

TRIXIES GARAGE

VON ANDREAS 'AAS' SCHROTH

Am Rande des Metroplex, in einem einstmals blühenden Industriegebiet, liegt eine kleine Untergrund-Werkstatt, die innerhalb der örtlichen Autoduellisten- und Riggerzene als kleiner Geheimtipp gehandelt wird. Betreiberin und einzige Mechanikerin der Werkstatt ist die junge Zwergin Trixie, die versucht, sich hier eine bescheidene Existenz aufzubauen. Das freilich ist gar nicht so einfach, wenn man auf sich alleine gestellt ist: Unerwünschte Nachbarn, in den Ruinen des Industriegebietes umherherschende Critter, zahlungsunwillige Kunden, Gangs auf der Suche nach leichter Beute und Neider innerhalb der Schrauberszene machen ihr das Leben schwer, und sie ahnt, dass sie einige starke Freunde brauchen wird, wenn sie nicht ihre Werkstatt – oder ihr Leben – verlieren will. Vielleicht können die Runner deiner Gruppe ihr helfen?

TRIXIE (ZWERGISCHE MECHANIKERIN)

Dienste: Reparaturen, Gebrauchtwagen und andere Fahrzeuge, Informationen, Ausrüstung, Jobs und Geld, regionale Transporte (nur lokaler Metroplex und nahes Umfeld)

Treffpunkte: Trixies Garage, unterwegs auf Schrottsammeltour (fährt einen alten Scania-Lkw), auf dem Schrottplatz, auf einem Oldschool-Rock-Rave, bei Straßenrennen (als fest gebuchte Mechanikerin oder am Rand der Strecke wartend auf Wracks zum Ausschlichten), bei Sonne am Baggersee

Trixie ist eine attraktive rothaarige Zwergin mit blauen Augen und einer positiven Ausstrahlung. Aus guter S-K-Konzernfamilie stammend und mit einem exzellenten Gespür für Motoren und Steuerungselek-

tronik gesegnet, standen ihr bei BMW – wo auch ihre Eltern arbeiten – alle Türen offen. Im Zuge der konzerninternen Talentförderung hatte sie sehr früh Zugriff auf entsprechende Wahlfächer, Förderklassen für Hochbegabte und Zusatzlehrgänge, schloss mit 15 vorzeitig ihr Studium in Fahrzeugtechnik mit Schwerpunkt Produktentwicklung ab, bekam eine mehr als angemessene Einstiegsposition und war damit auch zunächst äußerst zufrieden. Das änderte sich allerdings schnell, als sie erkennen musste, wie wenig Zeit sie mit ihrer eigentlichen Arbeit zubrachte: Strenge Vorgaben, unzählige Meetings, geregelte Abläufe, endlose Abstimmungszyklen, Grabenkämpfe zwischen den Teams bzw. den Teamleitenden, die mehr an der eigenen Karriere als an der Entwicklung bahnbrechender Fahrzeugtechnik interessiert waren – kurzum: Sie hielt es nicht mehr aus.



Der Bruch mit ihrem Konzern kam vor zwei Jahren, als Trixie in ihrem Heimatplex ein illegales Straßenrennen besuchte: Schnell kamen Kontakte zu den Mechanikern zustande, schon wenige Rennen später gehörte sie quasi zum Inventar. Als das Team eines Autoduellisten mit einem BMW 400GT an den vorinstallierten Blockaden des Herstellers gegen unlicenzierte Werkstätten scheiterte, konnte Trixie helfen – und war völlig in ihrem Element. Es brauchte zwar noch Monate, bis der Wunsch, sich abzusetzen, in ihr heranreife – und nochmals fast ein Jahr, bis sie mithilfe von höchst unziemlichen Kontakten einige Geldmittel in Credsticks umsetzen und einen Plan für ihre Flucht aushecken konnte –, aber nicht mal Lofwyr selbst hätte sie nach jenem Rennen auf den rechten Weg zurückbringen können.

Da sich Trixie keinerlei Illusionen über die quasi-unbegrenzte Macht ihres früheren Konzerns hingibt, hat sie den größten Teil ihrer Barschaft darauf verwendet, ihren Tod zu inszenieren. An der Fortexistenz ihrer S-K-Konzern-SIN „Tanja Reinecke“ in den Datenbanken ändert dies zwar nichts, aber zumindest suchen weder der Konzern noch ihre Familie aktiv nach ihr (ihre Eltern mit dem „Tod“ der einzigen Tochter belasten zu müssen, ist Trixies größtes Bedauern im Leben, und sie hofft, den Eltern irgendwann ein Zeichen senden zu können, dass sie lebt und es ihr gut geht).

TRIXIE

K3 G4 R3 S3 W4 L6 I5 C5 EDG4 ESS4,7
Initiative: 8 + 1W6 [1 Haupt, 2 Neben]
Zustandsmonitor: K10, B10, Vert.: 4
Aktionsfertigkeiten (Würfelpools): Elektronik 10, Feuerwaffen 5 (Pistolen 7), Gebrauche 6 (Konzern 8), Mechanik 12, Überreden 8, Steuern 7 (Autos 9)
Wissensfertigkeiten: Autoduellistenszene, Autoverwerter, Hehler, Schmuggler, Straßenwissen
Bodytech: Datenbuchse, Riggerkontrolle Stufe 1, Thrombozytenfabrik
Ausrüstung: Scania VM 42 (Lkw), BMW Hetzer (Pkw), BMW TRX Rächer (Eigenbau (Langzeitprojekt), nicht fahrtüchtig), kurze Kunstlederjacke, Erika Elite Komm-link (GS 4, D/F 2/1). Selbstgebastelte Riggerkonsole (GS 1, D/F 3/2), RFID-Löcher, Störsender (Bereich, Stufe 6), diverse Datensofts (Fokus: Schattengeschäfte und deutsche Riggerszene), Lehrsoft (Feuerwaffen 3), Gefälschte SIN (Freischaffende Kfz-Mechanikerin Andrea Müller), Smartbrille (Bildverbindung, Mikroskop, Sichtvergrößerung), Sprühkleber, Erste-Hilfe-Set, Standard-BuMoNA-Vertrag, Mechanik-Werkstatt, Elektronik-Laden, Mechanik-Laden, Elektronik-Kiste, Mechanik-Kiste, 3 Betäubungsgranaten, 3 IR-Rauchgranaten, diverse beglaubigte Credsticks, Wanzenscanner
Waffen: Waffenlos [Waffenlos | Schaden 2B | 6/-/-/-]

Beretta 201 T [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM/AM | 9/8/6/-/- | 21(s) | Abnehmbare Schulterstütze]
 Mossberg CMDT (in der Werkstatt) [Schrotflinte | Schaden 4K | HM/SM | 4/11/7/-/- | 10(s) | Lasermarkierer]
Sonderregel: Loyalität. Als Connection agiert Trixie so, als wäre ihr Loyalitätswert um +2 höher.

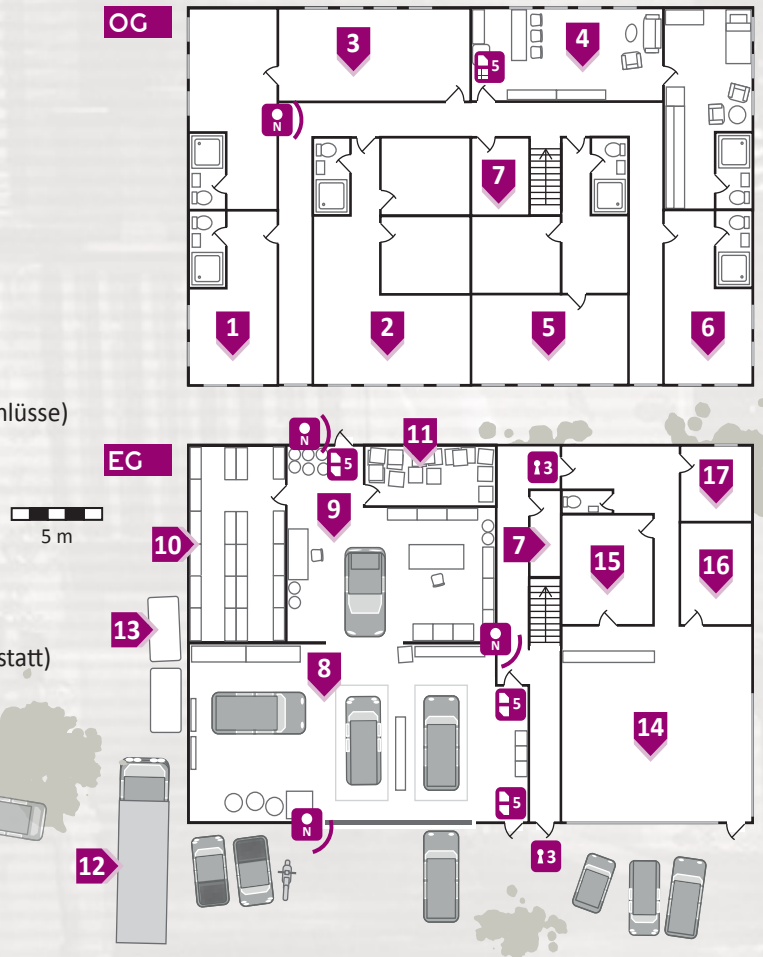
DIE WERKSTATT

Nach ihrem „Tod“ und der Flucht vor ihrem Konzern hat sich Trixie zunächst eine Weile herumgetrieben, viel zu paranoid, um sich irgendwo niederzulassen. Erst, als sie (einigermaßen) sicher war, dass S-K sie nicht sucht, hat sie sich auf die Suche nach einem Standort für ihre eigene Garage begeben – weit weg von dem Metroplex, in dem sie früher lebte. In welchem Metroplex ihre Werkstatt angesiedelt ist, kannst du frei festlegen – rein zufällig wird sie genau da sein, wo du oder deine Gruppe sie am Besten gebrauchen kann.

Das Umfeld von Trixies Garage ist ein heruntergekommenes Industriegebiet am Rand des Metroplex. Erbaut während eines Wirtschaftsbooms gegen Ende der 2050er, riss der zweite globale Matrixcrash die ganze Gegend ins Verderben. Mit dem Tod der meisten lokalen Arbeitgeber wurde auch den neu errichteten Wohnblöcken im Umfeld sowie den Shops und Gastro-

TRIXIES GARAGE

- 1 Wohnung 1: _____
- 2 Wohnung 2: _____
- 3 Wohnung 3: _____
- 4 Wohnung 4: Trixie
- 5 Wohnung 5: _____
- 6 Wohnung 6: _____
- 7 Abstellkammer plus Haustechnik (Wasser-, Elektroanschlüsse)
- 8 Trixies Garage, Vorderraum mit 2 Hebebühnen
- 9 Hinterraum mit 2 Werkbänken
- 10 Werkzeug- und Materiallager
- 11 Lager für Vorräte und bestellte (Schwarzmarkt-)Ware
- 12 Trixies Lkw (zum Schrott sammeln und als mobile Werkstatt)
- 13 Müllcontainer
- 14 Ehemalige Kneipe (Gastraum mit Theke)
- 15 Ehemalige Küche
- 16 Ehemaliger Raum für private Treffen
- 17 Ehemaliges Büro



einrichtungen im Industriegebiet selbst die Existenzgrundlage entzogen. Wer konnte, zog weiter, wer keine Wahl hatte, versuchte zu bleiben, nur um am Ende vor Gang-Gewalt und Perspektivlosigkeit trotzdem zu fliehen. Inzwischen haben selbst die Gangs und Pusher das Gebiet verlassen, und die zwar neu in den 2050ern errichteten, aber in Schnellbauweise aus Beton-Fertigmodulen zusammengepflanzten Fertigungsanlagen, Lagerhallen, Vertriebs-, Wohn- und anderen Nutzbauten rotten vor sich hin.

Trixies Garage liegt im Erdgeschoss einer mit zwei Geschossen eher flachen, gemischten Wohn- und Gewerbeeinheit zwischen der Ruine eines früheren HomeHelpers-Baumarkts links, der ausgebrannten Pemex-Tankstelle gegenüber, der aus vier maroden, weitgehend leer stehenden Blöcken mit je acht Stockwerken bestehenden Wohnanlage „Gartenstadt Landglück“ auf der Rückseite und einer Reihe ausgebrannter Lagerhäuser und Fertigungshallen der lange untergegangenen printNovation AG rechts, eines damals bahnbrechenden Innovators für den Highspeed-3D-Druck von Spezialkomponenten in Kleinauflage.

Reinkommen in das Gebäude ist kein Problem: Im Erdgeschoss befindet sich neben der Garage auch noch „**Jochems Kneipe**“ [14–17] – oder was Jahrzehnte nach der Geschäftsaufgabe von ihr übrig ist. Die breiten Fensterfronten zur Straße im Gastraum [14] sind vollständig zerstört und auch die danach angebrachten Sperrplatten wurden längst entfernt. Das Innere der Kneipe ist eine in Teilen ausgebrannte, vollflächig mit Graffiti und Müll bedeckte Ruine – nur die stabil wirkende Tür zum Hausflur [Strukturstufe 11] ist neueren Datums und mit einem funktionsfähigen Schloss versehen. Sie und auch die baugleiche Tür des Haupteingangs sind stets verschlossen, aber ebenfalls nur durch handelsübliche, mechanische Schlösser.

Das **Reinkommen in die Werkstatt** ist ein gutes Stück schwerer: Trixie hat einiges an teurer Ausrüstung, das sie ungern verlieren möchte, und auch die Gefahr spontaner Überfälle ist so weit am Rand des Plex' durchaus real. Aus diesem Grund sind alle drei **Zugangstüren** zur Werkstatt – solide Brandschutztüren (Strukturstufe 13) mit Magschlössern und Kartenlesegeräten – zu jeder Zeit fest verschlossen und per Kamera überwacht. Oberhalb des Kartenlesers befindet sich eine Klingeltaste, deren Betätigung einen Videoanruf bei Trixie mit Übertragung des Kamerabildes auslöst. Möchte sie öffnen, muss sie zur Tür gehen und per Karte die Tür von innen entriegeln. Das schwere **Rolltor** (Strukturstufe 13) wird über einen Knopf auf der Innenseite neben der Tür aktiviert und durch zwei Elektromotoren in die Höhe gezogen.

Im **Inneren** besteht Trixies Werkstatt aus einem **vorderen Werkstatttraum** [8] mit zwei Hebebühnen und einem **hinteren Werkstatttraum** [9] mit zwei Werkbänken, auf denen

sich Motoren und andere Fahrzeugteile in verschiedenen Stadien der Demontage stapeln. Ebenfalls steht hier ein im Bau befindlicher Sportwagen, der **BMW TRX Rächer** (im Bild auf der Vorderseite zu sehen). Hierbei handelt es sich um Trixies Langzeitprojekt: Ihren perfekten, frei von Konzernpolitik designten Sportwagen, zusammengebaut aus „gefundener“ BMW-Hightech, selbst designten Komponenten und einem Flickwerk verschiedener BMW-Karosserie- und Fahrwerkteile.

HINTER DEN KULISSEN

Trixie wohnt im Obergeschoss in **Wohnung 4** [4] und die ganze Einrichtung schreit förmlich „erste eigene Wohnung einer Konzernangehörigen“: Die Möbel und Deko-Objekte sind bis hin zu Küchengeräten und Geschirr neu, aber von „IKEA-Qualität“, also Mainstream-Mittelklasse-Katalogware. Die Wohnung ist sauber und gepflegt, nur auf dem ovalen Couchtisch und dem Rundtisch im Schlafzimmer liegen häufiger kleinere Elektrobauteile (meist für den BMW TRX), an denen sie am Feierabend bei einer Flasche Kirschbier oder einem Cranberry-Wodka herumbastelt – natürlich auf einer ordentlichen Unterlage.

Die anderen **Wohnungen** [1, 2, 3, 5, 6] sind teilweise bewohnt, aber meist in äußerst schlechtem Zustand. Einige Details findest du unter Trixies Sidequests. Der Grundriss und die Bezeichnungen zur Belegung sind bewusst frei gehalten, damit deine Gruppe im Fall, dass die Runner die Räume selbst belegen möchten, Möbel etc. selbst einzeichnen können. Ähnliches gilt für die einstige **Eckkneipe** [14 – 17], die von den Runnern theoretisch renoviert und wieder in Betrieb genommen oder als Versteck und Lager genutzt werden kann.

TRIXIES SIDEQUESTS

Die folgenden Aufträge sind perfekte „Nebenmissionen“, um etwas Abwechslung zur Hauptstory der Charaktere zu schaffen. Wenn deine Gruppe natürlich generell das Spiel „auf Straßenniveau“ bevorzugt, können die Nebenmissionen auch als Kampagne mit Aufbau-Aspekten gespielt und nach Durchspielen beliebig durch weitere eigene Ideen ergänzt werden.

HILFERUF

Die Runner sind irgendwo unterwegs, als sie ein Hilferuf via Funk oder eine ortsbezogene Notifikation der bevorzugten Jobvermittlungs-App der Runner erreicht: Eine wenige Kilometer entfernte Truckerin wird von einer Motorradgang angegriffen und benötigt dringend Hilfe. Bei der Truckerin handelt es sich um Trixie, die eben auf dem Rückweg von einer ihrer Schrottsammel-Touren ist. Für die Motorradgang verwende die **Eye-Fiver** (SR6, S. 205), für die Bikes verwende die Werte der **Yamaha Growler** (SR6, S. 304). Passe Anzahl und

ggf. Bewaffnung der Ganger an die Anzahl und Fähigkeiten der Runner an, um eine angemessene Herausforderung zu schaffen. Die Begegnung ist perfekt, um Trixie den Runnern vorzustellen und eine sofortige gute Beziehung zu etablieren, außerdem können die Runner, wenn sie Trixie den Rest des Weges begleiten, auch gleich die Garage und ggf. Trixies Wohnung kennenlernen, wo sie ihren Rettern gerne ein paar Drinks ausgeben wird. Trixie ist den Runnern sehr dankbar, hat aber wenig Geld. Stattdessen bietet sie an, dass die Runner bei ihr „was gut haben“ und dass sie sich gerne der Wartung und Reparatur der Fahrzeuge der Gruppe annehmen wird.

DIE JUNGS AUS WOHNUNG 3

Die Runner und Trixie kennen sich bereits, sei es durch die erste Nebenquest oder indem Trixie einfach eine Connection der Gruppe ist bzw. bei einer passenden Suche nach Mechanikerdiensten eingeführt wurde. Als die Runner wieder mal in der Garage sind – von oben sind dumpf wummernde Bässe und Gelächter zu hören –, tritt Trixie etwas verschämt mit einer Bitte auf sie zu: In der Nachbarwohnung hat sich eine Bande Jugendlicher eingenistet, um Parties zu feiern und zunehmend auch dort zu hausen („wohnen“ würde sie das nicht nennen). Leider nehmen die Kids Cram (SR6, S.127), was sie sehr aggressiv macht. Es wird für Trixie zunehmend schwer, den unerwünschten Nachbarn aus dem Weg zu gehen, und sie hat Angst, diese persönlich zu konfrontieren. Ob die Runner so lieb wären, mal zur Wohnung 3 hochzugehen und irgendwie dafür zu sorgen, dass die Kids sich einen anderen Partyraum suchen? Trixie könnte anbieten, dass die geräumte Wohnung dann ja von den Runnern selbst genutzt werden kann; sie würde sich um eine neue Tür mit Magschloss kümmern und mit ihrer Flurkamera ein Auge auf die Wohnungstür halten. Verwende für die Kids den Humanis-Schlägertrupp (SR6, S. 204) und gib der Hälfte der Kids statt Knüppeln Schusswaffen (Pistolen und ggf. 1 Schrotflinte) sowie die Fertigkeit **Feuerwaffen 2** (wenn du besonders fies sein möchtest, füge noch den TerraFirst!-Schamanen auf derselben Seite als Ganganführer hinzu. Vergiss nicht, die Modifikationen von Cram anzuwenden (**Reaktion +1, +1 Initiativwürfel**) und bedenke, dass die Kids so auf Droge sind, dass sie extrem unter Strom stehen und sich kaum überreden oder einschüchtern lassen werden (Edge für die Kids).

SCHROTT FÜR DEN SCHROTTGOTT

Trixie hat einen heißen Tipp bekommen: Auf einem gut 80 km entfernten Schrottplatz befinden sich einige superseltene Ersatzteile, die sie dringend für ihren BMW TRX (oder das Fahrzeug der Runner, wenn dieses bei einem Run schwer beschädigt worden sein sollte) braucht.

Das Problem: Besagter Schrottplatz ist seit Kurzem unter die Kontrolle des seltsamen Schrottkultes „die Jünger des Rostes“ gelangt, eine wachsende, noch eben so lokale Weltuntergangssekte.

Die Jünger beten eine Entität an, die im Miasma und dem Zerfall der menschlichen Zivilisation lebt und dereinst alles in sich aufnehmen und somit „reinigen“ wird. Der Kult spricht stark Personen an, die sich selber als von Zerfall „gesegnet“ und durch ihren „Gott“ gezeichnet fühlen – also Entstellte, unheilbar Erkrankte ... und Ghule. Anführer und Hohepriester des Kultes ist eine mysteriöse Figur, die einfach nur „der Gevatter“ genannt wird. Trixie bittet die Runner, sie bei ihrer Fahrt zum Schrottplatz zu begleiten und die benötigten Teile entweder heimlich zu stehlen oder gemeinsam mit ihr zu versuchen, einen Deal mit den Kultisten zu schließen.

Verwende für die Werte der Kultisten die bereits genannten Humanis-Schläger (SR6, S. 204) sowie Ghule (SR6, S. 217). Es sollte ungefähr doppelt so viele Nicht-infizierte wie Ghule und insgesamt etwa 30-40 Personen geben, die sich auf dem Schrottplatz aufhalten – die meisten davon in ekstatischem Gebet und Selbstgeißelung rund um das Heiligtum des Kultes, eine 5 Meter hohe, grob menschlich erscheinende Skulptur aus Schrott. Beim Kultführer „der Gevatter“ handelt es sich um einen ausgemergelten Ghulmagier in Mönchsroben oder – wenn die Runner schon erfahrener sind oder du es ihnen deutlich schwerer machen willst – einen Vampirmagier. Der „Gott“ des Kultes ist ein mächtiger Geist des Menschen (Kraftstufe 8) unter Kontrolle des Kultführers, und der gesamte Kult ist ein reiner Schwindel: Dem Gevatter geht es nur darum, den Kult auszudehnen, eine nachhaltige Zahl von Kultisten zur Selbstopferung zu treiben und somit deren Essenz und Fleisch bzw. Blut verzehren sowie – quasi als Bonus – deren Besitz erben zu können.

Für eine besonders epische Konfrontation lass den Schrott-Geist in sein Idol fahren: Die Verfolgung durch eine zügig dahinstampfende, 5 Meter hohe Schrottskulptur sollte für jede Gruppe einige unvergessliche Momente schaffen.

TRIXIE UND PIXIE

Als die Runner wieder mal bei Trixie sind, bemerken sie ein orangefarbenes, getigertes Kätzchen mit weißen Pfoten in der Werkstatt. Wie sich herausstellt, hat das verwilderte Ding vor Trixies Tür gemaunzt und um Futter gebettelt. Gute Seele, die sie ist, hat Trixie sich des Kätzchens – das sie „Pixie“ getauft hat – angenommen und ist völlig vernarrt in das kleine Ding.

Beim nächsten Besuch trägt Pixie ein grünes Schleifchen und in der Werkstatt steht zwischen Motorblöcken und Reifenstapeln ein hinreißend kitschiges Katzenkörbchen, pinkes Plüschmäuschen inklusive.

Einen Besuch später fällt den Runnern beim Näherkommen auf, dass das schwere Garagentor einen Spalt breit aufsteht. Wie sich herausstellt, ist Pixie – „obwohl ich immer so gut aufgepasst habe“ – hinausgewutscht und seitdem nicht wiedergekommen. Trixie macht sich schwere Vorwürfe und ihre Sorgen haben negativen Einfluss auf alle ihre Proben (2en zählen als Patzer, bis Pixie wieder da ist oder 1W6+3 Monate vergangen sind).

Natürlich können sich die Runner von alleine auf die Suche nach dem Kätzchen machen. Sollten sie das nicht tun, werden sie beim nächsten Mal von einer tränenüberströmten Trixie um Pixies Rettung gebeten. In beiden Fällen gibt Trixie den Hinweis, dass „ein paar Kids aus der Gegend“ (nein, nicht die aus Wohnung 3) einen orangenen Fellball in den Ruinen des Baumarktes gesehen haben wollen.

Drohnen, Spurensuche, astrale Wahrnehmung, verbessertes Gehör und verbesserter Geruchssinn – es gibt viele Möglichkeiten, wie die Runner das Kätzchen weit hinten und hoch oben auf einem Regal im Baumarkt finden können. Nachdem es über Tage mit einer Sippe Ratten eine umgekehrte Version von „Katz und Maus“ gespielt hat, haben die Biester das Kätzchen nun in die Enge getrieben. Es braucht sofort Hilfe. Bei den Ratten handelt es sich um eine große, kontrolliert agierende Sippe aus gut 100 Ratten, 6 Teufelsratten, 4 Pechratten und als Mastermind einem Paar Dämonenratten (Werte für alle siehe SR6, S. 218).

Neben der Spielweise als actiongeladene Kampfbegegnung kannst du Pixies Rettung auch als Horrorfilm inszenieren: Dunkle Wolken, düstere Hallen, durch das Dach rieselnder und sich in Pfützen sammelnder Regen, sacht im Wind schwingende Ketten und ein aus hundert Leibern bestehender Feind, der durch einen scharfen Verstand gelenkt und durch Magie verborgen wird.

UNTER NEUEM MANAGEMENT

Anruf von Trixie: Es sind Fremde im Gebäude. Sie haben die Kameras zugesprüht und es klingt, als würden sie die Türen aufbrechen. Im Hintergrund hört man, dass Leute an das Garagentor hämmern.

Der Anruf ist natürlich weitaus kritischer für die Runner, wenn sie im Gebäude von Trixies Garage wohnen oder wertvolle Ware und Ausrüstung dort gelagert haben. Während die Runner auf dem Weg zu Trixie sind, ruft diese erneut an: Sie hat versucht, mit den Eindringlingen Kontakt aufzunehmen, und dabei erfahren, dass diese „jetzt die Chefs im Industriegebiet“ sind. Wer nicht kuscht und Schutzgeld zahlt, wird „weggeklatscht“, alles andere geplündert (was die Unbekannten als „Inventur machen“ bezeichnen).

Bei den Gegnern handelt es sich um eine besonders brutale und rücksichtslose Gang, die in den Dienst der von dir bevorzugten bzw. am besten zum Metroplex und zur

Gruppe passenden Fraktion des organisierten Verbrechens passt. Die Gang wurde damit beauftragt, das Industriegebiet „klar zu machen“, wofür deren Anführerin dann von der OV-Gruppe aufgenommen würde. Verwende für die Gangmitglieder die Söhne Saurons (SR6, S. 206), den Archetyp Unterhändler (SR6, S. 88) für die schmierige Gangchefin Achat und zweimal den Archetyp Straßensamurai (SR6, S. 90) für ihre beiden Bodyguards und Knochenbrecher Tristan und Isolde.

Wenn die Runner bei Trixies Garage eintreffen, sind zunächst nur (Anzahl der Runner +3) Ganger plus Isolde vor Ort, die gerade die Garagentür mit einer wahrhaft überdimensionierten Brechstange aufgestemmt hat. Trixie hat schnell gemerkt, dass dies keine normalen Schutzgelderpresser sind: Sie wollen alles plündern und dann noch Schutzgeld abkassieren. Sie ist im hinteren Teil der Werkstatt in Deckung gegangen und hat ihre Kampfschrotflinte im Anschlag.

2W6 Kampfrunden nach Beginn der Konfrontation nähern sich Motorengeräusche und es fahren nochmals 2W6+2 Ganger plus Tristan und Achat vor: die Ganger auf Harley Scorpions, Achat und Tristan in einem zerschrammten, beinahe schrottreifen Bentley Concordat, chauffiert von einem weiteren Ganger. Achat ist keinen Deut weniger gewaltbereit als der Rest ihrer Bande, dafür aber schlau genug, ihre Verluste begrenzen und eine „für alle Seiten vertretbare“ Lösung zu finden, die sie immer noch gut gegenüber den OV-Chefs aussehen lässt.

TRIXIES RACHE

Trixies Arbeiten am BMW TRX Rächer sind so weit fortgeschritten, dass sie den Einbau eines hochkomplexen Steuerungsmoduls nicht länger hinauszögern kann. Leider kann sie dieses nicht selbst herstellen, und Module früherer BMW-Modelle haben bei Weitem nicht die Leistung, die Trixies High-End-Rennwagen benötigt. Sie spricht daher die Runner an und bietet ihnen einen „ganz klassischen“ Schattenlauf: In 11 Tagen findet das Rennen um die Talon Touring Trophy auf dem Nürburgring statt, an dem auch mehrere hochgetunte Wagen der BMW M GmbH teilnehmen, BMWs Spezialfirma für Renn- und Touringwagen. Die Runner sollen sich Zugang zum BMW M i80 von Izabella Silvestro verschaffen (Anlieferung per Lkw, Stand in der Boxengasse, Zugriff beim Training, dreister Diebstahl beim Rennen als Boxencrew getarnt) und ein etwa DIN-A5 großes, 2 cm dickes Elektromodul rechts tief im Motorraum entwenden. Zusätzlich gibt es an die 8 weitere Ersatz- und Bauteile, die Trixie ebenfalls interessieren („wo ihr schon mal da seid“) – aber das Modul ist am Wichtigsten. Diesmal kann Trixie sogar Geld zahlen: immerhin 5.000 € pro Runner, plus 10.000 € Spesen fürs Team.