

# CHIPPED!

## EIN SHADOWRUN-ABENTEUER VON AAS

*Dies ist ein Shadowrun-Abenteuer auf Basis eines älteren Cyberpunk 2020 Abenteuers von mir, das in seiner Originalform auch hier im Blog veröffentlicht wurde. Allerdings ist dies hier nicht nur einfach eine Umwandlung der Werte, sondern eine komplette Neufassung, zwar gewisse Plot-elemente und den Grundablauf des Original-Abenteuers übernimmt, Setting und Run-Faktoren aber völlig neu im Licht der Erwahten Welt des Jahres 2071 (= Shadowrun Edition 4.01D) betrachtet.*

Shadowrun ist eingetragenes Warenzeichen der WizKids, LLC.

Chipped! ist ein Abenteuer von AAS und wird unter der Creative Common License zur Verfügung gestellt.

## DIE AUSGANGSSITUATION

**Gerhardt Adler** ist Leiter der Berliner Niederlassung der **Deutschen Medien- und Kommunikations AG (DeMeKo)**. Und damit an der vordersten Front des A-Konzerns im Kampf gegen illegale Raubkopierer, die – aus offensichtlichen Gründen – im gesetzlichen Berlin einen idealen Rückzugsraum hatten und weiterhin haben.



Jüngst erst wurde Gerhardt Adler Unterstützung aus Hamburg (wo die DeMeKo Zentrale sitzt) an die Spree geschickt in Gestalt einer kompletten Einsatzgruppe des Sicherheitsdienstleisters **HanSec** (an dem die DeMeKo 29% der Anteile hält).

Adler befürchtet dabei – zu Recht – dass die HanSec Gruppe unter Kommando des **Frank Dormann** neben Unterstützungs- auch Überwachungsaufgaben erfüllt: Die Konzernzentrale hat nämlich den Verdacht, dass die Berliner Niederlassung einige krumme Geschäfte nebenher abwickelt und bestimmte Raubkopierer gegen Zahlung von „Schutzgeldern“ gewähren lässt.

Mit ihrem Verdacht liegt die Zentrale natürlich richtig: Zwar hat jeder Verständnis dafür, dass im Status-F-Berlin nicht immer alles exakt gesetz- und konzernrichtliniengetreu abläuft (was in Teilen ja der tiefere Sinn der Berliner DeMeKo Filiale war), mittlerweile aber glaubt man dass die Berliner Niederlassung sich „verselbständigt“ habe und sogar Deals mit Wettbewerbern (wie dem aggressiv expansiven AAA-Megakon **Horizon Group**) abwickle oder zumindest vorbereite.

Unklar ist sich die Zentrale – genauer: DeMeKo Vorstandsmitglied **Iris Brüggemann** – aber darüber, wie tief Kor-

ruption und Verrat bei DeMeKo Berlin reichen. Und ob der dortige Niederlassungsleiter Adler selbst etwas damit zu tun hat.

## VOR DEM START DES ABENTEUERS

Vor kurzem führte die HanSec Einsatzgruppe unter Frank Dormann weisungsgemäß eine Operation gegen Verkäufer von DeMeKo-Raubkopien durch, bei der 50.000,- an SimSinn- und anderen Chips sichergestellt werden konnten.

Der SimSinn- und BTL-Schieber **Bizzy Bär** und der größte Teil von dessen Organisation wurden dabei getötet. Beim Verhör des sterbenden Schiebers erfuhr Dormann von einem weiteren Lagerhaus der Raubkopierer, in dem die Kopierausrüstung und Raubkopien im Wert von mehreren Hunderttausend gelagert sind. Dies vermeldete er an Adler.

Adler befürchtet nun, dass sich in diesem Lagerhaus auch Hinweise dafür befinden, dass er in der Tat Geschäfte mit den mafiös organisierten Raubkopiererzirkeln abwickelt: Von ihm nämlich erhalten diese Zirkel z.T. Pre-Release Material und Originalchips vor Aufspielen der Verschlüsselung, was den ganzen Kopier- und Verkaufsprozess erheblich beschleunigt und verbilligt – und ihm als geheimen Kopf der Gruppe gehörige Gewinne einbringt.

Um die Fassade des empörten DeMeKo-Leiters aufrecht zu halten, gibt Adler den Auftrag an Dormann aus, das Lager zu stürmen, alle ggf. dort Anwesenden zu töten und die Ausrüstung samt Raubkopien zur DeMeKo zu bringen – aber erst nachdem die HanSec ihre Arbeit bei der Sicherung des Drehortes für den Porno-Streifen „*Der Pimmel über Berlin*“ in FHain beendet hätte (womit er Zeit zu kaufen versucht).

Kaum dass Dormann aus dem Büro ist, gibt Adler an den Weddinger Schieber **Batsche-Schmidt** den Auftrag raus, die Chips sicherzustellen und an ihn zu übergeben und das Lager zu zerstören, für einen SEHR bescheidenen Finderlohn (Adler stellt die Sache so dar, als habe die DeMeKo kein Personal mit Zonen-Erfahrung verfügbar, die Raubkopien selbst aus dem Wedding zu holen).

Adler kann es sich nicht leisten, auf die Einkünfte aus dem Verkauf der Chips zu verzichten – er merkt, wie das Eis auf dem er geht dünn wird, und braucht jeden Cent zur Finanzierung seiner Flucht (einen Wechsel zur Horizon Group hat er bereits verworfen – Megakonzerne stehen nicht so darauf, sich Konzernverräter ins Nest zu setzen).

# KAPITEL 1: EIN GANZ EINFACHER JOB

Das Spiel beginnt, als die Schattenläufer von Batsche-Schmidt bzw. ihrem eigenen Schieber für einen schnellen Auftrag angeworben werden. Das betreffende Gespräch erfolgt in Eile und je nach Standort der Charaktere per verschlüsselter WiFi-Konferenz oder direkt in der Destille des Schiebers, der **Batsche im Wedding**.

„*Folgendes. Einer meiner Konzernkontakte hat mich angerufen und um eine Gefälligkeit gebeten. Wie es aussieht, hat es irgendein Hehler hier im Wedding zu seinem Geschäft gemacht, billige Raubkopien von Lizenzprodukten seines Konzerns herzustellen und zu Dumping-Preisen auf den Markt zu werfen.*

*Um den Hehler hat sich die SoPo inzwischen zwar gekümmert, das Verhör hat aber ergeben dass der Typ noch ein Lagerhaus unterhält, in dem er mehrere Kisten seiner Ware eingelagert hat, quasi als Reserve für harte Zeiten.*

*Der Konzern möchte die Raubkopien sehr gerne haben, alleine schon als weiteres Beweismaterial gegen den Hehler, vor allem aber damit es sonst keiner findet und auf den Markt wirft. Außerdem möchte der Konzern das Lagerhaus zerstört wissen, als Signal für die anderen Raubkopierer-Ringe in der Stadt. Muss hier wohl ein Nest davon geben. Kein Wunder. Aber ist auch Rille.*

*Leider – oder aus unserer Sicht Gott sei Dank – hat die SoPo Unterstützung bei der Sicherung der Ware abgelehnt, da das Lagerhaus in der heißen F-Zone (Anarcho-Zone) am Nordhafen liegt und die Bullen einen besseren Grund als ein paar schwarz gebrannte Chips brauchen, um sich dort zusammenschießen zu lassen.*

*Worum es geht, ist schlicht Folgendes:*

*Ich gebe euch die Adresse des Lagerhauses und die Schlüssel von einem meiner Pritschenwagen. Ihr fahrt da hin, ladet die Kisten ein und bringt sie zur Übergabe beim Kunden, heute Abend 22:00 Uhr hinterm Aldi-Real Schillerpark zur Parkseite hin. Das ist an sich alles – Udat-schi.“*

## Fragen und Antworten:

- „Nach Informationen meines Kontaktes ist das Lagerhaus unbewacht, um keine Aufmerksamkeit auf es zu lenken. Ich wäre trotzdem mal lieber vorsichtig. Die Nordhafen-Gegend ist ein übles Pflaster. Kann's den Bullen nicht verdenken, dass die keinen Riss haben da zu gehen“
- „Der Konzern, dem mein Kunde angehört, ist die DeMeKo. Aber das bleibt unter uns.“
- „Die Raubkopierware sind schwarz gebrannte Entertainment Chips, sowohl Trid als auch SimSinn, und vermutlich hauptsächlich Porn.“
- „Das Lagerhaus gehörte früher einem Winzkon namens „Slupinski Groß- und Kleintransporte“, steht wohl auch noch groß am Haus dran. Die Adresse ist **Heidestraße 13 in Mitte**, aber verlasst euch besser nicht drauf dass Mitte Konzerngebiet ist. Nicht am Nordhafen, Atze.“

## Preisverhandlung:

- „Ich bekomme selbst so gut wie nix, da der Kunde davon ausgeht dass alles glatt geht und es keine Wachen am Lagerhaus gibt. Ich habe eine etwas schwammige Zusage herausquetschen können, dass es einen Bonus gibt, falls es Ärger gibt, aber ich will den Kunden nicht vergraulen, in dem steckt noch mehr Geld bei Folgejobs drin, das wittere ich“
- Batsche-Schmidt lässt sich auf Deckung der Ausgaben (Muni, kaputte Normal-Ausrüstung) und einen Bonus von bis zu 1.000,- hochhandeln, falls es tatsächlich Probleme geben sollte (dafür will er aber einen Beweis, und die Probleme dürfen nicht selbstverursacht sein).
- Sollte es Trouble beim Verhandeln geben, weist Batsche-Schmidt ganz cool darauf hin, dass er ja immerhin seinen Pritschenwagen stellt, ohne den die Runner wohl kaum eine Chance haben, das ganze Zeug zu holen (sollte natürlich nur dann als Argument gebracht werden, wenn die Runner keinen Truck haben und auch keinen Rigger in der Gruppe, der ggf. einen borgen kann)
- Batsche-Schmidts wichtigstes Argument ist aber: „*seht das Ganze als Investition und Testlauf für zukünftige Zusammenarbeit mit mir und dem Kunden an. Ihr habt die Chance, zu zeigen, was ihr draufhabt. Oder die Chance, mir jetzt zu sagen, dass ich euch aus meinem DatenPool löschen kann.*“ Ein Wurf auf **Gebräuche (Straße) (3)** bestärkt den Runner im Eindruck, dass das eine verdammt schlechte Sache wäre – Batsche ist DER Schieber im Wedding, mit Verbindungen zu verschiedenen Kons. Ein schlechtes Wort von dem kann jedem außer einem etablierten Elite-Runner schweren Schaden zufügen. Oder eben eine Riesenchance sein!

## ZWISCHENSCHRITT: WIFI RECHERCHE

Gut möglich, dass der ein oder andere Runner gerne versuchen möchte, mehr über den Job, das Zielgebiet, die DeMeKo oder sonstwas per Online Recherche herauszufinden. So soll es auch sein. Hier eine Auswahl der wahrscheinlichsten Ergebnisse dieser Recherche (viel ist es ja nicht, was die Gruppe an harten Fakten zum Recherchieren hat):

**Luftaufnahmen des Gebietes Nordhafen** sind natürlich leicht per **Datensuche+Schmöker (3)** zu finden (als Handout man Besten eine Karte via Google Maps ausdrucken). Zusätzliche Infos zum Zustand der Gebäude auf der aktuellen Luftaufnahme 2071 können vom SL anhand der Beschreibungen unten ergänzt und vorgetragen werden. Natürlich können die Luftaufnahmen auch durch eine Drohne besorgt werden. **Drohnen, die dabei dem Russenmafia-Lager** zu nahe kommen, werden dank eines dort platzierten Geistes einen „Unfall“ haben und „verschwinden“.

**Generelle Infos zum Gebiet Nordhafen** bringen per **Datensuche+Schmöker (4)** Folgendes hervor: „Der

Nordhafen ist eine in Mitte gelegene Erweiterung des Berlin-Spandauer Schifffahrtskanals und liegt genau am Schnittpunkt der drei früheren Ortsteile Wedding, Moabit und Mitte. Der Bau des Kanals erfolgte 1848, der Bau des Nordhafens 1856. In Betrieb genommen wurde der Nordhafen am 24. Oktober 1858. Der Nordhafen befindet sich zwischen der Fennbrücke im Nordwesten und der Seller Brücke im Südosten. An Stelle der Seller Brücke befand sich bis 2069 die Kieler Brücke, die im Chaos der Anarchiejahre aber schwer zerstört und schließlich abgerissen werden musste (hierzu gibt es mehrere zynische Kommentare im Schattenland, dass Konzerntruppen die Brücke gesprengt hätten, um eine Schneide zwischen dem von Konzerntruppen kontrollierten und den von F-Sympathisanten gehaltenen Bezirksbereichen zu schaffen. Die Kommentare deuten außerdem an, es habe zur Zeit des Umbruchs zunächst der Plan bestanden, statt einer Mauer eine „natürliche Grenze“ um das Konzerngebiet in Form der Spree und anderer Kanäle zu schaffen, indem man alle Brücken sprengen wollte). Der Hauptarm des Flusses Panke mündet in den südöstlichen Bereich des Hafens. Über den Hafen verläuft die Nordhafenbrücke. Der Nordhafen diente zunächst insbesondere der Versorgung des städtischen Gaswerks in Wedding und des Industriegebietes um den Hamburger und Lehrter Bahnhof. Das Hafenbecken ist 250 m lang und 130 m breit mit einer Wasserfläche von insgesamt 35.000 m<sup>2</sup>. Hier konnten gleichzeitig 38 Schiffe mit einer Tragfähigkeit von 200 t be- und entladen werden, auch wenn das Löschen der Fracht wegen der hohen Uferbefestigung mitunter mühsam war. Dazu kam, dass auch die Be- und Entladeeinrichtungen am Ufer eher unzureichend waren, sodass die Schiffe zunehmend auf den besser ausgestatteten Humboldthafen weiter südlich auswichen. Seit 1886 war die Stadt Berlin für den Betrieb des Hafens zuständig. 1923 ging die Trägerschaft dann auf einen Privatbetrieb über, der 1937 in einen Eigenbetrieb der Stadt umgewandelt wurde. Im Zweiten Weltkrieg wurde der Hafen stark beschädigt. Außerdem trug, zusätzlich zu den genannten Schwierigkeiten beim Löschen, die Lage an der Sektorengrenze dazu bei, dass man sich in der Nachkriegszeit endgültig dazu entschloss, den Hafen stillzulegen. Nachdem bereits 1952 auf der Ostseite der Betrieb stillgelegt wurde, wurde schließlich im Jahre 1966 auch am Westufer der Betrieb eingestellt. Die früheren Hafenanlagen wurden in Grünflächen umgewandelt. Im Zuge der verstärkten Baumaßnahmen in der Metropole und der problematischen Entsorgungslage ab 2033 wurde der Nordhafen später in Teilen wieder in Betrieb genommen als Umschlagestelle vom Wasser zur Schiene und umgekehrt. Speziell auf dem Gebiet der Alten Halde landeten Bau- und Umweltafälle an, die von dort aus per Ladeschiff abtransportiert wurden. Mit dem Beginn der Sechsten Welt und dem Erwachen der Natur musste diese Betriebsart durch zunehmende Aktivitäten von Giftgeistern eingestellt werden. Eine Initiative unter der alten Berliner Stadtverwaltung vor der Zeit der Anarchie hatte zuletzt bereits große Erfolge bei der Bereinigung des Areals und der Entfernung giftigen Restmülls erzielt, ehe diese Arbeiten durch die Unruhen in der Stadt beendet wurden. Seit der Befriedung des Bezirkes ist das Gebiet

des Nordhafens zwar formell wieder unter Verwaltung der legitimierten Stadtverwaltung der BERVAG (Berliner Verwaltungs AG), aufgrund der Einstufung des Gebietes zur Gefahrenklasse F im Zensus von 2069 wurde aber von einer Neubesiedlung und Reurbanisierung bisher Abstand genommen. Vielmehr wurde die Nähe des Gebietes zum Berliner Hauptbahnhof als hinreichende Bedrohung betrachtet, das gesamte Lehrter Areal durch Sperren und Blockaden völlig von den kontrollierten Nachbarschaften um den Bahnhof zu isolieren. Eine Befriedung des Gebietes ist laut BERVAG bereits angeplant, bisher aber noch nicht terminlich fixiert worden.“

**Wird direkt nach der Wifi-Situation im Gebiet Nordhafen gesucht**, so erfährt man per **Datensuche+Schmöker (4)** dass das Gebiet eine **Statische Zone Klasse II** (-2 auf alle Wifi-Aktivitäten durch schlechten Empfang) ist.

**Eine Suche nach Slupinski Groß- und Kleintransporte** bringt trotz etwaiger, zum Schein vom SL verlangter Würfelei nichts hervor. Websites, die sich mit jenem Unternehmen dereinst beschäftigt haben mögen, gingen im zweiten Matrixcrash unter (es war auch wirklich nur ein kleines, deutsch-polnisches Fuhrunternehmen).

**Eine Suche nach Infos zur DeMeKo Berlin** bringt neben den **allgemeinen Infos zum Unternehmen im Shadowiki** wenig zu Tage. Oder sagen wir besser: Es bringt viel zu viel zu Tage! Der Runner findet abertausende Websites und Spam ohne Ende, hunderttausende Hits beschäftigen sich alleine mit den diversen Kauf-, Abo-, Ausleih- und Lizenzprodukten des Unternehmens und seiner zahllosen Zulieferer und angeschlossenen Trid-, SimSinn- und VR-Unternehmen. Natürlich findet der Runner wenn er danach sucht auch jede Menge Newsstories über Bemühungen des Konzerns, gegen das Raubkopierwesen vorzugehen, auch wird **Berlin als Paradies für Raubkopierer** in mehreren Nachrichten, Artikeln und Pressekonferenzen genannt, und natürlich gibt es auch offen Infos zu den diversen Ober-, Mittel-, Unter-, Filial- und Nebenleitern des Konzerns.

**Eine gezielte Suche nach dem Namen des Berliner Chefs der DeMeKo** bringt mit **Datensuche+Schmöker (6)** den Namen Gerhardt Adler hervor, dessen verfügbares Profil sich aber eher mäßig interessant liest: Geboren 2032, geschieden, drei Kinder, studierte 2050-2054 Publizistik in Berlin, belegte bis 2052 auch Kurse im Filmmachen, arbeitete ab 2053 zunächst parallel zum Studium für eine private Produktionsfirma, die dann 2055 von der DeMeKo übernommen wurde, arbeitete sich zügig, aber nicht auffällig zügig durch die Berliner Hierarchie, schloss schließlich 2063 zum Chef der Berliner Niederlassung auf, nachdem sein Boss Peer Matthiesen bei einem Autounfall starb (mit dem hatte Adler in der Tat nichts zu tun). Ein etwaiger Wissenswurf auf Konzerngebräuche (4) liefert die zusätzliche Information, dass die Zeit von 8 Jahren als Chef der Berliner Niederlassung ihn kaum glücklich machen dürften – Berlin ist für die DeMeKo trotz des protzigen Baus in Charlottenburg kein wichtiger Standort, und Adlers Karriere sieht reichlich „in der Sackgasse“ aus. Was ihn aber ggf. auch nicht stört, wer weiß.

**Ein Wifi-Scan im Gebiet** scheint zunächst ein-

mal keinerlei Knoten (außer im Gebiet der Charité) zu zeigen. Ein erfolgreicher Wurf auf **Elektronische Kriegsführung (EKF) + WiFi Scan (17, 1 KR)** fördert aber eine größere Menge versteckter PAN-Knoten im Lehrter Ladehof zu Tage (wo gerade eine Auktion von Waffen unter Anwesenheit mehrerer Berliner Schieber samt Bodyguards stattfindet) sowie einiger Knoten im Bereich des Russenmafia-Lagers (per internem Team-Talk verbundene Guards, Verbindung ist ziemlich gut verschlüsselt (**EKF+Schnüffler (4)**) zum Abfangen, **EKF+Entschlüsseln (12)** zum Dechiffrieren, **Hacking+Schnüffler (6)** zum Belauschen, dann sollte man noch russisch können um ein Wort zu verstehen).

## ZWISCHENSCHRITT: DAS OHR AN DER STRASSE

Auch 2071 existieren Infos auch außerhalb des Web. Für alle Charaktere, die ihre Kontakte bemühen oder sich auf der Straße umhören, kann der Spielleiter die folgenden Infos anbieten:

**Nordhafen?** Krasses Pflaster, Mann. Musste dir vorstellen: Direkte Nachbarschaft vom Hauptbahnhof, dem Prestigeobjekt der Kons, mit dem sie zeigen wollen wie Hardcore sie sind, und trotzdem lassense von der Nachbarschaft die Finger. Haben den Nordhafen völlig abgekapselt – Panzersperren, Mauern, Zäune, das ganze Programm.

**Nordhafen?** Kenn ich. Gleich beim Hauptbahnhof und der Charité um die Ecke. Ist aber durch nen Wasserkanal zur Charité und Sperren zum Bahnhof von beidem getrennt. Ziemlich dunkle Ecke. Keine Straßenbeleuchtung, und die Russenmafia hat in der Ecke nen wichtigen Umschlagplatz.

**Nordhafen?** Ja, da war ich schonmal. Ne ziemlich tote Gegend, wennde mich fragst, aber die Russenmafia um die Drachin hat da ein Lager, und an dieses angeschlossen ist der „Lehrter Ladehof“, ne Art Auktionshalle, wo Hehlerware, Drogen, exotisches Viehzeug aus dem Osten und natürlich Waffen aus Russland und den Eurokriegsgebieten zur Versteigerung kommen. Soweit ich gehört habe, ist da grade heute ne größere Auktion am Laufen. Sieh dich mal vor – die Jungs können leicht nervös werden, wenn die Gebote hoch genug gehen. Besser, die halten dich nicht für nen Hit-Team eines Mitbewerbers. Oder für Bullen.

**Nordhafen?** Coole Gegend. Da ist die Schattenfabrik, in der Lehrter Straße, gleich um die Ecke. Geiler Hangout. Destille, Off-Galerie, Theater, Raum zum Kartenkloppn. Musste mal reinschaun. Heidestraße? Kenn ich nicht. Die Action in der Gegend ist an der Lehrter. Der Rest sind leere Industrieböden und verrottende Hafenanlagen.

**Nordhafen?** Hui, da willst du doch wohl nicht hin, oder? Das ist gleich am Invalidenfriedhof! Und der ist Heimatgrund für ne fette Population von Ghulen, die entlang des ganzen Kanals auf Raubzug gehen.

**Heidestraße?** Kenn ich nicht. Nie gehört. Ist am Nordhafen, oder?

**(Lager der) Russenmafia?** Ja, well, am Nordhafen kreuzen sich ja sozusagen alte Gleis- und Hafenanlagen. Und auch per Straße ist die Anbindung in den Wedding okay. Klar, dass die Russenmafia da nen Umschlagplatz hat, seitdem das Pflaster im Westhafen zu heiß geworden ist. Läuft alles unter Kommando der Drachin in der Ecke.

**(Lager der) Russenmafia?** Krass gesichert. Deren Schläger sind Ex-Soldaten der russischen Armee, hab ich gehört. Wenn nicht sogar Drakai! Üble Kandidaten. Hab außerdem gehört, die hätten am Nordhafen nen Hexer, der sowas wie der Unterboss des Lagers sein soll. Sergej irgendwas. Lodov! Sergej Lodov. Huh. Einstiger Geheimdienstler heißt es, der seit Jahren für die Russenmafia tätig war. Haben versucht ihm den Prozess zu machen, da ist er ab nach Berlin.

**Die Drachin?** Nadjeska Girkin. Die Chefin der Russenmafia, zumindest hier im Wedding. Eiskaltes Mistbiest, die sich bei ihrem Boss hochgeschlafen hat. Sagt man jedenfalls. Soll schwer sadistisch veranlagt sein und sich nen Hexer angeschafft haben, um sich den Rücken freizuhalten. Hab aber auch gehört, dass der Hexer in Wahrheit der Chef ist, der sie nur als Scheinführer nutzt.

**Die Drachin?** Nadjeska, ja. Nadjeska irgendwas. Heißt so, weil sie raffgerig und kalt ist wie'n Drache.

**Die Drachin?** Ein passender Name für eine Dame der Russenmafia. Denn heißt es nicht, die ganze Russenmafia werde aus den Schatten von einem schwarzen russischen Drachen beherrscht? Mordrakhan soll er heißen, und ein Großer Drache soll es sein. Aber wer will das sagen – er ist so gut verborgen, dass es niemand sagen kann. Der Meister der Russenmafia ist sein eigenes Geheimnis.

**Die Drachin?** Ja, Nadjeska. Ziemlich gerissene Schieberin. Aber kein Drakai.

**Drakai?** Die Russenmafia wird von einem Drachen beherrscht, der jenseits des Ural leben soll. Mordrakhan heißt er, und er ist schwarz und kalt wie die sibirische Nacht. Um nicht die Kontrolle über sein weit verzweigtes Verbrechenetz zu verlieren, hat er vor langem schon eine Art Ritterorden gegründet – eine verschworene Gemeinschaft von Ergebenen, die ihm alleine dienen und seinen Willen vollstrecken. Diese werden die Drakai genannt. Von außen zu erkennen sind sie nicht, aber viele von ihnen – wenn nicht alle – sollen russische Elfen sein, die das reine Blut des **skythischen Volksstammes** in sich tragen. Und Mordrakhan womöglich schon seit jenen Tagen als Geheimbund in der Russenmafia dienen.

**Drakai?** Ja, schoma gehört. 'N Elite-Schlägertrupp, Russen, Ex-Armee, Söldner, keine Ahnung. Irgendwas. Soll'n nich' ohne sein. Warum Drakai? Nullcheck. Was heißt denn Drakai? Drachenzug? Nu flach mal. Kaum biste in SK-Country, schon siehste überall Llofwyrs rumflattern. Atze, auf Drachen fahren viele ab. Macho-Bonus und so. Lasse doch Drachen als ihr Überpimp-Wappentier sehen. Während der Eurokriege gab's bei den Yugos doch auch die Tiger-Milizen. Trotzdem saß bei denen bestimmt keine fette Streifenpuss im Chefsessel.

**Sergej Lodov?** Nie gehört.

**Sergej Lodov?** Der Hexer der Russenmafia ist mit einem machtvollen Geist im Bunde, den er aus Sibirien mit hierher gebracht hat. Ein Geist des Landes. Ein Geist der

Steppe. Der Kälte. Des Hungers. Und des Todes. Vermeide den Kontakt zu Lodov. Er ist längst zum Knecht seiner Kreatur geworden.

**Schattenfabrik?** Netter Hangout in der Lehrter. Einfach gestrickte Destille, schon recht lange etabliert wie man so hört. Hatten irgendwann vorn paar Jahren ihr 75. Jubiläum gefeiert. Krass, oder? So lange gibt's die Schatten noch gar nicht. Naja, hieß wohl Kulturfabrik früher. Zeiten ändern sich, was? Hehe..

## KAPITEL 2: SCHICK SIE ZU DEN FISCHEN

**Der Wedding Nordhafen** ist eine fiese Nachbarschaft um den Berlin-Spandauer Schifffahrtskanal, an dem mehrere Anleger von Schmugglern und Waffenschiebern vor allem aus Kreisen der Russenmafia angesiedelt sind (deren **Russenmafia-Lager** und Verladebahnhof am Hafen auch der primäre Grund ist, aus dem die SoPo in der Tat nicht scharf darauf ist, die Befriedung dieser Gegend anzugehen). Zu den örtlichen Sehenswürdigkeiten gehört neben einer auf Stelzen verlaufenden und in Betrieb befindlichen **S-Bahn-Hochtrasse** das ölig-schlickige **Hafenbecken** des Nordhafens und die von Destillen und Schwarzmärkten durchzogenen Ziegelsteinbauten entlang der **Haftanstalt** in der Lehrter Straße (wo sich auch zwei bei Schattenläufern recht beliebte Locations befinden: Die Destille mit Off-Galerie und Underground-Theater **Schattenfabrik** (die ehemalige **Kulturfabrik**) und der bei nervlich hochgetuneten Samurais beliebte UltraDubSpeed Club **Di3**).

**Generelle Infos zum Wedding** gibt es in geballter Form [in diesem Artikel hier auf raben-aas.de](#).

Weiterhin sind in der weiteren Umgebung noch der **Battle Place**, ein offenes, ehemaliges Skater-Gelände, das jetzt für Bandenkämpfe und illegale Arenakämpfe verwendet wird, ferner der jenseits des Schifffahrtskanals gelegene **Invalidenfriedhof**, auf dem Ghule hausen (s.u.) sowie die direkt benachbarte und vor 3 Jahren wieder voll



in Betrieb genommene **Charité** („Ein Klinikzentrum der **BuMoNa Gruppe**“).

Zu beachten ist außerdem, dass nach Süden kurz außerhalb des hier gezeigten Kartenausschnitts schon der **Berliner Hauptbahnhof** liegt, der in der Tat fest in Konzernhand ist. Die relative Nähe von Charité und Hauptbahnhof sollte auf das Abenteuer zwar an sich keine Auswirkungen haben (das Geräusch gelegentlichen Autofeuers aus dem „Bermudadreieck“ rund um den Nordhafen ist keine Seltenheit), sollten die Shadowrunner aber aus welchen Gründen auch immer schweres Geschütz oder auffallendes Fluggerät zum Einsatz bringen, braucht sich der Spielleiter nicht zu zieren, ein Einsatzteam der Sonderpolizei zum Einsatz zu bringen:

Die Übergänge von der Gegend des Nordhafens zu Charité und Hauptbahnhof sind natürlich durch die „neue Mauer“ (= Panzersperren, Mauer am Ende der Straße mit Stacheldraht drauf) klar getrennt – das Gebiet links des Schifffahrtskanals bildet sozusagen eine „Tasche“, deren einzige Straßenzugänge Richtung Norden und Westen liegen (der Schifffahrtskanal selbst ist frei befahrbar, geht aber Richtung Südosten hier direkt ins ehemalige Regierungsviertel, das auch heute wieder dicht überwacht wird).

## KAPITEL 3: AM LAGERHAUS

Das Lagerhaus in der Heidestraße 13 wird schon den ganzen Tag vom Dach der **Nummer 6** im Plan unten (ein vor Jahren ausgebranntes Bürogebäude) aus beobachtet: Dormann hat als Vorhut den Scharfschützen im Team, **Richard Kutz** geschickt, der die Lage vor Ort auskundschaften soll. Kutz ist ein Ork, und um in dieser Gegend „unsichtbar“ zu sein trägt er ein graues Kappu über einer schussicheren Weste, abgewetzte Stadttarn-Baggies über einer dünnen Rüstungskombi, dazu alte Springerstiefel mit Stahlkappen und eine abgetragene Kampfjacke in olivgrün aus Eurokriegs-Beständen.

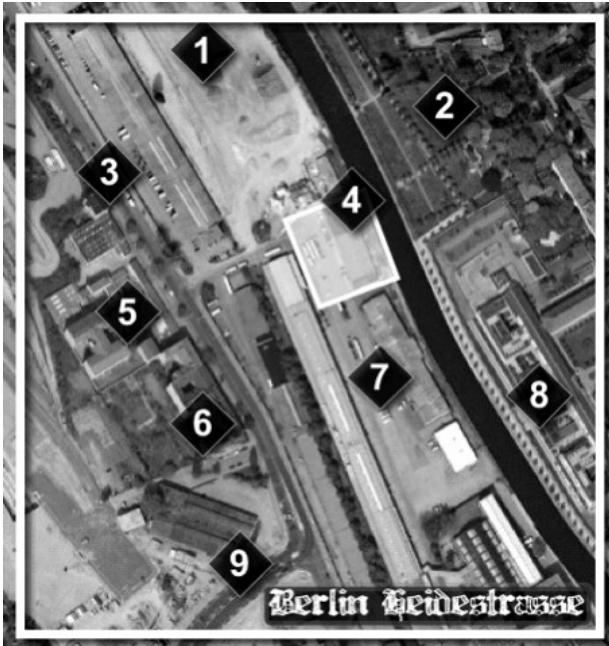
**In den frühen Morgenstunden**, wenn die Zone schläft, will Dormann von der Kanalseite aus auf das Gelände, um die Beweise sichern. Sobald Kutz aber die Runner und vor allem den Truck und das Verladen sieht, ruft er sofort Dormann an – NICHT aber per Wifi, sondern (ganz Militär, der er ist) per altmodischer Kurzwellenfunk (durch die üblichen Wifi-Scan oder Elektronische Kriegsführung Proben nicht zu entdecken, da auf ganz anderen Bandweiten ablaufend). Dormann befiehlt ihm, die Runner aufzuhalten, aber nicht umzubringen, damit sie verhört werden können, ob eventuell jemand von der DeMeKo ihr Auftraggeber ist.

**Mehr zu Kutz und dazu, was er tut und wie er vorgeht** siehe weiter unten in Kapitel 5.

**Ab dem Zeitpunkt, wo Kutz die Runner entdeckt, bleiben noch 15+2W6 Minuten, bis Dormann und sein Team eintreffen.**

## KOMPLIKATIONEN

Der Spielleiter kann einige oder alle der hier gelisteten Komplikationen auftreten lassen, um Dauer und Heraus-



forderungsgrad des Abenteuers an seine Gruppe bzw. seine Präferenzen anzupassen. Ebenso können diese Komplikationen dazu dienen, „Zeit zu schinden“, um eine Begegnung zwischen den Runnern und Dormanns Team herbeizuführen. **Die genannten Nummern beziehen sich dabei auch gleichzeitig auf die Nummer im hier gezeigten Kartenausschnitt:**

1. **Die Russen sind da!** Nördlich grenzt ein ausgedehntes Lager- und Verladezentrum in Händen der Russenmafia an die Ziellocation an. Das Russenmafia-Lager wird sowohl durch einstige Armee-Angehörige als auch einen Hexer (Sergej), dessen Geister und ein paar Critter bewacht. Sobald in der Heidestraße 13 etwas vorfällt, was die Aufmerksamkeit der „Nachbarn“ erregen kann, werden diese das Gebiet verstärkt im Auge behalten, und – nach Entscheid des SL und dessen Flavor-Präferenz – auch eine Gruppe abgehalteter Söldner oder einen Geist (Stufe 4, u.a. mit der Kraft *Unfall*) rüberschicken, um nach dem Rechten zu sehen.
2. **Mein Nachbar der Ghul!** Der altehrwürdige Berliner Invalidenfriedhof mit seinen verfallenen Gräften und Katakomben ist ein berüchtigter Brutgrund für Ghule und andere Abscheulichkeiten, die stets und immer auf der Suche nach Nahrung sind. Die Nahrungssuche führt diese dabei auch durchaus auf die andere Seite des Schifffahrtskanals (die Ghule verwenden für ihre Beutetouren sogar einfache, aus Trümmern und Müll zusammengeschusterte Boote!). Zahl und Taktik der Ghule sollten auf Erfahrung und Stärke des Runner-Teams angepasst sein (bitte bedenken, dass diese Begegnung nur „Aufwärm-Charakter“ hat und nicht bereits das Finale des Abenteuers darstellt: Lieber wenige Ghule, die sneaky sind und eine Atmosphäre des Horrors und der Bedrohung schaffen als eine Horde anonymer Ersatz-Zombies).
3. **Izmir Übel!** Der Lehrter Ladehof ist ein dem Russenmafia-Betrieb angeschlossener Bahnhof, auf

dem Waren zum Weiterverkauf durch verschiedene Berliner Schieber anlanden. Wie es der Zufall will, kommt gerade heute eine interessante Ladung Waffen aus Osteuropa unter den Hammer. Es geht um viel Geld – alle Schieber sind nervös. Ihre Mietwummen und Knochenbrecher ebenso. Jeder verdächtigt den anderen, ein krummes Ding vorzuhaben. Und mehrere Schieber haben ihre Mietlinge angewiesen, die Umgebung „gut im Auge“ zu behalten. Genau das hat der georgisch-slovakische Troll Bortoslav Izmir vor, als er Bewegung in der benachbarten Heidestraße 13 sieht und beschließt, der Sache auf den Grund zu gehen. Izmir ist eine Riese (selbst für einen Troll), er ist übellaunig, kampfeifrig, spricht kein Wort deutsch und hat eine Wodka- und Kotzefahne, dass es nur so eine Freude sein wird, sich mit ihm zu unterhalten (für die Werte von Izmir verwende einfach den „Vollstrecker“-Archetyp im Shadowrun 4.01D GRW). Wenn dem SL der Spaß, den Izmir den Runnern bereiten wird, noch nicht reicht, kann Izmir mal dran gedacht haben sein PAN aktiviert und im „TeamSpeak“ mit seinen Kameraden geöffnet zu haben. Die sich dann ebenfalls auf den Weg machen würden.

4. **Sie haben Ihr Ziel erreicht!** Natürlich gibt es auch in der Ziel-Location selbst noch das ein oder andere Hindernis zu überwinden (siehe unten). Wenn dies dem SL aber noch nicht reichen sollte, empfehle ich, sich schnell eine Gruppe von 6 bis 8 Gang-Mitgliedern zusammenzubasteln (bzw. die betreffenden Archetyp-Vorlagen aus dem Shadowrun Grundregelwerk und dem Booklet zum Spielleiterschirm zu verwenden). Die so entstandene Gang könnte „Urodz“ („Die Missgeburten“ im Weddinger Dialekt) heißen, aus gelangweilten Ork-Kids bestehen und zwar nicht echt wirklich doll gefährlich, dafür aber wirklich doll mit der „Yarax“-Gang („Die Schwänze“) alliiert sein, in der was der Zufall ist die Väter der Ork-Kiddos Mitglieder sind. „*Wie man in den Wald hineinruft, so schallt es heraus*“ könnte das Motto der Begegnung sein: Sind die Runner sozial geschickt und bezahlen sogar die Urodz als Späher, können sie vor einigen anderen Komplikationen bewahrt werden. Lassen sie sich hingegen von den Kiddos provozieren und dreschen oder schießen diese gar zusammen, kommen deren Väter in passender Ausrüstung und Laune wenig später rüber, um die Quittung zu präsentieren.
5. **Die drei??? auf Schnüffeltour!** So wie ich Runner-Charaktere kenne, werden diese magisch, per Drohne oder zu Fuß die Umgebung im Auge behalten wollen. Gut möglich, dass ihre verbesserten Sinne oder Richtmikrophone dabei verzweifelte Schreie einer Frau auffangen. Diese haben zwar nichts mit dem laufenden Run (schönes Wort) zu tun, aber Moral und Anstand hat eben keine Pause-Taste. In der Tiefe dieses leerstehenden Backsteinbaus sind ein paar fiese Konzernschläger dabei, Informationen aus einer jungen Frau herauszuprügeln. Späteres „Spaß haben“ mit ihr nicht ausgeschlossen. Zwei Schläger schie-

ben Wache, drei weitere sind mit dem „Verhör“ beschäftigt. Die Konzernler tragen Sicherheitskleidung, haben aber Identifizierungsmarken und RFIDs abgenommen (diese liegen in einer RFID-Signale blockenden Tasche in einem Van, der auf der Rückseite des Baus abgeparkt ist). Das Team gehört zum Lieblings-Antagonistenkonzern des Spielleiters, und in ihren Fängen befindet sich die Kontaktperson eines Charakters aus der Runde (vorzugsweise desjenigen, der am Lautesten dafür plädiert, sich um den Run zu kümmern und die Frau schreien zu lassen). Logisch, dass die Charaktere bei der Frau tierisch was gut haben, wenn diese sie retten. Logisch ebenso, dass bis die Charaktere diesen Nebenschauplatz geklärt haben Dormann und Co. so gut wie da sind – oder die Runner sogar schon vor Ort erwarten.

6. **Ich seh euch!** Dies ist das ausgebrannte Bürohaus, auf dessen Dach der Ork-Scharfschütze Kutz liegt. Und das ist auch schlimm genug. Der Vollständigkeit halber sei darauf hingewiesen, dass Kutz ein ausgebildeter Scharfschütze ist – was bedeutet, dass er eben nicht doof und platt im Offenen auf dem Dach liegt, wo ihn jede Drohne schon aus hundert Metern Höhe sehen kann, sondern dass der Mann sich extra aus herumliegenden Trümmern und Moos bewachsenen (= im Astralraum eine „lebendige Aura“ habenden) Sperrholzplatten eine Art improvisierten Unterstand gebastelt hat. In Richtung Dachzugang liegt die „Abdeckplatte“ auf dem Boden auf und bildet eine Art „Rampe“ zur Dachkante – zwischen Dachkante und Abdeckplatte besteht ein gerade einmal 10 Zentimeter hoher Zwischenraum, aus dem Kutz herauspöht, und dieses was das Vorspähen angeht nicht direkt, sondern durch eine aufgemotzte Kamera, die per Kabel an sein Cyberauge angeschlossen ist (er selbst ist also gar nicht zu sehen, bis er tatsächlich hochkommt, um das Scharfschützengewehr anzulegen). Außerdem hat Kutz im Treppenaufgang zum Dach und nochmals an der Dachtür zwei Minen als „Rückendeckung“ (und Alarmanlage) platziert (die Treppen-Mine ist mit Neuro-Stun Gas geladen (Kraft 10, Durchdringung 0, Wirkung ab 1 KR, Betäubungsschaden und Desorientierung), die Mine am Dachausgang ist eine Splittermine (12K(f), PB +2, Sprengwirkung -1/m).
7. **Ihr geht mir auf den Geist!** Warum sollen die Straßensamurais und anderen Weltlichen den ganzen Spaß haben? Das benachbarte, einstige Verladezentrum für LKWs mit seinen langgezogenen, verfallenen Lagerhallen und im Zwielflicht gespenstisch vor sich hinoxidierenden LKW-Wracks ist der perfekte Ort, um eine Herausforderung für den Zauberkundigen der Gruppe zu platzieren (sofern es einen gibt). Was mögen die Schatten dieser Silent Hill mäßigen Verladehallen verbergen? Einen aus dem Ölschlick des Kanals gekrochenen Giftgeist? Einen in einem obdachlosen Mädchen inkarnierten Freien Dämonischen Geist? Einen paranoiden Technomancer auf der Flucht vor seinem Konzern? Einen Vampir und seine Diener? Ein Rudel Höllenhunde? Einen versteckten, plötzlich hervorbrechenden Schwarm Teufelsratten?

Einen wahnsinnig gewordenen Hexer? Ein der Gefangenschaft entflochtenes Critterlein, das in diesen Breitengraden überhaupt nicht vorkommt? Oh, der Spaß den man bei Shadowrun haben kann ...

8. **Über den Wassern ist Ruh!** An dieser Stelle erhebt sich jenseits des Kanals ein abweisend aussehendes Konzerngelände ohne erkennbare Firmierung. Ein 4 Meter hoher E-Zaun mit Monodraht, überall Kameras, an den Ecken Wachtürme, nachts Flutlicht, aber nur im IR-Bereich, und keine sichtbaren Wachen. Herzlichen Glückwunsch. Sie haben gerade eine geheime Forschungseinrichtung von Aztechnology entdeckt. Die gute Nachricht ist: Vermutlich wird sich Aztec einen Scheiß dafür interessieren, was in der Heidestraße 13 vorgeht. Die schlechte Nachricht: So wie ich die Runner kenne, werden diese das Gebäude und die Anlage so merkwürdig finden, dass sie aus eigenem Antrieb dort einzusteigen versuchen (stets getreu dem Motto: Der SL beschreibt etwas Seltsames, also hat es auch Relevanz für das laufende Abenteuer. Oder das nächste). Naja, kann man ein Folgeabenteuer draus machen.
9. **Man kann's auch übertreiben!** Sollten die Charaktere bis zu dieser Kurve in der Straße vorseuchen, wird ihnen das bald leid tun. Denn jenseits dieser Kurve ist die eigentliche „Sackgasse“ bis hinauf zur Sperre aus Mauer, Zaun, Stacheldraht und Wachturm, welche die Nachbarschaft vom Hauptbahnhof abschirmen soll. Leider hat es gerade vor ein paar Tagen erst einen Vorstoß gelangweilter Ork-Kids (der Urodz-Gang) gegen „die imperialistischen Scheißkonzerne“ gegeben, bei dem die Kids Molotovcocktails in Form von lodernen Benzinkanistern über die Mauer schleuderten. Durch den „feigen Anschlag“ kam neben zwei Gardisten auch eine unschuldiger Konzernarbeiter und sein sechsjähriger Sohn zu Schaden, die gerade auf der „Aussichtsplattform“ standen und einen Blick auf die „Elendsviertel“ werfen wollten. In Reaktion auf den „Terror“ hat die BERVAG diesen Abschnitt der Grenze unter Kommando der Sonderpolizei gestellt, die ihrerseits eine „Sperrzone“ verhängt hat. In der Praxis sieht das so aus, dass die SoPos Weisung haben, den Straßenabschnitt vor der Grenze „auf Wurf- und Schießweite“ frei von „Verdächtigen“ zu halten. Und wer wäre schon unverdächtig, der sich am Nordhafen rumtreibt? Lange Rede kurzer Sinn: Kaum dass die Runner die Kurve passiert haben, werden sie von der 100 m entfernten Sperrmauer aus mit Autofeuer eingedeckt (Werte von Schütze und Waffe siehe SoPo NSC Kampfbogen, oben).

## KAPITEL 4: DAS LAGERHAUS

### DAVOR

Um Batsches Pritschenwagen zum Verladen in Position zu bringen, muss er auf das Gelände von Slupinski Groß- und Kleintransporte. Der umgebende Zaun ist zwar

kein echtes Hindernis, der unter dem Zaun befindliche 1 m hohe Betonsockel ist aber für den Wagen nicht einfach zu überfahren. Die Runner können mit **Geschicklichkeit + Schlosser (8, 1 min)** versuchen, das Tor aufsperrern. Auch könnten sie aus Schrott mit **Logik + Industriemechanik (12, 1 min)** eine Rampe bauen, hinderliche Teile des Zauns entfernen und dann über den Sockel fahren. Außerdem könnten sie versuchen, mit dem altersschwachen Pritschenwagen das Tor einzurammen (der Fahrer würfelt **Reaktion + Fahren (minus 2 Abzug für Handling des Wagens) gegen 3**. Der Pritschenwagen nimmt dabei 7 Punkte Schaden, denen er mit Rumpf 10 widerstehen kann) oder „einfach“ die Kisten durch den Zaun reichen und zum Pritschenwagen auf der Straße tragen, was natürlich einiges an Zeit kostet. Jede dieser Methoden dürfte zuzüglich der Verladeaktion lange genug dauern, dass es zur Begegnung mit Kutz kommt – die Frage ist mehr, wie weit die Charaktere mit dem Verladen sein werden, wenn Dormann und das HanSec Team aufkreuzen. Der SL sollte daher auch genau die Zeit notieren, welche die Charaktere nach ihrer Ankunft mit herumsitzen, diskutieren und „sorgfältig jeden Schritt überprüfen und nach versteckten Mechanismen suchen“ verträdeln. Es zählt sich bei Shadowrun nicht **IMMER** aus, ultra-umsichtig zu sein.

## REIN

Sobald man auf dem Gelände ist, erfolgt der Zugang zum eigentlichen Lagerhaus über einen der folgenden Wege:

**Haupttor:** Angerostetes, aber stabiles Brandschutztor, fest verschlossen – **Geschicklichkeit + Schlosser (8, 1 min)**

**Lichtluken:** auf Dach gelegen, erfordern **Stärke + Klettern (-2 weil glatte Ziegelwand) (6) (9 ohne Ausrüstung)** und **Einschlagen (Panzerung 3, Strukturstufe 3)**

**Brandschutztür zum Keller oder auf dem Dach:** müssen aufgeschlossen werden – **Geschicklichkeit + Schlosser (8, 1 min)** – oder zerstört werden (**Panzerung 8, Strukturstufe 9**)

## DRINNEN

**Lagerhalle im EG:** der größte Teil des Lagerhauses besteht aus nur einem einzigen, dafür riesigen und hohen (3m) Raum, in dem der Schieber Bizzy Bär neben den Raubkopien auch diverse Schmuggel- und Schwarzmarktware auf dem Boden und 2 Zwischenebenen (Hochregale) untergestellt hat (plus jeder Menge Schrott, den er hoffte noch irgendwie zu etwas Geld machen zu können). Je länger die Runner sich hier aufhalten, desto größer die Wahrscheinlichkeit, dass Dormann und das HanSec Team eintreffen. Außerdem sollte der SL die Tageszeit und die Beleuchtungssituation mit bedenken: Agieren die Runner nachts, sehen sie weniger. Machen sie Licht, wird dies Aufmerksamkeit aus der Umgebung anlocken (Gangs, Izmir, Russenmafia, Ghule).

**Um die gesuchten Kisten zu finden, ist ein Check auf Intuition + Wahrnehmung (10, 5 min) nötig.**

Wer in den Chips-Kisten stöbert, kann 1 Wurf mit 2W6 (einer für Zehnerstellen, einer für Einerstellen) pro W6/2

Minuten machen und fördert Folgendes als interessantesten Fund innerhalb des Untersuchungszeitraums zutage:

- 11 DeMeKo Porno SimSinn (Dr. Lust, Schwarzwaldstöhner II, Pormoria Report 5)
- 12 DeMeKo Porno SimSinn (Gangbang Girls XVII, Dr. Botox spritzt sie alle 15)
- 13 Porno VR (Angriff des WerNymphos, Night of the Kerensikov Slut, I do Orcs)
- 14 DeMeKo Porno Trid (Die enge Inge, Die enge Inge kommt zurück)
- 15 Porno BTL (Stalked 12, Rigor Mortis Hotel 3, Sacred Satyr Sex Series 12)
- 16 Illegaler Porno BTL (Ihr kriegt mich nie, Nights at the Kindergarden, Ripper 3-4)
- 21 DeMeKo Pornobilder (Schlampenarchiv, Tausend Tolle Titten Tussis)
- 22 Pornobildersammlung (Hentai Whores 16, Cops and Robbers, Psyche THIS!)
- 23 Snuff Porno (Until Death Cums, Manchester Monoknife Massacre)
- 24 Snuff Porno BTL (Ripper Knight, Operation Whore Hunt)
- 25 DeMeKo Horror SimSinn (Zu Ghul für dich, Es kam aus der Arkologie)
- 26 Horror Trids (Scarecrow 14, Resident Evil: Payback Time, Jeepers Creepers 6)
- 31 DeMeKo Action Trids (Stirb noch einmal, Ein Ork namens Mork, Der Troll von Tölz)
- 32 DeMeKo Action SimSinn (3 Stunden mit der Berliner Sonderpolizei, die schönsten Opern Klassiker aus der Sicht des Dirigenten)
- 33 Bloodsport BTL (The Syrian Series, Gore Club Nights, Moskau Massaker)
- 34 DeMeKo SimSinn Spiel (CorpWar: Commandoes, Die Sims: Straßenkampf 2071)
- 35 BTL Porno-Spiel (Secrets 7, Agent Pink, Sailor Moran Sans Culotte)
- 36 BTL Ego Shooter (Wing Command 14: Revenge of the Kilrathi, DragonKill 3)
- 41 Snuff BTL (Death Is The Deepest Sleep, Sweetest Salvations)
- 42 DeMeKo Comedy Trid (7 Zwerge, Der Troll und das Mädchen, Peter Panzer)
- 43 Neue Bavaria SimSinn (Spaziergang durch Heidelberg, Köln und Reutlingen)
- 44 Natur SimSinn (Segeltörn 12, Space Nights, Yosemite)
- 45 DeMeKo Entspannungs SimSinn (Synch!, Magic Moments, Random Patterns 3)
- 46 Seltenes DeMeKo Trid (Immortal – Original Recording, My Big Fat Greek Decker)
- 51 Seltenes DeMeKo Trid (Black Adder: The Complete Collection, Harry Potter: Season 1)
- 52 Seltenes DeMeKo SimSinn (Being Mr. X, Inside Verona, Famous Car Crashes 2056)
- 53 DeMeKo SimSinn (Autobahnraser 3–12, Eurokrieg – Die Dokumentation)
- 54 Rare BlueRay-on-Chip Video Collection (The Pixar Collection)



- 55 Matrix 1 Chips (Sammlung alter Programmchips 2057)
- 56 Diverse DeMeKo Lehr-Soft (darunter auch 10 Chips Matrix-Wissen Stufe 3 (Wert 10x 3.000,-!))
- 61 Seltener Aktionssoft-Chip (Läufer-2, Wert 6.000,-)
- 62 DeMeKo Musik Chip (Bayern sucht den Superjodler, Konzerne in Concert)
- 63 DeMeKo Musik Chip (Best Of Aggro, Reichssklave: HassWelt, Ungestalt: Kampfschrei)
- 64 Seltener Musik Chip (Yogir Bradas Live in Carnegie Hall 2034, Marktwert ca. 8.000,-)
- 65 Nützliche Datenbibliothek (Deutschland In Den Schatten 2056)
- 66 Extrem Rarer Wissenssoft-Chip (Expertenwissen: Black Op Taktiken 4, „unbezahlbar“)

**Anmerkung:** Nur Chips mit der Kennung DeMeKo sind auch tatsächlich von DeMeKo. Sofern die Runner darüber diskutieren, ob es moralisch richtig ist, Snuff und andere heikle Chips zu verhehlen oder überhaupt irgend jemandem zu geben, hast du eine gute Runde, die auch Spaß daran hat mit den ethischen Problemen zu spielen (meinen Glückwunsch!). Ich glaube wenn ich mich recht entsinne haben die Cyberpunks meiner Runde am Ende länger darüber diskutiert, was sie mit den Chips machen, als das eigentliche Abenteuer gedauert hat (sie zogen sogar die Waffen und schrien sich an:)).

### Stöbern im Lagerraum (1 Wurf = W6 Minuten)

- 11 Zusammengerollter Schlafsack
- 12 In Vakuumentüte verschweißte Tafel „Switzerli“ Schokolade
- 13 Turbyne Handstaubsauger mit Multiadapter
- 14 3 Stangen AMERICAN FREEDOM Zigaretten
- 15 Schlagring aus rostfreiem Edelstahl
- 16 Geklauter Laptop ohne Festplatte
- 21 Überlebensmesser in Oberschenkelhalter
- 22 3 24er Packs bestes indisches Klopapier (6 Lagen, parfümiert)
- 23 3 Stangen „Gesundheitszigaretten“ mit Pizza Aroma
- 24 Karton mit gebrauchten Cyberimplantaten (Schrott)
- 25 Moulds für die Anpassung eines Pistolengriffs an die Handflächen
- 26 Werkzeugkoffer
- 31 Schachtel Kondome mit Minzgeschmack (reinigt auch die Zähne)
- 32 Schachtel mit Ersatzläufen für 9 mm Pistolen
- 33 Sony MP3 Player von 1995
- 34 Sechserpack Coca-Cola Flaschen in Nostalgie Edition (Glas)
- 35 Sechserpack selbsterhitzender Real!Caf Dosen von Starbucks (ca. 12,-/Dose)
- 36 3 Große Kartons voller Windeln (spielen Gute-Nacht-Lieder und haben RFID Chip)
- 41 Miele&More Kaffeemaschine für Real!Caf Pads
- 42 W6 Boxen Muni (Typ zufällig bestimmen)
- 43 4 Dosen SlimLine Diätpulver (Wurf Konstitution (3) oder W6 Tage Durchfall)

- 44 Scheußliche Dunkelzahn Tischleuchte aus Kunststoff
- 45 Schachtel mit 3W6 Wasserfiltern
- 46 Brauchbare Winterjacke aus Synthetikleder (ca. 15,-)
- 51 Dekorative Wasserpfeife aus Fernost
- 52 Karton voller originalverpackter asiatischer Actionfiguren
- 53 Karton mit 20 Packs Kartoffelchips „MetaScharf!“ (wie Orks sie lieben)
- 54 Cellophanbeutel mit gelben Pillen (Feuer frei für sadistische SL)
- 55 5-Liter-Kanister Benzin (voll)
- 56 Tüte mit 36 Dosen Kabuki Rainforest Deospray
- 61 Antike Swatch Uhr aus den 1980ern (wertvoll!)
- 62 WeetaSoy Frühstücksflocken, 10 Schachteln
- 63 Karton mit NuFurbys (1 Exemplar fehlend)
- 64 Koffer voller gefälschter Uhren
- 65 Tschechischer Armee-Rucksack voller Handgranaten (8 Splitter, 50% Blindgänger)
- 66 Kiste mit gebrauchten Berettas (30 Stück alte 9 mm Pistolen)

**Bürräume im OG:** Hier ist das Lager zweier Ghule (Standardwerte). Die anderen Bürräume (und die Klos) sind sehr versifft und leer, können aber vom SL ideal ausgebaut und mit weiteren Komplikationen versehen werden (z.B. versteckte Leiche einer Russenmafia-Hinrichtung, von Bizzy Bär hinterlassene Sprengfalle oder (falls die Ghule weggelassen werden) ein im Halbdunkel weghuschendes Kind, das ggf. versehentlich von den Runnern be- und somit erschossen wird)

**Der Keller:** ist halb unter Wasser, voller Rohre und spooky. Aber völlig harmlos. Was keinen SL hindern soll, die Runner mit jeder Menge verdeckten Würfeln, Wahrnehmungs-Würfeln, sorgenvoller Miene, unheimlichen Geräuschen oder eingebildeten Wahrnehmungen nervös zu machen. Einen richtigen Bodenplan braucht es eigentlich nicht, aber es steht dem SL natürlich frei einen solchen aufzukritzeln und mit weiteren Überraschungen zu versehen (besser nicht übertreiben – wir spielen hier nicht Dungeon Crawl!)

**Wichtig:** Im Keller ist ein abgeschlossener Raum (Geschicklichkeit + Schlosser (4, 1 min)). In Raum steht lichtsensitiver NuFurby auf einem Regal (der Boden ist 10 cm tief mit Wasser bedeckt). Sofern Licht auf ihn fällt, begrüßt der Furby die Eintretenden in Furby-typischer Weise („We-heee, la la la, hallooo“), löst aber zugleich einen Zeitzünder aus (Bizzy Bär hat lediglich Geld sparen wollen und das Spielzeug als billigen Lichtsensor für seine Falle verwendet). Überall an den Regalen im Raum sind Plastiksprengstoff-Zündsätze (weit genug um das ganze Haus zu sprengen), hinter dem Furby hängt ein Zahlenpad zum Blockieren der Zerstörungsautomatik. Die korrekte Eingabe wäre das Geburtsdatum des Schiebers (03082055) – da das aber wohl keiner der Runner wissen wird, hilft auch ein wirklich SCHNELLER Wurf auf Logik + Sprengstoffe (8, 1 KR, max. 3 KR). Ansonsten möge der SL dramatisch ausspielen, wie die Runner fliehen, möge sie würfeln, stürzen, sich aufraffen, weiterrennen las-

sen, und just hinter ihnen das Lagerhaus in einem großen Feuerball zum Teufel jagen (inkl. sicherer Aufmerksamkeit aller Gangs, Ghule und Russenschläger der Gegend und eventueller Chance, dass die Polizei einen Schweber vorbeischickt).

## KAPITEL 5: WER SIND DIESE KERLE?

Parallel zur Untersuchung und ggf. der beginnenden Verladung der Kisten kommt es zu zwei Begegnungen: Erst mit dem Späher Kutz, 2W6+15 Minuten später dann mit dem Rest von Dormanns HanSec Team. Wie beide Begegnungen ablaufen, hängt völlig von der Stärke der Runner und der Situation vor Ort ab. Generell sei angemerkt, dass Kutz und das HanSec Team Profis sind, die hohen Wert auf Eigensicherung legen und keine unüberschaubaren Risiken eingehen – und die verdammt dreckig kämpfen können.

### DER SPÄHER RICHARD KUTZ

ist wie schon erwähnt von Dormann vorgeschickt worden, um das Lagerhaus in der Heidestraße 13 zu beobachten und sicherzustellen, dass die Chips nicht von jemand anderen (z.B. dem verräterischen DeMeKo Mitarbeiter, sofern es ihn denn gibt) weggeschafft werden. Dormann und der Rest des Teams befinden sich Anfangs noch bei Dreharbeiten in Friedrichshain und haben auch erst vor, in den frühen Morgenstunden des nächsten Tages von der Kanalseite aus die Kisten wegzuschaffen. Erst auf Kutz' Funkansage via Kurzwelle (nicht Wi-Fi!) hin macht sich das Team verfrüht auf den Weg, während Kutz die Weisung erhält, die Unbekannten am Lagerhaus „aufzuhalten, aber nicht zu töten“.

Nun ist Kutz zwar ein Ork, aber definitiv kein Idiot. Er weiß, dass er eine offene Konfrontation mit einer Überzahl Fremder kaum überstehen wird. Also beobachtet er noch etwas weiter, und je nachdem, wie heftig die Charaktere von außen betrachtet aussehen und wie sie zu Werke gehen, wird auch Kutz seine Taktik einstellen:

**Wenn die Runner aussehen wie eine Bande Plünderer aus der Gosse** (keine erkennbaren Vollautomatikwaffen, schlurfen durch die Gegend oder albern herum, sichern sich nicht ab) wird Kutz zu den Runnern runterlaufen, sich schlurfend dem Pritschenwagen nähern und in einem unbeobachteten Moment unter diesen Rollen, um dessen Antrieb lahmzulegen und zusätzlich einen Peilsender anzubringen. Danach wird er wenn er wirklich glaubt die Runner seien Voll-Luschen auf diese losgehen, indem er versucht sich auf dem Lagergelände zu verbergen und einen nach den anderen lautlos im (Waffenlosen, notfalls auch Bewaffneten) Nahkampf zu erledigen.

**Wenn die Runner aussehen wie Leute, die vielleicht zur Russenmafia gehören könnten** bzw. die wissen was sie tun (erkennbare Bewaffnung, wechselseitige Deckung, ggf. Drohnen in der Luft oder am Boden) wird Kutz vorgehen wie oben, nach Ausschalten des Fahrzeugs und ggf. der Drohnen sich aber zu seinem Aussichtspunkt zurückbegeben und dem HanSec Team bis zu dessen Eintreffen

so viele Infos wie möglich über Anzahl, Bewaffnung und Vorgehen der Runner geben. Ist das HanSec Team dann in der Nähe, beginnt Kutz auf Dormanns Befehl hin den oder die scheinbar gefährlichsten der Runner per Scharfschützengewehr abzuschießen – Sekunden später fahren dann die HanSec Leute vor, um den Rest zu überwältigen und lebend gefangen zu nehmen. Kutz hat sein Dachversteck mit zwei Minen im Treppenhaus gesichert, um nicht von hinten überrascht zu werden. Die erste Mine (auf der Treppe) ist mit Neuro-Stun Gas geladen (Kraft 10, Durchdringung 0, Wirkung ab 1 KR, Betäubungsschaden und Desorientierung), die zweite (am Ausgang zum Dach) ist eine Splittermine (12K(f), PB +2, Sprengwirkung -1/m).

**Wenn die Runner aussehen wie Profis-Schattenläufer oder diese erkennen lassen, einen Zauberkundigen dabei zu haben** (auffallende Fetische, Zauberhandlungen) wird Kutz nochmal Dormann kontaktieren, der ihm daraufhin mitteilt dass er die Leute ausknipsen soll. Dormann kontaktiert dann umgehend Frau Brüggem in Hamburg, die einen Konzernmagier vom Astralraum aus zur Unterstützung schickt. Auf Dormanns Rückmeldung wird Kutz dann anlegen und mit dem allerersten Schuss versuchen, den Zauberkundigen des Teams auszuschalten. Egal wie der Schuss abläuft, geht auch der folgende Schuss auf den Zauberkundigen. Ab dann wird Kutz sich auf den Fahrersitz des Pritschenwagens konzentrieren und abschießen, wer immer sich dem Wagen nähert oder mit ihm wegfahren will. Wenn er sieht, dass Leute ihn entdeckt haben (wozu es eines Wurfes auf Intuition + Wahrnehmung (6) bedarf) und zu ihm rüberkommen, wird er seitlich und von unten nicht sichtbar aus seinem Versteck kriechen und flach auf dem Boden zum Dacheingang rutschen. Da er den Vorteil durch seine zwei Minen nicht verspielen will, bleibt er auf dem Dach, platziert sich aber oben AUF dem Dacheingang (in Deckung vor der Explosion der dort platzierten Mine), um eventuell aufs Dach Stürmenden von oben/hinten in Kopf bzw. Genick schießen zu können. Nach seinem eventuellen Angriff zieht er sich sofort in Deckung und Sichtschutz des Dacheingangs zurück, rennt mit dem Dacheingang zwischen sich und den Runnern zur Dachkante und beginnt, eilig die Wand zum darunterliegenden Stock hinabzuklettern, dort ins Gebäude zu rutschen und dann durch das Gebäude zu fliehen. Vollprofi der er ist, wird er im Falle einer Verfolgung seiner Person zum Lehrter Ladehof fliehen und sich dort verbergen, zu Recvht darauf hoffend, dass lauthals anpolternde Verfolger von den im Ladehof Versammelten bemerkt und ggf. angegriffen werden.

### Richard Kutz, Ork Scharfschütze

Auf den ersten Blick wie ein Ork-Penner aus der Nachbarschaft: Schlanker Ork, alte Militärjacke und ausgebleichene Flecktarnhosen, graues Kappu, Arbeitshandschuhe, alte Springerstiefel mit Stahlkappen. Nur bei Wurf auf **Intuition + Wahrnehmung (5)** fällt auf, dass er sehr gut rasiert ist und sein Geschlurfe gekünstelt wirkt, unterdessen seine Augen sehr wach durch die Gegend huschen und dabei „militärisch präzise“ Deckungen und Verstecke auskundschaften

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID
7	5	5(6)	7	2	4	3	4	3,8	9(10)	2

**Fertigkeiten:** Athletik 4, Klingenwaffen 3, Ausweichen 4, Gebräuche 2 (Militär +2), Feuerwaffen 6, Infiltration 4, Wahrnehmung 4, Waffenloser Kampf 2

**Cyber/Bioware:** Reflexbooster 1, Cyberaugen-4 (in Pupille einklickbares Kameralink, IR, Blitzkompensator, Restlichtverstärker, Sichtverbesserung-3, Sichtvergrößerung, Smartlink), Dermalpanzerung-2, Schlafregulator

**Bewaffnung:** *Überlebensmesser* (Angriff 8, RW 0, Schaden 4K, PB -1), *Fichetti Security 600 Pistole* mit Lasermarkierer (Angriff 12, Schaden 4K, PB -, Modus HM, Rückstoß (1), Muni 30(s)), Smartes *Walter MA-2100 Scharfschützengewehr* (lässt er versteckt in Nummer 6 zurück, falls er zu den Runnern geht) (Angriff 13 (16 nach sorgfältigem Zielen), Schaden 7K, PB -3, Modus HM, Rückstoß (1), Muni 10(m))

**Rüstung:** Alte Panzerjacke + Dermalpanzerung (10/8)

**Sonstige Ausrüstung:** Einfaches Kommlink (ausgeschaltet), HanSec ID-Karte mit Spionage-RFID, Brille mit Blitzkompensator, elektronischem 50x Zoom und Sichtverbesserung-3, 10er Pack Plastikhandschellen, Kletterhandschuhe, Taschenlampe, Kurzwellenfunkgerät mit Bundeswehr-Kennung

**Spieltipps:** vorsichtig, überlegt, militärisch, geplant

## Die astrale Unterstützung

Diese besteht wie gesagt nur in dem Fall, dass Kutz einen Zauberkundigen unter den Runnern ausgemacht hat. Auf Dormanns bzw. Brüggens Anruf hin projiziert sich der HanSec Kampfmagier Lars Wilken aus der Hamburger Zentrale astral nach Berlin. Für dessen Werte verwendet man am besten den Kampfmagier-Archetyp im GRW. Im Astralraum kann der Kampfmagier natürlich erstmal herzlich wenig tun, also wartet er darauf, dass der Zauberkundige im Runnerteam ggf. in den Astralraum kommt, um diesen dann dort sofort und überraschend angreifen zu können. Außerdem verwendet der Kampfmagier mehrere Watcher als „rennende Boten“, um zunächst Kutz und später dem Team die genaue Position und Bewegung des Runner-Teams mitzuteilen (er beobachtet aus dem Astralraum heraus, gibt im Astralraum die Bewegung an die Watcher, diese gehen zu Kutz bzw. dem Team und flüstern diesen die Bewegung zu). Abhängig von der Situation (und den geltenden Hausregeln der Gruppe) kann der Kampfmagier außerdem Geister beschwören und aus dem Astralraum auf die Gruppe hetzen. Ebenso steht es dem SL frei, den Kampfmagier jederzeit, wenn dieser sich als zu starke Unterstützung erweisen sollte, wieder abziehen zu lassen (der Berliner Astralraum ist alles andere als ungefährlich, und Wilken hat keineswegs vor, sich umzubringen).

## DORMANNS HANSEC TEAM

Das HanSec Team rückt entgegen dem ursprünglichen Plan nicht per Boot von der Kanalseite aus an (die Fahrt hätte vom Drehort in Friedrichshain aus zu lange gedauert), sondern mit einem GMC Bulldog Step-Van und zwei Yamaha Growler Geländemotorrädern (Werte siehe

SR4.01D GRW S.342). Das Team steht solange Kutz auf seinem Scharfschützenposten ist per Kurzwellenfunk mit diesem in Verbindung und Kutz wird das Team so lange er kann „einweisen“.

Im Idealfall (für HanSec) sieht das Vorgehen so aus, dass Kutz bei der Ankunft des Teams den oder die gefährlichsten Gegner per Scharfschuss erledigt, unterdessen das Team den Rest der (aus Sicht der HanSec Leute hoffentlich überraschten und geschockten) Runner zügig überwältigt, um diese verhören zu können.

## Frank Dormann, Mensch Chefgardist

Eine für einen Gardisten gepflegte und eher nach Manager aussehende Erscheinung mit blondem, mittellangem Haar. Trägt normalerweise gepflegte Business-Kleidung und Mäntel aus weichem Stoff guter Qualität, hat sich aber bei Ankunft vor Ort den Mantel ausgezogen und eine Panzerweste übergezogen. Als Chef des Teams hält er selbst sich im Kampf zurück, gibt Weisungen und koordiniert das Team, so dass dieses solange Dormann aktiv ist in der Tat immer dort zu sein scheint, wo es gerade für das HanSec Team am Besten ist.

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID
4	5	4	3	4	3	5	4	5	7	2

**Fertigkeiten:** Athletik 2, Ausweichen 3, Gebräuche 3 (Konzern +2), Pistolen 2(3), Schnellfeuerwaffen 4(5), Wahrnehmung 3, Waffenloser Kampf 4

**Cyber/Bioware:** Mnemoverstärker-3, Reflexrekorder (Schnellfeuerwaffen, Pistolen), Schadenskompensator-7 (7 Kästchen Schaden ohne Verletzungseffekte)

**Bewaffnung:** *Fichetti Security 600 Pistole* mit Lasermarkierer (Angriff 9, Schaden 4K, PB -, Modus HM, Rückstoß (1), Muni 30(s)), *FN HAR Sturmgewehr* (Angriff 11, Schaden 6K, PB -1, Modus HM/SM/AM, RK 2, Muni 35(s)), *3 Betäubungsgranaten* (Angriff 5, 6G, PB -3, 10m Radius)

**Rüstung:** Panzerweste (6/4)

**Sonstige Ausrüstung:** Kommlink mit Satellitenverbindung und Taktiksoft, HanSec ID-Karte mit Spionage-RFID, Brille mit Blitzkompensator und Sichtverbesserung-2, 10er Pack Plastikhandschellen, Kurzwellenfunkgerät mit Bundeswehr-Kennung

**Spieltipps:** professionell, kompetent, ruhig, geplant, strategisch, vorsichtig

## Die anderen Gardisten

### Erik Geiger, Klaus Matussek, Sarah Glinski

Die anderen Gardisten tragen ihre Einsatzkleidung, die sie auch am Drehort schon an hatten, und sind somit sofort als HanSec Gardisten zu erkennen. Das wirft für Runner, die wissen, dass die HanSec zur DeMeKo gehört, natürlich die Frage auf, warum Gardisten letztlich desselben Konzerns, für die auch die Runner arbeiten, diese nun angreifen. Aber wer stellt während eines Gefechts schon Fragen? Die HanSec Uniform ist schwarz mit blauen Applikationen, sitzt eng und alle Gardisten tragen Helme mit verspiegeltem Visier, in das zahlreiche optische Aufrüstungen eingebaut sind.

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

**Fertigkeiten:** Ausweichen 4, Feuerwaffen 5, Bewaffneter Kampf 4, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 2(5), Fahren 4

**Cyber/Bioware:** keine

**Bewaffnung:** Smarte *Fichetti Security 600 Pistole* (Angriff 11, Schaden 4K, PB -, Modus HM, Rückstoß (1), Muni 30(s)), Smartes *FN HAR Sturmgewehr* (Angriff 11, Schaden 6K, PB -1, Modus HM/SM/AM, RK 2, Muni 35(s)), *3 Betäubungsgranaten* (Angriff 4, 6G, PB -3, 10m Radius)

**Rüstung:** Ganzkörperpanzerung + Helm (12/10), Helm mit Smartlink, WiFi Link, Sichtaufrüstungenn (LowLight, IR, Zoom)

**Sonstige Ausrüstung:** Kommlink, HanSec ID-Karte mit Spionage-RFID, Kurzwellenfunkgerät mit Bundeswehr-Kennung

**Spieltyps:** gehorsam, nüchtern, eingespieltes Team, emotionslos

Sollte das Team erst anrücken, wenn bzw. nachdem die Runner vom Ort des Geschehens abgefahren sind, werden diese versuchen den Pritschenwagen zu verfolgen. In diesem Fall kann davon ausgegangen werden, dass Kutz (so er den Wagen der Runner je erreichte) eine Mini-Wanze mit Peilfunktion an den Truck gebracht hat (ggf. auch auf Distanz). Die Wanze ist „stumm“ (und nicht zu orten), bis sie durch ein Funksignal von Dormann aktiviert wird. Im Anschluss daran kann eine schöne Verfolgungsjagd durch die verwüsteten Straßen der Wedding Zone erfolgen – Van und Geländemaschinen der HanSec sind in jedem Fall schneller als der **alte Pritschenwagen (Handling -2, Beschl. 3/7, Geschw. 60, Pilot -, Rumpf 12, Panz 2, Sensor -)** und können immer wieder aufschließen, das Ziel der Runner muss also sein, die Verfolger einen nach dem anderen auszuschalten oder durch suizidal gefährliche Manöver abzuhängen (Stichwort: Sprung über Kanal, Fahrt durch bekannten Gang-Hideout, Vollbremsung, Versuch Verfolger in eine Wand zu rammen).

## ABSCHLÜSSE

### ERFOLG UND ÜBERGABE

Haben die Runner die Chips bergen können, erfolgt zum Abschluss des Runs eine Übergabe in einer Straße neben dem Schillerpark im Wedding, die auch ausgespielt werden sollte. Da Adler niemandem vertraut, bequemt er sich selbst zum Park, lediglich begleitet durch einen einzelnen, weiblichen Bodyguard mit Namen **Eris Discordia**, die er über einen anderen Schieber angeheuert hat (verwende den Schmugglerin-Archetyp im GRW für Werte). Die Übergabe läuft glatt, Adler hat (dieses Mal) keine Tricks auf Lager. Er stellt sich mit Namen **Phantom** vor, trägt eine etwas affig wirkende venezianische Maske, um sein Gesicht nicht zu zeigen, und dazu einen ebenso aus DeMeKo Fundus stammenden Theater-Umhang. Er und sein Bodyguard (die nicht vorgestellt wird) fahren in ei-

nem Westwind vor (der Eris gehört). Eris wird den Pritschenwagen mit RFID- und Wanzenscanner durchgehen und nach Sprengfallen suchen, während Adler die Kisten checkt. Dann wird Adler den Pritschenwagen fahren und Eris mit dem Westwind hinterher fahren (beide werden sich später am Olympiastadion voneinander trennen). Die Charaktere bekommen von Phantom (Adler) kein Geld, dieses erhalten sie sofern überhaupt eine Zahlung vereinbart wurde von Batsche-Schmidt.

### MIT LEEREN HÄNDEN

Gelang es dem Team zu entkommen, aber nicht, die Chips zu bergen (z.B. weil das Lagerhaus in einem Flammenpilz gen Hölle fuhr) wird ihnen kaum etwas anderes übrig bleiben als Batsche-Schmidt ihr Versagen einzugestehen. Dieser wird natürlich „not amused“ sein und in Folge des Runs die Kunde rum geben, dass das Team an einer vergleichsweise einfachen (ahem) Aufgabe gescheitert sei. Damit, natürlich, versucht Batsche-Schmidt das Team (und dessen Gehaltsmöglichkeiten) „klein“ und von ihm abhängig zu halten. Er selbst wird dem Team schon eine weitere Aufgabe geben, um „die Scharte auszuwetzen“ wie er sagt. Ein neuer Run für Null Bezahlung – genau so, wie Batsche-Schmidt es liebt.

### GEFANGEN

Für das Team ist es durchaus nicht das Fatalste, von Kutz oder den HanSec Leuten überwältigt zu werden. Jedenfalls, sofern sie keinen der HanSec Leute getötet haben!

**Haben sie HanSec Leute getötet**, werden sie direkt vor Ort verhört (das Verhör wird per KommLink der HanSec Leute aufgezeichnet) und danach mit zusammengebundenen Armen an die Seite des Kanals geschafft, wo sie einen Schuss in den Rücken erhalten und ins Wasser stürzen. Natürlich gehen die HanSec Leute davon aus, dass die Runner ertrinken werden, aber durch Verbrennen von Edge können unsere „Helden“ diesem Schicksal wohl nochmal entgehen (ein gnädiger SL gestattet ihnen, falls der Schuss sie nicht umgebracht hat, ggf. auch einen Wurf auf Luft anhalten (um den HanSec Leuten vorzugaukeln, abgesoffen zu sein) gefolgt von einem Wurf auf Über Wasser Halten (beides auf Seite 119 im GRW zu finden) um das rettende Ufer zu erreichen).

**Haben die Runner keinen HanSec Gardisten getötet** (auch Kutz nicht), so werden die gefangenen Runner betäubt und wachen in einem anonymen Verhörzimmer auf. Dort werden ihnen alle Infos entlockt, die sie zu der Sache haben (auch unter Zuhilfenahme von wahrheitsfindenden Drogen, Folter oder Zaubern) und sie werden wieder betäubt, um sich beim nächsten Erwachen in ihrer Unterwäsche und ohne weitere Ausrüstung im Ortsteil Gatow wiederzufinden, wo man sie kurzerhand aus einem Van in den Straßengraben geworfen hat.

**In beiden Fällen** erfahren die Runner bald, dass in ihrer „Abwesenheit“ ein Angriff von „irgendwelcher Konzernsicherheit“ auf die Batsche im Wedding stattgefunden hat und dass Batsche-Schmidt abgetaucht sei. Und stinksauer auf wem auch immer er das zu verdanken hat.

# ANHANG: KARTE DES LAGERHAUSES

