

Das Restaurant in den Wolken

Ein Shadowrun 5 Abenteuer im japanischen Kaiserreich
von Oliver Haardt
inspiriert von „Airship“

Das Ziel: Eine schwebende Dschunke am Himmel von Chiba.
Der Gegner: Ein Koch.
Die Beute: Ein Löffel im Wert von 100.000,-

Menue des Tages

- Über das Abenteuer S. 1
- Vorwort für den Spielleiter S. 1

Amuse-Gueule – Die Rahmenhandlung

Kleine Happen zum Warmspielen. Jedes Kapitel hat seinen festes Datum

- Auftragsvergabe S. 2
- Tag 1: Abreise und Ankunft S. 3
- Tag 2: Besichtigung der Renraku Labore S. 4
- Tag 2: Puppenfest in der Altstadt S. 5
- Tag 3: Shopping Tour S. 6
- Tag 4: Besichtigung des Fuji san S. 6

Entrées - Vorbereitungen

Vorbereitungen auf den Hauptgang. Wann und welche die Spieler treffen, liegt in ihrer Hand

- Kontakte bei Renraku S. 7
- Kontakte in den Schatten S. 7
- Kontakte bei der Yakuza S. 9
- Kontakte in der Deckerszene S. 10
- Desinfizierung S. 10

Pièce de résistance – Das Ziel

Im Mittelpunkt des Fleischgangs stehen die Dschunke, ihre Sicherheit und an Bord anwesende Personen

- Matrixseite S. 11
- Routineabläufe S. 13
- Technische Daten S. 13
- Der Tresor S. 14
- Die Beiboote S. 14

- Der Wassergeist	S. 15
- Maurice	S. 15
- Masamune	S. 16
- Sonstiges Personal	S. 16
- Die Gäste	S. 17

Poisson – Der Fischzug

Der Fischgang ist eine Kreation nach Wahl der Spieler. Ankunft, optionale Szenen und die Flucht

- In einer Kiste Fisch	S. 17
- Die Scanner ausschalten	S. 18
- Reservierung für Runner	S. 18
- Das Verlobungessen	S. 19
- Geiselnahme	S. 20
- Fünf Sterne Fallen in die Bucht	S. 20
- Ein Italienischer Job	S. 21
- Fallschirm	S. 21
- Ich gehe einfach zum Vordereingang raus	S. 21
- Live aus der Bucht von Tokio	S. 22

Desert – Die Folgen

Süßes und Bitteres schließen den Abend ab

- Neugierige Augen	S. 22
- Übergabe	S. 22
- Game Over	S. 23
- Ein unerwarteter Erfolg	S. 23
- Karma und Konsequenzen	S. 23

Beinarbeit, Nachrichten, Karte und Gegner

- Chefkoch Ujo	S. 25
- Chiba	S. 25
- Die Drachenschunke	S. 25
- Die Oldboys	S. 26

- Die Schatten	S. 27
- Masamune	S. 27
- Mr. Lee	S. 27
- Professor Ichitake	S. 27
- Sous Chef Maurice	S. 27
- Yui und Yuito	S. 28
- Nachrichten	S. 28
- Karte	S. 29
- Gegner	S. 30ff

Über das Abenteuer

Chiba Frühling 2076: Masamune, östlicher Drache und Mitglied im Aufsichtsrat von Renraku, ist seinen Kollegen seit langem ein Dorn im Auge. Sein Aufstieg war stetig, seine Methoden sind rücksichtslos. Nun haben mutige Männer beschlossen dem ein Ende zu setzen, oder wenigstens einen Dämpfer zu verpassen. Leider haben die Verschwörer nicht genug Geld, für einen Anschlag auf einen Drachen. Aber es gibt andere Wege ihm zu schaden.

Das Restaurant „Drachenschunke“ ist berühmt in ganz Japan. Ein Luftschiff, das von Magie getragen über der Bucht von Chiba schwebt. Was nur Wenige wissen: Es dient Masamune als Tarnung für seine Schattenaktivitäten. Im Mantel der Wolken, kann er kommen und gehen wie es ihm passt. Hier verhandelt er, in Person von Chefkoch Ujo, mit Runnern. Hier ist einer seiner Schätze versteckt, ein Fokus in Form eines Löffels.

Die Gruppe wird angeheuert diesen Fokus zu stehlen. Gaijins können nicht wissen, mit wem sie sich anlegen. Haben die Runner Erfolg, ist der Drache erpressbar, vielleicht sogar verwundbar. Versagen sie, hat Masamune einen Skandal in seinem Hinterzimmer am Hals, und die Verschwörer sparen die Bezahlung.

Hinweise für den Spielleiter

Das Abenteuer ist für 4-6 Spieler und 1-2 Spielabende ausgelegt. Es hat keinen vorgegebenen Lösungsweg. Auch die Zusammenstellung der Gruppe ist egal.

Runner die ahnungslos in das Restaurant spazieren, werden scheitern. Ermutige deine Spieler zu Beinarbeit und Vorbereitung. Für einige besonders gute Ideen gibt es individuelles **Karma** (S. 24). Vergibst du das sofort, sparst du deinen Spielern lange Planung.

Lass nicht zu das die Spieler die Dschunke in ihrem Dock besuchen! Die Runner sind keine einfachen Einbrecher. Sie sind Hochstapler, die mit den Execs am Nachbartisch plaudern. Piraten, die eine Luxusyacht überfallen. Punks, die ein Statussymbol aus den Wolken pusten.

Dies ist kein Heimspiel für die Runner. Sie sind in einem fremden Land, ohne ihre Kontakte und Ausrüstung auf sich selbst gestellt. Vermittle deinen Spielern dieses Gefühl und ihr Erfolgserlebnis wird um so größer sein.

Amuse-Gueule – Die Rahmenhandlung

Auftragsvergabe

Das Abenteuer beginnt mit einem Anruf des Schiebers.

„Mr Tanaka sucht vier sozial kompetente Leute für einen gut bezahlten Auftrag. Keine Trolle, Dualwesen, oder Freaks. Es geht um den Diebstahl eines magischen Objekts, im Ausland. Reisedetails und Kosten liegen beim Auftraggeber.“

Zusatzinformationen durch den Schieber ab 5/3

„Mr. Tanaka arbeitet seit 24 Jahren für Renraku. Der Typ ist kein Rassist. Der Job den er anbietet ist in Japan. Daher die Einschränkungen.“

Der Auftraggeber ist ein 55 Jahre alter Japaner. Mr Tanaka (Mr. Johnson S. 391 GRW) trifft sich mit den Runnern in einem japanischen Edelrestaurant. Eine Gebräuche Probe soll die Gruppe auf die japanische Mentalität einstimmen.

Gebräuche (1) -1 Metas, -1 Frauen, -1 kein Japaner als kumulative Mali

Misslungene Proben werden mit kühler Höflichkeit behandelt. Patzer führen zu tuschelnden Gästen. Bei einem kritischen Patzer, weint ein süßes kleines Mädchen und zeigt auf den Charakter.

Mr. Tanaka hat das Hinterzimmer reserviert. Matrixempfang gibt es hier keinen. Seine Verhandlungstaktik ist es möglichst wenige Informationen raus zu geben. Insbesondere nicht das ein Drache mitspielt. Sein Interesse ist zwar, das die Runner Erfolg haben. Aber er kann sich keine Gruppe leisten, die gegen einen Drachen läuft.

„Guten Tag meine Herren und Damen. Ich vertrete eine Abteilung des Renraku Konzerns und habe einen Auftrag in Chiba für sie. SINS, Lizenzen und Transfer werden übernommen. Die Abreise wäre in 2 Tagen, 4 Tage Aufenthalt. Innerhalb dieser Zeit sollen sie ein Objekt für mich beschaffen. Das Ziel hat starke magische Sicherheit.“

Nun zu den guten Nachrichten. Ich bin befugt ihnen als Bezahlung pro Person 20.000,- anzubieten. Außerdem steht ihnen ein Spesenkonto zur Verfügung das sämtliche Kosten die während des Auftrags anfallen decken sollte. Nehmen sie an?“

Mr. Tanaka hat einen Gesamtbetrag von 250.000,-. Er wird bis 25.000,- pro Runner gehen. Der Rest wandert auf das Spesenkonto. Kein Vorschuss. Wenn die Charaktere nicht drauf eingehen, ist er bereit anstatt der Bezahlung einen Besuch in einer

Deltawareklinik in Chiba zu vermitteln. Implantate nicht inbegriffen. Sollten die Runner herausfinden das sie gegen einen Drachen laufen und neu verhandeln wollen, bietet er sowohl Bezahlung als auch Klinikbesuch.

„Das Objekt ist ein Fokus in Form eines Holzlöffels (AR Einblendung eines Fotos von Ujo und dem Löffel). Er gehört Ujo Goroda einem erfahrenen Magier und Chefkoch im Restaurant „Die Drachenschunke“ (AR Einblendung Bild „Airship“ und Karte S. 29) Ist der Chef nicht im Haus lagert der Fokus in einem Safe (AR Einblendung technische Daten) im Büro. Wenn der Chef kocht, trägt er ihn bei sich.

Die Drachenschunke gehört zu den Spitzenrestaurants in Japan, mit handverlesenem Publikum. Ich war in der Lage, mittels eines getürkten Renraku-Gewinnspiels, eine Reservierung zu ergattern. Sie sollen sich als Touristen, bzw. deren Leibwächter ausgeben. Nehmen sie ihre Tarnung ernst. Wenn sie den Job vorher ohne den gestellten Zugang erledigen, um so besser. Ihr Zeitfenster endet am Abend der Reservierung. Sie können mich jederzeit (AR Einblendung Komcode) erreichen. Wenn sie den Fokus haben, gebe ich ihnen eine Adresse im Altstadtviertel von Chiba. Liefern sie das Paket dort ab und sie erhalten die vereinbarte Bezahlung.“

Mr Tanaka öffnet seinen Aktenkoffer und fertigt biometrische Scanns an. Offensichtliche Kampfcharaktere bekommen eine Identität als Leibwächter, die anderen als Touristen.

„Eine wichtige Sache noch. Mein Konzern hat eine Beteiligung an dem Restaurant. Wir kümmern uns um Dock-, und Transferdienste. Lassen sie die Finger von beiden. Die Sicherheit ist dort deutlich höher.“

Tag 1: Abreise – Ankunft

Zwei Tage später bekommen die Charaktere per Lieferdrohne brandneue Renraku Daimyo Komlinks (6) mit der SIN (6), einer japanischen Sprachsoft (6), einer Chiba Mapsoft (6) und ihren Terminen. Um Würfelorgien zu vermeiden halten die SINS jeder Kontrolle stand.

Tag 1 18:00 Ankunft

Tag 2 10:00 Besuch der Renraku Labore

20:00 Altstadtbesuch

Tag 3 10:00 Shopping Tour

Tag 4 9:00 Ausflug zum Fuji san

22:00 – 1:00 Essen in der Drachenschunke.

Tag 5 8:00 Abflug

Die Charaktere fliegen erster Klasse. Das Personal warnt jeden, das astrale Aktivität während des suborbitalen Fluges zum Tod führen kann. Waffen dürfen nicht mitgenommen werden. Der Flughafen bietet einen diskreten Aufbewahrungsservice an. Während des 30 minütigen Flugs passiert nichts.

Im Transferbereich des Narita Flughafens nimmt ein Renraku Mitarbeiter die Gruppe in Empfang. Mit einem Helikopter geht es weiter zum Konzerngelände. Leibwächter bekommen ihre Waffen ausgehändigt. Ab Ankunft haben die Charaktere Mali auf alle sozialen Proben (-1 Metas, -1 Frauen, -1 kein Japaner, +1 benutzt keine Sprachsoft). Würfeln die Spieler mehrfach Patzer oder einen kritische Patzer, werden **Neugierige Augen** (S. 22) aufmerksam.

Die Gruppe ist im 5 Sterne Hotel „Goldene Zeiten“ untergebracht. Alle in einer riesigen Suite mit mehreren Schlafzimmern.

Tag 2: Besichtigung der Renraku Labore

Die Führung durch die Renraku Labore findet um 10:00 in einer größeren Gruppe statt. Presse und ausländische Gäste versuchen mit den Charakteren ins Gespräch zu kommen.

Den Haupteingang flankieren gigantische Hologramme der erfolgreichen Produkte aus dem Haus Renraku. Es geht durch mehrere gesicherte Türen. Vor der letzten steht ein Kontingent roter Samurai. Das Labor bekommt ihr nur durch dickes Panzerglas zu sehen. Hier entstehen die Modellreihen die nächstes Jahr auf den Markt kommen.

Danach hält der Leiter der Labore, **Prof. Ichitake** (S. 27), eine Pressekonferenz. Er ist einer der Männer hinter dem Run.

Wahrnehmung + Charisma

- 1: Der Professor ist aufgeregt
- 2: Der Vortrag stockt wenn sein Blick auf euch fällt
- 4: Er hat Angst vor euch
- 6: Dieser Mann weiß genau wer ihr seid und hat Angst von euch getötet zu werden

Danach folgt die Pressekonferenz. Die Reporter stellen reihum fragen.

„Was sagen sie zu Masamunes Forderung die Projektkosten zu reduzieren?“
„Was unternimmt Renraku gegen die Verschmutzung der Bucht von Chiba?“
„Wann fragt Yuito seine Yui?“

Stellt ein Charakter eine Frage, bricht der Professor die Konferenz ab. Sein Assistent übernimmt. Wiederhole die Probe mit +4. Auf dem Renraku Gelände ist kein Herankommen an den Professor.

Tag 2: Puppenfest in der Altstadt

Kein Urlaub in Chiba ist komplett, ohne einen Besuch der Altstadt. Sie liegt zwischen Konzerngebiet und dem alten Hafen. Fast alles hier gehört der Yakuza. Polizei oder Pressedrohnen sieht man nur selten. Vormittags ein hässlicher Fleck, abends ein Paradies für Sünder.

Heute ist außerdem Puppenfest. Die Einheimischen stellen kleine Puppen in die Fenster. Kinder tragen Papierfiguren in kleinen Booten zu Wasser. Dem Glauben nach fahren böse Geister in sie hinein, und werden so vertrieben. Es wird viel getrunken, die Stimmung ist ausgelassen.

Die Altstadt von Chiba ist eine Wand aus Lärm und Licht. Diskos, Bunrakuhotels, Restaurants und Casinos thronen mit ihrer AR Reklame über allen anderen. Auf den niederen Ebenen findet man exotisches Essen, Kneipen, Pachinkobuden, Pfandleihen und billige Sarghotels. Auf dem Boden wimmelt es von Lohnsklaven, Touristen und jenen die sie abzocken.

In jedem Haus,- und Geschäftseingang stehen Puppen. Die Bordelle haben ihr ganz eigenes Puppenfest. Viele Damen sind passend geschminkt und präsentieren eine Auswahl an Programmen. Eine kommt mit mechanischen Bewegungen auf euch zu: „Papa, spiel mit mir!“

In der Mitte verläuft ein großer Kanal. Auf einer Imitation einer alten japanischen Bune sitzt ein Haufen betrunkenen Amerikaner in T-Shirts und Jeans. Andere Boote ziehen vorbei, ein fahrendes Bordell, ein schwimmender Schnellimbiss, ein Schwarm winziger Boote mit kleinen Papierfiguren.

Vom Kanal aus könnt ihr einen Blick in Richtung Bucht von Tokio werfen. Die Drachenschunke bringt sich für ein unvergessliches Bild über dem schwimmenden Markt in Position. Die Touristen starren gen Himmel und applaudieren. Zwei dicken Deutschen wird der Kommlink gestohlen.

Die Yakuza hat hier überall Augen und Ohren. Touristen sind ihr tägliches Geschäft und das soll nicht gestört werden. Wenn die Charaktere es nicht darauf anlegen, gibt es keine Probleme.

Tag 3: Shopping Tour

Für den Besuch auf der Dschunke brauchen die Touristen das richtige Outfit. Beim besten Schneider in der Innenstadt von Chiba, haben sie dafür einen Termin.

Sauber, groß, sicher. Kein Ort für einen einfachen Job. Die Innenstadt von Chiba ist eine riesige Einkaufsmeile mit Cafés und Restaurants für die gehobene Gesellschaft. Polizeidrohnen, Gebäudesensorik und, private Wachdienste geben den Privilegierten ein Gefühl der Geborgenheit. Eure Kartensoftware lotst euch zu einem Ausstatter, bei dem ohne Termin die Tür geschlossen bleiben würde.

Hier sind Meister ihres Fachs bei der Arbeit. Anzug oder Kleid werden in nur 24 Stunden maßgeschneidert. Gepanzerte Varianten sind bis maximal (8) erhältlich. Andere Modifikationen sind auch möglich, falls die Spieler danach fragen. Versteckter Fallschirm gefällig?

Tag 4: Besichtigung des Fuji san

Morgens um 9:00 geht es vom Hotel aus mit dem Hubschrauber Richtung Westen.

Der Fuji ist über die Bucht von Tokio mit bloßem Auge zu erkennen. Nach 20 Minuten Flug landet der Hubschrauber auf dem Touristencenter in der Nähe des Berges. Streng getrennt von den Einheimischen, werden Touristen bis auf 10 Kilometer an den Fuß des Berges gebracht. Auf der anderen Seite des Zauns sieht man Japaner jeden Alters, aber nur eines Metatyps. Viele beten oder singen, andere funkeln eine Touristengruppen aus Trollen wütend an. Der Yomi Erlass mag aus den Gesetzbüchern verschwunden sein, nicht aber aus den Köpfen.

Ihr hört ein Raunen durch die Pilger gehen. Neben euch zeigen Finger gen Himmel.. Ein östlicher Drache, zu klein für Ryumyo, ist im Anflug auf den Berg. Er landet auf dem Gipfel und brüllt. Kurze Zeit später bebt die Erde als aus dem Berg die Antwort erklingt.

Unter aufgeregten Rufen und ekstatischen Glaubensbekundungen, bahnt sich Ryumyo den Weg an die Oberfläche. Felsbrocken bleiben an seinen roten Dornen auf dem Rücken hängen und werden noch einige Kilometer weit geschleudert, als sich der Großdrache in die Luft erhebt. Der andere Drache verharrt demütig mit gesenktem Haupt.

Wenn sich ein Charakter traut, kann er die Drachen askennen. Beide haben ihre Aura nicht maskiert. Der kleine Drache ist Masamune.

Entrées – Die Vorbereitung

Was sich die Spieler auch immer ausdenken, geh darauf ein. Preise für Bestechungen, Informationen, U-Boot Miete oder in den Anzug eingearbeitete Fallschirme kannst du festlegen. Spesen sind genug da.

Kontakte bei Renraku

Professor Ichitake (S. 27) ist der Gruppe vielleicht in der **Besichtigung der Renraku Labore** (S. 4) aufgefallen. Über Kontakte bei Renraku, kann die Gruppe ihn Abends in der Altstadt finden. Ohne Kontakte müssen die Charaktere ihn gezielt bei den Bordellen suchen. Mit einer Wahrnehmung (4) finden sie ihn in der Menge.

Ihr erkennt in der Menge von Touristen und Lohnsklaven ein bekanntes Gesicht. Den Renraku Laborleiter, umringt von 4 Leibwächtern. Sein Interesse gilt den Damen.

Als ihr auf Ichitake zugeht entdeckt er euch. Sein Gesichtsausdruck wird panisch. Seine Leibwächter mustern euch argwöhnisch, eine Hand an der versteckten Waffe. Ein Nudelverkäufer bemerkt die Spannung und sucht das Weite.

Ichitake fängt sich und lächelt: „Oh hallo, schön sie wieder zu sehen.“

Der Professor war als einziger Verschwörer dagegen, die Runner anzulügen. Nun hat er Angst und will beichten. Ichitake weiß, das Renraku ihn überall überwacht. Mit Ausnahme wenn er mit einer Bunrakupuppe im Zimmer ist.

Bietet eine Runnerin an mit ihm zu gehen, lässt er sich darauf ein. Die Runnerin hat eine Gedächtnislücke von einer Stunde. Als Ausgleich bekommt sie 2 Dossiers mit dem gesamten Spielleiterwissen über **Masamune** und **Maurice** (S. 27).

Kontakte in den Schatten

Falls Spieler nicht von selbst auf die Idee kommen sich in den Schatten von Chiba umzuhören, lasse sie über diese Altstadt Bar (Spelunke GRW S. 368) stolpern.

In einer der kleinen Seitengassen findet ihr einen Saloon, der sich gegen das neonfarbene Meer japanischer AR Reklame stemmt. Die Fassade ist schmucklos, wenn man von den Einschusslöchern absieht. Auch die Türsteher passen nicht ins Bild. Zwei Orks unterhalten sich gelangweilt auf Englisch.

„Hast du das Urban Brawl Pokalspiel gesehen?“

„Seattle hat verloren. 5 Punkte und einen der Scouts.“

„Scheiße was ist passiert?“

„Wurde im Sprung vom Motorrad erwischt.“

„Sofort tot?“

„Ne, haben noch versucht ihn zu stabilisieren, hatte aber zu schwere innere Blutungen.“

„Geile Zeitlupe.“

Die Runnerkneipe in der Altstadt von Chiba heißt „The Gaijins game“. Die Türsteher (Ork Streifenpolizisten Anführer S. 380, 383 GRW) sorgen dafür das Touristen draußen bleiben. Waffen muss man hier nicht abgeben. Wer nach Myers fragt, oder eine Gebräuche (1) Probe ohne Mali schafft, darf rein.

Draußen stellen versoffene Ex-Runner und Jobsuchende das Publikum. An der Rückwand sind Bilder von Runnern, die in dieser Bar ihr Leben gelassen haben. Der Wirt (Barkeeper GRW S. 390) ist ein älterer Mensch mit Cyberarm. Sein Name ist Myers.

Ihr betretet eine verrauchte Bar. Der Wirt mustert euch. Eure Gesichter gefallen ihm wohl nicht. Er verschränkt die Arme als ihr näher tretet.

„Moment mal Frischlinge. Nur weil ihr euch nicht verlaufen habt, heißt das nicht das ihr hier trinken dürft. Ihr Touristen seid doch alle gleich. Macht hier für eine Nacht richtig Stunk und verpisst euch wieder. Und wer badet die Scheiße aus? Wir! Ihr braucht Hilfe für 'nen Job? Die brauch ich auch. Quid pro quo, chummer. Tourist oder Runner?“

Oder wenn die Gruppe nach Myers fragt.

„Neue Gesichter. Schön das ihr nicht in meinen Vorgarten scheidet ohne hallo zu sagen. Setzt euch.“

Myers stellt jedem ein Krug Bier und einen Kurzen hin.

„Willkommen in Chiba. Wenn ihr schon zu mir kommt, wisst ihr wie es läuft. Ihr tut uns einen kleinen Gefallen. Wir helfen euch so gut wir können. Keine Angst. Es wird ein leichter Job.“

Will die Gruppe die Hilfe der Runnergemeinde in Anspruch nehmen, muss sie vorher dafür arbeiten. Die Yakuza hat Myers Waffenlieferanten ausgeschaltet und sein Geschäft übernommen. Die Gruppe soll eine Lagerhalle von Yaks säubern. Sie sind am Pier 73 (Lagerhalle S. 370 GRW) am alten Hafen südlich der Altstadt. Mit einem Boot oder Auto zu erreichen, aber nicht zu Fuß. Die Halle bewachen vier junge Möchtegerns und ein Anführer (S. 30). Die Szene ist nicht friedlich zu lösen. Die Lagerhalle enthält Kisten mit Waffen und Munition. Wer sich hier umsonst bedient, wird im Gegenzug von Myers an die Yakuza verraten und erhält keine weitere Hilfe. Die Yaks setzen ein Kopfgeld von 10.000,- auf die Charaktere aus.

Ist der Job erfolgreich erledigt, kann die Gruppe über Myers Ausrüstung, Infos, Kontakte oder ein Versteck in den Bleeds besorgen. Was auch immer die Spieler glauben für den Job zu brauchen. Die Charaktere bekommen Myers als 4/1 Kontakt.

„OK Chummer, ihr seid keine Touristen. Das macht die Dinge hier wesentlich einfacher für euch. Willkommen in Chiba.“

Von den Tischen ertönt müder Applaus. Ein paar alte Säcke klopfen euch auf den Rücken. Aus den Boxen dröhnt „Back on track“ von Brandon Tusk. Myers stellt jedem von euch einen Bier und einen Kurzen hin.

„Hinterzimmer kosten 500,- die Stunde. Wenn ihr irgendetwas braucht, und ich meine EGAL was, dann kommt ihr zu mir. Denkt daran, Zeit ist Geld. Du brauchst es Morgen? Dann sei nicht knauserig!“

Myers Hilfe hat nicht nur Vorteile. Je mehr die Gruppe über ihn besorgt, um so klarer wird das Bild, das sich Myers von ihrem Run machen kann. Diese Info verkauft er an Aegis Cognito. Siehe **neugierige Augen** (S. 22).

Kontakte bei der Yakuza

Wie Myers, kann auch die Yakuza Ausrüstung, Infos oder Kontakte zu besorgen. Nur über einen Yakuza Kontakt, werden Charaktere an einen (Schieber S. 391 GRW) in der Altstadt vermittelt.

Ihr werdet durch eine Hintertür in einem der Pachinko Paläste geführt. Ein Labyrinth von Kellergängen später betretet ihr ein Büro, aus dem grade eine Leiche weggetragen wird. Ein Japaner im traditionellen Kimono sitzt hinter einem Schreibtisch. Er bedeutet euch Platz zu nehmen. Einer der Stühle ist noch warm.

Alle Anwesenden müssen eine Gebräuche (1) Probe schaffen. Die Yaks machen gerne Geschäfte mit Gaijins, aber nur wenn die sich auch benehmen.

Kontakte in der Deckerszene

Suchen Spieler für den Hack auf die **Beiboote** (S. 14) in der Szene von Chiba Unterstützung, können Kontakte, NSCs oder Wissensfertigkeiten sie mit den **Oldboys** (S. 26) zusammen bringen. Eine Netzwerk nihilistischer Freaks im retro Stil der Jahrhundertwende. Sie helfen nur wenn die Gruppe einen fähigen Decker hat.

Ihr trefft die Oldboys im Hinterzimmer des „01101100 01100101 01100101 01110100“, einem Cybercafé in der Altstadt. Ihr Anführer Morph sitzt zwischen zwei identisch aussehenden jungen Damen in knappen Röcken und hohen Stiefeln.

„So Gaijin, du bist zu Hause eine große Nummer? Dann zeig mal was du draufhast.“

Eine der Damen legt ihren Finger auf die Stirn und schaut dich durchdringend an.

Die Technomancerin versucht das Deck mit Puppenspieler Stufe 3 (S. 251 GRW) zu übernehmen und spielt damit "[Loser of the Year](#)".

Die Oldboys fallen auf Kommando mit 20 Icons wie die Vandalen auf dem Host ein. Für 2.000,- pro Kampfrunde, verschaffen sie dem Decker ein Zeitfenster von maximal 60 Sekunden.

Desinfizierung

Den Sous Chef der Dschunke vor dem Run umzubringen senkt die Sicherheit an Bord drastisch. **Maurice** (S. 15, 30) geht jede Nacht jagen. Infos über sein Jagdrevier in den **Bleeds** (S. 25), sind schwer zu kriegen. Ohne die Info kann die Gruppe versuchen ihm zu folgen, wenn er nach der Arbeit in der Altstadt abgesetzt wird. Maurice tauscht dort seine Küchentracht gegen einen gefütterten Mantel (9). Der Ghoul ist es gewohnt von der Presse belästigt zu werden und achtet auf Verfolger. Beide Geister begleiten ihn im Astralraum und haben Befehl ihrem Meister im Fall eines Angriffs zu helfen.

Ihr betretet einen alten Abwasserschacht. Irgendwo in diesem Labyrinth jagt der Ghoul seine Beute. Langsam tastet ihr euch in die Dunkelheit vor.

Hier unten herrscht völlige Dunkelheit. Maurice duldet keine Eindringlinge und verteidigt sein Revier mit Angriffen aus dem Hinterhalt. Sein Herbeigerufener Geist des Wassers (6) verschleiern und sich. Merkt er das er unterliegt versucht er zu flüchten. Scheitert das, lass ihn nicht ohne Monolog abtreten. Maurice Tod führt dazu das ein harmloser Ersatzkoch für ihn einspringt.

Pièce de résistance – Das Ziel

Die Drachenschunke ist nicht einfach nur ein Restaurant. Sie ist Erlebnis-gastronomie pur. Schau dir das Bild „Airship“ nochmal an. Eins der Beiboote holt dich ab, bringt dich an Bord, verfolgt von Pressedrohnen.

Du schwebst über den Dingen. Von hier aus kannst du über die Bucht Tokio erkennen. Eine wunderschöne Kellnerin lässt deinen Teller vor dir nieder schweben. Du bist nicht hier weil du Hunger hast, oder Ansprüche. Du bist hier, weil du dazu gehörst.

Matrixseite

Das Restaurant hat eine Matrixseite mit folgenden Links:

Renraku präsentiert GEWINNSPIEL!!!

„Ehrenwerter Kunde,

der Renraku Konzern hat die Ehre seinen Gründungstag mit ihnen zu feiern. Für die glücklichen Gewinner haben wir dieses Jahr etwas ganz Besonderes geplant. Vier unvergessliche Tage im Land unserer Ahnen. Sie fliegen per suborbitalem Shuttle nach Chiba und wohnen im hauseigenen 5 Sterne Hotel. Ein Besuch am Mount Fuji und der berühmtesten Altstadt stehen auf dem Programm. Krönender Abschluss ist ein Abend im besten Restaurant von Chiba.“

Darunter sind schon direkt nach dem Johnson Treffen die Gewinner präsentiert.

Philosophie

Ein Trideo zeigt einen lächelnden Chefkoch Ujo, der ein Fischgericht zubereitet.

„Willkommen Freunde. Willkommen an Bord der Drachenschunke. Tauchen sie ein in ein Meer der Genüsse, während sie durch den Himmel über Chiba gleiten.“

Es folgen Geschwafel und CGI Effekte. Ein Boot das an einem riesigen Ballon durch die Wolken fliegt. Singende Fische springen durch die Wolken und an Bord. Der Japaner schwenkt den Kochlöffel und die Fische werden zu Gerichten. Ein Luftwirbel erfasst die Teller und Schalen und setzt sie vor glücklichen Gästen ab.

Der Laden braucht dringend eine vernünftige Werbeagentur.

Menübeispiel

Trideos von mehreren Speisen, die wie kleine Bilder angerichtet sind. Das Quallengelee ist ein dunkles Meer auf dem ein kleines Boot aus Sushi schwimmt.

1 Gang: Bananenblütensalat mit Lachsstreifen an einem Kokosnussdressing

2 Gang: Maki Sushi an einem Gelee aus erwachter Qualle

3 Gang: Frittierte Crevetten im Algennest mit geriebenen Trüffeln

4 Gang: Blauflossenthunfisch mit Herzöginnenkartoffeln auf einem Sherryschaum

5 Gang: Im Teig frittierte Glacé mit Kokosnusspulver

Reservierungen

Öffnungszeiten 18:00 – 1:00, kein Ruhetag. Während der Taifun Saison geschlossen.

Transfer

Trideos einer Vektorschubmaschine, die wie eine Miniatur der Dschunke aussieht.

„Sicher, schnell, bequem und überall wo es Helipads gibt. Genießen sie den Flug hinaus in die Bucht in den Händen der besten Piloten aus dem Hause Renraku. Aus Sicherheitsgründen ist der Anflug im eigenen Gefährt nicht erlaubt. Waffen sind an Bord strikt untersagt. Sie können in den Beibooten weggeschlossen werden.“

Restaurantbereich

Trideos der Einrichtung. Ledersessel, Öllampen, ein ausgestopfter Schwertfisch. Der Stil ist ein gelungener Spagat zwischen rustikal und luxuriös.

Prozeduren für den Notfall

Den Anweisungen des Personals ist folge zu leisten. Rettungsinseln liegen an Deck bereit.

Personal

Ein Gruppenfoto des Personals zeigt 4 Männer in Küchentracht, eine Frau in Serviceuniform und einen alten Chinesen in Ölkutte mit Kescher. Hinter ihnen schwebt ein riesiger Wassergeist.

Gästebuch

Durchgehend positive Bewertungen von Konzerngrößen und Prominenten. Der Guide Michelin lobt Sous Chef Maurice Dubois. Die Kritik aus dem Jahr 2069 schließt mit den Worten das „*dieses Genie wohl bald sein eigenes Restaurant haben wird.*“

Herkunftsgarantie

„Sämtlicher verarbeiteter Fisch stammt aus heimischen Gewässern und ist fangfrisch. Unser Hauslieferant Mr. Lee garantiert, das jedes Exemplar magisch begutachtet wurde. Nur beste Qualität landet auf den Tellern unserer Gäste.“

Routineabläufe

Ein normaler Tag der Dschunke sieht so aus:

- Die Dschunke verbringt die Nacht im Dock auf Renraku Hoheitsgebiet.
- Das Personal kommt um 13:00 an Bord und beginnt mit den Vorbereitungen. Dann verlässt die Dschunke das Dock. Sie geht auf ihren festen Kurs, eine langsame Ellipse 300 Meter über der Bucht von Chiba.
- Lieferant Mr. Lee gibt gegen 13:30 seinen Fang beim Sous Chef ab.
- Die ersten Gäste kommen um 18:00, die letzten gehen um 1:00. Pressedrohnen verfolgen die Beiboote um Bilder der Gäste zu bekommen.
- Um 1:05 fliegt die Dschunke ins Dock zurück. Die Beiboote setzen das Personal ab.

Technische Daten

Die Dschunke besteht aus Holz (Rumpf 16, Panzerung 8). Eine fragile Konstruktion die trotzdem 5000 kg wiegt. Der Seidenballon ist nur Zierde. In der Luft gehalten wird sie von einem mit 20 Karma intensivierten Levitationszauber (20). Er trägt die Signatur von Chefkoch Ujo. Da er an die Dschunke gebunden ist, verliert er seine Wirkung wenn der Rumpf beschädigt wird. Ab 50% Schaden stürzt die Dschunke **langsam** (10 KR) aus dem Himmel. Rettungsinseln und Schwimmwesten sind für den Notfall an Deck verstaut.

Die Küche wird mit Gas befeuert. Auf beiden Seiten sind je 4 Gasflaschen angeschlossen, im Lager liegen 8 als Reserve. Im Laufe des Tages verbrauchen die Köche die Flaschen. Nach 21:00 ist nur noch Leergut im Lager. Die Gaskartuschen (Struktur 8 Panzerung 12) haben einen kumulativen Explosionsschaden von 5K(Feuer) (-1/m). Bei vollautomatischem Feuer, Granaten oder Feuerbällen in Küche oder Lager gehen sie hoch.

Der Tresor

Mit den von Mr. Tanaka gestellten technischen Details, ist der Tresor kein Problem. Schlosser oder Sprengstoffe (1) reichen um zu wissen, was man an Ausrüstung braucht.

Spieler müssen von selbst auf die Idee kommen den Safe unter Wasser zu knacken.

- Ein Industriebohrer braucht 2 Minuten für ein Loch in der Front.
Nachteil: Sperrig, laut. (Funktioniert nicht unter Wasser)
Einfache Probe Industriemechanik (4) und ausgedehnte Schlosser (16)
- Eine thermische Lanze schmilzt in 60 Sekunden ein Loch in der Front.
Nachteil: Alarmiert Chemsniffer, sperrig. Es besteht Gefahr den Inhalt zu beschädigen. (1 von 1W6. Unter Wasser gefahrlos)
Einfache Probe Industriemechanik (4) und ausgedehnte Schlosser (16)
- Ein Thermitbrennstab schmilzt die gesamte Front in nur 2 Minuten weg.
Nachteil: Alarmiert Chemsniffer. Es besteht Gefahr den Inhalt zu beschädigen und die Umgebung in Brand zu setzen (1-3 von 1W6. Unter Wasser gefahrlos)
Einfache Probe Sprengstoffe (1)
- Vier Schneidladungen sprengen die Bolzen in grade mal 20 Sekunden.
Nachteil: Sehr Laut. Alarmiert Chemsniffer (Funktioniert nicht unter Wasser)
Einfache Probe Sprengstoffe (4)

Da der Safe im Boden eingelassen ist, wäre es möglich ein Loch in den Bug zu schneiden, um den Safe in die Bucht fallen zu lassen. Hoffentlich hat die Gruppe einen Plan wie sie ihn dort unten findet.

Einziger Inhalt ist die Beute. Ein Manipulations- Zauberfokus (10) mit der Signatur von Ujo. Schlicht, aus Holz, langweilig. Er benutzt ihn dazu den Gästen die Erinnerung einzupflanzen, sie hätten den schönsten Abend ihres Lebens im besten Restaurant der Welt verbracht.

Beiboote

Damit niemand Waffen an Bord schmuggeln kann oder zu nah an die Dschunke kommt, hat sie ihren eigenen Transferdienst.

Die Beiboote sind Vektorschubmaschinen (Rumpf 14, Panzerung 12), und werden von einem Rigger gesteuert. Durch Hologramme sehen sie wie Miniaturen der Dschunke aus. Ein Chem-, MAD-, und Cyberwarescanner (8) sind in die Sensorik des Fahrzeugs eingebaut. Waffen müssen abgegeben werden, Cyberwaffen werden per Software verschlüsselt (8) und so unbrauchbar gemacht.

Beide Boote hängen an einem Host (8) von Renraku Transport Service Chiba. Der gibt nicht jedem eine Marke. Seine Konfiguration (9/8/11/10) bleibt so auch im Falle eines Alarms. Neben durchgehend laufenden Patrouillen IC kann der Host jedes beliebige andere IC laden. Außerdem sind 2 Spinnen (Deckerin S. 121 GRW) rund um die Uhr anwesend.

Der Host setzt Eindringlinge fest und bestimmt den Aufenthaltsort. Die Renraku Sicherheit kommt in 1W6+4 Minuten mit einem 8 Mann Sicherheitstrupp (Elite-Konzernsicherheit S. 384 GRW) und sackt jeden vor Ort ein. **Game Over** (S. 23)

Der Wassergeist

Die Dschunke wird von einem materialisierten Wassergeist (S. 33) begleitet. Der Geist ist Verbündeter von Masamune, und maskiert sich mit Ujos astraler Signatur. Er kreist als Welle um den Bug und ist Luftabwehr, Löschanlage, Rausschmeißer, Rettungsschwimmer und Wetterbändiger in einem.

- Wer auf 100 Meter heran kommt wird als Gegner behandelt und aufgehalten. Mr. Lee und die Beiboote lässt er durch.
- Bricht an Bord Feuer aus ist er sofort zur Stelle und versucht zu löschen.
- Gäste die offensichtlich Leben und Gesundheit der anderen an Bord bedrohen, verschlingt er. Wenn sie bewusstlos sind spült er sie in ein Netz am Heck.
- Falls die Dschunke abstürzt sammelt der Geist Gäste und Personal ein und bringt sie in die Rettungsinseln.
- Um ihn herum regt sich nur ein sanfter Wind, egal wie schlecht das Wetter ist.

Maurice

Der Sous Chef der Drachenschunke, ein blinder Ghoul und Vertrauter von Masamune ist der Bossgegner (S. 32) in diesem Abenteuer. Umgehen kann ihn die Gruppe kaum. Bitte nimm dir Zeit seinen Part vorzubereiten. Lass ihn nicht ohne Monolog abtreten. Nimm einen Teil Dr. Hannibal Lector, einen Teil Jean Baptiste Grenouille, einen Teil Remy die Ratte und runde es ab mit etwas Frankenstein.

Der Koch ist ein Serienmörder mit Manieren. Ein Künstler der die Welt mit anderen Sinnen sieht. Ein heimlicher Fremdkörper in der hohen Welt der internationalen Küche und eine tragische Gestalt. Maurice wollte nie Ghoul sein. Aber er hat sich durchgebissen und arbeitet als Diener eines Drachen in der Position seines Lebens. Er ist ein stolzer Mann, der sich nicht von Runnern aus seiner Stadt vertreiben lässt. Maurice hat seine Allergie und Aussehen mit Magie im Griff. Seine Physische Maske zeigt europäische Gesichtszüge. Dank astraler Wahrnehmung kann er „sehen“. Er hat ein gutes Gehör und einen noch besseren Geruchssinn.

Hat die Gruppe ihn nicht vorher ausgeschaltet, ist er am Pass und überwacht die Küche. Setze Edge ein, um Charaktere zu bemerken, die durch die Küche schleichen wenn es sein muss. Maurice hat Anweisungen von Masamune die Dschunke mit seinem Leben zu verteidigen. Feuerbälle benutzt er an Bord nicht. Maurice wird von einem Geist des Wassers (6) begleitet der Schutz auf die Köche wirkt.

Masamune

Das HTR Team der Dschunke ist der Drache (S. 409 GRW) selbst. Wenn der intensivierte Levitationszauber oder der Wassergeist vergehen, schaut er persönlich nach dem Rechten. Er hat eine Reaktionszeit von 1W6+1 Minuten. Am Tag 3 hat er von 12:00 bis 18:00 eine Aufsichtsratssitzung die er nicht verlassen wird.

Masamune ist nicht als Endgegner gedacht. Wenn die Runner weglaufen wollen, lass sie. Er lässt sich mit der Rache gerne Zeit. Wenn du den Drachen verkörpern musst, denke an Smaug. Überheblich, eitel und grausam.

Sonstiges Personal

Keiner der anderen Angestellten ist eine Bedrohung. Alle wohnen in Renraku Konzernanlagen und sind dort vor der Gruppe sicher. Kommt es zum Kampf verstecken sie sich.

Horst (Koch): Mensch, 30 Jahre, Adept. Folgt dem Weg des Künstlers. Arbeitet seit 3 Jahren auf der Dschunke. Ein wortkarger Kerl mit Glatze.

Foo (Koch): Koreaner, Mensch, 50 Jahre, Adept. Folgt dem Weg des Künstlers. Arbeitet seit 10 Jahren auf der Dschunke. Singt gerne bei der Arbeit.

Taka (Kellnerin): Japanerin, 30 Jahre, Mystische Adeptin. Folgt dem Weg des Sprechers. Ist neu auf der Dschunke. Spricht 93 Sprachen, 60 davon fließend.

Gäste

Das Publikum der Dschunke besteht aus den oberen 10000. Fast ausschließlich Japaner, keine Kinder. Man sieht hier Gesichter die man aus den Medien kennt. Einige haben Leibwächter dabei. Ihre Waffen haben die in den Beibooten gelassen.

Für die Details schau in die Charakterbögen. Bediene Vorurteile, nutze Hobbywissen. Jeder Charakter soll im Gastraum etwas Vertrautes finden.

Poisson – Der Fischzug

Wie die Spieler den Run angehen ist ihre Entscheidung. Wie die Welt darauf reagiert ist deine. Gehen deine Spieler einen anderen Weg als hier skizziert, improvisiere.

In einer Kiste Fisch

Außer den Beibooten, wird nur der Lieferant **Mr. Lee** (S. 27, 31) vom Wassergeist zur Dschunke durchgelassen. Ihn zu finden ist leicht. Der Chinese ist in der Altstadt bekannt wie ein bunter Hund.

Von 6:00 bis 12:00 ist er draußen. Bevor er seinen Fang um 13:30 abgibt, genehmigt er sich eine Pause. Er dockt an einer schwimmenden Kneipe am Westrand der Altstadt an, trinkt Sake und erzählt den Kindern des Wirts Seemannsgarn.

„Heute Morgen, genau als die Sonne am Horizont erschien, hat ein Großer gebissen. Und er konnte sprechen.“

„Was hat er gesagt Onkel Lee?“

„Bitte töte mich nicht und ich erfülle dir drei Wünsche. - Da musste ich überlegen, welche drei Dinge möchte ich am liebsten.“

„Kuchen!“

„Ja, Kuchen ging mir durch den Kopf. Oder Honigreiskekse. Ihr wisst schon, die Leckeren, die eure Mutter macht.“

„Und was hast du dir gewünscht Onkel Lee?“

Der alte Chinese beugt sich runter und flüstert den Kindern etwas ins Ohr.

Bestechlich ist er nicht. Die Runner könnten sich im Fisch verstecken, sein Boot in eine fliegende Bombe umbauen, oder Mr. Lee ausschalten und sein Boot selbst zur Dschunke zu levitieren und sie stürmen.

An Deck stehen zwei volle Kisten mit lebendem Fisch. Bis Konstitution (4) passen die Runner da rein. Bei der Dschunke angekommen, müssen sie das Boot längsseits bringen. Der Sous Chef kontrolliert den noch zappelnden Fisch.

Ist es Maurice, bleibt die Kontrolle oberflächlich. Er spricht kurz mit Mr. Lee und bezahlt. Sprachsoftware fällt hier sofort auf. Eine Verkörperungsprobe (gegen 14) und die Täuschung gelingt. Wer still in der Kiste wartet, wird ins Lager levitiert.

Beim Ersatzmann des Ghouls, ist keine Probe notwendig. Er kontrolliert den Fisch gründlicher, ist aber keine Bedrohung.

Die Scanner ausschalten

Scanner an Bord der Beiboote verhindern, das die Gruppe Ausrüstung mit an Bord nehmen kann. Ein Decker, kann den Host der **Beiboote** (S. 14) hacken und die Scanner manipulieren. Schafft er es unbemerkt auf den Host muss er:

1. Eine Sicherheitsdesign o.ä. (1) Probe um zu wissen was er tun kann.
2. Das richtige Beiboot mit einer Matrixsuche (1) auf dem Host finden.
3. Die Scanner Datenbanken des Icons entschlüsseln und editieren. Eine Datei cracken (gegen 16) und eine Datei editieren (gegen 19)
4. Während der gesamten Zeit unentdeckt bleiben oder für Ablenkung sorgen

Der Verkehrsleit-Host von Renraku ist riesig. Myriaden von Daten wandern in den schimmernden Türmen ein und aus. Im Inneren gleicht der Host einer Karte von Chiba. Jedes Fahrzeug ein Icon. Die Verkehrsüberwachung zeigt ein beängstigend vollständiges Bild. Die totale Überwachung der gesamten Stadt. Nur wenige Flecken sind ohne Daten.

Ein Patrouillen Eis in Form eines Streifenwagens schießt an dir vorbei. Über den Datenmengen siehst du zwei Spinnen schweben. Dies ist kein Ort an dem man sich unbefugt aufhalten sollte.

Reservierung für Runner

Das Beiboot schickt um 21:45 an Tag 4 die Koordinaten des nächsten Helipad an die Gewinner. Dort sammelt es sie ein und fliegt zur Dschunke.

Aus Ledersesseln blickt ihr in die Bucht. Die Lichter von Chiba entfernen sich. Schon von Weitem könnt ihr die Drachenschunke erkennen. Sie zieht auf ihrer Bahn durch die Wolken. Eine Welle kreist um den Rumpf. Wasser regnet in die Bucht, aber die Welle verliert nicht an Substanz. Das Bild hat etwas Unwirkliches.

Euer Boot geht längsseits, eine Reling fährt aus. Hologramme blockieren den Drohnen der Paparazzi die Sicht. An Bord empfängt euch eine Japanerin. Sie blickt demütig zu Boden als sie euch in eurer Muttersprache begrüßt.

Eine Treppe führt herunter in das Restaurant. Einige Gäste schauen hoch als ihr den Raum betretet. An Bord geht es nicht um das Essen oder die Aussicht. Es geht darum gesehen zu werden. Für einen Abend gehört ihr zu den oberen Zehntausend.

Wenn die Gruppe an Bord ist, hat sie bis 1:00 Zeit. In der Zeit wird sie von der Küche verwöhnt und von den anderen Gäste ausgefragt. Unbekannte Gesichter sind in diesen Kreisen selten und jeder will wissen wer die Männer und Frauen am Nachbartisch sind.

Gäste dürfen an Deck um zu rauchen oder frische Luft zu schnappen. Die Küche dürfen sie nicht betreten. Versuchen sie es dennoch, kommt es zum Tumult. Leibwächter bringen ihre Schützlinge in Sicherheit, Behörden werden verständigt.

Das Verlobungessen

Diese optionale Szene, ist für ein reines Face als Solo gedacht. Eine potentiell desaströse Situation die nicht in einem Kampf enden soll. Sind mordlüsterne Charaktere anwesend lasse die Begegnung lieber weg. Du kannst sie auch einbauen, wenn die Runner außerhalb der Geschäftszeiten einbrechen. Yuito bekommt ein Restaurant nur für zwei.

Yuito, Konzernprinz von MCT, macht ausgerechnet jetzt seiner Freundin Yui einen Antrag. Der junge Mann ist eine nationale Kampfsportikone (S. 117 GRW). Er trägt einen gepanzerten Anzug (8). Seine Sorge gilt ausschließlich Yuis Sicherheit.

Yui ist, nach Meinung der Nation, das glücklichste Mädchen Japans. Sie studiert Medizin, und kümmert sich ehrenamtlich um Bedürftige in einem Eta Dorf am Rand von Chiba. Sie ist nicht begeistert, wenn ihr großer Moment unterbrochen wird.

Begleitet werden die beiden von Yuitos Mentor und Leibwächter Meister Wu (Elitespezialeinheit Anführer S. 385 GRW), mit gepanzertem Anzug (8) und einem verborgenen Tonfa Waffenfokus (4) aus Holz. Seine Sorge gilt der ausschließlich der Sicherheit des Jungen. Wu wird aufmerksam sobald die Gruppe an Bord kommt und hält auf das Face zu für ein Gespräch unter Kollegen. Was immer sie hier zu tun haben, es muss noch einen Moment warten.

„Yui. Warum haben wir das nicht schon vor zwei Jahren gemacht?“

„Das fängt nicht besonders romantisch an.“

Yuito steht auf und kniet nieder.

„Vor genau zwei Jahren. In der Strandbar von Raul. Ich war ausgebüchst. Du warst dort, weil deine Tante Hochzeit gefeiert hat. Wir haben uns geküsst und du hast gesagt, das du nicht mit einer Medienfigur zusammen sein willst.“

„Und du sagtest, hier sind keine Kameras.“

„Ich hätte dich auf der Hochzeit fragen sollen ob du mich heiraten willst und nicht erst heute.“

„Ja.“

„Ja?“

„Ja ich will!“

Von den Tischen / Aus der Küche erklingt Applaus. Eine Dessert in Herzform schwebt zum Paar.

Maurice zaubert den beiden eine Manaillusion von Elton Johns „[Your Song](#)“. Kurze Zeit später verlässt das Paar die Dschunke.

Geiselnahme

Wenn die Gruppe eine Geiselnahme an Bord plant, oder sich spontan dazu entscheidet wird es hässlich. Wer hier eine Reservierung bekommt, ist gegen Geiselnahmen versichert. Frauen weinen, Leibwächter beschwichtigen, der Wassergeist und oder Maurice greifen ein.

Wenn die Situation nicht in 5 Minuten vorbei ist, befindet sich die Gruppe inmitten eines Großaufgebots von Sicherheitsfirmen, Presse und Polizei. **Game over** (S. 23)

Fünf Sterne fallen in die Bucht

Egal ob durch Beschuss mit Napalmraketen oder ein Gefecht an Bord; Falls die Hülle der Dschunke beschädigt wird, löst sich der Levitationszauber auf. Ab 50% Schaden am Rumpf fällt das Restaurant **langsam** aus den Wolken. Lass dir Zeit mit der Szene. Von außen mag es cool aussehen, aber an Bord ist es eine Nahtod-Erfahrung.

Um euch herum bricht der Rumpf des Schiffes Stück für Stück auseinander. Die Dschunke neigt sich schräg nach unten. Das Holz stöhnt unter den Scherkräften, die Inneneinrichtung fällt von den Wänden.

Ein Spieler darf dem ausgestopften Schwertfisch (8K DK -2) ausweichen.

Der Aufprall drückt euch die Luft aus den Lungen. Das Wasser bricht von allen Seiten in die Dschunke ein und zieht das Wrack nach unten. Neben euch schreien verängstigte Stimmen nach Hilfe.

Beim Aufschlag müssen die Charaktere 10K DK -4 Fallschaden widerstehen. Eine ausgedehnte Tauchen Probe (4) ist notwendig, um aus dem sinkenden Wrack zu entkommen. Lasse den Charakter nach jedem Wurf (Würfe+1)G Erstickungsschaden widerstehen und erneut würfeln.

Wer ohne Taucheranzug in der Bucht badet, darf einer Krankheit Stufe (4) widerstehen. Misserfolge geben hässlichen Ausschlag, kritische Patzer etwas Fieses, das behandelt werden muss.

Ab hier tickt die Uhr. Rettungsmaßnahmen der Küstenwache (Morgan Cutlass S. 470 GRW) laufen sofort an. Sie brauchen 1W6 Minuten um am Wrack zu sein. Weitere Pressedrohnen (MCT Nissan Roto S. 473 GRW) sind eine Minute später vor Ort. Ist die Gruppe noch da, wird sie von der Küstenwache verhaftet **Game over** (S. 23)

Ein italienischer Job

Wer den Safe unter Wasser knacken und fliehen will, sollte die passende Ausrüstung (S. 14) und ein U-Boot mitbringen. Die Küstenwache und der Wassergeist verfolgen die Gruppe nicht. Sie sind damit beschäftigt die Überlebenden zu bergen.

Ihr gleitet lautlos durch die Bucht. Über euch seht ihr strampelnde Beine und schwebende Vorspeisen. Euer U-Boot nimmt Fahrt auf. Wie ein Spuk verschwindet die Szene im trüben Wasser hinter euch. Ein Tigerhai schwimmt an euch vorbei. Der stumme Zeuge eures Fischzugs.

Fallschirme

Minifallschirme, die nicht in die Kleidung eingearbeitet sind, können die Charaktere mit einer Fingerfertigkeit (4) Probe an Bord schmuggeln.

Mit einer Freier Fall (4) Probe schaffen es Charaktere im (hoffentlich wartenden) Fluchtboot zu landen. Wenn nicht, schlucken sie Wasser. Charaktere mit kritischem Patzer verheddern sich im Wasser in den Seilen und müssen gerettet werden.

Ich gehe einfach zur Vordertür raus

Den Job unbemerkt während des Dinners durchziehen, ist die Königsdisziplin. Schafft es deine Gruppe eine perfekte Lösung zu finden, lass sie ihren Abgang genießen.

Die Kellnerin verabschiedet sich mit einer Verbeugung. Im Beiboot wartet eine Kiste Zigarren auf euch. Ein Geschenk des Hauses. Ihr seht durch die Fenster, wie sich die Dschunke entfernt. Keiner an Bord hat einen Schimmer was grade passiert ist.

Live aus der Bucht von Tokio

Im schlimmsten Fall ist der Drache den Runnern auf den Fersen. Masamune hat grade wertvolle Aktivposten verloren und er ist wütend. Die Bilder werden weltweit live übertragen.

Ihr seht wie sich die Skyline von Chiba schlagartig verändert. Die Firmenreklame und das Meer von AR weicht einer Live Übertragung, die tausendfach von den Fassaden flimmert. Polizeisirenen, Luftaufklärungsdrohnen und kreischende Zivilisten. Die Kamera zoomt auf eure Gruppe zu und bleibt für eine Zeitlupe auf dem Gesicht des Streetsams hängen. Dann fährt die Kamera weiter für eine Totale von Masamune, der stark an Boden gewinnt. Am Bildschirmrand werden Quoten eingeblendet. Eure stehen schlecht.

Denk daran deinen Runnern eine Chance zur Flucht zu lassen. Unter Wasser kann ihnen der Drache nicht folgen.

Desert – Die Folgen

Neugierige Augen

Waren die Charaktere zu ungeschickt sich zu verstellen, oder sie haben zu häufig die Dienste von Myers in Anspruch genommen? Jetzt hat Aegis Cognito ein paar neue Runner in Chiba entdeckt, und würde gerne mehr wissen. AC beobachtet nur, aber greift nicht ein.

Den Charakteren folgen Drohnen (Lockheed Optic S. 472 GRW), oder getarnte Agenten. Diese Szenen sollen die Gruppe nicht behindern, wenn sie gut voran kommt. Am Ende des Runs bekommen die Charaktere den Nachteil Dossier.

Übergabe

Wenn die Gruppe Tanaka für die Übergabe anruft, gibt er ihnen Koordinaten eines Safehouse in den **Bleeds** (S. 25). Ein einsamer Assistent wartet dort. Er prüft den Fokus. Dann gibt Tanaka die vereinbarte Bezahlung frei und der Assistent verteilt Credsticks.

Game Over

Wenn die Polizei oder Renraku Sicherheit die Gruppe einsackt, ist der Job gescheitert. Die UCAS, Japan und Renraku streiten darum wer die Runner aufnehmen muss. Nach 2 Wochen werden sie zu Renraku abgeschoben und bekommen eine Cortexbombe eingebaut. Außerdem müssen alle einen Job ohne Bezahlung für Renraku erledigen.

Ein unerwarteter Erfolg

Falls die Runner Masamune töten, gibt es einen angemessenen Empfang.

Ein demütiger Mr. Tanaka empfängt euch in eurer Suite. Er bedeutet euch Platz zu nehmen.

„Ersten Schätzungen nach sind die Kurse nur kurzfristig eingebrochen. Sie haben heute das Machtgefüge im Renraku Konzern verschoben. Sehr zu meinem Vorteil, möchte ich hinzufügen. Meine Herren, sie haben meine Erwartungen nicht nur übertroffen, sie haben Maßstäbe gesetzt. Mit ihrer Erlaubnis habe ich die vereinbarte Bezahlung korrigiert.“

Neben Bezahlung, dem Rest der Spesen und einem Termin in einer Deltaware Klinik, gibt es für jeden Charakter 50% Rabatt auf wahlweise:

- ein Stück Deltaware
- einen Fokus bis Verfügbarkeit 20E
- ein Deck
- ein Fahrzeug bis 20E (in einem Hangar zu Hause. 1 Monat bezahlt)

Karma und Konsequenzen

Die Charaktere erhalten Karma nach S. 377 GRW

- 2 überlebt
- 1 den Fokus zerstört oder versenkt
- 2 den Fokus übergeben
- 2 Schwierigkeit (3 wenn der Drache auftaucht)

Ziehen die Spieler den Job unbemerkt durch, gibt es nochmal 2 Karma für guten Stil. Wenn nicht dürfen sie sich Masamune als 10/1 Feind notieren.

Folgende Vorschläge geben dem Spieler der sie macht einen Karmapunkt:

- Vnter Vasser: Ein U-Boot kaufen/mieten
- Vorbereitung: Maurice vor dem Run töten
- Vorsorge: Fallschirme o. Safehouse kaufen
- Veuer Vasser: Wassergeister mit Feuer angreifen
- Vandalen: Eine Ablenkung für den Hack kaufen
- Verkleidung: In Mr. Lees Fischlieferung an Bord gelangen
- Verhindert: Während Masamunes Aufsichtsratssitzung einbrechen
- Vernzündung: Mr. Lees Boot als Bombe gegen die Dschunke benutzen
- Vertikal: Heimlich durch den Boden der Toilette ins Büro schneiden

Folgende Fertigkeiten geben dem Charaktere der sie hat und einsetzt einen Karmapunkt:

- Luxus Restaurants (o.ä.), Industriemechanik, Freier Fall, Schiffe und Tauchen

Folgendes gibt einen Punkt Straßenruf:

- Den Auftrag schaffen
- Die Dschunke versenken
- Masamune töten (2)
- Maurice töten

Folgendes gibt einen Punkt schlechten Ruf:

- Die Dschunke samt Gästen versenken
- Bunrakupuppe für Prof. Ichitake
- Myers bescheissen oder töten
- Mr. Lee töten

Folgendes gibt einen Punkt Prominenz:

- Das Renraku Preisausschreiben „gewinnen“ (nicht die Leibwächter)
- Eine Frage auf der Pressekonferenz stellen
- Maurice am Helipad exekutieren
- Masamune töten (2)

Beinarbeit, Gegner, Karten und Nachrichten

Chefkoch Ujo Goroda

Berühmte Köche, Luxusrestaurants o.ä.

- 1: Der Chef der Drachenschunke. Medienscheu. Man sieht ihn nie außerhalb des Restaurants.
- 3: Angeblich schwingt der nicht selbst den Löffel. Lässt alles seinen Sous Chef machen.
- 4: Gibt Gerüchte das der ein Drache ist.
- 8: Ujo ist in Wirklichkeit Masamune.

Chiba, siehe auch [Google Maps](#)

Ortskenntnis Chiba oder Japan (-2)

- 1: Ein Hafen in der Bucht von Tokio. Ein Schmugglerparadies.
- 2: Eine Hochburg der Konzerne MCT und Renraku.
- 4: Wenn du da bist geh unbedingt in die Altstadt.

Die Altstadt

- 1: Das Vergnügungsviertel von Chiba. Tolles Nachtleben.
- 2: Da sollte man vorsichtig sein. Die Polizei lässt sich da nicht blicken.
- 4: Gehört der Yakuza. Gaijins die sich nicht benehmen können verschwinden einfach.
- 6: Da gibt es eine Runnerkneipe. „The Gaijins Game“.

Die Bleeds

- 1: Richtig üble Gegend. Gehst du da allein rein bist du tot.
- 2: Im Süden der Altstadt. Da sind die Bodyshops und Schmugglerverstecke.
- 4: Dort gibt es schwarze Kliniken. Die werden für 2 Tage aufgebaut und verschwinden dann wieder.
- 8: Da lebt ein gefährlicher Ghoul. Sein Jagdgebiet ist die Kanalisation am Westende.

Die Drachenschunke

Die Schatten (Japan)

- 4: Hab von einem Chummer gehört, der in dem Laden ein Johnsontreffen hatte.
- 6: Da sollen vor den Öffnungszeiten Aufträge vergeben werden. Vom Chefkoch.
- 8: Die gehört dem Drachen Masamune. Ist Tarnung für seine Schattenaktivitäten.

Magietheorie, Arkana, o.ä.

- 1: Die Dschunke wird von Magie in der Luft gehalten.
- 2: Das muss sehr mächtige Magie sein. Die Dschunke sieht schwer aus.
- 4: Ein verankerter oder intensivierter Levitationszauber. Von einer Ritualgruppe oder einem mächtigen Initiaten.
- 6: Selbst ein Initiat höheren Grades kann diesen Zauber nicht ohne Hilfe wirken. Von dem Entzug ganz zu schweigen. So was endet normalerweise tödlich. Da steckt bestimmt ein Drache hinter.

Luxusrestaurants, o.ä.

- 1: Hab ich schon mal gehört. Eins von den richtig edlen.
- 2: Da geben sich CEOs und Prominente die Klinke in die Hand.
- 4: Gibt Gerüchte das der Chef ein Drache ist. Bei dem Namen kein Wunder.
- 6: Einer der Köche soll ein Ghoul sein. Gab eine Untersuchung der japanischen Behörden. Die wurde von Renraku gestoppt.

Eine Matrixsuche nach gelöschten Daten gelingt mit Geduld und 6 Erfolgen.

Eine Simrig Aufzeichnung von 2070 mit dem Titel „Rigger vs. 5-star-restaurant“. Sie zeigt die Sensorik einer Drohne die sich der Dschunke nähert.

Die Drohne nimmt das Ziel ins Visier und schießt eine Rakete ab. Ein Wassergeist fliegt der Rakete entgegen. Sie explodiert in seinem Inneren, Wasser spritzt in alle Richtungen weg. Kurz darauf startet die zweite Rakete. Während der Geist sich erneut in Stellung bringt, verlässt ein kleinerer Geist das Schiff und hält auf die Drohne zu. Die Drohne bricht ihren Anflug ab. Die Hecksensorik zeigt wie die zweite Rakete detoniert. Dann bedeckt Wasser die Kamera und die Aufzeichnung endet. Ein Bild von einem bärtigen Menschen mit Kopftuch wird eingeblendet. Lightning Jack 2040-2075, Straßenpirat, Runner, Rigger, Legende. Ruhe in Frieden.

In den Kommentaren finden sich die Gerüchte 4 und 6 aus Die Schatten (siehe oben).

Die Oldboys

Deckergruppen (Japan)

- 1: Ein Haufen pickelgesichtiger Teenager mit Cyberdecks.
- 2: Das sind nihilistische Scherzbolde, technophile Mietlinge.
- 4: Die hängen in einem Cybercafe in der Altstadt ab. Das heißt „leet“ oder so.
- 6: Die sind teuer, aber zuverlässig. Die haben sogar Technomancer in den Reihen.

Die Schatten

Die Schatten (Japan)

- 1: Der Decker Case wurde in Chiba für einen Hack auf 'ne KI angeheuert.
- 3: Wenn du da arbeiten willst, schau im „The Gaijins game“ vorbei. Frag nach Myers.
- 4: Aegis Cognito hält in Chiba die Augen nach international aktiven Runnern offen.
- 8: Der Drache Masamune hat für Treffen mit Runnern sogar seinen eigenes Restaurant. Die Drachenschunke.

Masamune

Renraku oder Drachen

- 1: Ein Drache bei Renraku. Der sitzt im Aufsichtsrat.
- 4: Der hat grade Probleme mit einem anderen Machtblock im Konzern.
- 8: Dem gehört dieses Luxusrestaurant. Die Drachenschunke.

Mr. Lee

Jeder befragte NSC in der Altstadt hat eine der Infos

- 1: Klar, der blinde Magier. Der fängt Fische mit Wassergeistern.
- 2: Der beliefert täglich die Drachenschunke mit frischem Fisch.
- 3: Gegen Mittag kannst du ihn am Westende der Altstadt finden. Er trinkt da in den schwimmenden Kneipen seinen Sake.
- 4: Ich hab mal gehört das der einen Trupp Yaks in die Bucht gezaubert hat.

Professor Ichitake

Renraku, Biotechnologie, o.ä.

- 1: Laborleiter bei Renraku. Akademiker, Aktionär, alleinstehend.
- 2: Der Mann hat die Standardwerke für Biotechnologie verfasst.
- 3: Er hat grade Probleme im Konzern. Masamune bewilligt ihm keine neuen Mittel.
- 4: Der geht fast jeden Abend in die Altstadt ins Bordell.

Sous Chef Maurice Dubois

Berühmte Köche o.ä.

- 1: Der kocht in der Drachenschunke. Schon seit einer halben Ewigkeit.
- 2: Ein schräger, menschenscheuer Typ. Niemand kennt den privat.

- 4: Der wohnt irgendwo in der Altstadt. Die setzen den nach der Arbeit immer da ab.
6: Ein paar üble Gerüchte gibt's über den. Soll ein Vampir sein.
8: Der ist ein Ghoul und ich kann dir auch genau sagen wann und wo er jagen geht.
Tu mir nur ein Gefallen. Sag ihm das ich euch geschickt habe.

Yui und Yuito

High society (Japan)

- 1: Das Traumpaar der Nation. Hoffentlich fragt er sie bald.
2: Er ist Karateka, sie eine angehende Ärztin.
3: Er wird immer von einem Leibwächter begleitet.
4: Die haben angeblich in der Drachenschunke reserviert.

Nachrichten in Chiba

Falls die Charaktere Nachrichten schauen, sehen sie eine dieser Sendungen.

„Ist es endlich so weit?“

Gerüchte um die baldige Verlobung von MCT Kronprinz Yuito und seiner Freundin Yui verdichten sich, nachdem bekannt wurde das beide einen Tisch in der Drachenschunke reserviert haben. Wir sind gespannt ob der junge Profisportler sein Herz verschenkt.“

„Professor Ichitake,

Biotechnologe und Gewinner des Medizin Nobelpreis, für Studien über die Modifikation von Botenstoffen im menschlichen Gehirn, fordert öffentlich die Gelder für seine Forschung aufzustocken. Vor der Renraku Aufsichtsratssitzung am (Tag 3) deutet alles auf eine Blockade weiterer Mittel hin. Als größter Gegner gilt der Drache Masamune.“

Ryumyo gesichtet

„Majestätisch. Unser aller Kaiserdrache lebe hoch. Der Unvergleichliche hat heute (Tag 3) einen seiner Diener und loyale Gläubige mit seinem Angesicht geehrt. Seine Worte waren nicht für unsere Ohren bestimmt, aber die Nachricht lautet:

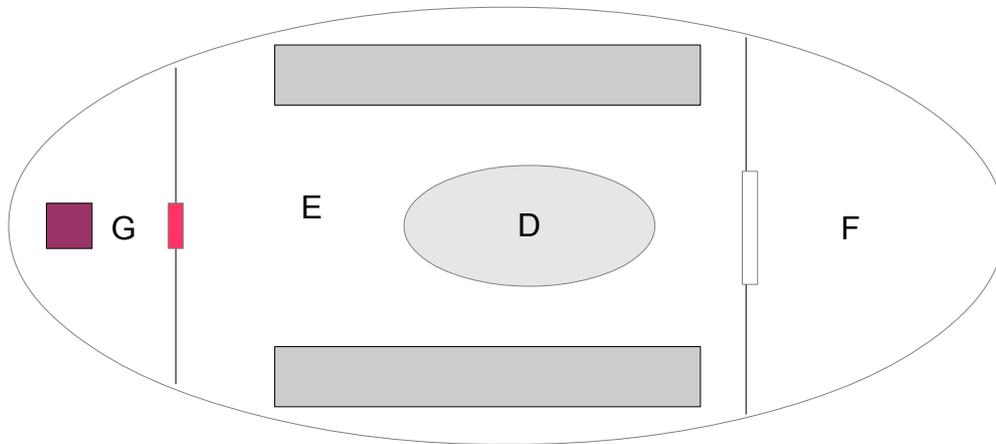
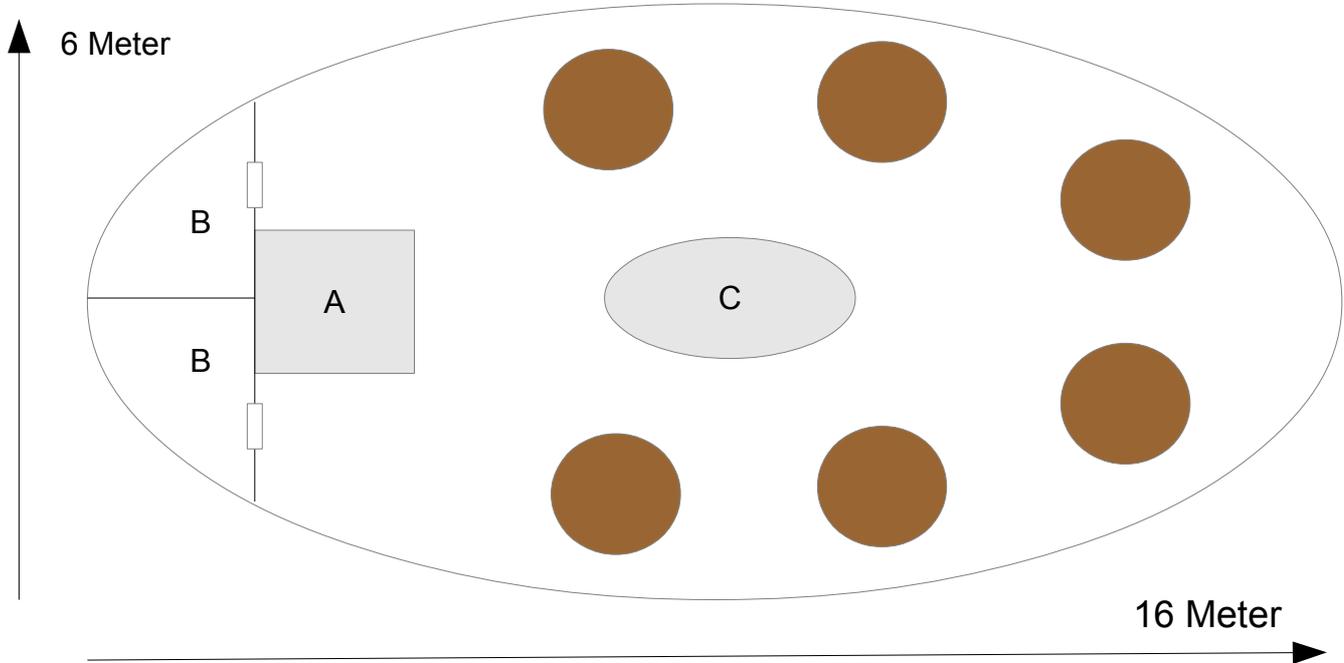
Seid gehorsam und arbeitet fleißig. Zum ewigen Ruhme unseres Kaiserreichs.“

Karte Drachenschunke

A: Treppe zum Oberdeck

B: Toiletten

C: Bar und Öffnung nach unten



Küche

D: Pass

E: Küche

F: Lager

G: Büro des Chefs



Hartholztür: Struktur 6 Panzerung 8 Standardschloss (8)



Bodensafe

Gegner: Yakuza Anwarter										Professionalitat: 4			
Attribute										Limits			
Kon	Ges	Rea	Sta	Wil	Log	Int	Cha	Mag	Edge	Korperlich	5		
4	4	3	4	3	2	3	3	-	-	Geistig	4		
										Sozial	5		
Zustandsmonitore										Kampfwerte			
		-1			-2			-3		Initiative	6 + 1W6		
										Ausweichen	6		
										Bewegung	8 \ 16		
										Panzerung	9		
Waffen										Pools			
Name		P	Schaden	DK	Modus	RK	Mun				Fertigkeit	Wert	Pool
Messer		5	5K	-1							<	4	8
Leichte Pistole		7	7K	-	HM	-	11				<	4	8
Ausrustung										Einschuchtern	4	7	
1 Dosis Cram, Kommlink (2)										Laufen	3	7	
										Schleichen	2	6	
										Wahrnehmung	3	6	

Gegner: Yakuza Anfuhrer										Professionalitat: 4			
Attribute										Limits			
Kon	Ges	Rea	Sta	Wil	Log	Int	Cha	Mag	Edge	Korperlich	6		
4	5	5	4	5	3	4	3	-	2	Geistig	5		
										Sozial	6		
Zustandsmonitore										Kampfwerte			
		-1			-2			-3		Initiative	8 + 1W6		
										Ausweichen	8		
										Bewegung	10 \ 20		
										Panzerung	9		
Waffen										Pools			
Name		P	Schaden	DK	Modus	RK	Mun				Fertigkeit	Wert	Pool
Katana		7	7K	-3							<	5	10
Automatische Pistole		4(5)	7K	-	HM/SM/AM	-	30				<	5	10(11)
Ausrustung										Einschuchtern	6	9	
1 Dosis Cram, Kommlink (4)										Laufen	4	8	
										Schleichen	3	8	
										Wahrnehmung	4	8	

Gegner: Mr. Lee										Tradition: Shinto Entzugswiderstand: 12			
Attribute										Limits			
Kon	Ges	Rea	Stä	Wil	Log	Int	Cha	Mag	Edge	Körperlich	3		
2	3	2	2	6	3	6	5	5	3	Geistig	6		
										Sozial	8		
Zustandsmonitore										Kampfwerte			
		-1			-2			-3			Initiative	8 + 1W6	
											Ausweichen	8	
											Bewegung	6 \ 12	
										Panzerung	-		
Zauber										Pools			
Name		Art	Reichweite		Schaden		Dauer	Entzug		Fertigkeit	Wert	Pool	
Betäubungsblitz		M	BF		G		S	-3		Spruchzauberei	7	12	
Manaball		M	BF(F)		K		S	KS		Herbeirufen	6	11	
Levitieren		P	BF				A	-2		Einschüchtern	2	6	
Wahrheit prüfen		M	B				A	-2		Askennen	6	12	
Mr. Lee ist blind und hat durchgehend astrale Wahrnehmung aktiv										Überreden	6	11	
										Wahrnehmung	6	12(8)	

Gegner: Mr Lees Wassergeister													
Attribute										Limits			
Kon	Ges	Rea	Stä	Wil	Log	Int	Cha	Mag	Edge	Körperlich	8		
5	6	7	5	5	5	5	5	5	-	Geistig	7		
										Sozial	7		
Zustandsmonitore										Kampfwerte			
		-1			-2			-3			Initiative	12 + 2W6	
											Astrale Initiative	10 + 3W6	
											Ausweichen	12	
Herbeigerufener Geist des Wassers (3) mit 2 Diensten (kein aktiver Dienst) Gebundener Geist des Wassers (5) mit 3 Diensten (auf Heimatebene)										Bewegung	12 \ 24		
										Immunität normale Waffen bis 10K	Panzerung 0(15) 2 Autoerfolge		
Waffen										Pools			
Name		P	Schaden		DK		Reichweite			Fertigkeit	Wert	Pool	
Wasserfaust		8	5G		-		-			<	5	11	
Wasserstrahl		5	7G		-		10/20/40/75			<	5	11	
Zusätzlich Kraft: Wetterbeherrschung										Askennen	5	10	
										Wahrnehmung	5	10	

Gegner: Maurice Wassergeister																
Attribute											Limits					
Kon	Ges	Rea	Stä	Wil	Log	Int	Cha	Mag	Edge		Körperlich	9				
6	7	8	6	6	6	6	6	6	-		Geistig	8				
											Sozial	8				
Zustandsmonitore											Kampfwerte					
		-1			-2			-3			-4			Initiative	14 + 2W6	
														Astrale Ini	12 + 3W6	
														Ausweichen	14	
Herbeigerufener Geist des Wassers (6) mit 2 Diensten (An Bord: wirke Schutz, An Land: Hilf im Kampf)											Bewegung	14 \ 28				
Gebundener Geist des Wassers (6) mit 3 Diensten (An Bord: auf Heimatebene, An Land: Hilf im Kampf)											Immunität normale Waffen bis 12K	Panzerung 0(18) Autoerfolge 3				
Waffen											Pools					
Name	P	Schaden	DK				Reichweite				Fertigkeit	Wert	Pool			
Wasserfaust	8	6K	-				-				<	5	11			
Wasserstrahl	5	6K	-				12/24/48/90				<	5	11			
Zusätzlich Kraft: Wetterbeherrschung; Schutz											Askennen	5	10			
											Wahrnehmung	5	10			

Gegner: Der Wassergeist der Dschunke																
Attribute											Limits					
Kon	Ges	Rea	Stä	Wil	Log	Int	Cha	Mag	Edge		Körperlich	14				
10	11	12	10	10	10	10	10	10	10	-	Geistig	13				
											Sozial	13				
Zustandsmonitor											Kampfwerte					
		-1			-2			-3			-4			Initiative	22 + 2W6	
														Astrale Ini	20 + 3W6	
														Ausweichen	22	
Die Drachenschunke											Bewegung	22 \ 44				
Rumpf: 16 Panzerung: 8											Immunität normale Waffen bis 20K	Panzerung 0(30) Autoerfolge 5				
											Pools					
Name	P	Schaden	DK				Reichweite				Fertigkeit	Wert	Pool			
Wasserfaust	14	10G	-				-				<	10	21			
Wasserstrahl	10	10G	-				20/40/80/150				<	10	21			
Zusätzlich Kraft: Wetterbeherrschung; Bindung											Askennen	10	20			
											Wahrnehmung	10	20			