

## Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini  
RSPzeitschrift, Nr. 73, 34. Jg./2022  
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team  
Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm  
Layout: Nils Rehm

Autor: Bastian Halve

Zeichner/Fotos: Pixabay/John James

Redaktionsanschrift:

Der Trodox, c/o Nils Rehm, Dielinger  
Weg 8, 32361 Preußisch Oldendorf

Internet: [www.trodox.de](http://www.trodox.de)

eMail: [Trodox@gmx.de](mailto:Trodox@gmx.de)

Copyrights: Kopien sind nur für die Verwendung im Heimrollenspiel und zum Spielen auf Cons gestattet. Für weitergehende Nutzung ist vorher eine Genehmigung der Redaktion einzuholen. Alle Urheberrechte liegen bei den Autoren der

Artikel, Zeichnern, Fotografen, Firmen bzw. dem Trodox. Die Nennung und Nutzung von Warenzeichen und sonstigen Produktbezeichnungen stellt keine Verletzung des jeweiligen Urheberrechts dar. Das Copyright liegt beim jeweiligen Hersteller/ Inhaber der Rechte.

## ÜBER DIESES ABENTEUER

Das Abenteuer „Versprochen ist versprochen 2.0“ ist im Rahmen des Nerdpol-WritingMonth entstanden und daher der Versuch, in etwa einem Monat ein komplettes Abenteuer zu verschriftlichen. Ob dies gelungen ist, entscheidest du, liebe\*r Leser\*in, selbst. Das Abenteuer soll weiterhin möglichst vielen Fans der Welt zugänglich zu sein und verzichtet daher auf zeitliche und räumliche Einordnungen sowie ausführliche oder kanonische Beschreibungen von Schauplätzen. Nimm dies als Anreiz, stattdessen selbst einen passenden, coolen Schauplatz zu ersinnen oder nimm bereits bestehende Orte eurer Runde und füge sie ein. Ebenso kannst du das Abenteuer in jeden beliebigen Plex verlegen und in so ziemlich jedem Jahr spielen. Die einzige Festlegung bezüglich des Zeitrahmens: Das Abenteuer spielt an Heiligabend.

Weiterhin verzichtet das Abenteuer auch darauf, sich auf eine Edition festzulegen. Auch dies soll dazu dienen, möglichst Vielen Zugang zu gewähren, bedeutet aber ebenfalls, dass konkrete Angaben und ausgearbeitete NSC fehlen. Um die Erarbeitung dieser zu erleichtern, wird in der Regel bei allen NSC eine Einordnung vorgenommen, die die Herausforderung bei einer Begegnung mit den Spielercharakteren (SC) einschätzbar macht. Diese funktioniert wie folgt:

- ++ deutlich stärker als die SC (z. B. Rote Samurai)
- + etwas stärker als die SC (z. B. SWAT-Team).
- o in etwa auf Augenhöhe mit den SC
- etwas schwächer als die SC (z. B. Streifenpolizisten)
- deutlich schwächer als die SC (z. B. Ganger)

Tauchen NSC nur in einer Szene auf, so findet sich auch dort ein Kasten mit ihren Werten. Sind sie für das ganze Abenteuer wichtig, findet man sie im Anhang.

Direkt unter diesem Einführungskapitel findet sich eine Zusammenfassung, die den Verlauf des Abenteuers skizziert

# VERSprochen IST VERSprochen 2.0

## Ein weihnachtlicher Run

Von Bastian Halve



und alle wichtigen NSC und ihre Motivation vorstellt. Alle folgenden Kapitel beschreiben Szenen des Abenteuers und sind nach einem bestimmten Muster aufgebaut:

Unter *Auf einen Blick* wird knapp umschrieben, was in der

Szene passiert. Unter *Sag's ihnen ins Gesicht* findet sich zunächst ein kursiver Vorlesetext, der die Szene einführen soll. Danach wird genauer beschrieben, was die SC in der Szene sofort erkennen und mit was sich die SC konfrontiert sehen. Alles, was hier beschrieben wird, ist für die SC offensichtlich und erfordert keine weitere Probe. Unter *Hinter den Kulissen* finden sich die Informationen, die zunächst nur der Spielleitung zugänglich sind, aber in der Szene durch geschicktes Agieren der SC oder erfolgreiche Proben ans Tageslicht kommen können. Unter *Wie geht's weiter?* wird kurz beschrieben, welche Szenen an die aktuelle Szene anschließen. Unter *Die Daumenschrauben anziehen* werden Möglichkeiten beschrieben, wie man die Szene schwieriger gestalten kann, falls man die SC mehr fordern möchte. Und unter *Keine Panik* wird erklärt, an welchen Stellen die Szene möglicherweise Schwierigkeiten beinhaltet. Weiterhin wird beschrieben, wie man präventiv agieren oder die Szene wieder in die vorgesehene Bahn lenken kann.

Und jetzt sei es genug der einführenden Worte. Ich wünsche viel Spaß bei der Lektüre und dem Spielen des Abenteuers, Chummers!

## DIE MISSION IM ÜBERBLICK

Es ist Heiligabend und während im Plex die Metamenschheit entweder auf der verzweifelten Suche in einer Mall nach einem Last-Minute-Geschenk, auf einer der zahlreichen von Cokapepsi gesponsorten Paraden oder daheim mit den Vorbereitungen für die jährliche Familienzusammenkunft beschäftigt ist, sind die Kinder Benjamin „Benni“ und Rebeckah „Becki“ Johnson ziemlich sauer auf ihren Vater. Dieser hatte ihnen versprochen, dass er dieses Weihnachtsfest zuhause statt auf der Arbeit sein würde, und nachdem er ähnliche Versprechen bereits bei Bennis letztem Baseballspiel und bei Beckis letzter Ballettaufführung nicht eingehalten hat,

schmieden die beiden Geschwister einen Plan. Becki hat vor ein paar Wochen gehört, dass man nur bei der Lieblingsbar der Runner anrufen muss und fragen muss, ob „Chummer für einen Milkrun“ da sind, um Leute zu finden, die für Nuyen machen, was man möchte. Also plündern die beiden sehr reichen Kinder ihr Taschengeldkonto und beschließen, ihrem Vater zum Wort halten zu zwingen.

Nachdem die Runner von Benni via Matrix angeheuert worden sind, ist es an ihnen, Ebenezer Johnson, dem Vater der Geschwister, zu einem frühzeitigen Feierabend zu verhelfen. Dieser ist Executive Producer der Liveproduktion von Dickens *A Christmas Carol*, die dieses Jahr zahlreiche Gastrollen an lokale und internationale Berühmtheiten vergeben hat. Deshalb sind neben der gewöhnlichen Crew auch noch jede Menge Bodyguards vor Ort. Ebenezer hat zudem ebenfalls in den Schutz und die störungsfreie Durchführung des Drehs investiert.

Sollten die SC es schaffen, Ebenezer zu entführen und etwaige Verfolger abzuschütteln, so müssen sie nur noch zum Landsitz der Johnsons. Doch die Übergabe dort wird durch das Ausrücken von Polizeikräften, die durch das Verschwinden von Ebenezer am Set alarmiert worden sind, erschwert. Gelingt es schließlich, Ebenezer zum Lieferanteneingang des Domizils zu bringen, so erhalten sie von den Geschwistern ihre Bezahlung.

## SCHÖNER DIE NUYEN NIE KLINGEN

### Auf einen Blick

Die Runner werden in ihrer Lieblingsbar von Benni in der Matrix angeheuert.

### Sag's ihnen ins Gesicht

*Weihnachtszeit: Die Hauptumsatzzeit des Fiskaljahrs bringt nicht nur reichlich Arbeit für die unterbezahlten Lohnsklaven im Einzelhandel mit sich, auch für Shadowrunner wie euch gibt es in dieser Zeit eigentlich mehr als genug einfache und lukrative Jobs. Lieferengpässe wollen erzeugt, Neuerscheinungen sabotiert und vom rechtzeitigen Erscheinen abgehalten werden. Scheiße, einige von den reichen Schlippen heuern Runner an, damit sie ihrem verwöhnten Balg das superteure und superseltene Limited Edition-Spielzeug*

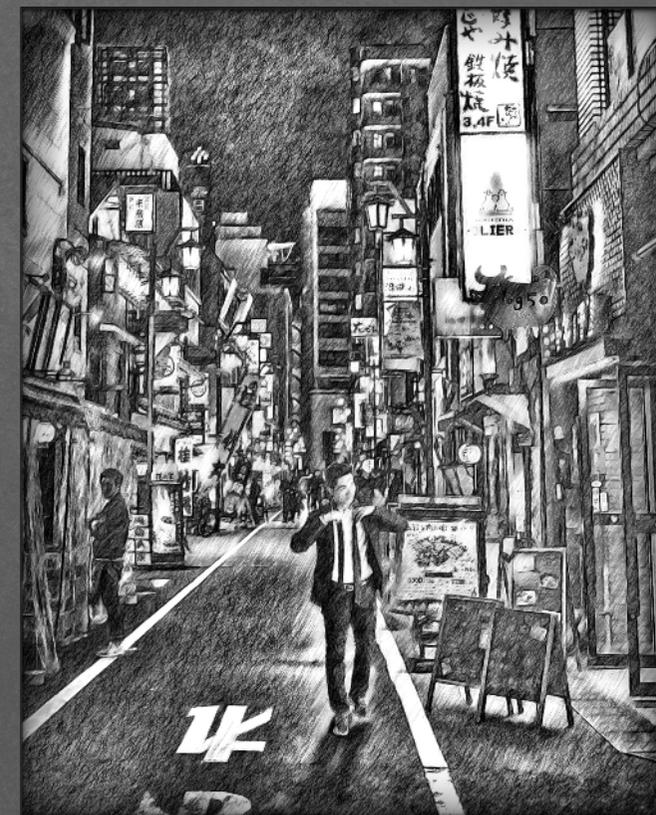
*besorgen können, dass „sie sich schon immer gewünscht haben“. Würge. Aber aus irgendeinem Grund sind euch keine dieser Milkruns zugeflogen. Seit Wochen Flaute. Und weil dabei zugucken, wie andere ihre Nuyen wie wahnsinnig für den unsinnigsten Bullshit ausgeben, während die Zahl auf dem eigenen Konto asymptotisch gegen Null strebt, nur bedingt Spaß und Laune macht, habt ihr beschlossen, Heiligabend in eurer Lieblingsbar zu verbringen. Während ihr die ersten Bier herunterkippt und diskutiert, ob das Grinch-Kostüm von Sammy, dem Barkeeper, (natürlich voll in Rolle samt absolut griesgrämiger Miene) ihn zu eurem meckern den Verbündeten macht oder ob er dadurch nicht zum Mittäter wird, beginnt erneut „Last Christmas“ aus den Boxen der uralten Anlage zu dudeln. Ihr überlegt noch, wie man diese musikgewordene Folter mit einem gezielten Wurf eurer Bierkrüge beenden könnte, da seht ihr, wie Sammy den Hörer des antiken Telefons hinter der Bar in den Halter prügelt. Er wendet sich euch mit einem Ausdruck zu, als hätte er grade einen großen Schluck Batteriesäure genommen: „Heute Abend Bock auf Arbeit, Chummer? In der Trix wartet 'n Johnson.“ Wenige Augenblicke später findet ihr euch im Hinterzimmer der Bar wieder, wo Sammy bereits einige Trodenetze bereit liegen hat, und klinkt euch in die Matrix ein, um zu hören, was der Johnson will.*

Die Runner finden sich in der Matrixversion des Hinterzimmers wieder, wo sie bereits von der Persona von Benjamin Johnson erwartet werden. Diese stellt sich als *Turboman* vor und trägt ihr Anliegen vor: Benjamin möchte, dass die Runner einen Mann namens Ebenezer Johnson entführen und an der Hintertür seines Anwesens abliefern. Ebenezer arbeitet an dem Filmset von *A Christmas Carol - LIVE!* und soll bis spätestens 22 Uhr an der Adresse sein. Dafür bietet „Turboman“ den Runnern 2000 Nuyen (pro Person).

### Hinter den Kulissen

Benni geht tatsächlich sehr naiv in dieses Gespräch, hat aber bei seinem Vater gut aufgepasst und stellt sich als hartnäckiger und begabter Verhandler heraus. Sollten die SC aber gute Argumente haben und sehr gut würfeln, dann wird er auch seine restlichen Ersparnisse anbieten (insgesamt 2748 Nuyen pro Runner) und sogar sein Lieblingsspielzeug (eine Limited Edition *Turboman*-Actionfigur aus der ersten Herstellung - auf dem Sammlermarkt tatsächlich 6000 Nuyen wert) in den Ring werfen.

Sollten die Runner noch Fragen zum Ziel haben, so kann Benni nur wenig Informationen liefern. Er weiß, dass Ebenezer Johnson bei Horizon Broadcast Productions (HBP) arbeitet und dass er ab 19 Uhr am Set der Produktion (für das eigene eine große Halle im Industriegebiet des Plexes angemietet und umgebaut worden ist) sein wird. Die Ausstrahlung des Livespektakels soll um 20 Uhr beginnen. Vom Rest weiß er nicht viel. Um seine Termine kümmert sich seine Sandy. Sollte ein matrixaffiner SC tatsächlich auf die dumme Idee kommen, sich an der digitalen Person zu versuchen, wird er mit der State-of-the-Art-Ausstattung Bekanntschaft machen, die der reiche und durchaus vorsichtige Ebenezer seinen Kindern hat besorgen lassen. Wenn der Charakter die Gefahr nicht erkennt, so wird die Gruppe in der Szene „Stille Nacht, heilige ... Scheiße“ auf noch deutlich mehr Sicherheitskräfte treffen, als alleine die Entführung Ebenezers herbeigezaubert hat.



## Wie geht's weiter

Nach dem Treffen mit dem Auftraggeber und der Annahme des Auftrages, gibt es eigentlich nur zwei Möglichkeiten für die Runner:

Wenn sie sich entschließen, trotz der recht knappen Zeit ein wenig zu recherchieren und Vorbereitungen treffen wollen, dann geht es weiter im Kapitel *Do They Know It's Ebenezer?* Beschließen sie, direkt zur Tat zu schreiten und fahren zum Filmset, dann geht's weiter bei *In der Weihnachtsfilmerei*.

## Die Daumenschrauben anziehen

In dieser Szene gibt es eigentlich keine großen Schwierigkeiten und sie soll es eigentlich auch nicht geben. Wenn du trotzdem etwas mehr Action möchtest, dann platziere neben den SC noch ein paar andere Runner in der Kneipe, die die Nuyen ebenfalls gut gebrauchen können. Zahlenmäßig sollten sie unterlegen sein und höchstens die Stärke (-) haben. Entweder die SC müssen sich im Vorfeld mit den Konkurrenten einigen oder sie sind gezwungen, das schäbige Hinterzimmer der Kneipe so lange zu halten, bis einer von ihnen in der Matrix die Verhandlungen mit *Turboman* erfolgreich beendet hat.

## Keine Panik

Eigentlich kann in dieser Szene nicht viel schief gehen. Sollten die SC hier schon darauf kommen, dass sie mit einem Kind verhandeln, dann ist das zwar weniger schön für das Finale aber eigentlich nicht schlimm.

Sollten die SC den Auftrag partout nicht annehmen wollen, dann erinnere sie daran, dass ihre Taschen bedrohlich leer sind oder lasse Sammy einen der SC aus der Matrix holen und ihm den mittlerweile übertollen Bierdeckel zeigen, auf dem er seit Monaten die Zeche der Gruppe sammelt.

## DO THEY KNOW EBENEZER?

### Auf einen Blick

Diese Szene behandelt Beinarbeit, die die SC vielleicht anstellen wollen. Die Ergebnisse sind spärlich und die Zeit ist knapp.

## Sag's ihnen ins Gesicht

*Ein paar Anrufe später lasst ihr generot eure Kommlinks sinken. Stellt sich raus, dass an diesem Abend die wenigstens Leute Zeit oder Lust haben, euch Auskunft über euer Ziel zu geben. Gerade hast du noch versucht deine Kumpelin Bingo-Betty anzuzapfen, aber außer der Tatsache, dass sie neuerdings großer Fan von Feuerzangenbowle ist, konnte sie auch nichts beitragen. Tatsächlich scheinen so ziemlich alle an diesem Abend etwas Besseres zu tun zu haben...*

In der Tat sollten so ziemlich alle Kontakte der Runner an diesem Abend schon etwas vorhaben, was sie nicht unbedingt hilfsbereit macht. Die Wenigsten werden bereit sein, sich von den Annehmlichkeiten/Verpflichtungen der Weihnachtstage loszureißen und den Runnern zu helfen, sofern die SC nicht bereit sind, für ihre Dienste einen ordentlichen Feiertagsaufschlag zu zahlen.

Weiterhin gibt es über Ebenezer auch nicht viel rauszufinden. Als Mann hinter den Kulissen steht er wenig im Rampenlicht und achtet außerdem darauf, dass sein Privatleben privat bleibt. Sollten die Charaktere allerdings Kontakte im Showbizz oder in der Fernsehproduktion haben, dann können sie tatsächlich ein paar potenziell nützliche Informationen sammeln:

- Ebenezers Nachnahme ist tatsächlich sehr treffend für das, was er macht. Er ist in der Szene außergewöhnlich gut vernetzt und entscheidet darüber, wer welche Rolle (und Gage) bekommt. Durch seine Entscheidungen hat er sich in der Szene bestimmt schon Feinde gemacht.
- Ebenezers Verschleiß an Starlets wird nur durch seinen Durchsatz an persönlichen Assistent\*innen übertroffen, die er allesamt mit *Sandy* bezeichnet. In der Szene wird darüber gewitzelt, dass er sie öfter als seine Unterwäsche wechselt. Keiner macht sich mehr die Mühe, sie sich für länger als einen Tag einzuprägen.

## Hinter den Kulissen

Die Runner haben nicht viel Zeit, sich mit umfassenden Recherche zu befassen. Über folgende Themen können sie trotzdem - entweder über die Befragung von Kontakten oder zum Teil auch erfolgreiche Matrixsuchen - etwas herausfinden.

## Ebenezer Johnson

Tatsächlich ist über den Produzenten wenig herauszufinden. Eine erfolgreiche Matrixsuche wird eventuell ein paar Bilder von roten Teppichen zu Tage fördern, auf denen Ebenezer allerdings immer eher zufällig mit aufgenommen als im Fokus des Bildes zu sein scheint. Auf dem Homehost von *Horizon Broadcast Productions* (HBP) wird Ebenezer als *Head of Recruiting and Casting* mit einem Portrait vorgestellt, allerdings ohne weitere Informationen zu ihm.

### „A Christmas Carol - LIVE!“

Die Show ist etwas, bei dem die SC tatsächlich mehr Informationen finden können, als ihnen lieb ist. Die Produktion wird seit Wochen beworben und so sind sowohl jede Menge Informationen dazu bereits bekannt, als auch die Gerüchteküche in der gehypten Zuschauerschaft munter am Brodeln.

Was wahr ist: HBP hat für dieses Event tatsächlich eine gignatische Halle im Industriegebiet erworben und darin ein riesiges Set samt Produktion bauen lassen. Zur Sicherung der Aufnahmen wurde ein Sondervertrag mit *Knight Errant* geschlossen. Neben zahlreichen Sponsoren und Produktplatzierungen ist es HBP (genauer Ebenezer) gelungen, zahlreiche Prominente zu gewinnen, die in der Aufführung Rollen be-



kleiden werden. Der bekannteste unter ihnen ist Howling Ragnar, Frontmann der angesagten Nordic-Country-Metal-core-Band „Cowboy Valhalla“.

Neben diesen wahren Tatsachen bietet sich hier die Gelegenheit, jede Menge Falschinformationen brühwarm aus der Gerüchteküche zu servieren. Zum Beispiel macht das Gerücht die Runde, dass Mariah Mercurial einen Cameoauftritt hat. Ein Chummer der SC hat vielleicht gehört, dass neben *Knight Errant* auch extra ein Trupp *Roter Samurai* vor Ort ist, um die Sicherheit der Stars und Sternchen zu gewährleisten. Vielleicht äußert auch jemand in einem Matrixforum, er habe von einem Bekannten aus dem Produktionsteam gehört, dass *Cowboy Valhalla* Cover-Versionen von *Ritt der Walküren* und *Rudolph the Red Nosed Reindeer* spielen werden. Lass deiner Fantasie hier ruhig freien Lauf. Je ausgefallener und durchgedrehter die Dinge sind, die du deinen Spieler\*innen präsentierst, desto besser.

### Das Landhaus der Johnsons

Auch über den Ort, an dem die Runner Ebenezer abliefern sollen, wird die Beinarbeit nur wenig Informationen zu Tage fördern. Anhand der Adresse und einer kurzen Eingabe in die Kartensoft oder das Navigationssystem wird ersichtlich, dass es idyllisch im Grünen und weit außerhalb des dreckigen Plexes liegt (von der Produktionshalle aus gesehen auch noch auf der gegenüberliegenden Seite des Plexes). Auf jeden Fall sollte schnell klar werden, dass den Runnern nicht genug Zeit bleibt, um sich das Anwesen vor dem Run aus nächster Nähe anzuschauen, wenn sie die Deadline irgendwie einhalten wollen.

Falls die Runner wirklich sehr gut würfeln oder passende Kontakte haben, dann können sie erfahren, dass die teure Villa auf dem riesigen Grundstück Eigentum von Taylor Momson ist. Momson wird den SC vielleicht als berühmte und preisgekrönte Schauspielerin bekannt sein, die allerdings schon vor etwa einem Jahrzehnt auf dem Höhepunkt ihrer Karriere dem Filmgeschäft den Rücken gekehrt und sich gänzlich aus der Öffentlichkeit zurückgezogen hat.

### Wie geht's weiter

Von hier aus geht es nur weiter zum eigentlichen Run und damit zu *In der Weihnachtsfilmerei*.

### Die Daumenschrauben anziehen

Wenn du den Druck auf die Runner in dieser Szene erhöhen möchtest, dann kannst du ihre Unternehmungen mehr Zeit kosten lassen, wodurch sich das Zeitfenster für den eigentlichen Run weiter verkleinert. Andererseits könnten Kontakte auch ernsthaft angefressen sein, dass sie an einem Festtag gestört werden, und den Runnern entweder später die Retour-Kutsche verpassen oder ihre Dienste zu einem wirklich kostspieligen Vergnügen machen.

Wenn du die Runner wirklich ins Schwitzen bringen willst, dann könntest du auch das Gerücht im Schattenforum streuen, dass von Seiten der Produktion bereits das Auftauchen von Shadowrunnern vermutet wird und entsprechende Vorkehrungen getroffen wurden.

### Keine Panik

Generell ist keine der Informationen, die die SC hier verpassen könnten, wirklich kritisch für den Verlauf des Abenteurers. Bei der Entführung von Ebenezer kann auch der klassische Kopfdurch-die-Wand-Ansatz zum Erfolg führen. Achte nur darauf, dass die Spieler\*innen sich nicht in der Recherche verlieren und das knappe Zeitfenster für den Run verpassen. Ein paar kleine Hinweise auf die aktuelle Uhrzeit sollten dazu genügen.

Generell soll diese Szene eher ein kompletteres (wenn auch nicht ganz stimmiges) Bild der gesamten Situation zeichnen. Im besten Fall denken die Runner vielleicht beim Start in den Run, dass sich Momson für irgendetwas aus der Vergangenheit bei Ebenezer rächen will und die eigentliche Auftraggeberin ist.

Die Informationen aus diesem Kapitel können aber kreativen Gruppen gute Ideen für alternative Strategien liefern.

## IN DER WEIHNACHTSFILMEREI

### Auf einen Blick

In dieser Szene findet die eigentliche Entführung von Ebenezer Johnson durch die Runner statt. Idealerweise treffen die SC genau dann am Ort ein, wenn die Dreharbeiten gerade beginnen.

### Sag's ihnen ins Gesicht

*Vor dem Produktionsgelände hat sich vor einer Absperrung eine kleine Menschentraube - teilweise in weihnachtlicher Kostümierung - gebildet, die regelmäßig in laute Kreisch- und Hüpfekstasen ausbricht. Grund scheint jedes Mal zu sein, dass sich von einem der gut zwei Dutzend Wohnwagen, die vor der riesigen Halle geparkt sind, eine Tür öffnet. Offenbar scheint die Meute hier draußen in der Kälte jedes Mal sicher, dass jetzt der nächste große Star heraustritt. Was euch neben der Meute aus Fans direkt auffällt, sind die Rundumkennleuchten der sechs Knight Errant-Einsatzwagen, die hinter der Absperrung stehen und das Gelände regelmäßig mit blauem Licht erhellen. Passend dazu entdeckt ihr sofort ungefähr ein Dutzend Streifenpolizisten, die entweder ein Auge auf die Schaulustigen am Eingang haben oder am Maschendrahtzaun patrouillieren, der um das Gelände herum errichtet worden ist. Neben den Knight Errant-Kräften entdeckt ihr große und breitschultrige Gestalten in schlechtsitzenden Anzügen, die sich zwischen den Wohnwagen und*



der Halle bewegen. Scheint so, als hätte auch jeder der Gaststars Vorkehrungen für seine eigene Sicherheit getroffen. Ihr versucht gerade den bestmöglichen Weg auf das Gelände auszukundschaften, da leuchtet an der Halle eine riesige Lampe mit der Aufschrift „On Air“ rot auf.

## Hinter den Kulissen

Auf welche Art die Runner versuchen werden an Ebenezer heranzukommen, ist schwer vorherzusagen. Deswegen werden im Folgenden die physischen, digitalen und astralen Sicherheitsvorkehrungen beschrieben. Mit diesen Beschreibungen sollte man relativ flexibel auf das Vorgehen der SC reagieren können.

### Ebenezer Johnson

Ebenezer Johnson wird sich während der gesamten Show in der Regie befinden. Wann immer er etwas möchte, schickt er Sandy zur Übermittlung seiner Forderungen an die jeweils zuständige Person. Ebenezer wird ist ansonsten für die SC rein körperlich überhaupt keine Herausforderung. Bei dem Entführungsversuch wird Ebenezer sich allerdings dennoch mit Händen und Füßen wehren und auch nicht aufhören, um Hilfe zu rufen, bis er entweder bewusstlos oder gefesselt und geknebelt ist. Im Verlauf der Entführung erweist er sich als gänzlich unkooperativ.

### Die Location

Wie bereits beschrieben, ist Ort der Liveproduktion eine umgebaute Halle. Um diese Halle ein etwa drei Meter hoher Maschendrahtzaun errichtet worden, an dem regelmäßig die Streifenpolizisten von *Knight Errant* patrouillieren. Auf das Gelände führt nur eine Zufahrt, vor der sich mittlerweile eine Traube aus Fans gebildet hat. Nähert sich ein Wagen, werden die dort postierten Polizisten allerdings Platz schaffen und dann eine Kontrolle durchführen. Auf dem großen Platz vor der Halle stehen acht Wohnwagen, die als Rückzugsort für die Stars dienen, und zwei Fressbuden, die für das leibliche Wohl des Casts und der Crew sorgen sollen. Einzige Zugänge zur Halle sind ein großes Tor, das allerdings verschlossen ist und nur via Matrix geöffnet werden kann, und eine Tür, an der zu jeder Zeit zwei Wachmänner postiert sind, die jede

Person kontrollieren, die die Halle betreten möchte. Die beiden führen allerdings eher laxe Kontrollen durch. Seit dem auch Leute in ausladenden Kostümen ein- und ausgehen und die Wachmänner deshalb einige Diskussionen mit den Bodyguards hatten, haben sie das Abtasten auf Waffen völlig aufgegeben und verlassen sich auf ihre geschulten Augen.

Die Halle selbst lässt sich in zwei Ebenen aufteilen. Auf der Erdgeschoss-Ebene befindet sich im Osten der Halle das riesige Set mitsamt Kamerakränen und Crew. Im Westen sind Garderobe und Maske aufgebaut. Insgesamt ist es während der Aufnahme unheimlich hektisch auf der gesamten Ebene, während gleichzeitig alle bemüht sind, keine Geräusche von sich zu geben. Reichlich Crewmitglieder laufen zwischen Garderoben und Set hin und her, dirigieren und schieben die Besetzung an die richtigen Stellen. Ein paar bildersammelnde Drohnen schweben ebenfalls durch das Set. An der Westseite der Halle führt eine eiserne Treppe hoch zu einem einzigen großen Kasten, der unter der Decke angebracht wurde. Diese „Kasten“ birgt die Regie, in der sich auch Ebenezer die ganze Zeit aufhält: ein einziger Raum voller Bildschirme, in dem alle Kamerabilder zusammenlaufen und die ganze Zeit vom Regisseur Befehle durch den Raum gebellt werden.

### Physische Sicherheit

An physischer Sicherheit gibt es auf dem Gelände 18 Streifenpolizisten von *Knight Errant* (zwölf draußen am Eingang zum



Gelände und auf Patrouille, zwei an der Tür zur Halle und vier am Eingang zur Regie), die im Vergleich zu den SC vor allem Stärke aufweisen. Sie sollten nur gesammelt ein Problem für kampferprobte SC darstellen. Kommt es zur Konfrontation, werden die Streifenpolizisten versuchen die Runner möglichst lange aufzuhalten, bis Verstärkung in Form eines SWAT-Teams eintrifft. Dieses wird etwa fünf bis zehn Minuten brauchen und stellt für die SC ein echtes Problem dar, denn die Spezialkräfte sind den SC überlegen (+).

Die zahlreichen Bodyguards, die sich auf dem Gelände aufhalten, werden nicht so dumm sein und sich den Runnern in den Weg stellen, solange diese nicht tatsächlich eine Bedrohung für den jeweiligen Star darstellen, für dessen Schutz sie angeheuert worden sind. Sollte sie sich trotzdem einmischen, dann haben sie Stärke (o) im Vergleich zu den SC.

### Astrale Sicherheit

Es sind keine Sicherheitsmagier vor Ort, aber zum Schutz der Crew und des Casts wurde im Vorfeld eine starke magische Barriere um die Halle errichtet. In der Halle arbeiten aber tatsächlich Magier, die für die Produktion magische Effekte zaubern. Sollte es magische Probleme irgendeiner Art geben, wird Ebenezer sie anweisen, diese zu beseitigen. Im Kampf sollten sie für die SC aber keine Gefahr darstellen.

### Matrixsicherheit

Für die Produktion vor Ort ist sowohl ein Rigger als auch eine Spinne angeheuert worden. Der Rigger wird aber während der gesamten Produktion damit beschäftigt sein, die Kameradrohnen zu steuern und deshalb nicht eingreifen.

Die Spinne hat die Stärke (o) und achtet vor allem darauf, dass sich niemand an der Technik zu schaffen macht. Sollte jemand die Ausrüstung mechanisch manipulieren, so wird Ebenezer die Spinne anweisen, sich auszuklinken und persönlich darum zu kümmern.

### Mögliche Strategien der Runner

Im Folgenden werden ein paar Ansätze beschrieben, die Runner wählen könnten und die durchaus das Potential haben, zum Erfolg zu führen. Die Spieler\*innen werden aber natürlich auch Möglichkeiten ersinnen, die hier nicht genannt werden. Das sollte auf jeden Fall belohnt und nicht bestraft

werden, vor allem wenn die Ideen wirklich clever und kreativ sind.

- Natürlich könnten die SC einfach mit Waffengewalt vorgehen. Solange sie nicht die Stars durch Sprengstoffeinsatz oder andere Kollateralschäden in Gefahr bringen, werden die Bodyguards nicht eingreifen und die Streifenpolizisten durch ihre schiere Anzahl durchaus wehrhaft sein, aber die Entführung von Ebenezer nicht verhindern können.
- Die SC könnten sich als Teil der Crew ausgeben, um so Zugang zu erhalten. Dann stehen ihnen eigentlich nur die vier Polizisten unmittelbar vor der Regie im Weg.
- Sandy ist ebenfalls ein möglicher Angriffspunkt. Sollten die SC den Assistenten irgendwie überzeugen können, Ebenezer in ihre Hände zu lotsen, dann könnte diese Entführung tatsächlich sehr einfach sein. Ebenezers Verschwinden vom Set wird aber trotzdem nicht unbemerkt bleiben.

## Wie geht's weiter

Wenn die Runner Ebenezer haben, dann folgt für sie eine lange Fahrt durch und aus dem Plex. Sobald sie sich dem Anwesen Ebenezers nähern, geht es für sie weiter in *Stille Nacht, heilige ... Scheiße*.

## Die Daumenschrauben anziehen

Sollten dir die gegebenen Sicherheitsmaßnahmen nicht ausreichen, so bist du herzlich eingeladen, sie nach deinem Belieben zu verschärfen oder an die spezifischen Stärken deiner Gruppe anzupassen.

Wenn du also in der Szene merkst, dass alles zu reibungslos für die SC läuft, dann könntest du z. B. einen oder zwei der Streifenpolizisten durch zwei besonders harte und erfahrene Hunde ersetzen, die irgendwann bei den Spezialkräften de-gradiert worden sind und tatsächlich eine echte Gefahr für die SC darstellen.

Sollten die Runner eher einen Infiltrationsansatz wählen, dann könnte einer der Bodyguards ein Chummer der Runner sein und einen von ihnen erkennen. Das laute Ansprechen dieses Runners dürfte die Tarnung der Gruppe genug in Gefahr bringen und nahe Polizisten aufmerksam machen.

## Keine Panik

Dies ist der kritischste Teil des ganzen Runs. Aber der große Vorteil der Runner liegt darin, dass Ebenezer die Regie nicht verlassen wird, also im Prinzip dort gefangen ist und keine Fluchtmöglichkeit hat. Sollten die Runner also den Weg zur Regie bewältigen, dann sollten sie auch Ebenezer ausknocken und mitnehmen können.

Wenn die Spieler\*innen clever vorgehen, dann solltest du das auch belohnen. Insofern sind die Wege, die in diesem Kapitel beschrieben werden, eher als Vorschläge zu betrachten.

## STILLE NACHT, HEILIGE ... SCHEIßE

### Auf einen Blick

In dieser Szene überwinden die Runner die Sicherheitskräfte, die als Reaktion auf die Entführung von Ebenezer zum Anwesen der Johnsons gekommen sind. Wenn sie Ebenezer am Hintereingang seiner Villa abliefern, erhalten sie durch die Katzenklappe von den Geschwistern ihre Bezahlung.



## Sag's ihnen ins Gesicht

*Die Lichter des Plexes sind nur noch diffus am Horizont hinter euch wahrnehmbar. Ihr genießt die Stille der leicht bewaldeten, hügeligen und malerischen Landschaft, durch die sich die Straßen zu eurem Ziel schlängeln. Irgendjemand hat euch mal erzählt, dass man weiter außerhalb des Plexes tatsächlich den Sternenhimmel sehen kann... Doch bevor ihr Gelegenheit habt, das zu prüfen, werden ihr von einem blauen Blitzen durch die Bäume vor euch aus euren Träumen gerissen. Ihr verlangsamt euer Fahrzeug und könnt die Mauern um das Grundstück der luxuriösen Villa durch den Wald erkennen. Irgendwo dahinter flackern die blauen Lichter von Einsatzfahrzeugen herüber...*

Wenn die Runner sich dem Anwesen nähern, nehmen sie bereits aus der Ferne die Lichter der Polizeifahrzeuge wahr. Nähern sie sich dem Gelände vorsichtig und werfen einen Blick über die Steinmauer (2 m hoch), die das Gelände umgibt, dann können sie in der Kieseinfahrt zwei SWAT-Einsatzfahrzeuge stehen sehen. Außerdem scheinen an allen Eingängen SWAT-Kräfte Wache zu halten.

## Hinter den Kulissen

Nachdem *Knight Errant* über das Verschwinden von Ebenezer vom Set informiert worden ist, hat man sofort zwei SWAT-Teams zum Anwesen der Johnsons geschickt, um den Rest der Familie zu schützen. Sollten die Runner es also irgendwie geschafft haben, dass Ebenezers Fehlen am Set völlig unbemerkt geblieben ist, dann werden sie hier auch nicht auf Sicherheitskräfte treffen und völlig reibungslos Ebenezer an der Hintertür übergeben können. Dort warten in jedem Fall Benny und Becki schon darauf und sobald sie entweder durch die Kamera über dem Hintereingang oder durch die Katzenklappe kontrolliert haben, dass die Runner ihren Vater bringen, werden sie durch die Katzenklappe ein paar Credsticks mit der vereinbarten Nuyensumme (und evtl. vereinbartes seltenes und wertvolles Spielzeug) an die Runner übergeben.

Die Spezialkräfte wären den Runnern vor allem durch ihre Anzahl, aber auch individuell überlegen (+). Insgesamt sind zehn Personen vor Ort, die sowohl über Matrix-, wie über magische Kräfte verfügen. Zwei von ihnen sind vor dem Haupteingang, zwei vor dem Hintereingang postiert. Zwei weitere laufen regelmäßig die äußere Mauer ab, wäh-

rend der Rest im Inneren beschäftigt ist, die Situation der völlig aufgelösten Taylor Momson zu erklären und nach Hinweisen auf die Entführer oder weitere Gefahren zu suchen. Wird an irgendeiner Stelle Alarm geschlagen, so werden sich die SWAT-Kräfte vor dem Panik-Room im Hausinneren sammeln und dann gemeinsam ausrücken.

Die Runner müssen also Patrouille und Wachposten umgehen oder ausschalten, ohne dass diese Alarm schlagen können, schnell die Übergabe durchführen, um schnellstmöglich wieder zu verschwinden.

Alternativ könnten sie (sofern sie oder ihr Fahrzeug durch die Entführung noch nicht bekannt sind) auch einen Weg finden, sich irgendwie in das Haus zu mogeln und so Kontakt zu ihren Auftraggebern aufzunehmen. Das ist allerdings der deutlich riskantere Weg, da die Runner es hier mit wachsam Profis zu tun bekommen.

## Die Daumenschrauben anziehen

Sollten die Runner mit der Entführung noch nicht genug gefordert worden zu sein, kannst du hier die SWAT-Teams mit patrouillierenden Geistern und Drohnen oder einfach mehr Personen erweitern.

## Keine Panik

Sollten die SC aber durch die vorherigen Szenen schon deutlich angeschlagen sein, kannst du die Anzahl der Wachen verringern. Die Patrouille sollte leicht zu umgehen sein, da sie schließlich ein ziemlich großes Gelände umrunden müssen. Deshalb dauert es lange, bis sie wieder an derselben Stelle vorbeikommen. Willst du es den SC noch leichter machen, lasse sie einfach lange Pausen zwischen den Runden machen oder streiche die Patrouille. Mach den Runnern auf jeden Fall durch Ausstattung und Beschreibung der Einsatzkräfte klar, dass eine direkte Konfrontation höchstgefährlich wäre.

NSC

## Benjamin (--) und Rebeckah Johnson (--)

Benjamin „Benni“ Johnson (12) und Rebeckah „Becky“ Johnson (8) sind die Kinder von Ebenezer und Taylor. Nachdem

Ebenezer ihnen dieses Jahr wiederholt Versprechen gemacht und diese mehrfach gebrochen hat, haben die beiden reichen Kinder es satt. Sie beschließen, ihren Vater kurzerhand von der Arbeit entführen zu lassen, damit die Familie gemeinsam Weihnachten feiern kann.

Benni und Becky sind natürlich keine Herausforderung für die Runner, haben sich aber in Sachen Verhandlung einiges bei ihrem Vater abgeschaut und sind auch sonst recht gewieft.

Benni ist ein 12-jähriger blonder Menschenjunge. Er ist mittlerweile selbst ein geübter Verhandler und sich durchaus bewusst, dass er den Männern und Frauen, die ihn in der Matrix treffen, nicht zu viel verraten sollte. Er tarnt sich daher als sein Lieblingsactionheld *Turboman*, wenn er mit den Runnern verhandelt.

Becky ist ein 8-jähriges Menschenmädchen mit leicht gelockten braunen Haaren und für ihr Alter schon ziemlich abgeklärt. Dennoch ist sie eher zurückhaltend und ängstlich, was die Runner angeht, und wird stets ihren älteren Bruder vorschicken.

## Jonathan „Sandy“ Claus (o)

Jonathan Claus ist bereits der 19. Assistent, den Ebenezer dieses Jahr angestellt hat. Er ist ein absolut ehrgeiziger Elf,

mit athletischem Körperbau, modischer platinblonder Frisur und passender Kleidung. Er macht den Job als Mädchen für alles zwar erst seit etwa zwei Wochen, hat seine Tätigkeit aber bereits mehr als satt und seinen Chef leidenschaftlich hassen gelernt. Ursprünglich hat Jonathan gehofft, dass diese Assistenzstelle ein gutes Sprungbrett für eine Medienkarriere sein könnte, ist aber vor der Realität auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt worden. Ebenezer behandelt ihn wie Dreck und weigert sich sogar, seinen Assistenten bei seinem Namen zu nennen. Jonathan glaubt aber noch, dass er nur eine passende Situation braucht, in der er sich beweisen kann, und dann werden ihm die Jobangebote zufliegen. Mittlerweile ist er nicht mehr abgeneigt, bei der Entstehung dieser Situation nachzuhelfen.

## Ebenezer Johnson (--)

Ebenezer ist ein Mitte-Ende Vierzigjähriger, schlanker und hochgewachsener Mensch. Er wirkt auf den ersten Blick sehr sympathisch und kann, so er will, unglaublich charmant sein. Durch diese Begabung gelingt es ihm immer wieder, junge Stars für die Produktionen seines Konzerns zu gewinnen und sie in Knebelverträge zu zwingen. Tatsächlich verbirgt sich hinter der schönen Fassade, die Ebenezer in der Regel nach

außen zeigt, ein eiskalter Geschäftsmann. Durch die ständige Öffentlichkeit, die viele seiner Klienten so sehr begehren und suchen, hat Ebenezer schnell erkannt, welch Luxus ein Privatleben ist. Insofern sorgt er dafür, dass seines weitestgehend geheim bleibt und hält sich, so gut es ihm möglich ist, von der Öffentlichkeit fern.

Ebenezers Frau Taylor Momson hat er auf einer Preisverleihung kennen gelernt und nachdem die beiden sich Hals über Kopf ineinander verknallt hatten, beschloss Taylor die erfolgreiche Schauspielkarriere, die sie bis zu diesem Zeitpunkt hatte, aufzugeben und sich mit der Heirat völlig aus der Öffentlichkeit zurückzuziehen. Nahezu alle Immobilien der Eheleute laufen unter ihrem Namen, den sie auch nach der Hochzeit beibehalten hat.

