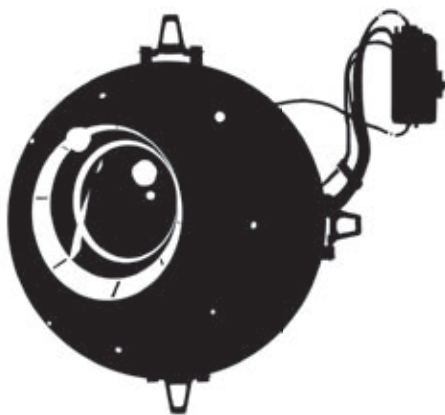




PANOPTIKUM	4	Kriegsberichte	69
VORWORT	5	Vorspiel	69
Neue Abenteuerstruktur	5	Infos	70
Beinarbeit	5	Daumenschrauben	71
		Keine Panik	72
MERCHANDISE	7	MAN SIEHT SICH IMMER ZWEIMAL	73
Das Abenteuer	7	Hintergrund	73
Das Spiel mit dem Unvermögen	7	Ablauf	73
Handlungsablauf	8	Auftakt in Berlin	75
Teil 1 – Die Fabrik	9	Das Treffen mit Schmidt	75
Der Auftrag	9	Meeting Daisy	77
Gut geplant ist halb gewonnen	11	Hausfriedensbruch in zwei Teilen	79
Krawall	14	Tempelhof	80
Ein Mord!	21	Das Heim des Vampirs	81
Teil 2 – Auf der Flucht	22	Wichtige NSC in diesem Abschnitt	83
Am Tatort	22	Ein glücklicher Klient	84
Pressestimmen	23	Wie geht es weiter?	84
Detektivarbeit	24	Der Deal mit Daisy	85
Teil 3 – Den Spiess umdrehen	30	Ein Deal ist ein Deal – Leider	85
Bei Schmidts zu Hause	30	Nur ein kleiner Gefallen	86
Markus Streuner-Katloff	33	Wie geht es weiter?	87
Kämpfa	34	Wichtige NSC in diesem Abschnitt	88
OmnisGameTech – die Garage	35	Untergetaucht	89
Fazit	38	Wie geht es weiter?	91
Karmavergabe	38	Der Ausweg	93
Schergen und bewegliche Ziele	38	Der Feind meines Feindes	93
		Licht am Ende des Tunnels?	93
SCHLUSSPIFF	40	Die Schnitzeljagd, erster Teil	94
Hintergrund	40	Die Schnitzeljagd, zweiter Teil	95
Ablauf	40	Wichtige NSC in diesem Abschnitt	95
Die Anwerbung	41	Die Schnitzeljagd, Dritter Teil	96
Meines Bruders Hüter	43	Wichtige NSC in diesem Abschnitt	97
Wenzels Abstieg	43	Die Schnitzeljagd, Letzter Teil	97
Zwischenbericht	48	Der letzte Deal	98
Bereit sein ist alles	49	Der Erste Schritt: die fehlenden Beweise	99
Hinein ins Vergnügen!	50	Bummeln auf dem Markt	99
Durch die Barrikade	50	Wichtige NSC in diesem Abschnitt	102
Durch die Kanalisation	51	Der Zweite Schritt: Die Veröffentlichung	104
Im Kriegsgebiet	53	Live auf Sendung	104
Die Andarta-Forschungsanlage	54	Wichtige NSC in diesem Abschnitt	107
Der Birkenkeller	55	Abspann	108
Block I – Vorhof zur Hölle	56	Epilog	108
Block II – Verlassene Hallen	58	Karmavergabe	109
Block III – Andartas Herz	62		
Block IV – Block der Lebenden Toten	65	FETTE BEUTE	110
Bewegliche Ziele	66	Geschichte einer Vendetta	110
Das Team der DeMeKo	66	Ein gewagter Plan	110
Ren2-Versuchspersonen	67	Chaos	111
DSKL-Offizielle	68	Heute	111
Abspann	68	Ablauf	111
Karmavergabe	68	Sportskanonen gesucht	112





IMPRESSUM: BLUT UND SPIELE

Texte: Peer Bieber, Lars Blumenstein, Torben Föhrder, Tobias Hamelmann, Jan Helke, Michael Rösner, Martin Schmidt, Melanie Schulze, Stefan Unteregger

Redaktion: Tobias Hamelmann mit Unterstützung von Lars Blumenstein

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Innenlayout: Ralf Berszuck

Überarbeitetes Design: Ralf Berszuck, Rita Geers

Art Direction: Tobias Hamelmann

Coverbild: Karsten Schreurs

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Illustrationen: Klaus Scherwinski, Andreas „AAS“ Schroth, Lydia Schuchmann

Karten und Logos: Jan Helke, Jochen Hinderks, Andreas „AAS“ Schroth, Lydia Schuchmann, Melanie Schulze

Lektorat: Lars Blumenstein, Jan Helke, Benjamin Plaga, Roman Reiß, Lars Schiele, Stephanie von Treyer

Danksagung: Danke an alle Fans, die nach so langer Zeit immer noch wissen, was Stadtkrieg ist. Kaum war das Thema des Buches veröffentlicht, schallte es durch die Foren: Es ist wieder da! Danke auch an die restlichen Autoren im Team, die an diesem Band zwar nicht mitgearbeitet haben, dafür aber mit Kommentierungen die Qualität der Texte und den Ideenreichtum des Buches gefördert haben. Und besonderen Dank an Jan, AAS und Benjamin – die diesmal bis an die Grenzen ihrer Belastbarkeit gegangen sind, damit alles rechtzeitig fertig wird und dann nochmal eine Schuppe draufgelegt haben, wenn der Chefredakteur mal wieder Sonderwünsche hatte.

Spezieller Dank an: Chewie für Anregungen, Kritik und gute Ideen – und für die DeMeKo-Verbindung.

Pegasus Spiele GmbH,

Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc.

© 2011, 2012 Topps Company, Inc.

Alle Rechte vorbehalten.

Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten.

Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.PEGASUS.DE

Ablauf	113
Das Treffen	113
Spurensuche	114
Auf Schritt und Tritt	117
Ablauf	117
Auf frischer Fährte	117
Auf der Überholspur durch die Innenstadt	120
An den Garagen	122
Den Anschluss bekommen	123
Ablauf	124
Den Kontrakt vertiefen	124
Im Schatten der Vergangenheit	125
Einen Vorteil bekommen	130
Ablauf	131
Plenk über die Runden bringen	131
No Risk, No Fun	131
Showdown	135
Ablauf	135
Schmutzige Ermittlungen	136
Showdown Moorfleet	136
Ein sauberer Schlussstrich	141
Ablauf	141
Karma, Kassensturz und Konsequenzen	142
Wichtige Personen	141
Konrad Letthauer, Schmidt	141
Werner Plenk	142
Andreas Meinke, der Techniker	142
Stefano Mattaluci, der Troubleshooter	143
STADTKRIEG ADL	144
Moderne Gladiatoren	144
Die Kunst des Krieges	144
Auf ins Gefecht	148
Der jährliche Krieg der DSKL	153
Die Deutsche Stadtkriegsliga	154
Kriegsschauplätze	167
Der Kopf der Schlange – Ligabetrieb	167
Im Schatten des Schlangennestes – Die Wettmafia	169
Medienzirkus	170
Spielinformationen	172
Rüstungsregeln	172
Perimetersicherung	172
Weisse Flecken	175
NSCs und Werte im Stadtkriegumfeld	175
Teutonen-Cup 2073	177




```

Verbinde mit Panoptikum...
... Matrix-Zugangs-ID verschleiert
... Verschlüsselung generiert
... Infostruktur JackPoint.Layout.lay geladen und adaptiert.
... Verbinde mit Onion Router
> Login
*****
> Bitte Passwort eingeben
*****
... Bestätige biometrischen Scan
Verbunden mit <FEHLER: UNBEKANNTER KNOTEN>
„Eine völkerverbindende Sache. Vor allem die Ärzte baben viel zu verbinden.“
Herbert Rosendorfer

```

PANOPTIKUM

Willkommen zurück bei Panoptikum, Omaa.
Deine letzte Verbindung wurde vor 3 Stunden, 51 Minuten und 11 Sekunden getrennt.

Heutiger Hinweis

- * In Bogotá brennt der Wald. Suchst du Söldneraufträge, Stahlregen und wolltest schon immer mal mit Blutmagiern tanzen? Dann mach dich auf nach Südamerika. Und nebenbei kannst du dir noch die neueste Militärtechnik anschauen. [[Fronteinsatz](#)]
- * Du willst alles wissen über die Konzerne? Über die Megas, aber auch über die Konzerne, die in ihren Schatten spielen? Eine gute Idee – man sollte immer wissen mit wem man es auf seinem nächsten Ausflug zu tun bekommt oder wer bei deiner Anwerbung auf dem anderen Seite des Tisches sitzt. Inklusive der neuesten Berichte aus der Allianz Deutscher Länder. [[Konzernsystem](#)]

In Kürze

- * Du weißt nicht, was für eine Trid-Serie gerade läuft? Wo du dein nächstes Haarshampoo kaufen solltest? Was gerade bei Mode, Sport und Trends obgeht? Du bist nicht mehr IN, und das kann bei einigen Aufträgen dein Todesurteil sein. Darum informiere dich rechtzeitig. [[Neuigkeiten](#)]
- * Auch jenseits der Schatten gibt es Verrat, und du kannst niemandem trauen. In einem Business, das mit streng geheimen Informationen der CIA im Hintergrund für Recht und Ordnung sorgt, sind Runner wie wir gefragte Aktivposten. Und schnell austauschbare Ware. Darum informiere dich jetzt über die neuesten Ränkeschmiede und Spionageaktionen. [[Neuigkeiten](#)]

Top-Nachrichten

- * Nach dem Debakel der Toxyc Spyrtyts in Hamburg gegen die Rams haben die Verantwortlichen Köpfe rollen lassen. Einige der Spieler und Funktionäre der Mannschaft mussten gehen – selbst einige Ganger wurden aus dem Umfeld der Toxycs verbannt. Angeblich soll eine interne BKA-Ermittlung Schuld an dem Scherbenhaufen im Verein sein. [[Link](#)]
- * Die Mannheimer Stahlfalken haben eine gute Saison. Nach Auskünften interner Kreise ist man sicher, dass man dieses Jahr auch den Erzfeind, die Cybears aus Berlin, in seine Schranken weisen wird. Aus der Stadt an der Spree folgten darauf heftige Kampfansagen – das wird ein heißes Match. [[Link](#)]
- * Auch in diesem Jahr wird Merchandising während der Stadtkriegssaison wieder ganz groß geschrieben. Angeblich entstammen mehr als 70 Prozent aller Sport-Einnahmen der DeMeKo aus dem Zweitgeschäft mit der deutschen Liga. Über 2.000 unterschiedliche Produkte konnte man jüngst in den verschiedenen Fan-Stores der Mannschaften zählen. Das Geschäft boomt – nun müssen die Spieler dafür auch etwas leisten. [[Link](#)]

Panoptikum-Statistik

11 aktive Nutzer im Netzwerk

Aktuelle Nachrichten

- * <011173> Dem Nächsten, der in dieses File irgendwelche Pan-Logos taggt, brate ich sein Kommlink! – Tagwache

Private Hinweise

- * Zwei deiner roten Kontakte haben dir eine codierte Nachricht geschickt
- * Du hast 6 neue private Nachrichten
- * 3 Nachrichten warten darauf, anonymisiert und umgeleitet zu werden
- * Du hast 4 Anfragen von Neukontakten erhalten
- * Es gibt 19 neue Antworten auf deine Panoptikum-Posts
- * Das Programm DeMeKo-Stadtkriegsmanager 3.0/73 online verlangt dein Eingreifen
- * 4 deiner Kontakte haben Anfragen zu einem Treffen zum OpenView für das Spiel Asphaltcowboys gegen Titanen geschickt [[bestätigen](#)]

Systeminformationen

Dein aktueller Reputationswert: 53 (92 % positiv)
Aktuelle Zeit: 01. November 2073, 07:08

EINSTELLUNGEN

VERBINDUNGEN

AUFGABEN

LINKS

VERLAUF

CHAT

NACHRICHTEN

DATEIEN

BEITRÄGE

NEXUS

SUCHE

Deichgraf-Firewall



Activ

MedHunter-Virenschutz



Activ

SpamWitch-Filter



Activ

Kommcode



an/Empfang

Signal



ausgezeichnet

Versteckter Modus



Activ

Umgebungskarte



BLUT UND SPIELE

Eingeladene Gäste:

Hattrick, Daisy Fix, Zwieblbloomz [[mehr](#)]

Beiträge/Dateien mit dem Tag „Blut und Spiele“

- * Merchandise
- * Man sieht sich immer zweimal
- * Fette Beute
- * Schlusspfiif [[mehr](#)]

WEITER

ERWEITERTE SUCHE

SPEICHERN



„... zu diesem Live-Stream. Wir schalten uns direkt vor die Torzone der LabRats, auf einem alten Spielplatz mitten zwischen trostlosen Wohnblöcken. Der Jäger der Hellhounds kommt gerade um die Ecke gerannt. Mit dem Ball in der Hand. Wie ist der so schnell hierhergekommen? Ganz alleine, weitab von der Schießerei in der Schulaula zwei Blöcke weiter? Er rennt wie eine Furie, stürzt sich in Richtung der Torzone, das wird ein sicherer Punkt für die ... NEIN, was ist das? Der Schütze der LabRats taucht wie aus dem Nichts aus dem Sand hinter der Torzone auf und feuert dem Jäger einen Stahlregen aus seinem LMG entgegen. Der Jäger geht zu Boden! Der Jäger ist down! Kein Punkt für die Hellhounds, schön verteidigt vom Schützen, der immer noch nicht aufgehört hat, den Abzug seines LMGs ...“

Willkommen im Stahlregen auf den Straßen. Zwischen den Mediendrohnen und dem Blitzlichtgewitter, wenn die Spieler den Ring betreten. Auf den Public-Viewing-Plätzen, wenn der Star der Blue Helmets einen sicheren Punkt für sein Team macht und die Fans in nicht enden wollenden Jubel ausbrechen. Willkommen beim Stadtkrieg.

Dieses Buch ist ein Abenteuerband zu einer der populärsten Sportarten der Sechsten Welt. Die vier enthaltenen Abenteuer sind komplett ausgearbeitet und sollen für möglichst großes Maß an Spielvergnügen bereiten. Bei **Merchandise** geht es um die Ränkespiele der Fanware-Produzenten und einige Probleme mit dem AR-Spiel zur neuesten Spielsaison. In **Man sieht sich immer zweimal** wird die Herkunft der Spieler dieser Sportart anhand eines Beispiels genauer unter die Lupe genommen – was manche Personen gar nicht so gerne sehen. In **Fette Beute** wird im Fahrwasser eines Auswärtsspiels um die Früchte eines großen Coups gestritten. Und bei **Schlusspiff** gelangt man auf der Suche nach einer vermissten Person zuletzt mitten in das Spiegelgeschehen.

Die Abenteuer sind so angelegt, dass zwar Stadtkrieg bei allen das verbindende Element bildet, sie aber ohne weiteres vollkommen entkoppelt von irgendwelchen Ligaereignissen oder ähnlichem spielbar sind. Das Thema Stadtkrieg wird zwar immer angeschnitten, letztlich aber nie so stark, dass Ihre Gruppe das Gefühl hat, man tobt in den nächsten Runs nur noch durch diesen Sport. Tatsächlich ist die Verknüpfung absichtlich lose. Aber Sie können es auch anders haben, wenn Sie wollen:

Das letzte Kapitel dieses Buches bildet eine Übersicht zur Sportart. Hier werden die Regeln und die allgemeinen Rahmenbedingungen aufgeführt, ein Einblick in die Stadtkriegsszene der ADL gegeben, die Mannschaften vorgestellt. Auch hinter die Kulissen dieses spannenden Sportes wird ein Blick geworfen und letztlich Werte und Feldkarten präsentiert, damit Sie Ihr eigenes Spiel entwerfen können – sowohl in der Spielzone als auch drumherum.

Zudem wird ein Großereignis der aktuellen Saison vorgestellt. In diesem Setting und innerhalb einer darauf zugeschnittenen und skizzierten Kampagne können Sie die vier Abenteuer ansiedeln und sie so zu einem großen Ganzen miteinander verbinden. Ganz wie es Ihnen gefällt. Wir wünschen jetzt schon maximalen Spielspaß in den Schatten.

NEUE ABENTEUERSTRUKTUR

Die hier genutzte Abenteuerstruktur ist deutlich freier als das Baukastensystem, dessen sich *Shadowrun* bisher bediente. Das hat den Vorteil, dass Abenteuer nicht mehr nur zerhackt in einzelne Szenen präsentiert werden können, sondern ein wenig mehr Fluss in den Plot und die Präsentation kommt. Innerhalb der Abenteuer wird die Handlung direkt beschrieben. *Vorlesekästen* sind nur noch eingefügt, wo sie sich wirklich anbieten. Die beliebten und wichtigen Zusätze *Keine Panik* (für Tipps, falls etwas im Abenteuer schief geht) und *Daumenschrauben* (falls Sie das Abenteuer noch anspruchsvoller gestalten wollen) sind nun in Kästen an den Stellen zu finden, wo man sie benötigt.

Zudem gibt es ein immer wiederkehrendes Muster für die *Beinarbeit* – jene wichtige Rubrik, die in Abenteuern immer wieder auftaucht und in der die Runner auf Informationssuche gehen.

BEINARBEIT

Regeltechnisches zur Beinarbeit:

Die Ergebnisse in der Spalte „Connection“ in den Beinarbeit-Tabellen entsprechen den benötigten Erfolgen für Erkundigungen bei den Connections der Charaktere. Auf diese Weise erlangte Informationen entsprechen dem, was die Connections wussten, in Erfahrung bringen konnten und bereit sind, den Charakteren zu erzählen.



Regeltechnisch ist vorgesehen, dass die Connections Proben auf ihre Attribute und Fertigkeiten ablegen, um festzustellen, was sie wissen oder in Erfahrung bringen können. Um diesen Prozess zu vereinfachen, kann der Spielleiter für die Connection auch einfach eine Probe mit der doppelten Connectionstufe ablegen. Sollte eine Connection für die angefragten Informationen besonders geeignet sein – zum Beispiel weil sie ihr spezielles Fachgebiet oder ihren direkten Wirkungskreis betreffen –, kann der Spielleiter positive Würfelpoolmodifikatoren vergeben. Wenn die Anfrage andererseits Themen betrifft, mit denen sich die Connection nur sehr bedingt auskennt, sind negative Würfelpoolmodifikatoren angebracht. Hat die Connection nach Maßgabe des Spielleiters von dem Thema keine Ahnung und keine Möglichkeiten, sich umzuhören, ist keine Probe erlaubt.

Bis zur Loyalitätsstufe der Connection ist diese bereit, die erlangten Informationen an den Charakter weiterzugeben – wobei manche Connections, die sich auf Informationshandel spezialisiert haben, diese auch nur gegen Bezahlung herausrücken. Der Charakter kann eine Probe auf Gebräuche + Charisma ablegen, um der Connection weitere vorhandene Informationen zu entlocken – allerdings nur die Informationen, die der Connection auch vorliegen.

Beachten Sie hierbei, dass der Connection nicht jede Information direkt zur Verfügung steht – möglicherweise muss sie selbst nachforschen oder nachfragen. Aus diesem Grund sollten Sie sorgfältig abwägen, wie viele Informationen eine Connection tatsächlich direkt liefern kann, und wie viele erst nach etwas Recherche zur Verfügung stehen.

Regeltechnisches zur Datensuche:

Die Ergebnisse in der Spalte „Datensuche“ in den Beinarbeit-Tabellen entsprechen den benötigten Erfolgen bei einer Datensuche in den verschiedenen Diskussionsforen, Datenbanken und Newsboards der Matrix.

Regeltechnisch entspricht dies einer Ausgedehnten Probe auf Datensuche + Schmöker. Im Hinblick auf die Fülle an Informationen, die in der Matrix bei verschiedenen Suchbegriffen auftauchen können, beträgt das Intervall für diese Probe 10 Minuten – bei Charakteren mit der Gabe Schnelllesen ist dieses Intervall entsprechend der Maßgabe des Spielleiters zu verringern. Um zu verhindern, dass diese Ausgedehnte Probe grundsätzlich dazu führt, dass früher oder später alle möglichen Informationen zur Verfügung stehen, sind bei dieser Probe maximal so viele Würfe erlaubt, wie der Fertigkeitswert des Charakters in Datensuche beträgt.



... MERCHANDISE ...

DATENEMPfang...

Ein Abenteuer für eine nicht zu zimperliche Gruppe Shadowrunner jeder Spezialisierung. Der Run wird von einem normalen Einbruch zu einem kleinen Detektivspiel, bei dem sich die Runner schnellstmöglich von den Gejagten in die Jagenden verwandeln sollten.

Der Schauplatz ist eine nicht namentlich beschriebene Großstadt irgendwo in der ADL oder den übrigen Teutonen-Cup-Austragungsgebieten. Wir empfehlen Hamburg oder München, aber auch Stuttgart, Leipzig-Halle oder eine der Städte des Rhein-Ruhr-Plex (außer Essen) kommt in Betracht. Bitte ändern Sie mögliche Angaben ganz nach Ihrer gewählten Stadt (tauschen Sie zum Beispiel in Stuttgart die Polizei durch den dort tätigen Sternschutz aus).

DAS ABENTEUER

Dieses Jahr findet mit dem Teutonen-Cup ein großes Spektakel in der Stadtkriegsliga statt. Mehr als in den Jahren zuvor lässt sich deshalb an Merchandise-Artikeln jeder Art verdienen. Ob RFID-Poster der Vereine, Sammelkarten der großen Stars oder Frühstücksflocken in Teamfarben – alles noch so Sinnlose wird mit der richtigen Werbestrategie von den Fans gekauft. Die Hersteller verdienen sich dabei eine goldene Nase.

Und wie jedes Jahr zum Start der Saison erscheint wieder das beliebte AR-Spiel „Stadtkrieg“. Lizenziert von der Deutschen Stadtkriegsliga (DSKL) und entwickelt von einem ausgewählten Entwicklerteam, ist es eine wahre Gelddruckmaschine. Gerade die kaufkräftige Schicht der Zehn- bis Fünfzehnjährigen lässt sich mit dem Spiel und dem dazugehörigen Zubehörsortiment sehr gut versorgen. Die Anzahl an Fans ist groß, die Nachfrage enorm.

Dieses Jahr hat, wie die beiden Jahre zuvor, die Firma OmnisGameTech die Lizenz für das jährliche Spiel bekommen. Die Programmierung dafür ist nicht hoch kompliziert oder innovativ – viele Firmen wären dazu in der Lage und bewerben sich deshalb regelmäßig um den einträglichen Job. Die Liga entscheidet jedes Jahr neu, kleine Zuwendungen von allen Seiten sind dabei an der Tagesordnung. Das Geschäft ist einfach zu gut, um es nicht zu versuchen.

Um den ertragreichen Auftrag dieses Jahr nicht zu verlieren, hat OmnisGameTech bei seinem Proposal gelogen. Die Firma gab vor, ein neues Verfahren zur Unterstützung von SimSinn-Signalen entwickelt zu haben, das fast in den Stimulusbereich von BTLS reicht. Dadurch sollen die Sinne noch besser angesprochen werden können, sofern man die richtige technische Ausstattung hat – und das alles ganz

ohne Abhängigkeiten oder sonstige Nebenwirkungen und deshalb besonders für Heranwachsende geeignet. Forschungen zu dieser Technik gibt es seit Längerem, ein wirklicher Technologiesprung oder eine besondere Innovation ist aber nicht annähernd absehbar. Basis ist die Programmierung von AR-Haustieren.

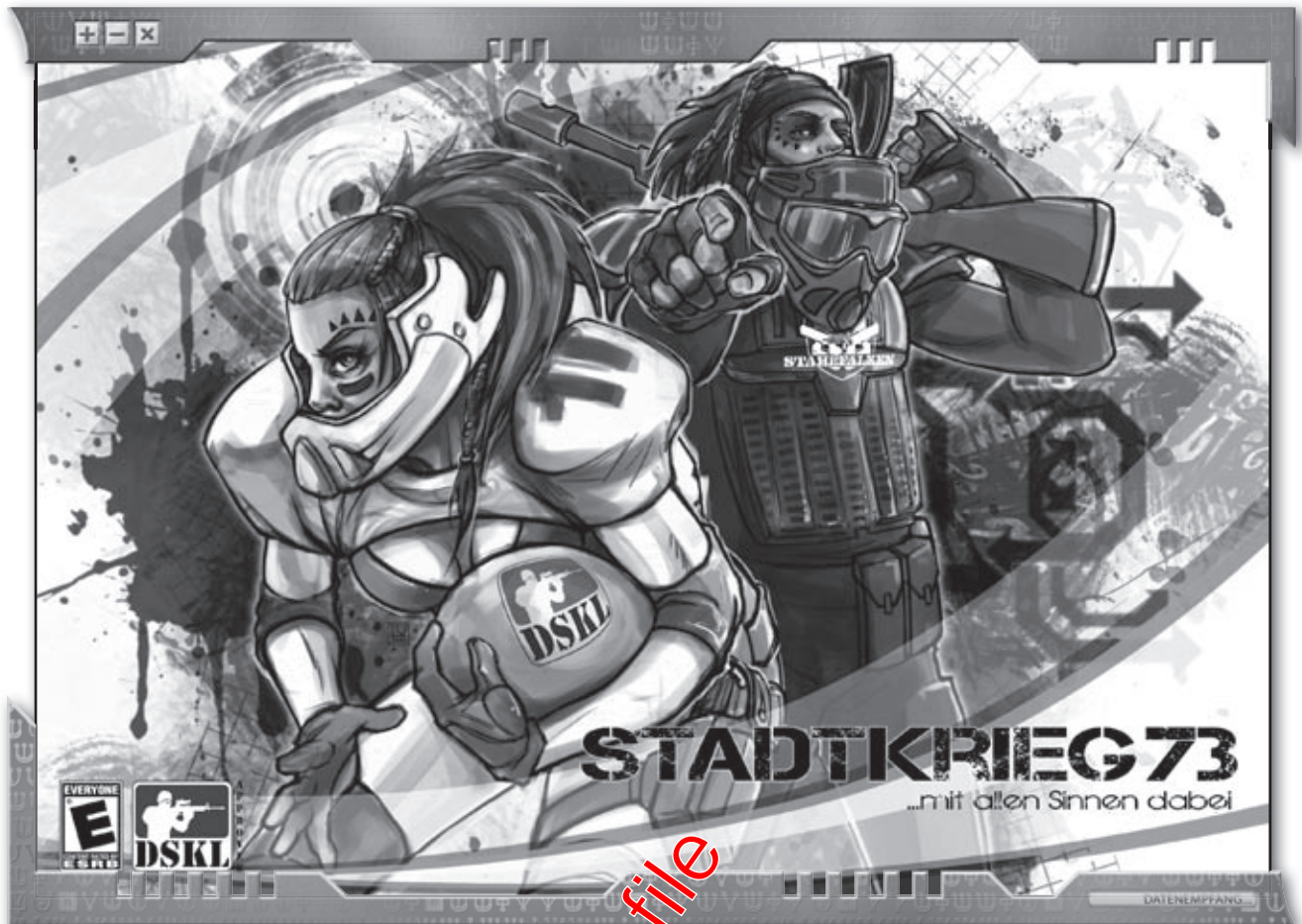
Diese neue Entwicklung war letztendlich der Grund, weshalb sich die DSKL dieses Jahr wieder für OmnisGameTech als Programmierer entschieden hat. Und mehr als das: Die Liga finanzierte ganz gegen ihre Gewohnheit einen Teil der Finanzierung und wartete mit einer nie dagewesenen Werbeeinkaufskampagne auf. Mit dem Slogan „Stadtkrieg ‘73 – mit allen Sinnen dabei“ werden die hoffentlich baldigen Kunden seit mehreren Wochen auf allen Werbepattformen beschallt. Die Fans sind gespannt, und die Medien erwarten ein wahres Spektakel am Verkaufstag mit Sonderevents, Autogrammstunden und vielen weiteren Attraktionen. Zusätzlich zu den normalen Downloads und den als Box zu kaufenden Ausgaben gibt es wie jedes Jahr eine Special Edition mit allerlei Zusatzmaterial in einer eigens dafür angefertigten Hülle – dieses Jahr, wegen der erwarteten großen Nachfrage, mit 8000 statt 5000 Exemplaren. Die Fans kampieren vor den Verkaufsstellen und erwarten mit Spannung das Spiel.

DAS SPIEL MIT DEM UNVERMÖGEN

Leider hat es OmnisGameTech auch in den Monaten nach der Auftragsvergabe nicht einmal annähernd geschafft, seine Lügen in ein funktionierendes Programm umzusetzen. Und je näher die Veröffentlichung rückte und je mehr Werbe-ARs jeden Tag auf sie einprasselten, desto ängstlicher wurden die Entwickler. Könnten sie es sich leisten, das Ganze abzubrechen und ihr Versagen einzugestehen? Nein, natürlich nicht!

Zusätzlich zu den geflossenen und jetzt unnütz vergebenen Unterstützungsgeldern durch die DSKL kommt hinzu, dass OmnisGameTech kurz vor dem Verkauf an einen größeren Konzern steht. Jetzt die Lüge einzugestehen, wäre für den Wert der Firma fatal, und die Übernahme würde vermutlich platzen. Aus der Not heraus kamen die beiden Inhaber und Geschäftsführer der Firma, Hannes Molzahn und Harald Osten, auf eine Idee. Warum nicht dafür sorgen, dass die ganzen vermeintlichen Daten in die Luft fliegen? Die Versicherung würde zahlen, die Veröffentlichung könnte „aufgrund höherer Gewalt“ nicht eingehalten werden, womit keine Strafe an die DSKL gezahlt werden müsste. Die beiden Firmengründer stecken bis zum Hals in Schulden und rechnen fest mit dem Geld. Natürlich, hinterher würden sie irgendwann irgendetwas nachliefern müssen, aber es wäre





zusätzlich erschlichene Zeit, und der größte Druck war von den Entwicklern genommen. Und damit niemand auf die Idee kommen würde, dass die Firma selbst damit etwas zu tun hat, bräuchte man einige passende Sündenböcke. Und wer wäre dafür besser geeignet als Shadowrunner?

Man müsste einige dieser Leute anheuern, um die Firmenanlage zu zerstören. Hinterher würde man ihnen ein Verbrechen in die Schuhe schieben, um sicherzugehen, dass sie auch verhaftet werden, und um sie dann auch als eindeutig Schuldige der Firmensache darstellen zu können. Damit niemand auf den Gedanken käme, doch noch weiter nachzuforschen ...

Das schlimmste Verbrechen, das sich die Geschäftsführer vorstellen können, ist ein Mord. Glücklicherweise gibt es statt eines „richtigen“ Mordes durch eigene Hand eine einfachere Möglichkeit. Konrad Fuhrmann, der Schwager von Geschäftsführer Molzahn, ist sterbenskrank. Die Ärzte geben ihm nur wenige Monate zu leben. In der Hoffnung, dass ihm eine teure und aufwändige Operation in den UCAS das Leben retten könnte, ließ er sich von seiner Frau, Geschäftsführer Molzahns Schwester, davon überzeugen, für gutes Geld den Auftraggeber für seinen Schwager zu spielen. Hannah Fuhrmann weiß von ihrem Bruder, dass es ihren Mann dabei das Leben kosten soll, und nimmt es gerne in Kauf. Denn in Siegfried Konstanz, dem Kollegen und besten Freund ihres Mannes, hat sie schon längst einen neuen Bettgenossen gefunden. Gemeinsam überredete man den Ehemann, sich zur Verfügung zu stellen, und plante hinter dessen Rücken seinen Mord. Konstanz, der dem kranken Fuhrmann körperlich hoch überlegen ist, ist bereit, den schmutzigen Job zu übernehmen und seinen besten Freund für Geld und Geliebte eigenhändig zu töten.

Als Schnittstelle der Spielefirma mit den Lizenzgebern der DSKL dient, eingesetzt von der Liga, der Verwaltungsangestellte Markus Streuner-Katloff. Um auch von dieser Seite

jeden Verdacht in Richtung Entwickler im Keim zu ersticken, entschlossen sich die beiden Geschäftsführer schon in den ersten Tagen nach der Lizenzvergabe, den spielsüchtigen Streuner-Katloff durch Erpressung und Bestechung dazu zu bringen, in der Liga ihr Fürsprecher zu sein. Selbst tief in Schulden steckend, willigte Streuner-Katloff ein, hatte aber gleichzeitig ein Auge darauf, wie er selbst am besten aus der Sache Gewinn schlagen kann.

Also werden Kontakte zu Shadowrunnern geknüpft, alles für das spätere Ableben von Herrn Fuhrmann vorbereitet und die deutlichsten Spuren verwischt. Um wenigstens eine Ersatzspiel-Lösung präsentieren zu können, pflegen die beiden Geschäftsführer seit einiger Zeit die neuesten Liga-Daten in das letztjährige Spiel „Stadtkrieg ‘72“ ein. Und falls die angeheuerten Shadowrunner ihre Arbeit nicht gut genug erfüllen, wird eine manuelle Löschung der vorhandenen Spieldaten vorbereitet.

HANDLUNGSABLAUF

Die Charaktere werden von „Herrn Schmidt“, dem todkranken Herrn Fuhrmann, angeheuert, um eine Firmenanlage so weit zu zerstören, dass die dort gelagerten Waren und Daten vernichtet werden. Zusätzlich soll vorher aus dem Gebäude ein bestimmter Datenträger geborgen und später dem Auftraggeber übergeben werden.

Bei der Firma handelt es sich um den geheim gehaltenen Standort der Firma OmnisGameTech, die in drei Tagen das neue und von vielen Menschen sehnsüchtig erwartete Spiel „Stadtkrieg ‘73“ herausbringen soll. Die Runner sollen sicherstellen, dass durch die Zerstörung der Firma der Veröffentlichungstermin nicht eingehalten und auch in absehbarer Zeit nichts von den Daten restauriert werden kann.



Zeitleiste

Tag 1, Mittwoch, 17 Uhr

Die Charaktere bekommen den Auftrag, die Firma zu zerstören.

Nach Beendigung des Auftrags, spätestens Tag 3, Freitag

Herr Schmidt wird getötet und die Gruppe in die Falle gelockt.

Tag 1 nach der Tat

Medien berichten über die Zerstörung und spekulieren in alle Richtungen. Fans lagern vor den Gebäuden von OmnisGameTech und der DSKL.

OmnisGameTech schickt anonym eine Kopie des gefälschten Mordfilms an die Polizei.

Abends: Da die Polizei bisher noch keine Täter präsentiert hat, gibt OmnisGameTech die Fotos der Runner an Fansseiten.

Tag 2 nach der Tat

Es wird über den Mord an Fuhrmann berichtet (oder über sein Verschwinden, wenn die Runner die Leiche versteckt haben).

Tag 3 nach der Tat

Die Bilder der Runner werden von der Polizei mit der Angabe veröffentlicht, sie seien die Mörder und Komplizen von Fuhrmann. Der selbst wollte angeblich seinen Schwager erpressen und hätte, weil es nicht funktionierte, aus Wut darüber mit den Runnern die Fabrik zerstört.

Montag, Tag 6 (Tag 4 bis 6 nach der Tat)

Vertragsunterzeichnung der Übernahme in den Büros von „Flying Horse Inc.“

Herr Schmidt soll nach getaner Arbeit den gesuchten Datenträger in Empfang nehmen. Die Daten darauf sind völlig unerheblich: einige Auszüge aus den halb fertigen Programmen des neuen Spiels. Der Diebstahl dient nur dazu, dass die Runner hinterher wieder zu einem Treffen erscheinen müssen, um dann in die Falle gelockt zu werden. Und natürlich, um noch mehr den Eindruck zu erwecken, dass ein neidischer Konkurrent seine Finger im Spiel hat.

Kommen die Charaktere zurück zum Treffpunkt, liegt ihr Herr Schmidt tot in der verlassenen Wohnung, die als Übergabeort dienen sollte. Die Polizei ist verständigt, Beweise sind gestreut, und wenn die Runner nicht schnell handeln, finden sie sich bald unter Mordverdacht stehend in einer Gefängniszelle wieder.

Entkommen sie der drohenden Verhaftung, werden sie vermutlich alles in die Wege leiten, um ihre Unschuld oder zumindest die Schuld der anderen zu beweisen und herauszufinden, was wirklich passiert ist.

Beweise für den Mord kann nur der wahre Täter Siegfried Konstanz liefern. Mit der fröhlichen Witwe Fuhrmanns sitzt er in deren Haus und wartet ab, wie sich die Dinge entwickeln. Beweise für den Versicherungsbetrug und die Funktionsuntüchtigkeit des neuen Spiels besitzen vor allem die Inhaber und Geschäftsführer der Firma, allerdings nicht in ihren Büros, sondern in der alten Garage, die einst die Keimzelle des Unternehmens war. Sie wissen, dass es ein Risiko ist, so etwas aufzubewahren, aber es dient als Schutz vor dem jeweils anderen. Denn die Beweise dort zeigen das wahre Bild der Planung – dass beide im gleichen Maße an

der Sache beteiligt sind. Sollte einer von beiden die jahrelange Freundschaft vergessen und dem Partner die Sache in die Schuhe schieben wollen, wären die Unterlagen eine letzte Sicherheit.

Streuner-Katloff, der Verbindungsmann zur DSKL, hat einige Details seiner Gespräche mit den Leuten von OmnisGameTech aufgenommen, um sie vielleicht einmal damit unter Druck setzen zu können. Er bewahrt sie bei sich im Büro auf, traute sich bisher allerdings nicht an eine Erpressung heran.

Das letzte Stück an entlastendem Material kann ein in der Stadtkriegsszene berühmter Fan und Blogger bringen. Der Sohn des toten Auftraggebers (und Neffe des Chefs von OmnisGameTech) hat ihm einige Entwicklungsdateien überspielt, die ein ganz anderes Licht auf die Spiele-Programmierung werfen, als es in den offiziellen Büchern steht.

Eine Übersicht darüber, wo welche Beweise zu finden sind, finden Sie im Kasten auf Seite 37.

TEIL I – DIE FABRIK

Die Runner bekommen in einem leer stehenden Wohngebäude beim Treffen mit „Herrn Schmidt“ den Auftrag für die Zerstörung der Firma und den Diebstahl eines bestimmten Datenträgers. In den zwei zur Verfügung stehenden Tagen sollte es durchaus möglich sein, den Auftrag auf die eine oder andere Art durchzuführen. Vorgaben dazu werden nicht gemacht.

Wenn die Runner danach zur Übergabe zu ihrem Auftraggeber zurück, liegt dieser erschossen in der Wohnung.

DER AUFTRAG

Die Runner werden am frühen Nachmittag von einer ihrer Connections kontaktiert. Man habe etwas über einen kleinen Job gehört. Ein Herr Schmidt möchte etwas schnell und sauber erledigt haben und braucht dabei Hilfe von jemandem, der auch mal etwas härter durchgreifen kann. Und wer wäre dafür besser geeignet als die Runner?

Viel mehr Informationen gibt es noch nicht. Der Auftrag hat ein Zeitlimit. In zwei Tagen soll alles gelaufen sein, und bei besonders schneller Arbeit gibt es einen Bonus. Die Höhe ist unklar, mehr erfährt man erst bei wirklichem Interesse an der Übernahme des Auftrags.

Wer Interesse habe, der solle sich noch am selben Tag, gegen 17 Uhr, im ersten Stock des Hauses Am Alten Markt 23 einfinden. Das Haus steht schon länger leer, die Tür ist verschlossen, aber ein Code für das Schloss wird mitgeliefert.

Am Alten Markt 23

Das frühere Wohngebäude aus dem letzten Jahrhundert beherbergte bis vor einigen Jahren auf drei Stockwerken mehrere kleine Arztpraxen und ein Elektronik-Geschäft im Erdgeschoss. Nach einem Brand im Dachgeschoss wurde es geräumt und vom Eigentümer seitdem nicht wieder instand gesetzt.

Die Gegend um das Haus gehört zu den etwas ruhigeren Wohngebieten der Stadt. Viele niedrige Mehrfamilienhäuser, einige wenige Geschäfte und meist saubere Bürgersteige, die gegen 18 Uhr hochgeklappt werden. Hier wohnen kleine Angestellte, Freiberufler und besser verdienende Arbeiter mit ihren Familien. Es gibt keinen großen Luxus, aber immerhin etwas, wofür es sich zu arbeiten lohnt. Der Stadtteilverein sorgt mit gelegentlichen nächtlichen Patrouillen für das Gefühl von Sicherheit – was nicht

