



# CFENG SHUI CFIASKO

ERZÄHLERUNTERLAGEN ZU TEIL I: DEEPWEED BLUES

In **Mephisto 63** sind die Eckpfeiler des Shadowrun 5-Abenteuers **{Feng Shui} {Fiasko}** zu finden: Ein Abriss des Hintergrunds der Ereignisse, eine Handlungsübersicht sowie eine kurze Beschreibung der wichtigsten Örtlichkeiten, die die Shadowrunner im Laufe des Abenteuers aufsuchen kann.

Um dem Erzähler die vollständige Ausarbeitung des Abenteuers für seine Gruppe zu erleichtern, findet man in diesen Erzählerunterlagen detaillierte Beschreibungen der relevanten Orte und Szenen. Im Anhang ist zudem eine Tabelle für die Bearbeitung der Spielercharaktere zu finden, in der mögliche Ermittlungsergebnisse aufgelistet sind. Bei Bedarf haben wir auch noch einige Daumenschrauben hinzugefügt, um das Abenteuer ein wenig herausfordernder zu gestalten. Die Dramatis Personae beinhaltet darüber hinaus kurze Beschreibungen der wichtigsten Charaktere des Abenteuers. Separat zum Download bereit stehen die Charakterbögen der wichtigsten NSCs, die mit **HeroLabs** erstellt wurden und bereit zum Einsatz sind!

Wir wünschen viel Spaß mit **{Feng Shui} {Fiasko}** und freuen uns über eure Spielberichte!



# DIE HOCHSEEYACHT MSY ENDEAVOR

## MOBILER KONZERNAUSENPOSTEN VON NEONET IN STANLEY, HK

Die MSY Endeavor ist eine Hochseeyacht, die von NeoNET vor einigen Wochen gechartert wurde und nun im Hafen von Stanley, einem beliebten Urlaubsziel für Hongkonger Konzernbürger, vor Anker liegt. Der Heimathafen des Schiffs ist Boston, UCAS, der Hauptsitz NeoNETs. Offiziell fährt das Schiff unter Flagge der UCAS und ist auf den Konzern DreamTravels, ein lokales Yachting Charter Unternehmen aus Boston, registriert. Findigen Hackern könnte auffallen, dass die MSY Endeavor allerdings nicht an den Host von DreamTravels (Stufe 6 Host: Angriff: 7, Sleaze: 6, Data: 9, Firewall: 8) geslaved ist, sondern offenbar von einem anderen, versteckt laufenden Host (Stufe 8: Angriff: 9, Sleaze: 11, Data: 8, Firewall: 10) verwaltet wird. NeoNET nutzt einen BlackOps Host für diesen Einsatz, der nicht ohne weiteres zum Konzern zurück verfolgbar ist. Sollten die Werte der Yacht nötig sein, kann man die *Blohm & Voss Classic 111* aus dem **Asphaltkrieger** als Basis nehmen.

An Bord befinden sich 19 Personen. 12 davon sind Angestellte bei Minuteman Security, einem der NeoNET Security-Konzerne; sie arbeiten als Crew und Bordsicherheit und sind bereits ein eingespieltes Team, das schon einige hochrangige Execs des Konzerns bei Lustreisen und Yachttrips um die ganze Welt begleitet hat. Die Gruppe beinhaltet einen Decker, einen Schiffsarzt (sollten die Spieler keinen passenden Straßendoc in Hongkong kennen), einen Aspektmagier für Beschwörungen, der der christlichen Tradition folgt, und zwei Rigger.

Rigger Nr. 1 steuert das Schiff und bei Bedarf einen S-K Aerospace SKA-008 Helikopter, der auf einem heckseitigen Helipad des Schiffes steht, Rigger Nr. 2 verfügt über insg. vier Drohnen, zwei Überwachungsdrohnen (eine GTS Tower & eine Horizon Mini-Zep) und zwei kampffähige Drohnen (eine Proteus Krake & eine MCT-Nissan Roto) mit angemessener Bewaffnung. Die Drohnen sind ebenfalls an den BlackOps Host geslaved, den der Minuteman Decker, der auch gleichzeitig der Offizier des Sicherheitsteams ist, regelmäßig überwacht.

Sechs der Mitreisenden sind Konzernagenten, die in engem Kontakt mit der verdeckt operierenden NeoNET Niederlassung in Hongkong stehen. Vier von ihnen sind als Analysten tätig, zwei arbeiten als Decker. Bei dem verbliebenen Passagier handelt es sich um den Johnson des Teams, der in der Dramatis Personae näher beschrieben wird.

## SCHIFF AHOI

An Bord der MSY Endeavor herrscht geschäftiges Treiben. Das Schiff hat nicht nur das NeoNET-Einsatzteam nach Hongkong transportiert, sondern fungiert als versteckte schwimmende NeoNET-Zentrale in Hongkong. Zu diesem Zweck wurde der Salon des Schiffes unter großem Aufwand in eine mobile Kommando-

zentrale umgebaut. Hier kann man als Erzähler ruhig dick auftragen: Holo-Projektoren, die 3D-Karten der Innenstadt Hongkongs zeigen, flüssiggekühlte Hochleistungsdecks samt Kältebelwolken und schwere Kabel, die sich wie fette Schlangen durch das ganze Schiff winden. Inmitten dieses technischen Gewühls rotieren die sechs Mitarbeiter von NeoNET TransAsia und dem Hauptsitz in Boston, die als Analysten die Gitter-Verhandlungen begleiten. Man sollte den Spielern das Gefühl vermitteln, dass sich Ihre Charaktere hier mitten im Räderwerk einer gut-geölten Konzernmaschine befinden. Aufmerksamen oder technisch versierten Charakteren könnte mit einigen Erfolgen auf passende (Wissens-)Fertigkeiten auffallen, dass ein Großteil der Hardware von PULSE, Erika, der Timex Group und CompuForce stammt – allesamt NeoNET Firmen.

Das Team wird nicht ganz zufällig mitten durch diesen Wirrwarr an Menschen und Maschinen hinunter in die Bar des Schiffes geführt, in der Mr. Johnson bereits auf sie wartet. Um Mr. Johnson als Erzähler überzeugend darstellen zu können und angemessen auf die Fragen des Spieler eingehen zu können, hier noch einige Hinweise:

Mr. Johnsons Outfit und Verhalten lässt keine direkten Rückschlüsse auf seinen Arbeitgeber zu. Er verzichtet auf die üblichen Pins, Anstecker und die aktuelle NeoNET-Konzerne der Saison, auch sein Sprachstil oder seine Verhandlungsstrategie ist bewusst generisch gehalten. Fragen ihn die Runner nach seinem Arbeitgeber, bleibt er zwar vage, gibt sich jedoch keine große Mühe, NeoNET zu verleugnen. Er geht davon aus, dass die Runner über kurz oder lang ohnehin dahinter kommen, wer ihre Soy-Brötchen bezahlen wird. Fragen die Spieler nach, ob sie aktuelle Nachrichten in Bezug auf NeoNET gehört haben, reichen schon wenige Erfolge auf eine passende Wissensfertigkeit oder einige Erfolge bei einer Probe auf Allgemeinwissen (Logik + Intuition), damit die Runner wissen, dass NeoNET derzeit noch keine Niederlassung in Hongkong besitzt. Mit weiteren Erfolgen könnten sie auch bereits von den anstehenden Grid-Verhandlungen in einem NewsFax gehört haben. Falls nötig, kann eine Konzernconnection kann ihnen mit wenigen Erfolgen auch die wichtigsten Punkte der anstehenden Verhandlungen zusammenfassen.

Fragen die Spieler, weshalb ausgerechnet sie von Mr. Johnson kontaktiert wurden, kann die Antwort leicht an die Gruppe angepasst werden: Sind die Spieler von außerhalb nach Hongkong gereist, benötigt Johnson externe Kräfte, die noch keine Verbindungen in der Stadt haben, um nicht direkt aufzufallen. Ist das Team hingegen in Hongkong ansässig, benötigt Mr. Johnson zeitnah lokale Talente, die sich in der hiesigen Unterwelt auskennen und wissen, wem man auf die Füße treten muss, um Antworten zu bekommen.



## MEPHISTO 63 ONLINESUPPLEMENT



VERLAG  
MARTIN  
ELLERMEIER

Autor: Ingo Meuter  
Illustrationen: Florian Kretschmer  
Logos: Maren Mischke  
Copyright © 2016 Verlag Martin Ellermann  
Alle Rechte vorbehalten.



## DIE GAU FONG / 9x9

Diese Anti-Konzernbewegung kämpft bereits seit einigen Jahren für ein freies Hongkong, demokratische Wahlen und einen Sturz des Konzernrats – bisher jedoch mit wenig messbarem Erfolg. Ihre Aktionen beschränkten sich bisher auf Bombenanschläge auf die Infrastruktur Hongkongs (Verladezentren, Drohnenplattformen, Verteilerhäuschen o.ä.), Hacking- und Spam-Angriffe, (AR-)Graffiti und Sachbeschädigung von Konzerneinrichtungen; Menschen kamen meist nie zu Schaden.

Nur wenige Wochen nach den Ereignissen in **[Lost] [Soul]** haben die Gau Fong diese Strategie geändert: Eine Gruppe maskierter und bewaffneter Gau Fong stürmte ein französisches Restaurant in Happy Valley, das insbesondere bei Konzernmanagern beliebt war. Die Angreifer verlasen eine »Kriegserklärung der freien Metamenschheit« gegen die Konzerne Hongkongs und zündeten einen Sprengsatz. Sieben Menschen starben, darunter fünf Angestellte des Restaurants, ein Kind und ein Konzernsekretär von Wuxing.

Seit dem gab es fünf weitere größere Angriffe der Gau Fong, bei denen teilweise erhebliche Sachschäden und Menschenopfer verursacht wurden. Der traurige Höhepunkt der Anschläge ereignet sich, als die Runner zu Treffpunkt aufbrechen...

# 9x9

## PO LIN

Da Po Lin auch in unserer Gegenwart bereits ein beliebtes Ausflugsziel Hongkongs ist, sei an dieser Stelle empfohlen, den Spielern einfach ein Youtube-Video der heutigen Anlage zu zeigen, damit sie einen Eindruck bekommen. Ergänzend dazu seien auch noch die Informationen im **Schattenstädte**-Quellenbuch erwähnt, die den Rest der Insel beschreiben.

## DAUMENSCHRAUBEN

Auch wenn bei der Auftragsvergabe eigentlich nicht viel schiefehen sollte, kann man einige Maßnahmen ergreifen, um den Rest des Abenteuers bereits anzudeuten:

Abhängig davon, wie die Shadowrunner zum Treffpunkt kommen, sollte man als Erzähler die Gelegenheit nutzen, um bereits früh im Abenteuer eine Fraktion einzuführen, die später noch wichtig werden wird:

Die Runner werden indirekt Zeugen der Auswirkungen eines Anschlags der Gau Fong (oder auch 9x9 bzw. 9<sup>2</sup>) Terroristen!

Kurz bevor sich die Runner auf den Weg zum Treffpunkt machen, wurde ein Brandanschlag auf eine der Star Ferry Fähren im Hongkonger Hafen verübt. Die Fähre transportierte eine Gruppe Renraku Mitarbeiter zu einem Kongresszentrum im Hongkonger Hafen, als ein Schnellboot mit hoher Geschwindigkeit neben die Fähre zog. An Bord der Fähre materialisierte daraufhin ein Feuergeist und griff wahllos die Passagiere an. Zeitgleich wurde der Antrieb der Fähre durch Matrix-Angriffe ausgeschaltet und die Besatzung des Bootes warf einige Brandsätze an Bord der Fähre, bevor sie abdrehten und im Gewimmel der Boote zu verschwinden, die in den Taifun-Schutzbecken festgemacht sind.

Der gesamte Fährverkehr wird daraufhin eingestellt und Knight Errant riegelt Downtown ab; es kommt zum Verkehrschaos in der gesamten Innenstadt. Damit die Runner pünktlich zum Treffen erscheinen, benötigen sie einige Erfolge bei einer Probe auf Navigieren oder eine passende Wissensfertigkeit. Je nachdem wie die Runner nun nach Stanley kommen, können Sie ihnen, live oder per NewsFeed, einen Blick auf die brennende, halb untergegangene Fähre gewähren.

## DAS KLOSTER PO LIN AUF LANTAU ISLAND AUSBILDUNGSSTÄTTE DER MÄCHTIGSTEN FENG-SHUI-MAGIER DER 6. WELT

Egal ob die Runner schon länger in Hongkong aktiv sind oder als entbehrliche Exekutivkräfte von Außerhalb herangezogen werden, das Kloster Po Lin auf Lantau Island, der größten der Hongkonger Inseln, ist vermutlich der Startpunkt der Ermittlungen der meisten Spielergruppen. Allgemeine Informationen über die Klosteranlage sind sehr leicht in der Matrix zu finden; das Kloster betreibt einen eigenen Host, der als digitales Abbild der Anlage gehalten ist. Was tatsächlich hinter den Mauern von Po Lin vorgeht, ist jedoch schwieriger herauszufinden.

Mit der Rückkehr der Magie wurde die Harmonielehre des Feng Shui zu einem weitaus bedeutenderen machtpolitischen Element in Hongkong, als sie es ohnehin schon war. Und so wie die Bedeutung des Feng Shui zugenommen hat, so mehrte sich auch die Macht und der Einfluss der Mönche von Po Lin. Die Mönche waren außerdem Schlüsselfiguren im Kampf um die

Am Abend werden 14 Metamenschen in den Flammen umgekommen sein, von mehr als 80 Verletzten ist die Rede. Knight Errant kündigt gnadenlose Vergeltung und ein rigoroses Vorgehen an, während der Konzernrat über eine Abriegelung der einzelnen Stadtteile und Militäreinsätze in Kowloon berät – dem vermuteten Unterschlupf der Gau Fong.

Wenn es dem Spielstil der Gruppe entspricht, kann man die Runner natürlich auch mit einer kleinen Gruppe Triaden-Ganger konfrontieren, während das Team in Stanley nach einem Boot sucht. So könnte der Hacker des Teams beispielsweise an einen Betrüger geraten, der in einer Gruppe Touristen leichte Beute sieht. Dieser Betrüger arbeitet mit den Triaden zusammen und versucht, die Runner mit dem Versprechen eines enorm günstig zu charternden Bootes (*»20 Nuyen, meine Freunde! Ist nichts los heute und ich wollte eh rausfahren. Nur 20 Nuyen, weil ihr es seid. Und wenn ihr mögt, lade ich Euch im Anschluss noch zu einem Tee bei mir zu Hause ein. Was sagt ihr?«*) in eine schäbige Hafengasse, in der bereits ein Triadenschläger pro Teammitglied auf leichtgläubige Touris wartet.

Ein weiterer Faktor, der die Schwierigkeit des Abenteuers erheblich beeinflusst, ist selbstverständlich die Zeit, die den Runnern für die Durchführung ihres Auftrags zur Verfügung steht. Die im Abenteuer angebenen drei Wochen vor dem Neujahrsfest sind daher lediglich als grobe Vorgabe zu betrachten; als Erzähler kennt man seine Spieler am besten, daher sollte man entsprechend der Spielgeschwindigkeit der Gruppe planen. Man sollte bedenken, dass die Runner direkt im Anschluss an diesen Auftrag noch ein weiteres Jobangebot von Mr Johnson erhalten. Je schneller sie jetzt sind, desto mehr Zeit haben sie für den zweiten Teil des Runs.

Unabhängigkeit Hongkongs und sie bringen heutzutage, neben dem Wuxing Megakon, die mächtigsten Feng Shui Spezialisten der Welt hervor.

Fast jeder Konzern, der in der Freihandelszone Hongkongs ansässig ist und darauf hofft, ernsthafte Geschäfte in der Stadt zu machen, greift für die Feng Shui-Beratung und den Segen der Geister auf die Sachkunde der hiesigen Geomanten zurück. So dürfte es wenig überraschend sein, dass dies den Mönchen in den vergangenen Jahrzehnten einiges an Wohlstand eingebracht hat. Zahlreiche wichtige Execs aller möglicher Konzerne gehen im Jahre 2076 in den imposanten Hallen den Tempels ein und aus. Entsprechend großen Wert legen die Mönche auch auf die physische, magische und, in gewissem Rahmen, auch digitale Sicherheit.

Die Yokogawa Corporation, in Hongkong eigentlich als Hauptanbieter von Versorgungsdiensten und Kran-

kenhausdienstleistungen bekannt, kümmert sich dank eines Exklusivvertrags um die physischer Sicherheit des Klosters. Aufgrund von Po Lins Status als beliebte Touristenattraktion fungieren die hiesigen Miet-Cops allerdings eher als menschliche Wegweiser und Ordnungskräfte, daher verzichten sie auf schweres Gerät, um die ausflugswütigen Konzernfamilien nicht zu verschrecken. An Zugängen, die in die nicht für die Öffentlichkeit zugänglichen Bereiche des Klosters führen, treten die Mitarbeiter von Yokogawa Security aber gleich weit weniger subtil auf (einen typischen Yokogawa Wachmann und einen Sicherheitsfachmann findet man in den NPC Unterlagen; sie operieren in Dreierteams und werden durch Drohnen unterstützt).

Darüber hinaus sind auch manche der Mönche, die in traditionellen Roben überall auf der Anlage zu finden sind, respektable Kämpfer. Bei einigen von ihnen handelt es sich um (mythische) Adepten, die Mönche scheuen sich allerdings auch nicht, weniger erleuchtete Brüder mit Cyber- und Bioware ein wenig mehr Schlagkraft zu verleihen und den Kampfstab um eine Maschinenpistole zu ergänzen. In den nicht für die Öffentlichkeit zugänglichen Bereichen stellen ausschließlich die Mönche selbst die Sicherheit. Daher lässt sich die Sicherheit in den öffentlichen Bereichen als leicht, an den Zugängen zum Inneren der Klosteranlage als Mittel bis Schwer, im Innern des Klosters als Schwer kategorisieren.

Die magische Sicherheit ist wenig überraschend durchweg exzellent. Zahlreiche gebundene Geister leisten auf der Anlage des Klosters Dienst. Manche von ihnen (insb. Erd- und Wassergeister) begleiten die Mönche auf ihren Wegen zu den verschiedenen Tempeln, Schreinen und den Parks auch in manifestierter

Form, um nebenbei als Fotogelegenheit zu dienen. Asutralreisenden, die versuchen die gesperrten Bereiche des Klosters zu betreten, erhalten durch patrouillierende Geister zwei freundlichen Warnungen, danach werden sie gnadenlos angegriffen und vernichtet. Da Hüter dem Konzept des Feng Shui widersprechen, sind lediglich die sensibelsten Bereiche von Po Lin mit ihnen gesichert. Stattdessen verlassen sich die Mönche auf eine bewusste Lenkung und Konzentration von Hintergrundstrahlung. Entlang der magischen Kraftlinien und um die wichtigsten Gebäude schwankt diese zwischen 6 und 10; ausgerichtet auf die Wuxing-Tradition.

Die Matrix-Sicherheit des Tempels variiert je nach Örtlichkeit, kommt aber kaum über die Kategorisierung Mittel hinaus. Der öffentliche Host (Stufe 4: Angriff: 5, Sleaze: 4, Data: 6, Firewall: 5) beherbergt keine sensiblen Informationen und ist daher lediglich durch nicht-tödliches IC und eine Spinne gesichert. Dieser Decker überwacht insbesondere die Kameras, erledigt jedoch auch verschiedene Wartungsarbeiten, die im Host anfallen: Fehlerhaft agierende Service-Drohnen umprogrammieren, IC-Updates durchführen und den notorisch Bug-anfälligen Navigations-Agenten »Bunan, Dein Tempel-Buddy«, der gegen eine Gebühr von 19 Nuyen als AR-Touristenführer über die Anlage führt, mit handgeschriebenen Patches zu versorgen.

## ZU FÜSEN BUDDHAS

Wenn die Shadowrunner auf Lantau Island ankommen, fällt es ihnen nicht schwer, den Weg zum Dorf Ngong Ping und dem nahen Kloster zu finden. Aus nahezu jedem Dorf und jeder Stadt der Insel fahren automatisierte, von GridGuide gesteuerte Reisebusse für ein paar Nuyen ins Dorf hinauf, laden dort ihre Metamen-

## ZUFALLSBEGEGNUNGEN

### ■ EINE HORIZON-KONZERNREISEGRUPPE AUF TEAMBUILDING-AUSFLUG

Etwa 30 Horizon-Mitarbeiter aus Australien zwischen Anfang 20 und Mitte 30 schieben sich im Pulk durch die Klosteranlage. Während die karrierebewussten Kollegen ihrem Mitte 50jährigen und sehr geschichtsinteressierten Team-Leader an den Fersen kleben, um bei ihm einen möglichst guten Eindruck zu hinterlassen, gibt sich der Rest der Gruppe offenkundig Mühe, den Ausflug als Boost ihres P2.0-Rating zu nutzen. Sie nehmen abwechselnd kurze Videos von niedlichen Tiere, den Mönchen oder den perfekt konturierten Gesäßmuskeln des attraktiven Kollegen aus der Datenerfassung auf, geben vermeintlich lustige Kommentare zu anderen Touristen ab und bekommen dabei nicht einmal mit, wie ein Taschendieb sie um ihre N.E.R.Ps bringt.

### ■ DER FAMILIENAUSFLUG

Diese perfekte Konzernfamilie könnte einer Corporate-ID Präsentation entsprungen sein. Er und Sie, offenkundig beide im Mittleren Management bei einem

vietnamesischen A-Rating Konzern beschäftigt, der etwas dümmlich lächelnde Junge im Kindergartenalter und die Teenager-Tochter in gewollt-rebellischer Konzernmode. Dieser »Nukleus der Gesellschaft« stapft in touristischem Pflichtbewusstsein und vagem Desinteresse über die Klosteranlage – und egal wo sich die Spielercharaktere aufhalten, kurze Zeit später ist auch mindestens eines der Familienmitglieder vor Ort. Man kann man diese vier Konzernner auch als wiederkehrendes Element nutzen: Der Junge geht am Andenkenstand verloren, während die Runner gerade einen der Tour Guides bestechen. Die Mutter findet der Straßensamurai eigentlich viel interessanter als ihren langweiligen Ehemann und die Tochter nutzt die Unachtsamkeit der Erziehungsberechtigten, um durch eine mit dem ARO »Nicht betreten – Schusswaffengebrauch« geschmückte Tür in die Klosteranlage zu schlüpfen.

### ■ DIE ÜBERKORREKTE WACHE

Bing arbeitet bereits seit sieben Jahren für Yokogawa Security, doch zu mehr als einem Einsatz als ein-

fachem Sicherheitsmann hat er es einfach nicht gebracht. Dabei gibt es sich doch solche Mühe, um bei seinen Vorgesetzten positiv aufzufallen! Gut, dass er vor vier Wochen den japanischen Touristen mit dem sehr verdächtig aussehenden Rucksack umgerissen hat, weil er ihn für einen 9x9 Terroristen hielt, war nicht unbedingt seine Sternstunde im Wachdienst. Doch dann treten die Shadowrunner aus der Seilbahngondel oder dem Touristenbus und Bing sieht kurz die Ares Predator im Tarnholster des Troll-Söldners aufblitzen! Bing ist sich sicher – dieses Mal sind es Terroristen! Er heftet sich an die Fährte der Runner (Schleichen-Proben vs Wahrnehmung der Runner (-2 Malus wegen Unaufmerksamkeit)) und bei der kleinsten Auffälligkeit... Wird. Er. Sie. Stellen! Und dann wird Bing endlich Karriere machen. Und er wird sich die Suzuki Mirage kaufen, die er schon so lange fahren will. Und vielleicht wird seine Frau auch zu ihm zurückkehren, wenn sie sieht, dass er doch kein Versager ist! Unauffällig tauscht er die Gummigeschosse seiner Ares LightFire gegen das Magazin mit den Vollmantelgeschossen.



schenladung an einem zentralen Buserminal aus und fahren wieder zurück. Runner, die etwas mehr Geld (45 Nuyen pro Person) investieren möchten, können auch die Seilbahn nutzen, die einen in etwa 30 Minuten über den Dschungel hinweg und hinauf ins Dorf transportiert. Reist das Team mit einem eigenen Fahrzeug an, müssen sie es in einem der extra zu diesem Zweck angelegten Parkhäuser abstellen; der Individualverkehr zum Kloster ist gesperrt.

Spätestens wenn die Runner in Ngong Ping ankommen, werden sie feststellen, dass sie sich für ihre Recherchen am besten unter die hunderten von Touristen mischen, die tagtäglich Po Lin besuchen. Jetzt kurz vor dem chinesischen Neujahrsfest handelt es sich dabei fast ausschließlich um Ausländer. Als Erzähler kann man die Gelegenheit für ein bisschen Worldbuilding nutzen. Rund um die Runner schieben sich vergnügungssüchtige Touristen über die Insel, die vermutlich einen krassen Gegensatz zu den Runnern darstellen. Die Spielercharaktere begegnen hier einer Bevölkerungsschicht, mit der der typische Shadowrunner üblicherweise nicht viel zu tun bekommt: Lohnsklaven. Die Metamenschen, die sich durch ihre Arbeit für einen der Konzerne ein kleines, ehrliches Leben aufgebaut haben, diejenigen, die ihre 80-Stunden-Wochen durchstehen, um ihren Kindern ein besseres Leben zu ermöglichen. Wenn die Spieler daran Spaß haben, könnte man als Erzähler ein wenig mit diesem krassen Unterschied der Lebenswirklichkeiten spielen.

Egal wie die Runner im Dorf angekommen sind, sie werden feststellen, dass der Glanz des Klosters nicht bis hierher strahlt. Das historische Äußere des Dorfes ist nur bröckelnde Fassade für Restaurants und kitschige Andenkenshops. Auch wenn sich der AR-Guide Mühe gibt, auf die historische Lage und die jahrhundertealte

Tradition des Dorfes als Versorger des Klosters hinzuweisen, hier huldigt man nicht Buddha, sondern Mammon.

Als Erzähler kann es angesichts dessen schwierig sein, die metamenschlichen Tour Guides als kompetente Kontaktpersonen auftreten zu lassen – sofern das Team nicht schon im Rahmen der *Beinarbeit* herausgefunden hat, dass sich die hiesigen Tour Guides gern etwas dazuverdienen. Unter Umständen sind aber auch die Fremdenführer in der Lage, die Touristen-Tarnung des Teams zu durchschauen. Das Kloster ist nicht selten das Ziel von Extraktionen und die Einheimischen haben nicht zum ersten Mal einen Shadowrunner gesehen, daher dauert es vermutlich nicht lange, bis die Spielercharaktere auch Waren, Dienste oder Informationen angeboten bekommen, die nicht offen beworben werden.

Als Erzähler sollte man diese Spurensuche nicht ganz so langwierig gestalten; unter den Tour Guides sind das Verschwinden des Mönches und der (vermeintlich) untergetauchte »Clapton« Ng ohnehin Tagesgespräch. Daher dauert es vermutlich nicht lange, bis die Runner die »Must Try« Nudelküche von Sarah Ng, Claptons Schwester, finden.

## DIE BESTEN NUDELN DER STADT

Die »Must Try« Nudelküche hat eigentlich gar keinen Namen, oder wenn sie mal einen hatte, dann kannte ihn schon der Vorbesitzer der Garküche nicht, von dem Sarah Ng (siehe *Dramatis Personae*) das einstöckige Gebäude vor zehn Jahren erwarb. Den Namen »Must Try« verdankt der Laden einem beinahe lächerlich großen Werbeschild an der Außenfassade. Von außen wirkt das »Must Try« auf den ersten Blick wie einem Historien-Trid des chinesischen Kaiserreichs entliehen, tatsächlich wurde das Gebäude im Rahmen eines Ausbaus des Dorfes erst vor rund 30 Jahren



sehr kostengünstig errichtet und zeigt deshalb schon jetzt erhebliche Alterserscheinungen. Dem gesamten Dorf hängt das Flair eines etwas heruntergekommenen Freizeitparks an: Die Dekorationen sind beschädigt, nur wenige Geschäfte verfügen über eine funktions-tüchtige AR-Umgebung und hier und da tropft Wasser durch die vermodernden Flachdächer – eine Tatsache, auf die Sarah lautstark hinweist, wenn die Runner den kleinen Innenraum betreten. Die Runner empfängt eine Duftwolke aus echtem Sesamöl, würzigem Tofu und allerlei Gewürzen. Denn das Schild hat recht: diese Nudeln sollte man wirklich probieren – wohlmöglich sind es die besten in ganz Hongkong.

Im Gespräch ist Sarah kurz angebunden, da sie nebenbei Kunden bedienen muss. Sie bestätigt aber, dass die Runner nicht die ersten sind, die sich nach ihrem missratenen Bruder erkundigt hätten. Eine Gruppe aus drei Mönchen habe vorgestern mitten in der Nacht die Hintertür des Ladens eingetreten und nach Clapton gesucht. Sarah selbst hat seit dem Verschwinden ihres Bruders nichts von ihm gehört. Sie ist zwar wütend auf ihn, weil er sich offenkundig wieder einmal in schattige Machenschaften hat verwickeln lassen, macht sich aber auch Sorgen um ihn. Eine Tatsache, die feinfüh- lige Runner durchaus herausfinden können. Glaubt Sarah, dass die Shadowrunner helfen können, ihren Bruder aus der Bredouille zu holen, erlaubt sie ihnen, das Zimmer ihres Bruders zu durchsuchen.

Claptons Zimmer, ein etwa 8 Quadratmeter großer Raum, ist vollgestopft mit Blues Musik Paraphernali- en: Zwei sehr gute Les Paul Gitarrenimitationen, eine

hängt an der Wand, eine liegt mit gebrochenem Hals auf dem Boden, daneben alte Notenhefte, Langspiel- platten und CDs, sowie eine uralte HiFi-Anlage samt Plattenspieler, die die Mönche allerdings ebenfalls auf ihrer Suche nach dem verschwundenen Tour Guide zerstört haben. Die Wände sind vollgeplastert mit Papierpostern, teilweise rund 100 Jahre alt, teilweise neu- eren Datums, aller möglicher Blues-Größen, darunter, wenig verwunderlich, natürlich auch Eric Clapton. Das DJ Rakshazza-Poster aus GoodAsPaper-Papierersatz, das einen prominenten Platz an der Nordwand des Zimmers einnimmt, wird da für popkulturell zumin- dest vage interessierte Runner natürlich deplatziert wirken. Haben die Spielercharaktere allerdings so gar keine Ahnung von Musik oder Popkultur, reicht auch eine mittelschwere Wahrnehmungsprobe, um den not- dürftig zum Geheimfach umfunktionierten Klima- anlagenschacht zu finden, den das Poster verdeckt. Darin versteckt Clapton seine Ware: Verschiedene Partydrogen und ein Bündel Deepweed (4 Dosen). Eingeschlagen ist das eng gepackte und luftdicht verschlossene Paket in verziertes Teefilterpapier (das mit ein wenig Beinarbeit zum Yen-Yen Teehaus führt), auf das jemand mit rotem Marker hastig Schriftzeichen gepinselt hat: Das korea- nische Wort »Yogoe« – jede Schrifterkennungssoftware scheitert allerdings an der Sauklaue des orkischen Dro- gendealers. Das Team benötigt also einen entsprechend sprachgeschulten NPC, um die Schriftzeichen zu ent- schlüsseln. Alternativ erkennen passende Connections aus der Szene den »name tag« des Dealers und können den Shadowrunnern den Weg ins Yen-Yen weisen.



## DAS YEN-YEN AM RANDE DES WANCHAI-CAUSEWAY BERÜCHTIGTE DROGENHÖHLE UND RESIDENZ DER JADEKAISERIN

*Eine vollständige Beschreibung des Yen-Yen findet man ab Seite 27 in Schattenstädte (Shadowrun 4 Quellenbuch), daher haben wir uns dazu entschlossen, hier lediglich ein Update zu veröffentlichen, wie es um den berüchtigtsten Drogenumschlagplatz Hongkongs im Jahre 2076 bestellt ist.*

Der Teeladen, der in einer Seitenstraße des Wan- chai-Causeway liegt, ist auch 2076 noch das perfekte Cover für die dunklen Geschäfte, die sich in den Gän- gen und Tunneln abspielen, die sich hier in die Seite des Berges fressen. Traditionell ist das Yen-Yen und das darunterliegende Labyrinth aus Tunnel, alten Kanä- le und stillgelegten U-Bahn-Gleisen einer der wenigen neutralen Orte in Hongkong. Hier herrscht Waffenstill- stand zwischen den Triaden, den Gang, den Cops von Knight Errant und natürlich auch zwischen den Sha- dowrunnern, den Megakon-Execs und allen anderen, die in den Schatten leben.

Und auch wenn jeder Geschäfte im Yen-Yen macht, haben die Tempo-Kriege im Jahre 2071/72 ein Macht- vakuum entstehen lassen: Die Triaden der Black Chrys- anthemums und der Smokey Circle Society, die einst

den Hauptteil der Geschäfte im Yen-Yen ausmach- ten, haben sich vor einigen Jahren beinahe bis an den Rand der Vernichtung bekämpft. Die ursprünglichen Betreiber des Yen-Yen verloren damit ihre Unterwelt- Sponsoren – und eine weitere Größe der Hongkonger Unterwelt nutze die Gelegenheit, um ihre Geschäfte ins Herz der Stadt auszuweiten.

Die Jadekaiserin und ihr Hofstaat übernahmen Mitte 2072 die Geschäfte im Yen-Yen. Die geheimnisumwit- terte Gestalt der Jadekaiserin beherrscht seit mehr als 40 Jahren die Unterwelt von Sai Kung und den anderen Dörfern an der Küste Hongkongs. Sie pflegt gute Bezie- hungen zu den Piraten der Gegend und hat Gerüchten zufolge die Prostitution in diesen ländlichen Ausläu- fern Hongkongs fest in der Hand. Und auch wenn sie und ihre Führungsriege, die Jadekrieger, regelmäßig Geschäfte mit den Triaden machen, die Kaiserin war stets unabhängig. Da sie am »Geschäftsmodell« des Yen-Yen jedoch auch nach der Übernahme nichts än- derte, ließen die anderen Triaden sie gewähren. Wäh- rend die Shan Chu der Hongkonger Triaden überzeugt waren, dass die Präsenz der Kaiserin nicht weiter von

Belang sei, begann sie aus den Schatten heraus ein Netzwerk aus Macht und Einfluss in Downtown Hongkong zu spinnen. Dieses Netzwerk beinhaltet jedoch nur zu einem Bruchteil Megakon-Execs, Beamte der Stadt und andere offensichtliche Größen der Stadtpolitik. Die Jadekaiserin unterstützt hauptsächlich kleine Leute. Eine erfolgreiche Taliskrämerin, die beliebte Piratencrew oder auch die Terroristen der Gau Fong. Sie sammelt all jene um sich, die allein keine Macht haben, aber an kritischen Punkten der Gesellschaft sitzen.

Gefallen, Schutzgeldzahlungen und Treueverpflichtungen zum Trotz ist es der Jadekaiserin so in den letzten drei, vier Jahren gelungen, nach und nach einige der kleineren Talishändler, Bordelle und Drogenhändler Hongkongs durch ihre Vertrauten zu ersetzen und gleichzeitig das Vertrauen der einstigen Erzfeinde, der Black Crysathemums und der Smokey Circle Society, zu gewinnen.

Eigentlich residiert die Jadekaiserin im »Jadepalast«, einem kleinen Bordell in Sai Kung. Da die Anwesenheit Zihans nun allerdings ihre gesamte Aufmerksamkeit genießt, hat sie vor einigen Tagen ihren Herrschaftssitz ins Yue Lao's verlegt, einem Opium-Bordell in der 12. Kelleretage des Yen-Yen. Welche Pläne die Kaiserin verfolgt, weiß niemand, und auch gesehen hat die Jadekaiserin eigentlich noch keiner, doch ihr Einfluss, ihre Macht und ihr Ruf in Hongkong sind mittlerweile spürbar. Und die Spielercharaktere sind gerade dabei, ihr auf die Füße zu treten.

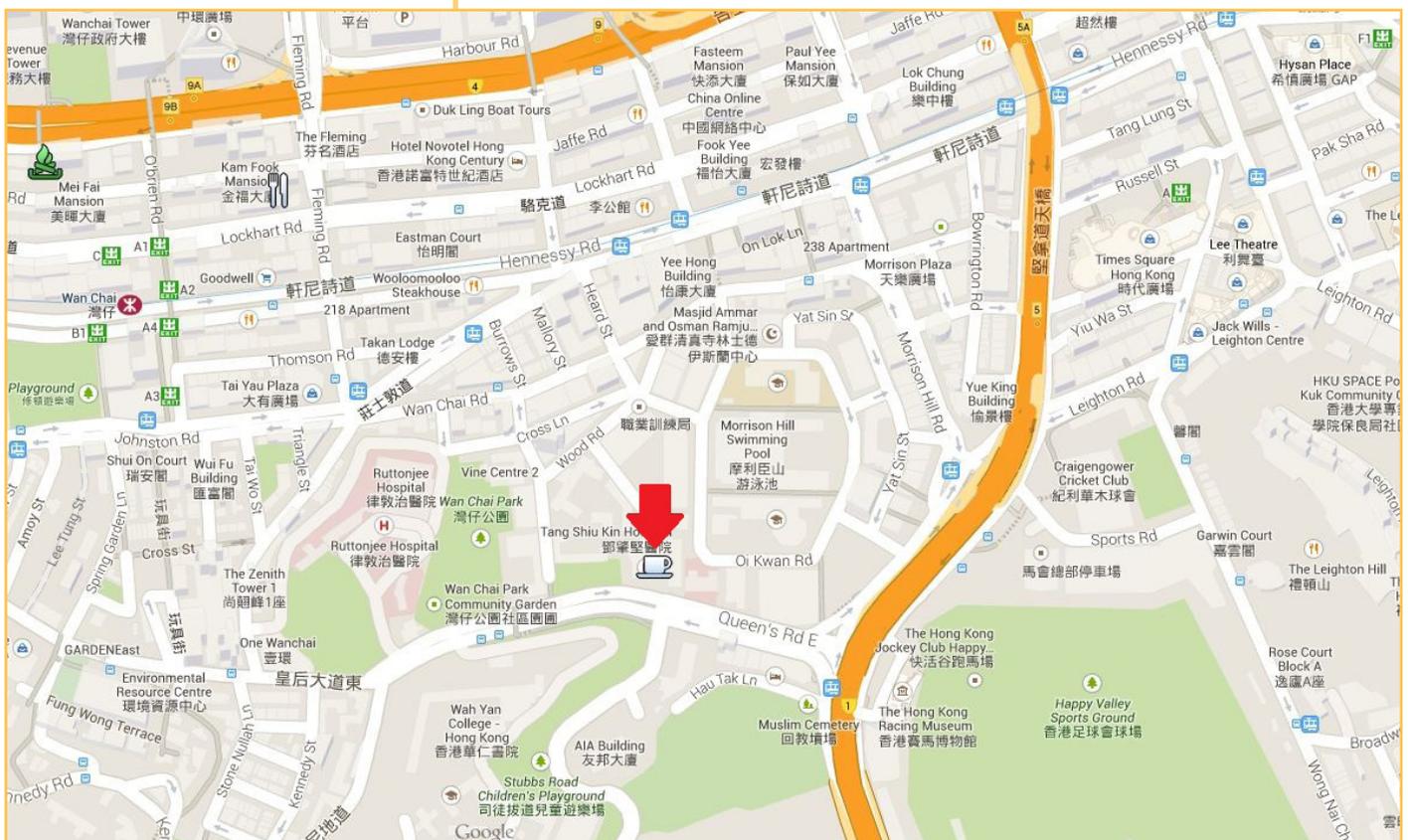
Sie werden feststellen, dass das keine gute Idee ist. Der Grund für die mehr als 40 Jahre währende heimliche Herrschaft der Jadekaiserin ist ihr Dasein als *Jiangshi*. Sie ist eine chinesische Vampirin! Ein regionaler MMVV-Erreger hat sie in jungen Jahren entstellt,

was sie in ihrer wahren Gestalt beinahe an einen Ghul erinnern lässt. Da ihr die Infektion allerdings gleichzeitig erhebliche magische Macht brachte, tritt die Jadekaiserin heutzutage, dank eines Physische-Maske-Spruches und Metamagien, hauptsächlich als rundliches altes Mütterchen in Gestalt einer Putzfrau oder Köchin auf. Selbst aus ihrem innersten Kreis von Jadekriegerern kennen nur wenige ihr wahres Erscheinungsbild und ihre Identität.

## TAKE ME DOWN, DEEP DOWN UNDER PARADISE CITY

Die Runner finden nach kurzer oder etwas längerer Zeit heraus, dass Clapton seinen Stoff auf dem Festland im Yen-Yen besorgt hat. Mit den richtigen Connections oder ein paar Nuyen für einen der anderen Tour Guide, die ebenfalls nebenbei dealen, können sie einen der im Abenteuer erwähnten Zugänge finden und Zutritt zu den Katakomben erlangen. Das Yen-Yen ist ein offenes Geheimnis in der Unterwelt, daher gibt es keine Zugangsbeschränkungen, auch wenn die Anwesenheit der Kaiserin und Zihans zu verschärften Sicherheitsmaßnahmen geführt hat. Wer sich hier auskennt, dem könnte dies bereits ungewöhnlich vorkommen.

In den Tunneln und Kanälen können die Runner neben den Drogenhändlern und Chip-Dealern einen ganzen Mikrokosmos der Unterwelt entdecken: Wer die richtigen Abzweigungen nimmt, kann u.a. Leihhäuser, Opium-Höhlen, Stundenhotels und Bars entdecken. Als Erzähler sollte man hier um einige Gebräucheproben bitten, ansonsten fallen die Spielercharaktere bei ihren Ermittlungen schnell auf. Sobald die Runner Yogogefunden und zur Rede gestellt haben, können sie wie im Abenteuer geschildert, eine recht detaillierte Zu-



sammenfassung der Ereignisse bis hier her bekommen. Von ihm erhalten die Spielercharaktere auch den Hinweis auf die Beteiligung der Smokey Circle Society und deren Red Pole »The Fist« – er und seine Handlanger warten bereits einige Etagen tiefer. Wie das Team nach der Konfrontation mit »The Fist« und seinen Handlangern weitermacht, ist bereits im Abenteuer umrissen worden, naturgemäß aber schwierig vorauszusagen. Um dem Erzähler und den Spielern aber eine möglichst flexible Ausgangslage zu bereiten, hier ein Überblick der Sicherheit des Yen-Yen:

Während der Zugang in die Katakomben sowohl über das Hinterzimmer des Teeladens als auch über die alten Zugangschächte stark gesichert ist, Feuerwaffen für »Kunden« verboten sind (MAD-Scanner Stufe 3 und händisches Abtasten), die Torwächter selbst jedoch sehr offensichtlich mit ihren (Maschinen)pistolen herumwedeln, fällt die physische Sicherheit in den Tiefen eher lax aus - was zweifelsfrei daran liegt, dass niemand so dumm ist, im Yen-Yen Ärger zu provozieren.

Die direkten Mitarbeiter des Yen-Yen, die hier unten herumhängen, sind nicht als solche zu erkennen und arbeiten hauptsächlich als Türsteher-Äquivalente. Sie verprügeln säumige Schuldner gegen Geld, liefern Leichen von Junkies an die Black Chrysanthemum und sorgen notdürftig für Ordnung. Außerdem hat jede Triade Hongkongs in einem Teil der Tunnel eine Präsenz aufgebaut, die ständig von einer Handvoll Triaden-Schläger bewacht wird.

Anders sieht es im Yue Lao's, dem Opium-Bordell und improvisierten Herrschaftssitz der Jadekaiserin in der 12. Kelleretage aus. Dort ist immer eine den Spielercharakteren angemessen fordernde Anzahl Jadekrieger anwesend; zusätzlich zu den regulären Wachen und natürlich der Kaiserin selbst. Deren schwere Bewaffnung und Panzerung (Sturmgewehre & Kevlarwesten) werden zwar separat aufbewahrt und nur im Notfall ausgegeben, aber selbst leicht bewaffnet sollten diese Kämpfer dank ihrer maßangefertigten, jadefarbenen Cyberimplantate formidable Gegner darstellen.

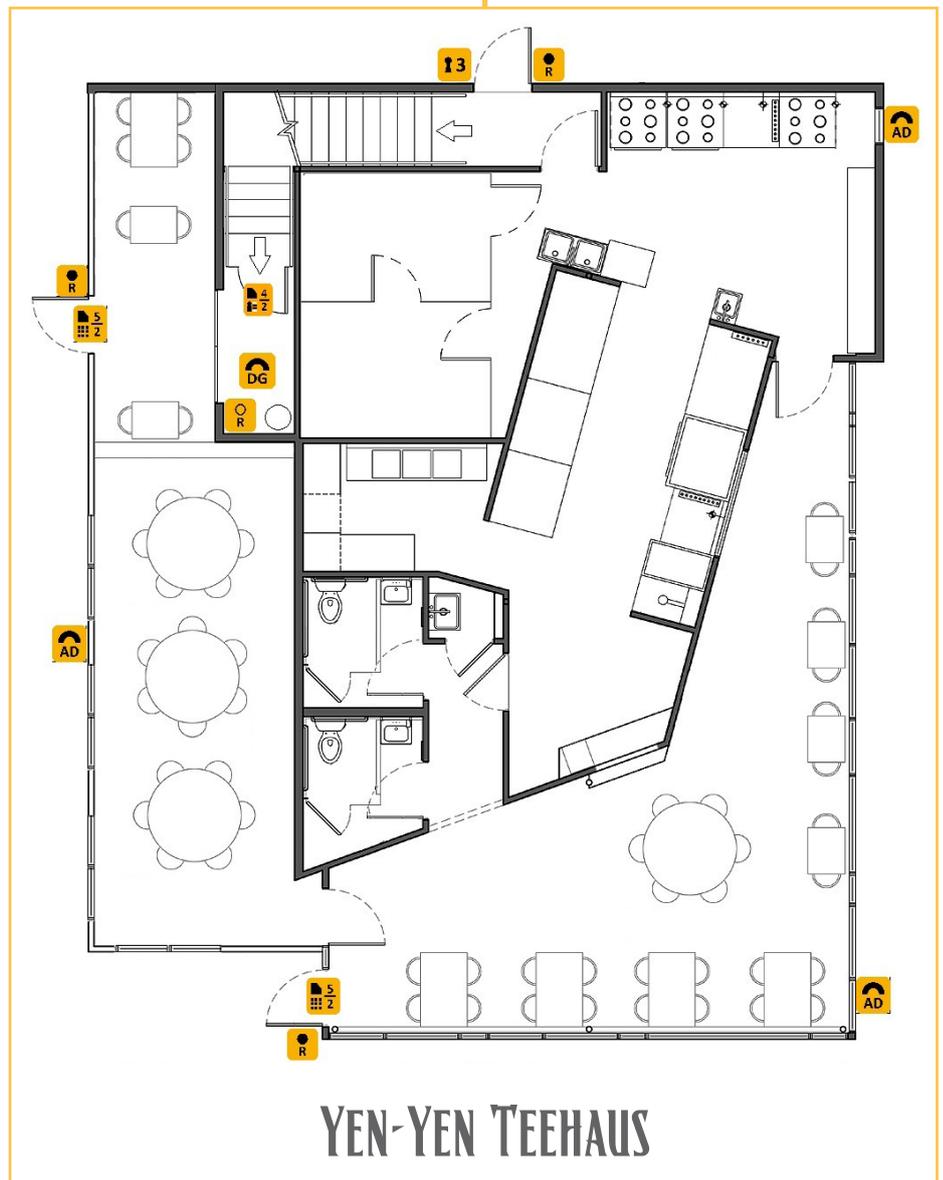
Entsprechend des Klientels und der Vorgänge herrscht im Yen-Yen eine Hintergrundstrahlung von um die -4 bis -6. Eine Sicherheitsmagierin (eine Wujen-Vollmagierin mit Astraler Akklimatisation) und ein gebundener Berater-Geist tun vor Ort Dienst; sie gehört zum Jadekrieger-Kreis der Kaiserin und ist eine von nur zwei erwachten Mitarbeitern des gesamten Hofstaats. Die Jadekaiserin duldet keine magische Konkurrenz, ist sich aber bewusst, dass sie für die magische Sicherheit auf astrale Rückendeckung angewiesen ist. Mehrere Räume des Bordells sind zudem durch Angriffshüter geschützt.

Die Matrixsicherheit ist solide aufgestellt. Im öffentlichen Host des Teeladens (Stufe 2) arbeiten rund um die Uhr zwei Spinnen, von denen einer in AR und einer in VR online ist. Der AR-Decker kümmert sich außerdem um die WiFi-lose Sicherheit der Kameronas und überwacht das Kommunikationssystem. Er *übernimmt* auch die Koordination der physischen Sicherheit. Die WiFi-blockierende Bauweise des Yen-Yen macht den Einsatz von Drohnen schwierig, dennoch

sind zwei Renraku Pelicans und vier Horizon Noizquitos vorhanden, die bei Bedarf über die eingebaute Pilotssoftware operieren.

## THE OLD IN-OUT, IN-OUT

Die Kaiserin, bzw ihre Mitarbeiter spielen derzeit noch die pflichtbewussten Dienstleister für den Smokey Circle; tatsächlich plant die Jadekaiserin jedoch, die Black Chrysanthemums in einigen Tagen gegen die Society auszuspielen und sich selbst die Dienste des Geomanten zu sichern. Durch ihre Position im Zentrum eines delikaten Machtnetzwerks wäre es für die Jadekaiserin ein Leichtes, einen einzelnen ihrer Verbündeten zum Ziel ihrer anderen Alliierten zu machen und selbst unbeschadet aus der Konfrontation hervorzugehen. Gelingt es den Runnern, diese bestehenden Rivalitäten auszunutzen, könnten sie unter Umständen Auseinandersetzungen zwischen den drei bisher beteiligten Gruppen provozieren. Tendieren die Spieler in diese Richtung, kann man den Ansatz als Intrigenspiel aufgreifen. Sollten sich die Spieler jedoch zu einem Sturmangriff auf das Yue Lao's entschließen, erwartet sie ein harter, spannender aber im besten Fall nicht



unmöglicher Kampf in den verwinkelten Gängen des Yen-Yen. Eine bessere Konsequenz als der Tod der Spielercharaktere wäre es in diesem Fall, die Auswirkungen eines Angriff auf das neutrale Yen-Yen zu schildern (Bruch des Waffenstillstandes, offene Kämpfe unter den Triaden, nochmals verstärkte Polizeikontrollen an kritischen Vierteln) und sie im nächsten Teil des Abenteuers daran zu erinnern.

Entscheiden sich die Spieler hingegen für einen subtilen Ansatz, etwa eine Infiltration des Bordells, gibt man ihnen am besten eine Möglichkeit, Zihan und Clapton zu finden. Wie sie den Geomanten und den unglückseligen Teilzeitdealer jedoch retten, sollte man der Kreativität der Spieler überlassen. Man sollte jedoch daran denken, dass Zihan vermutlich high und nicht sonderlich erpicht darauf ist, sein neues »Heim« zu verlassen. Er wird die Spieler nicht kampfflos begleiten, auch wenn seine physische Gegenwehr wohl folgenlos für die

Spielercharaktere bleiben wird; hier unten ist ein Hilfeschrei mitunter tödlicher als 10mm Blei. Anders sieht es aus, wenn es den Charakteren gelingt, zuvor Clapton zu befreien. Zihan sieht in ihm immer noch etwas, was für ihn wohl als nächsten an den Begriff »Freund« herankommt und er wird auf ihn hören, insbesondere wenn er sieht, wie seine neuen Freunde Clapton behandelt haben. Zihan ist zwar ein Arschloch, aber er ist nicht dumm und kann erahnen was mit ihm passiert, sollte er mal zum Problem werden.

## DAUMENSCHRAUBEN

Angesichts der guten Sicherheit und des ohnehin fordernden Szenarios, nahezu unbewaffnet eine berüchtigte Drogenhöhle infiltrieren zu müssen, sind Möglichkeiten, die Extraktion Zihans schwieriger zu gestalten, vermutlich kaum nötig.



# ABGANG BÜHNE RECHTS

## ÜBERGABE DER ZIELPERSON UND BEZAHLUNG

Gelingt es den Runnern Zihan in einem Stück zu extrahieren, erfolgt die Übergabe an Bord der MSY Endeavor. Falls nötig, lässt Johnson das Schiff oder den Helikopter zu einem Anlegepunkt in der Nähe der Runner navigieren, er bevorzugt allerdings die Übergabe in Stanley. Zihan selbst ist über die Extraktion alles andere als glücklich. Er gilt für sämtliche Sozialproben als feindlich und sieht die Auswirkungen nahezu jeglicher Argumente als katastrophal für sich an. Mit Claptons Hilfe könnten die Runner aber einfacher versuchen,

ihm klar zu machen, dass sie seinen dürren Arsch aus den Fängen der Triaden und weit schlimmerer Schurken gerettet haben. In jedem Fall ist ihnen Johnson dankbar, jedoch nicht glücklich über den Gesundheitszustand des Ziels. Er zahlt auf Verlangen auch ohne große Umstände einen Bonus. Dann wird Zihan (und evtl. auch Clapton) von Sicherheitskräften außer Sicht gebracht und Mr Johnson bittet das Team, noch kurz zu bleiben... Er hätte einen Folgeauftrag für sie.

## DRAMATIS PERSONAE

### MR JOHNSON

Mr Johnson heißt eigentlich Rosco St. James, ist 39 und stammt aus dem Minneapolis-St. Paul Sprawl. St. James arbeitet bereits seit sechs Jahren als internationaler Auftragsvermittler für NeoNET, hauptsächlich im asiatischen Raum. Er sieht den aktuellen Auftrag als Karriere-Sprungbrett, um in die höheren Ränge des Konzerns aufzusteigen, und als Gelegenheit, die Aufmerksamkeit von Richard Villiers zu erregen. Je nach Ausgang der Extraktion wird ihm allerdings im zweiten Teil des Abenteuers ein weiterer Johnson zur Seite gestellt, die de facto die Missionsführung übernimmt. St. James agiert professionell und kalkuliert; er ist im Umgang mit Runnern erfahren und weiß auch mit schwierigen Persönlichkeiten umzugehen. Er neigt jedoch dazu, sehr dominant aufzutreten und verlangt auch von seinen »freien Mitarbeitern«, dass sie sich stets an seine Anweisungen zu halten haben. St. James mag seinen Job, allerdings nur solange, wie alles nach Plan läuft. Gerät seine Planung ins Schwanken, wird er schnell hecktisch und handelt mitunter impulsiv.

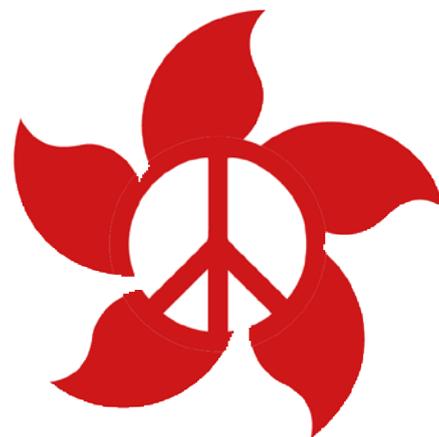
### SARAH NG

Sarah ist Mensch, 36, etwa 1,55 Meter groß und von zierlicher Statur. Sie betreibt die »Must Try« Nudelküche in Ngong Ping. Sie ist die Zwillingsschwester von »Clapton« Ng. Ihre Eltern waren zwei Fischer aus Macao, die eine Hungersnot vor rund 40 Jahren dazu zwang, als Piraten vor der Küste Hongkongs auf Kaperfahrt zu fahren. Als Mitglieder des Joho-Lowah Clans hatten sie ein regelmäßiges, wenn auch gefährliches Auskommen. Sarah und Sean wurden im Alter von 15 zu Waisen, als die Küstenwache das Boot ihrer Eltern

aufbrachte. Entschlossen, auf ehrliche Art und Weise ihr Geld zu verdienen, arbeiteten die beiden als Betreiber einer Straßenküche, bis Sarah vor rund 10 Jahren durch einen glücklichen Zufall an genug Geld kam, um das »Must Try« zu kaufen. Sie lebt in einem kleinen Zimmer im ersten Stock des Hauses, gleich gegenüber dem Zimmer ihres Bruders. Sarah ist selbstbewusst, stolz und hat eine aufbrausende Persönlichkeit; eine Eigenschaft, die ihr Sean regelmäßig vorwirft.

### SEAN "CLAPTON" NG

Sean wollte immer Musiker werden, Blues-Gitarrist, um genau zu sein. Dass er mit seiner Schwester nun Nudeln für Touristen auf Lantau Island kocht, um seinen Lebensunterhalt zu finanzieren, ist für ihn eine tiefempfundene Schande. Er liebt seine Schwester, auch wenn sie es ihm nicht immer leicht macht. Doch Sean, bzw. Clapton, wie ihn seine Freunde nennen, ist davon überzeugt, dass sie es eines Tages besser haben werden. Dazu begann er neben seiner Arbeit im »Must Try« als Tour Guide zu arbeiten, und als er sah, wieviel Geld manche seiner Kollegen mit dem Verkauf zu Drogen und Sonderdienstleistungen an die Touristen und Mönche verdienten, wurde er schwach. Immer häufiger ließ er seine Schwester allein in der Küche zurück, um im Yen-Yen Stoff zu besorgen. Dies hielt er vor seiner Schwester geheim, da er ihren radikalen Standpunkt diesbezüglich nur zu gut kannte. Seinen Spitznamen hat er seiner Liebe zur Musik zu verdanken, für die er gerade zu Beginn seiner Dealer-Karriere eine nicht unerhebliche Menge Geld ausgehen hat.



## BEINARBEIT

### FENG SHUI & GEOMANTIE

Passende Kontakte: Magier, Einheimische von Hongkong, Mitarbeiter von Wuxing

Erfolge Kontakte	Erfolge Datensuche	Ergebnis
0	0	»Ist das nicht dieses Brettspiel, das die in China alle spielen?«
1	2	Magischer Mumbo-Jumbo. Dabei geht es um die Beeinflussung von irgendwelchen magischen Energien.
2	3	Damit beeinflusst man die Drachenlinien. Wuxing ist da ganz groß drin. Deshalb sehen auch die Hochhäuser in der Innenstadt so verrückt aus. Ist ne komplexe Angelegenheit.
3	5	Mit gutem Feng Shui beeinflusst man das Schicksal selbst. Experten dieser magischen Kunst sind einige der am besten bezahltesten Magier weltweit – und die kommen fast alle aus Hongkong.

## PO LIN

Passende Kontakte: Einheimische von Hongkong, Magier, Touristen

Erfolge Kontakte	Erfolge Datensuche	Ergebnis
0	0	»Das ist die #38 beim Chinamann um die Ecke. Voll lecker, Chummer!«
1	1	Einer der touristischen Hotspots der Stadt! Das ist ein altes Kloster auf Lantau Island; die haben da eine riesige Buddah-Statue. War ich mal mit ner Freundin. Echt hübsch da!
2	2	Po Lin ist eines der einflussreichsten Zentren für Feng Shui in ganz Hongkong. Viele Geomanten werden dort ausgebildet. Außerdem haben die Mönche 'ne Menge politischen Einfluss! Die Tour Guides da zeigen einem außerdem tolle Ecken, die so gar nicht Teil der regulären Tour sind.
4	6	Po Lin ist nur in Teilen öffentlich zugänglich. Ein Großteil der Anlage ist streng bewacht. Die Mönche verstehen keinen Spaß, da sie dort eine Menge Artefakte lagern. Man sagt, manche der Geomanten dort hätten das Kloster noch nie in ihrem Leben verlassen. Davon profitiert die dortige Jugend, die einen schwunghaften Schwarzmarkthandel mit den Mönchen und auch den Touristen betreibt.

## DIE JADEKAISERIN

Passende Kontakte: Triaden, Piraten, Bewohner von Sai Kung

Erfolge Kontakte	Erfolge Datensuche	Ergebnis
0	0	»Ich war in Geschichte nie so gut. Irgendeine Herrscherin?«
1	6	Die Jadekaiserin? Ich kenne nur den Namen, und auch das nur vom Hörensagen. Es heißt, sie würde die Unterwelt in Sai Kung kontrollieren. Und sie wohl eine intelligente Naga!
2	8	Sie beherrscht seit ca. 40 Jahren die Gebiete Hongkongs, in denen es für die Triaden nicht genug zu holen gibt. Ihr gehören die Küste hoch Hurenhäuser, kleine Opiumhöhlen und auch die ein oder andere Pfandleihe. Treibt viel Handel mit den Piraten und arbeitet natürlich auch mit den Triaden zusammen. Und sie ist ein freier Geist, wie man so hört.
4	–	Man sagt, sie hat das Machtvakuum der Tempo-Kriege von '71 genutzt, um nach Downtown zu expandieren. Hat eine Gruppe Söldner, die sie mit Cyberware ausstattet: Die Jadekrieger. Über sie kontrolliert sie ihre Etablissements; das Yen-Yen soll auch dazu gehören. Und man sagt, sie sei ein Gestaltwandler

## YEN-YEN

Passende Kontakte: Junkies, Squatter, Shadowrunner, Cops

Erfolge Kontakte	Erfolge Datensuche	Ergebnis
0	0	»Chummer, ich stehe echt nicht so auf Opium. Vertrau mir, BTL ist der heiße Scheiß – und völlig ohne Nebenwirkungen!
1	3	Da solltest du dich besser nicht sehen lassen. Ganz schön übler Laden. Ist im Wan-chai-Causeway, nach außen einfach nur 'nen Teeladen, aber im Keller geht's ab...
2	4	Das Yen-Yen liegt über einem Eingang zum alten U-Bahn Netz und einem Bunker aus dem letzten Jahrtausend. Egal was für Drogen du brauchst, da kriegst du sie. Aber bring' Nuyen mit; ist nicht billig das Zeug – dafür aber auch gut.
3	7	Das Yen-Yen ist neutraler Boden für die Triaden. Schon immer so gewesen. Der Laden gehört der Jadekaiserin, einer Größe der lokalen Unterwelt. Die ist schon fast 40 Jahre im Biz, muss schon uralt sein – wenn die überhaupt noch lebt. Hauptsächlich gibt's da Dealer der Smokey Circle Society, ein paar Schwarze Chrysanthemen und einige Ten Thousand Lions hängen da auch rum.

## SMOKEY CIRCLE SOCIETY

Passende Kontakte: Triaden, Ganger, Shadowrunner, Junkies, Cops

Erfolge Kontakte	Erfolge Datensuche	Ergebnis
0	0	»Cooles Album, von diesem DJ Rakshazza, oder?«
1	3	Eine der kleineren Triaden der Stadt. Die machen fast ausschließlich in Drogen aller Art, und nen bisschen Taliskram. Reagenzien und so Zeug.
2	5	Sie haben im Tempo-Krieg vor einigen Jahren ordentlich Federn lassen müssen. Die sind nur noch ein Schatten ihrer Selbst. Aber das macht sie auch gefährlich. Sie haben die Prostitution in den letzten Jahren stark ausgebaut, hab' ich gehört. Das werden die aber kaum allein geschafft haben.
5	–	Die Society hat da was Großes am Laufen, das hast du aber nicht von mir, klar. Die haben scheinbar einen Deal mit der Jadekaiserin; sie versorgen die Bordelle der Kaiserin mit Drogen und dafür gibt die Kaiserin ihnen Straßenmuskeln und Waffen.

## THE FIST, RED POLE DER SMOKEY CIRCLE SOCIETY

Passende Kontakte: Triaden, Ganger, Cops, Martial Arts Fans

Erfolge Kontakte	Erfolge Datensuche	Ergebnis
0	0	»Was bist Du denn für 'ne Sau? Soll das 'ne Anmache sein?«
1	4	Kenne ich. Ist der Anführer einer Gang, die für eine Triade arbeitet. Hält sich für den whizzesten Drekhead der Stadt, total der Kung Fu Spinner.
3	6	The Fist ist der Red Pole einer Gruppe von Society-Triaden. Recht potenter Ki-Adept, der bei ein paar echten Kung-Fu-Meistern gelernt hat. Die haben ihn aber rausgeschmissen, seit er in Schutzgeld und Drogen macht. Ist 'nen Spinner, aber gerade das macht ihn so verdammt gefährlich.

## YOGOE, DEALER DER SMOKEY CIRCLE SOCIETY

Passende Kontakte: Triaden, Ganger, Obdachlose, Cops

Erfolge Kontakte	Erfolge Datensuche	Ergebnis
0	0	»Ich vertrage keine Milch, Chummer.«
1	3	Kleiner Dealer, der im Yen-Yen rumhängt und seinen Shit zu überbeuerten Preisen verkauft. Nen Ork aus Korea, glaub' ich. Hat 'nen LED-Gesichtstattoo wie 'nen Schädel.
2	4	Yogoe heißt sowas wie Geist oder Gespenst auf Koreanisch. So sieht der auch aus. Dürr wie'n Elf und eingefallene Augen, wie 'nen laufendes Skelett. Hat wohl 'ne MMVV-Infektion über, standen ohne zum Ghul zu werden, lucky Fragger. Der hängt mit dem Smokey Circle ab, soweit ich weiß. Also Vorsicht!