

# Running Pictures

Ein Shadowrunabenteuer von Matthias Jordan aus der Wunderwelten 15

PDF Umsetzung von Stefan Ohrmann

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>Einleitung</b>	<b>4</b>
<b>In Seattle: An die Arbeit!</b>	<b>4</b>
Sag's ihnen ins Gesicht . . . . .	4
Hinter den Kulissen . . . . .	4
<b>Die Diebe bleiben stumm</b>	<b>5</b>
Sag's ihnen ins Gesicht . . . . .	5
Hinter den Kulissen . . . . .	5
<b>Die rechte Hand des Teufels</b>	<b>6</b>
Sag's ihnen ins Gesicht . . . . .	6
Hinter den Kulissen . . . . .	6
<b>Das Ganze braucht eine SIN</b>	<b>7</b>
Sag's ihnen ins Gesicht . . . . .	7
Hinter den Kulissen . . . . .	7
<b>Auf dem Flughafen</b>	<b>7</b>
Sag's ihnen ins Gesicht . . . . .	7
Hinter den Kulissen . . . . .	7
<b>In Hamburg: Kaltenkirchen Airport</b>	<b>8</b>
Sag's ihnen ins Gesicht . . . . .	8
Hinter den Kulissen . . . . .	8
<b>Der Wohnsitz des Sammlers</b>	<b>10</b>
<b>Die Höhle des Löwen</b>	<b>10</b>
Sag's ihnen ins Gesicht . . . . .	10
Hinter den Kulissen . . . . .	11
<b>Ohne Hardware geht es nicht</b>	<b>11</b>
Hinter den Kulissen . . . . .	11
<b>Der Shadowtech-Shop</b>	<b>11</b>
Sag's ihnen ins Gesicht . . . . .	11
Hinter den Kulissen . . . . .	12
<b>Odyssee 2051</b>	<b>12</b>
Hinter den Kulissen . . . . .	12

<b>Das etwas andere Museum</b>	<b>12</b>
Sag's ihnen ins Gesicht . . . . .	12
Hinter den Kulissen . . . . .	12
<b>Nach dem Run</b>	<b>13</b>
Karmaverteilung . . . . .	13
<b>Nichtspielercharaktere</b>	<b>13</b>
Die Diebe . . . . .	13
Karl „Everything“ Hayes . . . . .	13
Kalla „IC-Man“ Wedders . . . . .	14
Fiet Hufmann . . . . .	14
Ludwig von Bornfeldt . . . . .	15
<b>Matrixsysteme</b>	<b>15</b>
Jones-Bank System . . . . .	15
SeaTac System . . . . .	16
Hansacars System . . . . .	18
<b>Handouts</b>	<b>20</b>
Foto des Laubenstein-Bildes . . . . .	20
Überweisung . . . . .	20
Hardcopy des Fahrtenschreibers . . . . .	21

## EINLEITUNG

In Running Pictures geht es um Diebstahl, aber die Runner müssen nicht, wie so oft, selbst zu Dieben werden, sondern ein gestohlenen Bild wiederbeschaffen. Das Abenteuer ist in mehrere Kapitel unterteilt, aber der Spielleiter muß sich (im Sinne des guten Spielflusses) nicht sklavisch daran halten. Daher sind die Kapitel zwar chronologisch geordnet, aber so aufgebaut, daß der Spielleiter sie eher als Beschreibung von bestimmten Szenen benutzen kann. Schließlich werden nur die wenigsten Teams der „Ideal-Linie“ folgen.

Die Kapitel sind wiederum in die Sektionen **Sag's ihnen ins Gesicht** und **Hinter den Kulissen** unterteilt. Die ersteren sind direkt für die Spieler gedacht und enthalten Infos über die äußeren Umstände einer Situation, in den zweiten findet der Spielleiter die notwendigen Hintergrundinformationen. Proben auf Fertigkeiten u.ä. werden als **Fertigkeit[Mindestwurf]** dargestellt. Also: **Computer[4]** meint eine Probe auf die Computerfertigkeit mit Mindestwurf 4.

Immer, wenn Infos aus einem der Quellenbücher erforderlich sind, werden die Quellen in Klammern angegeben. [**Seattle**] meint das „Seattle-Sourcebook“, mit [**Deutschland**] ist das „Deutschland in den Schatten“ gemeint usw.

Der Ablauf der Geschehnisse soll etwa folgender werden: Aus dem Laubenstein Plaza (einem Luxus-Hotel in Seattle-Downtown) wird ein Gemälde gestohlen. Die Spieler bekommen eine Beschreibung der Diebe, und durch Connections können die Spieler diese auch finden. Leider läßt sich aus denen nichts herausbekommen, und einer der Diebe verwickelt die Spieler in ein Feuergefecht, bei dem alle Gangmitglieder das Zeitliche segnen.

In den Habseligkeiten der Gang finden die Spieler einen Credstabs, der die Daten der Überweisung einer höheren Summe enthält. Über den Ursprung dieser Überweisung ge-

langen die Spieler an die Adresse eines Schiebers. Leider ist dieser Schieber nach Erhalt des Bildes nach Hamburg geflogen, um es bei seinem Auftraggeber abzuliefern. Nach Hamburg können die Spieler aber weder Waffen noch Cyberware, Decks u.ä. mitnehmen und müssen sich diese Ausrüstung entweder dort besorgen oder das Problem anders lösen.

In Hamburg hat der Schieber sich einen Leihwagen genommen, so daß im Computer eines Auto-Verleihs entsprechende Einträge (Fahrtenschreiber) vorhanden sind. Über diesen Fahrtenschreiber können die Spieler herausfinden, daß das Auto innerhalb eines bestimmten Aktionsradius gefahren ist und können über diesen Radius (in Verbindung mit weiteren Informationen) einen Landsitz außerhalb von Hamburg ausfindig machen. Hier wohnt ein Gemäldesammler, der sich über das neue Bild in seiner Sammlung freut.

## IN SEATTLE: AN DIE ARBEIT!

### Sag's ihnen ins Gesicht

Ihr hängt mal wieder in Eurer Lieblingskneipe irgendwo in den Nebenstraßen von Seattle rum und wartet gespannt darauf, daß Euch irgend ein Schieber einen Auftrag gibt, aber außer der Aufregung bei dem Gerücht daß die „Concrete Dreams“ heute in Dirty Rikki's einen Drop-In geben, passiert nichts.

In eurem Unterschlupf angekommen, fällt euer Blick auf ein Fax, das vor ein paar Stunden noch nicht da war. Einer eurer Schieber will ein Treffen mit einem „enorm wichtigen Kon-Exec“ organisieren und schlägt vor, daß ihr euch am nächsten Tag in seiner abhörsicheren Kabine trifft.

### Hinter den Kulissen

Der „enorm wichtige Kon-Exec“ ist Theodore Labombard, der Manager vom „Laubenstein Plaza“ [**Seattle**]. In seinem Hotel hän-

gen etliche Originale des berühmten Künstlers bis auf eines: Dieses ist geraubt worden und Labombard will den Fall nicht der Versicherung übergeben, weil sonst die Versicherungsraten ins Unermeßliche steigen würden und der Fall eine äußerst negative Publicity zur Folge hätte. Als Ersatz hat er vorerst eine Kopie aufgehängt, aber früher oder später wird das jemandem auffallen. Um das Bild also in aller Verschwiegenheit wiederzubekommen, beauftragt er die Runner, es wiederzubeschaffen. Kosten spielen keine Rolle, denn Labombard will das Prestige der umfassendsten Sammlung von echten Laubensteins nicht verlieren.

Bei dem Treffen verschweigt er jedoch sowohl seinen Namen als auch seine Funktion, denn der Verlust ist nicht nur schmerzlich, sondern vor allem deshalb peinlich, weil ein paar Runner das Bild abends entwendet haben, während sich im Foyer Dutzende von Gästen aufhielten und die Sicherheitskräfte nichts von der ganzen Aktion mitbekamen. Also wird er erzählen, daß es aus seinem Privathaus entwendet wurde. Damit die Runner das Bild identifizieren können, gibt er ihnen ein Foto mit. **[Handout 1: Foto des Laubenstein-Bildes]**

Der einzige Anhaltspunkt für die Runner ist die Beschreibung der Täter **[NPC: Lazy Bonez]**, die jedoch ziemlich brauchbar ist, da eine Sicherheits-Kamera den Tathergang aufgezeichnet hat.

Als Belohnung für diesen Auftrag schlägt er 60.000 Nuyen für das ganze Team vor, läßt aber in einem gewissen Rahmen mit sich handeln. Wenn die ganze Aktion mehr als 100.000 Nuyen kosten soll, sucht er sich eben ein anderes Team. Als Anzahlung bietet er 30% der Summe an. Wenn die Runner im Laufe des Auftrags mehr Geld brauchen, wird Labombard weitere 30% flüssig machen. Aber nur, wenn die Runner ihn darum bitten.

Die Werte für evtl. Auswürfeln bei der Verhandlung: Intelligenz 5, der Manager ist den Runnern gegenüber neutral eingestellt (+0),

und das Ergebnis ist für ihn ärgerlich (wer wirft schon gerne Geld zum Fenster raus) (+2). Also ein Wurf Verhandlung[7]. Für jeden Erfolg ist der Manager bereit, innerhalb der genannten Grenzen 5.000 Nuyen pro Runner mehr springen zu lassen.

## DIE DIEBE BLEIBEN STUMM

### Sag's ihnen ins Gesicht

Ihr begeben euch in ein ziemlich heruntergekommenes Haus in Redmond, dessen Flure nur durch wenige Neon-Röhren erleuchtet werden. Die Gänge sind schäbig und riechen nach Fäule, Schimmel und Urin. Als ihr die Tür zu der Wohnung auftretet, schauen die vier Gangmitglieder zuerst ziemlich überrascht, und als sie eure Kanonen sehen, sind sie nicht besonders erfreut.



### Hinter den Kulissen

Zum Leidwesen der Spieler sind die Diebe nicht nur nicht erfreut, sondern auch so dumm, nichts über ihren Auftraggeber zu verraten. Einer ist so nervös, daß er versucht,

die Spieler in eine Schießerei zu verwickeln, aber da die Gangmitglieder unvorbereitet sind (bis auf ein paar Handfeuerwaffen, die sie gewohnheitsmäßig tragen) und daher auch nicht gepanzert, haben sie keine Chance, die Schießerei zu überleben. Beim Leichenfleddern finden die Runner einen Credstab, der bei Untersuchung durch einen Decker (Computer[3]; Basis-Zeit 1 Stunde) eine Liste mit Überweisungen [**Handout 2**] ausspuckt. In letzter Zeit sind fast nur Abbuchungen getätigt worden, so daß das Auffinden der richtigen Zeile (Zeile 10, 35.000 ¥) keine Mühe machen wird. Über die Bankleitzahl kann der Decker das zu deckende System (Jones-Bank of Seattle) finden und über die Kontonummer den Schieber Karl Hayes [**NSC**] als Auftraggeber ausfindig machen.

## DIE RECHTE HAND DES TEUFELS

### Sag's ihnen ins Gesicht

Das Haus, in dem der Schieber wohnt, ist nicht das nobelste, aber es gibt wirklich schlimmere. Als ihr vor der Tür seiner Wohnung steht, ist drinnen alles ruhig. Man hört nur entfernt ein Radio, aus dem Popmusik dröhnt.

### Hinter den Kulissen

Karl Hayes ist nicht mehr in der Wohnung, wenn die Spieler sie betreten, denn der Schieber ist mit dem Bild schon nach Hamburg zu seinem Auftraggeber gefahren. Der einzige, der das weiß, ist der Hausverwalter. Dieser gibt den Spielern aber nur die Information, daß sein Mieter gestern verweist sei.

Auf die Frage nach näheren Einzelheiten, an die der Mann sich erst nach Entgegennahme eines kleinen Stimulanzmittels (50 Nuyen) erinnern kann, finden die Spieler heraus, daß der Schieber zum Flughafen gefahren ist.

Bei weiteren 50 Nuyen rückt der „Schlüsselmann“ damit heraus, daß sein Kunde nach

Europa geflogen sei.

Da Europa aber ziemlich groß und eine solche Zielangabe zu ungenau ist, muß ein Decker ins System von SeaTac, dem Flughafen in Seattle, und dort im Computer der Fluggesellschaft das genaue Reiseziel ausfindig machen [**Sea-Tac-System**].

Falls die Spieler vorhaben, auf Hayes' Rückkehr zu warten (in seiner Wohnung z.B.), stellt sich heraus, daß der Schieber nicht kommt. Er ist nämlich mit dem Geld aus seinem Job von Hamburg aus für 4 Wochen nach Griechenland weitergefliegen.

Drek! Ausgerechnet Hamburg.

Nun ist das Hauptproblem der Runner, mit ihrer Ausrüstung nach Hamburg zu kommen. Es gibt etwa 2 Wege: Mit „Waffenbesitzschein mit Voranmeldung“ oder einem entsprechendem ausländischen Dokument plus Lizenz zum Tragen von Cyberware, oder ohne irgendeine Lizenz und somit ohne Ausrüstung, die dann vor Ort in Hamburg besorgt werden müßte.

An den Waffenbesitzschein zu gelangen, ist schon etwas teurer, denn die Charaktere benötigen erst mal eine SIN. Ein Schieber wird hier sicherlich gute Dienste leisten und gegen Aufpreis vielleicht auch noch die Lizenzen besorgen.

Entschließen die Spieler sich, „nackt“ nach Hamburg zu fahren, müssen sie Kontakt mit der heimischen Schattenwelt knüpfen, um an Connections kommen, über die sie sich dann Ausrüstung beschaffen können.

Hier kann es einfacher sein, wenn der Spiel-leiter improvisiert, denn wer weiß, auf welche abstrusen Ideen die Spieler noch kommen. Eine gute Hilfe in diesem Falle leistet das Deutschland-Quellenbuch.

## **DAS GANZE BRAUCHT EINE SIN**

### **Sag's ihnen ins Gesicht**

Ihr habt durch Connections die Adresse von Finger's Point, einer kleinen Szene-Kneipe in den Docks von Seattle, bekommen, wo ihr euch mit Finger, dem Besitzer, treffen sollt.

Als Ihr den Laden betretet, schlägt Euch eine Wolke von Düften der verschiedensten Art entgegen: Süß, sauer, legal, illegal, Rauch, aber in der Nähe der Bar vor allem Alkohol.

Nachdem ihr euch mit den mißtrauischen Blicken der anderen vertraut gemacht habt, fragt ihr die dicke Frau hinter der Theke nach Finger. Nach ein paar Sekunden sagt sie „Ok, hier lang, dann rechts und wieder rechts. Am Ende des Ganges ist sein Büro“.

Gesagt, getan. Als der Troll-Türsteher euch die Tür öffnet und euch liebevoll bittet, die Waffen abzugeben, seht ihr einen Ork hinter einem überdimensionierten Schreibtisch sitzen. Finger läßt euch erstmal stehen und fragt, was ihr denn für eure neue Identität ausgeben wollt.

### **Hinter den Kulissen**

Um Finger zu finden, ist schon etwas Glück notwendig. Schließlich ist es nur eine kleine Szene-Kneipe und nicht jeder weiß, daß Finger ein Schieber ist. Wenn Sie als Spielleiter eigene Connections der Runner zum Auffinden von Finger's Point benutzen wollen, würfeln sie Gebräuche (Straße)[6], um herauszufinden, ob der Charakter die Kneipe kennt. Ist das der Fall, müssen die Runner den Typen nur noch überzeugen, ihnen die Info zu geben (Verhandlung oder Bestechung). Wenn zufällige Straßenbegegnungen als Ansprechpartner gewählt werden, würfeln Sie die Fertigkeit Gebräuche (Straße) mit 1W6 aus.

Egal was die Runner sagen, Finger lacht erstmal herzlich. Sein Preis ist 2.500 Nuyen für jede SIN und pro Lizenz oder Waffenbe-

sitzschein nochmal 2.000 Nuyen. Wenn die Runner den Preis überbieten (freiwillig), sagt er etwas wie „Na gut, weil ihr von soundso geschickt wurdet“. Wenn die Runner den Preis runterhandeln wollen, ist es ihm recht, aber er weist die Runner auf die Qualität von billigen SINs hin, was den Runnern angesichts der Kontrollen auf Sea-Tac gar nicht schmecken dürfte...

Wenn die Konditionen geklärt sind, schlägt er vor, die Runner sollten in 2 Tagen wiederkommen. Wenn den Runnern das zu langsam sein sollte, verlangt er pro Objekt und Tag weitere 1.000 Nuyen. Alles hat seinen Preis.

## **AUF DEM FLUGHAFEN**

### **Sag's ihnen ins Gesicht**

Der Flughafen SeaTac ist mal wieder zum Bersen gefüllt mit Leuten vom Squatter bis zum Pinkel, die im allgemeinen gleich lange hierbleiben. Die einen, weil sie rausgeworfen werden, die anderen, weil sie ans andere Ende der Welt fliegen. Das Ambiente jedenfalls ist recht hektisch.

### **Hinter den Kulissen**

Wenn die Runner keine SIN haben (gekauft oder nicht), aber ein Ticket kaufen wollen, sagt ihnen die hübsche Elfe, die am Schalter der Fluggesellschaft arbeitet, daß sie ihnen leider keine Tickets ausstellen kann. Was sie ihnen nicht sagt, ist, daß sie ihnen die Flughafen-Sicherheit auf den Hals schickt (wenn Sie gemein sind...).

Wenn die Runner aber eine SIN haben, können sie natürlich ein Ticket kaufen (1400 Nuyen pro Person); danach geht es zum Zoll, sobald das Shuttle startbereit ist. Am Zoll werden die Runner natürlich den Einfuhrbestimmungen in Deutschland entsprechend penibel gefilzt, und es wird alles entdeckt, was die Runner illegal mitnehmen wollen. Falls die



Jungs vom Zoll magische Gegenstände, Cyberware, Cyberdecks, Programme oder Waffen finden, werden sie darauf hingewiesen, daß sie diese Dinge nicht mitnehmen dürfen, wenn sie weder über Lizenz noch Waffenbesitzschein verfügen. Ist dies der Fall (keine Lizenz), müssen alle in Frage kommenden Ausrüstungsgegenstände eben in Seattle gebunkert werden. Falls die Runner auf die irre Idee kommen, Waffen mitnehmen zu wollen, für die sie keinen Waffenschein haben, werden sie von der Flughafen-Sicherheit hops genommen.

Aus theatralischen Gründen können Sie die Spieler ein wenig schwitzen lassen, in dem Sie die Sicherheit auftreten lassen (z.B. durchsuchen sie wegen einer Bombendrohung das Shuttle kurz vor dem Start. Natürlich finden sie nichts, gucken die Runner aber merkwürdig an o.ä.).

Es empfiehlt sich für die Runner übrigens

auch, ein paar Nuyen gegen einen Ebbie [Deutschland, S. 16] einzutausche, um finanziell besser abgesichert zu sein (kann im Hotel wichtig werden).

## IN HAMBURG: KALTENKIRCHEN AIRPORT

### Sag's ihnen ins Gesicht

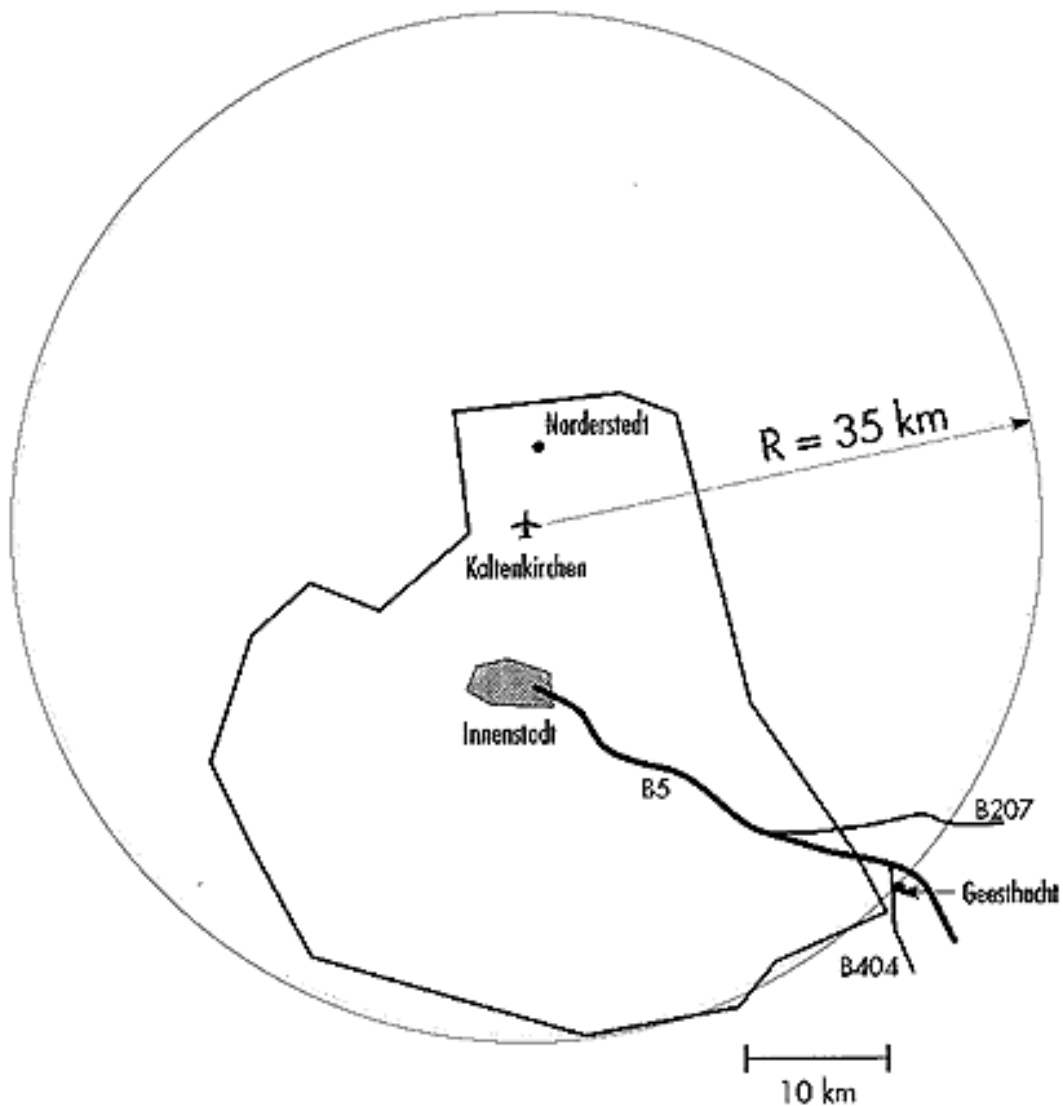
Auch in Hamburg herrscht großer Trubel und alle Leute laufen geschäftig in der Gegend rum. Die HanSec-Fritzen, die den Flughafen bewachen, halten sich vornehm im Hintergrund.

### Hinter den Kulissen

In Deutschland angekommen, müssen die Runner nun die Spur wiederfinden.

Sie könnten annehmen, daß der Schieber





ein Taxi genommen hat und müssen dann alle 20 Taxen am Flughafen aufsuchen und die Fahrer nach dem Mann fragen, den sie suchen. Bei einer Wahrscheinlichkeit von 33% (3-4 auf W6) hat die gefragte Person den Schieber gesehen und erinnert sich an das Ziel (während des Abenteuers aber nur 1 mal). Leider ist hier aber ein anderer Typ gemeint und die Fährte führt ins nichts. Dumme Sache.

Der Schieber ist nämlich mit einem Leihwagen gefahren. Da in Kaltenkirchen nur eine Leihwagen-Firma ansässig ist (HANSACARS),

hatte Karl Hayes keine andere Wahl. Die Aufzeichnungen über diese Fahrt befinden sich im Computer der Firma (**HANSACARS-System**), eine Hardcopy des Fahrtenschreibers lässt sich ohne viel Aufwand auf einem Drucker erstellen [**Handout 3**].

Wenn die Runner keinen Decker haben, oder keinen benutzen wollen, können sie auch die Dame an der Rezeption des Autoverlehs bestechen, die ihnen die Daten dann gibt. Die „Spende“ sollte schon etwa 1.000 Nuyen betragen, da die Daten vertraulich sind.

Anhand der Daten auf dem Fahrtenschreiber und der Vermutung, daß ein Profi keinen Weg zuviel fährt, könnten die Runner auf einer Karte von Hamburg [**Karte Radius**] den Aktionsradius einzeichnen und abschätzen, in welchem Bereich sich der Landsitz befindet.

Haben die Runner den Standort des Landsitzes soweit eingegrenzt, geht's weiter mit **Der Wohnsitz des Sammlers**.

Sollten sich die Runner zunächst eine Bleibe suchen wollen, fahren Sie fort mit **Die Höhle der Löwen**.

Wenn die Runner ihre Ausrüstung zuhause gelassen haben, sollten sie sich nun welche besorgen. Gehen Sie zum Abschnitt **Ohne Hardware geht es nicht**, gehen Sie nicht über Los...

## DER WOHSITZ DES SAMMLERS

Die Spieler können zu diesem Thema auch Einheimische befragen. Doch nicht alle kennen Ludwig von Bornfeldt. Ein paar Runner werden von ihm gehört haben, da er in dieser Gegend auch ab und zu einen Auftrag vergibt, und natürlich einige Mitglieder der 'oberen Zehntausend'.

Würfeln Sie zuerst aus, ob die befragte Person den Sammler kennt. Wenn die Spieler einen feinen Pinkel fragen, verwenden Sie als Mindestwurf eine 4 [mit geschätzten 4 Würfeln in Gebräuche (Gesellschaft)], andernfalls eine 12 (mit 1 Wurf). Bei mindestens einem Erfolg ist Ludwig von Bornfeldt dem NPC bekannt. Sagen Sie den Spielern aber nicht, ob die gefragte Person den Sammler kennt.

Allerdings richtet sich auch der Mindestwurf für die Verhandlungs-Probe nach der Person, die befragt wird. Wenn die Runner einen Pinkel befragen, liegt der Mindestwurf bei 7 - schließlich gibt sich so ein Aufsteiger normalerweise nicht mit einem sozial Deklassierten ab; andernfalls liegt der Mindestwurf bei 5. In beiden Fällen kann durch Bestechung nachge-

holfen werden: -1 pro 100 DM.

Die Spieler bekommen auch die Infos, die sie für weniger Erfolge bekommen hätten (Ausnahme: Die Info bei 0 Erfolgen).

### Erfolge Ergebnis

- |          |                                                     |
|----------|-----------------------------------------------------|
| <b>0</b> | Nee, von so 'nem Typen hab ich noch nie was gehört. |
| <b>1</b> | Ja, kenne ich. Der wohnt außerhalb vom Sprawl...    |
| <b>2</b> | ...und zwar fast genau südlich von Geesthacht...    |
| <b>3</b> | ...in der Nähe der B404.                            |

Wenn die Spieler dann in etwa den Wohnort des Sammlers kennen, können sie sich auf die Suche begeben, egal, ob sie nun auf der Karte recherchiert haben oder sich von jemandem helfen lassen. Hierzu beträgt die Basiszeit 2 Stunden (wenn die Spieler motorisiert sind) geteilt durch die Erfolge der Suchprobe. Es wird mit der Anzahl der oben erzielten Erfolge gegen eine 4 (wenn ein Ortskundiger mitkommt entsprechend verringert) geworfen. Wenn die Spieler gar keinen Einheimischen fragen (oder keinen Erfolg erzielen), beträgt die Dauer der Suche 4 Stunden.

## DIE HÖHLE DES LÖWEN

### Sag's ihnen ins Gesicht

Der Page führt euch in euer Zimmer. Mittlerweile dürfte der Hotelcomputer schon das Türschloß auf euren Ebbie umgestellt haben, so daß ihr jetzt hier ein- und ausgehen könnt. Das Zimmer ist nicht riesig, hat aber alles, was ihr braucht: Einen KaffAutomaten und eine Telekom-Buchse.

## Hinter den Kulissen

Wenn die Runner sich entschließen, in Hamburg ein Zimmer oder eine Wohnung zu mieten, sollte dies der Abschnitt Ihrer Wahl sein. Das Zimmer ist das eines Mittleren Hotels [Asphalt]. Die Maße legen es nahe, daß die Runner sich 2 Zimmer mieten, nur sollten Sie ihnen das auch so darstellen (alle stehen sich im Weg rum, es gibt nur ein Doppel-Bett, alle nerven sich, der Decker will Ruhe usw.). Die Preise pro Übernachtung betragen 300 DM.

## OHNE HARDWARE GEHT ES NICHT

### Hinter den Kulissen

Hier muß aller Voraussicht nach heftig improvisiert werden. Auf der Suche nach einem ShadowTech-Shop [**Der ShadowTech-Shop**] sollten Sie sich nach den Wünschen der Spieler richten, aber die Suche nicht allzu einfach gestalten. Bedenken Sie, daß die Schatten in Hamburg für die amerikanischen Runner nicht so einfach zu durchdringen sind wie in Seattle.

Vielleicht sollte sich die Gruppe als erstes eine echt abgewrackte Bar aussuchen, in der erwartungsgemäß die meisten Runner zu finden sind. So zum Beispiel das „Zarackzackzack“ [**Deutschland, S. 85**], das als eher rauhen Einstieg in die Schattenwelt Hamburgs gewählt werden sollte, um ein wenig das Feeling rüberzubringen. Daher sollten die Runner nur eine ganz kleine Chance haben, in dieser Rock-Kneipe weiterzukommen. Dies könnte zum Beispiel geschehen, wenn die Runner es geschafft haben (mittels gekaufter SIN und Lizenz), einen schwer vercyberten Runner in ihrer Gruppe zu haben, der den hier Ansässigen auffällt.

Als Ort mit höheren Chancen könnte zum Beispiel das „Störtebeker“ [**Deutschland, S. 83**] dienen, da sich auf der 2. Etage die Decker auf den Füßen stehen; und von wem kann

man wohl eher erwarten, einen ShadowTech-Shop zu kennen, als von einem Decker?

Ein solcher Decker ist auch Kalla „IC-Man“ Wedders [**NSC**] dar. Er wird den Runnern den Kontakt zum ShadowTech-Shop verschaffen. Vielleicht können die Runner ja auch einen Decker anheuern [**Shadowrun-Regelbuch S.34**]. Der will natürlich Geld sehen, und weil es sich um Auswärtige handelt (was er am Akzent und dem Slang von Seattle erkennt), wird das nicht wenig sein. Für das System, in das die Runner eindringen wollen, will er zwischen 5.000 und 8.000 DM. Wenn die Runner ihr Geld nicht gewechselt haben, nimmt er auch Nuyen, aber natürlich im Verhältnis 2DM = 1Nuyen. Er läßt auch mit sich handeln. Wurf Verhandlung[6+2]. Für jeden Erfolg werden von den 8.000 DM 500 DM abgezogen. Unter 5.000 DM geht er nicht. Wenn Kalla Wedders, der Decker, einen guten Eindruck von den Runnern hat (wenn z.B. der Decker der Runner sich als fachkompetent erweist), gibt er ihnen den Tip, daß sie dem Verkäufer gegenüber sagen sollen, er hätte sie geschickt wegen seines Toasters, der schon bezahlt sei. Ist Kallas Eindruck eher negativ, lautet die Parole, daß sie geschickt wurden wegen Ersatzteilen für ein PCD-100.

## DER SHADOWTECH-SHOP

### Sag's ihnen ins Gesicht

Ihr betretet einen kleinen Elektronik-Laden, in dem es von der SoyKaff-Maschine bis zum CD-Laufwerk so ziemlich alles gibt, was man nur irgendwie als Haushaltsgerät bezeichnen kann. Der Verkäufer, der gerade hinter einem Tisch über einem defekten HandCom sitzt, blickt zu euch auf und seine Chipbuchse wirft bleiche Neon-Reflexe in eure Richtung. „Was kann ich gegen euch tun?“ fragt er mit einem breiten Grinsen im Gesicht.



### Hinter den Kulissen

Nur wenn die Runner ihm sagen, daß sie von Kalla geschickt wurden, um den Toaster zu holen, der schon bezahlt ist, wird Fiete, der Verkäufer, die Runner in sein Hinterzimmer holen, um dort sein Inventar an halb- bis illegalen Cyberdecks zu präsentieren. Wenn die Runner sagen, sie kämen von Kalla, wegen einiger Ersatzteile für den PCD-100, wird Fiete nur sein legales Inventar an Cyberdecks zeigen. In diesem Fall müssen sich die Runner wohl nach einer anderen Möglichkeit umsehen, um an die nötigen Infos zu kommen. Die legalen Decks gehen auf der Liste im **Regelbuch (S. 105)** bis zum Allegiance Alpha.

Die Preise aller Decks sind 20% höher als dort angegeben.

## ODYSSEE 2051

### Hinter den Kulissen

Die Runner wollen sicherlich früher oder später zu dem Landsitz des Gemäldesammlers fahren. Hier müssen Sie wahrscheinlich etwas improvisieren. Falls die Runner einen Fremden zur Hilfe überreden wollen, ist dies mit dem üblichen Mißtrauens-Modifikator verbunden. Schwerfälliger, teurer, schlechter ist die Devise. Aber Hauptsache, die Runner kommen irgendwann dort an, wo das Gemälde ist.

## DAS ETWAS ANDERE MUSEUM

### Sag's ihnen ins Gesicht

Ihr kommt am Landsitz des Sammlers an. Ludwig von Bornfeldts Anwesen ist recht groß und das ganze Grundstück von einem hohen Zaun umgeben; nach einiger Zeit habt ihr die Einfahrt gefunden.

### Hinter den Kulissen

Hier gibt es wieder etliche Möglichkeiten für die Spieler. Sie könnten versuchen, unter einem Vorwand in das Gebäude einzudringen oder einfach mit roher Gewalt. Hier heißt es wiederum improvisieren. Die Charakterbeschreibung des Sammlers Ludwig von Bornfeldt findet sich bei den NSC.

In jedem Fall treffen die Runner sofort auf den Sammler, wenn sie das Haus betreten. Welche von den zahlreichen Möglichkeiten, sich des Bildes zu bemächtigen, die Runner letztendlich wählen, bleibt ihnen überlassen.

Wenn die Runner das Gemälde „extrahiert“ haben, haben sie ihren Job beendet und können wieder nach Seattle zurückkehren. Da der Sammler (im Gegensatz zu den Runnern) keine Kaufbestätigung für das Bild hat und daher auch nicht die Sicherheits-Agenturen

einschalten wird, ist der Rückweg ein Kinderspiel. Vielleicht sollten Sie (der Spannung wegen) in Seattle genau beschreiben, wie die Runner an der Gepäckrückgabe auf das Bild warten. Spannen Sie die Leute richtig auf die Folter, bis die Kiste mit dem Bild schließlich als letztes Gepäckstück auf dem Gepäckband erscheint.

## NACH DEM RUN

Wenn die Runner es geschafft haben, das Bild wiederzubeschaffen, bekommen sie als erstes das restliche Geld vom Auftraggeber, nachdem sie ein Treffen mit diesem arrangiert haben. Stellen die Runner es richtig an (Erpressung ist wahrscheinlich die Methode der Wahl), bezahlt Labombard die Spesen der Runner. Schließlich ist er heilfroh, das Gemälde ohne viel Aufsehens wiederzubekommen.

### Karmaverteilung

- +1 fürs Überleben (schließlich war das nicht die Hölle!).
- +4 wenn die Runner das Bild wiederbeschaffen konnten (schließlich war das echte Kopfarbeit).

## NICHTSPIELERCHARAKTERE

### Die Diebe

Die Diebe rekrutierten sich aus einer kleinen Runnergruppe, die bei ihrem letzten Schattenlauf arge personelle Verluste hinnehmen mußte. Sie nennen sich die „Lazy Bonez“ und präsentieren ihren Namen auch dadurch, daß sie ihre Gang-Kleidung mit silbernen Knochen versehen. Der Kopf der Bande trägt auf dem Rücken seines Mantels einen Totenkopf mit Knochen, die im Stil der „Jolly Roger“-Flagge angeordnet sind. Da die Gang im Verlauf des Kampfes umkommen wird, sind al-

le Charakter-Daten weggelassen und nur die Äußerlichkeiten beschrieben. Die Archetypen entsprechen nicht etwa den echten Typen der NPC, sondern denen, für die sie sich halten. Verwenden Sie also die Werte der Archetypen im SR-Regelbuch, ziehen sie aber von jedem Wert 2 Punkte ab (Minimal-Wert: 3).

### Bumper

**Geschlecht:** Männlich

**Rasse:** Elf

**Archetyp:** Straßensamurai

**Modifikationen:** Cyber-Augen (silbern), Nagelmesser.

### Snake

**Geschlecht:** Weiblich

**Rasse:** Elf

**Archetyp:** Straßensamurai

**Modifikationen:** Cyber-Augen (neon-rot), Chip-Buchse, Smartgun-Adapter

### Butcher

**Geschlecht:** Männlich

**Rasse:** Ork

**Archetyp:** Söldner **Modifikationen:** Keine

### Nutch

**Geschlecht:** Männlich

**Rasse:** Mensch

**Archetyp:** Söldner

**Modifikationen:** Reflexbooster (2)

### Karl „Everything“ Hayes

Karl Hayes ist der Schieber für alle Fälle: Er besorgt alles und in akzeptablen Zeitspannen. Sein auffälligstes Kennzeichen ist wohl, daß er grundsätzlich 2 verschiedene Socken und 2 verschiedene Schuhe trägt. Das ist sein Markenzeichen, seit ihm dies mal aus Versehen passiert ist. Nun läuft er ständig so rum, nur um zu zeigen, daß er sich damals keineswegs vertan hat.

**Rasse:**

Mensch

**Attribute:**

Konstitution: 4  
 Schnelligkeit: 3  
 Stärke: 4  
 Charisma: 6  
 Intelligenz: 5  
 Willenskraft: 4  
 Essenz: 6  
 Magie: -  
 Reaktion: 4

**Fertigkeiten:**

Gegenstände besorgen: 6  
 Verhandlung: 6  
 Gebräuche (Straße): 4  
 Gebräuche (Konzern): 5  
 Feuerwaffen: 3

**Pools:**

Gefahren-/Professionalitätsstufe: 2/2

**Ausrüstung:**

Colt Manhunter

**Kalla „IC-Man“ Wedders**

Wedders ist ein Decker, wie er von den Medien im 20. Jahrhundert gesehen wurde: jugendlich, Technik-besessen und das Gesicht voller Akne-Pickel. Das liegt wohl an seinem jugendlichen Alter von 17 Jahren, dennoch ist er ein Könnler auf seinem Gebiet.

Er hatte eine Kindheit, die man wahrscheinlich normal nennen würde und besucht zur Zeit die Gesamtschule mit mittelmäßigem Erfolg.

Seine Hobbies sind Decken, Decken und nochmals Decken. Die Datenbuchse hat er sich durch ein paar Programmierjobs verdient und mit dem Vorwand einbauen lassen, er gehe auf eine Klassenfahrt. Später konnten sich seine Eltern noch so aufregen, die Buchse war nunmal drin.

**Rasse:**

Mensch

**Attribute:**

Konstitution: 3  
 Schnelligkeit: 5  
 Stärke: 3  
 Charisma: 3  
 Intelligenz: 6  
 Willenskraft: 5  
 Essenz: 5.8  
 Magie: -  
 Reaktion: 5

**Cyberware:**

Datenbuchse

**Fertigkeiten:**

Computer: 7  
 Computer-Theorie: 3  
 Computer B/R: 2  
 Gebräuche (Schule): 4  
 Fahrrad: 5

**Pools:**

Gefahren-/Professionalitätsstufe: 1/1

**Ausrüstung:**

Sony CTY-360, Bod-3, Ausweichen-3, Maske-3, Sensor-3, Attacke-5, Schleicher-4

**Fiet Hufmann**

Hufmann besitzt diesen Laden schon seit 5 Jahren, kennt sich mit den Wünschen seiner Kunden bestens aus und weiß, daß die, die zu ihm in den Laden kommen, keine Kaffeemaschinen kaufen wollen, sondern Hardware, die man nicht bei Woolworth bekommt. Er ist ein wenig mißtrauisch, aber nur Kunden gegenüber, die er nicht kennt, weil er jederzeit damit rechnen muß, aufzufliegen. In seiner Freizeit ist Fiete eher ein lustiger Typ, der immer mal einen Scherz parat hat, selbst dann, wenn niemand einen hören will. Seine Lieblingsphrasen sind „Na Lego“ („na logo“) und „Seveso“ (für „sowieso“).

**Rasse:**

Elf

**Attribute:**

Konstitution: 3  
 Schnelligkeit: 5  
 Stärke: 2  
 Charisma: 5  
 Intelligenz: 6  
 Willenskraft: 5  
 Essenz: 6  
 Magie: -  
 Reaktion: 5

**Fertigkeiten:**

Elektronik: 5  
 Elektronik B/R: 7  
 Computer: 3  
 Computer B/R: 5  
 Computertheorie: 1  
 Hardware besorgen: 4  
 Hardware schätzen: 3  
 Auto: 4

**Pools:**

Gefahren-/Professionalitätsstufe: 1/1

**Ausrüstung:**

Microtronic-Shop, Jeans, Fuchi-T-Shirt, wissenschaftlicher Taschenrechner, Abo der „Future Technology“.

**Ludwig von Bornfeldt**

Von Bornfeldt ist seit seiner Kindheit ein leidenschaftlicher Sammler. Angefangen hat alles mit den Holo-Sammelkarten, die es damals von allen Fußballspielern gab, die Rang und Namen hatten. Heute sind es Gemälde, aber die Leidenschaft ist immer noch die gleiche. Nur, daß er heute nach einem anderen Muster verfährt: Er sammelt nicht eine Serie, sondern von jeder Serie eins. Das heißt: Er hat sich in den Kopf gesetzt, von jedem namhaften Künstler ein Bild zu besitzen. Diese Sammlung bewahrt er in einem großen Raum in seinem Haus auf, der vor lauter Einbruchssicherungen kaum noch zu öffnen ist und hält sie vor der Öffentlichkeit geheim, da einige Bilder

nicht legal erworben worden sind. Den Wert von Gemälden mißt er nur daran, ob er schon ein Bild des Künstlers besitzt oder nicht. Das Geld, das er für seine Leidenschaft benötigt, hat er von seinem Vater geerbt.

Falls Ludwig von Bornfeldt jemals in die Situation kommen sollte, daß eines seiner Kunstwerke bedroht wird, versucht er heldenhaft, das Bild zu beschützen; da er aber weder gut konstituiert ist noch eine Schußwaffe besitzt, wird er bei diesem Unterfangen kläglich scheitern.

**Rasse:**

Mensch

**Attribute:**

Konstitution: 2  
 Schnelligkeit: 3  
 Stärke: 1  
 Charisma: 5  
 Intelligenz: 5  
 Willenskraft: 6  
 Essenz: 6  
 Magie: -  
 Reaktion: 4

**Fertigkeiten:**

Gebräuche (Konzern): 4  
 Gebräuche (Gesellschaft): 3  
 Gebräuche (Straße): 1  
 Bilder schätzen: 2  
 Verhandlung: 5

**Pools:**

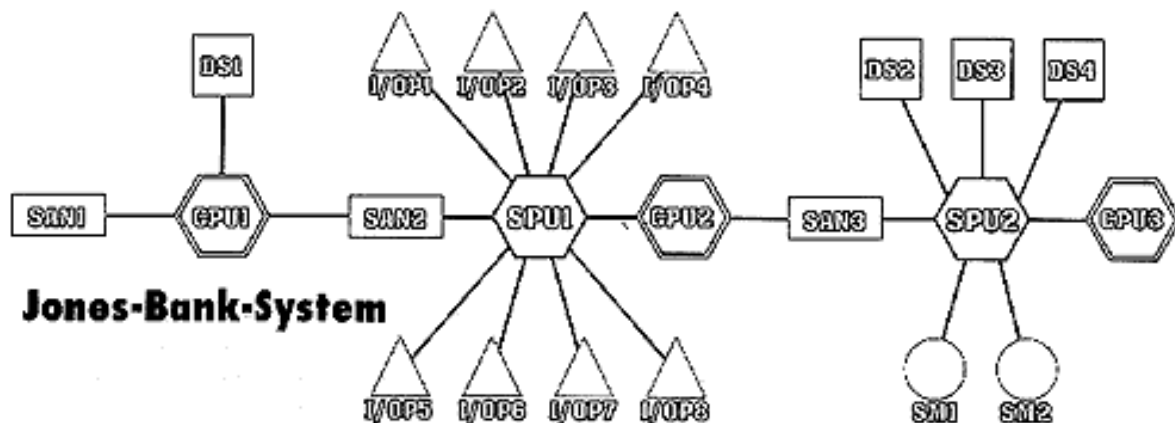
Gefahren-/Professionalitätsstufe: 4/1

**Ausrüstung:**

Italienische Designer-Kleidung.

**MATRIXSYSTEME****Jones-Bank System**

Das Computersystem der Jones-Bank of Seattle ist zweigeteilt. Es gibt einen öffentlichen Bereich, der für alle Bankkunden zugänglich



ist, um sich Konto-Auszüge zu beschaffen, Aktien- bzw. Börsenkurse zu sichten usw. Der andere Bereich ist internen Belangen vorbehalten und wiederum zweigeteilt, um ein Eindringen von Deckern in das System zu erschweren. Die Betreiber haben alles Geld in die Sicherheit gesteckt und nicht eine Mark in die Ausstattung, also ist dieses System UMS-kompatibel gestaltet.

**SAN-1:** Grün-3. Zugang-1. Das IC läßt jeden Bankkunden passieren. Die Sicherungen sind nicht allzu scharf, da hier keine wichtigen Daten lagern.

**CPU-1:** Rot-4. Der Controller für diesen Cluster.

**DS-1:** Grün-2. Scramble-5 (bewacht nur die Kontoauszüge).

**SAN-2:** Orange-4. Zugang-3. Killer-4 (schlafend).

**CPU-2:** Rot-4.

**SPU-1:** Grün-3. Der Controller für die Bank-Automaten.

**I/OP-1..8:** Orange-3. Die Bank-Automaten.

**SAN-3:** Orange-5. Zugang-4. Barrier-4. Verfolgen & Aufspüren-3.

**CPU-3:** Rot-6. Zugang-5. Teer-Baby-3 (schlafend).

**SPU-2:** Orange-3. Acid-4 [Virtual Reality] (schlafend).

**DS-2..3:** Orange-3. Scramble-3. Die Daten von weniger bedeutenden Kunden. Die Daten (Adresse) über Karl Hayes befinden sich in DataStore-2.

**DS-4:** Orange-6. Scramble-5. Daten von bedeutenden Kunden.

**SM-1:** Grün-4. Steuert alle Sicherheits-Überwachungskameras.

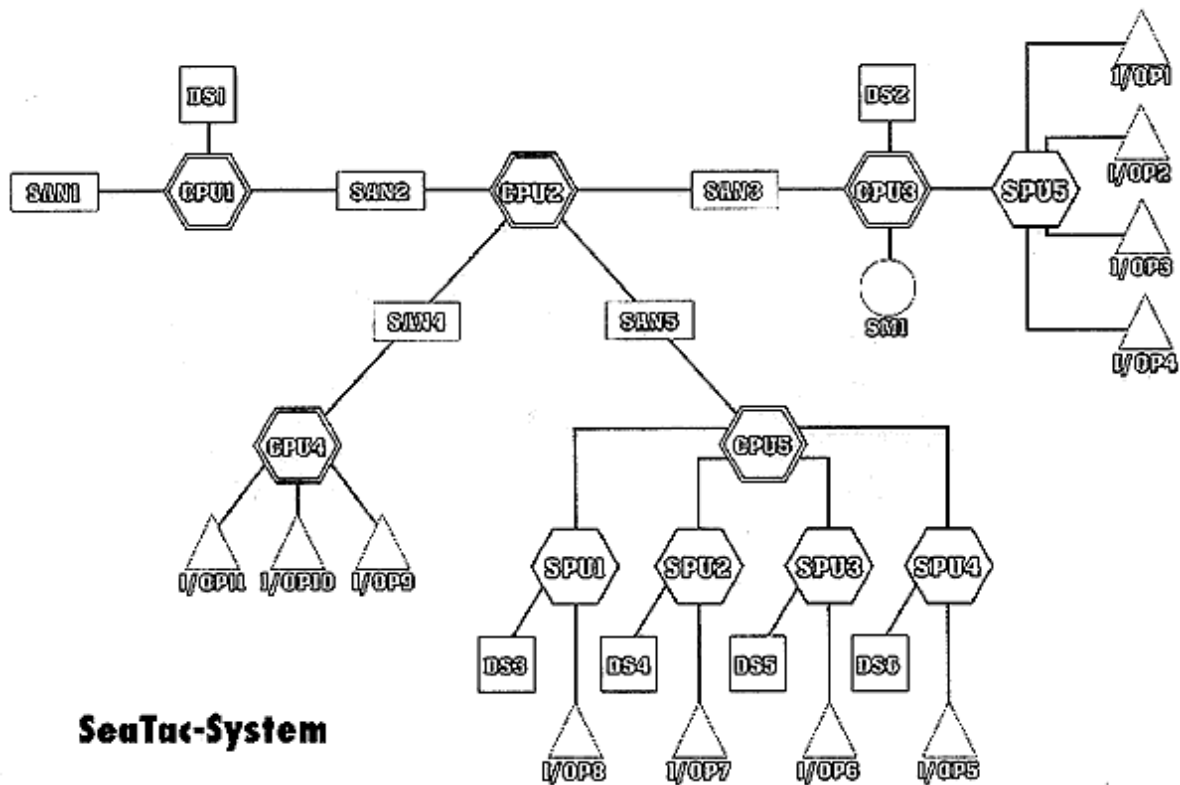
**SM-2:** Grün-5. Steuert die selbstschließenden Türen.

### SeaTac System

SeaTac ist ein großer internationaler Flughafen mit entsprechenden Sicherheitsvorkehrungen.

SeaTac System ist ein „sculpted System“. Die Darstellung der einzelnen Knotenpunkte ist unterschiedlich und jeweils angegeben. Daten, die bewegt werden, sehen wie Gepäckstücke aus, die durch die Luft schweben. Es bleibt dem Spielleiter überlassen, das System an die Fähigkeiten der Runner anzupassen, jedoch sollte auf eine gewisse Realitätsnähe geachtet werden. Sollte der Decker der Gruppe das System daher nicht schaffen, muß er noch etwas üben und die Runner müssen sich der Hilfe eines fremden Deckers versichern.





**SAN-1:** LTG# 2206. Blau-1. Kein IC. Der Knotenpunkt (KP) ist eine offene Glas-Schiebetür.

**CPU-1:** Rot-5. Kein IC. Eine kleine Wartehalle.

**DS-1:** Blau-1. Kein IC. Der KP hat die Form eines Informationsschalters, an dem aber keine Person steht. Der Datenspeicher enthält die Informationen über Flüge, Preise usw.

Dieser Cluster ist generell gesehen öffentlich zugänglich, aber die CPU ist recht gut gesichert, damit keiner das System zum Absturz bringt.

**SAN-2:** Orange-4. Zugang-4. Verfolgen&Aufspüren-3. Dem Knoten wurde von den System-Designern das Aussehen eines Durchganges beim Zoll gegeben. Daher sieht das Zugangs-IC auch wie ein Zollbeamter und das graue IC wie ein bewaffneter Wachmann aus.

**CPU-2:** Rot-5. Verfolgen & Rösten-3 (schlafend). Die CPU wird wie das Innere des Towers dargestellt, denn dieser Cluster kontrolliert alle Abläufe im restlichen System.

**SAN-3:** Rot-3. Zugang-7. Metaphorik wie SAN-2.

**SAN-4..5:** Orange-4. Zugang-2. Metaphorik wie SAN-2.

**CPU-4:** Rot-4. Ein Raum, in dem ein „Mensch“ steht, der Eingaben in ein Terminal erledigt. Von dem Terminal aus gehen 3 Kabel-Zöpfe zu den 3 Türen des Raumes. I/OP9..11: Grün-3. Die Knoten steuern die Ausgaben auf allen Anzeigetafeln im Airport. Daher sind sie wie Räume dargestellt, an deren Wände Anzeigetafeln mit den aktuellen Ausgaben hängen.

**CPU-5:** Rot-5. Verfolgen & Auswerfen-4 (schlafend). Der KP ist der Controller in dem

Subsystem, in dem die Systeme der Fluggesellschaften organisiert sind. Der Spielleiter hat die Wahl zwischen 2 Methoden, wenn der Decker in diesen Cluster eindringt: 1.: Er setzt eine gewisse Anzahl angeschlossener Fluggesellschaften voraus und händigt dem Decker nur dann die Information aus, wenn er sich in der richtigen Fluggesellschaft umgesehen hat. 2.: Er ermittelt eine Wahrscheinlichkeit für das Ansprechen der richtigen Fluggesellschaft und würfelt jedesmal, wenn der Decker sich in einem neuen Subsystem umsieht.

**Die angeschlossenen Systeme haben folgende Form:**

**SPU-1:** Orange-3. Zugang-3.

DS-3: Grün-4. Scramble-2.

**I/OP-8:** Grün-2. Zugang-2. Das IC ist nur eine einfache Passwortabfrage, damit „keiner“ das Terminal benutzen kann, das dieser Knoten repräsentiert. Über dieses Terminal werden die Buchungen der Tickets getätigt.

Dieses Subsystem ist - je nach Fluggesellschaft - anders gestaltet. Eine Möglichkeit könnte z.B. sein: SPU = Warteraum, DS = Regalwand mit Aktenordnern und I/OP = Terminal.

Nach diesem Muster sind auch die anderen Systeme um die SPU's 2-4 im Beispiel beschaffen.

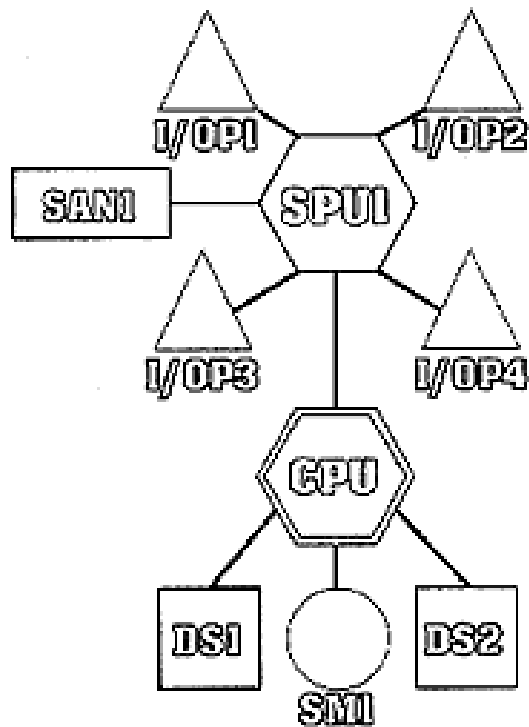
**CPU-3:** Rot-6. Killer-7. Dieser Knoten ist wie das Innere des Towers geformt. Der gesamte Cluster regelt die Elektronik im Tower des Flughafens. Deshalb kennt das Killer-IC auch keine Freunde.

**SM-1:** Grün-4. Dieses Sklaven-Modul steuert die Nachführung für die Satelliten-Schüssel auf dem Tower.

**DS-2:** Grün-5. Metapher: Ein Regal mit einem Aktenkoffer. In diesem Aktenkoffer befinden sich die Daten der Flüge für diesen und den nächsten Tag.

**SPU-5:** Blau-3. Der Controller für die Radar/Funk-Kombinationen.

**I/OP-1..4:** Orange-4. Killer-4. Die Radar/Funk-Kombinationen (jede auch mit Rigger-Option).



## HANSACARS-System

### Hansacars System

Der Besitzer des Netzwerkes ist nicht gewillt, viel Geld in sein System zu stecken, da es sowieso nur relativ unwichtige Daten enthält. Daher ist das System nicht „gesculpted“, sondern ein UMS-Default-System.

**SAN-1:** LTG# 719. Grün-3. Zugang-3.

**SPU-1:** Grün-2. Controller für die I/O-Ports

**I/OP-1..4:** Blau-3. Empfänger für Mini-Terminals, die die Angestellten mit sich herumtragen und mit deren Hilfe die

Bar-Codes der Leihwagen ins System  
eingelezen werden.

**CPU-1:** Orange-3.

**DS-1:** Grün-4. Scramble-2. Enthält die Daten  
über Kunden.

**DS-2:** Grün-4. Enthält Daten über die  
Fahrzeuge.

**SM-1:** Blau-3. Steuert die Schranke an der Ein-  
fahrt.

.....

## HANDOUTS

### Foto des Laubenstein-Bildes



### Überweisung

Datum	BLZ	Kontonr.	Einzahlung	Abbuchung	Whrg.
14-Apr-2053	350200130	954037423		1.000	¥
14-Apr-2053	350210894	127942335		13.528	¥
15-Apr-2053	350210894	532121388		10.525	¥
17-Apr-2053	350200140	417421193		15	¥
17-Apr-2053	350310200	140197087		120	¥
17-Apr-2053	350100130	454337472		1.000	¥
18-Apr-2053	350240894	538991423	15.000		¥
18-Apr-2053	350310200	809903347		1.120	¥
18-Apr-2053	350310200	809903347		5.625	¥
20-Apr-2053	350210894	531421818	35.000		¥
21-Apr-2053	350200140	417421193		15	¥
21-Apr-2053	350110200	103984085		120	¥
22-Apr-2053	350600130	264071227		1.000	¥
23-Apr-2053	350210994	120018796		100	¥
23-Apr-2053	350210394	532121388		1.025	¥
23-Apr-2053	350670140	293424203		15	¥
25-Apr-2053	350310200	809903347		20	¥

### Hardcopy des Fahrtenschreibers

