Straßenindex (Rakete und Easter Unit)

**Der Schaden ist kumulativ zu jeder Rakete, die auf das Ziel abgefeuert wurde, so daß eine komplette 12er Unit 36T verursachen.

**SIE GLAUBEN
GAR NICHT,
WAS
SO ALLES IN EINEM
PKW PLATZ HAT!**

Nehmen wir z.B. das Heck eines gängigen Autos.
Fällt ihnen was auf? Nicht? Könnte Traurig enden.

DARUM! ABSTAND HALTEN!

Oder Dieser Kotflügel.
Sieht normal aus, nicht war?
Werden ihre Feinde auch denken.

Aber er hat's in sich.

Selbst in einem Sportwagen passen mindestens 2 x 12er 'Easter Units'! Kleinste C-12 Raketen, die die dünne Stelle des Kotflügels über sich durchstoßen und dafür sorgen, daß sie nie wieder Parkplatz-probleme haben.

LEITUNG ZUM OPTISCHEN ZIELEN DER UND ZUM FAHRER

MIT FESTSTOFFREIßSATZ UND EXPANDIERFINNEN.

Erhältlich für vorne und hinten:

Typ	CF
6er	0,5
8er	0,5
12er	1,0
18er	1,0

Ares theft-proof Intelligence

Diese aggressive Diebstahlsicherung beinhaltet ein Sensoren-Paket, was auf 1 bis 5 Meter (einstellbar) Bewegungen und Wärme registrieren kann. Eine Stimme läßt die entdeckte Person wissen, daß dieses Auto aggressive Sicherheitsmaßnahmen ergreifen wird, wenn sich die Person nicht innerhalb von 5 Sekunden vom Auto entfernt. Die Warnung kann nach belieben oft wiederholt werden, bevor das System aktiv wird.

Zu dem System gehört ein Polyelektron™-Lack, der den schon vorhandenen komplett ersetzt; der alte Lack muß vorher abgeschliffen werden. Polyelektron™ kann sich mit Elektrizität aufladen und diesen Zustand inzwischen mehrere Stunden beibehalten; das Auf bzw. Entladen geht in Sekundenschnelle. Der Speziallack ist so konzipiert, daß ein Teil Polyelektron™ und ein Teil normaler Lack ist. Damit die Elektronen den Zwischenraum zwischen dem normalen und dem Sonderlack überwinden können, benötigen sie eine Übersättigung.

Sollte also jemand dem Wagen zu nahe kommen, wird das Polyelektron™-Gewebe bis zur Sättigung aufgeladen; fäßt jemand den Lack an, entlädt er sich sofort. Auf Wunsch wird das System mit einem Panic™-Button System verbunden. Nur, wer die Karte zu dem System hat, kann per Fernsteuerung ab 25 Meter Entfernung die Diebstahlsicherung ausstellen; die Karte kann einen Code mit bis zu 30 Stellen akzeptieren.

Die Extra-Batterie wird über die Lichtmaschine und gegebenenfalls über Solarzellen aufgeladen und enthält genügend Saft, um 20 Mal das Auto aufzuladen.

Schaden "Munition" Verfügbarkeit Preis
12T-Bet.* 20 (Batterie) 4/48 Stunden** 12.000 EC

Straßenindex: 1,5

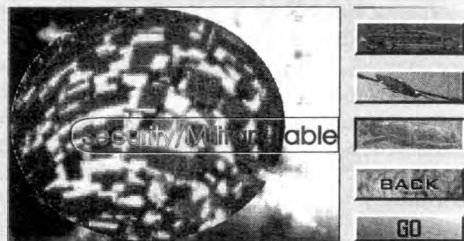
*bei dem Elektrizitätsschaden hilft die Stoßpanzerung.

**Verfügbarkeit gibt an, wie lange es dauert, den Wagen neu lackieren und das Sensoren-Paket einbauen zu lassen. Diese Diebstahlsicherung bieten inzwischen schon größere Werkstätten unter Ares-Lizenz an.

:::end of file

>open security table
loading...ready
[100% format ready]

Ultramodern Vehicle Accessories (2055-2057)



Trasco-Panzerung

Trasco ist seit je her ein Begriff für Sicherheit; DER Spezialist für Limousinen-Panzerung. Jetzt haben wir es geschafft: unsere neue Panzerung nimmt, bis zu 50 Prozent mehr kinetische Energie, als alle anderen. Zwar können kleine Deformationen in der Panzerung aufgrund der hohen Aufnahmefähigkeit von kinetischen Energien auftreten, aber unser Reparatur-Service ist für Sie 24 Stunden täglich da.

Überlassen Sie Ihr Leben den Profis—jetzt sind Sie in Ihrem Wagen genauso sicher, wie in einem Panzer, nur ohne dieselbe Schwerfälligkeit.

Maximum Panzerung: 1,5 × Rumpf-Attribut
Geschwindigkeitsverlust: -5/-15 pro 1,5 Punkte
Handling: +1 pro 3 Punkte
Kosten: 5.800 EC pro Punkt bis zum originalen Rumpf-Attribut, 9.000 EC pro Punkt darüber

Spezialregel: Bei jedem schweren Treffer muß eine Deformierungsprobe mit einer Anzahl Würfel gleich der Panzerungsstufe zuzüglich dem halben (abgerundet) Rumpf gegen den Mindestwurf von 5 gelingen. Scheitert die Probe, so ist eine sehr deutliche Verformung der Panzerung eingetreten.

Reparatur (der Deformierung):

Die Werte sind wie aus dem Rigger Black Book, S.120, nur der Preis ist höher (siehe unten).

Grundzeitraum: 2 Tage pro Schadenskästchen
Fertigkeit: entsprechende Fahrzeug-(B/R)-Fertigkeit
Mindestwurf: Anzahl der Schadenskästchen
Materialekosten: 10 Prozent der Kosten für die Panzerung pro Schadenskästchen
Benötigte Ausrüstung: Fahrzeug-Reparaturwerkstatt

Einmal installiert, kann Trasco-Panzerung nur noch aufgestockt, aber nicht mehr entfernt werden.

Ares AV-Taser

Eine Weiterentwicklung des herkömmlichen Tasers, der für die blutige Auseinandersetzung von Exekutive gegen Aufführer entwickelt wurde. Der AV-Taser verbraucht einen Firmpoint, um vollständig installiert zu werden, diese Fahrzeugwaffe verschießt einen Bolzen an einem Draht; trifft das Geschöß, treffen durch Hochleistungsbatterien einige tausend Volt bei dem anderen Fahrzeug ein. Dadurch werden die Systeme, die auf Elektronik basieren außer Gefecht gesetzt und der beschossene Wagen bleibt unweigerlich stehen.

Ohne, daß die Insassen verletzt werden, können nun Fahrzeuge gefahrlos gestoppt werden.

Typ	Schaden	Modus	Munition	Prels
Taser	12T†	HM*	40/Batterie**	8.000 EC

Verfügbarkeit: 12/12 Tage

Tarnstufe: —

Straßenindex: 2

Gewicht: 24

†bei Menschen ist die Entladung tödlich; Stoßpanzerung hilft gegen den Schaden

*das Schießen zählt als Einfache Handlung; solange noch der Draht an dem Bolzen ist, kann mit jeder Einfachen Handlung eine Energientladung aufgelöst werden (1W6 Erfolge).

**In dem Magazin haben bis zu 30 Bolzen Platz,

aber die Batterie muß spätestens nach 40 Entladungen wieder aufgeladen werden; 1 'Schuß' braucht 10 Minuten.

Kurz	Reichweite		
	Mittel	Lang	Extrem
0-5	6-15	16-25	26-35

GM SP 1000 'Spider'-Serie

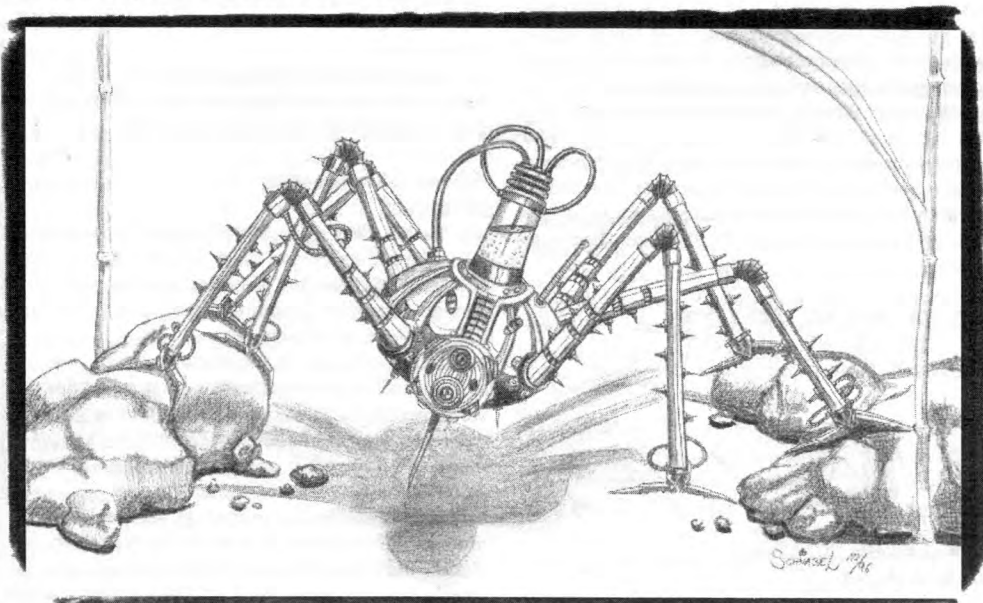
Die Spider-Serie sind Teil einer brandneuen Mikro-Drohnenreihe, konzipiert für unwegsames Gelände und annähernd perfekte Tarnung.

Die Spider-Drohne ist nur etwa Handgroß, liefert aber vollsensorische Handhabung; der Rigger benötigt eine Eingewöhnungszeit, aufgrund der anderen Größenverhältnisse und der ungewöhnlichen Fortbewegung. Die Spider ist mit 6 künstlichen Beinen ausgestattet, die es ihr erlauben, in unwegsamem Gelände jeder Art zu agieren.

Der Kopf kann sich um 360° drehen, um seine Sensoren voll auszunutzen; wahlweise Infrarot, Lichtverstärker, Ultraschall, Kamera.

Spider kommt in verschiedenen Paketen:
SP 1000 Direct

An der 'Bauchseite' befindet sich eine Injektionsnadel, die durch einen Behälter am 'Rücken' gespeist wird. Es ist möglich jede Art von



Flüssigkeit (ca. 2 cl) darin aufzubewahren, um sie einem Lebewesen zu injizieren.

Der Angriff mit der Nadel erfordert eine gelungene Handling(5)-Probe zuzüglich eingeteilter Steuerpoolwürfel. Das Opfer darf eine Ausweichprobe machen, Reaktion gegen 4 zuzüglich eingeteiltem Kampfpool. Hat der Rigger gleich viele oder mehr Erfolge als sein Opfer, schafft er es, ihm eine Dosis zu injizieren.

SP 1000 Watch

In den Körper der Spider ist ein Mikro-Sensoren Paket integriert, was eine komplette 360° Ansicht aufnahmefähig liefert, Infrarot, Lichtverstärkung, Ultraschall inklusive—ein Radar rundet ihre Fähigkeiten als Aufspürer ab. Ein internes Aufzeichnungsgerät kann entweder 12 Stunden nur Audio bzw. Visuell aufzeichnen oder 6 Stunden beides; Reichweite des Tons sind etwa 10 Meter.

Sie kann ein sehr starkes Signal abgeben, wonach man ihre Position bestimmen kann. Ein Laser-Designator im Kopf kann als weiteres Hilfsmittel für Artillerie-Ziele genommen werden. Anstatt des Sensoren-Pakets, kann auch eine Wanze transportiert und irgendwo abgelegt werden.

ECM/ECCM-System: 8

SP 1000 Cool

Für die Spider 'Cool' gibt es die Anti Fahrzeug- und die Anti Personen-Version. Das Paket enthält kaum teure Sensorentechnik, da eine Cool nur auf Selbstzerstörungsmanöver geschickt wird.

Die Anti Fahrzeug Version funktioniert wie eine Anti Fahrzeug-Mine (15T, -10/Meter), nur ist eine Spider schwerer zu entdecken; die Anti Personen-Version zerreißt in tödliche Fragmente, die häßlich Wunden bei ungeschützter Haut verursachen, ganz wie Anti Personen-Minen (15T, -1/Meter [Flechette-Regeln]).

HDG	GS	R/P	SIG	API	Store
5	1/3	1/0	8*	1	—

*die Watch-Version hat Signatur 10

Typ	Prels
Direct	82.000 EC
Watch	130.000 EC
Cool	56.000 EC

Verfügbarkeit: 14/14 Tage

Straßenindex: 2



„Kabel-Q-12 mit Dana auf Erfolgskurs.“

[27. August]

Die Gerüchte besagen, daß der Hamburger Trid-Sender Kabel-Q-12 schon in Verhandlung mit einem noch unbekanntem Konzern aufgenommen. Das Zuggpferd des Senders soll wahrscheinlich einen extra Sponsor bekommen.

„Weissenbach sponsort Kabel-Q-12 Serie »Masora—Geschichte einer Familie«“

[4. September]

Weissenbach betonte in diesem Zusammenhang, daß sie die grundlegenden Finanziellen Fragen gründlich geklärt hätten und nun nur noch über eine Präsentation Weissenbachs reden muß.

Mit der Pressemitteilung wurde ein Gerücht der letzten Wochen bestätigt, was den Aktienwert des Trid-Senders stark ansteigen lassen hat.

„Dana ist schwanger.“

[15. September]

Heute steht es in allem Tageszeitungen, Dana, die Hauptdarstellerin und Zuggpferd des Serie »Masora—Geschichte einer Familie« hat gestern in einem Interview bekanntgegeben, daß sie nun schon in der 10. Woche sei.

Dana weigerte sich bekanntzugeben, wer der Vater des Kindes sei. Spekulationen zufolge soll es ein ehemaliger Freund (Sebastian Gerlach) von ihr sein. Obwohl sie in letzter Zeit häufiger mit Dirk Zender zusammen gesehen worden—er spielt neben ihr auch in der SimSinn-Tridserie.

Unter Fangemeinde brachen nach bekanntwerden dieser Tatsache spontane Freudesfeiern aus. Schon im frühen Morgen versammelten sich dutzende Fans, um einen Blick auf Dana werfen zu kön-

nen, vor dem Studio Hamburg Gelände.

Hunderte von Briefen und Glückwunschkarten haben Dana heute morgen schon erreicht.

Der Tridsender Kabel-Q-12 hat noch keine Stellungnahme dazu abgegeben.

„Vater bleibt weiterhin geheim.“

[1. November]

Dana schweigt sich weiterhin aus, über den Vater ihres Kindes. Immer noch zeigt sie sich mit keinem bestimmten Mann häufiger in der Öffentlichkeit.

„Ein geschickter Schachzug, um ihr Privatleben zu schützen“, ließ ein Starmanager verlauten, „Aber irgendwann wird es herauskommen...“

„Andere Sender ziehen nach...“

[5. November]

Nachdem Kabel-Q-12 die Sendelandschaft mit ihrem neuen Konzept ziemlich aus dem Gleichgewicht gebracht hatte, ziehen die Sender jetzt nach, RTL-8 Plus "Family-TV" produziert die neue "Wir zu fünf"-Teenie Serie, die RAB Gruppe kündigte für 2058 die eigenproduzierte SimSinn-Serie 'Maskin' an und DV (Digital Vision) wird ihre neue SimSinn Serie 'Chummers' durch die MM&M Studios fremdproduzieren lassen. Alle Serien sind für '58 geplant.

»Wolkenstadt«

[Matze, 2057]

Wir haben einen Status Quo erreicht; nach den Kämpfen gegen Gera's Security und dem Sonderkommando des Hamburger Senats, haben wir sie in die Knie gezwungen. Die Kosten des Polizeieinsatzes rechnen sich nicht mehr und vor allen Dingen steht ein Großteil der Bevölkerung nicht mehr hundertprozentig auf Seiten der Regierung.

Zur Zeit sieht es so aus, daß die Kon-Truppen in den überschwemmten Gebieten rund um die Baustelle warten und niemanden durchlassen. Im Gegenzug sitzen wir oben auf der ersten Plattform und machen es uns gemütlich; Zelte, Feuerstellen, provisorische Gebäude, kleine MG-Stellungen, etc. Ja verdammt, wir haben MG's und noch genügend Muni, um den Rotznasen von Gera die Rüben von den Schultern zu blasen.

Nochmals vielen Dank an all die Freiwilligen, die uns trotz großer Gefahr mit Nahrungsmitteln, Waffen und Muni versorgen, die sie an den Truppen vorbeischmuggeln.

Partnervermittlung Cupidon

[November 2057]

Nachdem Cupidon im Juni eine Schlappe einstecken mußte—es wurde Strafanzeige erstattet, die durch Expertenaussagen niedergeschmettert wurde.

In den darauffolgenden Wochen konnten die Louwers noch zwei weitere Zweigstellen eröffnen: eine in Leipzig, die andere in Bochum.

Ein weiterer Clou der Geschwister ist die eigene Sendung "Herz zu Herz", die auf dem Ruhr-Sprawl Lokalsender KRTV jeden Sonntag von 18.00 bis 19.00 Uhr ausgestrahlt wird. Vanessa Stabel und Stefan Grunert führen durch die Sendung; Menschen aus dem Publikum oder von Zuhause können sich vorstellen und übers Fernsehen ihren Traumpartner suchen—die Treffen finden in Räumlichkeiten Cupidons statt.

>>>>(Oh Mann, welcher Trottel schaut sich so'n Mist an? Irgendwelche Häbblotten, die sich tonnenweise Make-a-lot-Up ins Gesicht klatschen, um dann vor einer Kamera herumhüpfen zu dürfen.

Wuuuaahh, schrecklich. Solche Zumutungen sollte man sofort verbieten.)<<<<

—sick-y-up [21:21:35/01-11-57]

>>>>(Hey Chummer, wer weiß schon, was Schlipse sich Sonntagsabend reinpfeifen, aber Fakt ist, diese Drek-Sendung macht Nuyen. Und zwar massig—schau dir mal die Werbeeinnahmen während dieser Sendezeit an, davon träumst du nur. Und das nehmen die **wöchentlich** ein.)<<<<

—Blester [22:03:19/01-11-57]

Deutsche Bank

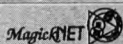
[Oktober 2057]

Die Deutsche Bank hat beschlossen, ihre Sammlung von teuren Kunstgegenständen zu erweitern und läßt jetzt eine komplette Etage ihres Frankfurter Gebäudekomplexes umgestalten

[9 Mp gelöscht]

>>>>(Diese hochnäsigen Konzernmanager, kaufen den öffentlichen Museen die wertvollsten Kunstgegenstände weg; bezahlen alles aus der Portokasse. Aus der **Portokasse!** Und niemand, außer hochrangigen Angestellten darf diese Pracht jemals begutachten.)<<<<

—Prof. M [22:19:01/03-11-57]



NEWS



11



Rituale Hexerei

von Gerdalton [Oktober 2057]

Wie schon im Grimoire (S. 41) beschrieben, baut man bei Ritueller Magie den Zauber erst langsam auf, was einem etwas mehr Kontrolle über die eigentliche Kraft, die dem Zauber innewohnt, bekommt. Dort wird beschrieben, wie verschiedene Magieanwender zusammen ein Ritualteam bilden können, um so mehr Würfel für ihre Proben zur Verfügung zu haben. Die dabei benutzten Sprüche können sowohl für "on-the-spot magic", also hier-und-jetzt Spruchzauberei, benutzt werden, als auch für Rituale Magie.

Natürlich gibt es auch die Möglichkeit, Sprüche ausschließlich für Rituale Magie zu lernen. Diese Sprüche nennt man dann im einzelnen "Rituale". Und es birgt Vorteile, wenn man eigens spezielle Rituale lernt.

- längeres Aufrechterhalten, nachdem das Ritual vorbei ist; dafür werden 2 Extra-Magiepoolwürfel bereitgestellt
- der Objektwiderstand kann durch die intensive Vorbereitungszeit des Rituals um -2 modifiziert werden.
- man kann Dinge verzaubern, die sich nicht in Sichtweite befinden
- wenn man beim Erschaffen eines Gegenstandes mit seiner Astralsicht zugegen war, hat man mehr Einblick in die Struktur des Gegenstandes, so daß der Mindestwurf um die Anzahl der Erfolge aus einer Ritualen Hexerei Probe gegen den Objektwiderstand gesenkt werden kann.
- man hat die Möglichkeit, die magische Aura, die

jeden verzauberten Gegenstand oder jedes Wesen umgibt zu verschleiern, so daß andere Magieanwender getäuscht werden können—dafür muß man kein Initiat sein.

Rituale Hexerei mit Weltlichen (Theorie)

Schon lange bevor die Magie "erwacht" ist, haben Menschen versucht mit Hilfe von Ritualen etwas zu erreichen. Manche Theoretiker vertreten die Meinung, daß die Menschen, die früher als Hexen etc. bekannt waren, in Wirklichkeit latente Magier waren, d.h. sie hatten das Magische Gen, aber das Magieniveau war noch nicht stark genug, um ihre Fähigkeiten voll entwickeln zu können. Andererseits, kann das nicht mehr genau wissenschaftlich bewiesen werden.

Die bekannteste Anwendung von Ritualen Magie, mitunter ausgeführt von Weltlichen, ist der "Geisteranz" des Howling Coyote. Dort haben Berichten zufolge dutzende Menschen ihr Leben freiwillig gelassen, um die riesige Karft der Magie—wahrscheinlich den Entzug—herbeizurufen und zu bändigen. Dabei wird allerdings klar, daß zumindest der Leiter des Ritualteams, Howling Coyote, ein Schamane war, der das Ritual bzw. den Zauber beherrschte und somit

auch mit der Magie umgehen konnte. Ob das Ritual erfolgreich gewesen wäre, wenn es nur durch Weltliche durchgeführt worden wäre, ist äußerst fraglich.

Diese Form der Rituale ist sicherlich nur für sensible Menschen, denn ein absolut rational denk-



der Mensch wird nicht an solchen Humbug glauben. Es steht dem Spielleiter frei, ob diese Art der Magie Wirkung zeigt oder aber nur als Hirngespinnst einiger Menschen existiert.

Bei normaler Ritualen Magie wird ein Zauber einfach nur langsamer aufgebaut und in ein Ziel gelenkt. Dabei ist es nötig, daß alle Beteiligten den Zauber kennen und magiefähig sind. Im folgenden wird unterschieden zwischen Ritualen, die auch Weltlichen durchgeführt werden können und solchen, bei denen zumindest der Leiter des Ritualteams ein Magier sein muß.

Rituale von Weltlichen

Es gibt bestimmte Gesten, Worte und Materialien, die den Astralraum beeinflussen können. Ein Weltlicher, der genügend Ahnung von der Wirkungsweise der Magie hat, könnte beispielsweise einen Feuerball versuchen zu zaubern. Natürlich wird nichts auf der Materiellen Ebene passieren, ein Weltlicher kann eben nicht richtig zaubern, aber dennoch, wenn man den Astralraum in seiner Umgebung beobachtet, während er versucht einen solchen Spruch zu zaubern, erkennt man, wie sich die Energie genauso sammelt, als ob ein echter

Spruch gesprochen würde—nur nach einigen Augenblicken zerfließt das Gebilde wieder, weil der Weltliche nicht über die Fähigkeit verfügt der Magie dauerhaft Gestalt zu verleihen.

Das Problem ist nun, wie man es schafft, daß die sich ansammelnde Magie sich nicht sofort wieder verflüchtigt. Bei Spruchzauberei ist das nicht möglich, aber Ritualmagie bietet sich dabei an. Wichtig ist, daß der Weltliche keinen echten Entzug bekommt, da nicht wirklich Magie durch ihn hindurch fließt; die Individuen sind nach einem stundenlangen Ritual höchstens allgemein erschöpft.

Solche Rituale können alleine oder als Ritualteam durchgeführt werden. Alle Mitglieder

des Ritualteams müssen sich einig über das Subjekt sein, auf das das Ritual wirken soll; andernfalls geht das Ritual schief. Wenn die Beteiligten schon keine echten magischen Fähigkeiten haben, brauchen sie zumindest einen einheitlich starken Willen. Außerdem benötigen alle Teammitglieder die Fertigkeit *Ritueller Hexerei*.

Sofern nicht anders angegeben, müssen alle Teammitglieder eine Sichtverbindung zu dem Subjekt haben. Das Team ist keinesfalls Astral aktiv, also kann es nicht über den Astralraum angegriffen werden—es sei denn einer der Mitglieder ist Magier und trägt Foki etc. bei sich. Das Ritualteam bekommt einen kleinen Pool von der Größe seiner

Mitglieder. Dieser Pool fungiert wie eine Art Magiepool bei Ritualer Hexerei, der Leiter bestimmt wann sie eingesetzt werden und wofür. Dieser Pool kann durch ein Verlängern des Rituals (siehe unten) erhöht werden. Er existiert zusätzlich zu einem "echten" Magiepool, wenn das Ritualteam mit Magiern arbeitet.

Der Leiter des Ritualteams würfelt mit seiner Fertigkeit auf Ritualer Hexerei gegen die Willenskraft des Subjekts (ggf. den Objektwiderstand). Das Subjekt kann, wenn es das wünscht, sich gegen das

Ritual zur Wehr setzen: er kann dann mit seinen Willenskraftwürfeln gegen den niedrigsten Wert würfeln, der sich aus $(\text{Willenskraft} + \text{Intelligenz}) \div 2$ ergibt (vergleichen Sie dazu alle Teammitglieder). Das Ritualteam muß mindestens so viele Erfolge aufweisen, wie das Subjekt an Willenskraft besitzt, damit das Ritual funktioniert.

Das Team kann die Erfolge, die der Teamleiter bei der Ritual-Probe übrig hatte dazu benutzen die effektive Zeit zu verkürzen, aber auch die anhaltene Dauer der Wirkung zu verlängern. Übrig sind alle die Erfolge, die über der sogenannten Schwellenzahl (die Willenskraft des Subjekts) liegen. Der Teamleiter kann seine Erfolge nach belie-

Das Wesen der Magie

Magie ist überall. Umgibt, umgarnt uns, schmirt uns Honig um den Mund. Ist immer zugegen und doch nicht greifbar. Sie durchtränkt die Luft, schlägt sich auf Deiner Rüstung nieder, macht Dich unbesiegbar. Gibt Kraft und spendet Trost. Sie ist alles.

Sie spricht zu uns durch die Lieder und Geschichten der Barden. Durch den Schwerthieb eines Schwertmeisters. Die Kunst. Schönheit.

Gefühle lenken Magie. Die Mutter, die ihre Kinder beschützt. Magie ist allgegenwärtig.

Folgt ihr, wie einem Pfad. Lebt mit ihr, beherrscht sie nicht.

Gedankenkraft bringt Struktur hinein, hält fest und manipuliert. Zauberei.

—Leandril, Magier

ben aufteilen. Der Grundzeitraum geteilt durch die Anzahl der aufgeteilten Erfolge des Teamleiters, bestimmen die benötigte Zeit. Die Wirkungsdauer wird mal die eingeteilten Erfolge genommen. Alle beteiligten Personen (ob Teammitglied, Teamleiter oder das Subjekt selbst) können für ihre erforderlichen Proben gegebenenfalls ihren Magiepool hinzuziehen. Stehen dem Ritualteam Magier bei und ist der Teamleiter Magier, dann können sie wie bei jeden anderen Ritual ihre Magiepools kombinieren.

Verlängerung des Rituals

Man kann versuchen die Wirkungs des Rituals noch weiter hinauszuzögern. Dadurch hat das Ritualteam die Möglichkeit noch länger auf den Astralraum einzuwirken. Pro zusätzliche Stunde, bekommt das Team pro Teammitglied einen Poolwürfel hinzu. Die Höchstgrenze in 30 Minuten, um ein Ritual zu verlängern ist der niedrigste Wert in Rituellem Hexerei der Teammitglieder. Wenn das Team die Zeit darüber hinaus verlängert, ist die Konzentration nicht mehr so stark und das Ritual schlägt auf alle Fälle fehl.

Um ein Ritual zu verlängern, muß das Team sich vorher darauf festlegen und der Leiter darf auch später keine Versuche unternehmen, die Zeit nachträglich zu verkürzen; ansonsten schlägt das Ritual fehl.

Die zusätzlich aufgewendete Zeit muß auch bei der späteren Erschöpfung (siehe unten) berücksichtigt werden.

Die Erschöpfung beim Ritual

Der Erschöpfungsgrad resultiert aus der aufgewendeten Zeit und der Komplexität des Rituals. Dies ist nicht gleichzusetzen mit dem Entzug beim Zaubern, sondern vielmehr ist es schlecht und einfach eine Erschöpfung, die nach schwere geistiger und körperlicher Konzentration entsteht. Dem Spielleiter steht es frei, das Erholen von diesem

“Schaden” um das Doppelte zu verschnellern. Das Powerniveau der Erschöpfung ist gleich der benötigten Stunden und das Schadensniveau wird bei jedem Ritual angegeben. Jeder im Ritualteam muß gegen die Erschöpfung würfeln.

Im folgenden werden einige Rituale genauer erklärt.

Das Ritual der Magieresistenz

Der Name verwirrt etwas, das Subjekt wird nicht wirklich resistent gegen jegliche Magie. Vielmehr versucht das Ritualteam die ganze Zeit sich um seinen Körper ein Wirrwarr aus komplexen Linien und Formen, Astralen Fäden und Gefühlen vorzustellen. Wichtig ist, das die komplexen Formen von allen Mitgliedern ungefähr gleich aussehen. Das Ritualteam muß einen Hermetischen Kreis (Stufe: 8 - Willenskraft) zeichnen. Einige Leute meinen, das Sternzeichen sei noch von Bedeutung, wenn man beispielsweise ein Wasser-Sternzeichen hat, sollte man lieber einen Hermetischen Kreis des Wasserelementes zeichnen. Angeblich würde man sich dadurch eine Stufe des



Kreises sparen.

Der Subjekt, was später in den Genuß der “Resistenz” kommen soll, muß während dieser ganzen Zeitspanne auch noch etwas tun, was ihm selbst als frevelhaft, amoralisch oder ekelregend vorkommt. Dabei gibt es keine Grenze, der Sinn ist es, das Subjekt so emotional und Verwirrt wie möglich zu machen, damit der Astralraum durch die starken Gefühle beeinflußt werden kann.

Beispiele solcher Freveltaten während eines Rituals können sein: Sex mit Tieren, Vergewaltigung, Blutopfer von Tieren oder gar Menschen, aber auch Haschrauchen oder andere Drogen nehmen, mit einer psychischen Belastung konfrontiert werden oder Selbstverstümmelung. Es geht nur darum, daß das Subjekt ein wenig aus ihrer psychi-

schen Stabilität gerissen wird, damit ihre Emotionen auch den Astralraum um ihn herum beeinflussen, wenn es reicht, daß das Subjekt nur ein Photo sieht, ist das in Ordnung, aber genauso kann es sein, daß er die perversesten Dinge tun muß, um empfänglich für das Ritual zu sein.

Während des ganzen Rituals verändert sich der Astralraum, durch die Emotionen und die gemeinsame Vorstellung- und Willenskraft des Ritualteams, bleibt der Astralraum um das Subjekt für eine gewisse Zeit in Aufruhr, was einem **Magie-niveau** (siehe Grimoire, S.116) von 1 entspricht.

Grundzeitraum: 5 Stunden

Erschöpfung: Schwer

Schwellenzahl: Willenskraft des Subjekts

Wirkungsdauer: (Willenskraft des Subjekts) × 20 Minuten

Harmonieritual

Hierbei geht es um die Verführungskünste eines Subjekts bzw. um das Wohlbefinden an einem bestimmten Ort. Man nimmt an, daß die Gestalt des Astralraums auch auf das Sexleben bzw. auf erotische Situationen Einfluß hat. Bei *schlechten Schwingungen*, wie man sie nennt, ist es schwieriger eine erotische Situation aufzubauen, wenngegen bei *guten Schwingungen* es sichtlich einfacher ist.

Studien haben gezeigt, welche Art von Struktur der Astralraum idealerweise haben sollte, um eine *gute* Atmosphäre zu schaffen. Das Ritual kann entweder auf ein Subjekt angewendet werden, wodurch seine Aura durch positive Schwingungen beeinflusst wird, oder auf einen bestimmten Ort, dessen Ausstrahlung man dadurch verändern möchte.

Bei einem Subjekt muß eine entspannte Atmosphäre geschaffen werden, die je nach Subjekt verschieden aussehen kann, *die einen brauchen einfach nur Ruhe, andere brauchen einen schönen Wald um sich, etc.* Das Subjekt muß sich dann darauf konzentrieren, wie schön und entspannt er sich fühlen möchte, währenddessen das Ritualteam sich um das Subjekt eine harmonische Aura vorstellen muß.

Bei einem Ort ist sowohl die momentane Ausstrahlung, als auch die Größe entscheidend. Pro Teammitglied können etwa (Willenskraft + Intelligenz) Quadratmeter beeinflusst werden; ist der Teamleiter und eventuell noch jemand anderes in dem Team Magier, kann ihr Magieattribut in Quadratmetern hinzugezählt werden. das Problem

ist, daß entweder die Schwingungen im gesamten Raum verändert werden müssen oder es bringt gar nichts. Der geringste Wert aus (Willenskraft + Intelligenz) aus dem Team in Quadratmetern gibt an, für je wieviel Quadratmeter der Mindestwurf um 1 erhöht wird. Dazu muß noch die eventuell bestehende Hintergrundstrahlung auf den Mindestwurf und die Schwellenzahl gerechnet werden.

Wenn der Leiter auch noch *Aura lesen* beherrscht, kann der Mindestwurf und die Schwellenzahl um 1 gesenkt werden.

Der Ort selbst muß wiederum für die Teammitglieder ansprechend sein, damit sie ihre innere Harmonie auch auf die Schwingungen des Raumes "übertragen" können. Der Grundmindestwurf und die Schwellenzahl eines Ortes beträgt 4.

Einem Subjekt wird für die Wirkungsdauer ein zusätzlicher Würfel auf Charisma für alle sozialen Proben gegeben.

In einem harmonisierten Raum steigt das eigene Wohlbefinden, so daß bei sozialen Fertigkeiten jeder einen zusätzlichen Würfel auf Charisma bekommt, außerdem erholt man sich von geistigen Schaden in solchen Räumen schneller (Mindestwurf für das Erholen wird um 1 gesenkt).

Die Wirkungsdauer ist relativ, bei Subjekten kann es solange andauern wie unten beschrieben, aber sollten es noch vor Ablauf der Wirkungsdauer auf einmal starke entgegengesetzte Gefühle entwickeln (wie z.B. Haß, Zorn, etc.) dann läßt die Wirkung sofort nach. Bei Orten ist es anders, die Wirkung des Rituals ist von dort an permanent, aber sollte irgendwann einmal dort etwas passieren, was mit der Harmonie im Widerspruch steht (wie Mord etc.), dann nimmt der Ort die neuen Schwingungen auf.

Man kann sogar die Schwingungen eines Gegenstandes verändern, am besten funktioniert das mit Kristallen, da sie Schwingungen speichern können; das ist aber eine eigene Wissenschaft und dazu vielleicht später mehr. Wer einen solchen Gegenstand berührt und sich der Harmonie hingibt, bekommt auch 1 Würfel auf Charisma hinzu für soziale Proben—Mindestwurf ist der Objektwiderstand und 2 die Schwellenzahl.

Grundzeitraum: 6 Stunden

Erschöpfung: Schwer

Schwellenzahl: (Willenskraft des Subjekts), 4 bei Orten (ggf. modifiziert durch Hintergrundstrahlung), oder 2 bei Objekten

Wirkungsdauer: (Willenskraft des Subjekts) in

Stunden oder *permanent* (siehe Text) bei Orten

Magiefluß

Sobald an einem Ort viel oder mächtige Magie gewirkt wurde, oder ein Verbrechen verübt wurde, stellt sich Hintergrundstrahlung (Grimoire, S.116) ein. Es ist die Wirkung von unkontrollierten Wirbeln im Astralraum, die den Fluß der Magie stören, und sogar Unbehagen bei Weltlichen hervorrufen können.

Mit Hilfe dieses Rituals kann der Magiefluß teilweise wieder hergestellt werden. Voraussetzung ist, daß das Ritualteam weiß wie es zu dieser Hintergrundstrahlung gekommen ist. Außerdem müssen mindestens doppelt so viele Teammitglieder beteiligt sein, wie die Hintergrundstrahlung bemißt. Das Problem ist, daß ein Team aus Weltlichen kaum herausfinden kann, wie hoch die Strahlung tatsächlich ist, wenn sie keine Hilfe eines Magiers erhalten.

Beispiel: Wenn eine Hintergrundstrahlung Stufe 4 existiert, dann müssen also mindestens 8 Teammitglieder das Ritual vollziehen. Das bedeutet jedoch, daß die Werte der Fertigkeit Rituellicher Hexerei aller Personen jeweils mindestens 8 betragen müssen, da sonst nicht 8 Mitglieder im Team sein können.

Dieses Ritual kann die Hintergrundstrahlung höchstens um 1 Punkt herabsetzen (SPIELLEITERENTSCHEIDUNG).

Das Team muß die Probe gegen den Mindestwurf und der Schwellenzahl 4 modifiziert durch die jeweilige Hintergrundstrahlung machen.

Die Senkung der Hintergrundstrahlung hält solange an, bis sie anderweitig wieder verändert werden. Jeder kann nur einmal eine bestimmte Hintergrundstrahlung senken. Entweder müssen dann andere das Werk vollenden oder man muß warten, bis sich die Hintergrundstrahlung verändert hat.

Beispiel: Ein Ritualteam besteht aus den 4 Mitgliedern und sie schaffen es nicht die Hintergrundstrahlung in einem Raum zu senken. Keiner der 4, egal in welchem anderen Ritualteam er sich anschließt, wird es schaffen diese Hintergrundstrahlung zu senken. Erst wenn sich die Hintergrundstrahlung irgendwie (positiv oder negativ) verändert, kann das Team es noch einmal versuchen.

Grundzeitraum: 4 Stunden + Hintergrundstrahlung
Erschöpfung: Schwer

Schwellenzahl: 4 modifiziert durch Hintergrundstrahlung

Wirkungsdauer: *permanent* (siehe Text)

Tanz der Krieger

Es ist noch immer nicht vollständig erwiesen, daß das Ritual wirklich aufgrund von Veränderungen im Astralraum funktioniert oder nur durch die psychologische Komponente. Es ist eine Ableitung alter Indianertänze, die am Abend vor einer Schlacht rituell vollzogen wurden. Die Wirkung ist umso größer, je mehr Menschen sich in den Bann ziehen lassen. Der Tanz ist eine präzise Schrittfolge in Verbindung mit der Körperhaltung. Von Verhalten am Anfang bis zu ekstatischen Bewegungen kurz vor dem Schluß ist alles enthalten. Wichtig ist, daß die "Krieger" die Waffen und Rüstungen dabei haben, mit denen sie später auch in den Kampf ziehen werden. Vier verschiedene Trommeln müssen in einem bestimmten Rythmus gespielt werden—das Tempo und die Eigenart des Rythmus' wird im Laufe des Tanzes den Kriegern angepaßt. Es ist theoretisch möglich die Musik einem Musikcomputer zu übergeben, anstatt vier Leuten jeweils eine Trommel in die Hand zu geben. Aber da sich der takt willkürlich ändern muß, und längst nicht jeder Tanz gleich ist, muß zumindest einer am Musikcomputer stehen, um ihn zu bedienen. Die Instrumentenspieler bzw. -bediener müssen auch das Ritual "Tanz der Mutigen" beherrschen, sonst können sie nicht die Musik so genau spielen.

Der Grundmindestwurf um in den Rauschzustand zu gelangen beträgt 10. Pro Stunde fortgesetzten Tanzes, wird der Mindestwurf für alle Beteiligten um 1 gesenkt. Weiterhin wird für jeden individuell bestimmt, welchen Modifikator er durch eine große Masse bekommt—für je $[10 - (\text{Willenskraft} + \text{Intelligenz}) \div 2]$ mittanzende Menschen wird der Mindestwurf wiederum um 1 gesenkt.

Sobald jemand die Probe schafft (ein Erfolg reicht aus), kommt er in Ekstase, in eine Art Blutrausch. Für jede Stunde Tanz, die jemand in diesem Blutrausch schafft, kann er eine weitere Probe machen, schafft er sie, erhält er später 1 Extrawürfel (kumulativ) für die Waffe, mit der er getanzt hat.

Wenn der Leiter des Tanzes auch noch selbst Magiefähig ist, dann durchströmt die tanzende Menge regelrechte Magie und NSC's erhalten ein +1 auf ihre Professionalitätsstufe, während SC's für den bevorstehenden Kampf einen um 1 erhöhten

Karmapool haben.

Grundzeit: 8 Stunden

Erschöpfung: Tödlich

Schwellenzahl: —

Wirkungsdauer: 12 Stunden, bis zum nächsten großen Kampf

Eins mit den Elementen

Es existiert für jedes Element ein eigenes Ritual, was gesondert erlernt werden muß. Diese Rituale sind eine bunte Zusammenmischung aus Kulturkreisen wie den Kelten, aber auch den Indianern. Man hat herausgefunden, daß ganz bestimmte Teile der Originalrituale nur Wirkung auf den Astralraum haben, also hat man die Wirksamsten in ein neues Ritual gebunden.

Der Sinn, Eins mit dem Element zu werden, wird erreicht, indem man sich dem jeweiligen Element stellt. Wenn man das Ritual und die auf sich zukommende Prüfung besteht, dann hat man eine gewisse—wenn auch kurze—Zeit nicht mehr so viel vor diesem Element zu fürchten. Man hat das Gefühl Wasser träge einen leichter, Feuer täte nicht ganz so weh, Erde ist nicht so hart und man hat eher Rücken-, denn Vorderwind.

Pro Konstitutionspunkt, benötigt man einen halben Kubikmeter des Elementes—also während man das Wasserritual getrost unter der Dusche machen könnte, sieht es mit dem Feuerritual schon schlechter aus.

Etwa 2 Stunden lang, umschreitet man das gewünschte Element in ritueller Weise; man sammelt Kraft und studiert die Wesenheit des Elements. Zwei Stunden lang, versucht man den Kopf zu leeren, nichts mehr zu denken, die natürliche Angst vor dem Element zu überwinden.

Dann beginnt die eigentliche Prüfung des Subjekts, man muß nach dieser Vorbereitungszeit das Element an sich spüren. Je stärker man es spürt,

desto stärker werden die Eindrücke werden.

Der Charakter darf dann einmal mit der entsprechenden Ritual-Fertigkeit gegen den Mindestwurf (10 - Stärke des Eindrucks) würfeln. Für je 2 Erfolge, bekommt das Subjekt 1 Extra-Widerstandswürfel gegen dieses eine Element für die normale Wirkungsdauer.

Beispiel 1: Ein Feuerritual wird ausgeführt, nach den 2 Stunden geht das Subjekt zum Feuer hin und hält einmal die Hand ins Feuer. Diese Aktion wird vom Spielleiter als Eindrucksstärke Stufe 2 angesehen. Also darf das Subjekt seine Feuerritual-Probe gegen 8 (10-2) machen.

Beispiel 2: Schon wieder ein Feuerritual, aber diesmal bewegt sich das Subjekt langsam durch die Flammen und zwar nackt. Der Spielleiter könnte diese Aktion als Eindrucksstärke Stufe 7 bewerten. Damit wäre der Mindestwurf nur noch 3.

Natürlich verursacht diese "Prüfung", wenn sie stark genug ist auch Schaden bei den Anwendern, aber durch das Adrenalin und die Trance, in die sich das Subjekt begibt, spürt es fast keine Schmerzen. Der Widerstand gegen das Element wird normal mit Konstitution und eventueller Stoßpanzerung plus die Fertigungsstufe in diesem Ritual gewürfelt.

Das Ritual kann sowohl mit mehreren, als auch alleine durchgeführt werden. Für jeweils (6 - Willenskraft) Teammitglieder, bekommt das Subjekt einen Extrawürfel, um den Widerstand bei der anschließenden Prüfung zu bestehen.

Grundzeit: 2 Stunden

Erschöpfung: Leicht (plus den eventuellen körperlichen Schaden)

Wirkungsdauer: Willenskraft ÷ 2 Stunden

Eins mit der Umgebung

Früher waren es Eingeborenensrituale aus Afrika und Amerika, sowie einige Keltenrituale um sich



besser dem Leben in der freien Natur anzupassen. Nachdem einige Forscher herausgefunden haben, mit welchem Prinzip alle diese Rituale funktionieren, hat man eine neuartige Reihe Rituale konstruiert.

Es gibt zu jeder anderen Gegend ein neues Ritual, was genau auf diese Landschaft und Umgebung abgestimmt ist. Es gibt kein Universal-Ritual, was man lernen kann; es ist nicht möglich sich durch ein Sandwüstenritual auf die Steppe vorzubereiten. Dazu braucht dann natürlich das Stepenritual.

Das Ritual erfordert viel Zeit und Geduld, aber danach hat der Anwender das "Wesen" der Landschaft versanden und kann eins mit ihm werden. Das äußert sich dadurch, daß er sich natürlich wohl in dem Gebie fühlt, er kann dort überleben, ohne auf die Hilfsmittel der Zivilisation angewiesen zu sein. Und er findet sich besser in dem Gebiet zurecht als vorher.

Für das Ritual muß das Subjekt allein in das Gebiet gehen. Der Anwender muß sich nach ritueller Zeremonie aus den dort vorhandenen Materialien eine Unterkunft bauen. In der ersten Zeit darf man noch das selbstmitgebrachte Essen verwenden, aber mit fortschreiten des Rituals, soll man auch weniger mitgebrachtes benutzen—bis man schließlich ausschließlich auf sich allein gestellt überleben kann.

Während des gesamten Tages, muß man sich an seinen Stammpplatz setzen und den Geräuschen des Gebietes lauschen und meditieren.

Der Grundzeitraum beträgt etwa 2 Wochen. In den ersten beiden Tagen soll man seine Unterkunft bauen, dann muß man die Gegend durchstreifen und am 4 Tag, muß man seinen Stammpplatz, seinen Meditationsplatz gefunden haben. Nach spätestens 1 Woche, sollte man sich selbst durch das Gebiet ernähren können und nach 2 Wochen sollte man das Gebiet spüren können, wenn man hindurchwandelt.

Entweder spielen Sie das ganze vernünftig aus und machen es dem SC schwer oder aber Sie lassen ihn für jede erreichbare Stufe einmal mit seiner Fertigkeit Eins mit der Umgebung gegen (12 - Intelligenz) würfeln—wenn der Charakter schon Fertigkeiten wie Jagen oder Campen etc. besitzt, können Sie ihm die Probe um je 1 pro Fertigkeit erleichtern.

Dieses Ritual wird entweder allein oder mit einem Lehrmeister (bzw. jemand, der das schon einmal hinter sich hat) ausgeführt.

Grundzeit: 14 Tage

Erschöpfung: — (siehe Text)

Wirkungsdauer: Intelligenz ÷ 2 Jahre

3-Jahres-Retreat

Bei diesem Ritual kann man die Grundzeit nicht verkürzen, weil es immer 3 Jahre lang geht. Das Ritual stammt aus der Buddhistischen Lehre—nach einigen kleinen Modifikationen soll das Meditieren und Nachdenken einem das Denken und Begreifen von Strukturen erleichtern. Es soll einem einen Schritt näher zur Erleuchtung bringen.

Während des Retreats, darf der Meditierende nicht seine Kammer verlassen, das Essen und Trinken wird ihm gebracht. Er soll durch nichts abgelenkt werden, damit er seine Zeit nützlich dort verbringt. So ein Ritual kostet nicht nur Zeit, sondern auch Geld—denn wenn das Geld vor der 3-Jahres-Frist um ist, muß man leider aufhören und es hat einem nichts gebracht.

Hört man zwischendurch auf, hat man die Möglichkeit eine Probe dieser Fertigkeit gegen seine eigene Intelligenz abzulegen—von diesem Ergebnis zieht man einen Erfolg ab und notiert sich die restlichen. Wenn man später einmal weitermachen möchte, hat man immerhin schon ein paar Erfolge.

Sobald der Anwender die Schwellenzahl [(Willenskraft + Intelligenz) ÷ 2] überschritten hat, bekommt er einen Bonuswürfel auf Intelligenz.

Dieses Ritual kann nur alleine ausgeführt werden.

Grundzeit: 3 Jahre

Erschöpfung: —

Schwellenzahl: (Willenskraft + Intelligenz) ÷ 2

Wirkungsdauer: permanent

>>>>[Das Dokument ist bewußt read-only, es enthält so viele Neuigkeiten und etwas obskure oder verwirrende Theorien über Magie, daß es zu viele Reaktionen hervorrufen wird. Um mir die Arbeit zu ersparen alle Trash-Kommentare rauszuschmeißen und den Platz für die Kommentare zu sparen, bitte ich euch, wenn euch wegen dieses Artikels etwas auf der Seele brennt, eine eigene Seite zu gestalten; ich bin gerne bereit, einen Link auf diese Seiten zu setzen. Ich hoffe, ihr habt Verständnis dafür.]<<<<

—MasterBlaster [04:12:09/04-11-57]



Börsenbericht

[...]

[September]

[Oktober]

>>>>>(Gäääh! Hoi Leute!

Hier auf dem Markt tut sich so gut wie gar nix. Was habt Ihr bloß angestellt? Im Gegensatz zum letzten Mal, haben wir kaum Änderungen, aber schaut Euch die Sache doch selbst mal an.)<<<<<

—The Hardsequencer [10:00:00/29-10-57]

Währung	Zeichen	Kurs	Änderungen
UCAS Dollar	u\$	4,80:1	keine
CAS Dollar	c\$	4,55:1	keine
Aztlan peso ¹	aP	500:1	keine
Aztlan peso ²	aP	940:1	+40
Britisches Pfund	b£	2,5:1	-0,05
Tir na nÖg Punt	i£	2,3:1	keine
Tir Tairngire Nuyen	¥	1:1	keine
Deutsche Mark	DM	1,85:1	+0,05
European Currency Unit	ECU	1:1	keine

(¹ = öffentlicher Kurs; ² = Kurs auf dem Schwarzmarkt)

>>>>>[Auf dem Aztlan-Sektor hat sich ein bißchen was getan. Einige Runnerteams waren vor kurzem unten und haben etwas "aufgeräumt". Jedenfalls fällt der Kurs jetzt nicht mehr so rapide wie zuvor. Auch die Briten haben sich reingehalten: der Kurs steigt um 0,05 Punkte, was wir wohl Renraku England zu verdanken haben, die das britische Telekommunikationsnetz wieder erweitert haben, um eine bessere Verbindung zwischen den Kons zu ermöglichen. In der ADL ist noch immer mächtig Kohle zu scheffeln, was unseren Kurs um weitere 0,05 Punkte steigen läßt. Vermutlich steigt die DM nun eine ganze Weile nicht mehr, da sich die kalte Jahreszeit nähert und viele Runner zuhause in der warmen Stube bleiben. Also Leute, legt euch ein Feuerelementar zu, damit eure Socken nichz einfrieren. Bis zum nächsten Bericht...ciao!]<<<<<

—The Hardsequencer [10:00:05/29-10-57]

>>>>>[Noch mehr News: Die Aktie von Saeder-Krupp wird aufgewertet, nachdem das Gerücht einer "Superwaffe" aufgetaucht ist, mit dem SK vielleicht schon im nächsten Jahr seine Truppen ausstatten wird. Angeblich soll die Basisforschung für diese Superwaffe einst in Chicago getätigt worden sein.

Die Aktie von Kabel-Q-12 gab im Laufe der letzten Woche nach, nachdem andere Sender verlauten ließen, das SimSinn-Serien-Monopol des kleinen Hamburger Trid-Senders mit Hilfe eigener Produktionen stürzen zu wollen (siehe **News, S.11**).

Ein Aktienpaket von Aztech wird in nächster Zeit wahrscheinlich billiger zu haben sein: es geht das Gerücht um, daß ein Aztech-Wissenschaftler—wahrscheinlich aus dem Bereich der magischen R&E—ein bißchen über sich und seine Tätigkeit auspacken wird.)<<<<<

—MasterBlaster [02:39:02/30-10-57]

OPEN FILE...

GRÜSSE

Grüße von Ghostkiller an Icegrave :)
[Ghostkiller]

Spruch der Woche:

„Braindead beim Betreten des verlassenen Gebäudes der AG Chemie Oberhausen:

»Ich hasse den Platz hier. Das ist einer dieser Orte, von denen Du in der Hölle anrufen kannst...zum Ortstarif!!«
[Vader]

Nochmals breite Grüße in den Schwarzwald: Schwarzer Peter bist Du noch ganz?
[Redaktion]

Vielen Dank für eine Menge Spaß. Cermak™-Team, ich werde euch bestimmt weiterempfehlen...
[Weird]

KONTAKT

Gesucht: Ich brauche 4 bis 6 für Kontakte, die willensstark und grün ein paar Namen überprüfen können
Kontakt: Schieber-Connection

Bist Du ein starker Mann? Brauchst Du jemand verständnisvolles an Deiner Seite? Jemand, der Dich voll und ganz versteht? Melde Dich bei **Cupidon**.

BIETE

Gute Nachrichten, Chummers! Ich habe zur Zeit eine besonders exotische Kräutermischung vorrätig. Aber beeilt euch, denn das Zeug hier ist verdammt heiß...

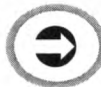
Kontaktiert mich über die Chrome-Guide Redaktion
[Benuctis]

Verkaufe Listen von Überlebenden aus Chicago. Interesse? Kontakt über: Shadowland/Deutschland/Frankfurt/Galaxy-CZ.text
[ZirruX]

SUCHE

Suche sicheren Unterschlupf, bei gefallen miete ich ihn auch für länger, zahle gut. Bitte in der Nähe des Ruhr-Sprawls. Brauche keine Garage etc.
Kontakt: Chiffre #2203945 Chrome-Guide

Kann jemand *schnell* APDS-Muni für einen Predator besorgen? Zwei Streifen am besten; brauche es innerhalb von 4 Tagen!!!
Kontakt: #D01-22-923 383 46



Die Eingangstür zum Treppenhaus ist nicht verriegelt und kann geöffnet werden; das Treppenhaus hat nur noch diffuse Notbeleuchtung, die man noch per Schalter bedienen muß.

Die Wohnungstür ist mit einem Stufe 5 Magschloß gesichert; die Tür besteht aus normalem Gebrauchs-Plast und hat einen eingelassenen Spion. Das hat einen gemeinsamen Panic™-Button Anschluß und aus jeder Wohnung führt ein Kabelstrang dort hin. Eine Wahrnehmungs(12)-Probe eröffnet den Charakteren, daß die Kabel zum Panic™-Button führen—sofern sie es sich nicht eh schon denken können—und eine Elektronikprobe gegen 5 setzt den Anschluß für Julius' Wohnung außer Gefecht. Der Alarm geht nicht los, wenn das Magschloß der Wohnungstür erfolgreich geknackt wurde, sondern nur bei Gewalteinwirkung auf Türen oder Fenster.

Wenn einer der Runner mit den *drei Lappen* hantiert, bekommt er einen leichten Juckreiz an der Haut. Ein gutes Labor kann innerhalb von 24 Stunden herausfinden, daß der Staub in den Lappen aus feinsten Haar-, Haut- und Blutreste besteht.

A: Schlafzimmer. Ein kleines Tridgerät in der Ecke, das ungemachte, leicht muffig riechende Bett, der leicht ledierte Kleiderschrank, ein Haufen Papierschachteln hiesiger Essen-Services und halbleere Bierdosen schmücken das Zimmer.

Hintergrundinformation: zwischen den ganzen Papierschachteln mit Essensresten (japanische, chinesische und indische Spezialitäten) kann man durch eine Wahrnehmungs(9)-Probe eine Essens-Quittung finden, die das bestimmte Datum trägt (18.11.2057).

B: In diesem Wohnzimmer ist eine Küche integriert. Der Boden der Einbauküche sind Kacheln, während im übrigen Zimmer ein ehemals flauschiger, jetzt abgenutzter kaffeibrauner Teppich mit Essens- und Kaffeeflecken liegt. Hinter den Glastüren der Küchenschränke sieht man kaum Essensvorräte. Ein paar kleinere Dosen, wo wahrscheinlich Salz und Zucker und solche Sachen drin sind. Auf dem durchgesehenene Sofa und den verbauchten Sesseln sind Krümel diverser Speisen zu hause, was einen verwundert, man sieht kaum irgendwelches Kriechgetier wie Kakerlaken etc. dort. Auf dem Tisch mit zerkratzt und fleckiger nachgemachten Holzplatte liegen einige Zeitschriften, ein elektronischer Terminplaner und ein halb auseinandergenommenes Telekom; zu dem Sofa gewandt steht ein weiterer Tridschirm, der mit losen Kabeln an das Telekom angeschlossen ist.

Hintergrundinformation: Eine Elektronik(4)-Probe oder einfaches ausprobieren des Telekoms zeigt, daß der interne Screen kaputt ist und dafür jetzt der Tridschirm mitbenutzt wird. In dem Mülleimer in der Küche kann man mit Hilfe einer Wahrnehmungs(10)-Probe eine Karte für ein Unterhaltungcenter finden, wo er an dem besagten Abend war (23.11.2057).

Bernhard Julius' elektronischer Terminkalender

Um die entsprechenden Daten zu manipulieren, reicht eine Computer(Decking)-Probe gegen 7.

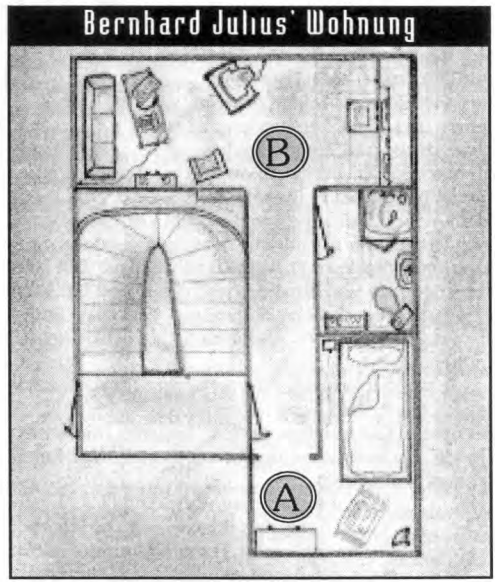
Erfolge Erelgnis

- 0** Die Daten werden komplett übersehen
- 1-2** Die größten Daten werden gelöscht (Treffen mit Sabine: 20.11.2057, Telekomgespräch mit D.I.: 23.11.2057)
- 3-4** Die Manipulation wird geschickt verborgen
- 5+** Sogar kleiner Feinheiten können unmerkelt manipuliert werden; kaum Entdeckungschance

Der Mindestwurf, um später die Manipulation zu entdecken ist 4 + (Erfolge × 2).

Die Polizei fährt in diesem Viertel nur ab und zu Streife, werfen Sie pro Stunde Iw6, bei einer 1 kommt eine Polizei-Streife vorbei. Wenn die Charaktere sich nicht allzu auffällig benehmen, gibt es keinen Grund, warum die Polizisten sie gerade jetzt anhalten sollten.

Tagsüber (09.00 Uhr - 18.00 Uhr) sind durchschnittlich 7 Personen im Mietshaus. Die Mieter gehen etwa gegen 22.00 Uhr ins Bett, einige wenige schauen noch ein wenig Trid. Machen die Runner Lärm, können Sie für jeden Anwesenden einen Würfel nehmen und gegen den Mindestwurf 5 zuzüglich der Modifikatoren hinsichtlich der Lautstärke des Lärms. Bei einem Erfolg, bemerkt jemand im Haus den Lärm—wenn der Lärm durch Schüsse oder andere verräterliche Geräusche





zustande kommt, dann wird mit Sicherheit die Polizei gerufen.

Sobald die Runner aus dem Haus von Julius gehen und durch das Inder Viertel gehen oder zu ihrem Auto müssen, machen Sie unter **Hilfe gebraucht**, weiter.

Keine Panik

Auch wenn die Charaktere durch Lärm auf sich aufmerksam machen, haben sie ein paar Stunden nach dem Vorfall wieder die Möglichkeit, dort einzubrechen. Schließlich bleiben die Polizisten nicht ewigkeiten dort. Schwierig wird es, wenn sich die Runner darauf einlassen, andere Mieter zu kidnappen oder gar gegen die anrückenden Polizisten zu kämpfen. Man könnte Mieter bzw. Polizei durch genügend hohe Bezahlung eventuell davon überzeugen, daß gar nichts vorgefallen sei.

Wenn die Runner unbedingt darauf bestehen, sich mit der Polizei anzulegen, haben sie ein Problem: Polizistenmörder stehen auf der Fahndungsliste immer an erster Stelle.

Bernarbeit

Bernhard Julius

Er sieht zwar ziemlich gefährlich und furchterregend aus—der perfekte Gangster, aber hat trotzdem einen kleinen Job bei einem Aldi-Real als Kistenpacker. Er verdient zwar nicht besonders viel, aber es reicht zum Leben und bei Überstunden sogar dazu, mal einen drauf zu machen. Er besitzt zwar magisches Talent (hermetisch), aber nicht besonders viel, er hat keine Möglichkeit der Astralreise, geschweige denn der Astralen Projektion. Er hat sich seit einiger Zeit mit den Theorien von Ritualen beschäftigt und hat sich schon eine beachtliche Sammlung (Software Stufe 4) zugelegt; er beherrscht noch keine Zaubersprüche.

Er hatte schon des öfteren hitzige Diskussionen mit Rachjmir, dem Schamanen.

geeignete Connection: Polizei, Squatter (Indisches Viertel), Ladenbesitzer (Indisches Viertel), Nachbarn

Erfolge Ergebnisse

- 0 "Was willstest? Ham'wa nich'."
- 1 "Ganz normaler Bürger, hat 'ne eigene Wohnung, geht regelmäßig aus dem Haus zur Arbeit etc. Sieht nur irgendwie

- 2 selbstam, ja, fast gefährlich aus mit seinen zusammengewachsenen, pechschwarzen, dicken Augenbrauen, seiner Hakennase und den stechenden Augen."
 - 3 "Ja, hab' gehört, er soll sich auh für Magie interessieren, hat mal kleine Kinder, die ihn auf der Straße ständig geärgert hatten öffentlich verflucht."
 - 4+ "Hey, eines der Kinder ist nur einen Tag später bei einem Autounfall ums Leben gekommen. Ist das nicht merkwürdig? Von da an, haben ihn die Kinder zwar in Ruhe gelassen, aber beobachten tun sie ihn immer noch. Sicher."
- "Wird im Inder Viertel verstohlen beäugt, nachdem er sich schon häufiger hitzige Diskussionen mit Rachjmir geliefert hat.

Einmal hat Julius Rachjmir sogar ins Gesicht geschlagen, aber nur einmal."

Hilfe gebraucht

Nehmen Sie einen Runner, dem sich das kleine Mädchen ans Bein klammert:

Sag's ihnen ins Gesicht

Dein rechtes Bein ist auf einmal verdammt schwer, kleine Finger krallen sich um dein Bein. Du schaust auf ein kleines, vielleicht 8 jähriges Mädchen mit zerzausten, schmutzigen Haaren und ebensolchen Klamotten, die sich krampfhaft bei dir festklammert.

Sie sagt keinen Ton.

Sie klammert sich nur an dein Bein mit einem panischen Ausdruck im Gesicht.

Hinter den Kullissen

Das kleine Mädchen ist wirklich 8 Jahre alt und nennt sich Twinky. Sie hat Angst. Versuchen die Charaktere das Mädchen zu entfernen, wird es anfangen zu weinen und zu schreien und die vorbeigehenden Passanten werden den Runnern sagen, sie sollen sich mal lieber um ihr Kind kümmern.

Es dauert einige Zeit, bis Twinky ihren Namen verrät. Am besten wäre es, wenn die Runner sich in eines der Hinterhof-Cafes im Inder Viertel setzen, die ruhige Atmosphäre wird Twinky erstens beruhigen, zweitens kann sie dort etwas zu essen bekommen und drittens sehen die Inder, daß sich die *Weißer* um eines ihrer Landsleute kümmern. Eine wichtige Tatsache, falls sie später etwas von den Menschen dort erfahren wollen.

Sie wird zwar nichts von zu Hause erzählen,



aber das, was sie erlebt hat.

Sie hat gesehen, wie sie, schwarze Gestalten, ein Mädchen in einer Lagerhalle schnappten, sie betäubten und sie in einen Wagen packten. Dann kam ihr ihre Freundin zu Hilfe und wurde von den Gestalten zusammengeschlagen. Dann fuhren sie mit dem Wagen davon. Gerade als sie dem Mädchen helfen wollte, hörte sie Schritte und sah einen Jungen, vielleicht 16, in die Lagerhalle kommen. Er fand das Mädchen, was sich kaum rührte und nur noch stöhnte, er schlug noch ein, zwei mal zu und legte sich dann über sie, wobei er so komisch keuchte. Als er fertig war, trat er noch mal zu und verschwand dann. Und Twinky ist aus lauter Angst weggelaufen.

Sie weiß nicht, ob das Mädchen noch in der Lagerhalle liegt, sie glaubt, das alles ist vielleicht vor einer halben Stunde oder so passiert. Sie hat große Angst wieder zum Lagerhaus zu gehen, aber könnte die Charaktere dorthin führen, wenns sein muß. In der Lagerhalle finden sie das Mädchen als **Retter in der Not**.

Keine Panik

Es wird davon ausgegangen, daß die Runner dem kleinen Mädchen helfen wollen. Tun sie es nicht, werden die Runner vielleicht in ein paar Stunden in den Nachrichten hören, daß ein kleines Mädchen (Bild) gesehen hat, wie ein anderes Mädchen vergewaltigt wurde, und wie verkleidete Gestalten ein weiteres entführt haben.

Vielleicht hilft das, den Charakteren zu zeigen, daß ein weiterer Abstecher ins Inder Viertel ganz nützlich wäre.

Retter in der Not

Sag's Ihnen ins Gesicht

Die Lagerhalle, halb zerstört, die Decke liegt teilweise auf dem Boden, Geröllblöcke zieren den Boden, in der Mitte liegt eine Gestalt zusammengekrümmt, ein Mädchen. Twinky will draußen bleiben, aber zeigt noch einmal auf das Mädchen in der Mitte. "Das ist sie." Dann fängt sie wieder an zu schluchzen und dreht sich um.

Hinter den Kulissen

Das Mädchen, Babsi, ist wirklich schwer zusammengeschlagen, sie hat eine tödliche Wunde und wird ohne Hilfe sicherlich sterben, oder zumindest in Koma fallen. Sie hat nur ihre dreckigen Klamotten an, auf ihrer Jacke steht *Babes*; sie hat keine Waffen dabei, und ihr Geld (17 DM) hat sie auch noch. Ihr T-Shirt ist zerrissen, so daß ihre kleinen Brüste kaum noch bedeckt werden, dazu kommt, daß ihr Rock hochgeschoben und zerrissen ist.

Sollte sie durch die Hilfe der Runner wieder zu bewußtsein kommen, kann sie ihnen sagen, daß sie Mitglied in der Mädchengang Babes ist, genauso wie ihre entführte Freundin.

Hilft man ihr nicht, wird sie ein paar Minuten

nachdem die Runner die Lagerhalle wieder verlassen haben von anderen gefunden, die einen Krankenwagen holen.



In dieser Lagerhalle ist ein weiterer Eingang in die Kanalisation, den auch die Mitglieder der Kali Sekte benutzen; eine Wahrnehmungs(8)-Probe ist zum entdecken nötig.

Bearbeit

Wenn die Runner versuchen etwas über die Vorgänge im Inder Viertel herauszufinden, der Grundmindestwurf der Gebräuche-Proben ist 4; wenn die Connection nicht im Inder Viertel ist, kann der Mindestwurf um +2 erhöht werden (SPIELLEITERENTSCHEIDUNG).

Am besten spielen Sie diese Bearbeitung aus, lassen Sie die Runner spüren, daß ihre Fragen unwillkommen sind. Lassen Sie sie ruhig ein, zweimal auflaufen, um ihnen dann jemanden hinterher zu schicken, der sich mit den Runnern doch noch unterhält. Die Charaktere sollen mitkriegen, daß jedem, der ihnen hilft, anscheinend Strafe droht. Sie könnten den Runnern dann den Wink geben, mal nachzusehen, wer ihren neuen Informanten züchtigen will (siehe **echt kultig**).

Wenn man den Charakteren erzählt, sie sollen mal nachts auf das Lagerhaus, etc. achten, geht es bei **Nachts sind alle Katzen grau** weiter.

Die eigenartigsten Ergebnisse erhalten die Charaktere, wenn sie Rachjmir, der über dem Fleischer Haradimir wohnt, Nachts über beschatten (siehe **Traumgestalt**).

Inga

Freundin von Fiona, wird seit dem 17. November vermißt. Sie ist 14 Jahre alt und lebt seit fast drei Monaten auf der Straße. Sie ist von ihrer Mutter, die 5 weitere Kinder allen großziehen muß, nach einem handfesten Streit weggelaufen. Sie ist keine Inderin, hat sich aber schnell im Indischen Viertel eingelebt.

geeignete Connection: Squatter, Straßen-Cop, Ladenbesitzer, Passant, Straßengör, Babes

Erfolge Ergebnis

- 1 "Wen? Inga? Du meinst die kleine blonde? Die Junge, mit den Rundungen? Hmm, hab' sie am 17. das letzte Mal gesehen."
- 2 "Wo? Ich glaub' das war vor dem alten Aldi Real, der jetzt dicht hat. Dort treffen sie sich häufiger, kaufen Muntermacher, wenn'de verstehst was ich meine."
- 3 "Hab so ein, zwei mal mit ihr geredet. Ist von zu hause weg, scheint nicht geklappt zu haben mit ihr. Seitdem muß sie sich ihr Geld anderweitig verdienen. Sie mußte sich ihre Sucht ja verdienen. War keine große Nummer, nahm ihn nur mal



in die Hand, ey."

4+ "Hab sie an dem Abend bei einem Kleinbus einsteigen sehen. Schwarz, getönte Scheiben. Konnte keinen Fahrer erkennen. Hatte keine Nummernschild, aber den Wagen könnt ich schon noch wiedererkennen."

17 Jahre altes, unbekanntes, verstümmeltes Mädchen (letztes Opfer, wenn die Runner nichts unternehmen)

Sie heißt Angie. Sie ist das Mädchen, das von den schwarzen Gestalten entführt wurde, von denen Twinky (siehe **Hilfe gebraucht**) erzählte. Ihre Freundin Babsi wurde zusammengeschlagen, als sie ihr helfen wollte und anschließend von jemand anderem vergewaltigt.

Die Charaktere können ein Photo über den Polizeicomputer oder später über die Nachrichten bekommen.

gelegnete Connection: Squatter, Straßen-Cop, Ladenbesitzer, Passant, Straßengör, Babes

Erfolge Ergebnis

1-2 "Hmm, weiß nicht. Hab' ich hier in der Gegend schonmal gesehen. Eines der Straßenkinder, oder? Scheint ihr ziemlich überl mitgespielt zu haben, ey?"

2-3 "Ich glaub' die war immer mit so'ner Mädchenbande zusammen, den Babes, wie sie sich nennen.

Anführerin ist Moni, ziemlich toughes girl, wenn du mich fragst."

4+ "Sie heißt Angie, hatte eine beste Freundin...Gaby. Hingen praktisch immer zusammen, waren beide bei den Babes."

Babes

Eine lokale Mädchengang, nichts großes, dealen ein bißchen mit synthetischen Einstiegsdrogen, um sich ihr Leben auf der Straße zu finanzieren.

gelegnete Connection: Squatter, Straßen-Cop, Ladenbesitzer, Passant, Straßengör

Erfolge Ergebnis

1 "Klar kenn ich die, sind hier ne lokale

Gang, nur Mädchen, manchmal'n bißchen Gewalttätig, aber bekommen immer mal guten Stoff. Treffen sich immer vor dem alten Aldi Real Markt."

2 "Sie bestehen aus etwa 12 Mädchen, die allesamt auf den Straßen leben. Anführerin ist Moni, ganz schönes Biest."

3 "Zwei Mädchen sind vor einige Zeit verschwunden, Angie und Gaby. Die Babes haben mal herumgeschaut und haben herausgefunden, daß Gaby vergewaltigt und zusammengeschlagen ausgefunden wurde. Jetzt sind sie ganz heiß drauf den Schuldigen zu erwischen."

4+ "Sie haben einen Dealer, der bei ihnen öfter mal vorbeischaut und neue Ware liefert, scheint aus Bochum zu kommen."

Kali Kult



Der Kali Kult besteht aus Leuten aus dem Inder Viertel, und diese bekommen es mit, wenn irgendjemand dort auspackt und sein Wissen Fremden anvertraut. Der Verräter wird bei der nächsten Gelegenheit entführt und zum Tempel gebracht, um Kali geopfert zu werden. Die Runner haben, wenn sie aufmerksam sind, die Chance die Entführung mitzukriegen und die schwarzgekleideten Gestalten in den Untergrund zu verfolgen (siehe **echt kultig**).

Warten die Runner bis es Nacht wird und beobachten das Haus vom Fleischer Haradimir oder die Lagerhalle, lesen Sie weiter unter **Nachts sind alle Katzen grau**.

gelegnete Connection: Squatter, Ladenbesitzer, Passant, Straßengör

Erfolge Ergebnis

0 "Gibt es nicht. Sowa's wußt' ich doch."

1-2 "Paß auf was du fragst, Mann. Gibt Dinge, die du lieber nicht wissen möchtest."

3-4 "Haste aber nicht von mir, so ka? ... Gibt hier'n Typen, der behauptet hat, Kali sei auferstanden. Nennt sich Rachjmir."

5+ "Der Typ soll einen Kali Kult aufgebaut haben, tief im Untergrund, soll der Göttin Menschen opfern."

Kali (allgemein)

Kali taucht in indischen Legenden auf, als die sechsarmige Todesgöttin. Sie verlangt strengen gehorsam und Opferungen. Kali selbst zeigt sich

nur ihrem Priester und den engsten Vertrauten— schon früher wurde meistens eine Statue, ein Abbild, benutzt, um in dem Tempel immer allgegenwärtig zu sein.

geeilnete Connection: Professor, Student, Schüler (MW+2), Reporter (MW+1), Inder

Erfolge Ergebnis

- 0 "Kali? Ist das'n neuer Schokoriegel, ey?"
- 1 "Kali, hat was mit Indien zu tun oder? Würde sich im Inder Viertel bestimmt wohl fühlen, ey?"
- 2 "Ich glaub", sie tauchte vor hunderten von Jahren auf, ließ sich als Göttin oder so verehren, mit Tempeln und Menschenopfern und so."
- 3 "Sie wurde die Schicksalsgöttin genannt, sie hatte sechs Arme. Es gibt noch einige 2D-Filme, in denen sie auftaucht. Sie hatte in den achtzigern letztes Jahrhundert in einigen Filmen ein Revival."
- 4+ "Im Laufe der Jahrhunderte haben immer wieder Menschen geglaubt, Kali sei auferstanden, zurückgekehrt, und haben versucht, Tempel aufzubauen und ihr Opfer zu bringen etc."

Rachjmir

Er ist wirklich der Schamane, der den Kali Kult ins Leben gerufen hat. Durch seine funktionierenden Rituale, seine Träume und Vorstellungen, seinem gewachsenen Charisma, gelingt es ihm, die Menschen im Viertel dazu zu bringen, zu schweigen und dem Kult anzugehören. Er schaffte es sogar, einige aufstrebende Konzernexecs von der Macht, die Kali ihnen geben kann, zu überzeugen.

Wenn ihn die Charaktere des Nachts überwatchen wollen, geht's unter **Traumgestalt** weiter.

geeilnete Connection: Squatter, Straßen-Cop, Ladenbesitzer, Passant, Straßengör

Erfolge Ergebnis

- 0 "Ist das 'ne neue Designer-Droge, Mann?"
- 1 "Vergiß den Namen, er ist nichts gutes."
- 2 "Selbst die Wände haben Ohren, haltet selber Nachts die Augen auf, wenn ihr was erfahren wollt."
- 3 "Am besten seid ihr Nachts zufällig in der Nähe der verfallenen Häuser, wie das Lagerhaus, wo das vergewaltigte Mädchen gefunden wurde."
- 4 "Und achtet auf dunkle Gestalten, die in den Untergrund abtauchen."
- 5+ "Und seine Wohnung ist in dem gleichen Haus wie der Fleischhändler Haradimir."

Traumgestalt

Wenn die Runner den Rachjmir astral Nachts beobachten:

Sag's Ihnen ins Gesicht

Rachjmir's Zimmer ist dunkel, nicht, weil es draußen Nacht ist, nein, in seinen Zimmern ist kaum

leben; nur er selbst. Seine starke Lebensenergie, strahlt die durchlässigen weltlichen Gegenstände an. Kalt. Unnahbar.

Auf einmal wird es hell. Weißes Licht kommt aus der Decke in den Raum herab; das Licht überflutet alles und jeden, durchdringt jede imaginäre Pore und läßt dich schwanken. Mit deinen schnellen Reflexen schaffst du es noch, dich zu verstecken, als sich das Licht zu einem Nebel über dem schlafenden Schamanen sammelt. Du erkennst den Schamanen unruhig im Schlaf hin und her wälzen und dabei Stöhnen: *Kali*.

Der weiße, strahlende Nebel wird durchsichtiger und fließt regelrecht in den Schamanen hinein, durchdringt seine Aura und wird eins mit ihr. Nichts läßt mehr auf das Phänomen schließen. Das Zimmer wird wieder nur noch von dem Schamanen erleuchtet. Alles ist ruhig.

Wenn die Runner Rachjmir Nachts weltlich beobachten:

Sag's Ihnen ins Gesicht

Plötzlich fängt Rachjmir an, sich in seinem Bett zu wälzen, als ob er nach etwas schlägt; er stöhnt: *Kali*. Dann fängt er an zu Zucken, als ob etwas in ihn eindringen würde, bis er schließlich ganz still da liegt.

Lassen Sie eine Intelligenz(5)-Probe bei Magiern machen, damit sie darauf kommen, das Geschehen astral zu begutachten.

Hinter den Kullssen

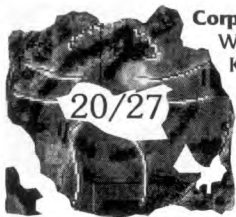
Mit einer Astralen Wahrnehmungsprobe gegen 4 (siehe **Astrales Spurenlesen**, Grimoire, S.116), kann man diese Rituelle Sendung zurückverfolgen. Entdeckt ein Konzern-Magier den Verfolger, wird er versuchen, seine Spur über eine Queste (Prüfung auf Metaebene) zu kappen.

Dynatech Inc. hat ein Ritualteam aus 4 Magiern zusammengestellt, alle versierte Experten auf dem Gebiet der MagickPsychologie, diese erforschen gerade an dem Schamanen in wie fern Menschen durch Magie beeinflussbar sind. Die vier Doktoren sind Initiaten von Grad 2 bis 5, die zusammen den Zauber Traum auf Stufe 8 (siehe **Awakenings**, S.137) mit Hilfe eines Rituals wirken. Sie befinden sich zur Zeit auf dem Dynatech Gelände in einem Hermetischen Kreis Stufe 6. Sie finden sich jeden zweiten Abend zusammen, um dem Schamanen wieder eine Sendung zu schicken.

Bisher hat noch niemand den Silbernen Faden entdeckt, den die Sendungen zurücklassen und den Schamanen mit dem Ritualteam verbindet. Sollte ein Charakter den Faden zurückverfolgen, wird er auf ein Gelände stoßen, das mit mächtiger Magie geschützt ist: Dynatech Inc.

Draußen patrouillieren Feuergeister Stufe 8, die Forschungsstationen sind durch FAT-Bacteria (siehe





Corporate Security, S.84) in den Wänden geschützt, und Konzernmagier machen von Zeit zu Zeit die Runde. Der Charakter erkennt, daß der Faden auf dem Gelände seinen Ursprung hat, aber halten Sie ihn davon ab, sein Leben wegzuschmeißen, indem er versucht dort Astral hineinzuge-

langen.

Bearbeit

Jetzt heißt es, herauszufinden warum ein Konzern einem Schamanen vorgaukeln sollte, daß Kali auferstanden ist. Erstmals brauchen die Runner einiges an Zeit, um dem Astralen Faden auf der materiellen Welt zu verfolgen, damit sie den Konzernnamen erfahren. Andere Möglichkeit ist, sie besuchen den konzern astral und warten auf einen netten Wachmagier, den sie fragen, um welchen Konzern es sich eigentlich hier handelt.

Was können die Charaktere mit diesen Informationen anfangen? Lesen Sie unter

Konzernanz.

Dynatech Inc.

geeignete Connection: jede Konzernconnection, jede Regierungsconnection (MW+1), Magieconnection (MW+1), Reporter (MW+2), Informant (MW+2)

Erfolge Ergebnis

- 1 "Hat was mit magischen Forschungen zu tun, haben, glaub' ich, was mit dem Astral Café zu tun gehabt. Sind auch hier im Pott."
- 2 "Ist 'ne Dach-Firma, aufgeteilt in eigenständige Abteilungen: Dynatech Force, Dynatech R&E, Dynatech Synth, etc. Und alle haben einen eigenen Sitz."
- 3 "Die haben ziemlich gute magische Sicherheit durch ihr Forschungslabor; und durch ihre Dynatech Force-Teams auch so gut behütet."
- 4+ "Im MagickNet heißt es, Dynatech R&E soll über Rituale in Richtung *Geistertanz* forschen; es werden bahnbrechende Artikel in der nächsten Zeit erwartet."

Dynatech Force

geeignete Connection: jede Konzernconnection, jede Regierungsconnection (MW+1), Magieconnection (MW+1), Reporter (MW+2), Informant (MW+2)

Erfolge Ergebnis

- 1 "Ist eine Waffenfirma, importiert und baut Waffen in Deutschland zusammen."
- 2 "Gehört zu dem Dachverband *Dynatech Inc.*"
- 3 "Unterhalten eigene Einsatzteams, die mit eigener Ausrüstung auch die anderen Abteilungen schützen."

4+ "Es heißt, sie haben erst vor kurzer Zeit ein solches Einsatzteam durch ein paar energische Shadowrunner verloren."

Keine Panik

Solange die Magier der Gruppe nicht auf die Idee kommen, bei Dynatech Inc. Astral einzubrechen, ist alles in Ordnung. Sie Runner müssen nicht herausfinden, daß nicht wirklich Kali die Träume schickt, sondern ein Konzern-Ritualteam.

Konzernanz

Was können die Runner mit der Information über den Konzern anfangen? Sie können erfahren, daß der Konzern den Schamanen manipuliert, so daß dieser einen Kult ins Leben ruft, der Menschen opfert. Mit diesen Daten könnte man Dynatech konfrontieren, diese wollen Beweise. Ganz schnell wird Dynatech seine Spuren verwischen, der Astrale Faden wird durch eine Queste auf einer Metaebene gekappt, und Mitwisser wie der Schamane durch ein Konzern-Team geekelt (wie es eh geplant war). Womit wollen die Charaktere dann den Konzern erpressen?

Einzige Möglichkeit, die Runner starten einen Run gegen Dynatech, aber das sollten Sie den Spielern ganz schnell ausreden, niemand greift eine Dynatech R&E für magische Forschungen an und überlebt es.

Einzig und allein die Befriedigung, mehr herausgefunden zu haben, als der manipulierte Schamane, kann dieses Wissen den Charakteren geben. Es bringt ihnen kein Geld, und sollten sie es doch versuchen, nur Ärger mit weiteren Konzern-Teams.

Nachts sind alle Katzen grau

Während des Nachts haben die Runner gute Chancen, mehrere dunkel gekleidete Gestalten zu entdecken, die sich den nächstbesten Weg in die Kanalisation suchen. Wenn die Charaktere nicht genau wissen, wo sie Ausschau halten sollen ist der Mindestwurf für ihre Wahrnehmungsprobe 14 abzüglich der Anzahl der Runner. Wenn sie in der Nähe eines Einstiegs punktes stehen (altes verlassenes Haus, wo der Kleinbus steht, kaputte Lagerhalle, wo die Vergewaltigung stattfand, beim Fleischer Haradimir im Hof, ...), dann ist der Mindestwurf nur noch 8 abzüglich der Anzahl der Runner.

Sobald sie etwas entdecken:

Sag's ihnen ins Gesicht

Dort, ein Huschen. Leises Knirschen weicher Schuhsohlen auf dem Untergund. Ein Schatten. Eine Gestalt, die sich geduckt und so lautlos wie möglich an der Wand entlang bewegt. Dann hastet sie auf einmal nach vorne und stemmt einen Gully-Deckel hoch, schaut sich noch einmal um und verschwindet dann in der Kanalisation.

Der Deckel geht mit einem *Klapp* wieder in Ausgangsstellung.

Hinter den Kulissen

Innerhalb von einer dreiviertel Stunde tauchen insgesamt 50 Leute auf, die die Eingänge in dem Inder Viertel benutzen, um zum Kali Tempel zu kommen. Alle Personen haben dunkle Kleidung an und verstecken ihr Gesicht unter Hüten, Masken oder Schminke, um nicht sofort erkannt zu werden. Manche der Gesichter können die Runner im Laufe der Zeit im Inder Viertel schon einmal zu Gesicht bekommen haben, mache jedoch nicht. Jeder von ihnen trägt einen gezackten Dolch mit sich, an dem sogar noch etwas Blut klebt. Es ist ihr eigenes, was sie im Laufe eines Rituals freiwillig vergießen.

Wenn die Charaktere einen der Gestalten zu greifen versuchen, versuchen diese erstmalig zu fliehen. Sie werden den SC's nichts sagen, und auf Fragen, warum sie so herumschleichen, erwidern sie, daß es sie erstens nichts angeht und sie zweitens nur nächtliche Spaziergänge unternehmen wollen, um ungestört zu sein. Mit *sehr* viel Überredungskunst (und/oder Gewalt, könnten die Runner vielleicht herausbekommen, daß diese Menschen den Kali Tempel aufsuchen wollen, um ein weiteres Ritual Kalis durchzuführen. Diese Gläubigen, versuchen zuerst einmal sich selbst zu schützen, aber vor lauter Angst vor Kalis Rache, werden sie ebenfalls versuchen andere zu warnen, damit die Wächter Kalis gegen die Runner vorgehen können.

Die normalen Gläubigen kennen den *Geheimgang*, der auf Ebene 2 und 3 führen nicht. Sie gehen schnurstracks (und ohne viel Heimlichkeit) zu Ebene 1. Am Eingang stehen vier Wächter, die bereit sind, mit unbekanntem Gesichtern kurzen Prozeß zu machen.

Vielleicht ist es möglich sich mit Hilfe von Magie als einen der Gläubigen zu tarnen; damit könnte man hineinkommen. Weiterhin ist es möglich einen Gläubigen willentlich unter Kontrolle zu bringen, damit er am Eingang den Wachen mitteilt, neue Jünger gefunden zu haben, die fest entschlossen sind, Kali zu dienen.

Das einzige Problem, was die Runner mit der Zeit bekommen ist, daß alle Anwesenden nur Indisch sprechen; untereinander und während des gesamten Rituals.

Sollten die Charaktere also auffallen, weil sie kein Indisch sprechen oder sich nicht mit den Riten Kalis auskennen, wird ein Raunen durch die Menge gehen, Leute werden aufspringen und die Runner bezichtigten Lügner und keine wahren Anhänger Kalis zu sein. Die Runner werden in einem aufgeregten Haufen von fanatischen Anhängern stehen, die bereit sind, sie zu töten.

Die Möglichkeiten: (1) Alle zu töten, amoralisch und schwierig gegen eine Übermacht von 50 Anhängern und 10 Wachen anzukommen. (2) Fliehen, gute Wahl, aber die Tore sind während der Zeremonie geschlossen und der Mechanismus kann nur von Ebene 3 an dem Altar betätigt werden. Den

Runner könnte mit einer Wahrnehmungs(10)-Probe auffallen, daß noch andere kleine Gänge in dieser Höhle münden, die aber allesamt 5 bis 8 Meter über dem Boden sind; aber dafür müßten sie erstmal dorthin gelangen.



Wenn sie es schaffen, den anderen Kultanhängern zu folgen, kommen sie durch die Kanalisation (siehe Zeichnung) zu dem großen Tor, aus dem Licht fällt. Aus der selben Richtung können die Runner auch das dumpfe Dröhnen der Trommeln wahrnehmen. Kommen die Runner entweder durch gute Verkleidung oder über die erhöhten Gänge dazu die Szenerie zu beobachten, geht es unter **Der nächste bitte** weiter.

Keine Panik

Die "Fall-mit-der-Tür-ins-Haus"-Taktik ist hier vielleicht nicht ganz so gut, die vier Wachen am Eingang, haben dort extra gute Deckung und der Schamane hat einen Geist beschworen, der über das Gebiet der Tür wacht.

Ein weitere *faux pas* ist, sich beim Einschleichen als Gläubiger erwischen zu lassen, es gibt kaum Chancen unblutig eine solche Situation zu klären. Sollten die Runner trotzdem dahin kommen, gibt es nichts, was Sie für sie tun können. Diesmal kommt keine Kavalerie, die sie rausholen wird—es sei denn, die Runner haben selbst dafür vorgesorgt.

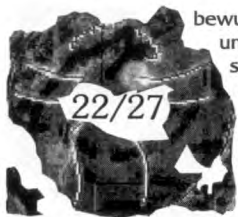
echt kultig

Sobald die Runner jemanden finden, den sie überzeugen können und der ihnen daraufhin etwas von dem Kali Kult in Dortmund-Lindenhorst erzählt, haben sie die Chance, die schwarzgekleideten Gestalten in Aktion zu sehen. Die Person, die den Runnern geringe Auskünfte erteilt (Erfolge 0-2), wird in dieser Nacht um 02.00 Uhr von 4 Gestalten besucht werden (weiter unter **Hausbesuche**). Sollte die Person den Runnern auch noch den Namen des Schamanen geben, wird der Hausbesuch der 4 Gestalten etwas härter (siehe **Freiwillige vor**). Erzählt sie ihnen gar von dem Tempel im Untergund, dann wird die Person 1W6 Runden nachdem sie wieder auf der Straße ihren normalen Geschäften nachgeht, von 4 Gestalten mit einem schwarzen Kleinbus entführt (siehe **Inquisition**).

Hausbesuche

Gegen 02.00 Uhr Nachts kann man mit Hilfe einer Wahrnehmungs(9)-Probe vier schwarzgekleidete Gestalten (siehe **Kalis Wächter**), alle menschengroß, sehen, die sich zur Wohnung bzw dem Schlafplatz der Person bewegen, die den Runnern die Information über den Kali Kult gegeben hat.

Die 4 überraschen ihr Opfer, fesseln und schlagen es. Ohne Worte. Nachdem das Opfer



bewußtlos ist, lassen sie von ihm ab und verschwinden in Dunkelheit so schnell, wie sie gekommen sind. Sie versuchen mit Hilfe von Heimlichkeit (Stufe 5) in den nächsten Hof zu kommen, um dort in einen Gully zu klettern und zum Tempel zu gelangen. Sollten die Runner dem Opfer zur Hilfe eilen, versuchen die Gestalten möglichst zu verschwinden. Niemand der normalen Indischen Bevölkerung tut etwas gegen diese Prügelorgie, und am nächsten Tag kann sich auch niemand wirklich erinnern, wie das passiert sein kann, nich einmal das Opfer selbst. Sie alle haben Angst.

Schaffen die Runner die Wächter zu verfolgen, geht es bei **Spot an, Bühne frei** weiter.

Freiwillige vor

Gegen 02.00 Uhr Nachts kann man mit Hilfe einer Wahrnehmungs(9)-Probe vier schwarzgekleidete Gestalten (siehe **Kalis Wächter**), alle menschengroß, sehen, die sich zur Wohnung bzw dem Schlafplatz der Person bewegen, die den Runnern die Information über den Kali Kult gegeben hat.

Sie überraschen ihr Opfer und fesseln es, dann nehmen sie es mit Gewalt mit sich. Sie schleppen das Opfer zum nächsten Gully und lassen es dort runterklettern, dann gehen sie hinter her und bringen es zu dem Kali Tempel. Während der ganzen Zeit benutzen sie ihre Heimlichkeit (Stufe 5), aber erhöhen Sie deren Mindestwurf um 2, da sich eine Geisel bei ihnen befindet.

Schaffen die Runner die Wächter zu verfolgen, geht es bei **Spot an, Bühne frei** weiter.

Inquisition

Plötzlich taucht ein schwarzer Kleinbus neben der Person auf, die etwas vom Kalie Tempel erzählt hat, hält an, 4 schwarzgekleidete menschengroße Gestalten springen heraus und schleifen ihr Opfer in den Wagen, der daraufhin mit quitschenden Reifen losfährt.

Der Fahrer (Werte siehe unten) versucht eventuelle Verfolger abzuhängen; **Kalis Wächter** (siehe unten) fahren zu einem verlassenem Haus, in dem ein Eingang in die Unterwelt ist. Dort verstecken sie den Wagen (Wahrnehmungs(10)-Probe) und nehmen ihr Opfer mit zum Kali Tempel. Sie probieren mit Heimlichkeit (Stufe 5) keine Spuren zu hinterlassen, erhöhen sie den Mindestwurf um 2 wegen der Geisel.

Schaffen die Runner die Wächter zu verfolgen, geht es bei **Spot an, Bühne frei** weiter.

Kleinbus

Der Wagen ist mattschwarz, die Scheiben komplett getönt. Die Insassen können trotzdem normal hinausschauen, der Wagen hat entweder keine (Nacht) oder frisch geklaute (Tag) Nummernschilder.

Der Die drei Kali Wächter sitzen hinten und können die Seitentür aufmachen und sofort in Aktion treten, der Fahrer und ein weiterer Wächter sitzen beide vorne. Der Wagen ist nicht gepanzert, aber sein Motor wurde modifiziert; die einzigen Waffen sind die, die die Wächter und der Fahrer bei sich tragen.

HDG	GS	R/P	SIG	API
4/8	50/150	3/0	3	2

Fahrer

Der Fahrer ist Lindenhorster und kennt die Straßen mit Sicherheit besser, als die Runner, deswegen können sie seinen Mindestwurf bei Proben auf *Fliehen* etc. um 1 erleichtern. Er versucht die Runner abzuhängen, sollte es ihm nicht gelingen, versucht er die Wächter plus Opfer an einem Hinterhof rauszulassen, damit sie durch den Gully abhauen können und versucht dann die Runner davon zu überzeugen, daß in dem Kleinbus noch alle drin sitzen.

Sollte es geschnappt werden, versucht er zu fliehen.

Ko	S	St	C	I	W	E	R
3	5	3	2	5	4	6	5

Fertigkeiten: Auto: 5, Feuerwaffen: 3, bewaffneter Kampf (Dolch): 4, Athletik: 4, Heimlichkeit (Stadt): 3, Gebräuche (Kali): 4, Verhör: 3

Sprachen: Indisch, Ruhr-Deutsch

Gefahren-/Professionalitätsstufe: 2/3

Ausrüstung: langer Dolch (Str+2)L, Weste mit Platten (4/3), Ares Predator: 9M

Kalis Wächter

Die Wächter sind darauf bedacht, möglichst mit dem Opfer ungesehen wieder zum Tempel zu gelangen, wo der Schamane auf sie wartet. Sollten die Runner sie stellen und sie keine Chance haben, versuchen sie zu fliehen, mit oder ohne ihrem Opfer, Hauptsache, sie werden nicht geschnappt.

Ko	S	St	C	I	W	E	R
4	4	5	3	4	5	6	4

Fertigkeiten: bewaffneter Kampf: 5, Feuerwaffen: 4, Athletik: 4, Heimlichkeit (Stadt): 5, Gebräuche (Kali): 5, Verhör: 3

Sprachen: Indisch, Ruhr-Deutsch

Gefahren-/Professionalitätsstufe: 3/3

Ausrüstung: langer Dolch (Str+2)L, Panzerjacke (5/3), MP Scorpion: 7M

Spot an, Bühne frei

In jedem Fall erwartet der Schamane Rachjmir seine Gefolgsleute, die Wächter zurück. Die Wächter werden den *Geheimweg* wählen, um direkt auf die zweite Ebene zu gelangen. Dort sollen sie dann ihren Bericht bzw. ihr Opfer abliefern. Der Schamane selbst ist auf der dritten Ebene.

wenn die Wächter nur einen Bericht abliefern:

Sag's ihnen ins Gesicht

Die schwarz gekleideten Gestalten schreiten auf ein Podest zu, welches durch eine riesige Spalte von der Ebene, auf der die Gestalten jetzt stehen,

getrennt ist.

Auf der anderen Seite steht ein Mann mit ungewöhnlicher Maske. Seine Maske ist eine Art goldener Helm, aus dem verschiedenfarbige Feder ragen, Stränge aus verschiedenfarbigem, geflochtenem Haar sind so befestigt, daß sie ihm über die Schulter fallen. Sein Gewand scheint eine Art Poncho zu sein, es schließt sich um seinen Hals, wird von den Schultern gehalten, aber ist an mehreren Stellen eingeschnitten, so daß bei seinen Bewegungen, seiner darunterliegende Kleidung zu sehen ist, eine schwarze Hose mit dazupassendem ärmellosem Oberteil. Das Gewand fällt schwer um seinen Körper, ist schwarzer Stoff, auf dem purpurner und goldene Stickereien, Runen, zu sehen sind.

Man erkennt, daß der Mann auf dem Podest zu der kleinen Gruppe spricht, aber hört über die Entfernung nicht, warum es geht.

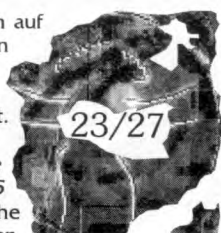
Wenn die Runner die Möglichkeit haben auf über 25 Metern eine leise indische Unterhaltung gut hören zu können, sagen Sie ihnen, daß der Mann auf dem Podest gerade von den Vorfällen, die die Runner hervorgerufen haben, informiert wird. Dann gibt er die Anweisung, heute abend bei der Opferung alle 10 Wachen einzusetzen.

Dann wendet sich der Mann mit der Maske ab und schreitet hinter die sechsarmige Statue. Die schwarz gekleideten Gestalten machen kehrt und gehen wieder zum Ausgang zu.

wenn die Wächter den Informanten abliefern: Sag's ihnen ins Gesicht

Ihr seht die vier schwarzgekleideten Gestalten, die euren Informanten gefesselt halten auf ein Podest zu schreiten, auf dem ein Mann mit ungewöhnlicher Maske und Kleidung steht. Seine Maske ist eine Art goldener Helm, aus dem verschiedenfarbige Feder ragen, Stränge aus verschiedenfarbigem, geflochtenem Haar sind so befestigt, daß sie ihm über die Schulter fallen. Sein Gewand scheint eine Art Poncho zu sein, es schließt sich um seinen Hals, wird von den Schultern gehalten, aber ist an mehreren Stellen eingeschnitten, so daß bei seinen Bewegungen, seiner darunterliegende Kleidung zu sehen ist, eine schwarze Hose mit dazupassendem ärmellosem Oberteil. Das Gewand fällt schwer um seinen Körper, ist schwarzer Stoff, auf dem purpurner und goldene Stickereien, Runen, zu sehen sind.

Man erkennt, daß der Mann auf dem Podest zu der kleinen Gruppe mit dem Gefangenen spricht, aber hört über die Entfernung nicht, warum es geht.



Wenn die Runner die Möglichkeit haben auf über 25 Metern eine leise indische Unterhaltung gut hören zu können, sagen Sie ihnen, daß der Mann auf dem Podest dem Informanten gerade Vorwürfe macht, daß er Kali verraten habe, und daß es ihm außerordentlich leid täte, daß der Informant das getan hat. Und er gibt den Wachen den Befehl, heute abend bei der Opferung alle 10 Wachen einzusetzen.

Dann wird eine Art Brücke über den Abgrund, der diese Ebene von der Ebene des Mannes im Gewand trennt, sichtbar und die Gestalten in Schwarz geleiten den widersträubigen Informanten auf die andere Ebene, wo der Gewandete ihn in Empfang nimmt. Eine Bewegung

von ihm, un der Informant scheint auf einmal ganz ruhig. Er geht sogar freiwillig zu einem großen Steinblock hin, einem Altar, wie euch sofort klar wird, als der Gewandete einen langen gezackten Dolch aus seinem

Gürtel zieht. Der Informant soll jetzt geopfert werden.

Hinter den Kulissen

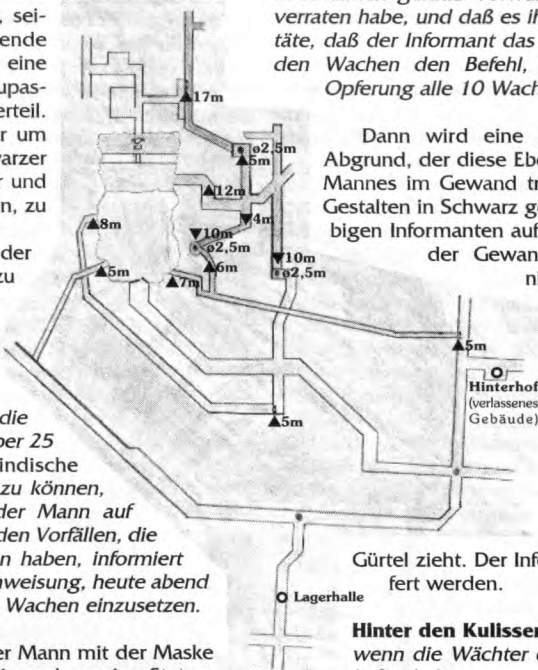
wenn die Wächter den Informanten abgeliefert haben:

Ein wirklich Hollywood-reifer Auftritt, den die Runner jetzt darbieten könnten. Die Rettung eines Informanten aus den Klauen des Bösen. Zumindest sind zu diesem Zeitpunkt wirklich nur der Schamane und sein Opfer, die gerade beschäftigt sind (und leicht überrascht werden können) und die vier Wachen, die der Schamane losgeschickt hat, um das Opfer zu holen. Bei einem Kampf, kann er innerhalb von 2W6 Runden weitere 6 Wachen rufen.

Sollten die Runner allerdings die Anzahl der Wachen dezimiert haben, wird sich der Schamane nicht so ruhig über sein Opfer hermachen, sondern es nur dort fesseln, um noch mehr Wachen und einen Geist zu rufen, um den lästigen Runnern mal die Macht Kalis spüren zu lassen. Seine weiteren 6 Wachen sind dann innerhalb von 1W6 Runden da.

Der Schamane hat natürlich ein paar Schutzzauber gewirkt, die seinen Tempel, insbesondere ihn schützen sollen. Die erste Ebene und die

Tunnel System





zweite trennt eine Manabarrriere (Stufe 5), die Hintergrundstrahlung, gegen die fremde Magier und Schamanen ankämpfen müssen, beträgt 2-3. Rachjmir beeinträchtigt das weniger, er hat schließlich die Hintergrundstrahlung verursacht und fühlt sich in ihr wohl.

Zwischen Ebene 2 und 3 kann durch seinen Befehl eine verankerte Feuerwand (Stufe 5) hervorgerufen werden, die sich selbst 8 Minuten aufrechterhalten kann.

Rachjmir's Maske ist ein Zauberspeicher mit Barrire (Stufe 6), den er normalerweise nicht aktiviert hat—es sei denn die ersten Schüsse fallen. Sein Gewand gibt keinen Schutz, aber dafür seine schwarzen Sachen, die er darunter trägt (Panzerung 2/1).

Keine Panik

Der Schamane ist zwar vorbereitet, aber nicht Kampferfahren, er glaubt außerdem wirklich an die Gunst Kalis. Das ist ein Vorteil, den die Charaktere eigentlich nutzen können. Sind sie dem Schamanen unterlegen, können Sie es arrangieren, daß der Schamane Rachjmir den Gang hinter der Kali Statue benutzt, um zu verschwinden. Er wird dann so schnell wie möglich aus dem Ruhr-Sprawl verschwinden und weiter nach Osten ziehen. Oder aber sich an den Runner später einmal rächen, wer weiß das schon?

Der nächste bitte Sag's Ihnen ins Gesicht

Das dumpfe Trommeln überönt fast alles, es geht durch Mark und Bein. Zwischen den Schlägen hört man den Singsang dutzender Kehlen: Kali - Kal - Kali-ma.

Auf der untersten Ebene knien etwa 50 Personen, schwarz gekleidet, ihre Kopfbedeckungen abgelegt. Inder. Ein paar bekannte Gesichter können inmitten des Mobs ausgemacht werden. Ein riesiges zweiflügeliges Tor versperrt jetzt den Ausgang, ein riesiger hölzerner Riegel ist von innen davorgeschoben und vier Wachen flankieren den Ausgang.

dutzende kleiner, etwa 1,60m großer, Ständer, inmitten der Gläubigen, halten jeweils eine Schüssel, in der duftendes Kraut und Öle brennen, wodurch der Raum einigmaßen beleuchtet wird.

Der davon ausgehende Duft betört durch sein kratzen im Hals, regt die Zirkulation des Blutes an und hinterläßt ein Hämmern im Kopf.

Kali - Kali - Kali-ma.

Drei kleine Gänge, 5 bis 10 Meter über den betenden, führen ebenfalls in diese Höhle. Unerreichbar, da keine Leitern oder ähnliches dort hinaufführen.

Weiter vorne steigt ein Podest, 2 Meter über die Grundebene empor. Felsig, zerklüftet, und trotzdem nicht leicht zu erklettern. Auf ihm stehen ebenfalls an den Rändern vier dieser Schüsseln, nur daß ihn ihnen grünes Feuer brennt. Vier weitere Wächter stehen an der Wand gelehnt, erstarrt. Außerdem befinden sich 4, in den Stein eingemeisselte Kreise mit magischen Symbolen übersät, in denen jeweils ein weiterer schwarzgewandeter Kuttenträger kniet. Die Umrisse der Kreise scheinen ebenfalls in einem

lichten Grün zu leuchten.

An diese Ebene schließt sich eine etwa 3 bis 4 Meter breite Spalte an, in der ein hellrotes Glühen erkennbar ist und Dampf aufsteigt. Die dahinter befindliche Ebene wird von der vierarmigen Kali Statue und dem davor befindlichen Altar dominiert. Zwei Schalen mit Feuer stehen links und rechts des Altars, vor dem ein Mann mit seltsamer Kleidung und Maske steht.

Seine Maske ist eine Art goldener Helm, aus dem verschiedenfarbige Feder ragen, Stränge aus verschiedenfarbigem, geflochtenem Haar sind so befestigt, daß sie ihm über die Schulter fallen. Sein Gewand scheint eine Art Poncho zu sein, es schließt sich um seinen Hals, wird von den Schultern gehalten, aber ist an mehreren Stellen eingeschnitten, so daß bei seinen

Bewegungen, seiner darunterliegende Kleidung zu sehen ist, eine schwarze Hose mit dazupassendem ärmellosem Oberteil. Das Gewand fällt schwer um seinen Körper, ist schwarzer Stoff, auf dem purpurner und goldene Stickereien, Runen, zu sehen sind.

Mit beiden Händen hält er einen riesigen gezackten Dolch in die Luft, grünes Licht umspielt seine Arme, kriecht bis zu den Händen hinauf und schließen sie ein. Als der Dolch plötzlich ebenfalls anfängt zu leuchten und sein pulsierendes grünes Licht von innen immer heller wird, nimmt im gleichen Maße das Licht um seine Hände wieder ab.

Das Trommeln wird lauter, dröhnender, schneller. Die Menge, seine Gläubigen, schreien aus voller Kehle.



Kali - Kali - Kali-ma.

Plötzlich scheinen alle bewaffnet zu sein. Die Inder auf der ersten Ebene haben auf einmal alle einen ebenfalls gezackten Dolch in der Hand; kleiner als der ihrer Führers.

Kali - Kali - Kali-ma.

Die Augen der Kali Statue fangen an, rot zu leuchten. Ein tiefes Grummeln erschüttert die ganze Höhle, das gesamte Gestein.

Kali - Kali - Kali-ma.

Hinter den Kulissen

Wenn die Charakter nichts unternehmen:

Der Priester dreht sich urplötzlich um, reißt den Dolch noch weiter empor und verharrt einen Augenblick; dann schreit er: Kali-maaaaaa. Aus über fünfzig weiteren Kehlen erschallt sein Echo: Kali-maaaaaaa.

Dann saust der gezackte, grünleuchtende Dolch in das schreiende Opfer, was auf den Altar gefesselt war.

Zu gleichen Zeit schneiden sich die Inder mit ihren eigenen Dolchen, Hände oder Beine, Arme, Bauch; jeder Inder läßt ein bißchen von seinem eigenen Blut fließen.

Ein grüner Strahl schießt von dem Opfer, aus der Wunde, durch den Dolch in die Luft, verharrt, teilt sich, fügt sich wieder zusammen; teilt sich diesmal entgeltig und wird regelrecht von den roten Augen Kalis aufgesogen.

Die Trommeln hämmern wieder langsamer, die Inder fangen einen Gesang anzustimmen.

Der Priester dreht sich um und schreit ihnen zu, wie erfreut die Göttin ist, zeigt ihnen ein über und über strahlendes Gesicht. Mit seinen Worten: Es ist

vollbracht! hören die Trommeln auf, der Gesang verstummt und die Inder packen ihre Sachen, sie helfen einander, stützen, wenn sie zu schwach zum gehen sind. Das Flügeltor wird geöffnet und eine Masse erschöpfter Kultanhänger strömt auf den Weg nach Hause.



Die vier Gestalten auf Ebene 2 stehen auf und warten auf ihren religiösen Führer. Auf einmal entsteht über der Spalte, in der heiße Glut zu herrschen scheint, eine Brücke aus dem Nichts und der Priester schreitet hinüber. Dann geht das Quintett durch einen eigenen Gang wieder hinaus, gefolgt von ihren 4 Wachen.

Wenn die Charaktere eingreifen:

Rachjmir inszeniert das ganze Schauspiel mit ein bißchen Illusionsmagie, um den Gläubigen eine gute Show zu bieten; das hat den Nebeneffekt, daß die Menschen wirklich bei der Sache sind.

Nach dem ersten Schuß, wird Rachjmir seinen Zauberspeicher mit Barriere (Stufe 6) aktivieren. Wenn Rachjmir unter Beschuß steht, wird er versuchen zu fliehen; er wird die verankerte Feuerwand (Stufe 5) in der Spalte aktivieren, somit ist es schwer ihn noch ausfindig zu machen, und dann nimmt er den Ausgang hinter der Kali Statue.

Die vier Personen in den Kreisen auf Ebene 2 sind vier Konzernangestellte (Wessel, Immingen, Merklenfeld, Reizbach); sie werden von den vier dortigen Tempel-Wachen beschützt.

Die vier Wachen der Grundebene versuchen einerseits gegen die Eindringlinge vorzugehen und andererseits gegen den Riegel von der Tür wegzukriegen, damit die Menge fliehen kann.

Eine Wache braucht etwa 4 Runden, um den Riegel wegzuschieben. In der Menge der Inder breitet sich unheimliche Panik ausm wenn sie beschossen werden. Alles strömt zur Tür, um in Freiheit zu gelangen; dabei trampeln sie sich gegenseitig nieder. Man kann davon ausgehen, daß jeder Verletzte, der inmitten diesen Mobs hinfällt, totgetrampelt wird. Dazu kommt, daß die Menge die zwischen ihnen stehenden, nicht festgeschraubten, Schüsseln mit Feuer garantiert umstoßen.



Tempel-Wächter
Ko S St C I W E R
4 4 5 3 4 5 6 4
Fertigkeiten: bewaffneter Kampf: 5, Feuerwaffen: 4,



Athletik: 4, Heimlichkeit (Stadt): 5
Gebräuche (Kali): 5, Verhör: 3
Sprachen: Indisch, Ruhr-
Deutsch
**Gefahren-/Professional-
tätigkeitsstufe:** 3/3
Ausrüstung: langer Dolch
(Str+2)L, Panzerjacke (5/3),
MP Scorpion: 7M (1 Streifen)

Keine Panik

Wenn die Runner das Opfer nicht aufhalten, sehen sie zumindest wie das Ende einer solchen Zeremonie aussieht. Sie können dann das Gelände für später untersuchen, um einen Hinterhalt für die nächste *Sitzung* vorbereiten.

KARMAVERTEILUNG

Erstmal gibt es 3 Karmapunkte, modifiziert mit:

- +1, für Auftrag 1
- +1, für Auftrag 2
- +1, für Auftrag 3
- +1, für Auftrag 4
- +1, wenn Bernhard Julius nicht als Schuldiger hingestellt wird
- +4, wenn die Gruppe den letzten Mord (Angie) verhindert
- +2, wenn die Verbindung zwischen Dynatech Inc. und dem Schamanen aufgedeckt wird
- +2, wenn der Kali-Kult unblutig aufgelöst wird
- +1, wenn sie Babsi in der Lagerhalle helfen
- +2, wenn sie Dynatech Inc. doch noch an den Eiern packen
- 1, für jeden Kult-Anhänger, der von den Runnern getötet wird (ausgenommen die Wachen und Rachjmir selbst)
- 2, wenn der letzte Mord (Angie) nicht verhindert wird
- 4, wenn sie mit Rachjmir gemeinsame Sache machen

Anhang (Handouts)

Rhein-Ruhr Saftey Parcel KG

Zentrale: Dortmund, Deutschland

Präsident: Sven Guradu

Einstufung: mittelständischer Betrieb, etwa 40 Angestellte

Wichtige Filialen/Tochterunternehmen: keine

Wichtigste Produkte/Dienstleistungen: Der Betrieb bekam 2048 nach einer Dienstleistungs-ausschreibung der Post AG den Zuschlag zu einem Teil Pakete innerhalb des Rhein Ruhr Megaplexes auszuliefern. Die Post übergibt die Verteilung von Paketen zu einem Teil an ortsansässige Firmen ab, die billiger und effektiver arbeiten können. RRRSP übernimmt das Ausliefern *wertvoller* Pakete bis zu einer bestimmten Größenordnung.

Geschäftgebaren: RRRSP behauptet nun schon seit fast einem Jahrzehnt seine Stellung als Paket-Service gegen Firmen wie die Post, UPS, International Courier, Blitz Post, etc. Die Methoden bewegen sich auf dem grauen Sektor: andere Paketdienste sabotieren, ihnen ihre wertvollen Pakete abjagen, um sie selbst zu verteilen, sie aufhalten, damit ihre

Souviere zu spät kommen, etc.

Konzernsicherheit: Der Betrieb kann sich nur bedingt Magier leisten, die die Hauptstelle unter ihren Schutz stellen. Die Lagerhallen werden vom eigenen Wachdienst Tag und Nacht gesichert. Ihre Matrixsicherheit läßt allerdings zu wünschen übrig (Durchschnittssystem: Grün-4/9/8/6/9/7, meist nur Zugangs- oder Killer-IC)—nur ihr Hauptcomputer ist wesentlich besser geschützt.

Jeder Auslieferungswagen ist gut gepanzert und ist über ALI und Funk mit der Zentrale verbunden. Die Türen schließen automatisch kurz nachdem sie geöffnet wurden und können nur durch den eingeteilten Wachmann oder durch einen Befehl aus der Zentrale wieder geöffnet werden; Sicherung sind ein Handscanner und ein Magschloß (7). Jeder Fahrer hat legalerweise eine Schwere Pistole und eine Panzerjacke mit dem Firmenlogo drauf dabei.

Dortmund-Lindenhorst (C-D)

Gegen Anfang der 50iger gehörten Lindenhorsts Bewohner der untern Mittelschicht an. Einige waren Langzeitarbeitslose und die, die damals noch Arbeit hatten, haben sie heute oft nicht mehr. Die gutbürgerlichen Mittelständler sind im Laufe der letzten Jahre alle weggezogen. An ihre Stelle traten Inder. In dem Viertel trat ein seltsames Phänomen auf, immer mehr Inder kamen ins Viertel und immer mehr Alteingesessene verließen das Viertel. Und je mehr Inder dort wohnten, desto mehr Deutsche fühlten sich in ihrer Gegenwart unwohl und zogen um. Inzwischen sind über 80 Prozent der Bewohner indischer Abstammung. Die Wohnpreise dort sind leicht gesunken. Die Polizei kontrolliert zwar noch in dem Viertel, aber die Aufklärungsrate von Verbrechen liegt weit unter dem Rhein-Ruhr Durchschnitt. Die neuen Bewohner Lindenhorsts sprechen meistens kein Deutsch und nur gebrochenes Englisch, was die Ermittlungen der Sicherheitskräfte sichtlich erschwert.

Einige Hinterhöfe wurden kurzerhand in kleine Geschäfte umgewandelt, wo man unter indischen Landsleuten einkaufen kann. Edeka und Aldi Geschäfte mußten in dem Viertel schließen, da sich die indischen Familien gegenseitig unterstützen und nur bei Landleuten einkaufen. Und die wenigen Nicht-Inder, haben nicht mehr die Kaufkraft, um den Geschäften einen stabile Bilanz zu geben.

Das Straßenbild an sich hat sich nicht viel verändert. In den Hinterhöfen der Wohnhäuser sind inzwischen die meisten Geschäfte angesiedelt, dort hängen auch überall bunte Bänder, heilige Masken, etc.

>>>>(Wer einmal in einen der Hinterhöfe hineingeht, glaubt gar nicht mehr, daß er im Ruhrpott ist. Die Höfe sehen aus, wie ein ganzer indischer Basar. Und genauso verhalten sich auch die Leute dort. Anstatt in ein Geschäft zu gehen und dort innerhalb von fünf Minuten alles wichtige zu erledigen, verbringen die Menschen dort bis zu über einer

Stunde bei einem Händler, trinken heißes Wasser und unterhalten sich. Sollte man mal ausprobieren haben.)<<<<<

—Kumpel Anton [00:20:17/25-09-57]

>>>>(Hey, aber paßt auf, die Händler dort ziehen euch ganz schnell über'n Tisch. Wenn du kein Wort Indisch kannst, bekommst'n normalteuren Preis, wenn'de 'n bißchen Indisch sprichst, gib'ts 'n billigeren Preis. Kannst du Indisch, gewährt er dir einen Sonderpreis—und wenn du ganz viel Glück hast und du mit einem indischen Freund dort auftauchst, hast du gewonnen.)<<<<<

—Pietje Puck [00:24:28/25-09-57]

>>>>(Die Preise in diesem "Klein Indien" sind auch anders, als die in dem restlichen Ruhr-Sprawl:

Schußwaffen: 230%

Hieb- und Stichwaffen: 70% bis 90%

Elektronik: 150% bis 200%

Cyberware (Klasse A und B): 80% (Second-Hand), 120% (japan.), 230% (amerik.)

Cyberware (Klasse C): über 250% bzw. nicht erhältlich

Bioware (legale und Klasse A): 80% (Second-Hand), 100% (normale)

Bioware (Klasse B): 150%

Bioware (Klasse C): nicht erhältlich

normaler Soyafräß: schwer erhältlich

Gewürze, selbstgemachtes Brot etc.: 70% (für Inder) bis 200% (für Nicht-Inder ohne Sprachkenntnis)<<<<<

—Kumpel Anton

[00:29:12/25-09-57]

>>>>(Und ich hab' noch eine unvollständige Bevölkerungsstatistik von '56 gefunden:

Metamenschen

Orks: 7%

Elfen: 1%

Rest: 1%

Kinder pro Familie: 7,6 (bei Orks 11,2/bei Elfen 4,3)

Religion

Hinduismus: 67%

Buddhismus: 21%

Christen/Moslems: 3%

keine: 9%

Bevölkerungsdichte: 4182/qkm)<<<<<

—Kumpel Anton

[00:41:01/25-09-57]

An den Häuserfassaden hängen manchmal Leinenspruchbänder mit heiligen Schriftzeichen. Von Haus zu Haus sind in den engeren Straßen auch Wäscheleinen gespannt oder Banner, auf denen in

Sanskrit steht, welcher Laden in einem der Hinterhöfe ist, und was der anbietet. Die Straßennamen sind fast alle noch auf Deutsch—einige Straßen haben ein weiteres Schildchen von den Bewohnern mit einem Namen auf Sanskrit geschrieben bekommen. Fast alle öffentlichen Stellen in dem Viertel sind inzwischen mit Indern besetzt; selbst der Paketdienst.

In dem Viertel existiert noch eine evangelische Kirche, deren Pfarrer nur noch wenige seiner Schäfchen begrüßen kann. Desweiteren gibt es inzwischen 2 Meditationsstätten für Buddhisten und 4 für die Hindus. Während die Stätten der Buddhisten für alle offen sind, sind die der Hindus kastenweise getrennt.

Manche indische Ärzte kommen am Wochenende einmal ins Viertel und helfen ihren armen Landsleuten—sie verlangen aber nicht ganz so viel Geld. Einige verdingen sich inzwischen als Straßendocs auf den Straßen "Klein Indiens". Nachts ist es auf den Straßen nicht gerade sicher, die Anzahl der Organjäger ist größer als anderswo. Auf den Straßen findet man unheimlich viele Kinder, die Arbeiten aller Art verrichten, um für sich und ihre Familien Geld zu verdienen. Selbst nach 24 Uhr sind auch noch 8 Jährige auf der Straße und betteln. Das Jugendamt hat in diesem Viertel kapituliert und sieht bei solchen Zuständen einfach weg.



Fühlen Sie sich allein? Möchten Sie Ihre Hobbys mit jemanden teilen, finden aber keinen?



Partnerschaftsvermittlung

"Cupidon"

Erfüllen Sie sich Ihren Lebenswunsch!

Beratung in Hamburg (Eidelstedt), Wuppertal (Ebene 2) und - NEU!!! - in Leipzig und Bochum



**Hey Chummer,
wo gibt's die neuesten**

 **SHADOWRUN®-Artikel
zu ultracoolen Preisen?**

**Fordert unseren Versandkatalog gegen
3 DM in Briefmarken an:**

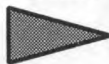
IMP'S SHOP

**Herrenkellergasse 20
89073 Ulm**

Tel. : 0731 / 61 94 63

FAX: 0731 / 61 95 84

z.B.

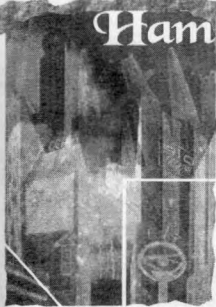


Regelwerk (engl.)	55.00
Chrom & Dioxin	36.00
SR Compendium (11/96)	32.00
Data Heaven (Magazin)	6.50

**Wir haben noch viele vergriffene
Shadowrun-Zinnfiguren auf Lager!
Im neuen Ral-Partha Katalog (5.-)
sind alle aktuellen Figuren abgebildet!**

**Bei uns gibt's natürlich
auch alle anderen Spiele von:**

FASA
CORPORATION



Langsam durchschneidet der Bug des flachen Bootes das ölige Wasser des Kanals. Das Geräusch des leise tuckernen Motors verschwindet nahezu in der verschneiten Nscht. Drei Gestalten, die kauern und angespannt im Boot hocken, blicken unruhig umher. Der Motor verstummt, als eine alte

Werbetafel einer Tankstelle aus dem Wasser ragt—nach 30 cm erhebt sich aus dem Wasser das flache Betondach einer Tiefgarage.

Ein paar leise gezischte Worte und das Boot geht an dem Betondach längsseits. Einer Katze gleich, entert eine Gestal vom Boot das Dach, hockt sich dort hin und raunt den anderen etwas zu. Diese beginnen daraufhin, sich Tauchermasken und Sauerstoffflaschen anzulegen. Leichtes Gepolter, Gezische, ein Witz wird gerissen und leises Gekichere. Die Stimmung lockert sich, oder ist es nur eine Art die Angst niederzukämpfen?

Ein verständiges Nicken und die beiden

Froschmänner gleiten ins Wasser. Kurze Zeit später scheint gespenstisches gelbliches Licht aus der Tiefe hinauf—die Scheinwerfer der beiden Runner, die sich nun in die Tiefen Hamburgs wagen. Die neuongrünen Cyberaugen des knapp 17 jährigen Mädchens auf dem Dach folgen dem Licht bis es verschwindet.

„Viel Glück Jungs...“

Große Teile Hamburgs sind Überschwemmt und oberhalb der Wasseroberfläche habe die Konzerne und Sicherheitsdienste das Leben mehr oder minder im Griff. Was aber passiert unterhalb von Normal Null, in den alten, überfluteten Kellerräumen, Tiefgaragen, U-Bahnschächten und Abwässerkanälen?

Ein riesiges mit Wasser gefülltes mehrstöckiges Labyrinth liegt unter der Stadt und wartet darauf entdeckt zu werden.

Eine Gruppe von Hamburgern, die dies schon getan hat sind die in Barmbek-Uhlenhorst (siehe Karte) ansässigen „Quastenflosser“. Diese Gruppe als Gang zu bezeichnen würde es nicht richtig treffen, da sie sich allgemein nicht gerne in den



Alles für den
Runner

Spielwaren "der Meister"
kuhberg 16
24534 neumünster
telefon u. telefax:
04321/48561



KARTENMATERIAL

Vordergrund stellen und eigentlich auch keine Gebietsansprüche erheben zumindest nicht oberhalb des Wasserspiegels. Sie verdienen sich ihren Lebensunterhalt mit Schmuggeln und

Gelegenheitsjobs für Piraten und Konzerne, oft aber auch als Scout für nicht ortsansässige Runner.

Die Zentrale der Quastenflosser ist die "RÖDE ORMS BOOTSWERFT UND REPARATUREN", eine Stadt- bekannte Werkstatt im Süden von

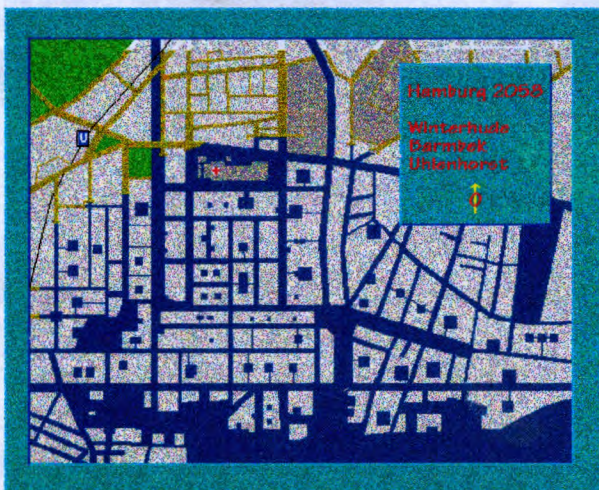
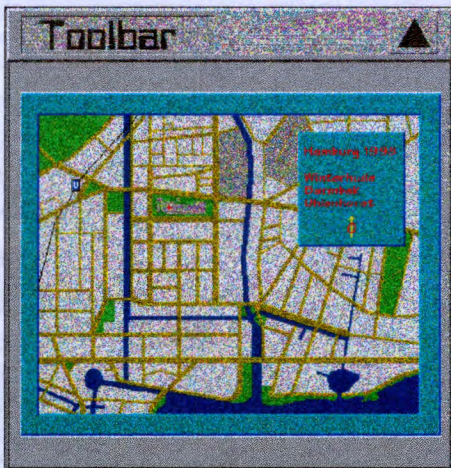
Barmbek, in der selbst die Hamburger Hoverball-Mannschaft SHARKS ihre Bikes nach einem harten Spiel wieder auf Vordermann bringen lassen.

Röde Orm ist auch Kopf, der wohl an die 20 Mann (bzw. Frau) starken Gruppe. Wieviele wirklich sich zu den Quastenflossern zählen dürfen weiß keiner so genau; und diejenigen, die es wissen, werden es wohl auch keinem so schnell erzählen. Hanseatisch, wie sie nun einmal sind, arbeiten sie gerne im Hintergrund.

Auffällig ist ihre Aversion gegenüber Implantaten, nur selten findet man ein Mitglied das verchromt ist, und wenn, handelt es sich meist um ein Bestandteil des Körpers was durch einen "Arbeitsunfall" abhanden kam. Die Jungs und Deern verlassen sich lieber auf ihr mechanisches Geschick und ihren überaus guten Kenntnissen der Hamburger Unterwasserwelt. Jeder von ihnen ist ein erfahrener Taucher und Bootsführer.

Einer ihrer Spezialfahrzeuge ist der "schwimmende Torpedo" eine nicht ganz neue Idee. Diese Art von Gefährt wurde schon von zwei Engländern im 2. Weltkrieg eingesetzt. Röde Orm und seine Leute haben diese Idee aufgegriffen und verbessert. Heraus kam ein schnelles Über- und Unterwassergefährt für zwei Mann Besatzung (selbstverständlich in Taucheranzügen) und einem Stauraum von 1,5m³.

Ein Runner, der neu in Hamburg ist, kann mit Glück das eine oder andere Mitglied der Quastenflosser in einer der Kneipen um das Mundsburger Einkaufszentrum antreffen. Als Beispiel sei hier das JOY genannt.



JOY

...und die tolle Kneipe...

Mundsburger Chaussee/Gerhard Knühs, Besitzer/#382.223.02

Das JOY ist eine Piraten- und und Schmugglerkaschemme, dessen Wirt eine Vorliebe für Knoblauchgerichte hat. Dem Gast fangen kurz nachdem er die Kneipe betreten hat, die Augen an zu tränen. Das Bier ist preiswert und gut gezapft. Verhält man sich gegenüber den Gästen anständig, ist es hier kein großes Problem Anschluß und Information zu erhalten.