

# SOLACE



Ein Einsteigerabenteuer  
für Shadowrun 4

# Solace

---

## Spielsystem:

Shadowrun, 4. Edition (20th Anniversary Edition)

## Ort der Handlung:

Downtown Seattle, UCAS

## Zeit:

Ein regnerischer Herbst in den 2070ern

## Autor:

Markus Sauerbrey  
Drachenzwinge: Oak

## Grafikquellen:

Alle verwendeten Karten sind aus eigener Produktion.

Das Titelbild entstammt dem Bild von User Base64 (*A 46 segment non-HDR panorama of the Hong Kong night skyline. Taken from Lugard Road at Victoria Peak*), veröffentlicht unter Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported Lizenz und wurde für die Verwendung in diesem Dokument von mir leicht angepasst.

[http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hong\\_Kong\\_Night\\_Skyline\\_non-HDR.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hong_Kong_Night_Skyline_non-HDR.jpg)

## Beschreibung:

Welchen Trost kann ein kleiner Junge finden, der sich plötzlich unverschuldet inmitten einer hässlichen Menschenjagd befindet und dessen einzige Hilfe ein paar am Rande der Gesellschaft gestrandete und desillusionierte Shadowrunner sind? Für diese vielleicht ein ungewöhnlicher Job, aber im Grunde nicht anders als ihr alltäglicher Kampf gegen den schier übermächtigen Wahnsinn, der das Leben in den 2070ern ausmacht.

*Shadowrun* is a registered trademark of The Topps Company, Inc.

*The Topps Company, Inc. does not endorse, and is not affiliated with the author in any official capacity whatsoever.*

*All Rights Reserved.*

**[www.shadowrun4.com](http://www.shadowrun4.com)**



# Inhalt

Inhalt .....	4
Einleitung .....	5
Spielvorbereitungen .....	5
Abenteueraufbau .....	6
Vorgeschichte .....	6
Darsteller .....	10
Kurou Matsui (Oni) .....	10
Ishiro und Momoka Matsui .....	11
Teodóra „Teddy“ Szabó .....	11
Tommy Gan .....	12
Laura Rose .....	13
Ryan Mercury .....	14
Drakes .....	14
Schauplätze .....	16
Tese tilaro .....	17
Realität .....	17
Erweiterte Realität .....	18
Virtuelle Realität .....	18
Astrale Realität .....	19
Szene: Auftakt .....	19
Nebendarsteller .....	22
Solace .....	24
Realität .....	24
Erweiterte Realität .....	25
Virtuelle Realität .....	25
Astrale Realität .....	25
Szene: Findelkind .....	26
Szene: Treibgut .....	27
Nebendarsteller .....	29
Seattle Skypoint .....	29
Realität .....	29
Erweiterte Realität .....	31
Virtuelle Realität .....	31
Astrale Realität .....	32
Szene: Hausbesuch .....	32
Szene: Schutzengel .....	34
Szene: Partycrasher .....	35
Nebendarsteller .....	36
Little Shanghai .....	37
Realität .....	37
Erweiterte Realität .....	38
Virtuelle Realität .....	38
Astrale Realität .....	39
Szene: Jäger und Sammler .....	39
Nebendarsteller .....	40
Beinarbeit .....	41
Oni .....	41
Cyberarm .....	42
Eighty Eight .....	42
Leiche .....	43
Ryan Mercury .....	43
Konsequenzen .....	44
Karma .....	45
Alternative Entwicklungen .....	46



## Einleitung

**Solace** ist ein Shadowrun-Abenteuer für eine Gruppe von Shadowrun-Neulingen, Wiedereinsteigern oder kompletten Rollenspielneulingen. Dafür bietet dieses Abenteuer nicht nur eine spannende Geschichte, sondern auch eine Reihe von Hilfestellungen für die ganze Spielrunde um den Einstieg in die Shadowrunwelt der 2070er und die Regeln der 4. Edition zu erleichtern.

### Spielvorbereitungen

Um als Spielleiter eine Gruppe von Spielern durch die Ereignisse von **Solace** führen zu können, solltest Du Dich entsprechend vorbereiten. Dazu gehört als erstes natürlich, dass Du das Shadowrun Grundregelwerk (4. Edition, oder kurz SR4) gelesen und weitestgehend verstanden hast. Du musst die Regeln nicht alle komplett verinnerlicht haben, solltest aber mit den Grundprinzipien vertraut sein (z.B. wie eine Würfelprobe durchgeführt und Erfolg oder Misserfolg ermittelt wird) und generell wissen, wo Du was nachschlagen kannst.

Als nächstes solltest Du – mit dem Grundregelwerk und am besten auch Zettel und Stift bewaffnet – dieses Abenteuer ein Mal komplett durchgelesen haben. Nur so versetzt Du Dich in die Lage den Überblick über die Verflechtungen dieser Geschichte zu behalten und auf die Handlungen der Spieler im Sinne der zeitlichen Abfolge der Ereignisse oder der Motivation der weiteren beteiligten Figuren angemessen zu reagieren. Schließlich gibt es keinen komplett festen Handlungsverlauf, demnach ist das Abenteuer auch nicht so aufgebaut, dass es eine feste Kette von Ereignissen oder abzuarbeitenden Szenen gibt. Mit einem Überblick über die Hintergründe der Geschichte kannst Du flexibel auf die Handlungen der Spieler und ihrer Figuren reagieren.

Mache Dir beim Durchlesen des Abenteuer Notizen, skizziere mögliche Handlungsabläufe, notiere, wenn Du für bestimmte Szenen oder Ereignisse Bereiche im Grundbuch nachschlagen musst, mache Dir eine Liste aller vorkommenden Nichtspielercharaktere mit ein paar Hintergrundinformationen, wie, an welchem Ort diese zu treffen sind oder wie ihre Verflechtung in die Ereignisse der Geschichte beschaffen sind, und so weiter.

Dann brauchst Du natürlich noch eine Runde vorbereiteter Mitspieler für das Abenteuer. Vorbereitet bedeutet, dass diese jeweils mit Spielercharakteren ausgestattet sind, die sie mit Dir zusammen durch das Abenteuer führen wollen. Meiner Erfahrung ergeben weitere 3 bis 5 Mitspieler eine ideale Shadowrun-Rollenspielrunde.

*An dieser Stelle findest Du immer mal wieder in paar hilfreiche Informationen, meist einen Hinweis auf den passenden Abschnitt im Grundregelwerk (GRW) mit Seitenzahl.*

## Abenteueraufbau

---

Der Aufbau des Abenteuers ist im Grunde nur eine Beschreibung von Ereignissen, Personen und Orten. Von dem Anfang einmal abgesehen, der die Spielercharaktere in die Geschichte bringt, gibt es eigentlich keinen festgelegten Handlungsablauf – der wird durch die Handlungen der Spielrunde bestimmt. Aus dem Grund erfolgt die Beschreibung des Abenteuers wie folgt:

- **Vorgeschichte** – Zum einen der Ablauf der Ereignisse, die zu diesem Abenteuer geführt haben, zum anderen ein möglicher Handlungsablauf ab dem Moment, in dem die Spielercharaktere auf die Ereignisse einwirken.
- **Darsteller** – Eine Beschreibung der wichtigen Figuren dieser Geschichte, die sogenannten Nichtspielercharaktere.
- **Schauplätze** – Die Orte an denen wesentliche Ereignisse der Geschichte handeln. Diesen Orten werden in der Regel auch die Auftritte der Nichtspielercharaktere zugeordnet und an diesen Orten stattfindende Ereignisse als mögliche Szenen beschrieben.
- **Beinarbeit** – Nachforschungen und Recherche sind ein wesentliches Element in einem Shadowrun-Abenteuer. Hier werden Möglichkeiten, Optionen und Informationen vorgestellt, die für die Auflösung des Abenteuers hilfreich sind.
- **Konsequenzen** – Irgendwann hat das Abenteuer für die Spieler ein Ende erreicht und sie lösen sich aus der weiteren Geschichte der anderen Figuren. Hier wird beschrieben, welche Möglichkeiten für eine Auflösung bestehen und auch auf die Möglichkeiten eingegangen, die Geschichte in weiteren Abenteuern auszubauen.
- **Anhang** – Im Anhang findest Du zum einen, die in der Abenteuerbeschreibung verwendeten Karten, z.B. zum Ausdrucken oder zur Verwendung auf einem virtuellen Spieltisch (wie z.B. MapTool oder Fantasy Grounds), zum anderen findest Du dort auch eine fertige Gruppe Shadowrunner, die Du Deinen Spielern unmittelbar vor Beginn des Abenteuers aushändigen kannst.

## Vorgeschichte

Die Matsuis sind eine ganz normale japanische Familie. Die Eltern, Ishiro und Momoka Matsui sind normale Angestellte in Tokyo und ihr Sohn Kurou Matsui geht zur Schule. Es ist ein regnerischer Herbst irgendwann in den 2070ern und Kurou hatte vor kurzem seinen 10. Geburtstag, als sich die Ereignisse überschlugen. Vor den Augen seiner Eltern wachsen aus seiner Stirn plötzlich lange spitze Hörner und gleichzeitig reißen Schuhe und Socken auf und entblößen große, klauenbewehrte Füße. Bevor alle drei mit mehr als

nur „geschockt sein“ reagieren können, verschwinden diese Verwandlungen auch schon wieder und von der kaputten Kleidung des Jungen einmal abgesehen gibt es keinen Hinweis auf irgendwelche abnormen Ereignisse. Kurou ist seitdem nicht wieder in der Schule, die Eltern nicht wieder bei ihren Arbeitsplätzen gewesen. Ein paar Tage hat sich die Familie in ihrer kleinen Appartementwohnung versteckt, währenddessen keiner der drei wusste, was genau geschehen ist oder ob es sich wiederholen würde. Sie hatten aber alle eine Heidenangst. Ishiro Matsui nutzt die Zeit Nachforschungen über die Matrix anzustellen und kommt schließlich zu dem Schluss, dass sein Sohn ein Opfer von SURGE-Mutationen ist oder sein wird. Er glaubt, dass es sich wiederholen wird und glaubt auch, dass es ihr Leben, so wie sie es bisher gelebt haben, beenden wird. Eine Familie mit einem SURGE-Metamenschen hat in Japan einen schweren Stand, entsprechende Berichte gehen seit einigen Jahren immer mal wieder durch die Medien... Die Matsuis entschließen sich ins Exil ins Ausland zu gehen und dort nach Antworten zu suchen. Sie fliegen umgehend nach Seattle, quartieren sich dort in einem Hotel in der Innenstadt ein und beginnen mit der Suche nach Antworten und einem neuen Leben.

*SURGE – GRW 75*

Vater Ishiro Matsui ist der einzige, der die folgenden 4 Tage ab und an das Hotel verlässt. Kuro darf nur ab und an mal das Zimmer – immer in Begleitung seiner Mutter oder beider Eltern - verlassen, Mutter Momoka weicht nicht von seiner Seite. Und trotz aller Vorsicht passiert es in Seattle, auf dem Hotelflur vor der Suite erneut – Kuro verwandelt sich für wenige Sekunden wieder in ein gehörntes und klauenbewehrtes Ungeheuer. Und diesmal gibt es einen weiteren Zeugen, einen Sicherheitsmann, der dies während seines Dienstes über die Kameras mitverfolgt. Ab da überschlagen sich die Ereignisse. Gideon Petrow, der im Hotel angestellte Sicherheitsmann ist eigentlich kein böser Mensch, aber er hat durch seine Spielleidenschaft eine Menge Schulden angesammelt und das Wasser steht ihm schon eine Weile bis zum Hals. Nun glaubt er die Rettung vor Augen zu haben und verkauft die Informationen über das, was er als eine Art von Hexerei oder Magie erkannt zu haben glaubt an Tommy Gan, einen Gangster aus einem der örtlichen Triaden-Syndikate, dem er einen größeren Betrag schuldet und von dem er weiß, dass er immer auf der Suche nach magischen Nachwuchstalenten ist.

*Triaden – GRW 74*

Gan taucht mit einer kleinen Schar von Schlägern im Hotel auf, betäubt und entführt die Familie. Während der Abreise von Landeplatz auf dem Dach erwacht Kurou und verwandelt sich wieder. Es entbrennt ein kurzer und hektischer Kampf im Inneren der Schwenkrotormaschine, bei dem dieser schwer beschädigt wird und Kurou mit einem Triadensoldaten aus dem Flieger in die Tiefe stürzt.

Während die Schwenkrotormaschine abdrehen und notlanden muss und Gan anschließend seine Leute zum einen die Eltern in Sicherheit bringen lässt und zum anderen den

gefallenen Jungen suchen lässt, schlägt dieser unsanft in einem innerstädtischen Flutschutzkanal auf, verwandelt sich zurück, verliert dabei das Bewusstsein und wird in den Untergrund gespült.

Im Untergrund wird Kurou wenig später von den dort lebenden Geschwistern Teddy und Dénes aufgelesen, zwei jungen Orks, die mit ihrer Familie und anderen aus Orks und Trollen bestehenden Familien in Solace, einem Teil des seattler Ork-Untergrundes leben. Die beiden halten Oni, wie sie den Jungen nennen, versteckt und versorgen ihn ein wenig, als er zu Bewusstsein kommt. Er spricht nicht mit ihnen und kann sie offenbar auch nicht gut verstehen, ergibt sich aber ängstlich und verwirrt in ihre Fürsorge. Bei ihm finden die beiden einen ungewöhnlich edel wirkenden Cyberarm und da Oni keine Anstalten macht, diesen behalten zu wollen, kümmert sich Teddy, das Mädchen darum, diesen zu Geld oder anderen hilfreichen Dingen zu machen.

Teddy sucht zuerst einen Bekannten an der Oberfläche, den Restaurantbesitzer Joseph Ti'Llyan auf, dem sie grob erzählt, was passiert ist und der ihr vorschlägt, den Cyberarm bei einem nahegelegenen Schieber zu verkaufen. Also begibt sich Teddy daraufhin zu dem Pfandleihhausbetreiber und lokalen Schieber Lucius Snyder. Dieser reagiert herablassend und offeriert Teddy 100 ¥ und eine Tracht Prügel. Teddy lässt sich nicht einschüchtern und sticht Snyder ein Messer ins Bein, als dieser ihr den Arm gewaltsam abnehmen will. Teddy flieht und wird von einigen im Laden anwesenden Schlägern Snyders verfolgt. Sie flüchtet in Josephs Restaurant Tesetilaro, berichtet, was passiert ist und bittet um seine Hilfe. Er rät ihr, sich an Profis zu wenden...

*Die folgende Beschreibung ist eine mögliche weitere Entwicklung der Ereignisse:*

Die Shadowrunner sitzen, wie es der Zufall will, zur Zeit in dem kleinen elfischen Restaurant und werden von Teddy angesprochen und angeworben dem Jungen zu helfen. Als Bezahlung bietet sie 50% des Arms an. Während oder kurz nach den Verhandlungen tauchen die Schläger von Snyder im Restaurant auf und wollen Teddy mitnehmen, was die Shadowrunner vereiteln.

Die Runner untersuchen den Arm und finden heraus, dass dieser nicht nur teuer und hochwertig ist, also der Erlös sicherlich einen guten Lohn darstellen wird, sondern auch, dass dieser vermutlich einem Triadengangster gehört hat, der sich nicht freiwillig von dem Arm getrennt hat. Außerdem finden sie die ersten Hinweise auf das Hotel, in dem die Matsuis untergekommen sind.

Mit dem Arm und den Informationen suchen die Runner Teddy im Untergrund auf. Dabei lernen sie Dénes und vor allem auch Oni (Kurou) kennen. Der Magier der Gruppe erkennt, das etwas besonderes mit Oni vorgeht, kann aber nicht genau sagen, worum es sich dabei handelt. Mit den Informationen aus dem Cyberarm können sie feststellen,



dass es eine deutliche Verbindung zwischen dem Arm (oder dessen ehemaligem Träger), dem Hotel und dem Jungen gibt, weswegen sie sich ins Hotel begeben.

Im Hotel dringen die Runner in das Zimmer der Matsuis ein, und finden dort die Kommlinks der drei, sowie hinweise auf eine Entführung. Daraufhin werden sie von Triadenschlägern überrascht, die von den Runnern überwunden werden können. Mit Hilfe der Informationen aus dem Kommlink und, den Triaden können die Runner nun beinahe den ganzen Ablauf rekonstruieren. Bevor sie die Eltern suchen und befreien, werden sie von einer Frau angesprochen, die ihren Angaben nach im Interesse der Familie unterwegs ist. Sie erwähnt den besonderen Zustand von dem Jungen und, dass sie für Leute arbeitet, die vielleicht helfen können.

Die Runner ermitteln den Aufenthaltsort von den Eltern, befreien diese, und führen die Familie wieder zusammen. Am Ende erleben sie das aufeinandertreffen von Mercury, einem Drake der Draco Foundation mit den Matsuis, wobei Mercury dem jungen Kurou seine Unterstützung anbietet.

## Darsteller

Die Nachfolgend aufgeführten Personen sind die wichtigsten Figuren in der Geschichte. Das bedeutet aber nicht, dass dies die einzigen Figuren sind. Du solltest Dich bei Bedarf an den im Grundbuch vorgestellten Nichtspielercharakteren (Freunde und Feinde ab Seite 324) oder Beispielshadowrunnern bedienen oder schnell selber ein paar Werte zu einer Figur zusammen setzen.

Die Figuren sind natürlich jeweils „größer“ als hier abgebildet. Sie sind vielschichtiger und haben jeweils einen ausgeprägten Charakter. Was hier wiedergegeben ist, ist jeweils der für diese Geschichte wichtigste Teil. Wenn Dir bei den Abenteuervorbereitungen oder auch beim Ausspielen dieser Figuren auffallen sollte, das etwas wichtiges fehlt, ergänze es doch einfach. Hast Du die Daten ausgedruckt und bereitgelegt, notiere Dir doch einfach alles, was Du zu ergänzen hast am Rand oder auf der Rückseite des jeweiligen Nichtspielercharakters. Gleichzeitig kannst Du Dir zum Beispiel die Mühe machen, zu jeder Figur ein Bild anzufertigen (wenn Du die dazu notwendigen künstlerischen Fähigkeiten besitzt) oder ein Bild aus den endlosen Tiefen des Internets zu nehmen (das Du natürlich nur für Deine Spielrunde verwendest und nicht anderweitig öffentlich zweckentfremdest).

*Beigefügt zu diesem Abenteuer findest Du übrigens auch eine Reihe von fertigen Shadowrunnern, mit Charakterblatt und Chummer-Datei, die von Deinen Mitspielern sofort ins Abenteuer geführt werden können. Wenn Dir Chummer in diesem Zusammenhang nichts sagt, dann suche doch mal nach Shadowrun und Chummer im Internet und lass Dich überraschen.*

### Kurou Matsui (Oni)

Ein 10 Jahre alter Junge aus Japan mit schwarzen Haaren, braunen Augen, fast 1,4 Meter groß, schlank und allgemein von unscheinbarem Auftreten. Er hat die typischen Interessen aller Jungen in seinem Alter - AR-Spiele, Trideo, Sport und andere Spielsachen. Er geht eigentlich zur Schule und hat einen Freundeskreis, davon hat er aber nun seit gut einer Woche nichts mehr gesehen. Genau wie seine Eltern ist er verängstigt und verschreckt. Er spürt, dass die bisherigen Ereignisse nur der Anfang waren und auch wenn diese ihm eigentlich mindestens körperlich nicht zusetzen, wird seine Angst von der Hilflosigkeit und Angst seiner Eltern bis zur Verzweiflung gesteigert. Nach der Entführung sagt er selber vorerst kein Wort mehr. Erst, wenn er wieder bei seinen Eltern ist oder aber ein besonders einfühlsamer Runner sich länger mit ihm befasst (und seine Sprache spricht), wird er etwas auftauen. Ansonsten gibt es keine direkten Informationen von Kurou zu den Vorgängen.

Kurou ist in den Prozess eingetreten, an dessen Ende er kein einfacher Metamensch mehr sein wird, sondern ein Drake – ein Wesen, dass zwischen der Gestalt eines Menschen und eines (kleinen) Drachen wechseln, als solcher auch fliegen kann und über eine natürliche magische Begabung verfügt. Noch ist er allerdings nicht soweit und kann die Verwandlung nicht willentlich vornehmen.

K	G	R	S	C	I	L	W
1	2	2	1	3	3	3	3

**Edge 1 – Essenz 6 – Magie 1 – Initiative 5 (1)**

**Fertigkeiten:** Athletik 1, Waffenloser Kampf 1, Ausweichen 1, Wahrnehmung 1, Datensuche 1

**Wissensfertigkeiten:** AR-Kinderspiele 1, Japanisches Kinder-Trideoprogramm 1, Japanische Fußballliga 1

**Sprachen:** Japanisch M, English 1

**Cyber- und Bioware:** Keine

**Ausrüstung:** Einfache Kleidung

### Ishiro und Momoka Matsui

Kurous Eltern sind Anfang bis Mitte 30 und gut verdienende Angestellte in einer Behörde in Tokyo. Sie leben ein unauffälliges, demütiges und angepasstes Leben in der Metropole und waren mit diesem auch vollkommen zufrieden. Jetzt sind sie verunsichert und verängstigt, kämpfen aber dagegen an, sich davon überwältigen zu lassen. Sie sind bereit ihren Sohn – egal, was mit ihm geschieht – bis zum äußersten zu verteidigen.

In der Erscheinung und in ihren Werten entsprechen sie durchschnittlichen und unauffälligen Vertretern ihrer Rasse. Sie beherrschen Fertigkeiten wie Datensuche, Gebräuche und Verhandlung auf 2, dazu noch Verwaltung 4 und ein paar Hobbyfertigkeiten auf 2 bis 3. Beide sprechen neben ihrer Muttersprache Japanisch noch Englisch auf 4.

### Teodóra „Teddy“ Szabó

Teddy (wie auch ihr Bruder Dénes) ist mit ihrer Mutter vor einigen Jahren aus Ungarn nach Seattle gekommen und nach einer kurzen (und erfolglosen) Zeit an der Oberfläche in den Ork-Untergrund gezogen. Sie ist 12 Jahre alt und kümmert sich während die Mutter in der Werkstatt eines Gebrauchtwagenhändlers arbeitet um ihren kleinen Bruder Dénes. Sie hatte fast zwei Jahre in Seattle eine kleine unabhängige Schule besucht und Lesen und Schreiben gelernt, was sie ihrem Bruder beizubringen versucht, wenn sie beide nicht spielen, sich um den Haushalt kümmern oder durch die Gegend streifen.

Teddy ist für ihr Alter sehr selbstbewusst und furchtlos und da sie auch wie für Orks in dem Alter nicht gerade klein ist (etwa 170 Zentimeter), weiß sie sich notfalls auch physisch zu wehren. Sie hat kurzes, lockiges und dunkelblondes Haar

und trägt zwar einfache, aber immer halbwegs saubere Kleidung (sie kümmert sich um die Wäsche der Familie).

Sie kennt Kurou nicht wirklich und nennt ihn Oni – der Junge sprach dieses Wort im Schlaf mehrfach aus. Sie ist davon überzeugt, das vor allem Kinder zusammenhalten müssen und der schwächliche kleine Junge ohne ihre Hilfe keinen Tag in Seattle überleben wird. Sie hofft, dass er Eltern oder wenigstens eine große Schwester hat, die ihn liebt und vermisst und sich um ihn kümmern kann.

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

**Edge 2 – Essenz 5 – Initiative 7 (1)**

**Fertigkeiten:** Waffenloser Kampf 1, Ausweichen 2, Wahrnehmung 2, Gebräuche 1 (Straße 3), Industriemechanik 1, Überleben 1 (Urban 3)

**Wissensfertigkeiten:** Ortskunde Seattle Downtown 1 (Ork-Untergrund 3)

**Sprachen:** Ungarisch M, English 3 (Sprechen 5)

**Cyber- und Bioware:** Keine

**Ausrüstung:** Einfache Kleidung, Messer

## Tommy Gan

Die **Eighty Eights** komplett betrachtend, ist Tommy nur ein kleines Rädchen. Aber er ist überaus ehrgeizig, weswegen er sich nicht scheut auch riskante Dinge anzugehen. Und als er von dem kleinen Jungen mit den merkwürdigen Fähigkeiten hörte hat er keine Sekunde gezögert, das ganze nicht sofort mit allem Ernst anzugehen. Er hat aufgrund seiner Fähigkeiten (er ist ein Adept) schon früh ein ganz eigenes Interesse an magischen Phänomenen entwickelt und nach den ersten Gesprächen mit den Eltern von Kurou glaubt er, es mit einem Drake zu tun zu haben, den er auf jeden Fall in seine Hände bekommen will.

Tommy folgt einer Art Ehrenkodex, nachdem er die Welt in „Soldaten“ und „Nicht-Soldaten“ unterteilt und wenn er auch nicht zögern würde, Nicht-Soldaten übers Ohr zu hauen oder zu bedrohen, so würde er wenn möglich tödliche Gewalt vermeiden. Anders als bei allen, die er für Soldaten hält – dort ist ihm jedes Mittel zur Durchsetzung seines Willens recht.

K	G	R	S	C	I	L	W
4	5	5 <sup>(6)</sup>	4	4	4	3	5

**Edge 4 – Essenz 6 – Magie 4 - Initiative 10 (2)**

**Fertigkeiten:** Athletik 4, Nahkampf 5, Einfluss 2, Schnellfeuerwaffen 3, Ausweichen 4, Wahrnehmung 3, Askennen 3, Infiltration 2, Bodenfahrzeuge 2

**Wissensfertigkeiten:** Magietheorie 3, Kampfkunst 4, Zen-Meditation 4, Triadenstruktur 2 (Seattle 4), Seattler Syndicate 3

**Sprachen:** Englisch M, Chinesisch 5, Japanisch 3, Koreanisch 3

**Adeptenkräfte:** Astrale Wahrnehmung, Kampfsinn 2, Kritischer Schlag 2, Verbesserte Reflexe 1

**Cyber- und Bioware:** Keine

**Ausrüstung:** Actioneer Business Anzug (5/3), Ingram Smartgun X ohne Klappschaft (5K, SM/AM, RK 2, 32 Schuss) mit einem Tarnholster und zwei Ersatzladestreifen, Novatech Airware Kommlink (3/3) mit Iris Orb Betriebssystem (3/3) und einem Standardprogrammpaket (Analyse 2, Schmöcker 2, Befehl 1, Editieren 2), modische Brille mit Lichtverstärkung, Bildverbindung und Smartgun, Ford Spiral 115Ti

## Laura Rose

---

Rose ist eine Taliskrämerin und zugleich eine Vertraute Mercurys, die in der Vergangenheit immer Augen und Ohren für ihn Seattle war. Obwohl sie über die Arbeit von Mercury für die Draco Foundation nicht im Bilde ist, vertraut sie ihm und hilft und unterstützt ihn – solange sie sich selber nicht in all zu große Gefahr begeben muss. Sie ist neugierig und deshalb bereit, manche beinahe verrückte Wagnisse einzugehen. Aber sie würde es nicht riskieren, sich dem den skrupellosen **Eighty Eight** anzulegen, hält sich in dieser Geschichte also weitestgehend bedeckt.

Rose ist für einen Troll vergleichsweise klein (etwa 2,3 Meter), aber dennoch beeindruckend massig. Man sieht ihr ihre indianischen Wurzeln nicht nur aufgrund der leicht rötlich-gebräunten Haut und der auffälligen Nase, sondern auch aufgrund des Schmuckes, der Bemalung und der Tätowierungen an.

Sie ist eine Magierin, die sich auf die Herstellung magischer Gegenstände spezialisiert hat. Da sie für die eher exotischeren Zutaten immer mal wieder auf die Hilfe besonderer Beschaffungskünstler angewiesen ist, sind Shadowrunner ihr per se keine Fremdkörper.

Ihre Werte entsprechen der der Taliskrämerin-Connection (Grundregelwerk, *Freunde und Feinde*, S. 336), wobei Konstitution und Stärke aufgrund ihrer Rasse um 3 erhöht sind. Sie beherrscht die Zauber Hellsicht, Erweitertes Magie aufspüren, Gedankenverbindung, Entzünden, Levitieren, Zauberfinger, Manabariere, hat ein durchschnittliches Kommlink (Stufe 3) dabei und fährt einen für ihre Größe angepassten Toyota Gopher Pick-up.

## Ryan Mercury

---

Ryan Mercury ist sehr erfahrener menschlicher Drake, ein ehemaliger Vertrauter und Schüler des großen Drachen (und ehemaligen Präsidenten der UCAS) Dunkelzahn, ein mächtiger Adept und ein (ehemaliger?) Shadowrunner. Außerdem arbeitet er für die Draco Foundation, einer Organisation die zum einen den Nachlass Dunkelzahns verwaltet und zum anderen eine ganze Reihe von Projekten betreut, die in Zusammenhang mit dem Nachlass oder dem Geiste Dunkelzahns stehen.

Mercury hat es sich unter anderem zur Aufgabe gemacht Drakes zu helfen und einiges an Erfahrungen mit den Veränderungen der Verwandlung vorzuweisen. Auch hier hat er den Wunsch dem jungen Kurou beim Übergang und auch danach zu helfen. Die jüngsten Ereignisse und Machenschaften der Triaden sieht er zwar als ernsthafte Gefahr, glaubt aber auch, dass die Shadowrunner, die bereits auf der Suche nach den Eltern sind und bisher entsprechend erfolgreich waren, auf dem richtigen Weg sind. So diese nicht den Eindruck machen, dringend Hilfe zu benötigen, wird er sie nur aus dem Hintergrund unterstützen - mit Informationen oder Finanzmitteln.

Mercury verfügt über eine Menge Ressourcen aber auch über eine Menge Feinde und er ist bemüht seinen Aufenthalt in Seattle so lange geheim zu halten, wie es geht. Sobald er mit den Runnern in Kontakt tritt, wird er ihnen das auch klar machen und damit auch die Möglichkeiten seines Engagements festlegen. Dennoch wird er sich so gut es geht um den Jungen bemühen und wenn es sein muss nicht davor zurück schrecken, seine Fähigkeiten zum Schutz des Jungen oder zur Rettung der Eltern einsetzen. So könnte er in einer für die Shadowrunner brenzlichen Situation als Retter in der Not auftauchen und das Blatt zu ihren Gunsten wenden.

Aufgrund der Prominenz der Figur sollte Mercury in diesem Abenteuer nur eine kleine Gastrolle spielen und selber keinen nennenswerten Schaden davon tragen (oder gar sterben). Bedenkt man die Fähigkeiten, über die er verfügt, dürfte es auch gar nicht so einfach sein, ihm gefährlich zu werden.

Sollte es notwendig sein einen Wert für ein Attribut oder eine Fähigkeit zu bestimmen, sollten diese Werte immer außergewöhnlich hoch sein (6+). Die bekannten Stärken von Mercury liegen in der Infiltration und Spionage, weswegen anzunehmen ist, dass er fast wie durch einen Unsichtbarkeitszauber nicht gesehen wird, wenn er nicht gesehen werden will. In seiner Drachengestalt kann er natürlich fliegen.

## Drakes

---

Man weiß nicht viel über sie, nur dass sie sehr selten sind und in der Regel wie normale Menschen (oder Elfen, Orks, ...) aussehen. Die wenigen Informationen, die es dazu gibt finden sich im Shadowrun Kompendium – diese sind für das



Abenteuer allerdings im Grunde unwichtig, daher ist die Lektüre des entsprechenden Kapitels nicht notwendig.

Wichtig ist, dass es Metamenschen sind, die sich in einen kleinen Drachen, die sogenannte Dracoform, verwandeln können. In der Dracoform verfügen die Individuen über eine Reihe außergewöhnlicher Fähigkeiten, nicht ganz einem echten Drachen unähnlich. Wie bei den klassischen Drachen gibt es auch verschiedene Unterarten und so wie es sich bisher dargestellt hat, verwandelt sich Kurou in eine eher östliche Variante (ohne Flügel). Warum ein Metamensch irgendwann zu einem Drake mutiert ist weitestgehend unbekannt. Ähnlich wie die Goblinisierung kann dies im Kindes- oder Jugendalter (aber auch deutlich später) eintreten und bedeutet für die betroffene Person eine Menge von erst mal sehr unschönen Veränderungen. Ist der erste Schrecken allerdings überwunden, kann die Person nach Belieben zwischen den Gestalten wechseln, also oberflächlich betrachtet an der Stelle im Leben weiter machen, wo es vor der ganzen Aufregung angehalten war – was allerdings vermutlich nur selten der Fall sein wird. Je nach umgebender Kultur kann diese Verwandlung von sozialen bis hin zu realen physischen Gefahren alles bereit halten. Japan ist zum Beispiel bekannt dafür, dass alle mit der Goblinisierung, dem SURGE und ähnlichen Phänomenen in Zusammenhang stehenden Veränderungen grundsätzlich abgelehnt werden. Bis vor einigen Jahren wurden viele nicht-klassischen Menschen auf eine Art Gefängnisinsel deportiert und mussten dort unter menschenunwürdigen Umständen leben. Das hat sich seit einiger Zeit zwar geändert, die extremeren Varianten solcher Phänomene (z.B. alle MMVV infizierten wie Ghule, Wendigos, ...) werden allerdings noch immer deportiert und auch der Rest der Gesellschaft in Japan tut sich dieser Tage schwerer als z.B. in den UCAS mit Veränderungen der sechsten Welt zurecht zu kommen. Das war auch der Grund der Matsuis Japan den Rücken zu kehren – die sozialen Implikationen der Veränderung ihres Sohnes wären nicht auszudenken gewesen. Die Eltern hätten vermutlich ihre Arbeitsstellen, Freunde und vermutlich auch den Rest der Familie verloren und wären gezwungen in eine Gegend umzuziehen, in der man sie wenigstens geduldet hätte. In den UCAS und vor allem Seattle ist die Situation nicht ganz so dramatisch.

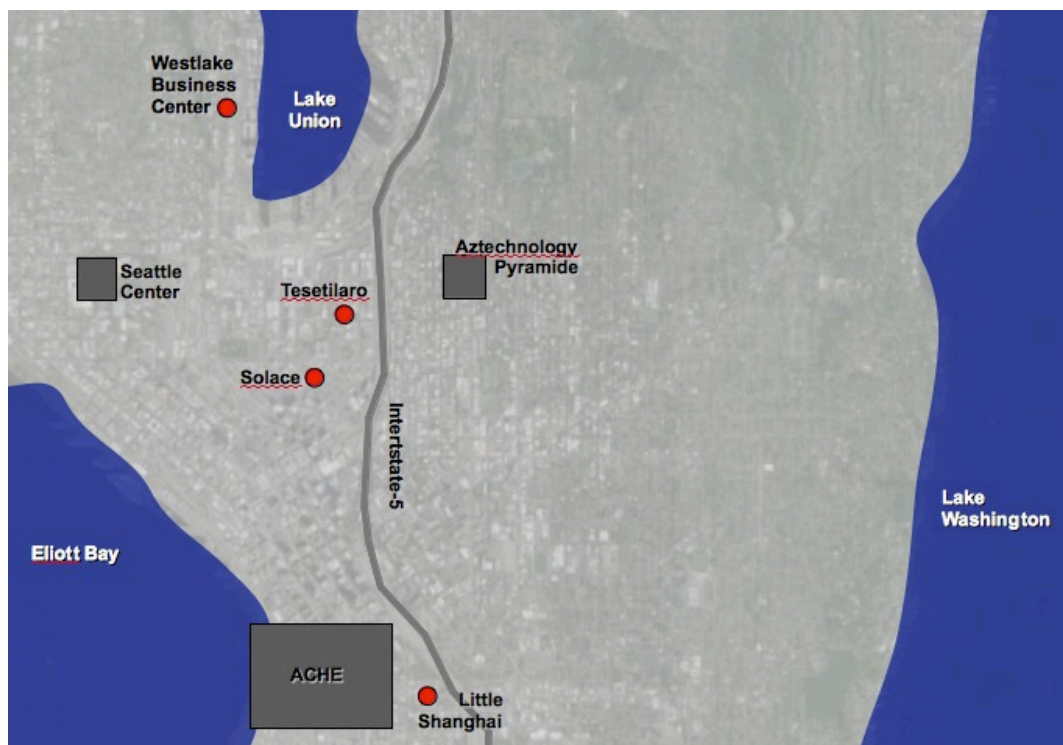
## Schauplätze

An den Schauplätzen finden die wesentlichen Ereignisse der Geschichte statt – so die Planung..

Die Beschreibung der Schauplätze erfolgt in mehreren Schritten.

- **Übersicht** – Hier wird der Schauplatz grob im Rahmen der Geschichte vorgestellt. Die Details folgen in den anderen Unterpunkten.
- **Realität** – Hier wird der Schauplatz in allen erforderlichen Details beschrieben.
- **Erweiterte Realität** – Hier wird die AR-Umgebung des Schauplatzes beschrieben.
- **Virtuelle Realität** – Hier werden die Matrixsysteme, sowie die Maxtrissicherheit des Schauplatzes beschrieben.
- **Astrale Realität** – Hier wird die astrale Umgebung des jeweiligen Schauplatzes beschrieben.
- **Nebendarsteller** – Eine Übersicht der an diesem Ort üblicherweise anzutreffenden Personen.
- **Szenen** – Hier werden die Szenen beschrieben, die an diesem Schauplatz vermutlich stattfinden werden.

Die Beschreibung der Schauplätze und Szenen wird den tatsächlichen Ereignissen vermutlich nicht immer vollständig gerecht. So Du als Spielleiter vertraut mit den Beschreibungen bist, musst Du Dir anhand dessen Dinge dazu denken, die nicht ausreichend beschrieben wurden oder andere als die vorgestellten Szenen aus den Beschreibungen improvisieren.



## Tesetilaro

---

Das Tesetilaro ist ein kleines Restaurant am Cascade Market im Elfenbezirk, der Ort, an dem die Geschichte für die Spielerfiguren startet.

Cascade Market ist eine kleine, nur ein paar Häuserblocks große Nachbarschaft am östlichen Rand des Elfenbezirks, direkt vor der Interstate 5. Die etwa im Zentrum liegende Grünfläche wird schon seit vielen Jahren als eine Marktplatz verwendet und bildet mit den Geschäften drum herum das pulsierende Herz der Gegend und einen deutlichen Kontrast zu den gleich im Süden angrenzenden Hauptgeschäftszentrum von Seattle, dessen Schatten beinahe durchgehend auf dem Cascade Market liegt.

### Realität

Im Tesetilaro werden einfache aber meistens schmackhafte Gerichte und Getränke serviert, die allesamt sehr fantasievolle Namen wie *H'Yallha-Bier*, *Li'iuri-Steak* oder *Drachenbrot* oder so haben. Und Joseph Ti'Llyan legt auf eine offene Küche wert, so dass der Kunde die Zubereitung praktisch miterleben kann. Dazu rühmt sich das Tesetilaro auch moderater Preise, was beweist, dass man gute, exotische und elfische Küche auch für den schmalen Geldbeutel anbieten kann. Zumindest am Cascade Market bedeutet es eigentlich, dass Joseph seine geschmacksverstärkten Soja- und Krillprodukte mit viel Kreativität an arglose Touristen sowie auch eingeweihte aber unerschrockene Einheimische verkaufen kann. Die Show in dem wie eine Art elfisches Diner wirkenden Restaurant gehört einfach dazu und es gehört zum guten Ton, dem Gastgeber sein Schauspiel zu lassen, wenn er selber den Kochlöffel schwenkt. Das Tesetilaro gehört zwar nicht zu den prominenteren Restaurants am Platze aber es hat seinen Charme. Und zu bestimmten Zeiten kann sich hier eine Gruppe aus Shadowrunnern ungestört unterhalten oder das Lokalamiente genießen – oder eben beides.

Die Einrichtung des Tesetilaro besteht zum größten Teil aus einfachen Formplastikmöbeln in Holzoptik, z.T. mit Kunstlederbezügen. Dazu hängt eine Menge elfischer Schmuck an den Wänden und der Decke (zum Großteil entweder aus asiatischer oder afrikanischer Produktion, und wenn da irgendwo ein Elf dran gearbeitet hat, dann sicherlich nur durch Zufall), meistens Dinge, die ein übereiliger oder ungebildeter Gast für indianischen Schmuck halten könnte (und Joseph nimmt sich gerne die Zeit, den betreffenden Gast in blumigen Farben auf die deutlichen und wichtigen Unterschiede hinzuweisen).

Das Restaurant hat in der Regel von 14 Uhr bis 2 Uhr morgens geöffnet, wobei es auch mal länger auf haben oder früher zu machen könnte – je nach Kundenaufkommen. Zu Geschäftszeiten (sowie in etwa eine Stunde vorher und hinterher) sind immer mindestens zwei Angestellte anwesend (ausschließlich junge Elfen oder als solche durchgehende

Personen) und Joseph selber ist mit einer 75% Wahrscheinlichkeit zusätzlich anwesend oder aber für das Restaurant unterwegs. Zusätzlich sind 3W6 Gäste anwesend.

Joseph hat in der Regel keinen Ärger im Laden, den er, seine Angestellten oder andere engagierte Gäste nicht ohne größeren Aufsehen klären könnten. Sollte es dennoch nötig sein, betätigt jemand den Panicbutton unter der Theke und eine Streife von Knight Errant erscheint in etwa 1W3+2 Minuten.

Die beiden Zugänge sind mit einfachen Magschlössern der Stufe 3 gesichert und gegen die Manipulation mit einer Sicherung der Stufe 2 versehen, die bei Alarm auch Knight Errant und Joseph informiert. Der Speiseraum ist mit einem Bewegungsmelder und einer Kamera (Restlichverstärkung) gesichert. Fängt der Bewegungsmelder abseits des Öffnungszeiten eine Bewegung auf, wird Joseph sofort informiert und aktiviert die Kamera, um nachzusehen.

*1W3 = 1W6 / 2 (mathematisch gerundet)*

*Knight Errant übernahm in den frühen 70ern den Polizeidienst in Seattle. Du kannst stattdessen natürlich auch Lone Star verwenden.*

*Magschlösser + Bewegungsmelder - GRW 304 ff.*

## Erweiterte Realität

Die Nutzung von AR im Restaurant erweitert die Wahrnehmung nicht wesentlich. Das Tesetilaro nutzt eine elektronische Speisekarte, auf der alle gesetzlich verordneten Hinweise auf unnatürliche Zutaten und Geschmacksverstärker fehlen, die Gerichte und Getränke allerdings mit blumigen Beschreibungen über traditionelle Herkunft und dergleichen ausgeschmückt sind, so das man leicht glauben könnte, dass selbst Josephs Urururgroßmutter schon vor 100 Jahren nach elfischer Tradition gekocht hätte.

Außerdem sind viele Schmuckstücke im Restaurant mit einem Hinweis ausgezeichnet, wo man sie in der Gegend käuflich erwerben könnte.

## Virtuelle Realität

Das System des Tesetilaro verwendet eine schlichte Standardikonografie, wo man die Speisekarte abrufen, vorbestellen oder eine Kontaktaufnahme initiieren kann (also mailen oder anrufen).

Das Computersystem im Tesetilaro hat eine Stufe von 2. Es wickelt alle Transaktionen, wie Bestellungen, Bezahlvorgänge ab, verwaltet den Bestand an Material und Getränken, bestellt bei Bedarf automatisch nach, steuert und überwacht die Küchengeräte, ein paar alte Reinigungsdrohnen und die Klimakontrolle des Restaurants. Zudem werden dort die Kontaktdaten zu Zulieferern oder Stammgästen, die wichtigsten Rezepte, wie auch Reservierungstermine und ähnliches gespeichert. Dahinter steckt ein einfaches Restaurant-Management-Programm der Stufe 2. Die wenigen verfügbaren AR-Funktionen, sowie Magschlösser und Bewegungsmelder werden mit einem Befehlsprogramm der Stufe 2 gesteuert und alle Angestellten sind während ihrer Arbeitszeiten mit dem Kommlink verbunden (Standardkonto), Joseph mit einem Sicherheitskonto. Das System kommuniziert via

*Augmented + Virtual Reality - GRW 258*

WiFi mit der Umgebung, lediglich die Schlösser und Sicherheitsfunktionen sind per Kabel verbunden (und verfügen über keine WiFi Knoten).

## Astrale Realität

Astral ist dieser Ort und der ganze Cascade Markt keine Besonderheit. Es gibt hier keine besonderen Barrieren und Gestalten und nur selten verirrt sich ein erwachtes Wesen in das Restaurant.

Astralraum – GRW 225

## Szene: Auftakt

Im Tesetilaro beginnt für die Spielercharaktere das Abenteuer **Solace**. Der Einfachheit halber, sollten die Charaktere bereits einander bekannt sein und schon mindestens eine Geschichte zusammen durchgestanden haben (bevor die Spieler die Führung übernommen haben). Und nun sitzen sie in diesem Restaurant und essen, trinken oder quatschen einfach zusammen. Vielleicht haben sie sich hier auch mit jemandem getroffen, der zwar nicht Teil der Geschichte ist oder sein sollte, aber zumindest in dieser Situation dabei ist und hilft zu erklären, warum sich die Gruppe jetzt an diesem Ort befindet.

Nimm Dir ruhig ein wenig Zeit, das Tesetilaro, die Kellner und die Gäste zu beschreiben und lass die Spieler mit ihren Figuren darauf reagieren, z.B. etwas zu essen oder zu trinken zu bestellen, mit Gästen oder Kellnern zu flirten oder ähnliches, bevor es zur Sache geht.

Irgendwann wird Teddy außer Atem und aufgeregt herein kommen, und sich in eine Nische direkt neben die Runner setzen. Joseph ist spätestens zu diesem Zeitpunkt auch anwesend und setzt sich zu ihr. Die Spielercharaktere können die folgende Unterhaltung belauschen:

**Joseph:** *Das sieht nicht so aus, als wenn Du erfolgreich warst.*

**Teddy:** *Er wollt' mich betrügen, hat mir Schläge angedroht und wollt'n mir abnehmen.*

**Joseph:** *Drek. Da kann man dann wohl nichts machen...*

**Teddy:** *Ich hab' ich ihn abgestochen.*

**Joseph:** *Du hast was? Bist Du wahnsinnig?*

**Teddy:** *Er is' okay. Kann jetzt erstma' nich' so schnell rennen un' so.*

**Joseph:** *Er wird Dich suchen. Du solltest für eine Weile verschwinden.*

**Teddy:** *Drek, nix is. Ich muss'n verkaufen un'... Hilfe holen.*

**Joseph:** *Ich kann nicht helfen. Du brauchst Hilfe von... anderen.*

Daraufhin geht Joseph, Teddy etwas zu Essen und zu trinken zu bringen, tummelt sich dann unter den Gästen oder bereitet selber Speisen für diese zu. Und Teddy wird sich kurz umsehen und dann natürlich zu den Shadowrunnern kommen. Dort spricht sie den Runner mit dem höchsten Charisma an.

Sie will ihn für einen Job anwerben. Und sie kann bezahlen. Sie versucht möglichst abgebrüht zu wirken, aber Du solltest Deinen Mitspielern auch schnell klar werden lassen, dass sich hinter der etwas schnodderigen Fassade ein vergleichsweise junges Mädchen verbirgt. Aber sie ist dickköpfig genug, jetzt nicht vor den Runnern (die sie vermutlich in ihrer Art etwas einschüchtert) klein bei zu geben.

Wenn die Runner bereit sind ihr zuzuhören erklärt sie ihnen, dass sie die Identität eines Jungen feststellen und ihn nach Hause bringen sollen. Und dann legt sie eine Plastiktüte mit einem Cyberarm auf den Tisch. Joseph hatte – ohne selber genaues zu wissen – den Wert des Armes pauschal bei mindestens 20.000 ¥ beziffert. Teddy bietet den Runnern die Hälfte des Verkaufserlöses, also mögliche 10.000 ¥ – für hoffentlich wenige Stunden Arbeit. Sollte den Runnern das nicht reichen, wird Teddy zwei weitere Verhandlungsargumente anführen: Der Junge, sieht reich aus. Heile Fingernägel, gute Zähne, ... Vermutlich würden sich sorgende Eltern eine Menge dafür bezahlen – zusätzlich zu dem, was der Cyberarm hergibt. Und das zweite Argument wird der Anteil am Wert des Cyberarm sein. Das wird Teddy allerdings erst ganz zuletzt anführen und sie wird versuchen, auf nicht mehr als 75% für die Runner zu gehen. Das sind zwar noch immer Summen, weit von dem entfernt, was sie sich überhaupt vorstellen könnte, aber sie will ein ordentliches Stück vom Kuchen für sich und ihre Familie.

Wie viel der Arm im übrigen wirklich wert ist, hängt davon ab, wie viel Du den Runnern geben willst. Und bedenke, dass die Runner für den Verkauf in der Regel nur 30% des Neupreises bekommen. So könnte der Arm 70.000 ¥ Wert sein, damit für die Runner und Teddy am Ende etwa 20.000 ¥ dabei rausspringen.

*Ausrüstung verkaufen –  
GRW 358*

Noch etwas passiert nach oder vielleicht schon während der Verhandlungen: Ein grobschlächtiger Troll und ein paar brutal aussehende Menschen treten ein (zusammen genau eine Person weniger als die Shadowrunner), bauen sich am Eingang auf und – sobald sie Teddy gesichtet haben – bahnt sich der Troll breit grinsend seinen Weg zu ihr. Ob sich dies vor oder nach den Verhandlungen ereignet, ist Dir überlassen. Wenn die Runner beispielsweise nur widerwillig auf die angebotene Entlohnung anspringen, ist dies vielleicht die geeignete Motivation (so skrupellos werden die Runner doch nicht sein, dass sie das Mädchen mit den Schlägern gehen lassen, oder?).

Der Troll ist natürlich einer von Snyders aktuellen Schlägern, wie die Orks auch. Alle Schläger haben die unangenehme Eigenart, die Gäste mit bösen Blicken nieder zu starren oder all zu neugierige oder aufmüpfige Blicke mit einem „Iss was?“ und einen drohenden Schritt in die Richtung abzuwürgen. Der Troll wird sich bei Teddy und den Runnern aufbauen und bevor er Teddy packt, die Runner mit „Geht Euch nix an, geht Heim zu Mama!“ anblaffen. Spätestens dann mischen sich die Runner hoffentlich ein und hindern den



Troll daran, eine schreiende, beißende und kratzende Teddy an ihren Haaren mit einem „Kommscho, Püppchen!“ aus dem Laden zu ziehen.

Schmücke die Szene ganz nach Deinem eigenen Gefühl aus. Halte Dich an die obere Beschreibung oder verändere die Vorgänge, wenn Du das Gefühl hast, dass es für Deine Runde anders besser passen würde. Am Ende müssen die Shadowrunner aber bereit sein, Teddy gegen die Schläger beizustehen und den eigentlichen Auftrag anzunehmen. Im Kampf sollten die Runner klar überlegen sein und zumindest auf Seiten der Runner sollten ernsthafte Verletzungen vermieden werden. Natürlich sollte auch Teddy nichts geschehen, die Schläger legen es allerdings nicht darauf an, da Snyder sie lebend haben will und Teddy sich so weit es ihr gelingt aus dem Kampf raus halten wird.

Ein Kampf ist natürlich nicht die einzige Möglichkeit, die Situation aufzulösen. So die Spieler entsprechen kreativ sind, können sie die Schläger auch anderweitig übertölpeln. Z.B. sind die Schläger käuflich und lassen sich – gegen eine entsprechende Gebühr – dazu überreden, dass sie das Mädchen (noch) nicht gefunden haben. Oder man lässt die Schläger mit Teddy abziehen und stellt sie dann außerhalb oder an Snyders Wohnung (ein Runner könnte ja der Meinung sein, dass das Restaurant mit den anderen Gästen der falsche Ort für einen Kampf sei). Gehe auf die Ideen der Spieler ein, wenn sie Dir vernünftig und plausibel erscheinen. Mache es ihnen aber nicht zu leicht und unterbreche all zu lange Diskussionen oder Verhandlungen am besten damit, dass den Schlägern die Geduld ausgeht und sie handeln.

Wenn Teddy dann mit den Shadowrunnern unterwegs ist, können diese ihrer Geschichte in Ruhe auf den Zahn fühlen und Teddy wird ihnen alles wahrheitsgemäß erzählen (siehe Vorgeschichte). Und dann können die Runner natürlich als erstes den Cyberarm untersuchen. Die Untersuchung fördert folgendes zu Tage:

- Der Arm ist auf jeden Fall keine Ware von der Stange und sicherlich deutlich teurer als die Standardware.
- Der Arm hat einen eingebauten Datenspeicher (Gerätestufe 2). Das ist von außen nicht zu erkennen, jemandem mit Ahnung wird aber bei entsprechenden Untersuchungen der WiFi-Knoten im Arm auffallen. Der Datenspeicher muss gehackt werden und wird dann weitere Informationen ans Licht bringen. Alle nachfolgend aufgeführten Dateien sind mit einer Verschlüsselung der Stufe 2 gesichert.
  - Ein Portrait eines erwachsenen männlichen Asiaten (Vater Matsui). Dieses Portrait ist keine klassische Portraitaufnahme, sondern scheint aus einem anderen Bild oder Video ausgeschnitten zu sein.

Entschlüsselung – GRW  
273

- Ein Portrait einer erwachsenen weiblichen Asiatin (Mutter Matsui). Dieses Portrait ist keine klassische Portraitaufnahme, sondern scheint aus einem anderen Bild oder Video ausgeschnitten zu sein.
- Ein Portrait eines asiatischen Kindes, vermutlich männlich, etwa zwischen 10 und 12 Jahren alt (Kurou Matsui). Dieses Portrait ist keine klassische Portraitaufnahme, sondern scheint aus einem anderen Bild oder Video ausgeschnitten zu sein.
  - Werden diese Bilder fachkundig analysiert, kann man anhand von Pixeldichte und Lichteinfall und der auf den Bildern noch vorhandenen Umgebung erkennen, dass die Portraits vermutlich aus einem Bild oder einem Video stammen.
- Ein aus dem Seattle Skypoint Hotel stammender elektronischer Codeschlüssel von der Art, wie sie Gästen für die Dauer des Aufenthaltes für den Zugang zu ihren Zimmern übermittelt wird. Kein Hinweis auf die Zimmernummer.

Dann bieten sich für die Runner mehrere Möglichkeiten zur Bearbeitung ihres Auftrages:

- Die Runner wollen sich mit den Informationen aus dem Datenspeicher des Armes genauer im System des Seattle Skypoint Hotels umsehen und die Geschichte geht dann im Abschnitt **Seattle Skypoint** weiter
- Die Runner wollen sich den verlorenen Jungen und/oder den Fundort des Jungens und des Cyberarmes ansehen und Hinweise auf seine Identität sammeln um mit Nachforschungen zu beginnen. Das führt die Geschichte zum Abschnitt **Solace**.
- Die Runner wollen die Herkunft des Armes prüfen oder stoßen bei Verkaufsversuchen des Armes auf Hinweise zur Herkunft. Nähere Informationen dazu im Abschnitt **Beinarbeit**.
- Die Runner könnten auch sofort mit Nachforschungen darüber beginnen, ob irgendwo ein Junge verloren gegangen ist oder ähnliches. Dann geht es auch im Abschnitt **Beinarbeit** weiter.

## Nebendarsteller

**Jospeh Ti'Llyan** (eigentlich Joseph Birchmeyer) ist ein selbst für einen Elfen außergewöhnlich hochgewachsener, kaukasischer Elf mit einem Hang für Dramatik. Er trägt mit Vorliebe lockere, bunte Batik-Kleidung, elfischen Schmuck (oder was er dafür hält) und das, was im Cascade Market als so eine Art Markenzeichen von ihm gilt – seine bunte Melone auf dem Kopf.

Er wirkt aufgedreht bis hyperaktiv, scherzt viel mit Touristen, bedrängt Stammgäste allerdings freundlicher Weise nicht über die Maßen. Er gibt sie Mühe, elfische und Nicht-elfische Gäste gleich zu behandeln (ist nicht überall im Elfenbezirk üblich) und versprüht eine Menge angenehmen Charme.

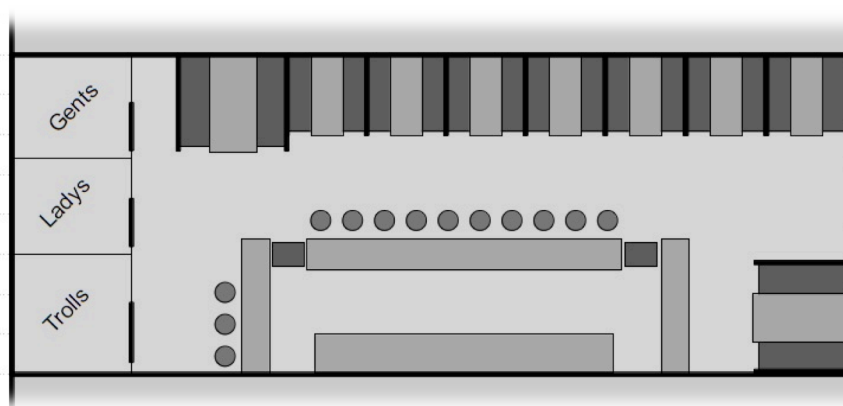
Joseph kennt Teddy und ihren Bruder schon eine Weile, ist ihnen ursprünglich auf dem Hinterhof seines Restaurants begegnet, als sie seinen Müll nach Nahrungsmittelresten durchgingen. Seitdem hat er ihnen immer mal wieder etwas zugesteckt oder sie mitunter sogar in seinem Restaurant bewirtet (wenn wenig los war). Daraus entwickelte sich eine Art loser Freundschaft und Joseph wird sich bemühen, Teddy zu helfen, sich allerdings dafür nicht in ernsthafte Gefahr bringen lassen.

Sollten Werte notwendig sein, entsprechen seine Attribute einem durchschnittlichen Elfen, wobei Charisma und Willenskraft demgegenüber um eins erhöht sind. Er beherrscht die Einflussgruppe auf 4 und eine Handvoll weiterer notwendiger Fertigkeiten auf 2 bis 3 (Kochen, lokale Gerichte, Ortskenntnis, Sperethiel). Er ist kein geübter Kämpfer.

Josephs **Angestellte** sind entweder junge männliche oder weibliche Elfen oder Elfenposer der unauffälligeren Art mit durchschnittlichen elfischen Attributswerten. Die relevanten Fähigkeiten haben meist Stufen von 1 bis maximal 3.

Die **Gäste** sind zur Hälfte Touristen (aus anderen Stadtteilen oder gänzlich nicht aus Seattle) und zur anderen Hälfte zufällige Laufkundschaft oder Stammgäste und haben durchschnittliche Werte.

Die **Schläger** entsprechen den Halloweener-Straßengangmitgliedern aus dem Grundregelwerk, *Freunde und Feinde*, S.326 (mit Colt America L36 Pistolen) und der Troll dem Halloweener-Anführer auf der gleichen Seite mit nach Rasse angepassten Attributen und ohne Molotow-Cocktail.



Der Grundriss des Te-setilero mit seinen Sitznischen und dem Tresen.

## Solace

---

Eine der ärmeren Teile des Ork-Untergrundes direkt unter dem Hauptgeschäftszentrum von Seattle (oder dem nordöstlichen Zipfel dessen), nahe dem Elfenbezirk und dem Cascade Market. Eigentlich handelt es sich bei dem, was die Bewohner Solace nennen, um einen Teil der Regen- und Sturmflutentwässerung, unterirdische Kanäle und Sammelbecken die selbstverständlich offiziell weder Wohnraum sind, noch überhaupt von unautorisierten Personen betreten dürfen. Eigentlich.

## Realität

Irgendwann innerhalb der letzten 30 Jahre oder so wurde im Zuge der Innenstadtmodernisierung ein Flutentwässerungssystem im Hauptgeschäftszentrum installiert. Zum einen wurden Kanäle unter den Straßen und Gebäuden angelegt, zum anderen in regelmäßigen Abständen Sammelbecken, die das Wasser später in die umgebenden Seen (Lake Washington oder Lake Union), direkt in den Puget Sound oder aber in eine Brauchwasseraufbereitungsanlage abgeben. Dieses System funktioniert soweit auch, allerdings kam es aufgrund von Finanzierungsproblemen und Streitigkeiten bei der Zuständigkeit schon vor über 10 Jahren zu Problemen bei der Wartung und Instandhaltung, weswegen sich ein Teil davon in einem schlechten oder überhaupt nicht mehr brauchbarem Zustand befindet. Und in einem solchen Bereich ist Solace entstanden.

Zwar wurden die meisten Verbindungen zum intakten Teil des Entwässerungssystem zugeschüttet oder anderweitig blockiert, aber es gibt ein Dutzend Zugänge aus allen möglichen Richtungen, Verbindungen zu anderen Bereichen des Ork-Untergrundes und an die Oberfläche. Auch das Wasser kennt diese Wege und so ist es trotz allem in diesem Bereich nicht trocken, schon gar nicht jetzt im Herbst. In den Zugangsrohren ist das Wasser zum Teil bis zu einen halben Meter hoch (einige davon haben allerdings höher gelegene Laufwege) und in dem etwa 60 Meter durchmessenden und eigentlich stillgelegten Sammelbecken der das Zentrum von Solace darstellt, beträgt die Wassertiefe einen bis zwei Meter (bei starken Regenfällen). Durch die Verbindungen zum intakten Entwässerungssystem fließt das Wasser zu einem großen Teil nach und nach wieder ab, aber nie vollständig. Die Unterkünfte der Bewohner liegen auf zwischen Wasser und Decke verlaufenden Laufstegen, die z.T. aufs abenteuerlichste ausgebaut wurden.

In dem unterirdischen Auffangbecken leben etwa 20 Familien (zwischen 80 und 100 Personen) leben. Davon sind in etwa 80% Orks, 20% Trolle. Die Bedingungen sind alles andere als gut, weswegen es hier viele dauerhaft erkrankte Personen gibt. Verkrüppelungen, Dauerhusten und eine unterdurchschnittliche Lebenserwartung sind die Folge. Es gibt durchdachte Arrangements, wie abgelegene Badezimmer, Toiletten, Kleiderwaschkammern, Nahrungsmittellagerorte

und so weiter, dennoch sind die hygienischen Bedingungen so schlecht wie auch die Luft.

Es klingt erstaunlich, aber beinahe die Hälfte der erwerbsfähigen Personen aus Solace gehen einer halbwegs geregelten Arbeit nach. Meistens einfache Tätigkeiten, wie Schuhputzer an Straßenecken, Helfer in Lagern oder Werkstätten, manche sogar als Taxifahrer für eines der wenigen noch nicht vollautomatisiert fahrenden Unternehmen. Tatsächlich sind viele der Bewohner (notgedrungen) zumindest in grundlegenden handwerklichen Tätigkeiten recht geübt. So sind denn die nicht an der Oberfläche arbeitenden Einwohner häufig in Instandhaltungs- und Erweiterungsarbeiten in und um Solace tätig und verdienen sich so einen Anteil an dem, was durch die Einnahmen der anderen an lebensnotwendigen Gütern nach Solace gebracht wird.

Solace verwaltet sich also alles in allem selbst und wenn es einen Bürgermeisterposten gäbe, würde dieser von Crumb ausgekleidet werden, einer alten Orkfrau (alt heißt hier, dass sie um die 40 Jahre alt ist, allerdings aussieht, als wenn sie deutlich über 60 ist). Sie ist nicht nur jene, die alle um Rat fragen oder die helfend und beratend ein Auge auf alle Geschehnisse in der Gegend hat, sondern sie ist auch eine erfahrene Hundeschamanin.

### Erweiterte Realität

Von ein paar falsch oder absichtlich für die öffentliche Wahrnehmung konfigurierten Billig-Kommlinks einmal abgesehen, gibt es hier keine AROs.

### Virtuelle Realität

Solace ist eine „tote Zone“ – ohne irgendeine Art von Relais oder eine andere Verbindung an die Oberfläche, gibt es hier keine Verbindung mit dem Rest der Welt.

Einige Bewohner haben und nutzen Kommlinks. Diese sind aber sehr einfache und günstige Modelle (Systemstufe 1 oder 2). Andere VR oder Matrixeinrichtungen sind hier nicht zu finden.

### Astrale Realität

Solace ist auch im Astralraum ein vergleichsweise schwermütiger, wenn aber auch nicht völlig trostloser Ort. An den Rändern der Siedlung tauchen ab und an ruhelose Naturgeister auf, die von der Urbanisierung und der Verschmutzung wie auch dem menschlichen Leid fast in den Wahnsinn getrieben werden, die Siedler aber in der Regel in Ruhe lassen. Und außer Crumb, gibt es hier vermutlich keine erwachte Person, vielleicht aber mal ein erwachter Critter. Crumbs Behausung entspricht einem magischen Refugium mit einer Kraftstufe gleich ihrem Magieattribut.

*(Tote) Zonen – GRW 259*

*Critter – GRW 337*

*Magisches Refugium –  
GRW 228*

## Szene: Findelkind

Die Runner sollten zwei Dinge nach Solace führen: Zum einen der Kontakt zu dem aufgefundenen Jungen, zum anderen Nachforschungen zu dem Cyberarm.

Der Weg dahin führt unter den Hauptstraßen in den selbst zu hellen Tageszeiten dunklen Versorgungswegen, durch eine kaputte Absperrung, die den Flutkanal von dem Rest trennt, durch einen Irrgarten aus unterirdischen Kanälen und Rohren (die durch die Regenfälle der letzten Zeit reißenden Bächen gleichen) bis nach Solace, wo sich das Wasser aus den Rohren in den Wänden und der Decke in rauschenden Kaskaden ins Sammelbecken ergießt. Die Luft ist geschwängert von dem Geruch des Drecks, der dabei mitgespült wird (aber: Es handelt sich um Oberflächenwasser, nicht um Abwasser!). Überall im Wasser sind einzelne oder kleine Gruppen von Nagetieren zu sehen – ab und an auch mal Teufelsratten, was dann zu einem kurzen Aufruhr führt, bei dem die Tiere gejagt werden.

Die Familie Szabó wohnt am Rande der Halle in einer kleinen Hütte auf dem Laufsteg. Das Gitterrost am Boden ist mit Pappe bedeckt, Wände und Dach bestehen aus un- oder halbdurchsichtigem Wellplastik und die Deckenhöhe ist etwa 160 cm, weswegen sich die meisten hier Bücken müssen. Zwar sind die Gebäudeteile miteinander verschraubt und verklebt, aber gezielter Gewaltanwendung hat die Unterkunft nichts entgegenzusetzen. Die Hütte besteht aus einem einzigen großen Raum, ist aber mit aufgehängten Decken ein wenig unterteilt. Die Familie (Teddy, Ihr Bruder und ihre Mutter) schlafen zusammen in einem „Zimmer“, ein anderes dient als Wohnzimmer, ein kleiner Bereich als Lager für die wenigen Habseligkeiten (Kleidung, verpackte Nahrung, ...).

Kurou, den Teddy und Dénes Oni nennen, liegt erschöpft, leicht verletzt und leicht fiebernd im Familienbett. Er trägt eine kaputte Jeans und ein zerschlissenes T-Shirt, keine Schuhe, keine Socken, keine Jacke. Er hat ein paar Pflaster auf einer Wunde an der Stirn. Neben ihm liegt ein halber Rationsriegel und eine halbleere Plastikflasche mit stillem Wasser.

Die Verletzungen von Kurou sind oberflächlich, aber deutlich: Einige Platzwunde an der Stirn und einige kleine schwarze Flecken mit jeweils einem etwa Handteller großem Bereich geröteter Haut drum herum. Es sind immer zwei schwarze Punkte, etwa 2 Zentimeter nebeneinander und ein Runner mit hohen Fertigkeitswerten in Feuerwaffen oder Biotech sollte mal eine Wahrnehmungsprobe (2) machen. Bei Erfolg erkennt dieser, dass es sich dabei um durch einen Taser oder etwas taserähnlichem verursachte Wundmarken handelt. Es sind am ganzen Körper (auch unter der Kleidung) 8 solcher Spuren zu finden.

Teddy erklärt, wo dass sie ihn in etwa diesem Zustand gefunden hat und zeigt es den Runnern auf Wunsch auch genau. Er sei kurz wach gewesen, hatte aber nicht geredet. Er



schien auch nicht verstanden zu haben, was Teddy oder Dénes geredet haben, konnte aber mit Händen und Füßen davon überzeugt werden, dass seine Platzwunde an der Stirn notdürftig versorgt werden müsse und das er essen und trinken solle. Danach ist er in einen fiebrigen Schlaf gefallen, aus dem er laut Dénes seitdem nicht wieder erwacht ist. Wie schon, bevor Teddy vor einiger Zeit gegangen ist, hat er im Schlaf ab und an das Wort „Oni“ ausgesprochen, weswegen ihn nun beide so nennen.

*Oni sind in der japanischen Mythologie Dämonen...*

Kurou kann geweckt werden, er wird aber aufgrund seines Fiebers und bedingt durch die jüngsten Ereignisse erst mal nichts sagen. Sollte sich ein Runner länger mit ihm beschäftigen (z. B. einfühlsam in japanisch auf ihn einreden), könnte er etwas auftauen. Er sollte aber dann nicht mehr sagen, als dass er krank sei (er meint die Verwandlungen, auf die er ansonsten nicht näher eingeht), das er nicht von hier ist und in der Stadt in einem Hotel untergekommen ist (dessen Namen er nicht kennt, er kann das Gebäude aber beschreiben und ortskundige Runner könnten es erkennen). Er spürt, dass da zwar noch mehr ist, aber an mehr kann sich Kurou im Moment nicht erinnern (nichts, was mit der Entführung zusammenhängt). Wenn er darauf angesprochen wird, warum er in der Stadt sei, lügt er und gibt an, das nicht zu wissen.

### **Szene: Treibgut**

Wenn die Runner den Fundort von Oni und dem Cyberarm sehen wollen, führt Teddy sie dorthin. Dénes wird widerwillig weiterhin dazu verdonnert, auf zu Oni achten.

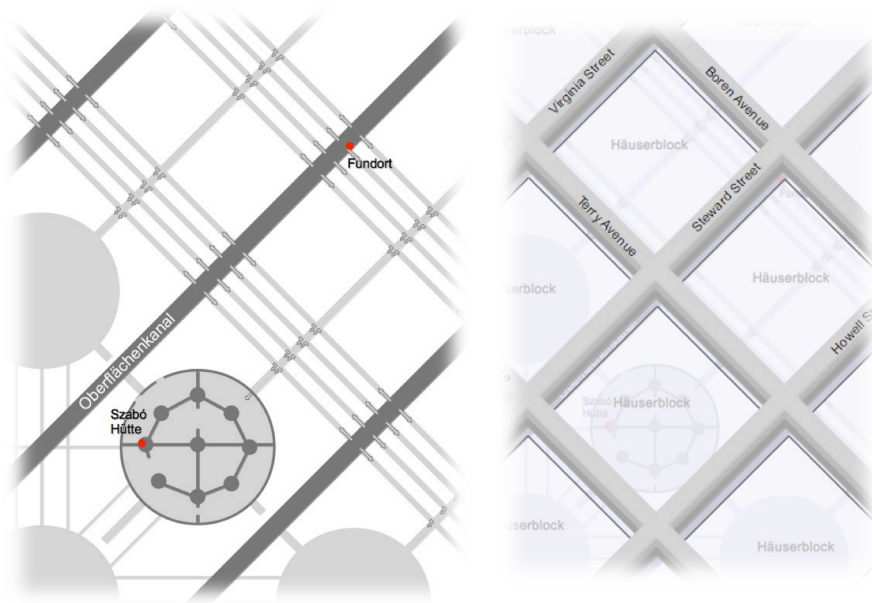
Teddy führt die Runner durch das Labyrinth aus Leitungen an einigen eingestürzten Bereichen vorbei zu einem Kanalsstück, durch das wie bei den meisten anderen im Moment eine Menge Wasser fließt. Es befindet sich unterhalb einer mehrstöckigen Straßeführung und ist zum einen durch hohe Zäune, zum anderen durch angrenzende Gebäudewände von Zutritt unbefugter geschützt. In einigen Abständen führen links und rechts etwa 2 Meter durchmessende Rohre leicht abfallend unter die Erde und diese sind mit rostigen Gittern versehen, die dafür sorgen sollen, dass nichts, was dicker als ein Arm ist durch diese Rohre kommt. Beiderseits am Rande des Kanals hat sich eine Menge Müll angesammelt (Plastiktüten, Verpackungsreste, Kinderwagen, Autoteile, ...) und sich z.T. so an den Rändern verkantet, dass es wie eine Uferböschung aussieht. Teddy zeigt den Runnern die Stelle, wo sich der Körper von Oni verheddert hatte und wenn die Runner dort herum suchen (sie werden dafür in etwa einen halben Meter hohes, kaltes und schmutziges Wasser steigen müssen), können sie nach einer Weile tatsächlich die Leiche einer jungen Asiatin entdecken, der der rechte Arm fehlt.

Der Leichnam ist zwar inzwischen ein wenig von Ratten angenagt worden (die zur Untersuchung verscheucht werden müssen), ansonsten aber noch in einem guten Zustand. Die Frau ist ein Mensch und vermutlich Mitte bis Ende 20. Sie hat

langes schwarzes Haar, das an den Seiten allerdings ausraziert ist und so Platz für kunstvolle Drachentätowierungen macht. Ihre Augen sind künstlich und vollfarbig verchromt. Ihre Ausrüstung entspricht der, der Triadensoldaten aus dem Grundbuch „Freunde und Feinde“, S. 328, wobei die Oberbekleidung arg zerschlissen ist, die rechten Ärmel der Jacke und des Hemdes darunter sind völlig zerfetzt. Die Charaktere finden einen kleinen Ohrstöpsel, aber kein Kommlink, mit dem dieser verbunden ist (ihr Kommlink war ja im Arm verbaut). Sollten die Charaktere entsprechende Untersuchungen erfolgreich beenden, stellen sie als Todesursache vielfache innere Verletzungen aufgrund eines starken Aufpralls fest. Außerdem finden die Charaktere noch 2 verpackte Tarnnadeln in der Hosentasche und wenn sie sehr ausgiebig suchen oder viel Glück beim Würfeln haben, finden sie irgendwo in den Dreck drumherum noch den dazu passenden aber leergeschossenen Yamaha Pulsar.

Von dieser Szene sind folgende Entwicklungen vorstellbar:

- Mit dem, was die Runner dort vorfinden, können sie Nachforschungen über die Identität oder Herkunft der Leiche und des Cyberarms anstellen, was von hier aus in den Abschnitt **Beinarbeit** führen würde.
- Waren Sie noch nicht bei dem Jungen Kurou, kann Teddy sie nun zu ihm bringen. Weiter mit der Szene **Findelkind** oben.
- Haben die Runner bereits aus anderen Quellen, z.B. aus Recherchen bezüglich des Cyberarms Informationen zu dem Hotel der Matsuis, könnte die Geschichte im Abschnitt **Seattle Skypoint** weiter gehen.
- Haben die Runner bereits im Vorwege Informationen zu den Triaden eingeholt und deren Unterschlupf lokalisiert (z.B. durch Recherchen im Zusammenhang mit dem Cyberarm), könnte die Geschichte sie nun zu dem Unterschlupf und damit dem Abschnitt **Little Shanghai** führen.
- Wenn die Runner bisher noch keinen Erfolg mit dem Cyberarm hatten und sie auch die Leiche der Triadensoldatin nicht gefunden haben, wenn es so aussehen könnte, als wenn die Runner zu wenig Nachforschungen betreiben oder dabei einfach glücklos sind, könntest Du sie an der Fundstelle auch auf ein paar Triadensoldaten treffen lassen, die die Gegend nach dem Jungen absuchen. Dies könnte durch einen Kampf und anschließende Untersuchungen oder dadurch, dass die Runner die Triaden und ihre ungefähren Absichten entdecken ohne selber entdeckt zu werden dazu führen, dass die Geschichte hier weiter geht. Wichtig ist, dass die Runner auf das Hotel oder den Unterschlupf gestoßen werden.



*Links die Karte mit Solace und dem Verlauf der Leitungen und Kanäle (die Pfeile geben die Fließrichtung also auch das Gefälle an) und rechts die Darstellung der Straßen und Gebäude über den Kanälen.*

## Nebendarsteller

Neben **Teddy** und ihrem Bruder **Dénes** (kindliche, also minimale Attribute, wenig Fertigkeiten aus 1, maximal 2) können die Runner in Solace auf die übrigen **Bewohner** treffen. Dabei handelt es sich i.d.R. um durchschnittliche Vertreter ihrer Rasse, meistens aber mit der einen oder anderen körperlichen (oder geistigen) Beeinträchtigung. Deshalb ist mindestens ein körperliches Attribut unterdurchschnittlich, manchmal ein geistiges und meistens leider auch der Essenzwert um ein bis drei Punkte gesenkt.

Bei der führenden Ältesten **Crumb** handelt es sich um eine orkische Straßenschamanin, die dem Totem Hund folgt (Werte wie Straßenschamanin aus dem Grundregelwerk, S. 136, mit orkischen Attributen, und zusätzlich der Sprachkenntnis in Or'Zet von 4).

## Seattle Skypoint

Das Seattle Skypoint Hotel (SSH) ist ein gehobenes Hotel, dass sich in den oberen Stockwerken des Westlake Business Center nordwestlich des Elfenbezirks befindet. Es ist der Ort, an dem die Matsius in Seattle untergekommen sind und von wo sie durch die Triaden entführt wurden. Dort können die Runner die ersten Hinweise auf die Eltern des ihnen als Oni bekannten Jungen finden und gleichzeitig die Bekanntschaft mit den Triaden und vielleicht sogar der mysteriösen Laura Rose machen.

## Realität

Das Westlake Business Center (WBC) besteht aus zwei 111 Stockwerken hohen Türmen, die durch eine viergeschossige Brücke (in dem das spektakuläre Skypoint Restaurant ist) in den Stockwerken 102 bis 105 miteinander verbunden sind. In dem WBC sind hunderte von Büros und Niederlassungen

anderer Firmen, in den untersten Stockwerken neben Parkhäusern auch kleine Einkaufspassagen. Da die Straßenführung auch dort mehrgeschossig ist, gibt es eine Reihe von Zufahrtswegen und Eingängen. Im Inneren kann man sich in den Parkhäusern (-2 bis 2), Einkaufs- und Restaurantbereichen (Stockwerke 3 bis 5 und 69) frei bewegen, sowie auch in den Foyers des Hotels (70) und dem Westlake Shuttlepoint Nord wie Süd (die beiden Landeflächen auf den Dächern). Die anderen Etagen sind entweder komplett für die Gebäudeserviceeinrichtungen oder den anderen Mietern überlassen und deshalb nur mit einer entsprechenden Genehmigung zu erreichen.

Die Grundfläche der Gebäude beträgt am Fuß jeweils 60x60 Meter und verjüngt sich ab dem Stockwerk 69 auf 40x40 Meter. Dutzende von Fahrstühlen sausen die Türme rauf und runter, die meisten fahren nur bestimmte Stockwerke an, andere halten an den gewünschten Punkten nur, wenn man sich über das umfangreiche Gebäudesystem entsprechend autorisieren konnte. Wer z.B. in das Hotel will, kommt erst ein mal ins Foyer und von dort über interne Fahrstühle weiter.

Das Hotel verfügt über zwei großzügig gestaltete Foyers in den jeweils ersten Etagen des Hotels (also den Etagen 70 des WBC, was den Etagen SSH 1 entspricht) – dort befinden sich auch jeweils ein einfaches Restaurant und die Servicebereiche des Hotels (Reinigung, Büros, Lager). Die Hotelzimmer erstrecken sich über die Stockwerke 2 bis 31 des Hotels, weitere Einrichtungen für die Gäste (Trid-Kino, Schwimmbäder, Kinderspielflächen, Wellness-Bereiche) in den Stockwerken SSH 33 bis SSH 35. Das Stockwerk SSH 32 gehört wiederum Serviceeinrichtungen, sowie den Hauptküchen, für das Skypoint Restaurant und der exklusiven Lounge darüber.

*Also WBC = SSH +69*

Alle Bereiche des Hotels sind großzügig gestaltet und bieten eine Menge Komfort. Der Stil ist asketisch modern, mit abwechseln weißen und schwarzen Glas- und Steindesigns und farbigen Akzenten, wie den Läufern am Boden, Blumenarrangements oder Gemälden. Alle offen zugänglichen Bereiche duften dezent nach Blumen.

Das Personal ist durch die Anzüge zu erkennen und stets ausgesucht höflich. Die Anzüge haben jeweils einen modischen Business-Schnitt und farbliche Akzente, die Aufschluss über die Funktion in dem Hotel geben (weiß für Concierge, rot für Pagen, gelb für Reinigung, schwarz für Sicherheit, ...). Alle Mitarbeiter sind durch Kommlinks mit dem Hotelnetzwerk verbunden, können also alle Informationen, zu dessen Zugriff sie autorisiert sind, sofort abrufen (alle tragen AR-Brillen, Kontaktlinsen oder Cyberoptiken). Gleichfalls ist das Sicherheitspersonal vernetzt und kann bei einem Zwischenfall koordiniert reagieren. Sollte es zu einem Sicherheitsalarm kommen (dieser ist immer „Stumm“, damit andere Gäste nicht verunsichert werden), werden 4 Sicherheitsleute innerhalb von 1W3 Minuten am Ursprung des Alarms auftauchen, mehr (oder gar keine), wenn durch die Sicherheitska-

meras zu erkennen ist, dass eine größere Gefahr besteht. Im Zweifel wird versucht, den Gefahrenbereich abzuriegeln, bis Knight Errant eintrifft (2W6+2 Minuten). Das Sicherheitspersonal verfügt über keine magische Unterstützung, Knight Errant wird aber bei Bedarf mit dieser eintreffen.

Alle Zugänge zum Hotel sind mit in den jeweiligen Türrahmen verbauten Chemsniffen und MADs (jeweils Stufe 4, auf der Suche nach Waffen oder Sprengstoff) und das Sicherheitspersonal, dass an den Zugängen immer in ausreichender Stärke vor Ort ist prüft höflich entsprechende Lizenzen. Alle offen zugänglichen Bereiche sind mit Kameras ausgestattet (Foyer, Korridore, Restaurants, Erholungseinrichtungen), was einer Erfassungsfläche von zig-tausend Quadratmetern entspricht. Dementsprechend wird die meiste Arbeit nicht von Menschen, sondern Programmen geleistet, die die Bilder nach Gefahrenpotential analysieren oder durch biometrische Erfassung als Risiko eingestufte Besucher erkennen und melden – das Überwachungssystem hat dazu einen Würfelpool von 4 und der Mindestwurf hängt von der Offensichtlichkeit der Gefahr ab (z.B. 1 bei einem offenen Schusswechsel oder 3 bei der Bedrohung einer Person durch eine in der Jackentasche versteckten Waffe). Alle Türen sind mit Magschlössern der Stufe 4 versehen (Anti-Manipulations-System Stufe 2), die auf einen per Kommlink übermittelten Zugangsschlüssel reagieren (Gäste bekommen diesen für die Dauer ihres Aufenthaltes ausgehändigt, danach läuft dieser ab).

*Chemsniffer + MADs –  
GRW 305*

## **Erweiterte Realität**

Es gibt eine Menge AR-Features in dem Hotel. Im Foyer können über unaufdringlich aber offen erkennbare AROs allerlei Daten über das Hotel abgerufen, Zimmer oder auch ein Tisch in einem der Restaurants gebucht werden. Eingebuchte Hotelgäste bekommen eine Menge mehr Dinge geboten. Zum einen sehen sie über allen Angestellten den Namen und die Tätigkeitsgruppe. Weiterhin haben sie Zugriff auf eine Auswahl an Wanddekorationen bis hin zu Echtzeitbildern der Umgebung, als wenn die Umgebung jeweils Glaswände hätte (der Ausblick ist spektakulär), Musik oder Geräuschkulissen (das Plätschern eines Baches, Vogelgezwitscher), sogar AR-Spiele werden angeboten (also nicht wundern, wenn eine Schaar von Kindern in einem Hotelflur einem unsichtbaren Kaninchen hinterher rennt). Zudem kann der Gast in seiner Suite alle Geräte bedienen, wie Klimakontrolle, Zugangstüren (alle haben einen elektrischen Türspion), Unterhaltung- und Küchengeräte (soweit die Suite über solche verfügt) oder Haushaltsdronen oder auch andere Services des Hotels dazu buchen (Mahlzeiten liefern lassen, Kleidung zur Reinigung abholen lassen, ...). Diese Funktionen können natürlich auch außerhalb der Suite oder des Hotels bedient werden, solange der Gast eingebucht ist.

## **Virtuelle Realität**

Es gibt auch in der VR einen großzügig und augengefällig gestalteten öffentlichen Bereich, der grob dem Foyer ent-

spricht und über den eine Menge Informationen eingeholt werden können – wie die AR-Features für nicht eingebuchte Gäste. Gäste mit Zimmer haben Zugang zu einem jeweils persönlichen Bereich, in dem sie auf alle Dienstleistungen zugreifen können, die zu ihrer Preisklasse gehören.

Das gesamte Matrixsystem des Hotels hat eine Stufe von 4 und fährt permanent eine Reihe von spezialisierten Programmen, wie auch ein Analyseprogramm der Stufe 4. Es ist mit allen Kameras, Türschlössern und Kommlinks der Angestellten verbunden. Ein normales Benutzerkonto muss einem der Servicegruppen zugeordnet werden und bekommt dann Zugriff auf die entsprechenden Informationsabrufberechtigungen (wie zum Beispiel die Daten der Gäste). Erst mit einem Sicherheitskonto hat man Zugriff auf die Steuerung der wesentlichen Systeme (Personalinformationen, Sicherheitssysteme, Türschlösser, Kommlinkgespräche mithören, Klimakontrolle, ...) und nur ein Administratorkonto kann wesentliche Systemanpassungen vornehmen (Logbücher editieren, Kamerabilder manipulieren, ...).

Zur Gefahrenabwehr ist das System mit einem IC der Stufe 4 abgesichert, das ein Analyse-, ein Aufspüren und ein Angriffsprogramm (jeweils Stufe 4) geladen hat. Hat es einen Eindringling aufgespürt, löst es sofort Alarm aus und versucht den physischen Standort eines Eindringlings aufzuspüren (was dann der eigenen Sicherheit und Knight Errant mitgeteilt wird), erwischt es den Hacker allerdings bei all zu schädlichen Manipulationen oder wird es angegriffen, greift es den Hacker nach der Alarmmeldung sofort an. Ein Alarm sorgt auf jeden Fall dafür, dass jede Kampfrunde ein weiteres IC auftaucht (maximal 4) und ein Sicherheitshacker in 2W6 Kampfrunden erscheint.

ICs – GRW 274

## **Astrale Realität**

Im WBC wie auch im Hotel gibt es eine Reihe von magischen Barrieren, vermutlich Hüter die besondere Bereiche (oder bestimmte Apartments) schützen sollen, jeweils mit einer Stufe von 1W3+3. Außerdem wird das ganze Gebäude in regelmäßigen Abständen von astral anwesenden Magiern oder Geistern überwacht, die bei ungewöhnlichen astralen oder magischen Vorkommnissen einschreiten oder Alarm schlagen.

## **Szene: Hausbesuch**

Mit den Informationen aus dem Cyberarm und einem Einbruch in das Computersystem des Hotels können die Runner den Codeschlüssel mit der Zimmernummer verbinden und so schon mal den Namen desjenigen in Erfahrung bringen, der das Zimmer gebucht hat (Ishiro Matsui, Kurous Vater). Gleichzeitig erfahren sie, dass die Gäste das Hotel zuletzt nicht verlassen haben – diese Falschinformation wurde durch Petrov dort hinterlegt. Ein Hacker könnte auch Bilder der Überwachungskameras vor dem Apartment sichten. Diese wurden ebenfalls manipuliert, was einem gewissenhaft ar-



beitenden Hacker auffallen könnte und es gibt keinen Hinweis auf die Ankunft der Triaden oder die Entführung. Auch den Bildern nach müssten die Gäste noch im Zimmer sein.

Wenn die Runner im Hotel auftauchen, dann haben sie sicherlich erfahren, dass die Triaden hier waren und Kurou nebst seinen Eltern von hier entführt haben. Das Appartement der Matsuis hat die Nummer N1206 (ist also im Stockwerk SSH 12 des Nordturmes, das Appartement Nr. 6). Es gehört in die mittlere Preisklasse dieses Hotels (450 ¥ pro Tag) und hat auf etwa 150 m<sup>2</sup> einen geräumigen Eingangs- und Wohnraum, ein Esszimmer und zwei Schlafzimmer mit jeweils eigenem Bad. Außerdem gibt es auf dieser Etage noch ein kleines Eck-Café (das sich auch über die Etage darüber erstreckt).

Das Appartement der Matsuis befindet sich in einem vorzeigbaren Zustand. Sie haben hier zwar bereits ein paar Tage gewohnt, haben aber Ordnung gehalten. In einem Schlafzimmer haben die Eltern geschlafen, in dem anderen Kurou, das ist an der Kleidung wie auch an den Gebrauchsgegenständen in den angrenzenden Badezimmern deutlich zu erkennen. Im Wohnraum gibt es ein paar Hinweise auf ungewöhnliche Ereignisse: Zum einen liegt eine Glasflasche mit teurem stillen Wasser (aus Europa) offen und halb ausgegossen auf dem teuren Teppich, zum anderen ist auf dem Esstisch kaltes und halb aufgegessenes Essen gedeckt. Werden die Räume gründlich durchsucht, können noch folgende interessanten Gegenstände entdeckt werden: drei verbrauchte Tasernadeln (aus Yamaha Pulsars verschossen) auf dem Fußboden und alle drei Kommlinks der Matsuis.

Die Kommlinks haben allesamt eine Gerätestufe von 3 und sind mit einem Basispaket aus Standardprogrammen ausgestattet. Das Kommlink von Matsui hat die üblichen Spiele für jemanden in seinem Alter geladen, das Kommlink der Mutter eine Menge, was mit Mode, aber auch den Finanzen der Familie zu tun hat (gesichert mit einer Verschlüsselung Stufe 3 – die Matsuis sind vergleichsweise gut betucht, Jahreseinnahmen von über 80.000 ¥, Ersparnisse von etwa der Hälfte) und das Kommlink des Vaters enthält neben den jüngsten Reisedaten (die Familie kam vor ein paar Tagen aus Tokyo und wohnt dort in der Nähe) auch eine Menge Informationen zu Telefonaten mit Universitätswissenschaftlern (Fachbereiche wie *Magische Anomalien* oder *Paragenetik*) und Hilfsorganisationen (wie *UGE-Lebenshilfe* oder *SURGE ist nicht das Ende*). Es gibt auch einen unbeantworteten Rückrufversuch von einem Ryan Mercury, der eine Nachricht hinterlassen habe. Er arbeite für die Draco Foundation und könne Kurou helfen. Er bittet Herrn Matsui darum, dass er ihn in Seattle unverzüglich treffen könne, wenn er in 8 Stunden (der Anruf war vor etwa 2 Stunde, jetzt also nur noch 6) in Seattle eintreffe und würde sich nach der Landung wieder um eine Kontaktaufnahme bemühen.

- Mit dem Namen Ryan Mercury können die Runner weitere Nachforschungen anstellen. Details dazu im Kapitel **Beinarbeit**.
- Außerdem sollten sich noch die beiden unten beschriebenen Szenen **Schutzengel** und **Party-crasher** ereignen.

## Szene: Schutzengel

Im Nebenappartement hat sich die Trollfrau Laura Rose seit etwa 6 Stunden vor der Entführung einquartiert und passt insgeheim auf die Matsuis auf. Die Entführung konnte sie allerdings nicht verhindern, weswegen sie im Moment ein wenig hilflos zum einen weiterhin das Appartement überwacht, zum anderen von dort aus anhand der Beobachtungen erfolglos nach den Hintergründen recherchiert. Sie hat an der Tür einen kleinen RFID-Kleber angebracht, der sich bei ihr meldet, wenn sich die Tür bewegt. Dann wird sie ein paar Minuten lang den Flur vor dem Appartement patrouillieren (mit einer vorbereiteten Erklärung im Gepäck, sollte sie angesprochen werden) und so versuchen, an Informationen über die Vorgänge im Inneren zu bekommen (ggf. auch an der Tür lauschen oder so). Wenn sie nichts Interessantes entdecken kann, wird sie an dem Appartement klopfen und wenn jemand öffnet, behaupten, sie durch laute Musik von hier gestört worden wäre. Wird ihr erklärt (von den Runnern oder Triaden oder dem Hausmädchen), dass die Musik nicht von hier komme, geht sie wieder. Während dessen versucht sie einen Blick auf das Innere zu bekommen um sich so gut es geht ein Bild von der Situation zu machen.

Wenn die Runner ihrerseits Fragen an die Nachbarin haben oder wenn sie aus anderen Gründen einen irgendwie vertrauenerweckenden Eindruck machen, wird Laura das Gespräch suchen und erst mal vorsichtig durchblicken, dass hier eigentlich eine japanische Familie wohnt. Ohne zu viel über ihre Absichten preis zu geben wird sie die Runner aushorchen. Sollte sie erfahren, dass die Runner etwas über das Schicksal der Familie wissen und dazu den Eindruck machen, denen nichts Böses zu wollen, wird sie aufs Ganze gehen und sich erklären. Sie bietet den Runnern ihre Kooperation an.

Sollten die Runner in Rose eine Verbündete gefunden haben, wird spätestens diese das vielleicht verworrene Puzzle um Kurou Matsui zusammen setzen. Von hier aus wären schlussendlich folgende Entwicklungen vorstellbar.

- Wenn es noch nicht geschehen ist, sollte spätestens nach der Bekanntschaft mit Laura die Triaden auftauchen. Dann geht die Geschichte mit der nächsten Szene **Partycrasher** weiter.
- Die Runner können von hier aus – so sie über die richtigen Informationen verfügen – den Unterschlupf der Triaden aufsuchen oder auch auf die Ankunft von Mercury warten, der dann natürlich die Befreiung der Eltern fordern wird. Dann ginge es weiter im Abschnitt **Little Shanghai**.

- Die Runner könnten Laura auch erst mal zu Kurou führen, wo sie zu helfen versuchen wird, aber nicht wirklich viel machen kann (sie spricht z.B. kein Japanisch). Dann ginge es im Abschnitt **Solace** weiter.
- Oder aber die Runner wollen noch weitere Informationen einholen, habe z.B. noch nicht den Aufenthaltsort der Eltern ausfindig machen können oder so. Dann wäre der Abschnitt **Beinarbeit** der nächste Teil der Geschichte.

## Szene: Partycrasher

Während, unmittelbar davor oder nachdem die Runner im Appartement der Matsuis waren, tauchen einige Leute von Gan im Hotel auf. Tommy ist sich sicher, dass Kurou den Sturz überlebt hat und deswegen noch immer auf der Suche. Zum einen hofft er, dass Kurou wieder im Hotel aufgetaucht ist, zum anderen können vielleicht die Kommlinks Hinweise auf den Aufenthaltsort des Jungen geben (ob er z.B. Freunde oder Bekannte in der Stadt hat). Tommy hat die Eltern zwar verhört, dabei allerdings nichts erfahren, was helfen könnte (z.B. dass die Familie keine Kontakte nach Seattle hat, was Tommy aber nicht glaubt).

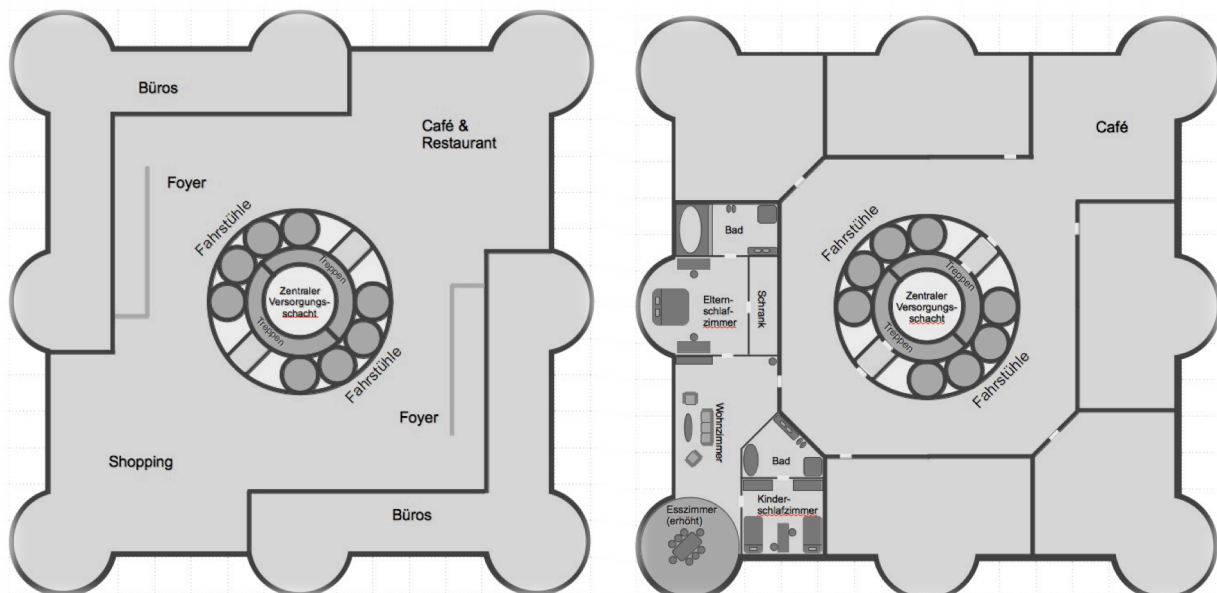
Im Hotel tauchen so viele Triadensoldaten auf, dass die Runner vor Ort einer mehr sind. Sie haben sich auf die gleiche Weise Zugänge zum Appartement erschlichen, wie beim letzten Mal (durch den Sicherheitsmann Gideon Petrov) und können zumindest im Appartement ungestört schalten und walten. Treffen sie im Appartement auf die Runner, werden sie diese sofort bedrohen und erfahren, was sie hier wollen. Sollten sie dabei erfahren, dass die Runner etwas über den Aufenthaltsort von Kurou wissen, werden sie diese festsetzen und Tommy informieren. Anschließend tauchen in Solace (oder dort, wo die Runner sie hinführen) eine ganze Schar Triadensoldaten auf und nehmen Kurou mit (wenn sie ihn dort finden) – wenn nötig gewaltsam. Glauben die Triaden, dass die Runner etwas wissen könnten, aber nicht reden, werden sie in dem Appartement (alternativ auch im Unterschlupf) gefesselt und von Tommy persönlich verhört. Vermutlich wird aber ein Kampf entbrennen und die Runner werden entweder siegreich sein oder aber fliehen. Mach es ihnen nicht zu einfach! Die Triaden sind keine Pfadfinder, sondern wirklich böse Leute. Außerdem sind die Triaden mit Schusswaffen bewaffnet, die Runner möglicherweise nicht (Du kannst auch bestimmen, dass die Triaden auch keine Schusswaffen dabei haben).

Je nach Ausgang der Situation, sind von hier aus folgende Entwicklungen vorstellbar:

- Die Runner überwinden die Triaden und wissen entweder schon von dem Unterschlupf oder erfahren es durch ein Verhör eines Triaden oder durch sein Kommlink. Dann geht die Geschichte im Abschnitt **Little Shanghai** weiter.

- Rose könnte jetzt auf den Plan treten, vielleicht auch während des Kampfes und so den Runnern helfen (wenn diese Hilfe brauchen). Danach ginge es dann mit der oben beschriebenen Szene **Schutzengel** weiter.
- Wenn der Kampf zu lange anhält, zu laut ist oder anderweitig über das Zimmer hinaus Aufmerksamkeit erregen könnte, wird die Hotelsicherheit auf den Plan gerufen (das kann Gideon nicht mehr vertuschen). Es würde deutlich hässlicher werden und im schlimmsten Fall werden die Runner ein Fall für die Nachrichten (und den seattler Strafvollzug). Um das zu verhindern könnte Rose oder sogar Mercury (er erwischte noch eine frühere Maschine) helfend eingreifen. Die weitere Entwicklung wäre eine Abwandlung der Szene **Schutzengel**.

*Links die Karte des Foyers, rechts das Stockwerk SSH 12 mit dem Appartement 6.*



## Nebendarsteller

**Gäste** wie auch **Angestellte** entsprechen größtenteils den typischen Vertretern ihrer Rasse mit passenden Berufsfertigkeiten auf 2 bis 4. Das **Sicherheitspersonal** entspricht dem Konzerngardisten (Grundregelwerk, „Freunde und Feinde“, Seite 326 – ohne HK 227-X, passe diese ggf. nach Rasse an und erhöhe das Charisma um 1) und der **Sicherheitshacker** entspricht dem Hacker-Beispielcharakter (Grundregelwerk, Seite 127).

Für die Werte der **Triadensoldaten** verwende die entsprechenden Werte aus dem Grundregelwerk, „Freunde und Feinde“, S. 328, zusätzlich ausgestattet mit Cyberaugen (Stufe 1, mit Bildverbindung, Restlichtverstärkung und Sichtvergrößerung).

## Little Shanghai

---

Little Shanghai ist ein chinesisches Restaurant südlich des Hauptgeschäftsviertels von Seattle Downtown im sogenannten internationalen Bezirk – direkt im Schatten der ACHE. Unter Kennern ist es bekannt, dass das Restaurant, das Gan gehört, ein Triadenunterschlupf ist. Für zahlende Gäste hat das Restaurant an 7 Tagen die Woche zwischen 12 Uhr und 2 Uhr geöffnet.

### Realität

Das einstöckige Restaurant wirkt unscheinbar in einer kleinen Seitenstraße gelegen, zwischen einem Souvenirgeschäft und einem Supermarkt, Eigentlich verirren sich keine Nicht-Chinesen in dieses Restaurant (oder diese Straße), sollte dies aber doch passieren, werden sie höflich behandelt. Die Küche ist einfach und traditionell, aber eben auch komplett auf Sojaprodukte eingestellt – also relativ preiswert. Zwar können hier ca. 100 Personen sitzen und essen, es sind aber nur jeweils 6W6 Gäste anwesend, wobei die Hälfte davon Tommys Leute sind, die gerade Essen, Trinken oder auf einen neuen Einsatz warten (dies tun sie zu den Öffnungszeiten und zumindest besteht eine Chance von 50%, dass man auch außerhalb der Öffnungszeiten auf diese Anzahl an Triaden im Restaurant trifft). Würde man das Restaurant länger beobachten, würde man zu dem Schluss kommen, dass es nichts abwerfen würde, den Besitzer also in den Ruin treiben müsste – wenn der Besitzer nicht eigentlich andere Geschäftszweige als Einnahmequelle hätte. Es gibt einen Speiseraum, eine Küche, ein Büro, Gäste- und Angestellten-Toiletten, ein Lagerraum und den Keller. Neben dem Haupteingang gibt es noch einen Hintereingang, der zu dem Parkplatz des Supermarktes führt. Es gibt ein Abkommen zwischen Tommy und dem Supermarktbetreiber, dass seine Leute mit ihren Autos (allesamt teure Sportwagen, Limousinen oder SUVs) dort parken dürfen.

Die Angestellten sind höflich aber wortkarg, sprechen nur gebrochen englisch und verlieren kein (schlechtes) Wort über den Besitzer. Im Zweifel wissen sie einfach von nichts („Ich weiß nichts, ich arbeite hier nur.“). Benehmen sich Gäste all zu auffällig, tauchen plötzlich athletische Chinesen mit teuren Anzügen auf, die sie drängen, das Restaurant zu verlassen (Erklärungen gibt es nicht).

Im Restaurant arbeiten drei Servicekräfte und im Büro sitzt i.d.R. die Restaurantleiterin, die das Restaurant am Laufen hält, aber eigentlich nur die Aufgabe hat, die Bücher so zu frisieren, dass bei einer behördlichen Überprüfung alles sauber aussieht und Tommys überaus hohe Einkünfte nachzuweisen sind. Wenn Tommy wichtige Gäste empfangen will, macht er das in seiner privaten Nische im Restaurant oder im Büro (die Restaurantleiterin macht dann mal Pause - woanders). Ansonsten ist Tommy unterwegs. Seine Leute halten sich in der Regel ebenfalls im Restaurant auf oder im Keller,

wo sie ihre illegale Ausrüstung lagern oder trainieren können.

Alle Außentüren des Restaurants sind mit Magschlössern der Stufe 5 gesichert, die Innenräume mit Bewegungsmeldern, Speiseraum, Vorder- und Hintertür mit Kameras. Zu den Öffnungszeiten sitzen mindestens zwei von Tommys Leuten an einem Tisch nahe des Eingangs und haben diesen im Auge.

Im Keller befinden sich auch immer 1W6+2 Triadensoldaten, zusätzlich zu den zu Öffnungszeiten im Restaurant sitzenden (siehe oben). Diese trainieren entweder auf der Schießbahn, auf den Übungsmatten, halten ihre Ausrüstung in Schuss oder warten einfach hier unten auf den nächsten Auftrag oder Einsatz (z.B. Schutzgeld in der Gegend kassieren, Lieferungen illegaler Dinge wie Waffen oder Drogen zu oder von einem ihrer Lagerhäuser überwachen oder einen unliebsamen Gegner auszuschalten).

Der Keller hat ein eigenes Sicherheitssystem, das aus einer Reihe von Minikameras (mit Normal- und Infrarotsicht) besteht, die im Korridor, dem Hauptraum und der Zelle angebracht sind. Diese hat immer ein Soldat im Auge, aber es sind prinzipiell alle Triaden, die sich hier unten und oben im Restaurant aufhalten, mit den Kameras verbunden, die ansonsten in kein Netzwerk integriert sind (und als WiFi-Knoten im versteckten Modus operieren). Die Tür zum Hauptraum ist mit einem Magschloss (Stufe 5) mit Zahlencode gesichert, da es allerdings keine Toilette in dem Raum gibt und die Triaden auch anderer Dinge wegen häufig in oder aus dem Raum kommen, ist die Tür meist ein Stück geöffnet (50% Chance). Die Zelle im Keller ist mit einem von außen zu betätigenden Riegel gesichert.

## **Erweiterte Realität**

Während es im Bezirk drum herum eine Fülle an AROs gibt (dieser Bereich ist eine sogenannte Spam-Zone), wirkt das Restaurant nahezu tot. Es können Wanddekorationen abgerufen werden, die die Wände an ausgesuchten Stellen mit Fenstern und einem Blick auf eine chinesische Gebirgslandschaft freigeben und dazu wird traditionelle Musik gespielt. Ansonsten kann an den Tischen die Speisekarte aufgerufen werden und es gibt immer mal wieder Werbeeinblendungen für Angebote aus dem Bezirk, allerdings nicht so aufdringlich, wie außerhalb des Restaurants.

## **Virtuelle Realität**

Das System des Restaurants hat eine Systemstufe von 3 und fährt ein Analyseprogramm der Stufe 3, sowie ein Befehlsprogramm der gleichen Stufe für die Steuerung der Peripherie (Kameras, Bewegungsmelder, Klimakontrolle, AR-Features, Schlösser, Küchengeräte, ...). Zu den normalen Öffnungszeiten sind die Kommlinks der Angestellten mit dem System verbunden und über den Status aller Systeme informiert (Standard-Benutzerkonten), nur die Restaurantleiterin

und die Triaden können auf die Sicherheitssysteme zugreifen (Sicherheitskonto) und nur ein paar von Tommys Leuten mit entsprechenden Fähigkeiten haben Administrationskonten.

Neben dem Zugriff auf die Gebäudesicherheit (die sich ausschließlich auf das Restaurant beschränkt), gibt es hier an Informationen nur die für das Restaurant interessanten Dinge: Materialbestände und Bestellungen, Reservierungen und die ganzen (fertig frisierten) Geschäftsunterlagen. Zusammen mit den Personaldaten sind diese gesondert verschlüsselt (Stufe 3) und eigentlich nur Tommy und der Restaurantleitung zugänglich. Die unfrisierten Geschäftsunterlagen haben Tommy und die Restaurantleiterin in ihren eigenen Kommlinks.

### **Astrale Realität**

Tatsächlich ist der Kellerbereich durch einen Triadenmagier mit einem Hüter der Stufe 5 umgeben, der astrales Eindringen deutlich erschwert. Ansonsten gibt es keine magischen Präsenzen, außer den in den Szenen beschriebenen.

*Hüter – GRW 228*

### **Szene: Jäger und Sammler**

Die Runner werden vermutlich nur aus einem Grund hier auftauchen: Sie wissen oder vermuten, dass Kourous Eltern hier festgehalten werden und wollen diese retten. Tatsächlich werden die Eltern im Keller in einem für solche Zwecke immer mal wieder verwendeten Raum festgehalten – in einer Zelle.

Die Runner werden sich also an den Triaden im Restaurant oder im Keller vorbei schleichen oder kämpfen müssen, um die Eltern aus der Zelle zu befreien. Gib Deinen Mitspielern ruhig ein paar Hinweise dazu, dass ein offener Kampf hier vermutlich zu schweren Verlusten bei den Runnern führen würde, also Täuschung und eine gute Vorbereitung hilfreich oder notwendig sind. Kommt es zu einem Kampf, wird mindestens einer der Triaden versuchen, Alarm zu schlagen. Dazu gibt es eine Art Code, der an alle via Kommlink geschickt wird und der alle darauf hinweist, dass es gerade zu einem Angriff im Restaurant kommt. Daraufhin tauchen alle 2W6 Minuten 1W6 Triadensoldaten zur Unterstützung im Restaurant auf, bei jeder zweiten Gruppe wird auch ein Magier sein. Sind die Kämpfe zu heftig oder dauern ungewöhnlich lange an, wird ein Anwohner Knight Errant verständigen, was diese von Beginn der Kämpfe an gerechnet in frühestens 1W6+4 Minuten mit einer Spezialeinheit anrücken lässt.

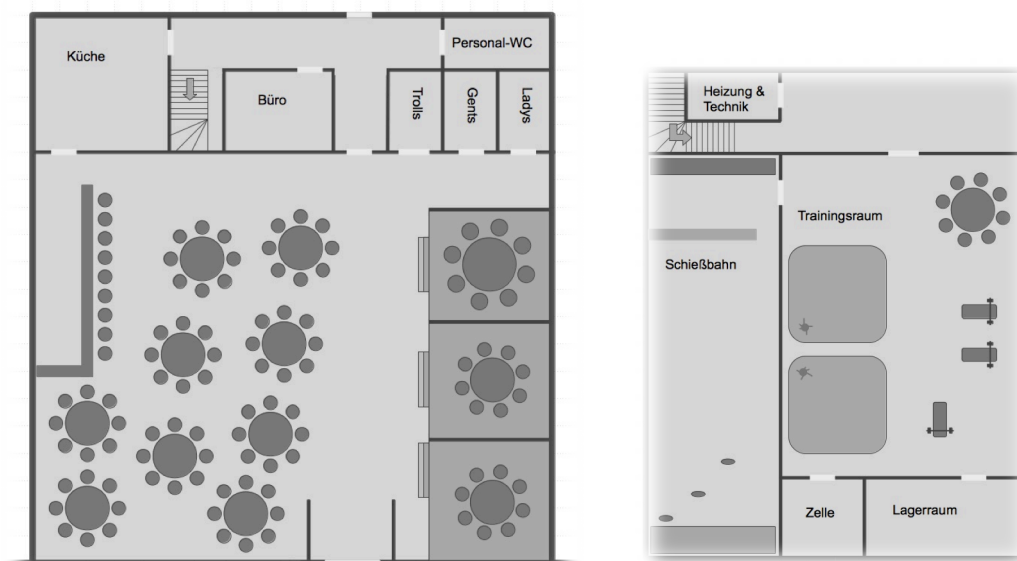
Kourous Eltern sind in einem guten Zustand. Zwar ist der Vater geschlagen worden, weist also ein Veilchen und ein paar Prellungen auf, hat aber alles in allem nur Kratzer abbekommen. Sie können also aus eigenen Kräften gehen und werden mit den Runnern fliehen, wenn diese ihnen kurz die Situation schildern. Kommt es während der Flucht zu weiteren Kämpfen, werden die Eltern den Kopf unten halten und lieber in Deckung gehen, anstatt durch einen Kugelhagel zu laufen. Es bedürfte einiger Überredungskunst, sie aus einer solchen Situation dazu zu bringen, weiter zu laufen.



Geraten die Runner in dieser Szene in zu große Schwierigkeiten, liegt es an Dir, sie entweder bluten zu lassen (vielleicht haben sie Verträge mit DocWagon, die dann angerückt kommen) oder aber Mercury (mit oder ohne Rose) als Retter in der Not auftauchen zu lassen. Müssen die Runner ohne die Eltern fliehen, liegt es an Dir den weiteren Ablauf eventueller Rettungsmöglichkeiten zu gestalten. Sicherlich würde Tommy seine Bemühungen, Kurou zu finden verdoppeln und er würde auch seinen Unterschlupf verlegen (vielleicht zu einem seiner Lagerhäuser).

Gelingt es den Runnern allerdings, die Eltern wohlbehalten zu retten, werden diese natürlich Zugang zu ihrem Sohn fordern und die Geschichte findet für die Shadowrunner ihren Abschluss im Abschnitt **Konsequenzen**.

*Links das Restaurant und rechts der Keller.*



## Nebendarsteller

Für die Werte der **Triadensoldaten** verwende einfach wieder die entsprechenden Werte aus dem Grundregelwerk, „Freunde und Feinde“, S. 328, zusätzlich ausgestattet mit Cyberaugen (Stufe 1, mit Bildverbindung, Restlichtverstärkung und Sichtvergrößerung) und für einen **Magier** der Eighty Eights die Werte eines Kampfmagiers aus dem Grundregelwerk, Seite 128, mit Chinesisch als Muttersprache und Englisch anstatt Latein auf 3.

Neben **Gan** und den Soldaten, gibt es hier ansonsten nur die **Angestellten** (allesamt chinesische Menschen) und **Gäste** (zum größten Teil chinesische Menschen) mit durchschnittlichen Werten, ggf. mit passenden Berufsfertigkeiten der Stufe 1 bis 3, die Restaurantleiterin beherrscht zusätzlich noch die Einflussgruppe auf Stufe 2.

## Beinarbeit

In diesem Kapitel werden die Bemühungen der Runner zusammengefasst, anhand der Hinweise aus den Orten und Szenen weitere Erkenntnisse zu ziehen. Dies ist ein ganz typisches Element eines Shadowruns und dabei geht es darum, Connections abzuklappen oder sich an den geeigneten Orten in der Stadt, auf der Straße und in der Matrix nach Informationen umzuhören. Dieses Kapitel ist in Abschnitte unterteilt, die jeweils einen Hinweis zum Thema haben und gibt Hinweise, wo genau man an Informationen dazu kommen kann.

Beinarbeit – GRW 330

### Oni

Ist ein asiatischer (japanischer) Junge die letzten Stunden oder Tage im Innenstadtbereich verloren gegangen? Wird dieser gesucht?

**Passende Kontakte:** Alle Straßen- und Konzernkontakte aus Downtown

Erfolge	Information
0 bis 2	<i>„Da bin ich die falsche Ansprechpartnerin. Frag doch mal in den örtlichen Waisenhäusern nach, ob ihnen etwas abhanden gekommen ist.“</i>
3	<i>„Ich kenne jemanden der jemanden kennt der Zugang zu Meldedaten hat. Wenn Du mir die DNS-Signatur, Fingerabdrücke oder einen Retinascan bringen kannst, kann ich den darauf ansetzen. Kostet aber...“</i>
4	<i>„Jemand hat mir vorhin erzählt, dass er einen tief fliegendes Shuttle in der Gegend gesehen hat, der ein paar Personen rausgeworfen hat. Vielleicht ist Dein Junge jemanden auf den Fuß getreten? Und Du sagst, er lebt noch? Wenn Du ein paar Nuyen übrig hast, kann ich mich ja nach weiteren Informationen umhören...“</i>
5+	<i>„Komisch das Du fragst. Vorhin habe ich von einem Bekannten erfahren, dass die Eighty Eights nach einem Jungen mit dieser Beschreibung suchen. Ist wohl ein begehrter Bursche.“</i>

## Cyberarm

Wem könnte so ein Cyberarm fehlen? Wer ist der Hersteller? Wie ist der Wert?

**Passende Kontakte:** Straßen-, Konzern-, Sicherheits-, Medienkontakte oder Kontakte zu Syndikaten

Erfolge	Information
0 bis 1	„Sieht schick aus. War bestimmt nicht billig.“
2	„Das sieht nach einer Arbeit von Seymore Long aus, ein im Moment recht angesagter anglo-chinesischer Designer hier aus Seattle.“
3+	„Der ist von Seymore Long, ein Einzelstück. Long-Chick ist im Moment total bei den Eighty Eights angesagt. Also würde ich vermuten, das da jemandem ein Arm fehlt... “

## Eighty Eights

Wer sind die? Was tun die? Wo findet man die?

**Passende Kontakte:** Straßen-, Konzern-, Sicherheits- oder Medienkontakte oder Kontakte zu Syndikaten

Erfolge	Information
0 bis 1	„Eighty Eight... ist das eine neue Designerdroge?“
2	„Das ist eine der größten örtlichen Triadenbanden. Mit den willst Du Dich doch nicht einlassen, oder?“
3+	„Die gehören zu den Triaden. Die Eighty Eights geben allerdings mehr auf Cyberware als auf Magie, wenn Du verstehst... Und wenn Du dieser Tage von den Eighty Eights sprichst, meinst Du vermutlich Tommy Gan. Hat ein Restaurant im internationalen Bezirk namens „Little Shanghai“, von wo aus er seine Geschäfte koordiniert. Ist im Moment schwer im kommen, der Mann.“

## Leiche

Wer kennt die Person? Was sagen Kleidung oder Tätowierungen über die Herkunft der Person?

**Passende Kontakte:** Straßen-, Konzern-, Sicherheits-, Medienkontakte oder Kontakte zu Syndikaten

Erfolge	Information
0 bis 1	<i>„Sieht hübsch aus. Also, wenn man davon absieht, dass sie hin ist.“</i>
2	<i>„Ne, keine Japanerin. Der Stil sagt Chinesin. Und die Tattoos sagen sogar noch mehr... Triaden. Aber die haben in der Regel keine Ware...“</i>
3	<i>„Der Anzug, die Tätowierungen, der Cyberarm... Die gehört zu den Eighty Eights, zu den Triaden. Ich hoffe für Dich, dass Du nicht für ihren Abgang verantwortlich bist.“</i>
4+	<i>„Die habe ich schon mal gesehen. Die gehört zu den Eighty Eights, genauer gesagt zur Gang von Tommy Gan. Ich hoffe für Dich, dass Du nicht für ihren Abgang verantwortlich bist.“</i>

## Ryan Mercury

Wer ist Ryan Mercury?

**Passende Kontakte:** Straßen-, Konzern-, Sicherheits- oder Medienkontakte

Erfolge	Information
0 bis 2	<i>„Klingt wie ein Popstar aus den 50ern.“</i>
3 bis 4	<i>„Das ist doch so ein hohes Tier bei der Draco Foundation. Wird sich wohl irgendwie um den Nachlass des toten Wurms kümmern.“</i>
5	<i>„Der arbeitet für die Draco Foundation und kümmert sich soweit ich weiß dort um besondere magische Phänomene oder so.“</i>
6+	<i>„Der arbeitet für die Draco Foundation und kümmert sich dort um eine Art Asylprogramm für Drakes, so eine Art Drachen-Gestaltwandler. Ja, so etwas gibt es...“</i>

## Konsequenzen

Wenn es den Runnern gelingt, Kurou und die Eltern wieder zusammen zu führen, werden diese sich überglücklich bei den Runnern bedanken. Spätestens, wenn die Familie wieder im Besitz ihrer Kommlinks ist, werden sie von den Kontaktaufnahmeversuchen Mercurys erfahren. So oder so sollte Mercury jetzt dazu kommen und der Familie und vor allem Kurou von seinen Plänen oder Wünschen erzählen.

Mercury will Kurou in seine Obhut nehmen und mit ihm daran arbeiten, seine Gabe oder vielmehr sein Wesen zu verstehen. Das kann und wird er nicht ohne das Einverständnis der Eltern, aber er wird eine Menge Hebel in Bewegung setzen, um dies zu bekommen. Anfangen wird er damit, was dies für einen Vorteil in Bezug auf Kurous Zukunft bedeutet. Den Matsuis wird die Draco Foundation nicht unbekannt sein und auch wenn sie Mercury nicht kennen und vermutlich nie von ihm gehört haben, wird er sie schließlich von den Vorteilen für Kurou überzeugen. Bei Bedarf wird Ryan auch anbieten, sich ein wenig für die Zukunft der Eltern stark zu machen, dass sie z.B. Arbeit in Washington oder in der Nähe bekommen – Du kannst die abschließenden Gespräche zwischen allen Beteiligten ausspielen, wie Du willst. Vielleicht werden die Runner eigene Ideen oder Vorschläge haben, vielleicht sind sie zu dem Zeitpunkt, wo derartige Verhandlungen stattfinden auch gar nicht mehr dabei.

So wie die Eltern, wird auch Mercury den Runnern dankbar für ihre Mühen sein. Sollten die Shadowrunner im Verlaufe der Geschichte all zu viele Federn gelassen haben, könnte Mercury vielleicht angemessene Arten der Hilfe anbieten – Zugang zu medizinischer Versorgung (vielleicht in Form von heilzaubernden Magiern) oder Zugang zu besonderer Ausrüstung (mit entsprechenden Rabatten) oder vielleicht zukünftige hochbezahlte Jobs für die Draco Foundation anbieten. Und je nachdem, wie gut die Gruppe im Umgang mit Rose war, könnte sich diese in Zukunft als wertvoller Kontakt erweisen und zu einer Connection (Stufe 3, Loyalität 1) werden.

Gleichermaßen könnten sich weitere Freund- oder Feindschaften ergeben. So könnten die Bewohner von Solace, Crumb oder Teddy und Dénes zu Connections werden (immer vorausgesetzt, die Runner haben sich um diese Figuren in einem herausragenden Maße bemüht gemacht) und so einen Fuß im Ork-Untergrund haben. Oder sie sind mit besonderer Härte oder Brutalität gegen die Triaden vorgegangen und haben sich eine Feindschaft arbeitet, was vielleicht zu spannenden Abenteuern in der Zukunft führen könnte, wenn Gan oder sein Nachfolger an der Stelle alte Rechnungen zu begleichen versucht.

Für die Beute der Runner (Bezahlung und vielleicht Extras) gibt es eine Reihe von Hinweisen in den einzelnen Abschnitten aber als Faustregel sollten die Shadowrunner am Ende

mit nicht weniger aus der Geschichte gehen, als sie investiert haben (Ausrüstung verbraucht oder verloren, Arztrechnungen durch das Kurieren von Verletzungen, ...) und mindestens noch das Geld für einen Monat Lebensstil dazu bekommen haben. Und dann gibt es ja noch die Karmabelohnung...

## Karma

---

Dieser Punkt hängt ein wenig von dem Stil ab, in dem Du Deine Mitspieler durch die Geschichte geführt hast. Wenn Du zum Beispiel sehr nachsichtig mit ihnen warst und die Gefahren und den sonstigen Anspruch herunter geschraubt hast, solltest Du die Karmapunkte am unteren Ende der Vorgaben ansetzen. Hast Du den herausforderungsgrad allerdings etwas erhöht und die Runner waren entsprechend erfolgreich, oder war die Gruppe besonders kreativ und hat Dich in Deinen Erwartungen immer wieder übertroffen, kannst Du auch ein paar Punkte mehr vergeben. Hier die einzelnen Punkte, an denen sich die Punktevergabe orientieren sollte:

- Der Charakter hat das Abenteuer überlebt: 1 bis 2 Punkte
- Die Charaktere haben Kurou durch Einfühlsamkeit zum Reden gebracht: 1 Punkt
- Die Charaktere haben sich ohne große Verhandlungen dazu entschlossen, Teddy und Kurou zu helfen: 1 Punkt
- Die Charaktere haben den Cyberarm geborgen: 1 Punkt
- Die Charaktere haben die Hinweise aus dem Hotelzimmer gefunden: 1 Punkt
- Die Charaktere haben mit Rose zusammen gearbeitet: 1 Punkt
- Die Charaktere haben die Matsuis aus den Fängen der Triaden befreit: 2 Punkte
- Die Charaktere sind alles in allem besonnen und vorsichtig vorgegangen (haben z.B. Kämpfe vermieden): 1 Punkt

## Alternative Entwicklungen

---

Eigentlich wurde nun alles zu dem Abenteuer geschrieben, was es zu schreiben gab (give or take). Du kannst das Abenteuer allerdings natürlich noch weiter aufbauschen, wenn Du willst und hier will ich Dir noch ein paar Ideen dazu mitgeben.

- **Snyders Pawnshop I** – Vielleicht hat Snyder dem Orkmädchen Teddy den Cyberarm abnehmen können. Teddy würde die Runner ohne den Arm anheuern müssen und diese müssten den Arm erst ein mal aus dem Pfandleihhaus besorgen
- **Snyders Pawnshop II** – Snyder könnte (im Besitz des Armes oder auch nicht) wissen, wem dieser Arm gehört und diese Information an die Triaden verkaufen. So wären die Triaden vielleicht bereits zu Anfang auf einer heißen Spur hinter Teddy her und könnten in Solace auftauchen oder Teddy und den Runnern das Leben auf andere Weise schwer machen. Gleichzeitig könnte Snyder äußerst motiviert sein, an diesen Arm zu kommen und seine Schläger Solace und Teddy aufsuchen lassen.
- **Keine Rettung in Sicht** – Vielleicht wissen Mercury und dann auch Rose nichts von Kurou und den Ereignissen. Eine Rettung der Eltern wäre demnach nur eine Zwischenlösung für das Problem, die Triaden weiterhin hinter dem Jungen her und die Runner müssten sich etwas einfallen lassen.
- **Drachenjagd** – Vielleicht hat Vater Matsui bei seinen Recherchen vor der Entführung mehr Staub aufgewirbelt, als nur die Triaden auf den Plan zu rufen und es sind deutlich mehr Fraktionen hinter dem Jungen her und geben sich untereinander und vor allem mit den Shadowrunnern während der Geschichte immer wieder ein „Stell-Dich-ein“. Konzerne, Yakuza, ...
- **Und sonst?** - Vielleicht fallen Dir noch weitere Ideen dazu ein, wie das Abenteuer im Vorwege, mittendrin oder auch hinterher erweitert werden kann. Wenn Du glaubst, dass das Eurer Spielerlebnis bereichern würde, gehe die Ideen an!