

FREIER MARKT

Ein Anfängerrun für 2-4 Runner und einen Spielleiter

DER ERSTE RUN

Erster Schritt: Lesen

Bereit zum ersten Shadowrun? Keine Panik, als Spielleiter haben Sie den leichteren Part bekommen. Die Spieler handeln, und Sie müssen eigentlich nichts tun, als die Reaktion der Umwelt auf diese Aktionen zu beschreiben – eigentlich. Dabei helfen die Regeln und das Abenteuer.

Die Regeln beschreiben, wie Sie feststellen können, ob irgendeine Handlung klappt oder nicht.

Das Abenteuer beschreibt dagegen eine Situation mit einem bestimmten Hintergrund, in der die Spielercharaktere aktiv werden können (und sollen).

Anhand dieser Informationen können Sie die Folgen ihrer Aktionen bestimmen. Einige denkbare Aktionen und Lösungswege sind im Abenteuer vorgesehen; das heißt aber nicht, dass das der einzig mögliche Weg ist. Wenn die Spieler eine andere Idee haben, um zum Ziel zu kommen, sollten Sie ihnen eine faire Chance geben. Und sind Sie mal unschlüssig, können Sie immer die Würfel entscheiden lassen.

Erster Schritt ist also, Regeln und Abenteuer zu lesen. Man muss sie nicht auswendig können, sollte aber einen groben Überblick haben.

Aufbau des Abenteuers

Jede Szene eines SR-Abenteuers enthält üblicherweise mehrere Abschnitte:

Unter „**Sag's ihnen ins Gesicht**“ finden Sie einen vorformulierten Abschnitt, mit dem Sie einsteigen können.

„**Hinter den Kulissen**“ sagt Ihnen, worum es eigentlich geht, und etwas über Hintergrund und Zweck der Szene.

„**Schwierigkeiten**“ beschäftigt sich – der Name deutet es bereits an – mit möglichen Schwierigkeiten, die sich ergeben könnten, wenn die Spieler auf dumme Ideen verfallen.



Bevor es zur ersten Szene kommt, wird im Kapitel „**Hintergrund**“ noch erläutert, worum es in dem Job, den die Runner erledigen sollen, eigentlich geht.

Außerdem gibt es in diesem Abenteuer noch die „**Anmerkungen für den SL**“, die Ihnen den ersten Einsatz etwas leichter machen sollen, sowie diverse Kästen mit Tipps.

Charaktere machen

Jeder Spieler kann aus den vorgefertigten Archetypen (Einsteigerregeln ab Seite 19) einen Charakter aussuchen, den er im Abenteuer führt. Die Archetypen bestehen nur aus Werten; der Spieler sollte daraus einen Charakter machen. Was ist der Runner für ein Typ? Ernster, wortkarger Draufgänger? Smarter Frauenheld? Choleriker? Immer einen Witz auf Lager?

Ein Charakter braucht kein komplettes Psychogramm, aber eine grobe Orientierung kann nicht schaden. Ein Charakter muss auch keine komplette Eigenschöpfung sein. Wenn einem nichts Eigenes einfällt, kann man sich von Figuren aus Büchern, Filmen o.ä. anregen lassen.

Für Kompatibilität sorgen

Wichtige Eigenschaft aller Charaktere ist, dass sie zusammenarbeiten können und eine Motivation für den Run haben. Wenn ein Spieler einen Magier spielt, dann wäre es unfair und unproduktiv, wenn ein anderer einen Charakter spielt, der Magier hasst und geschworen hat, alle bei erster Gelegenheit zu töten. Die Charaktere sollten auch keine unüberwindlichen Probleme damit haben, für organisiertes Verbrechen oder mächtige Konzerne Jobs zu erledigen. Sonst fallen nämlich die meisten Runs und auch dieses Abenteuer für sie flach.

Es muss keine konfliktfreie Harmonie herrschen, aber jeder Charakter sollte fähig sein, mit den anderen zusammenzuarbeiten. Dann muss sich eigentlich nur noch jeder einen Stift schnappen, irgendjemand sollte was zu trinken und Knabberzeug auf den Tisch stellen, und es kann losgehen.

HINTERGRUND

Anmerkung für den SL

Hier erfahren Sie etwas zum Hintergrund der ganzen Sache. Warum findet der Job statt, wer ist darin verwickelt etc. Davon müssen die Runner eigentlich nicht viel mitbekommen. Andererseits macht es mehr Spaß, wenn sie einige Blicke hinter die Kulissen werfen können. An einigen Stellen im Spiel ist das möglich, und Sie sollten es fördern, wenn die Spieler entsprechende Versuche unternehmen.



WIE SAG ICH'S JETZT AM BESTEN?

Rollenspiel findet hauptsächlich mündlich statt. *Wie genau*, dafür gibt es keine Vorschrift. Machen Sie es so, wie es Ihnen am einfachsten scheint. Ob Sie oder die Spieler sagen „Ich gehe langsam den Flur entlang und prüfe die Türen“ oder „[Sam/Ido/welcher Charaktername auch immer] geht...“ ist völlig egal. Es muss auch nicht jedes Detail ausgespielt werden. Die Spieler können z.B. tatsächlich einen Dialog führen, wenn ihre Charaktere das tun, aber sie können auch schlicht sagen „Während der Fahrt führen Ido und Sam mit viel Nicken ein Expertengespräch über Cyberware“ oder „Sal, der Frauenheld, versucht bei jeder Gelegenheit, Samira, die magisch begabte Elfe, anzugraben“.

DATENEMPfang...

Hintergrund

Ein heißes Geschäft für das organisierte Verbrechen sind illegale SimSinn-Chips, meist CalHots genannt. Das sind SimSinn-Chips, bei denen der Output so manipuliert und verstärkt wurde, das er um Vielfaches „besser“ wirkt. Solche Chips können süchtig machen, aber da die Auswirkungen sich erst spät einstellen und relativ milde sind – wenn man Abhängigkeit, Realitätsverlust oder schlichtes Verhungern oder Verdursten während des Trips als milde bezeichnen will – geht HanSec nur halbherzig dagegen vor.

Bisher hatte das Yakuza-Kartell des „Drachen“ die Nase vorne darin, Norddeutschland mit CaHots der besseren Qualität zu versorgen. Aber durch einen glücklichen Zufall gelingt es der Lobatchevski-Vory, einen derer SimSinn-Coder – einen der hoch begehrten Fachkräfte, die aus einfachen SimSinn-Aufzeichnungen CalHots machen – auf ihre Seite zu ziehen und von ihm die neuesten Konvertierungsroutinen der Yakuza zu erhalten. Sie wenden sie sofort an und beginnen in einem Codelabor in der Stadt damit, Chips der Spitzenklasse zu brennen und sie auf dem Markt zu verteilen.

Die Yakuza bekommt allerdings schon nach wenigen Wochen mit, dass ein neues Produkt in den Straßen zirkuliert und will die Codes dafür in ihre Finger bringen – bisher noch, ohne zu wissen, dass es eigentlich ihre eigenen sind. Also klappern sie einige Schieber ab, auf der Suche nach einem Team Shadowrunner, das die Quelle der Chips ausfindig machen soll, dort einsteigen und die Codes in ihren Besitz bringen – wenn möglich, ohne eine Visitenkarte zu hinterlassen.



SOYKAF

Keiner mag ihn, jeder trinkt ihn; Soykaf ist ein Symbol für die 6. Welt und das bekannteste diverser Ersatzprodukte. Die erste Generation bestand aus Soya; woraus er heute gemacht wird, will niemand wirklich wissen. Sein Vorteil ist, konkurrenzlos billig zu sein. Wer in einen beschissenen Tag starten will, tut das mit einer Tasse Soykaf.

DATENEMPfang...

NPCS

NPCs steht für Nichtspielercharaktere; also alle Personen einer Geschichte, die nicht von den Spielern verkörpert werden. Ihre Darstellung übernimmt stattdessen der Spieler, also Sie, wenn es nötig werden sollte. Eigentlich ist also jede mögliche denkbare Figur ein NPC, z.B. wenn es den Charakteren einfallen sollte, sich auf den nächsten Obdachlosen zu stürzen und ihn irgendwas zu fragen – in diesem Fall müssen Sie improvisieren. Manche NPCs dienen einfach nur der Stimmung. Andere sind näher beschrieben und erfüllen einen bestimmten Zweck. Wenn die Charaktere mit ihnen interagieren, können sie ihnen zum Beispiel weiterhelfen oder ihnen Informationen geben. Oder ein Problem für sie darstellen, das irgendwie gelöst werden muss. Solche NPCs werden dann in Kästen wie diesem beschrieben.

Stellen Sie „Ihre“ NSCs nicht über die Bedürfnisse der Spieler. Alle sollten vom Spielerlebnis profitieren

DATENEMPfang...

ERSTER TEIL

Anmerkung für den SL

Der erste Teil umfasst den Anruf des Schiebers, der den Charakteren von einem Job erzählen wird, und das Gespräch mit dem Schmidt, der ihnen den Job gibt und sagt, was zu tun ist – jedenfalls, wenn sich die Charaktere nicht zu übel aufführen. Dieser Teil ist ziemlich „linear“, d.h. hier gibt es eigentlich nicht viel, was die Spieler tun können, um die Handlung zu beeinflussen. Eigentlich nur, den Job abzulehnen oder eine so katastrophale Vorstellung zu bieten, dass der Schmidt zu dem Urteil kommt, der Auftrag sei bei jedem Idioten von der Straße besser aufgehoben als bei den Runnern. In einem solchen Fall geben Sie den Runnern nach einigen ereignislosen Tagen denselben Run unter leicht anderer Beschreibung und von einem anderen Schmidt einfach noch mal – natürlich nicht, ohne dass ihnen zuvor ihr Schieber schwere Vorwürfe gemacht hat. Wenn die Spieler aber partout etwas anderes vorhaben, und z.B. lieber auf eigene Faust losziehen, sollten Sie ihnen keine Steine in den Weg legen oder sie zu irgendetwas zwingen. Warten Sie mit dem Job dann einfach, bis ihnen langweilig wird.

ERSTE SZENE – DER ANRUF DES SCHIEBERS

Anmerkung für den SL

Das Klischee will, dass Runs damit beginnen, dass der Schieber den Runner um elf Uhr vormittags aus dem Bett klingelt und ihm einen Run anbietet. Da das hier ein Anfängerrun ist, fängt es aber etwas früher an.

Jedes SR-Abenteuer enthält für jede Szene unter dem Titel „Sag's ihnen ins Gesicht“ einen kurzen Text, den Sie als Einstieg benutzen können, wenn Sie kein begnadeter Erzähler sind, dem zu allem sofort etwas Stimmiges einfällt.

Lesen Sie den Spielern also den Text unter „Sag's ihnen ins Gesicht“ vor (oder schildern Sie ihnen den Sprawl in eigenen Worten) und lassen Sie sie dann im Gegenzug beschreiben, was ihre Charaktere gerade so tun, wie sie wohnen etc. Schließlich sind es die Spieler, die aktiv werden sollen statt sich nur vom SL beschallen zu lassen. Jeder Protagonist hat ein Privatleben, und auch in den meisten Filmen oder Büchern gehört dem die erste Szene. Weil aus dem Stegreif den meisten Leute zu „Was macht dein Charakter gerade?“ aber nur „Äh, umpf, er, äh... putzt seine Waffen“ einfällt, sollten Sie die Spieler rechtzeitig vorwarnen.

STUFFERSHACK

Sie brauchen einen Laden, der billige Massenwaren hat, schlechte Qualität, kaum Service, oft nur Automaten, wenig Auswahl? StufferShack ist ihr Ding! Hier kann man einen Burger holen, billige Fertig-Nahrungsmittel oder einfach nur Soy-Pampe, oft auch seine Kleider waschen lassen oder neue aus dem Automaten ziehen. Der Vorteil der Stuffer-Shacks ist, dass es hier alles gibt, was man für einen billigen Alltag auf niedrigem Niveau braucht, dass das Angebot in jedem Stuffer exakt gleich ist und dass es Stuffer überall gibt. Wo Küchenschaben existieren können, ist auch ein Stuffer nicht weit.

DATENEMPfang...

Sag's ihnen ins Gesicht

Es ist ein ganz normaler Tag im Plex. Die Terrorwarnstufe steht auf Orange, der Smoglevel ist 2. Irgendwo in der City demonstrieren irgendwelche Massen gegen irgendwas, aber hier ist davon nichts zu spüren außer fernem Sirenengeheul, das in der Luft liegt. Es ist wenig los auf der Straße, nur ein Stockwerk höher, zwischen den Häusern, tummeln sich einige Drohnen. Ein paar Blocks die Straße runter kokelt ein Haufen Reifen vor sich hin, und hinter der nächsten Häuserzeile sind zwei oder drei ähnliche Rauchfahnen zu sehen, lang, dünn und pechschwarz, aber was auch immer der Grund dafür war, ist nicht mehr rauszufinden. Vielleicht war das der Lärm gestern Nacht; aber heute ist hier nur noch eine Straßensperre von HanSec zu sehen. Wahrscheinlich sollen die gepanzerten Jungs Personenkontrollen machen, aber sie ziehen es vor, mit schlechter Laune im Schutz ihrer Sandsäcke und des dicken *Roadmaster*-Einsatzwagens zu bleiben und die Vorbeigehenden misstrauisch zu mustern. Die Nachrichten berichten von irgendeinem Anschlag in Eimsbüttel (vielleicht deswegen die Sirenen), oben in Pinneberg wird nach einem Höllenhund gesucht, nachdem zwei angefressene Leichen gefunden wurden, und die News sind die übliche Mischung aus Wirtschaftsbericht und Verbrechensreport; in den lokalen Top Ten führt immer noch der mies gemachte Überfall auf einen Stuffer von vorgestern..

Ein ganz normaler Tag im Plex.

Hinter den Kulissen

Um den Einstieg einfacher zu gestalten, gehen wir hier davon aus, dass alle Charaktere denselben Schieber kennen: Mattie,



MATTIE

MATTIE, DER SCHIEBER

Mattie betreibt einen Stuffershack irgendwo in den vernachlässigten Außenvierteln des Sprawls, verkehrsgünstig gelegen zwischen einer Autobahn-Auffahrt, einem Bordell und einer stinkenden Fleischfabrik, die aus Gammelfleisch leckere Presslinge macht. Meist ist seine schmale und nachlässig gekleidete Gestalt hinter dem Tresen oder in der abgetrennten Kabine mit der Aufschrift „Manager“ zu finden, während ein blasser, magerer und namenloser Laufbursche den Laden schmeißt.

Mattie ist eine Art Makler für Jobs, Kontakte und Ausrüstung in den Schatten. An Leute wie ihn wendet man sich, wenn man einen Job zu vergeben hat, der das Tageslicht scheut. Die Runner sind nur einige von den Adressen in seinem Buch, vielleicht nicht einmal die besten. Auch wenn er ihnen immer wieder bei jeder Gelegenheit versichert, dass er große Hoffnungen in sie setzt und nur ihr Bestes will (nämlich ihr Geld), und stets gut aufgelegt und jovial erscheint, sind die Runner einfach Aktivposten für ihn – mit kalkulierbarem Wert und ersetzlich.

Nicht jeder Schieber hat ein Universalangebot wie Mattie, die meisten haben sich auf bestimmte Bereiche wie Jobs, Waffen etc. spezialisiert, in dem sie dann deutlich mehr können als Mattie, aber für die Zwecke eines Anfängerruns genügt er vollauf. Stellen Sie aber sicher, dass der Schieber nicht zur Rundum-sorglos-Servicestation für die Runner wird. Natürlich arbeitet er auch nicht umsonst, sondern er wird für jeden Dienst Prozente oder Bargeld verlangen.

DATENEMPfang...

der Schieber. Früher oder später wird er sie kontaktieren, und ihnen mitteilen, dass es da jemanden mit einem Job gibt, der genau das Richtige für sie zu sein scheint. Offenbar geht es darum, eine Datei zu finden und irgendwo rauszuholen, und der Schmidt sei wohl bereit, dafür bis zu 50.000 Nuyen springen zu lassen (insgesamt, nicht pro Person). Mattie hatte bereits mehrmals Geschäftskontakt mit ihm und bezeichnet ihn als vertrauenswürdig – was in den Schatten nicht allzu viel heißen muss. Bei Interesse sollen sie morgen Abend um 22.00 Uhr in die Bar „Arena“ in Hamburg-Neue Mitte kommen und dort an der Theke nach einem Herrn Schmidt fragen.

Am einfachsten ist es natürlich, wenn die Runner sich bereits kennen und schon eine Gruppe bilden. Dann muss nur einer der Runner angerufen werden. Falls die Runner alle noch einzeln sind, müssen Sie auch nicht für jeden den Kontakt einzeln ausspielen. Wenn die Spieler nicht unbedingt Wert drauf legen, genügt es vielleicht auch, einfach mitzuteilen, dass sie ähnliche Nachrichten bekommen hätten.

Der Kontakt zwischen Schieber und Gruppe kann natürlich auf alle denkbaren Arten erfolgen – vom Toten Briefkasten über harmlose Postings in Matrixforen oder persönliche Tref-

KONZERNE

2070 beherrschen Großkonzerne die Wirtschaft – und das Alltagsleben. Fast alle Produkte sind von solchen Megas, und die meisten Megas in fast allen Bereichen vertreten – mehr oder weniger stark. Wenn Sie die Welt mit Mega-Produkten würzen wollen, z.B. einem Ares-Auto oder einem Renraku-Trideo, hier ein paar große Namen: Saeder-Krupp, Shiawase, Evo, Yamatetsu.

DATENEMPfang...



VERTRAUEN IN DIE CHARS

Vertrauen Sie den Spielern, aber vertrauen Sie auch den Charakteren. Für die Spieler mag die Welt von Shadowrun neu sein, und vielleicht haben sie auch unterschiedliche Vorstellungen davon. Aber die *Charaktere* leben 24 Stunden pro Tag in dieser Welt, und das seit einigen Jahren. Ein Spieler mag es für eine gute Idee halten „Ist hier jemand namens Schmidt?“ durch die Bar zu brüllen, aber der Charakter weiß wahrscheinlich, dass das ziemlich dämlich ist – wenn er erfahrener Runner ist. Dann spricht nichts dagegen, dem Spieler einfach einen entsprechenden Hinweis zu geben, sollte er so eine Aktion vorhaben.

DATENEMPfang...

fen bis zu noch ausgefeilteren Methoden – obwohl der Bat-Scheinwerfer wohl übertrieben wäre. Aber für den Anfang genügt wohl ein einfacher Anruf oder eine elektronische Textnachricht.

Schwierigkeiten

Schwierigkeiten sollte es hier keine geben, außer, die Runner lehnen den Job ab. Siehe dazu oben. Wollen die Spieler bereits jetzt mit Nachforschungen beginnen, siehe dazu unten „Beinarbeit“.

ZWEITE SZENE – DAS TREFFEN MIT DEM SCHMIDT

Anmerkung für den SL

In allen Runnerfilmen findet das Treffen mit dem Schmidt in einer zwielichtigen Bar statt. Das muss nicht so sein, aber diesmal siegt das Klischee.

Das ist eine gute Gelegenheit für eine Probe. Gelingen einem Runner zwei Erfolge bei einer Wahrnehmungsprobe, entdeckt er auf dem Parkplatz die Reservetruppe der Yakuza: drei Mann, die offenbar nichts anderes tun, als regungslos in einer dunklen Limousine sitzen. Beachten Sie bei der Probe die Modifikatoren, die sich aus der Beleuchtung (schwach beleuchtet) und den Sichtsystemen des jeweiligen Charakters ergeben. Sollten die Spieler jetzt aber zu misstrauisch werden, denken Sie daran, den Charakteren zu vertrauen. Sie können den Spielern mitteilen, dass halbwegs erfahren Runner relativ schnell auf die Idee kommen, dass es sich hierbei um eine Leibwache für Herrn Schmidt handelt. Immerhin trifft er sich mit Verbrechern.

Sag's ihnen ins Gesicht

Ein ehemaliges Kabelwerk, davor ein regennasser Parkplatz, der ziemlich leer ist. Die nächsten Gebäude sind unangenehm weit weg, und das Knirschen von Kies unter euren Sohlen ist der einzige Laut, der zu hören ist – vom leisen Hintergrundrauschen des Sprawls abgesehen. Und überall spürt man die Feuchtigkeit der nahen Flut.

Viel scheint im ‚Arena‘ nicht los zu sein. Früher, nach der Überflutung, soll es hier Deathfights zwischen Metas gegeben haben, aber irgendwann hat sich das wohl totgelaufen. Übrig geblieben ist nur der absterbende Ruf einer rauen Bar und die Tatsache, dass am Eingang keine Kontrollen auf Waffen stattfinden. Drinnen herrscht Technik-Look; ein stillgelegter Hallenkran an der Decke, Asphalt auf der Tanzfläche, die Tische stehen in offenen, angestoßenen Container- was gut so ist, denn durch das Dach tropft es rein.

Hinter den Kulissen

Der Mann, der sich Herr Schmidt nennt, ist ein kräftiger, braun gebrannter Weißer mit kurzem, blonden Haar, der die Aura eines Ex-Soldaten verströmt. Der echte Yakuza-Soldat ist der Japaner im schwarzen Geschäftsanzug neben ihm, die rechte Hand des „Drachen“, aber die Verhandlungen wird Herr Schmidt führen. Der Dritte im Container, ein schmaler, hagerer Japaner in Angestellten-Tracht, ist ein Bodyguard. Draußen auf dem Parkplatz wartet für den Notfall ein Eingreifteam aus drei weiteren Yakuza-Männern eine einem dunklen Wagen. Dazu sollte es aber nicht kommen, denn der Blonde ist ein Profi, der das nicht zum ersten Mal macht. Er verzichtet auf Smalltalk und kommt gleich zur Sache.

Bevor die Runner zustimmen, wird er ihnen folgendes verraten: Es geht darum, eine Offline-Datei zu finden und zu extrahieren. Ihr physischer Aufenthaltsort ist unbekannt, aber es gibt Hinweise. Der Ort ist wahrscheinlich bewacht, und der Job bedeutet, sich mit einer Organisation der Hamburger Unterwelt anzulegen. Dafür gibt es insgesamt 50.000 Nuyen.

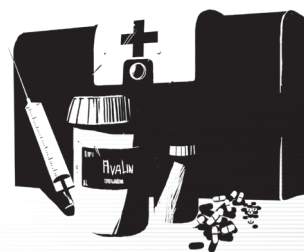
Lehnen die Runner ab, äußert Schmidt knapp Bedauern und verschwindet anschließend mitsamt seinen Begleitern.

Nehmen die Runner an, kommen die Details (siehe oben: Hintergrund). Er wird ihnen allerdings nicht erzählen, für wen sie arbeiten (und erst recht nicht, was für eine unangenehme Überraschung die Chips für sie sind.) Als Hinweise auf die Quelle der Chips und ergo auf den Ort der Codeschmiede kann er ihnen sagen, dass sich erstens die Werkstatt im Plex befinden muss, denn eine Überprüfung der üblichen Schmuggler Routen brachte kein Ergebnis (außer den zwei Leichen aus den Nachrichten, die die Cops für Höllenhund-Opfer halten). Zweitens kann er ihnen den Namen und Adresse eines Vory-Dealers geben, der die neue Soft verteilt: Dag „Stomp“ Joergensen, Aneki-Straße 173 – einer der Wohnwürfel in Hamburg-Bergedorf.

Außerdem bekommen sie die Adresse eines Matrixforums, das sich mit der Sichtung außergewöhnlicher Critter beschäftigt. Haben sie Erfolg, sollen sie dort posten, sie hätten in Redmond einen Donnervogel gesehen. Das Antwortposting wird eine Adresse und eine Uhrzeit enthalten; dort wird man sich am Tag darauf treffen. Damit ist das Treffen beendet.

Schwierigkeiten

Schwierigkeiten sollte es hier keine geben. Sollten die Runner den Auftritt verpatzen oder den Run ablehnen, siehe dazu oben die Anmerkungen zu „Erster Teil“. Wenn die Charaktere anfangen, zu verhandeln, wird Schmidt zunächst bei seinem Angebot



CRITTER

2070 ist die Natur teilweise unangenehm geworden. Viele Tiere sind durch das Erwachen oder verschmutzungsbedingte Mutationen zu neuen, wilderen Arten geworden, allgemein Critter genannt. Die bekanntesten sind Teufelsratten, größere und aggressivere Vertreter ihrer Art, oder Höllenhunde, große hundartige Monster mit viel zu starkem Gebiss und angeblich der Fähigkeit, Feuer zu spucken.

DATENEMPfang...



bleiben. Gelingt einem Charakter eine Überreden-Probe mit einem Erfolg, wird er sich bereit zeigen, 10.000 Nuyen als Anzahlung zu geben. Bei zwei Erfolgen lässt er sich auf insgesamt 55.000 Nuyen Bezahlung hochhandeln. Die Runner haben dazu jedoch nur einen Versuch, also sollten sie sich gut überlegen, wer die Verhandlungen führt.

DRITTE SZENE – BEINARBEIT

Anmerkung für den SL

Eine weitere unverzichtbare Szene in den Runner-SIMs ist es, dass der berühmte Trideo-runner Karl Kombatmage erst mal alle seine Kontakte abklappert und alle möglichen Informationen von ihnen einholt. In der nächsten Szene sieht man sie dann über einem kompletten Plan irgendeines komplizierten Gebäudes mit ausgefeilten Alarmanlagen brüten, während sie in der drauf folgende Szene schließlich vor diesem Gebäude stehen, die Tür eintreten und anfangen, sich nach oben durchzukämpfen – unter Anwendung zahlreicher Feuerbälle. Aber was die erste Szene angeht, liegt das Trideo gar nicht so falsch. Wenn sich die Charaktere umhören, bevor sie loslegen, können sie einige nützliche Informationen ausgraben.

Sag's ihnen ins Gesicht

Einen alten Kameraden aufgesucht. Vielleicht in einer miesen Hinterhofwohnung, vielleicht in einer Bar, vielleicht in einem klinisch sauberen Büro hinter Spiegelfassade. Ein paar Worte gewechselt, ein Drink, Erinnerungen ausgetauscht. Dann: „Sag mal, weißt Du eigentlich was über...?“ Meist eine Niete, aber manchmal kommt wenigstens ein anderer Name: Eine neue Bar, neuer Drink, neues Gespräch.

Hinter den Kulissen

Jeder Runner kennt auch andere Leute. Und wenn sie klug sind, fragen sie auch ihren Schieber nach nützlichen Kontakten. Die Runner müssen ihre möglicherweise nützlichen Bekannten nicht vorher „angemeldet“ haben; werden Sie aber misstrauisch, wenn Ihnen die Spieler gerade jetzt erzählen, dass ihr Charakter aus seiner Zeit bei der ultrageheimen Spezialeinheit noch eine Klatschreporterin kennt oder – was ein Glück – der verschollene Sohn des Hamburger Vory-Bosses Vasili Lobatchevski ist.

Außerdem sitzen diese Leute nicht rum und warten darauf, ihr Wissen mit den Runnern zu teilen. Lassen Sie zu jedem Thema einen der Runner eine Probe auf Gebräuche würfeln. Bestimmen sie anhand der Zahl der Erfolge, welche Informationen die Runner bekommen können.

Beinarbeit

Stomp

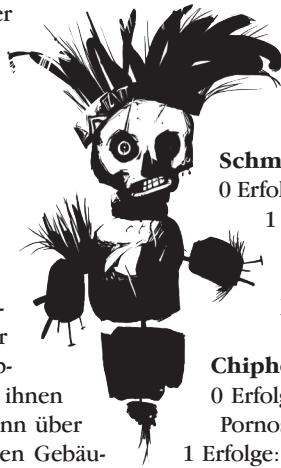
- 0 Erfolge: „Kann man das essen?“
- 1 Erfolg: „Kenn ich. Alter Vory-Soldat“
- 2 Erfolge: „Er soll einer der besten sein, den die Vory hier auf der Straße hat. Zäher Bursche“
- 3 Erfolge: „Er vertickt dieses neue Zeug. Hat jede Menge davon. Muss wohl regelmäßig beliefert werden; wüsste gerne, wie“

Feather

- 0 Erfolge: “ ‘n Indianer vielleicht? Verfluchte Drekheads”
- 1 Erfolg: “Schon mal gehört. Professionelle Messerklaue. Runnerin. Macht jetzt angeblich Bodyguardjobs “

2 Erfolge „Sie saß in BigW, wegen der Aktion gegen Ares vor ein paar Jahren, und is frisch raus“

3 Erfolge: „Ihr Bewährungshelfer und ihr Chef sind echte Säcke, die sie ausnehmen. Gehen ihr ziemlich auf die Nerven. Schätze es dauert nicht lange, bis sie ausflippt“.



Schmidt

- 0 Erfolge: „Schmidt...Schmidt...Hab ich schon mal gehört!“
- 1 Erfolg: „Ist öfters als S unterwegs“
- 2 Erfolge: „Zuverlässiger Typ, keine Tricks“
- 3 Erfolge: „Arbeitet für die Yakuza. Er ist ihr Gesicht hier im Plex“

Chiphead-Szene

- 0 Erfolge: „Klar! Also, ich nehm die CalHots, habt ihr auch Pornos da? Reichen 50 Neue?“
- 1 Erfolg: „Der Park in Bergedorf ist voll mit denen. Wenn ihr handeln wollt, dann da“
- 2 Erfolge „Die Yaks beherrschen eigentlich den Spitzenmarkt, aber die Vory hat jetzt ungewöhnlich gutes Zeug draußen. Nur CalHots, aber die Masse macht's, was?“
- 3 Erfolge: „Diese Vory-Zeug...irgendwer hat mir erzählt, das sei gar nicht von denen, die Codes dafür habe jemand anders gemacht. Und dann war er plötzlich weg“

Der Bodyshop

- 0 Erfolge: „Kosmetik“
- 1 Erfolg: „Kenne ich. Ein mieser Laden! Schau Dir meine Arme an!“
- 2 Erfolge: „Die Vory hat die Hand drauf, also legt euch nicht mit denen an.“
- 3 Erfolge: „Angeblich wird da mit Chips gedealt“

Schwierigkeiten

Ein heikles Thema ist es, dem eigenen Schmidt hinterher zu schnüffeln. Schließlich hat es seinen Grund, dass sich der Mann Schmidt nennt und in Kneipen mit den Runnern verhandelt, statt ihnen seine Karte zu geben und sie in sein Büro einzuladen: Er will anonym bleiben. Sie können über Mattie oder andere Kontakte den Runnern entsprechende Hinweise zukommen lassen. In diesem Abenteuer ist der Schmidt jedoch Profi genug, um so etwas hinzunehmen. Das nächste Mal wird er eben andere Runner anheuern.

INFORMATION UND GLAUBWÜRDIGKEIT

Denken Sie daran, dass Ihre Schilderungen den Spielern Augen und Ohren der Charaktere ersetzen muss. Ihre Informationen und Kenntnisse beziehen sie alle von Ihnen – was Sie ihnen nicht sagen, können Sie auch nicht wissen. Seien sie deshalb großzügig mit Informationen. Beschreiben Sie auch möglichst exakt und direkt. „Ein Auto kommt auf dich zu“ oder „Du hörst ein Geräusch“ kann vieles heißen. Jeden Tag kommen Autos auf eine zu oder hört man Geräusche. „Ein Auto brettert auf dich zu – der will dich umfahren!“ oder „Du hörst, wie sich hinter Dir jemand anschleicht“ ist besser.

Und vor allem: bleiben Sie immer glaubhaft. Rollenspiel findet im Kopf statt und lebt davon, dass alle Beteiligten glauben könne, was erzählt wird. Wen die Dinge anfangen, willkürlich oder „unglaublich“ zu werden, leidet schnell der Spaß.



SIMSINN

SimSinn ist das Highlight moderner Unterhaltung. Durch DNI-Technologie bekommt man nicht nur ein optisches Bild vorgeführt, sondern den kompletten sensorischen Input – alles, was eine Person sieht, fühlt, schmeckt, hört, sogar Emotionen. Das hat natürlich nicht nur die Pornobranche revolutioniert. Jeder SimSinn-Film lässt sich aus mehreren Perspektiven vollsensorisch selbst erleben – wie es ist, im Kugelhagel zu stehen, spektakuläre Dinge zu erleben oder einfach Dinge, die dem gewöhnlichen Lohnsklaven sonst verschlossen bleiben. Natürlich müssen diese Aufzeichnungen nachbearbeitet werden, denn was ein Schauspieler vor einem Bluescreen fühlt, ist nicht wirklich das, was Karl Kombatmage im Kugelhagel fühlen sollte. Wenn solche SimChips über eine gewisse Grenze „hochgedreht“ und frisiert werden, fangen sie an, Sucht zu erzeugen: CalHotChips.

DATENEMPFANG...

ZWEITER TEIL

Anmerkung für den SL

Nun beginnt der zweite Teil, der schon nicht mehr so linear ist. Die Charaktere können hier eine Menge machen, und es gibt keinen „richtigen“ oder „falschen“ Weg, wenn sie am Ende die Dateien in ihren Händen halten. Sehr wahrscheinlich werden sie aber mit dem einzigen Hinweis beginnen, den sie haben, nämlich Dag Joergensen

VIERTE SZENE – DAG „STOMP“ JOERGENSEN

Anmerkung für den SL

Hier kommt es vor allem darauf an, die NPCs (siehe Kasten) darzustellen. Lesen Sie sich die Beschreibungen durch und merken Sie sich ihre Motive. Dementsprechend können Sie sie dann auf die Charaktere der Spieler reagieren lassen. Ihr Ziel als Spielleiter ist es hier letztlich, den Runnern die Hinweise zukommen zu lassen, die sie brauchen, um die Codeschmiede zu finden. Haben Sie sich aber selber eine Idee ausgedacht, die hier nicht berücksichtigt wurde – umso besser! Benutzen Sie ihren GMV, um die Erfolgchancen abzuschätzen, und klären Sie die Details nach den Regeln.

Sag's ihnen ins Gesicht

Die Nummer 173 der Aneki-Straße, benannt nach dem verdienstvollen CEO des Megakons Renraku, ist eines der Hochhäuser, wie sie in den letzten Jahren in Massen hochgezogen wurden, um die Leute unterzubringen. Sozialer Brennpunkt heißt so was heute; kein Wunder dass es hier einen Markt für Chips gibt. Die Wohnung von Stomp scheint jedoch eine der besseren zu sein. Unten sieht es im Flur schlimm aus, aber hier oben im obersten Stock ist sogar geputzt, die Wände haben keine Dreckspuren mehr und der Geruch nach Müll ist weg. Auch Elend hat seine Hierarchien.

Stomp selbst sieht ziemlich übel aus; Wenn Motorradweitwurf mal olympische Disziplin wird, kommt er wohl auf's Treppchen. Er trägt Tarnhosen, eine speckige Jacke und ein Unterhemd, und scheint den ganzen Tag hauptsächlich in Bars rumzuhängen. Und dauernd ist diese dunkelhaarige Frau bei ihm, deren Bewegungen zu flüssig sind, um nur von viel Sport und gesunder Ernährung zu kommen.

DAG „STOMP“ JOERGENSEN

Der schwedischstämmige Dag Joergensen, genannt Stomp, ist ein fähiger Dealer und guter Vory-Soldat, und deshalb wurde er ausgewählt, die neuen Chips in Bergesdorf auf die Straße zu schmeißen

Er sieht ganz so aus wie ein großer böser Ork, und er genießt das und kultiviert es. Darunter verstecken sich wohl auch gute Eigenschaften. Seine Treue und Loyalität hat er mehrmals bewiesen, er ist gut in dem, was er tut, er hat sogar Humor und ist oft nett zu Kindern, alten Leuten oder Chipheads auf üblem Entzug, denen er ab und zu auch Gratischips gibt. Den Kindern ebenfalls. Denn andererseits ist er Dealer für die Vory, vertickt seit Jahren deren Chips auf der Straße und verdient sein Geld mit der Sucht und dem Elend anderer Menschen. Er selbst ist nicht süchtig und hält CalHots und BTLs für Dreck.

S 4 **K** 8 **Int** 3 **Inst** 3 **GI** 3 **Initiative** 8 (1); Panzerung 3
Pistole 3, Nahkampf 5, Ausweichen 2, Gebräuche 5

Ausrüstung: Gepanzerte Kleidung(1), Kommlink(St.3), Teleskop-Schlagstock (Knüppel), Ares Predator, CalHot-Chips.

DATENEMPFANG...

Hinter den Kulissen

Um die neuen Chips in Hamburg-Bergesdorf zu verteilen, hat die Vory Stomp ausgewählt, einen ihrer besten Soldaten in der Gegend. Als zusätzliche Sicherheitsmassnahme haben sie „Feather“ Ryoko als Leibwächterin für ihn engagiert. Auch die andere Seite ist so fies, mit Shadowrunnern zu arbeiten.

Stomp erhält jeden Tag gegen 11.00 Uhr eine frische Ladung CalHot-Chips direkt aus der Codeschmiede durch eine kleine flugfähige Frachtdrohne geliefert. Drohnen schwirren im Plex zahlreich umher, sodass sie nicht weiter auffällt. Stomp nimmt

„FEATHER“ RYOKO

„Feather“ ist trotz des Spitznamens mittelgroß und trainiert, attraktiv, wenn sie sich Mühe gibt, Halb-Japanerin und frisch aus Big Willy entlassen. Sie sieht den Bodyguard-Job für Stomp als ersten Schritt zurück ins Geschäft als Messerklaue, obwohl sie weder für Stomp, die Vory oder Chips irgendwelche Sympathien hegt. Sie ist seit Jahren in dem Geschäft, hat ordentliche Arbeit geleistet und bisher überlebt. Solange sie Stomp bewacht, wird sie sich auf keine großen Gespräche einlassen.

Bekommen die Runner sie in ihre Gewalt, wird sie auf Fragen oder Gewaltandrohung nur mit betonter Langleweiligkeit reagieren. Allerdings geht ihr ihr Bewährungshelfer schwer auf die Nerven und ihr (legaler) Arbeitgeber. Die beiden stecken die Hälfte ihre Lohns ein, denn der Staat hat ihr einen Job in einem Matrixcafé besorgt. Und zuletzt lassen ihre Kontakte noch zu Wünschen übrig. Wer auf die Idee kommt, sich bei den zwei Typen irgendwie zu revanchieren, oder ihr sogar einen neuen Schieber zu vermitteln, hat ihr einen Gefallen getan.

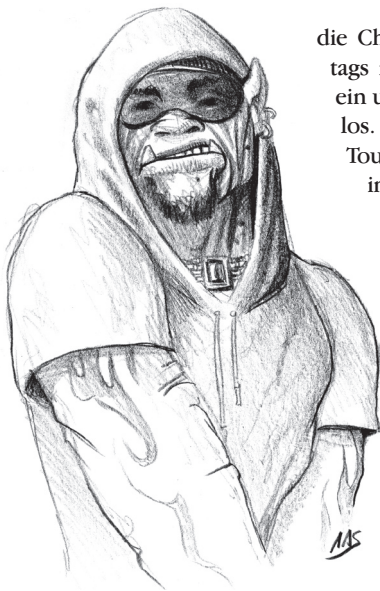
S 8 **K** 4 **Int** 4 **Inst** 4 **GI** 4 **Initiative** 16(2); Panzerung 3;
Pistole 5 Gewehr 3 Automatik 4 Nahkampf 4, Ausweichen 4,
Gebräuche 3

Ausrüstung: Panzerweste(2), Kommlink(St.2), Messer, Ares Predator, Ingram Smartgun.

Anmerkung: Sie hat mehrere Implantate, darunter ein Smartgun-System, das ihr +2 auf Angriffe mit Schusswaffen gibt.

DATENEMPFANG...





STOMP

die Chips, legt den Erlös des Vortags in Form von Credchips hinein und schickt die Drohe wieder los. Anschließend macht er seine Tour durch das Viertel, die darin besteht, zu verschiedenen Zeitpunkten an verschiedenen Orten herumzuhängen, um für seine Kunden ansprechbar zu sein. Zuerst klappert er diverse Imbissbuden, Stuffer und Billigrestaurants ab, wo seine Kunden (und er) jetzt das Frühstück nehmen. Dann hängt er in einigen Bars herum, bevor er am Nachmittag das Terminal Moorfleeten mit seinem Besuch beehrt, wenn die Arbeiter nach

Hause gehen. Danach kommt der Park an die Reihe, der gegen Abend fast völlig Dealern und Chipheads gehört, und bei Einbruch der Dunkelheit dann noch mal verschiedene Bars und schmierige Nachtclubs, die allesamt von der Vory kontrolliert werden. Dabei wird er stets von Feather begleitet. Beide, Stomp und Feather, verstehen ihr Geschäft, und sollten für die Runner kein leichtes Opfer sein.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie die Runner hier Hinweise auf die Codeschmiede erhalten können. **Stomp** weiß es, aber es ist fast unmöglich, es aus ihm herauszuholen. Er ist der Vory gegenüber bedingungslos loyal, und der einzige Weg, ihn zum Reden zu bringen, ist Gewalt. Weil er aber auch ein zäher Hund ist, wird es wirklich hässlich, wenn die Runner das versuchen wollen. Hier kommen die Runner nur weiter, wenn die Spieler ausdrücklich erklären, ihn foltern zu wollen, und eine Überreden-Probe mit 3 Erfolgen schaffen.

Bei **Feather** sieht die Sache anders aus. Hier ist zwar mit Gewalt noch weniger zu machen als bei Stomp (was unter anderem an Feathers kybernetischen Verbesserungen liegt, die sie ziemlich schmerzresistent machen), aber sie ist nur eine angeheuerte Kraft und ihre Loyalität zur Vory ist deutlich geringer ausgeprägt. Allerdings hat sie – wie andere Runner auch – einen Ruf zu wahren. Mit einem Erfolg bei einer **Wahrnehmungs-Probe** können die Runner das merken. Kommen sie jetzt auf die Idee, ihr zu versichern, dass niemand etwas erfahren wird, können Sie eine **Überreden-Probe** zulassen, bei der zwei Erfolge reichen, um Feather zum Sprechen zu bringen. Kommen die Runner zudem auf die Idee, ihr irgendeinen Gefallen zu tun, wird sogar nur ein Erfolg benötigt.

Die einfachste Möglichkeit ist allerdings die **Drohne**. Sollten die Runner Stomps Wohnung mehrere Tage lang beobachten, wird ihnen der tägliche Drohnenbesuch auffallen. Versuchen

JOHANN „DIE KRONE“ MAGER

„Die Krone“ – der Name bezieht sich auf seinen ehemaligen Beruf als Zahnarzt – leitet die Anlage. Er hat das kosmetisch perfekte Aussehen der Oberschicht und sticht damit deutlich aus den Leuten um ihn herum heraus. Greifen die Runner offen an, wird er versuchen, Alarm zu geben und Verstärkung herbeizurufen. Fällt er, wird er gefangen oder flieht er, erleiden seine führunglosen Knochenbrecher einen Malus von -1 auf ihre Proben. Auf die Idee, selber Verstärkung zu holen, werden sie dann erst nach einer Weile kommen.

Johann die Krone ist kein Held, und sollte sich zeigen, dass er den Kürzeren zieht, wird er versuchen, sich abzusetzen. Er weiß allerdings, dass die Codes nicht von der Vory stammen, sondern von der Yakuza (allerdings nicht, wie sie hierher kamen), und sollte er gefangen werden, trennt er sich deutlich freudiger von seinem Wissen als Stomp. Sein Kommlink enthält einige für die Vory wichtige Dateien, die mit einigen Proben extrahiert werden können – sollten sich die Runner trauen, einen Erpressungsversuch zu starten.

S 5 K 3 Int 4 Inst 3 Gl 3 Initiative 10(1); Panzerung 2, Pistole 4, Nahkampf 2, Wahrnehmung 3, Ausweichen 2, Gebräuche 4.

Ausrüstung: Gepanzerte Kleidung (1), Kommlink (St. 4), Ares Predator, CalHotChips, Skalpell

sie, sie zu durchsuchen, kann nach einer erfolgreichen Wahrnehmungsprobe ebenfalls die Drohntür in der Wand neben dem Fenster auffallen – in dieser Gegend kein Standard, und noch dazu ist sie offenbar reger in Gebrauch. Sind die Runner erst einmal auf den Hund bzw. die Drohne gekommen, führt diese sie direkt in die Codeschmiede.

Schwierigkeiten

Sollten sich die Runner gar zu stoffelig anstellen, können Sie sie Proben auf Intelligenz oder Instinkt würfeln lassen und ihnen je nach Zahl der Erfolge Hinweise geben.

FÜNFTE SZENE – DIE CODESCHMIEDE

Anmerkung für den SL

Nun haben die Spieler also die Codeschmiede gefunden. Was sie nun tun, bleibt ihnen überlassen. Sie können z.B. entweder gewaltsam eindringen, oder versuchen, sich heimlich zu den Computern zu schleichen. Beachten Sie die Sicherheitssysteme. Bedenken Sie aber auch, dass die Typen in der Codeschmiede nicht mit gezogener Waffe auf die Charaktere warten und auch nicht ständig wie ein Luchs die Monitore im Auge behalten, sondern mehr oder weniger lässig ihrem Tagwerk nachgehen – solange die Spieler sie nicht durch unkluge Aktionen vorgewart haben. Wenn die Charaktere vor die Kameras geraten (die man mit einer einfachen Wahrnehmungsprobe entdecken kann), können Sie Würfel zu Rate ziehen, um zu entscheiden, ob gerade jemand hingeschaut hat.

Sollten sich die Charaktere wirklich lange in der Codeschmiede aufhalten, wird früher oder später Verstärkung anrücken.

Sag's ihnen ins Gesicht

Es gießt wie aus Kübeln und kleine Bäche rauschen durch die Hintergasse. Man sieht keine 30 Meter weit. Viel gibt es hier nicht. Nackten Plastbeton, ein paar Müllcontainer, das kalte,

SPIELER SIND AUTONOM

Denken Sie daran, dass es eigentlich der Sinn der Sache ist, dass die Spieler ihre Charaktere machen lassen können, was sie wollen. Sie als SL stellen nur die Umwelt dar. Wenn Sie eine schöne Szene im Kopf haben, aber die Charaktere agieren nicht so, wie Sie sich das vorstellen, sollten Sie sie nicht zwingen, auch wenn's schade ist. Sie sollten auch nicht vorschreiben, was Charaktere denken oder fühlen. Die Charaktere sind ganz allein Sache der Spieler.



VORY-SCHLÄGER

Herumhängen, laut sein und sich gegenseitig versichern, dass sie cool sind, ist ihre Hauptbeschäftigung. Der Vory dienen sie als Handlanger und Kanonenfutter, und sie leben von der Hoffnung, es gegen alle Vernunft eines Tages zum echten Soldaten zu bringen. Mit ihren Waffen können sie allerdings umgehen, denn seit sie sie haben, haben sie jeden Tag damit rumgespielt.

S 4 K 5 Int 2 Inst 3 Gl 2 Initiative 8 (1); Panzerung 2, Pistole 4, Nahkampf 3, Ausweichen 2

Ausrüstung: Gepanzerte Kleidung(1), Kommlink (St. 1), Ares Predator, Pornochip, cooles blinkendes Messer.

VORY-SOLDAT

Da sind die Leute, die dem Kanonenfutter sagen, in welche Richtung es laufen muss. Einer von ihnen ist Johnny der Krone als Unterstützung zugewiesen. Seine langjährige Aufopferung für die Vory im Hamburger Plex wurde mit Beförderung, Respekt und einigen kybernetischen Spielzeugen belohnt.

S 4 K 6 Int 3 Inst 3 Gl 2 Initiative 8 (2); Panzerung 3, Pistole 4, Nahkampf 5, Ausweichen 2, Gebräuche 3.

Ausrüstung: Panzerweste, Kommlink (St. 3), Ingram Smartgun, gefährliches geschwärztes Messer.

DATENEMPfang...

einsame Diodenlicht, das an seinem Kabel tanzt, und eben dieser Bodyshop. Viel Kundschaft scheint nicht im Laden zu sein, aber eine Menge zwielichtiger Typen marschiert hier rein und raus, und ab und zu taucht drinnen dieser geleckte Typ auf, der aussieht wie aus der Trideoerbung.

Hinter den Kulissen

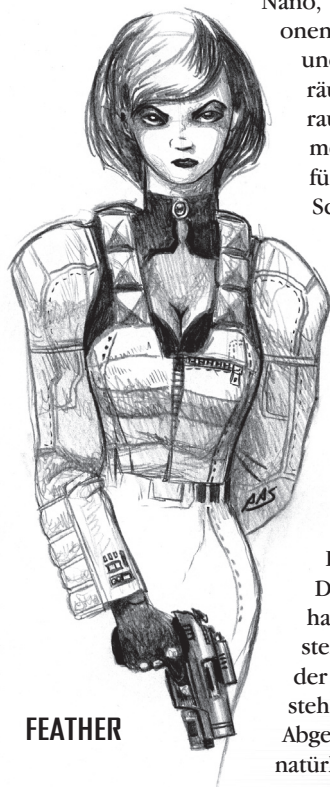
Die Codeschmiede der Vory versteckt sich in den Hinterräumen eines Bodyshops, ein Laden, der alle möglichen kleineren Körpermodifikationen anbietet – von Tattoos, gewöhnlich oder

Nano, über kosmetische Modifikationen bis zu billigen Kunstmuskeln und Datenbuchsen. Die Geschäftsräume bestehen aus dem Ladenraum und dem Behandlungszimmer dahinter. Vom Ladenraum führt eine weitere Tür mit dem Schildchen „Privat“ nach hinten

in einen schmalen, schlecht gelüfteten Flur. Hier sind u.a. Türen zum Hinterausgang auf den Hof, zu den Toiletten (falls die Runner mal müssen) und schließlich eine Treppe in den Keller. Dort, hinter einer Feuertür, ist die Codeschmiede. Sie besteht aus einem Flur, von dem nach links drei Türen abgehen (die Kellertür ist auf der Stirnseite).

Der erste Raum ist der Aufenthaltsraum der Vory-Soldaten (hier stehen auch die Monitore, s.u.), der zweite ist ein Lager, im dritten stehen die Rechner.

Abgesehen von dem Bodyshop, der natürlich von der Vory kontrolliert



FEATHER

wird (das gekachelte Behandlungszimmer mit der stabilen Liege und dem Abfluss im Boden wird gelegentlich zweckentfremdet) und deren Besitzer (Werte siehe Voryschläger) eine Ingram Smartgun in der Schublade liegen hat, besteht die Sicherheit der Codeschmiede aus den vier Voryschlägern, die sich hauptsächlich im Aufenthaltsraum aufhalten, Thai-Pop hören und sich laut unterhalten. Ein Vorysoldat als ihr Aufseher hat hier ebenfalls Stellung bezogen.

Im Rechnerraum arbeiten tagsüber stets zwei Programmierer, nachts nur einer oder (bei 1 oder 2 auf einem W6) gar keiner an diesem Tag. Capo der Anlage ist Johann „Die Krone“ Mager, der zwischen Bodyshop und den verschiedenen Räumen hin und her pendelt, nach dem Rechten sieht, eine Weile bleibt und dann weitergeht.

Außerdem sind Ladentür, Hintertür und Kellertür mit einem Magschloss gesichert. Die Kellertür und der obere Flur sind zudem im Blickfeld zweier Kameras, die drahtlos in den Aufenthaltsraum übertragen.

Die Magschlösser sind mit einer einfachen Probe auf Elektronik zu knacken, die Kameras benötigen dagegen 2 Erfolge. Sie können jedoch auch von einem Hacker mit einem Erfolg auf „Daten editieren“ ausgeschaltet werden. Zwei Erfolge bringen sogar ein falsches Bild.

Erst mal an den Rechnern, muss sich ein Hacker in den Stufe 3-Host einhacken (falls nicht freundlicherweise jemand seinen Account zur Verfügung stellt). Dann muss ihm eine Daten finden-Probe (2 Erfolge) und eine Daten editieren-Probe (1 Erfolg) gelingen, um die Codes herunterzuladen. Eine weitere Dateneditieren-Probe (1) kann dafür sorgen, alle Spuren seiner Anwesenheit aus den Logdateien zu löschen.

Untersucht ein Hacker die erbeuteten Codes, und gelingt ihm eine Int+Computer-Probe (2), kann er feststellen, dass die Codes wahrscheinlich nicht von der Vory gemacht wurden, sondern deutlich professioneller wirken.

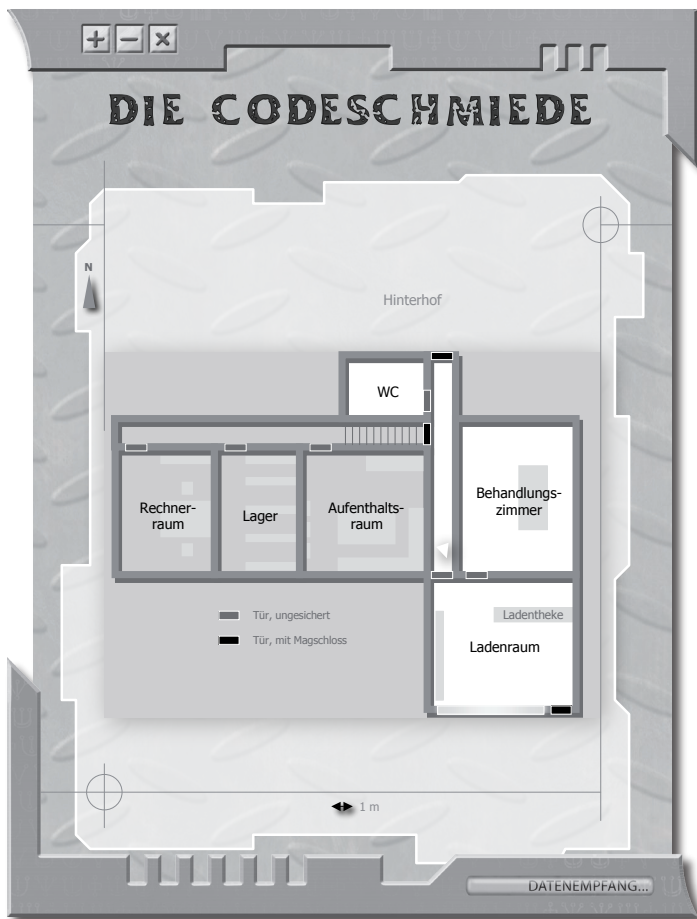
Schwierigkeiten

Sie können die Zahl der Vory-Schläger um eins oder zwei verringern, wenn Sie denken, dass die Spieler ernste Schwierigkeiten mit ihnen haben könnten. Bedenken Sie auch, dass eigentlich nur Johann die Krone und der Vory-Soldat wirklich koordiniert und überlegt handeln. Die Programmierer sind völlig unwichtig und werden bei erster Gelegenheit das Weite suchen.

DEESKALIEREN

Die Welt von SR ist ziemlich düster, aber auch hier kommt nicht immer alles ganz dick. Verzichten Sie darauf, stets alles zum denkbar schlechtesten Ergebnis treiben zu wollen – was man unbewusst leicht macht. Wenn die Charaktere Mist bauen und Alarm auslösen, rückt HanSec nicht gleich mit Selbstmordkommandos oder Wellen von SWAT-Teams an. Und das Ende muss auch nicht sein, dass die Charaktere getötet werden. Lassen Sie ihnen Möglichkeiten zum Ausweichen, hier z.B. zur Flucht – solange es glaubhaft ist. Selbst wenn es nicht geht – es passiert in der Welt von SR zwar gelegentlich, dass SINlose oder andere Festgenommene „verschwinden“, aber in der Regel wollen Polizei und Konzern-Sicherheitsleute die Charaktere nur festnehmen, nicht gleich hinrichten. Vielleicht schaffen sie ja den Ausbruch, oder ihr Schmidt lässt sie von Anwälten rausholen – und wenn nicht, ist es eine tolle Gelegenheit, eine Knastkampagne anzufangen.

DATENEMPfang...



SECHSTE SZENE – DER MÜHE LOHN

Anmerkung für den SL

Nun ist es Zeit, den Schmidt zu kontaktieren, um die Belohnung einzustreichen. Sie können jedoch vorher noch überlegen, ob es lose Enden gibt. Wenn die Spieler z.B. zu sehr in Art einer plündernden Horde vorgegangen sind, könnte es Ärger mit der Polizei geben, je nachdem, welche Spuren und Hinweise sie hinterlassen haben. Allerdings ist Gewalt im Plex nichts Neues, und es bedarf einer gewissen Reizschwelle, um länger anhaltenden Aufklärungseifer bei der HanSec zu erzeugen. Dann sollten Sie den Runnern allerdings auch einen Platz in den Nachrichten gönnen.

Sag's ihnen ins Gesicht

Es ist ein ganz normaler Tag im Plex. Die Terrorwarnstufe steht auf Orange, der Smoglevel ist 3. Irgendwo in der City wird wieder demonstriert. Die Nachrichten sind voll mit Gedenkveranstaltungen für die Menschen, die vor ein paar Jahren mal von einer KI hingeschlachtet wurden; vielleicht hängt es damit zusammen. Kein Anschlag heute, die Höllenhunde sind immer noch nicht gefunden und eine nächtliche Verfolgungsjagd

durch den Hafen vor laufenden Kameras hat den Stuffer-Überfall von Platz 1 verdrängt.

Aber immerhin ist dieser schöne Plex um eine Chipküche ärmer, und das ist ja auch schon etwas, auch wenn es nicht lange vorhalten wird. Und dann ist da der Chip mit den Codes. Also schnell ein Posting über Donnervogel-Sichtung in dieses öde Critter-Forum. Ein paar Minuten später ist schon Antwort da. Zuerst mal ein Typ, der schreibt, dass das unmöglich sein kann und euch anschließend als blinde und verrückte Lügner beschimpft. Das war's wohl nicht. Aber der nächste Poster schreibt, er habe um 16:00 Uhr am Wasserweg 12 in Pinneberg auch einen gesehen. Die Adresse stellt sich als eine halbfertige Bauruine heraus, ziemlich einsam etwas außerhalb. Und daneben steht wieder der dunkle Wagen.

Hinter den Kulissen

Hoffentlich können die Runner Erfolg melden. Herr Schmidt, (der wieder ähnliche Begleitung hat wie beim ersten Mal) wird ihnen ihr Geld in Checksticks aushändigen, die sauber sind und nicht verfolgt werden können. Waren die Runner so umsichtig, Spuren so weit zu tilgen, dass der Zugriff auf die Codes geheim bleibt, oder z.B. zur Vertuschung ein Feuer zu legen, wird er einen Bonus von 5000 Nuyen zahlen.

Einen weiteren Bonus in gleicher Höhe wird er nach kurzer Bedenkzeit zahlen, wenn die Charaktere ihm Hinweise geben können, dass die Codes in Wirklichkeit nicht von der Vory stammen. Für die volle Wahrheit, dass sie nämlich aus Yakuza-Rechnern kommt und es eine undichte Stelle geben muss, sind noch mal 5000 fällig.

Und das war es dann. Herr Schmidt verschwindet, und die Charaktere haben einen Run hinter sich gebracht.

Schwierigkeiten

Schwierigkeiten sollte es hier wirklich nicht mehr geben.

SPASS HABEN

Denn das ist der Sinn der ganzen Sache!

