

Vermisst: Cerberus

*Ein SHADOWRUN-Abenteuer von
Jonas Nolte*

Inhalt

Der Geruch der Nacht.....	2
Hintergrund.....	3
Szene 1: Von ungewöhnlichen Maskottchen.....	4
Szene 2: Spurensuche im Stall.....	5
Szene 3: Im Bestiarium.....	8
Szene 4: Cerberus Entführer.....	10
Szene 5: Derbystimmung.....	12
Anhang.....	14
Mannschaftsdetails Hellhounds Hannover.....	14
Zeitleiste der Ereignisse.....	14
Kartenmaterial.....	14

Einleitung

»Vermisst: Cerberus« ist ein kleines Detektiv-Abenteuer in Hannover und Braunschweig. Es eignet sich insbesondere als Intermezzo für bereits bestehende Runner-Teams und weniger als erstes Einstiegsabenteuer. Die Schwierigkeit ist dabei nicht allzu hoch angesetzt, sodass der Auftrag selbst für noch unerfahrene Shadowrunner gut machbar sein sollte. Es empfiehlt sich außerdem besonders für Charaktere, die ihre Freizeit gerne mit dem Verfolgen von Stadtkriegsspielen (respektive Urban Brawls) verbringen oder einen gewissen Lokalpatriotismus mit der Allianzhauptstadt Hannover verbinden. Dies ist aber lediglich Bonus und keine Voraussetzung, bietet das Abenteuer doch eine Grundlage dafür, den populärsten Sport der 6. Welt der Spielrunde näher zu bringen.

Dieses Abenteuer wurde bewusst ohne die Verwendung von Spielwerten verfasst, um die Kompatibilität zu jeder Edition von Shadowrun zu gewährleisten. Zum spielen wird somit lediglich das Grundregelwerk einer beliebigen Shadowrun-Edition benötigt.

Impressum

Shadowrun-Logo und Inhalte mit freundlicher Genehmigung von Pegasus Spiele unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2021 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Shadowrun ist eine eingetragene Handelsmarke von Topps Company, Inc.

Disclaimer:

Die Geschichte und alle darin vorkommenden Personen sind frei erfunden. Jegliche Ähnlichkeit mit real existierenden Persönlichkeiten und Ereignissen sind rein zufälliger Natur und spiegeln nicht zwangsläufig die Sichtweise und Meinung des Autors wider.



Der Geruch der Nacht

Der Mensch sagte etwas mit einer warmen, freundlichen Stimmtöne – wie an quasi jedem Abend – und verschwand hinter der rechteckigen Öffnung der Wand. Selbige verschwand nur wenige Momente später, zurück blieb eine gleichmäßige Oberfläche mit kleinen Knubbeln und Ritzen. Cerberus legte seinen Kopf auf die Vorderläufe und leckte sich seine Lippen. Der Geschmack der letzten Beute lag noch in der Luft, die ihm der Mensch vor kurzem gebracht hatte. Sein gut gefüllter Magen gab ihm ein beruhigendes Gefühl und zusammen mit seinen erschöpften Gliedmaßen legte sich schon bald ein schummriger Schleier auf seinen Geist.

Das Spielen war in der letzten Zeit anstrengend gewesen. Neben den üblichen Aufgaben, die sein vertrauter Mensch ihm auftrug und die er stets mit Freuden für ihn erledigte, war kürzlich noch etwas neues dazugekommen. Ihm wurde wie gewohnt das Signal gegeben, nachdem er üblicherweise seine Brust leicht verkrampfte und in seinem Geist das Bild von lodernden Feuer beschwor. Stets schossen danach inbrünstig züngelnde Flammen vor seinem Gesicht und trafen das, was er gerade erblickte. Also tat er es auch diesmal. Folgerichtig wurde ihm ein kleiner Brocken zugeworfen – einer von denen, die so unwiderstehlich rochen und schmeckten – und er gestreichelt. Dann stellte der Mensch einige Dinge in einiger Entfernung auf, die sich auf den ersten Blick kaum von einander unterschieden, deutete darauf und gab erneut das Signal für Feuer. Heiße Flammen verschlangen die verschiedenen Objekte und ließen sie schwarz angekokelt zurück. Doch diesmal erhielt er kein Lob. Erstaunt schaute er zu dem Menschen, der verneinend den Kopf schüttelte. Zuerst verstand Cerberus nicht, was von ihm verlangt wurde. Erst nach einigen Tagen und einer gehörigen Portion Frustration bemerkte er, dass nur dann belohnt wurde, wenn er seine Flammen auf ein ganz bestimmtes Objekt konzentrierte. Er erkannte es anhand seiner Farbe, die sich von den anderen unterschied. Es war dieselbe Farbe wie die der Himmelscheibe, wenn sie hoch am Himmel stand. Oder die von einigen kleinen Pflänzchen, die nach der kalten Jahreszeit in seinem Revier wuchsen. Er meinte sich daran zu erinnern, einst etwas in dieser Farbe gegessen zu haben. Es hatte jedoch sehr sauer geschmeckt. Wenn Cerberus nun – wie etwa heute wieder – sein Inferno auf Gegenstände dieser Farbe entfesselte, wurde er dafür wie gewohnt belohnt. Mit der Zeit machte es ihm sogar Spaß, immer treffsicherer dabei zu werden.

Plötzlich schreckte er hoch. Das durch die durchsichtigen Wandöffnungen kaum wahrnehmbare Sternenlicht verkündete, dass es inzwischen tief in der Nacht war. Der harte Boden unter seinen Tatzen war unangenehm kühl, ebenso wie die starken Metallstäbe um seine Schlafstätte. Ein seltsames Gefühl beschlich ihn und er schnüffelte vorsichtig in Richtung der Luke nach draußen. Dort erstreckte sich sein Revier, umgeben von einem dünnen Geflecht, das man nicht ohne Schmerzen berühren konnte.

Seine Ohren spitzten sich im Reflex, als er ein leises mechanisches Brummen außerhalb der Luke hörte. Das war wirklich ungewöhnlich, so nah dran. Rasch sprang er auf seine Pfoten, reckte sich einmal, streckte seinen Hals. Plötzlich durchfuhr es ihn wie einen Schock, als mit einem dumpfen Plumpsen etwas Weiches vor die Luke fiel. Was konnte das sein? Knurrend ging er auf die Luke zu, das Fell vor Anspannung gestäubt. Als er sich an die frische Luft schob, bemerkte er den unförmigen Klumpen Fleisch direkt vor dem Eingang. Es roch verlockend blutig, aber vermischt mit etwas undefinierbarem, einer bitteren Note. Und in der Nacht gab es nie Beute, schon gar nicht ohne den Menschen. Cerberus ließ die kühle Nachtluft in seine Nasenlöcher strömen, sog alle Gerüche in sich auf. Da war noch etwas da draußen, was dort nicht sein sollte. Eine Person, ein Tier, er konnte es noch nicht genau ausmachen. Der Geruch des Fleisches vor ihm war noch zu stark. Er fletschte bedrohlich seine Zähne und bewegte sich vorsichtig auf den Bereich seines Reviers zu, in dem einige Bäume dicht aneinander standen.

Zart knirschten einige Blätter unter den umsichtigen Schritten seiner Pfoten, während die Luft sein Fell umspielte und ihm weitere Gerüche herantrug. Er war sich sicher, dass hier jemand war. Vom ungefähren Geruchsbild her entsprach es dem, was er von seinem Menschen gewohnt war. Schweißgeruch vermischt mit einer Menge Materialien, die Menschen am Leib trugen und die sie ihm auch regelmäßig anlegten. Meistens mischte sich eine leicht metallische Facette dazu, überdeckt von tiefend schweren floralen Düften. Zuweilen waren die miteinander verwobenen Ausdünstungen so streng, dass er sich die Nase nach innen krepeln musste, um nicht davon überwältigt zu werden. So war es jetzt nicht. Es war dezent, beinahe unaufdringlich. Überrascht hob er die Schnauze, als ein Windstoß einen weiteren Duft herantrug.

Dieser war auf eine beruhigende Art und Weise vertraut, geradezu beruhigend. Gleichzeitig weckte der etwas ihn ihm, was er schon lange nicht mehr gespürt hatte. Verlangen. Lust. Ohne lange über die Herkunft des Dufts nachzudenken zog es ihn instinktiv in dessen Richtung, die Zunge leicht aus dem Maul hängend. Erst langsam eine Tatze vor die andere setzenden, dann immer schneller laufend. Was mochte das wohl sein? Was ihn dort erwarten? Er musste es herausfinden!

Seine wilde Neugier wurde jäh von einem stechendem Schmerz in seiner rechten Flanke unterbrochen. Mitten im Lauf hielt er inne, seine Beine gerieten ins Stolpern, sein Körper schlitterte über den unebenen Boden. Im Fallen bemerkte er, dass ein kleines metallisches Objekt in seinem Körper stecke, an dessen eine rote Pustelblume. Ein zweiter Einstich ließ ihn erschauern, ein weiteres dieser Dinger bohrte sich in seinen rechten Hinterlauf. Empört wollte er aufspringen, die Dunkelheit anbrüllen, sie in



Flammen tränken. Doch plötzlich machte sich eine bleierne Müdigkeit in seinem Körper breit, unterdrückte jeden Versuch der Kraftanstrengung. Die Luft fühlte sich auf einmal so schwer wie Wasser an, seine Beine gehorchten seinem Geist nicht mehr, hielten ihn auf dem

Boden gefangen. Selbiger erzitterte kaum spürbar, als in einiger Entfernung etwas dumpf auf ihn aufschlug. Er hörte sich nähernde Schritte leiser werden, als Dunkelheit seinen Geist umfing und ihn mitriss.

Hintergrund

Die reguläre Saison der Deutschen Stadtkriegsliga (kurz DSKL) ist vorbei und die Relegationsspiele stehen an (alternativ kann auch der Teutonen-Bowl als Hintergrund fungieren). Wie schon in den letzten Jahren kämpften die Hellhounds Hannover gegen den Abstieg an und müssen schlussendlich in die Delegation. Und diesmal geht es ausgerechnet gegen die Lokalrivalen der Braunschweig Beasts, die schon lange von einem Aufstieg in die erste Liga träumen. Schon Tage vor dem Derby ist Stimmung im Umfeld der beiden Vereine angespannt, die lokale Presse reißt sich um interne Berichte aus den Mannschaften, Fans bekriegen sich schon jetzt in zahlreichen Matrixforen. Kurzum: Die Stimmung nähert sich mit großen Schritten ihrem Siedepunkt, jeder fiebert dem Duell zur besten Sendezeit am Samstagabend entgegen. Personen, die diesem Abenteuer als Spieler entgegenfieberten, sollten jetzt mit dem Lesen aufhören, um nicht gespoilert zu werden.

Georgio Abdjuchanow, einer der neuen Funktionäre bei den Braunschweig Beasts, will die Siegchancen seiner Mannschaft zusätzlich erhöhen. Denn auf dem Papier sind die Hannoveraner – wie die meisten neutralen Beobachter wissen – immer noch die bessere Mannschaft. Doch er will sie dort treffen, wo sie am empfindlichen sind: An ihrem Kampfgeist und Siegeswille. Schon häufig wurden die Hellhounds - insbesondere bei Auswärtsspielen - dafür kritisiert sich nach zwei Gegentreffern aufzugeben und dem Gegner die Partie förmlich zu schenken. Beste Voraussetzungen also für das in Braunschweig stattfindende Spiel. Um die Moral der Mannschaft und der Fans zu zerschmettern, soll das populärste Mitglied der Mannschaft entführt werden: Höllenhund Cerberus, Maskottchen der Hellhounds Hannover.

Zu diesem Zweck heuert Abdjuchanow Shadowrunner aus den Dunstkreisen der Braunschweiger Fans an, die sich der Sache annehmen sollen. Diese machen sich zwei Tage vor Anpfiff ans Werk. Mit einem großen, gepanzerten und innen feuerfest ausgekleidetem Lieferwagen fahren sie an die Rückseite des Außengeländes von Cerberus. Mittels einer Enterhakenkanone wird ein Seil zum nächstgelegenen Baum gespannt, an dem sich über den unter Strom gesetzten Zaun gehangelt wird. Ein Scharfschütze wird mit Betäubungspfeilen ausgestattet in einem Baum positioniert, während eine unauffällige Drohne einen mit Betäubungsmittel präparierten Brocken Fleisch vor die Luke zum Außengehege fallen lässt. Dadurch wird Cerberus aus dem Innenbereich herausgelockt. Obgleich er das Fleisch verschmätzt,

bewegt er sich langsam auf die in Büschen versteckten Runner zu. Der Backup-Plan greift und der Scharfschütze aktiviert ein Duftpräparat, das den konzentrierten Geruch einer Schattenhündin verströmt. Wie erwartet schlägt Cerberus darauf an und wird mit Betäubungspfeilen ins Land der Träume befördert. Anschließend werden die Kamerasfeeds an der Luke geloopt, um durch die Luke in den Innenbereich einzudringen. Dort wird u.a. Cerberus Stadtkriegsrüstung, Trainingsequipment sowie seine Leckerlis aufbewahrt. Die speziell für den Höllenhund angepasste Stadtkriegsrüstung wird entwendet und alles möglichst originalgetreu zurückgelassen. Unterdessen wird Cerberus über den Zaun gehoben und in den Wagen verfrachtet. Schlussendlich geht es für die Runner zurück nach Braunschweig, wo sie zuerst die Stadtkriegsrüstung in der Braunschweiger Zentrale abgeben und anschließend ins Umland aufbrechen. Dort haben sie einen Keller möglichst feuerfest präpariert, um den Höllenhund dort aufbewahren zu können.

Am nächsten Tag wird das Fehlen von Cerberus bei der morgendlichen Futterrunde bemerkt. Sein Betreuer, Hamit Mosa, informiert die Verantwortlichen im Verein. Diese beschließen sofort, dass dies nicht an die Öffentlichkeit dringen darf. Bernd Gutsche, Pressesprecher der Hellhounds, versucht auf die Schnelle Shadowrunner zu organisieren, damit sie sich der Sache annehmen. Die Folgen, wenn Cerberus nicht zum Spiel erscheinen sollte, wären desaströs. Die Moral der Fans und der Kampfgeist der Mannschaft wäre massiv geschädigt, unabhängig vom Geschehen auf dem Spielfeld. Sollten die Hannoveraner gar absteigen, wäre das ein schrecklicher Schaden am Ansehen, mal ganz abzusehen von den finanziellen Verlusten. Dies darf unter keinen Umständen geschehen.

Auf Braunschweiger Seite denkt man hingegen Funktionär Georgio Abdjuchanow nach dem Gelingen des Auftrags über eine weitere Ausschlichtung der Situation nach. Neben dem bloßen Fehlen des Maskottchens des Rivalen könne man dies in ein wahres Spektakel entwickeln. Ihm schweben Videos im Kopf, bei denen das Braunschweiger Maskottchen Cerberus verhöhnt und verspottet, gar eine live übertragende Demütigung kurz vor Spielbeginn steht für ihn im Raum. Damit stößt er beim Rest der Braunschweiger Verantwortlichen jedoch auf erheblichen Widerstand, die sich nicht offen den möglichen rechtlichen Konsequenzen stellen wollen. Es bleibt also abzuwarten, ob Abdjuchanow sich deren Rat zu Herzen nimmt oder doch im Alleingang versucht, ein mehr als denkwürdige Inszenierung auf die Beine zu stellen...



Szene 1: Von ungewöhnlichen Maskottchen

Auf einen Blick

Die Shadowrunner werden für einen Eilauftrag nach Hannover beordert. Sie sollen das Verschwinden des Maskottchens der Hellhounds Hannover – Höllenhund Cerberus – untersuchen und ihn wieder zurückbringen.

Aufhänger

Im Idealfall befinden sich die Runner bereits in Hannover (oder zumindest grob im Norddeutschen Raum) oder sind in dessen Schattenszene bekannt, was eine Anstellung sehr plausibel werden lässt. Ebenso ist es realistischer, dass die Runner vor diesem Auftrag bereits zusammengearbeitet haben oder sich zumindest kennen. Wenn Sie dieses Abenteuer in Ihre laufende Geschichte einfügen, können Sie bereits vor Beginn Hinweise darauf einstreuen. Dies können Presseberichte, Nachrichten im Matrix- oder Trideofeed, Fanforen oder Connections sein, die alle DSKL-Fans auf die anstehende Partie einheizen. Möglicherweise ist sogar einer der Runner selbst Fan der Hellhounds oder Beasts, was dem Auftrag eine sehr persönliche Note verleihen würde. Wenn all dies nicht zutrifft, dann waren sie halt das Team an Runnern, was am schnellsten verfügbar war.

Sag´s ihnen ins Gesicht

Das hochfrequentes Piepsen eurer Kommlinks schreckt euch an diesem Freitagmorgen aus einem leichten Schlaf. Verschlafen deaktiviert ihr den Signalton und werdet sofort wacher, als ihr die Kontaktdaten eures Schiebers auf der Anzeige seht. Ihr öffnet die ungelesene Nachricht, die sich in euren Sichtbereich schiebt.

»Moin, ich hab einen Auftrag für euch, Treffen ist in Hannover. Macht euch am Besten direkt auf den Weg, wenn ihr interessiert seid, Adresse sende ich euch von unterwegs. Es geht um die schnelle Wiederbeschaffung eines entlaufenen Tieres. Oder zumindest so etwas in der Art.«

Wenn die Runner sich für den Auftrag entschließen:

»Großartig. Treffpunkt ist die Borchersstraße 37 in Kirchrode, dort befindet sich ein Hintereingang. Klingelt am Schild für Presse und fragt nach Herrn Gutsche. Ihr seid die angekündigten Vertreter des Veterinärverbands. Und noch was: Erscheint in zivil. Viel Erfolg.«

Hinter den Kulissen

Wie bereits dem Hintergrundtext (S. 3) zu entnehmen ist, ist Bernd Gutsche in höchstem Maße am Gelingen der Runner interessiert. Er ist auch derjenige, der die Runner am Hintereingang empfangen und sie in einen

Konferenzraum führen wird. Bei den Verhandlungen wird er schnell und direkt sein, sobald er sich der Diskretion der Runner sicher ist. Es gilt schließlich keine Zeit zu verlieren. Er hat von allen Beteiligten schon die wichtigsten Informationen gesammelt und sich auf das Gespräch vorbereitet. So kann er die Runner über die wichtigsten Ereignisse im Umfeld der Mannschaft in Kenntnis setzen. Im roten Kasten rechts befindet sich eine kleine Zeitleiste dazu.

Der Auftrag – für den Fall das die Runner ihn annehmen – beinhaltet einige Parameter. Oberste Priorität hat die Wiederbeschaffung von Cerberus. Er sollte spätestens eine halbe Stunde vor Abfahrt der Mannschaft abgeliefert worden sein, der letzte mögliche Zeitpunkt ist eine Stunde vor Anpfiff in Braunschweig. Cerberus muss außerdem unversehrt sein. Idealerweise finden die Runner außerdem noch die Hintergründe des Verschwindens heraus, sprich ob jemand dafür verantwortlich ist. Herr Gutsche verzichtet auf eine konkrete Beschuldigung der Braunschweiger, obgleich der Verdacht sehr nahe liegt. Des Weiteren versteht es sich von selbst, dass die Suche komplett unter dem Radar ablaufen muss. Die Hellhounds können es sich nicht erlauben, dass diese höchst brisante Information an die Öffentlichkeit gerät. Für die Erfüllung des Auftrags wird eine Belohnung in der Gesamthöhe von 50.000 Nuyen in Aussicht gestellt. Herr Gutsche wird sich leicht davon überzeugen lassen, noch VIP-Tickets für das Spiel springen zu lassen. Mehr Geld aus ihm herausquetschen wird recht schwer, er wird stets versuchen dies in Tickets, Fanartikel, Saisonkarten oder ähnliches umzuwandeln.

Sind die Verhandlungen (erfolgreich) abgeschlossen, wird Herr Gutsche ihnen die Adresse von Cerberus Stall geben. Dort sollten sie logischerweise mit den Ermittlungen beginnen. Er setzt außerdem Hamit Mosa davon in Kenntnis, dass die Runner kommen werden und wünscht ihnen noch viel Erfolg. Er selbst müsse sich nun um tausend Dinge kümmern, aber sie könnten ihn jederzeit erreichen, wenn etwas sein sollte. Alle Fragen bezüglich Cerberus sollen sie aber lieber an Hamit stellen, er kenne sich mit dem Tier bestens aus.

Bernd Gutsche

Pressesprecher der Hellhounds

Ein Ork Anfang 30 in legerer Kleidung und modisch zerzausten blonden Haaren. Rein körperlich eher durchschnittlich aufgestellt, punktet er mit Pragmatismus und seiner schnellen Auffassungsgabe.

Kurze Zeitleiste des Geschehens:

Donnerstag:

17 Uhr: Cerberus Training
18 Uhr: Trainingsende Hellhounds
19 Uhr: Fütterung Cerberus
20 Uhr: Abschluss des Geländes

Freitag:

07 Uhr: Aufschluss des Geländes
08 Uhr: Bemerkung von Cerberus Fehlen
ca. 10-14 Uhr: Ankunft der Runner
18 Uhr: Trainingsende Hellhounds

Samstag:

14 Uhr: Pressekonferenz vor dem Spiel
17 Uhr: Aufbruch aus Hannover
18 Uhr: Ankunft in Braunschweig
20 Uhr: Anpfiff des Spiels

Ausführliche Version: Zeitleiste



Daumenschrauben

Die beste Möglichkeit, die Runner schon von Beginn an unter Druck zu setzen, ist der Faktor Zeit. Eventuell sind durch die entstandene Aufregung normalerweise schnell ablaufende Kommunikationsprozesse durcheinander gekommen und die Runner werden erst mit einigen Stunden Verspätung angeworben. Wahrscheinlich müssen die Runner sowieso erst anreisen, was mit manchen Charakteren ein echter Akt sein kann. Über sich verspätenden öffentlichen Nahverkehr bis hin zu Staus auf den stets vollen Hannoveraner Zufahrtsstraßen ist hier alles möglich.

Der Auftrag an sich sollte hier jedoch nicht erschwert werden, ihr Auftraggeber ist schließlich sehr am Gelingen der Mission interessiert.

Keine Panik

Sollten die Runner schon bei den Verhandlungen kalte Füße bekommen oder unnötig gierig sein, ist der Auftrag vielleicht der Falsche für sie. Herr Gutsche wird versuchen sie noch weiter mit VIP-Tickets für das Spiel oder gar Saisontickets zu ködern. Hilft das nicht, bekommt er einen Anruf, dass ein anderes Team sich ebenfalls für den Auftrag gemeldet habe.

Szene 2: Spurensuche im Stall

Auf einen Blick

Die Runner beginnen ihre Arbeit am Ort von Cerberus Verschwinden. Es gilt Spuren zu finden, sicherzustellen und korrekt zu deuten.

Hinter den Kulissen

Als die Runner am entsprechenden Gelände in Misburg ankommen, erwartet sie Hamit Mosa schon am Eingang. Der Tierführer oder Trainer von Cerberus raucht nervös eine Zigarette und bittet die Runner schnell hinein. Gemeinsam mit ihm können sie sich umsehen. Wenn sie ihn befragen, erhalten sie ebenfalls Informationen von ihm.

Zuletzt gefüttert hat er Cerberus am letzten Abend um 19 Uhr. Wie gewohnt drehte er danach um 20 Uhr seine letzte Runde durch das Gebäude, verabschiedete sich von Cerberus und schloss das Gebäude ab. Am nächsten Morgen erschien er pünktlich um 7 Uhr zur Arbeit und bereitete Cerberus' Frühstück vor. Als dieser um ca. 7:30 Uhr noch nicht in seinem Innenbereich zu sehen war, machte er sich erste Gedanken und schritt das Gelände ab. Als Cerberus immer noch nicht auftauchte, informierte er seine Vorgesetzten und wartete ab, was er nun tun sollte.

Schauplätze

Der Bürokomplex, aus dem die Geschicke der Hellhounds Hannover heraus dirigiert werden, befindet sich in Kirchrode, in der Nähe des Medizinischen Integrierten Centrums (MedIC). Ein unauffälliges Konstrukt aus Beton, Glas und Stahl, an dem lediglich das Logo der Sportmannschaft prangt. An der rückwärtigen Seite befindet sich ein Lieferanteneingang, dessen Adresse den Runnern in ihrer Nachricht übermittelt wurde. Im Inneren

setzt sich der kühle Stil des gedungenen Gebäudes fort, nur gelegentlich unterbrochen von Bildern der Mannschaft, ihrer Ereignisse oder ihren Spielern. Schlussendlich werden sie in einem nichtssagendem Konferenzraum landen, in dem die Besprechung stattfindet. Nichts, was man nicht schon in zahlreichen Varianten gesehen hätte.

Hellhounds Hannover

Die 2031 gegründeten Hellhounds Hannover kämpfen seit Jahren immer wieder gegen den Abstieg an. Daran hat auch die Großinvestor Amrian Kameridze nichts geändert, der seit 2070 68% des Vereines hält. Präsident des Vereins ist Jannik Mohr, Trainer ist Luis Schubert. Der Verein ist besonders bei Metamenschen beliebt, nicht zuletzt auch wegen Maskottchen Cerberus. Es besteht eine erbitterte Lokalrivalität zu den *Braunschweig Beasts*.

Weitere Infos: [Mannschaftsdetails](#)

Er sagt die Wahrheit. Er selbst hat nichts falsch gemacht, sondern ganz normal gehandelt. Gleichzeitig erzählt er seine Geschichte jedoch etwas fahrig und stotternd, sodass manch einer auf den Gedanken kommen könnte, er würde lügen. Tatsächlich ist er aber einfach nur sehr um das Wohl des Tieres besorgt. Hamit bietet den Runnern an, sie einmal über das Gelände zu führen, damit sie sich genau umsehen können. Auch darüber hinaus können sie ihn jederzeit kontaktieren, sollten sie Cerberus aufgespürt haben. Er habe den besten Draht zum Tier und sollte mit ihm zuerst in Kontakt treten, wenn es sich so einrichten lässt. Bis dahin wolle er allerdings hier bleiben, falls der Höllenhund in der Zwischenzeit hier wieder auftauchen sollte. Er glaubt zwar nicht daran, dass Cerberus einfach davongelaufen ist, aber man könne ja nie wissen.

Die Runner begeben sich also auf Spurensuche, die sie durch das Gebäude und in den Außenbereich führen wird. Im Verlauf der Ermittlungen können sie bis zu sieben interessante Hinweise und Spuren entdecken.

Hamit Mosa

Trainer von Cerberus

Norm, Anfang 40 und seit langem Trainer von Cerberus. Er hat kurzes braunes Haar, leichte Augenringe und trägt funktionale Arbeitskleidung. Er ist Adept und hat eine mittelschwere Abhängigkeit zu Beruhigungsmitteln entwickeln. Unschwer zu erkennen befinden sich einige Brandnarben auf seinem Körper.





1. Innenbereich des Geländes

Das auffälligste im Gebäude ist der mit dicken Metallstäben abgetrennte Innenbereich von Cerberus Stall respektive Gehege. Die Wände sind mit feuerfesten Materialien beschichtet, was dem gesamten Ambiente eine düstere Note verleiht. Hinter Brandschutztüren geschützt liegen die weiteren Räume des Gebäudes, die weitaus unspektakulärer sind. Ein kleines Büro, ein Lager mit Futtermitteln und Trainingsequipment sowie ein Raum, in dem die angepasste Stadtkriegsausrüstung für Cerberus aufbewahrt wird. Beziehungsweise aufbewahrt wurde, denn die Ausrüstung fehlt. Am Magschloss der Tür finden sich dezente Manipulationsindizien. Neben der normalen Eingangstür, die keine solche Spuren aufweist, führt lediglich die Luke in Cerberus Innengehege nach draußen. Die mechanische verschlossene Tür zum Innengehege weist keine deutlichen Einbruchsspuren auf, an der Luke nach draußen finden jedoch Stofffetzen. Diese ähneln dem Material einer Panzerjacke und haben einige gelb eingefärbte Fasern.

2. Überwachungskameras

Im Innenbereich sind keine Kameras angebracht, wohl aber im Außenbereich. Die aufschlussreichste ist auf das Gebiet vor der Luke gerichtet. Werden die Aufnahmen durchgesehen, fällt folgendes auf: Um 01:07 Uhr bewegt sich schwer zu sehen ein kleiner Schatten am Bildrand, etwas fällt zu Boden und bleibt unförmig liegen. Wenige Momente später tritt der Höllenhund aus der Luke heraus und schnuppert an dem Objekt. Dann bewegt er sich in Richtung des Außengeländes außerhalb des Blickfeldes der Kamera. Dabei scheint für die nächsten zwanzig Minuten immer wieder ein repetitiver Schatten am Bildrand aufzutauchen. Für technikaffine Charaktere ist nicht schwer zu erkennen, dass der Kamerafeed an dieser Stelle geloopt wurde.

3. Das Areal um die Luke herum

Hier ist der Bereich, in dem das unförmige Objekt gefallen ist. Eine Untersuchung des Bodens offenbart die Reste von (Schweine-)Blut und einigen Fußspuren, die nicht nur zum Profil von Hamits Arbeitstiefeln passen. Offensichtlich sind hier auch andere Personen langgelaufen, den Abdrücken nach eine leichtere Person mit kleineren Schuhen und eine schwerere Person mit großen Schuhen. Sollten die Blutreste in irgendeiner Form einer speziellen

Untersuchung unterzogen werden, finden sich darin Spuren von Betäubungsmitteln (ComaDoze).

4. Größerer Baum

Am Fuße eines größeren Baumes liegt – halb von einer Wurzel verdeckt – ein Betäubungspfeil. An dessen Ende ist der typische rote Bommel befestigt, in der Kanüle befindet sich noch das Betäubungsmittel. Es handelt sich hierbei um Narcojet. Auf dem Baum selbst findet sich ein ausgedrückter Zigarettenstummel der Marke »Kauruki«. Geruchsempfindliche Charaktere bemerken leicht, dass hier der Tiergeruch bedeutend strenger ist.

5. Kleineres Gestrüpp

Einige Büsche und Sträucher unterbrechen Sichtlinien in diesen Bereich und verschaffen so etwas wie Deckung. Der Boden verzeichnet auch hier eine höhere Dichte an Schuhabdrücken, die denen vor der Luke ähneln. Am Boden liegt eine Sammelkarte des Stadtkriegsteams Braunschweig Beasts, sie zeigt den Spieler Tristan »Hyäne« Schrade, ein Jäger des Teams.

6. Elektrozaun

Der Zaun besteht aus einem festen Drahtgeflecht und ist unter Strom gesetzt. Am Zaun befinden sich keine Schäden, auch der Stromfluss wurde laut den Aufzeichnungen der letzten 24 Stunden nicht unterbrochen. In der Nähe des Zaunes befindet sich ein Baum mit einigen frisch abgebrochenen kleineren Ästen. Auf Höhe der verbliebenen Astreste finden sich spitze Einkerbungen, die zu einer Enterhakenkanone passen.

7. Hinter dem Zaun

Hinter dem Elektrozaun verläuft eine so gut wie nie benutzte Straße, die schon längst zu einer Schlaglochwüste geworden ist. Dennoch befinden sich hier frische Spuren eines schweren Wagens (Lieferwagen; GMC Bulldog) sowie ein Flyer für das »Bestarium«, eine Kneipe in Braunschweig. Auf dem Flyer wird ein Countdown zum großen Derby am Samstag beworben, der im Bestarium stattfinden. Diesen Hinweis sollten die Runner in jedem Fall finden, bietet er doch den offensichtlichsten Ansatzpunkt für die weiteren Ermittlungen.

Daumenschrauben

In dieser Szene bieten sich (mindestens) zwei Möglichkeiten an, es für die Runner ein wenig kniffliger zu machen. Zum einen ist es nicht unwahrscheinlich, dass Hamit nicht sofort Alarm geschlagen hat, als Cerberus nicht im Innengelände war. Er ist ins Außengehege gegangen, hat dort gerufen und versucht Cerberus zu finden. Dabei manipuliert er unabsichtlich Spuren, sodass diese unbrauchbar oder zumindest schwerer zu finden werden.

Zum Anderen warten bei der Ankunft oder Abreise der Runner vom Gelände ein paar Amateur- oder Lokalreporter auf sie, die noch ein exklusives „Interview“ mit Cerberus vor dem Spiel wollen – gleichbedeutend mit einem inszeniertem Foto oder Video von ihm, wie er die Braunschweig Beasts in einer effekthaschenden Art und Weise demütigt. Beispielweise ein Trikot von ihnen knurrend zerreißen oder einen Flammenstrahl darauf schießen. Da die Runner seit Stunden die Ersten sind, die das Gelände betreten, werden sie von den gelangweilten Reportern mit Fragen gelöchert. Eine besonders dreiste Person könnte sogar versucht sein, sich mit den Runnern hineinzudrängen.

Keine Panik

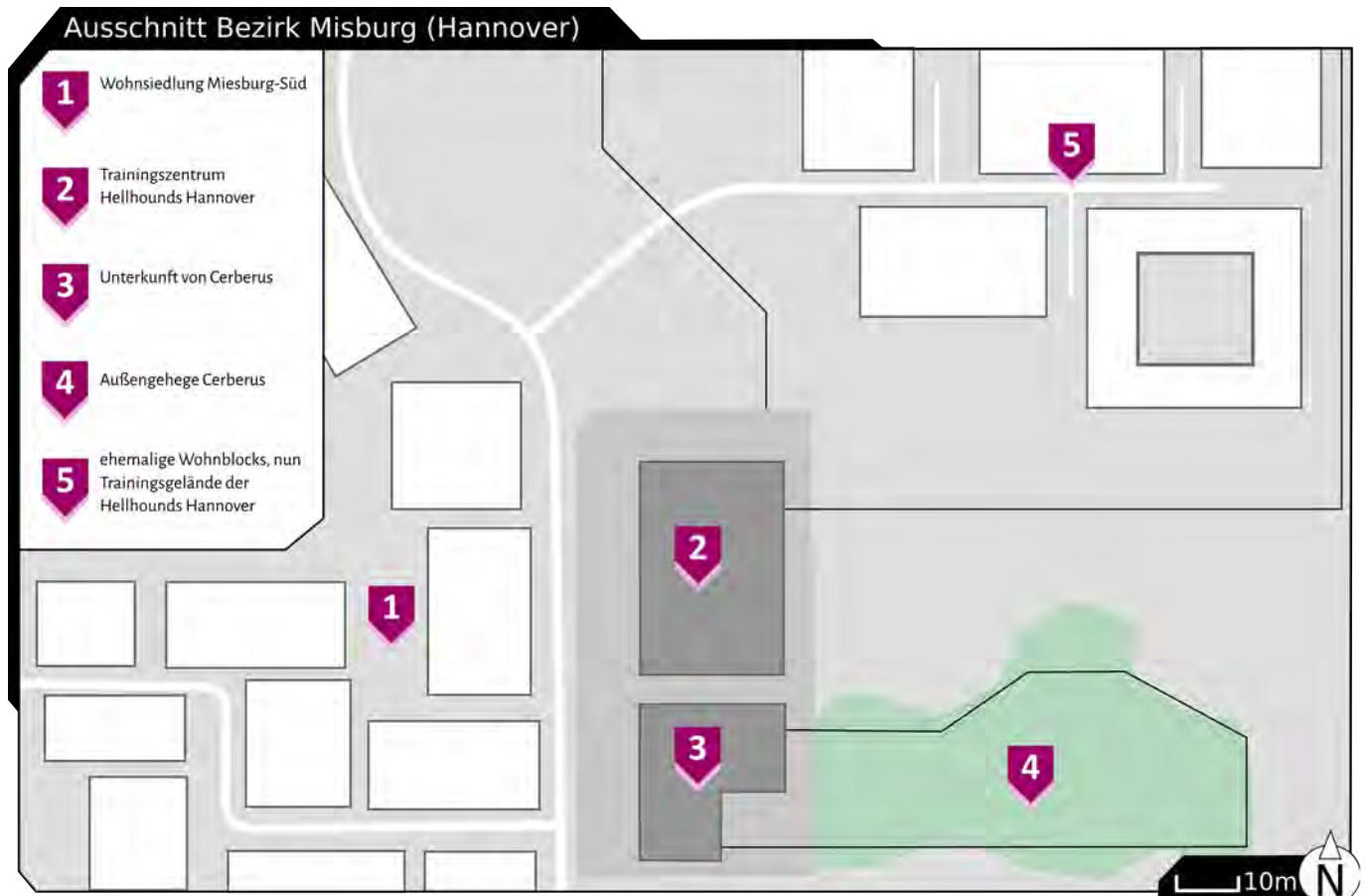
Wenn die Runner nicht genug Hinweise finden oder sich dabei sehr dämlich anstellen, kann Hamit diese an ihrer Stelle finden oder die entscheidenden Tipps in die richtige

Richtung geben. Es ist recht wahrscheinlich, dass sie ihn sowieso mitnehmen, er arbeitet schließlich fast täglich auf dem Gelände.

Wenn alle Stricke reißen und sie partout nicht auf den ungefähren Tathergang beziehungsweise auf mögliche nächste Ermittlungsstationen kommen, dann kann sich bei Herrn Gutsche ein besorgter Fan gemeldet haben, dessen vager Hinweis die Ermittlungen weiter vorantreibt.

Schauplätze

Das Gelände von Cerberus mit Innen- und Außenbereich liegt neben dem Trainingsgelände der Mannschaft im Hannoveraner Bezirk Misburg. Direkt gegenüber befindet sich eine recht heruntergekommen Wohnsiedlung (1) mit vielen Mietskasernen. Im mehrgeschossigem Trainingszentrum (2) findet ein Teil des Arbeitsalltags der Spieler statt, insbesondere die Vorbereitung auf das Freilufttraining in den verlassenen und heruntergekommen Wohnblocks (5) aus der Zeit der Eurokriege. Diese sind – ebenso wie Cerberus Außengehege (4) – eingezäunt, um die Zivilbevölkerung vor Verletzungen zu bewahren (sowie heimlicher trainieren zu können und keinen Schadensersatzforderungen nachkommen zu müssen). Nichtsdestotrotz verirren sich immer wieder Squatter auf der Suche nach einem Schlafplatz in die Wohnblocks. Neben dem Trainingszentrum ist Cerberus großzügig untergebracht (3), in dem Gebäude befindet sich außerdem alles zu seiner adäquaten Versorgung.



Szene 3: Im Bestiarium

Auf einen Blick

Die Ermittlungsergebnisse führen die Runner in eine Fankneipe der Braunschweig Beasts, das Bestiarium.

Aufhänger

Falls sich unter den Runnern oder deren Connetctions ein Fan der Beasts befindet, kann diese/dieser selbstverständlich den Hinweis einstreuen, dass es die heißesten Informationen über die aktuelle Braunschweiger Szene eben in jener Kneipe gäbe. Für den Fall, dass die Runner partout keine Hinweise vor Ort finden oder finden wollen, ruft Bernd Gutsche an. Lokalreporterin Nadja Stesin habe aus dem Bestiarium munkeln hören, dass die Hellhounds ohne ihr Maskottchen zum Derby erscheinen würden. Nun möchte sie ein Statement der Hannoveraner dazu. Gutsche empfiehlt den Runnern klar, dort ihre Ermittlungen fortzusetzen und das Gerücht im Keim zu ersticken.

Sag´s ihnen ins Gesicht

In Braunschweig kocht die Stimmung. Bereits einen Tag vor dem heißersehten Derby versammeln sich die Anhänger der Beasts rund um ihre Szenekneipen, um sich über die neusten Informationen und Gerüchte auszutauschen. Man stimmt sich gemeinsam gebürtig, die Vorfreude ist quasi greifbar. Zentrum der Fankultur ist das Bestiarium, aus dem schon durch geschlossene Türen laute Gespräche, grölende Gesänge und alkoholgeschwängerte Luft nach draußen dringt. Drinnen ist man laut, aber herzlich. Eine gelbe Wand aus Trikots dominiert den Anblick und begräbt jegliche andere Farbe unter sich. An Sitz- und Stehtischen debattiert man über das erregt über das anstehende Spiel. Wer wird wie spielen, welche Kniffe haben die Teams vorbereitet und wird es vielleicht sogar Tote bei



den Hannoveranern geben? Nur in einer Sache ist man sich einig: Die Beasts werden den Sieg holen und endlich wieder in die erste Liga aufsteigen. In einer Ecke ist ein kleiner Verkaufstresen mit Fanartikeln speziell für den Anlass aufgebaut. Schals und Shirts mit Aufschriften wie „Beast Mode Braunschweig“, „Aufstiegs [Jahreszahl]“, „Unleash the Beast“ und „Hannover stinkt“ liegen auf der Ablage. Besonders beliebt scheint ein Exemplar zu sein, auf dem das Braunschweiger Beast einen

Höllenhund zerfleischt; nur noch ein Exemplar ist zum Verkauf ausgelegt. An der Theke wird fleißig ausgeschenkt, dass Beastgebräu ist wie immer das günstigste und beliebteste Hopfenkaltgetränk.

Hinter den Kulissen

Das Bestiarium ist DIE Lokalität für alle Fans der Beasts. Dementsprechend tragen alle Trikots ihrer Mannschaft, haben ihre Lieblingsspieler, kennen sich mit dem Verein aus. Wer diesem Bild nicht (zumindest äußerlich) entspricht, sticht nach wenigen Augenblicken sofort aus der Menge heraus. Je nach Verhalten wird dies tendenziell eher negative Konsequenzen haben. Doch mit genügend sozialem Anpassungsvermögen können die Runner ihrem Ziel hier deutlich näher kommen.

Der Schlüssel zum Erfolg liegt hierbei in der Verwendung der am Tatort gefundenen Hinweise, namentlich der

Zigarettenstummel und die Sammelkarte. Wie zu erwarten findet in der bekanntesten Fankneipe auch ein reger Tauschhandel der Sammelkarten statt. Ein Gast kann sich noch daran erinnern, dass er gestern seine Karte von Tristan »Hyäne« Schrade gegen Erik »Wolf« Lauenburg getauscht hat. Seine Tauschpartnerin war eine Orkin mit kurzen braunen Haaren und einem keltischen Runen-Tattoos auf dem rechten Unterarm. Sie habe sich als Sonja vorgestellt, er hat noch ihre Kommlinknummer (die er nicht allzu leichtfertig herausgeben wird). Erlangen die Runner diese, könnten sie mit einer List mehr über Sonja erfahren (Infos zu ihrem Aufenthaltsort in Szene 4) oder sonstigen Schindluder damit treiben.

Haben die Runner am Tatort die Zigaretten der Marke „Kauruki“ entdeckt, hören sie sich hier gegebenenfalls über deren Genießer um. Hier weiß der Verkäufer der

Fanartikel Bescheid. Er habe die Shirts mit dem vom Beasts zerfleichten Höllenhund von jemanden bekommen, der eben jene Zigaretten geraucht habe. Die Beschreibung nennt einen Mann in seinen Mitzwanzigern, der eine rot getönte Brille und Schnauzer trug. Auf seiner linken Wange war ein

Sammelkarten

Die Sammelkarten der verschiedenen Mannschaften sind begehrte Objekte zum tauschen und sammeln. In den Karten aus Hartplastik sind Nanochips eingearbeitet, die über die AR die jeweils besten Szenen des jeweiligen Spielers präsentieren. Zum Teil werden speziell für die Sammelkarten kurze Clips aufgezeichnet, die nirgendwo sonst zu sehen sind. Durch Matrixtauschbörsen und generierten Typ erzielen vereinzelte Karten bestimmter Saisons inzwischen absurd hohe Preise.

Kauruki-Zigaretten

Wer Kauruki-Zigaretten genießt, legt wert auf den guten Geschmack von Tabak. Echter Tabak von der Insel Java, in einem latent erwachten Gebiet aufgezogen. Eine reguläre Packung kann so gut und gerne mal 50¥ aufwärts kosten. Definitiv kein Produkt, dass man sich „einfach mal so“ kauft.

auffällig hässliches Brandmal, er trug eine Lederjacke mit vielen Nieten. Eben jener Mann habe ihm auch seine Kommlinknummer dort gelassen, sodass er kontaktiert werden kann, sollten die Shirts ausgehen. Er habe sich als Johnny vorgestellt. Wenn die Runner diese Chance als solche erkennen, können sie ihn somit zur Bar locken.

Neben diesen beiden vorgefertigten Möglichkeiten gibt auch noch andere Möglichkeiten, an diese Informationen zu kommen. Es kann sich nach den Machern der tierischen Shirts umgehört werden. Diese sind erst heute und in kleiner Stückzahl aufgetaucht. Derjenige, der die Shirts brachte, setzte auch das Gerücht in die Welt, dass die Hellhounds wohl ohne Cerberus anreisen würden. Wirklich viel gibt man allerdings nicht auf das Gerücht, solche Wunschfantasien würden vor solchen Spielen stets in bestimmten Kreisen die Runde machen. Bisher waren sie nie mehr als Hirngespinnste, die bei den richtigen Personen dennoch große Begeisterung hervorrufen können.

Ansonsten verfügt das Bestiarium über eine eher schlechte bis mittelmäßige Matrixsicherheit. Es scheint fast so, als habe diese mal ein Fan auf die Schnelle zusammengezimmert. Im System finden sich neben den Übertragungsdaten der Spiele und den Aufzeichnungen einiger weniger Kameras nur die Liefer- und Lagerlisten.

Daumenschrauben

Wie bereits erwähnt fallen die Runner ohne eine Anpassung an die Szene gehörig auf, ganz zu schweigen davon, wenn sie in ihrem Alltagstrott in Panzerjacke, gefüttertem Mantel oder Mortimer of London Anzug auflaufen. Unter diesen Umständen werden weniger – vielleicht sogar gar keine – der Anwesenden bereit sein, mit den Runnern zu reden. In jedem Fall ist die Schwelle

höher, bereitwillig Informationen herauszugeben. Sollten die Runner gar Stunk machen und einen offenen Streit in der Lokalität anfangen, wird sich das gesamte Bestiarium gegen die Runner stellen. Freunde der gepflegten Kneipenschlägereien kommen hierbei natürlich voll auf ihre Kosten.

Keine Panik

Wollen es sich die Runner partout mit den Braunschweigern verscherzen oder treten bei ihren Ermittlungen auf der Stelle, kann sich Nadja Stesin einschalten. Die Reporterin konnte schon ein paar Informationen sammeln beziehungsweise kennt ein paar der Anwesenden besser. Damit kann sie die Runnern – vorausgesetzt ein entsprechender Anreiz – wieder auf die richtige Spur bringen. Alternativ kann der Verkäufer der Fanartikel selbst Johnny kontaktieren, der daraufhin in der Kneipe auftaucht, eventuell etwas prahlt oder sich sonst irgendwie auffällig verhält, sodass die Runner auf ihn aufmerksam werden.

Schauplätze

Das Bestiarium befindet sich nur wenige hundert Meter vom Hauptquartier der Braunschweig Beasts entfernt. Wie im Eingangstext beschrieben ist es eine volle Fankneipe, mit allem was dazugehört. Gut sichtbar sind große Trideo-Leinwände angebracht, auf denen die Spiele der Beasts live verfolgt werden können. Das Bestiarium wird vor allem von alteingesessenen und treuen Fans besucht, die ihren Verein seit Jahrzehnten unterstützen. Generell herrscht ein eher familiäre Klima, man kennt sich. Ultras und gewaltbereite Schläger treffen sich lieber in der „Kralle“, einem Kabuff mit Verbindungen ins rechtsnationale Milieu.



Szene 4: Cerberus Entführer

Auf einen Blick

Die Runner stoßen auf das gegnerische Runnerteam und versuchen Cerberus zu befreien.

Hinter den Kulissen

In der Lagerhalle halten sich seit Freitagmorgen die Runner versteckt und haben einen provisorischen Unterschlupf errichtet. Ihr Plan ist es, Cerberus bis mindestens zum Spiel gefangen zu halten. Was danach mit ihm passiert. Ist noch nicht ganz sicher. Aktuelle Überlegungen gehen dahin, ihn einfach frei zu lassen. Wobei einer der Runner – Johnny – Cerberus viel lieber öffentlichkeitswirksam zu Beginn des Spiels töten möchte, um den maximalen Effekt zu erzielen. Interessanterweise hat auch er die Shirts entworfen, auf denen das Beast den Höllenhund zerfleischt. Der Rest der Truppe wirft ihm vor, sich nur noch weiter bereichern zu wollen und dabei ihre Anonymität sowie die Fähigkeit Abdjuchanows, eine Beteiligung der Braunschweiger zumindest juristisch zu dementieren, mit Füßen tritt. So kommt es durchaus zu Zwiespalt und Missgunst innerhalb ihrer Gruppe, sodass der ein oder andere schon nach einer guten Ausrede sucht, sich für eine Zeit nicht in der Lagerhalle aufhalten zu müssen. Bei den Runnern handelt es sich um:

Johnny. Als Adept, leidenschaftlicher Hobbyjäger und (zumindest in seinen Augen) aufstrebender Designer hat der Mensch beim Auftrag dafür gesorgt, dass Cerberus betäubt wurde. Seitdem versucht er seine Teamkollegen davon zu überzeugen, einen medienwirksamen Auftritt mit Cerberus hinzulegen, was schon zu Missgunst und Reibereien führte. Seine Persönlichkeit entspricht dem eines arroganten, selbstverliebten und stark überheblichen Aufschneiders. Er ist in seinen Mittzwanzigern, trägt Schnauzer und liebt seine rot getönte Sonnenbrille, die jedoch ein hässliches Brandmal auf der linken Wange nicht überdecken kann. Meist kleidet er sich in seine nietenbesetzte Lederjacke.

Sonja. Die Orkin kümmerte sich beim Auftrag um die Deaktivierung der elektronischen Sicherheit. Sie ist mit Leib und Seele Fan der Braunschweiger Beasts und versucht stets alle Sammelkarten der aktuellen Saison zu bekommen. Außerdem hängt sie gerne in den Matrixforen des Vereins ab und betreibt dort regen Austausch mit anderen Fans. Aktuell noch mehr als sonst, da sie in den Stunden vor dem Spiel nicht in ihrer geliebten Fan-Kneipe sein kann. Meist trägt sie Klamotten in Vereinsfarben, die ihre keltischen Runen-Tattoos nicht verdecken. Ihre kurzen braunen Haare und die hervorstehende Nase verleihen ihren Gesichtsausdruck etwas keckes.

Antje. Eine schlaksige Frau mit einiger Erfahrung im heimlichen und gezielten Entrümpeln fremden Eigentums. Sie verschaffte den Runnern den Zugang zu Cerberus Außengehege und drang anschließend in den Innenbereich ein, um die angepasste Stadtkriegsausrüstung zu stehlen. Nun hockt sie leicht angespannt mit den anderen zusammen in der Lagerhalle und versucht irgendwie die Zeit herum zubekommen. Ihr aktueller Ansatz ist der bisher noch nicht von Erfolg gekrönter Versuch, die anderen von Gesellschaftsspielen zu überzeugen. Also schaut sie Sonja über die Schulter und verfolgt die Berichterstattung rund um das anstehende Derby. Sie trägt enganliegende Kleidung in gedeckten Tönen, hat gelocktes schwarzes Haar und trägt eine kleine, eckige Brille.

Oskar. Der Zwerg mit Vorliebe für schweres Gerät war für den Transport von Cerberus verantwortlich. Seinen Transporter hat er abseits der Lagerhalle abgestellt, nur einige kleine Drohnen sind seine stetigen Begleiter. Auch er verfolgt aufmerksam die Newsfeeds rund um das Derby, und versucht alles in sich aufzusaugen. Andererseits ist er auch etwas um den Höllenhund besorgt, will er doch dessen Blut nicht an seinen Händen kleben haben. Selbst einige Brandflecken vom ersten Versuch ihn zu füttern halten ihn nicht davon ab, dies auch weiterhin zu tun. Er trägt einen Blaumann und hat stets etwas ölige Hände. Hinter seinen buschigen Augenbrauen blinzeln fröhlich ein paar ungleicher Augen hervor – blau und cyber-violett.

Die vier gelegentlichen Shadowrunner, die bisher noch nie mit größeren Aufträgen betreut wurden, erwarten keinen Überfall oder Angriff auf sich selbst. Gehen die Charaktere der Spieler also vorsichtig vor und vermeiden es von Sonjas Außenkameras und Oskars Drohnen bemerkt zu werden, können sie einen Überraschungseffekt erzielen. Die vier werden natürlich versuchen die Runner aufzuhalten, aber keineswegs leichtfertig ihr Leben aufs Spiel setzen. Im Zweifelsfall werden sie zu verhandeln versuchen, und sei es auch nur, um Zeit für weitere Maßnahmen zu gewinnen. Außerdem sollte nicht vergessen werden, wie die Runner an die Infos über die Lagerhalle gekommen sind. Gegebenenfalls werden die gegnerischen Runner vorgewarnt.

Daumenschrauben

Die Szene ist klar dafür konstruiert, dass Runner mit Qualitäten zum gewalttätigen Lösen von Konflikten auf ihre Kosten kommen. Diese Tatsache kann noch weiter exploriert werden, in dem weitere gegnerische Runner, Mitglieder einer Gang oder Warmonger (Hooligans) hinzugefügt werden. Eventuell will Johnny nämlich seinen Plan ohne die Zustimmung der anderen durchsetzen und hat sich dafür Unterstützung herangeholt. Für maximales Chaos treffen die Charaktere der Spieler genau dann ein,



wenn Cerberus abtransportiert werden soll. Drei Fraktionen, drei unterschiedliche Ziele und ein aufs äußerstes gereizter Höllenhund sollten genug Herausforderung sein.

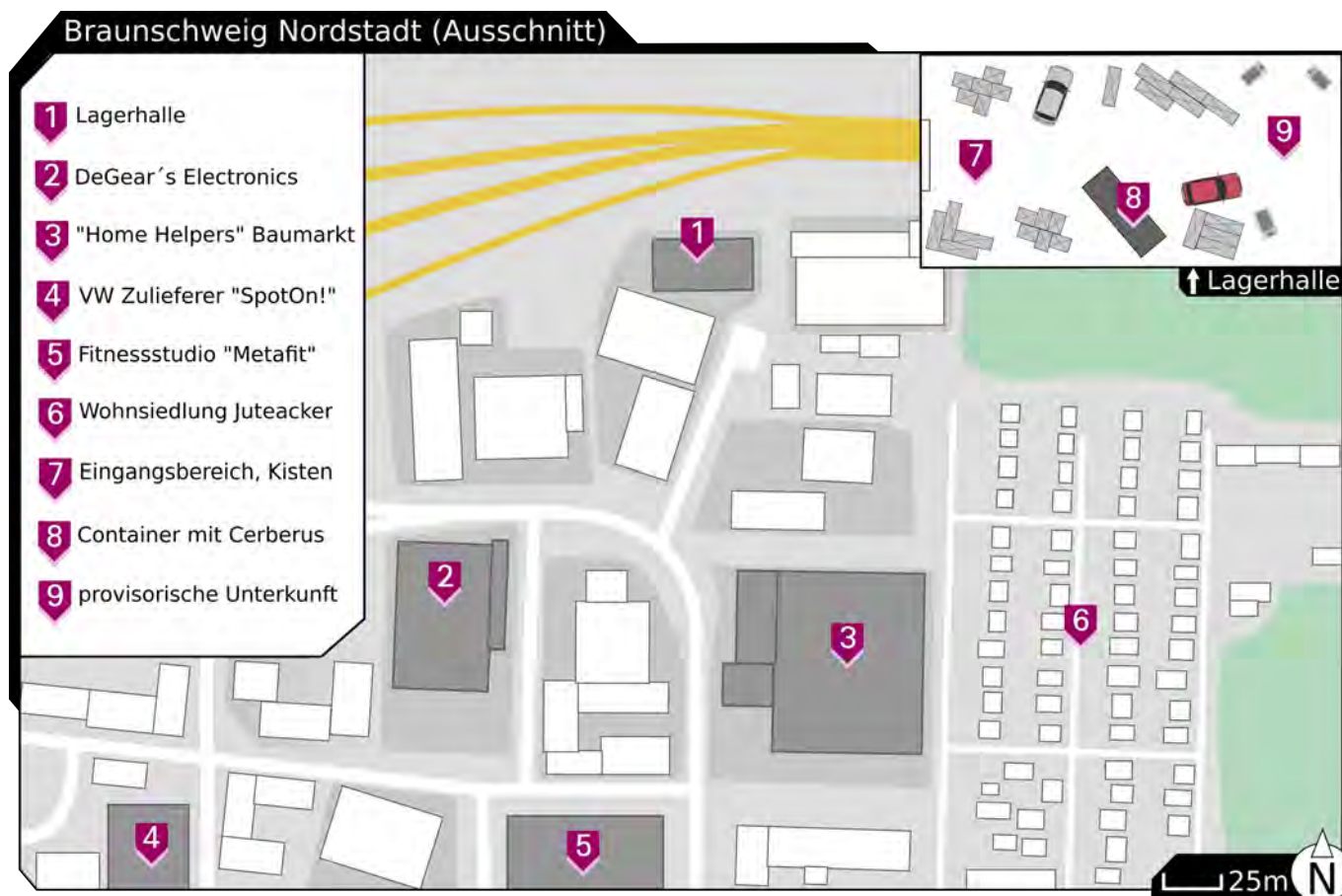
Wenn sich die Charaktere der Spieler schon eine Weile in den Schatten wandeln, könnte sich unter den Gegnern ein bekannter oder befreundeter Shadowrunner befinden. Und wer weiß, ob dann doch so schnell Kugeln fliegen...

Schauplätze

Die gegnerischen Runner haben sich in ein Lagerhaus (1) in der Braunschweiger Nordstadt eingemietet. Schnell, einfach und günstig in der Organisation. Dementsprechend gibt es auch keine wirklichen Sicherheitsmaßnahmen vor Ort, lediglich die von Sonjas aufgestellten Kameras und die gelegentlichen Drohnenausflüge von Oskar sichern den Ort etwas ab. Im Eingangsbereich (7) stehen noch viele leere Kisten und Behälter umher, die meisten leer, einige wenige mit wertlosem Ramsch gefüllt. Das Rolltor ist aus schwerem Metall und besitzt ein Transponder-Schloss an der Innen- und Außenseite. Unter den leicht eingestaubten Kisten sticht ein großer metallener Container (8) hervor. Hier ist Cerberus eingesperrt, was ihm verständlicherweise aufs Äußerste missfällt. Diesen Unmut lässt er auch regelmäßig an seinem Gefängnis aus, welches bisher aber Stand hält. Lediglich in einigen Ecken scheint das Metall schon leicht fluide Formen anzunehmen. Im hinteren Teil der Lagerhalle befindet sich

die provisorische Unterkunft der Runner (9). Sie haben sich darauf eingestellt, noch das gesamte Wochenende hier zu verbringen. Dementsprechend liegen ihre Schlafsäcke auf dem Boden, auf einem kleinen Gaskocher wurde billiges Soyfood erwärmt. Hier befindet sich ebenfalls eine stählerne Seitentür, die zur Flucht (oder zum Eindringen) genutzt werden kann. Sie ist mit einem Magschloss gesichert und wurde von Sonja mit einem gesondertem Bewegungsmelder versehen.

In der näheren Umgebung befindet sich DeGear's Electronics (2), ein günstiger Anbieter für Allerlei Heimelektronik, wo sich Sonja mit handelsüblicher Überwachungstechnik eindeckte. Oskar hingegen zieht es mehr zum Home Helpers (3), dem lokalen Vertreter der gleichnamigen Baumarktkette. Hier kaufte er allerlei Löschutensilien um Cerberus Verstimmung nicht in eine dauerhaft beschädigte Umgebung enden zu lassen. In der Nähe befindet sich auch der VW Zulieferer SpotOn! (4), der sich auf den Vertrieb von Leuchtmitteln für VW Fahrzeuge spezialisiert hat. Im nahegelegenen Fitnessstudio Metafit (5) findet man Geräte und Hanteln in allen Größen. Hier kann jeder miteinander seine Muskulatur stählen, wobei jedoch die Anzahl der Orks und Trolle unter den Stammkunden überwiegt. Etwas weiter liegt die Wohnsiedlung Juteacker (6), deren Einfamilienhäuser den einen harschen Kontrast zu der ansonsten eher mittelmäßigen Gegend bieten. Die meisten der Einwohner hier bleiben lieber unter sich und huldigen beinahe fanatisch ihrer Spießigkeit.



Szene 5: Derbystimmung

Auf einen Blick

Die Runner schließen den Auftrag ab und erleben je nach Ausgang ihres Runs ein Derby mit verschiedenen Ausgängen.

Hinter den Kulissen

Wenn die Runner den Auftrag erfolgreich abschließen und Cerberus wieder an die Hannoveraner zurückgeben, erwartet sie wie versprochen die ausgehandelte Belohnung. Haben sie zuvor noch keine VIP-Tickets als Teil der Vereinbarung bekommen, werden ihnen diese nun abermals angeboten. Bei einem solchen erfolgreichem Abschluss sollten die Hellhounds auf jeden Fall gewinnen, um den Runnern ein belohnendes Gefühl für ihren Einfluss auf die Welt zu geben. Falls die Runner nicht erfolgreich sind, tritt sehr wahrscheinlich das Gegenteil ein und die Braunschweiger gewinnen. Später in diesem Kapitel sind einige Beispiele gegeben, wie dies präsentiert werden kann. Natürlich sind Sie dazu eingeladen, das Spiel noch weiter auszuschnüffeln und den Runnern eine Show zu bieten, die das Derby zu versprechen scheint.

Bevor allerdings die Belohnung eingesackt werden kann, können noch kleine Zwischenereignisse eintreten, teilweise auch schon ab Szene 3. Da es sich hierbei um eher kleine Hindernisse und Begegnungen für die Runner handelt und nicht die Hauptgeschichte vorantreiben, sind sie hier nur kurz zusammengefasst.

Feuriger Transport

Haben die Runner das Lagerhaus und Cerberus erfolgreich gesichert, kommt spätestens nun die Frage nach dem Transport von Cerberus aus. Vermutlich werden sie Hamit kontaktieren, der daraufhin anreisen wird. Allerdings kann dies durchaus eine Weile dauern, was relevant wird, wenn die Zeit nur noch knapp bemessen ist. Um es spannender zu gestalten, kann das Büro von Hamit (immer noch) von Reportern belagert werden, sodass er eben nicht zur Hilfe eilen kann. Ohne jegliche Vorbereitung den Container zu öffnen dürfte feurige Konsequenzen haben und ist nicht empfehlenswert. Die Runner könnten andererseits versucht sein, den Container mit Betäubungsgas zu fluten und so den Höllenhund ruhigzustellen. Alternativ könnten auch Betäubungspfeile diesen Dienst tun. Oder sie organisieren ein Gefährt, mit dem sie den Container im Ganzen transportieren können.

Warmonger

Sei es im Bestiarium, in Szenevierteln oder in der Lagerhalle – an einem Punkt kann es passieren, dass gewaltbereite „Fans“ der Mannschaft auf den Plan treten. Je nach dem in welcher Situation das passiert, können es die Runner als Ablenkung nutzen oder sehen sich ihnen

gegen stehend. Lohnsklaven schüchtert ein solcher Mob gehörig ein und selbst Shadowrunner sollten die Gefahr, die einer Gruppe ausgehen kann, nicht unterschätzen. Möglicherweise wollen solche Warmonger beweisen, dass sie die vor Ort die Platzherren sind und fordern die Runner zu einem Faustkampf o.ä. heraus.

Spam aus Matrixforen

Eine interessante Möglichkeit, dem sehr gradlinigen Abenteuer noch einige Nebenpfade zu verpassen, bieten Nachrichten aus Fanforen in der Matrix. Es ist nicht auszuschließen, dass sich matrixaffine Runner hier umhören und Informationen sammeln. Wie von solchen Foren zu erwarten gibt es hier reichlich Nebelkerzen und andere Gerüchte zu entdecken, aber wirklich handfeste Indizien sind eher die Fehlanzeige. Eine einfache Option, die Spieler auf falsche Fährten zu locken und so die Zeit noch weiter zu verknappen. Wirklich interessant wird es, wenn die Runner in einem solchen Forum provozieren oder Falschinformationen streuen. In diesem Fall könnte sich Sonja dazu genötigt sehen, dies vehement zu unterbinden. Eventuell können die Runner sie so aus der Defensive locken und zu unvorsichtigem Verhalten verleiten.

Drahtzieher der Entführung

Bei einem Verhör der gegnerischen Runner können die Charaktere der Spieler auf deren Drahtzieher kommen – Georgio Abdjuchanow, ein Funktionär der Beasts. Auch wenn die Information den Charakteren selbst vermutlich wenig nützt, können sie diese zumindest weiterverkaufen oder ihrem Auftraggeber mitteilen. Dringen diese pikanten Details durch die richtigen Medien an die Öffentlichkeit, könnte dies durchaus noch die Stimmung vor dem Spiel beeinflussen. Abdjuchanow selbst wird natürlich alles abstreiten (schließlich engagiert man Shadowrunner, um sich die Hände nicht selbst schmutzig machen zu müssen).

Sag´s ihnen ins Gesicht

Kommentar nach dem Sieg der Hellhounds:

»Der Klassenerhalt ist gesichert! Die Hannover Hellhounds siegen im Relegationsderby gegen die Braunschweig Beasts souverän. Mit starken individuellen Leistungen konnten sich die Hauptstädter schon früh Vorteile verschaffen und einen Punkt erzielen. War es in der ersten Halbzeit noch vergleichsweise ausgeglichen, schwand in der zweiten Halbzeit der Kampfgeist der Braunschweiger zusehends. Die Fans der Hellhounds führen dies auf die spektakuläre Aktion von Maskottchen Cerberus zurück, der von der Seitenlinie aus drei Spieler der Beasts fast in Brand steckte. Gestärkt von dieser Darbietung steigerten die Hannoveraner ihre Leistung der ersten Halbzeit erneut und konnten so einen ungefährdeten Sieg einfahren. Pressesprecher Bernd



Gutsche freute sich nach dem Spiel über die gute Leistung seiner Mannschaft. Sie sei motiviert und engagiert aufgetreten, die Spieler und das gesamte Team um sie herum hätten sich diesen Sieg redlich verdient. Unterdessen hörte man aus dem Braunschweiger Lager nur größte Verstimmung. Man habe sich diesen Tag ganz anders vorgestellt, sagte Funktionär Abdjuchanow stellvertretend für den Vorstand des Vereins. Ziel sei es jetzt aus den Fehlern zu lernen und nächste Saison wieder anzugreifen.«

Kommentar nach dem Sieg der Beasts:

»Was für ein Freudentag für die Fans der Beasts! Im Relegationsspiel gegen den Lokalrivalen aus Hannover ging es für die Braunschweiger um nichts anderes als den Aufstieg in die erste Liga der DSKL, den sie mit einem Überraschungserfolg sicherten. Hatten doch zahlreiche Experten vor Anpfiff der Partie die Hellhounds klar im Vorteil gesehen, erschienen diese jedoch von Beginn an nur halbherzig bei der Sache zu sein. Mit einfallslosen Spielzügen und kaum sichtbaren Kampfgeist konnten sie den motivierten Braunschweigern nichts entgegensetzen,

die sich durch eine starke Mannschaftsleistung nach vorne brachten. Nach der Führung schienen die Hellhounds vollends demotiviert zu sein und gaben viel zu einfach Punkte ab. Auffällig war, dass die Hannoveraner ohne Maskottchen Cerberus angereist waren, dessen Unterstützung sie bitter gebraucht hätten. In der Matrix kursieren zahlreiche Gerüchte über diesen Umstand. Vom Pressesprecher der Hannoveraner gab es diesbezüglich noch keine Stellungnahme. Mit diesem trostlosem Auftritt wird sich der Hauptstadtverein aus der ersten Liga verabschieden. Wie es um die sportliche Zukunft der Mannschaft bestellt ist, wird sich wohl erst in den nächsten Wochen zeigen. Unterdessen feiern die Beasts gemeinsam mit ihren Fans den Derbysieg. Funktionär Georgio Abdjuchanow betonte, dass dies ein großer Tag für die Mannschaft sei, die auf diesem sportlichen Erfolg weiter aufbauen werde. Das Team habe sich den Sieg redlich verdient.«



Anhang

Mannschaftsdetails Hellhounds Hannover

Ausführliche Informationen über den Verein findet man am leichtesten in den Online-Wikis des Shadowrun-Universums.
[Shadowhelix](#) // [Shadowwiki](#)

Darüber hinaus gibt es hier für Interessierte noch eine komplette Mannschaftsaufstellung der Hannoveraner.
[Mannschaftsaufstellung](#)

Links zur Zeit der Veröffentlichung (Februar 2021) aktuell.

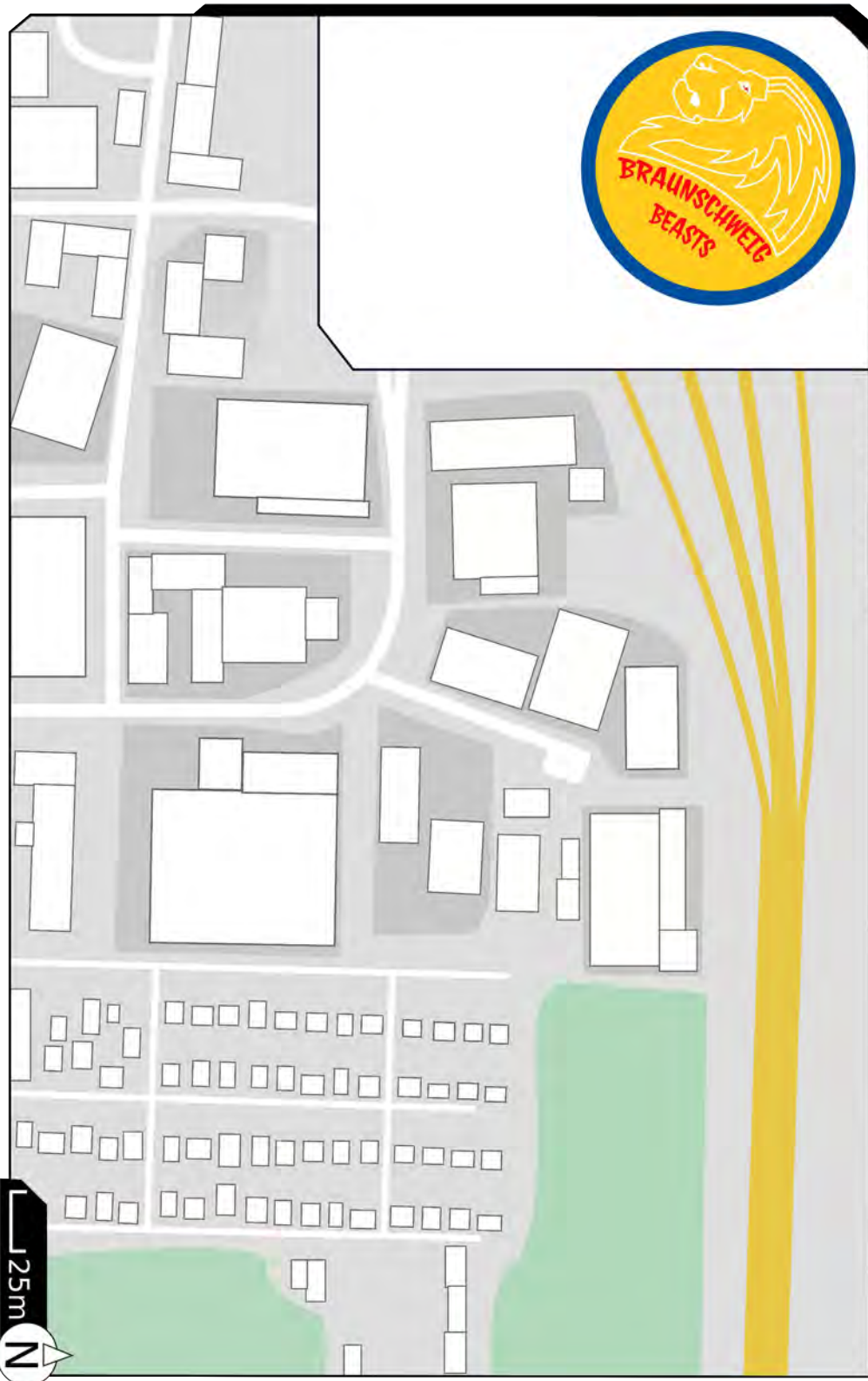
Zeitleiste der Ereignisse

Tag	Uhrzeit	Ereignisse
Donnerstag	17 Uhr	Hamit absolviert das Trainingsprogramm von Cerberus. Flammenstrahlen auf Braunschweiger Trikots schießen klappt endlich hervorragend.
	18 Uhr	Die Hellhounds beenden ihre reguläre Trainingseinheit auf dem Gelände. Es herrscht zuversichtliche Stimmung, dass man die das Derby gewinnen wird.
	19 Uhr	Hamit füttert Cerberus zur gewohnten Uhrzeit und beginnt alles in dessen Gebäude zusammenzupacken sowie den nächsten Morgen vorzubereiten.
	20 Uhr	Cerberus Unterkunft sowie das Trainingsgebäude der Hellhounds werden abgeschlossen.
Freitag	01 Uhr	Die Shadowrunner extrahieren Cerberus. Auf den Kamerafeeds wird man im Nachhinein hier Ungereimtheiten entdecken.
	07 Uhr	Das Gelände wird wieder aufgeschlossen, Hamit bereitet Frühstück vor.
	07:52 Uhr	Nach mehr als einer Viertelstunde Suche ist Hamit davon überzeugt, dass Cerberus nicht mehr da ist. Er informiert die Verantwortlichen über den Vorfall.
	08 Uhr	Bernd Gutsche wird damit betreut, Shadowrunner für die Aufklärung von Cerberus Verschwinden anzuheuern. Kurze Zeit später erreicht die Runner eine Nachricht.
	10-14 Uhr	Die Runner kommen in Hannover an und treffen sich mit Bernd Gutsche.
	18 Uhr	Ende des Abschlusstraining der Hellhounds. Man ist etwas verwundert darüber, dass Cerberus nicht zum Trainingsende auftaucht.
Samstag	14 Uhr	Die letzte Pressekonferenz vor dem anstehendem Spiel.
	17 Uhr	Abfahrt der Hellhounds aus Hannover.
	18 Uhr	Ankunft der Hellhounds in Braunschweig.
	20 Uhr	Anpfiff des Relegationsspiels Hellhounds Hannover gegen Braunschweig Beasts.

Kartenmaterial

Zum austeilen am physischen oder digitalen Spieltisch.





Braunschweig Nordstadt (Ausschnitt)

