

Einleitungstext

Saurer Regen. Im guten alten England gibt es so etwas nicht . Der Mann der sich Mr. Drake nannte, blickte aus dem Eingang eines verfallenen Wohnhauses auf die andere Straßenseite. Vor der Bar, deren Leuchtschild sie als „Aces“ auswies standen zwei Orcs. Türsteher in Gangfarben. Sie diskutierten mit einem Menschen, der sie um einen halben Kopf überragte. Er wollte in die Bar, die Ganger wollten niemanden in der Bar. Mr. Drake konzentrierte sich auf den Menschen. Seine Aura leuchtete hell. Eine schemenhafte Gestalt, für das mundane Auge unsichtbar, stand an seiner Seite. Ein Geist des Tieres in Form eines Bären. Ein Bärenschamane. Nicht ganz das was Mr. Drake gesucht hatte, aber um wählerisch zu sein brauchte man Zeit und Geduld. Während der Schamane weiter versuchte die Ganger zu überreden, glitt der Bär durch die Wand und kehrte kurze Zeit später zurück. Mr. Drake holte seinen Komlink heraus und checkte die Uhrzeit. Sechs Uhr Morgens, Zeit für einen Zwischenbericht. Die Nachricht, die er in ein Schattenforum schickte, war unverfänglich gehalten.

Habe mich wie befohlen im Hintergrund gehalten. Es gibt einen Zweiten. Beide fallen ins Muster. Ich bin mir sicher, das es sich um unseren Mann handelt. Einer der Einheimischen schnüffelt herum. Werde mich an ihn hängen und wenn möglich nicht direkt eingreifen. Ich melde mich in 6 Stunden wieder.

Drake

Little Bear ging vom Clubhaus der Crimson zurück zu seiner Hütte. Der zweite Mord in 3 Tagen. Nicht das Morde in den Barrens etwas besonderes waren, aber diese schon. Zu dumm das ihn die Ganger nicht in die Kneipe lassen wollten. Dumm aber verständlich. Die Schreie aus dem Aces waren unmenschlich. Der Geist hatte ihm nicht viel berichten können. Ein Toter, mehrere Orks, ein Mensch auf der Theke liegend. Wen immer die Gang da erwischte hatte, sie würden ihn so lange foltern, bis er gestand. Little Bear fischte seinen Komlink aus dem Mantel. 50 Meter weiter bekam er endlich Matrixempfang.

- *Wer stört um die Uhrzeit?*
- *Little Bear.*
- *Du störst nie Chummer. Was kann ich für dich tun?*
- *Hast du jemanden in den Schatten der dir noch einen Gefallen schuldet?*
- *Du meinst Runner? Richtige Runner? Nicht diese Möchtegerns?*
- *Es geht um die Morde. Ich fürchte das wird nicht von allein aufhören.*
- *Es gibt da einen Kerl der mir einen Gefallen schuldet. Hat auch ein Team mit dem er seit ein paar Monaten zusammen arbeitet. Keine Poser, echte Profis. Aber die werden kaum pro bono arbeiten.*
- *Sieh zu das du sie zu einem Treffen bei mir ran schaffst. Ich werde sehen was sich in meiner Kasse für Notfälle findet. Bei den Geistern der Ahnen, das hier ist einer.*

Little Bear steckte seinen Komlink weg. Hoffentlich war der Kontakt gut. Unfähige Touristen aus Downtown würden in den Barrens keine Stunde überleben. In Gedanken versunken lief er zurück zu seiner Hütte. Er bemerkte die Gestalt nicht, die ihm in den Schatten folgte.

Handlungsüberblick

Die Aufgabe ist eine klassische „sucht den Täter“ Detektivgeschichte. Deren genereller Ablauf dürfte aus anderen Systemen bekannt sein. Sie gibt den Spielern etwas Vertrautes in der ihnen unbekannten Welt. Die Handlung ist oberflächlich einfach gehalten. Wie bei jedem guten Abenteuer tun sich jedoch Abgründe auf, wenn man nur tief genug gräbt.

Gehen wir ein kleines Stück in die Vergangenheit, in das Jahr 2055. James Dunsworth, Lohnmagier bei Transys-Neuronet, wird in eine Tochterfirma nach Seattle versetzt. Offiziell entwickelt die Neurotech essenzschonende Cyberware für Magier. Den tatsächlichen Zweck der Einrichtung kennen nur wenige. Celedyr, der Großdrache, Großaktionär und Vorstandsmitglied bei Transys-Neuronet, hat Neurotech für seine privaten, geheimen Forschungen ins Leben gerufen. In den Redmond Barrens, wird an unfreiwilligen, erwachten Testsubjekten experimentiert. Hier gibt es Ghoule, erwachte Critter und schwach magische Metamenschen, die keiner vermisst. Die Yakuza beliefert die Firma mit großer Diskretion. Die Opfer werden mit Datenbuchsen versehen und an die Matrix gekoppelt. Sie brennen aus, werden wahnsinnig, sterben.

Dunsworth ist bemüht dem Drachen zu gefallen. 2056 wird er nach einem Durchbruch zum Projektleiter befördert, und rechnet sich Aufstiegschancen bis ganz nach oben aus. In diesem Jahr bekommt seine Firma ernsthafte Konkurrenz. Emerging Futures schafft einen bemerkenswerten Durchbruch. Sie implantieren erfolgreich eine Datenbuchse bei dem Drachen Eliohann und werden daraufhin von Transys-Neuronet aufgekauft. Das Interesse des Großdrachen an Neurotech schwindet.

Dunsworth wirft seine letzten ethischen Grundsätze über Bord um schneller Erfolge zu erzielen. Er tut alles um die Aufmerksamkeit Celedyrs zurückzugewinnen. 2060 schließlich wird er CEO von Neurotech. Dunsworth bemüht sich die Operation in Seattle zu erweitern. 2063 stellt der Mutterkonzern Mittel in Aussicht, sollte es Dunsworth gelingen ein paar Probleme in den Griff zu bekommen. Einige Grundstückseigentümer wollen nicht verkaufen.

Bevor Dunsworth die Voraussetzungen erfüllen kann, fusioniert Transys-Neuronet mit Erika und die Pläne liegen auf Eis. Das Interesse des Großdrachen eine Verbindung zwischen Magie und Matrix herzustellen, endet mit dem auftauchen der Technomancer. 2064, nach zwei Konzernfusionen, ist Neurotech ein Abstellgleis für aufmüpfige Mitarbeiter die man disziplinieren will. Dunsworth versucht innerhalb des Konzerns die Stelle zu wechseln, was abgelehnt wird. James Dunsworth ist verbittert. Ohne Aufstiegsperspektive wird er aggressiv, seine Handlungen irrational.

Heute, 6 Jahre später, ist Dunsworth bar jeder geistigen Gesundheit. James Dunsworth hat nur noch den Wunsch Celedyr zu beweisen, das seine beste Zeit noch nicht vorbei ist. In dem Irrglaube dem wahren Willen Celedyrs zu gehorchen, tötet er mittels ritueller Magie jene, die ihre Grundstücke nicht verkaufen wollten. Er übernimmt seine Opfer per Gedankenkontrolle. Diese nehmen einen scharfen Gegenstand, schneiden sich den Finger blutig, malen sich ein Zeichen auf die Stirn und öffnen sich schließlich die Kehle. Das Zeichen ist eine krude Nachahmung eines Icons das Celedyr benutzt, wenn er durch die Matrix surft.

Der Großdrache Celedyr hat via Matrix schon Wind von den Morden bekommen und verdächtigt Dunsworth. Ein paar Tote in Seattle wären seine Aufmerksamkeit nicht wert. Da Celedyr die geheime Einrichtung selbst ins Leben gerufen hat, könnte Dunsworth ein riesiges PR-Problem für den Großdrachen werden. Auch seine Gegner innerhalb des Konzerns könnten diese Mordserie nutzen um den Einfluss der Großdrachen zu beschneiden. Celedyr kann sich nicht auf Konzernkräfte verlassen. Dunsworth muss nicht einfach nur verschwinden, er darf nie auch nur mit Celedyr in Verbindung gestanden haben.

Celedyrs Mann für diskrete Operationen, Mr. Drake, ist schon in Seattle. Sein Auftrag: James Dunsworth zu töten, und jegliche Beweise für eine Verbindung mit Celedyr zu vernichten. Wenn machbar so, dass nachher der Konzern keine Fragen stellt. Zunächst hat Mr. Drake herausgefunden, dass bereits jemand die Mordfälle untersucht. Der Schamane Little Bear hat ein Runnerteam für die Ermittlungen angeheuert. Das könnte die elegante Lösung sein. Wenn Shadowrunner Dunsworth töten, würde es keine unbequemen Fragen geben. Klarer Fall von Industriespionage. Und selbst

wenn jemand den Hintermann aufdeckt, war der Großdrache nie beteiligt. Ein wunderschöner Plan.

Die Charaktere werden vom Schamanen Little Bear angeheuert um in den sonderbaren Morden zu ermitteln. Die Spieler untersuchen die Tatorte und finden Hinweise auf Neurotech und Dunsworth. Auch andere Autoritäten in den Barrens ermitteln. Die lokale Gang hat den falschen Mann erwischt und kann als Verbündeter gewonnen werden. Auch bei der Yakuza gibt es einen Toten, der allerdings nur scheinbar in die Serie fällt. Ein Yakuza nutzt die Mordserie als Deckmantel, um seinen Chef zu töten. Decken die Spieler dies auf, hilft die ihnen die Yakuza in die Konzernzentrale einzudringen. Mr. Drake tritt auf und macht der Gruppe ein Angebot, das so lächerlich großzügiges ist, das die Gruppe es annehmen muss. Um den Erfolg zu garantieren stellt er ihnen umfassende Aufklärungsdaten der Neurotechzentrale zur Verfügung. Auf dem lokalen Schwarzmarkt besorgen sich die Runner zusätzliche Ausrüstung. Schließlich dringen die Spieler in das Konzerngelände ein und stellen den Magier.

Benutzung des Abenteuers

Das Abenteuer ist für 4-5 frisch erstellte Charaktere ausgelegt. Anfänger werden für die Lösung vermutlich 15 Stunden brauchen. Für einen Schnellstart sind können die Spieler auch die Archetypen aus dem Grundregelwerk nehmen. Stelle ihnen den Straßensamurai, die Straßenschamanin, das Chamäleon, den Hacker und den Drohnenrigger zur Auswahl. Für einen leichteren Einstieg wird davon ausgegangen, das die Charaktere schon seit zwei Monaten als Runnerteam zusammen arbeiten. Daher sollten die Spielern vor dem Abenteuer Zeit haben sich gegenseitig ihre Charaktere und deren Hintergrund vorzustellen.

Als Spielleiter solltest du das Grundregelwerk kennen und zum nachschlagen bereitliegen haben. Im Quellenbuch „Seattle 2072“ oder unter www.shadowwiki.de findest du viele kleine Details zu den Redmond Barrens und ihren Bewohnern. Überfliege das Kapitel Redmond, und bekomme ein Gefühl für die Atmosphäre in dem Stadtteil. Die Shadowwiki enthält auch ganze Seiten zu Figuren und Organisationen die im Abenteuer vorkommen. Das Abenteuer enthält viel soziale Interaktion, die Regeln dazu sollten dir vertraut sein. Auch die Regeln zur Magie sind wichtig, da der Endgegner mit Geistern und Zaubersprüchen gegen die Gruppe kämpft. Die Hackingregeln solltest du überfliegen haben.

Mache dich vorher mit dem Abenteuer vertraut. Hinter dem eigentlichen Abenteuer findest du im Anhang die NSCs. Dort sind auch das Kapitel Beinarbeit, welches Hintergrundinformationen enthält, die Spieler zu jedem beliebigen Zeitpunkt im Abenteuer recherchieren können.

Das Abenteuer setzt sich zusammen aus Anweisungen und Hintergründen (nur für den SL), sowie Text den du deinen Spielern direkt vorlesen kannst. Beschreibungen der Umgebung sind eingerückt, Textzeilen der NSCs sind außerdem kursiv. Wichtige Fakten die wiederholt werden sollen sind fett gedruckt. Die einzige Möglichkeit die Spieler zur Lösung des Falles zu führen, sind Wiederholungen von ermittelten Fakten. An festgelegten Stellen sind Proben für die Spieler vorgesehen.

Beispiel:

Probe Gebräuche (3) oder Gebräuche Straße (1)

Bedeutet das der Spieler drei Erfolge braucht. Wenn er auf Straßengebräuche spezialisiert ist braucht er nur einen Erfolg.

Probe Hardware (6, 1 Kampfrunde) -2 schlechte Arbeitsbedingungen

Bedeutet das ein Spieler sechs Erfolge auf die Fertigkeit Hardware benötigt um die Probe zu schaffen. Da es eine ausgedehnte Probe ist, darf er pro Kampfrunde erneut seinen Pool würfeln, jeweils einen Würfel reduziert. Wenn er insgesamt 3 Erfolge angesammelt hat ohne zu patzen, ist die Probe gelungen. 2 Würfel werden von seinem Pool abgezogen, wegen schlechter Arbeitsbedingungen.

Kein Abenteuer kann alle Handlungen der Spieler voraussehen. Will ein Spieler Little Bears Kommlink hacken, steht hierzu nichts im Abenteuer. Scheue dich nicht zu improvisieren, aber lasse das die Spieler auch merken. Wenn du zu gut improvisierst, glauben sie dem vorgegebenen Kurs zu folgen.

Inhaltsverzeichnis

S. 1	Anruf
S. 1	Anreise
S. 2	Treffen mit Mr. Johnson
S. 5	Tatort 1: Industriebrache
S. 6	Tatort 2: Aces
S. 8	Joes Appartement
S. 9	Recherche zu Neurotech
S. 10	Ein weiterer Mord
S. 10	Tatort 3: Rotlichtviertel
S. 11	Gespräch mit Rhimo
S. 14	Ein neues Angebot
S. 16	Planung für den Shadowrun
S. 18	Der Schwarzmarkt
S. 19	Überfall
S. 20	Einbruch bei Neurotech
S. 23	Finale
S. 24	Lasst euch nicht mit Drachen ein
S. 25	Falls die Gruppe scheitert
S. 26	Zufallsbegegnung
S. 28	Belohnungen
S. 28	NSCs
S. 34	Beinarbeit
Handout 1:	Das Zeichen.
Handout 2:	Kaufangebot Howe
Handout 3:	Kaufangebot Larkin
Handout 4:	Grundriss Basis, Matrixknoten
Handout 5:	Sicherheitskonzept
Handout 6:	Kommlink Dunsworth

Anruf

Mutige Spieler vor. Frag mal in die Runde wer denn anfangen will. Such dir eine seiner Connections aus, die den Charaktere anruft. Der Anruf kommt Samstag gegen 12:00 mittags rein.

- *He Chummer. Ich bin es. Alles klar bei dir? Wie gehts deinem Team*
- *Habt ihr Zeit für 'nen Job? Ich hab hier was für euch. Ein wenig herumschnüffeln*
- *Bezahlung? Keine Ahnung. Handel das mit dem Johnson aus. Ich schick die die Adresse.*
- *Treffen ist um 15:00. Schaffst du das in drei Stunden?*
- *Das sind die Barrens Chummer. Komm bloß nicht unbewaffnet.*

Falls der Spieler weiteren Fragen hat soll er diese mit dem Johnson klären.

Anreise

NSCs: Crimson Crush Ganger

Die Spieler wurden gewarnt das sie in die Barrens fahren. Auch wenn es Neulinge in Shadowrun sind, sollten die Spieler danach fragen, was ihre Charaktere über die Barrens wissen.

Achte darauf was die Spieler an Waffen und Ausrüstung mitnehmen. Mach ihnen auf dem Hinweg keine Schwierigkeiten mit der Polizei. Da es keine Polizei in den Barrens gibt, können die Charaktere ruhig bis an die Zähne bewaffnet anreisen. Allerdings werden sie mit der Schrotflinte unter dem Mantel nicht in Läden, Kneipen oder Bordelle reinkommen. Teure Ausrüstung, Fahrzeuge oder Kleidung lockt gierige Gestalten an. Gebe zu gut gekleideten Spielern das Gefühl an jedem Ort taxiert zu werden. Ein Spieler, der sagt er nimmt alles in die Barrens mit, wird einige seiner Sachen verlieren oder gestohlen bekommen.

1. Die Anreise in die Barrens mit öffentlichen Verkehrsmitteln ist nicht möglich. Nur überteuerte Z-Zonen Taxis fahren ab 200 Nuyen in die Barrens. Teuer aber sicher. Spieler die sich ein Taxi nehmen kommen unversehrt ans Ziel.
2. Privatfahrzeuge werden von der Crimson Crush Gang an Straßensperren angehalten, und abkassiert. Zu neue oder teure Fahrzeuge zahlen mehr. Pro Person wird ein Schutzgeld von 50 - 200 Nuyen kassiert. Die Gang verhandelt nicht. Ihr Turf, ihre Regeln.
3. Charakter die auf dem Turf der Gang wohnen müssen kein Schutzgeld zahlen. Das ist im Lebensstil enthalten.

Vor auf der Kreuzung 500 Meter weiter vorne siehst du eine Barrikade aus Fässern und Reifen. Einige abgerissene Typen in Gangfarben stehen dort, und warten. Du biegst rechts ab und umgehst die Kreuzung, nur um an der nächsten das gleiche Bild zu sehen. Einen Weg herum gibt es nicht. Du musst da durch.

Du fährst auf die Barrikade zu. Ein Ork in Lederklamotten winkt dich heran, und stellt sich neben dein Fahrzeug. In seinem Gürtel siehst du eine schwere Pistole stecken. Zwei seiner Kumpel stehen etwas weiter weg. Der eine hat ein Gewehr geschultert.

He Chummer, das hier ist der Turf der Crimson Crush Gang. Wenn du hier rein willst kostet dich das 'ne Kleinigkeit.

Es gibt keine andere Option, außer das Schutzgeld zu zahlen. Spieler die nicht genug Startkapital haben, können gerne in Naturalien zahlen. Die Gang nimmt auch Drogen, BTL, Munition, Waffen oder andere nützliche Ausrüstung.

Spielern, die hier schon anfangen Stress zu machen werden, solltest du noch mal ins Gewissen reden. Ein Charakter der sich den Weg zum Treffen mit dem Auftraggeber frei schießt, ist kein Shadowrunner, sondern ein Amateur. Mache dem hochgerüsteten Straßensamurai klar, dass er den Kampf gegen 3 Ganger gewinnen wird, den Kampf gegen den Rest der Gang aber nicht. Er will hier auf ihrem Turf gleichzeitig einen Job durchziehen und sich mit ihnen anlegen? Wenn ein Spieler kein Schutzgeld zahlen will, weil er denkt das sei gutes Charplay, dann lass die Kavallerie anrücken. 8 Ork Ganger auf Motorrädern die das Fahrzeug des Charakters einkreisen. Überlebensinstinkt ist auch Charplay. Für die Aktion hat er dann bitte auch den dreifachen Betrag zu zahlen.

Sollte er auf die Idee kommen auf die Ganger zu schießen, werden die Ganger versuchen ihn zu töten. Verbiege die Welt nicht, nur weil ein Spieler in seiner eigenen spielt. Leider gibt es immer wieder Spieler die NSCs tot würfeln wollen. Die lassen sich auch nicht von einer 10fachen Übermacht eines besseren belehren. Erkläre dem Spieler das dieser Soloplot ungefähr eine Stunde Spielzeit kosten wird. Die anderen haben auch ein recht auf Spielzeit. Es wäre ihnen gegenüber unfair den Kampf jetzt auszuwürfeln. Er kann das gerne zu einem anderen Zeitpunkt nachholen und heute Abend erst mal zuhören. Alternativ kann er sich 6 Kästchen geistigen Schaden, 6 körperlichen, 6 Fahrzeugschaden und die Crimson Crush Gang als Feindgruppe (3(4)/1) notieren. Außerdem hat er die gesamte Munition seiner Primärwaffe verschossen. Lass dich auf keinen Fall auf eine Regeldiskussion ein.

Treffen mit Mr. Johnson

NSCs: Little Bear

Ihr kommt in einer der belebteren Gegenden von Redmond an. Bargain Bin nennen die Leute ihr Viertel. Die Wohnblocks liegen hier dicht an dicht und sehen genau so heruntergekommen aus wie ihre Bewohner. Die Kneipen und Stuffershacks sind vergittert. Die Hälfte der Passanten ist bewaffnet. Keine Polizeidrohne weit und breit, keine Einsatzfahrzeuge. Die wenigen Konzerngebäude hier verschanzen sich hinter hohen Mauern. Ihr fahrt rechts in eine ruhigere Seitenstraße. Hier gibt es einzelne Hütten neben freien Flächen, auf denen Squatter kampieren. Eure Adresse ist eine Hütte aus der Rauch aufsteigt. Vor der Tür steht ein großer Kerl in mit einem eindrucksvollen Bauch. Als ihr aussteigt geht er auf euch zu.

Willkommen in den Barrens.

Little Bear stellt sich vor und ist ganz freundlicher Gastgeber. Vorsichtige Spieler werden nicht einfach in die Hütte gehen. Lass ihnen Zeit die Umgebung nach Hinterhalten abzusuchen und ein paar Proben würfeln. Menschenkenntnis und Wahrnehmung bieten sich an um Bedenken zu zerstreuen. Wenn ein Spieler partout nicht in die Hütte gehen will, soll er draußen bleiben.

Im Hauptraum der Hütte steht ein 3 Meter hohes Tipi aus dem der Rauch durch eine Öffnung in der Decke abzieht. Allerlei tote Tiere und getrocknete Pflanzen hängen um das Zelt herum. Ihr habt so was schon im Trideo gesehen. Eindeutig die Hütte eines Schamanen. Little Bear geht voran in das Tipi und setzt sich an das offene Feuer. Der Geruch von Kräutern liegt in der Luft. Nach und nach nehmt ihr Platz.

Ich bin nicht sehr vertraut mit Runnern. Also werde ich nicht lange um den heißen Brei herum reden. In meiner Nachbarschaft gab es zwei sonderbare, nahezu identische Morde. Wenn in meiner Nachbarschaft etwas Sonderbares passiert kommen die Leute zu mir. Aber ich bin kein Ermittler. Ich brauche euch um den Mörder zu finden. Am besten bevor eine

weitere Leiche auftaucht. Der Täter hinterlässt sein Markenzeichen. Mit dem Blut der Opfer.

Will die Gruppe wissen was die Polizei unternimmt.

Die Polizei? Die kommt nicht so tief nach Redmond rein. Hier haben die Gangs und die Mafia das sagen. Die Polizei ruft hier keiner Chummer. Und wenn doch sollte er danach umziehen.

Falls die Gruppe keinen Auftragsmord übernehmen will.

Ihr müsst den Kerl nur finden.

Little Bear wird mit der Gruppe verhandeln. Er fängt bei 500,- pro Runner an. Sein Rahmen ist auf insgesamt 4000,- begrenzt. Natürlich ist das viel zu wenig für Profis. Wenn die Spieler nicht darauf eingehen, dann ködere sie mit dem Bärenschamanen als Connection.

Erst wenn die Gruppe annimmt, gibt es einen Vorschuss in Höhe von 50% und weitere Details zum Auftrag, sowie das **Handout 1**

Little Bear reicht euch eine grobe Skizze auf echtem Papier. Was für eine Verschwendung.

Die erste Tote war eine Squatterin Mary Howe. Sie wurde vor 2 Tagen von einem anderen Squatter entdeckt. Sie lag in einer alten Lagerhalle ein Stück südlich von hier. Normalerweise würde sich niemand daran stören, aber der Squatter kam zu mir weil er das Zeichen für magisch hielt. Da ich keine astrale Signatur entdecken konnte, habe ich die Sache auf sich beruhen lassen. Dann passierte der zweite Mord und jetzt werden die Leute nervös.

Papa Joe war die Seele des Aces. Das ist eine Kneipe. Die Gang die hier das sagen hat nutzt ihn als inoffizielles Clubhaus. Papa Joe stand seit 30 Jahren hinter dem Tresen. Jeder kannte ihn, jeder mochte ihn. Ich hab heute früh mit der Gang geredet, nachdem ich gehört habe das dort das selbe Zeichen war. Sie wollten mich nicht reinlassen. Hatten grade den Junkie zerlegt, den sie bei Papa Joes Leiche geschnappt haben. So läuft das hier in den Barrens.

Das Zeichen? Das sagt mir nichts. Ein Freund hat das Zeichen in mehreren Foren in der Matrix rein gestellt, aber bisher gab es keine brauchbaren Antworten.

Fotos? Mein Kommlink hat eine Kamera. Ich hab nur keine Ahnung wie das funktioniert. Mit Technik kenne ich mich gar nicht aus.

Die Gruppe bekommt die Adressen der Tatorte. Will die Gruppe die Leichen sehen:

*Mary Howe wurde gestern eingeäschert. Der Straßendoc sagt, jemand hat ihre Kehle durchgeschnitten. **Eine Abwehrwunde auf dem Finger der rechten Hand war ungewöhnlich klein.** Papa Joe liegt aufgebahrt auf seiner Theke. Die Gang hat mich da heute Morgen nicht reingelassen. Aber was ich gehört habe, war es genau wie bei Mary.*

Fragt die Gruppe nach den Kommlinks der Toten, Little Bear hat keine Ahnung wo die sind. Der eine wurde vom Doc versetzt. Der andere liegt in der Wohnung des Toten. Zum Abschied bietet Little Bear den Charakteren an sie zu heilen wenn sie verletzt werden.

Solltet ihr verwundet werden kommt zu mir zurück. Solange ihr hier für mich ermittelt heile ich euch selbstverständlich gratis.

Die Gruppe hat hier ihre erste Chance Mr. Drake zu bemerken. Zu früh zu viele Details können dazu führen das die Gruppe den Auftrag direkt abbricht. Mr Drake hat Little Bear eine Wanze in den Medizinbeutel gesteckt. Wenn die Gruppe gezielt nach einer Wanze scannt, hat sie eine Chance die Mikrodrohne zu entdecken. Manuell suchen klappt nicht. Keiner geht Little Bear an seinen Beutel. Wenn die Gruppe einen White Noise Generator aufstellt verhindert sie das Mr. Drake Details mitbekommt.

Probe Scannen (6)

Es lohnt sich Paranoid zu sein. Vor allem wenn der Gastgeber so offensichtlich mit Technik überfordert ist. In seinem Medizinbeutel steckt ein Sensor RFID Tag. Eine simple aber effektive Abhörwanze mit geringer Reichweite.

Mr Drake versteckt sich verschleiert in der Nähe der Hütte. Eine Chance ihn zu entdecken haben die Charaktere nur wenn Mr. Drake seine Beschattenprobe vergeigt. Hat ein Spieler trotz der Abzüge die Chance Mr. Drake zu entdecken, verlange nicht ausdrücklich eine Wahrnehmungsprobe. Das gibt der Gruppe zu früh den Hinweis, das sie beobachtet wird. Verlange eine nicht weiter bestimmte Probe mit der Anzahl von Würfeln die nach Abzug der Verschleierung übrig bleiben.

Probe Wahrnehmung gegen Beschattenprobe Mr. Drake (...) -8 Verschleierung

Als ihr die Hütte verlasst fällt dir eine Gestalt auf dem Grundstück gegenüber auf. Dein Blick ist zweimal an ihr vorbei gewandert bevor du sie bemerkt hast. Jetzt starrst du sie genau an. Die Gestalt verbeugt sich und zieht sich zurück in eine dunkle Gasse.

Wenn die Charaktere Mr. Drake verfolgen wollen können sie es probieren. Lass sie Proben werfen, die sie nicht schaffen können. Sie sollen das Gefühl bekommen, es mit einem sehr geschickten Unbekannten zu tun zu haben. Magier die astral wahrnehmen entdecken haben es einfacher. Der Geist den Mr Drake benutzt um sich zu verschleiern leuchtet wie ein Christbaum. Mr Drake maskiert sich als Mundaner.

Probe Askennen gegen Maskieren Mr. Drake (17)

Was auf den ersten Blick wie ein Mundaner neben einem Geist aussieht ist ein maskierter Drake. Deine Aura verändert sich. Angst packt dich als du erkennst das du einen mächtigen Magier vor dir hast, der dich grade ebenfalls askennt. Verwirrt siehst du zu wie sich die astrale Form vor dir verbeugt und im Erdboden versinkt.

Falls der Spieler sagt, das dies unmöglich ist lass ihn eine weitere Probe würfeln und bestätige ihn, wenn er sie nicht schafft.

Probe Magietheorie (10) oder Drachen (5)

Grundlegendes Gesetz der astralen Welt ist, das kein Dualwesen lebendes Erdreich durchqueren kann. Du prüfst den Erdboden, kränklich aber nicht tot. Was du grade gesehen hast sollte unmöglich sein. Aber dann fällt dir ein das über einen Großdrachen gesagt wird, er könne sich durch festes Erdreich bewegen, wie ein Fisch durch Wasser. Celedyr.

Tatort 1: Industriebrache

Der Tatort ist direkter Nachbarschaft von Little Bear. **Mach den Spielern klar das sie keine 5 Minuten mit dem Auto unterwegs sind.** Außerhalb der Halle gibt es keine Spuren mehr. Der Regen hat nichts übriggelassen. Überwachungskameras hängen noch über dem Eingang, sind aber zerstört.

Es regnet immer noch in strömen als ihr 2 Blocks entfernt an einer Industriebrache ankommt. Das Gelände sieht aus, als wären hier seit Jahren nur Teufelsratten und Squatter durchgekommen. Die Lagerhalle die euch Little Bear beschrieben hat liegt gleich vor euch. Der Zaun hat Löcher und stellt für euch kein Hindernis dar. Der Kamera am Tor hängen die elektronischen Eingeweide heraus.

Spieler die über AR verfügen sehen außerdem das AR-Schild:

Howe Construction: Est. 2012 **Own. M. Howe**

Will sich jemand die angrenzenden Grundstücke anschauen:

Neben dem Gelände seht ihr rechts und links freie Flächen auf denen ein paar Squatterhütten stehen. **Hinter der Halle erkennt ihr hinter Mauern ein Konzerngebäude.** Auf der anderen Seite der Straße sind alte Wohnhäuser und ein Stuffershack.

Will sich ein Spieler in der Halle näher umschauen:

Die Halle die ihr betretet ist fast vollständig leer. Ihr seht ein paar Verankerungen im Boden, vermutlich für schwere Maschinen. Ein paar Kisten, alle leer. An der Seite der Halle gibt es ein 2 Türen in weitere Räume. Der Blutfleck am Boden ist noch zu erkennen.

Probe askennen (1)

Die Aura hier ist nicht anders als überall in den Barrens. **Dies sieht nicht nach dem Ort eines gewaltsamen Todes aus.**

Hinter Tür 1 befindet sich Geräteschuppen. Er ist mit einer Kette und einem altmodischen Zahlenschloss gesichert. Mit Brechstange oder Minischweißgerät kommt die Gruppe da ohne Probe rein. Dort findet die Gruppe Werkzeug um Tür 2 zu knacken. Hier gibt es ein billiges Magschloss (Stufe 1) das den Charakteren keine Probleme bereiten sollte. Hinter Tür 2 befinden sich die Büroräume.

Probe Hardware (2, 1 Kampfrunde)

Ihr betretet einen Büroraum. Die Plastikwände sind von Aktenschränken gesäumt, wie ihr sie nur aus alten Trideos kennt. Auf dem Schreibtisch steht der einzige Gegenstand der nach 2050 produziert wurde. Ein 30 Jahre alter Computer. So ein richtiger mit Bildschirm und Tastatur.

Den Hinweis findet die Gruppe wenn sie den Computer hackt. Hier gibt es glücklicherweise auch nur 30 Jahre alte Sicherheit. Keine Probe notwendig.

Du brauchst einen Moment um dich mit dem Gerät vertraut zu machen. Besonders die Tasten fühlen sich retro an. Die Sicherheit ist ein Witz. Das Passwort ist ein

Geburtsdatum. Eis gibt es keins, und die Dateien sind nicht mal verschlüsselt. **Du findest 28 Jahre Firmendaten auf dem Rechner.**

Zu viel Daten um sie alle zu sichten. Letzter Eintrag war vor 5 Jahren, seitdem ist die Firma geschlossen. Wer nicht weiß wonach er sucht sollte alle Daten kopieren. Sobald der Hacker eine Suche nach Neurotech oder nach Kaufinteressenten startet, findet er **Handout 2**. Auch hier wird die Gruppe von Mr. Drake beobachtet. Gleiche Probe wie oben, wenn die Gruppe ihn entdeckt verschwindet er.

Tatort 2: Aces

NSCs: Buster, Crimson Crush Ganger, uva.

Wenn die Spieler direkt vom anderen Tatort kommen mach ihnen klar das sie keine 2 Minuten unterwegs waren.

Ihr kommt in der Nähe des Aces an. Der Regen hat ein wenig nachgelassen. Die Straße ist mit Fahrzeugen zugestellt. Vor allem Motorräder mit Gangzeichen stehen hier. Die Kneipe selbst ist hell erleuchtet, die Musik laut. Grade läuft „Get munchies or die trying“ von Skeazy Dee und Brandon Tusk. Zahllose Stimmen grölen mit. Vor der Tür steht ein Troll in einem schlecht sitzenden, schwarzen Anzug. Die Schlange vor der Tür reicht bis auf die Straße. Die Leute in der Schlange tragen alle eine schwarze Armbinde.

Probe Gangzeichen, Straßengangs oder Ganggebiete (3) mit Spezialisierung Redmond (1)

Das Gangzeichen von Crimson-Crush

Im Aces findet den ganzen Tag lang die Trauerfeier für Papa Joe statt. Leute mit schwarzer Armbinde und Manieren sind willkommen. Also in der Schlange einreihen, und Respekt zeigen. Wer die Stimmung mit zu nervigen Fragen stört wird rausgeschmissen. Vorwarnung? Das sind die Barrens! Spieler können in der Schlange ein paar Gesprächsfetzen aufschnappen, oder sich das AR Schild anschauen.

- *Ich versteh das auch nicht. Jeder mochte Papa Joe*
- *Das soll heute Morgen passiert sein, nach Ladenschluss.*
- *Angeblich hat das ein Cramjunkie getan*
- *Und was wird jetzt aus dem Aces?*

Papa Joes: Est. 2023 **Own. John Joe Larkin**

Die Charaktere kommen am Trolltürsteher vorbei wenn sie passend gekleidet sind, oder dem Troll erklären was sie mit Papa Joe zu tun hatten. Eine gute Geschichte hebt den Malus der Probe auf.

Probe: Gebräuche Straße (1) oder Überreden (2) -2 misstrauisch

Ihr tretet durch die Tür in einen Raum von ungefähr 200 m² Größe. Mindestens 300 Gäste drängen sich hier auf engstem Raum, viele davon Orks und Trolle. Die Luft ist stickig und heiß von den Ausdünstungen der Masse. Auf der Theke seht ihr einen Sarg liegen. Die Neuankömmlinge pilgern in einer Schlange an der Theke vorbei. Ein paar Trolle sorgen dafür das die Schlange in Bewegung bleibt. Die Musik ist laut und schnell, der Alkohol fließt in Strömen. Wenn das hier eine Trauerfeier ist, dann hättet ihr gerne genau so eine.

Die Gruppe wird mehr über die Szene erfragen wollen. Ein paar Details kann sie haben, aber während sie sich umschauen. Die Menge schiebt die Charaktere weiter in Richtung der Theke.

Einige der Gäste tragen offen Pistolen. Viele Orks unter den Gästen tragen Gangfarben. Langsam aber unaufhaltsam schiebt euch die Menge in Richtung Sarg. Papa Joe sieht friedlich aus. Er trägt eine Lederweste, Jeans und ein Halstuch in den Farben der Crimsons. Keine offensichtliche Todesursache. Von hinten schieben die anderen Gäste.

Probe Wahrnehmung (3) oder Erste Hilfe, Medizin, Forensik (1)

Der Hals sieht merkwürdig aus. Vermutlich verdeckt das Halstuch eine Schnittwunde. **Am Zeigefingern der rechten Hand seht ihr einen Schnitt, zu klein für eine Abwehrwunde.**

Falls die Gruppe nach einem Kommlink schaut findet sie keinen. Will der Magier den Tatort oder die Leiche askennen:

Probe Askennen (1)

Die Aura des Ortes ist rau. Viele Menschen wurden hier umgebracht. Einige haben sich hier zu Tode gesoffen, gekokst, gechipt ...

Ab (3) Erfolgen

An der Leiche findest du keine astrale Signatur. **Auch Anzeichen für einen gewaltsamen Tod entdeckst du nicht.**

Der Mord geschah um 6 Uhr morgens. Der Gedankenkontrollzauber hatte eine Kraft von 6. Die astrale Signatur ist um 14 Uhr verblasst.

Charaktere die den Verkehr aufhalten werden von den Trollen weitergeschoben. Danach können sie sich mit den anderen Gästen zu unterhalten.

- *Irgend so ein Junkie soll ihm die Kehle durchgeschnitten haben*
- *Das muss so gegen 6 Uhr morgens gewesen sein. Als er grade zu machen wollte*
- *Wo Papa Joe gewohnt hat? Na gleich hier drüber Chummer*
- *Der Junkie? Frag mal Buster da drüben*

Der Kerl auf den er deutet ist ein 2 Meter großer Ork in Gangfarben. Er unterhält sich grade mit einem Menschen mit einem offensichtlichen Cyberarm. Als ihr auf ihn zugeht dreht er sich zu euch um und mustert euch.

Keine Gnade für Spaßvögel in der Gruppe, das hier ist eine Beerdigung. Spieler die nicht merken das sie erst denken und dann reden sollten bekommen keine 2te Chance. Wenn ein Charakter hier einen Kampf vom Zaun bricht, wird die Gruppe rausgeworfen.

Wer die Fragen beantwortet darf auch ein paar stellen. Wer beim Lügen erwischt wird der hat es vergeigt. Buster ist schlecht gelaunt (-1 für soziale Proben) und mag Menschen nicht (-1 zusätzlich wenn ein Mensch redet). Little Bear genießt bei der Gang Respekt. Charaktere die sagen das sie für ihn arbeiten sind willkommen.

- *Hey Chummer ich kenne euch nicht. Wie steht ihr zu Joe?*
- *Wohnt ihr hier in der Gegend?*

Probe Überreden (2) Wenn die Charaktere sagen das Little Bear sie geschickt hat sinkt der Mindestwurf auf (1)

*Gestern Abend war ich mit meinen Jungs noch hier als Papa Joe den Laden dicht gemacht hat. Wir standen bei unseren Maschinen als wir von drinnen den Schrei hörten. Wir sind sofort wieder rein. Papa Joe lag am Boden in seinem eigenen Blut. Durchgeschnittene Kehle, das Messer lag noch daneben. So ein kleiner Junkie, völlig high, hatte sich hinter der Theke verkrochen. In seinen Taschen die Abendkasse. Die Jungs haben ihn sofort an die Theke gebunden und bearbeitet. Er hat immer nur geschrien „Ich war das nicht. **Er hat sich selbst die Kehle durchgeschnitten.**“ Wir haben ihn langsam getötet.*

Ja da war ein Zeichen auf der Stirn. Der Junkie muss das mit Joes Blut gemalt haben. Ein paar Linien und Wellen. Kranker Scheiß.

Buster beantwortet weitere Fragen, wenn er sie beantworten kann. Er weiß nicht von wem der Schrei kam. Er hat nicht gesehen wer Joe getötet hat, oder ob noch andere Personen da waren. Der Junkie ist auch während der Folter bei seiner Geschichte geblieben. **Der Junkie hat erzählt das Joe das Zeichen selbst gemalt hat.** Das Zeichen wurde mittlerweile entfernt. Ob Joe Feinde hatte, oder ob jemand die Kneipe kaufen wollte weiß er auch nicht.. Eventuell vermuten die Spieler bereits das der Junkie nicht der Täter war. Sie können versuchen Buster zu überzeugen, das er den Falschen erwischt hat. Das funktioniert aber nur, wenn die Gruppe den richtigen Verdacht hat und ihm **Handout 2 und 3** vorlegt. Wenn die Gruppe noch nicht in Joes Apartment war kann sie später nochmal zurück kommen.

OK Chummer. Was ihr sagt ergibt Sinn. Ihr scheint euch mit dieser Ermittlungsscheiße auszukennen. Ihr dürft erst mal auf unserem Turf bleiben. Ruft mich an wenn ihr was raus findet. Wenn das wirklich nicht der Junkie war, möchte ich den wahren Mörder von Joe kennenlernen.

Buster gibt der Gruppe seine Nummer. Wenn die Gruppe ihn auf dem laufenden hält, wird er anbieten ihnen beim Eindringen bzw. beim Verlassen der Konzerneinrichtung zu helfen.

Joes Apartment

Die Wohnung liegt über der Bar und ist mit einem Magschloss (1) gesichert. Sie kann wegen des Lärms von unten auch eingetreten werden.

Ihr betretet die Wohnung des Verstorbenen. Die Einrichtung ist spartanisch. Sofa, Trideo, Küchendrohne. Ein Bett und ein Bad. Es sieht nicht so aus als hätte Papa Joe viel Zeit hier oben verbracht. Von unten dröhnt laute Musik hoch.

Wenn die Gruppe sich umschaut:

Probe Wahrnehmung (2), falls die Spieler nach dem Kommlink suchen +2 .

Unter einem Stück elektronischen Papier mit Sportergebnissen findet ihr einen CMT-Clip.

Die Firewall hat eine Stufe von eins. Der Speicherchip ist voll. Hier hat jemand sein halbes Leben auf dem Kommlink gespeichert. **Das sind mindestens 15 Jahre Daten.** Spieler die nach einem Kaufangebot für das Aces oder Neurotech suchen bekommen **Handout 3**.

Recherche zu Neurotech

Zwei mal Neurotech? Das kann kein Zufall sein. Vielleicht wollen die Spieler einfach mal bei der Konzerneinrichtung vorbeischauchen. **Sie liegt genau zwischen dem Aces und der Industriebrache.** Sich das Gelände von außen anzuschauen ist völlig in Ordnung, aber einzusteigen wäre so zu diesem Zeitpunkt Selbstmord. Die Spieler können sich das AR Schild anschauen und finden dort auch einen Link auf die öffentliche Matrixseite von Neurotech.

Neurotech: Est. 2050; **Own. Transys-Neuronet; CEO Dr. mag James Dunsworth**

Die Matrixseite von Neurotech öffnet sich in einer großen Kugel durch die mehrere Dots und Arrows fliegen. Kein Hochbetrieb, aber eine aktive Matrixpräsenz. Ein Icon hat die Form eines kleinen Gehirns mit Schwert und Schild. Vermutlich IC. Mehrere Werbebroschüren ploppen vor dir auf.

Ein glückliches Paar. Ein kleines Mädchen. Eine Schulklasse mit AR Lernplan. Ein Mann im weißen Kittel. *Ihr Kind ist begabt. Es entdeckt eine vielschichtige Welt, voller Möglichkeiten. Ein Matrixzugang vorausgesetzt. Die Neurotech Sensitive Line verbindet Eleganz mit neuester Technik. Die schonende Cyberware wird ohne komplizierten Eingriff zugeführt und öffnet ihnen eine Welt voller Staunen. Neurotech, unsere Cyberware, ihr Leben.*

Aufmerksame Spieler bekommen Hintergrundinformationen durch die Werbespots. Produktpalette (Die Firma ist auf Headware spezialisiert), Firmengröße (80 Mitarbeiter) und das Gesicht von James Dunsworth.

Matrixaufklärung im Verwaltungsteil der Anlage ist machbar, aber bringt keine neuen Hinweise. Die Tarnfirma ist koscher. Die Sicherheitsknoten sind höherstufig und können nicht direkt per WiFi erreicht werden. Die Drohen hat eine WiFi Verbindung zur Sicherheit. Eine Einladung für Hacker. Astrale Aufklärung zeigt einen Watcher, der um das Gelände kreist. Ein Magier kann versuchen die astrale Verbindung der Watcher zurückzuverfolgen.

Probe Askennen (5)

Die astrale Verbindung verschwindet mitten auf dem Gelände im Erdboden.

Wollen die Spieler das Gelände längere Zeit überwachen, springe zu **ein weiterer Mord**.

Ein weiterer Mord

Nachdem sie beide Tatorte besucht, und die Hinweise auf Neurotech gefunden haben, bekommt die Gruppe einen Anruf von Little Bear. Am besten zu dem Zeitpunkt, an dem ihre Recherchen in die falsche Richtung laufen.

He Chummer, ich hab grade einen Anruf von einem Freund bekommen. Bei den Yaks hat es einen Toten gegeben. Der Leutnant der das Rotlichtviertel hier im Bargain Bin kontrolliert soll das Opfer sein. Angeblich bestellen die einen Magier aus Downtown her, weil auf der Leiche ein Zeichen aus Blut gefunden wurde. Klingelt da was?

Falls unser Mann der Täter ist müsst ihr euch beeilen. Ein toter Yak bedeutet mehr Bewaffnete mit nervösem Zeigefinger. Hier könnte ein neuer Gebietskampf aufflammen. Ich will keine weiteren Toten.

Rotlichtviertel

NSCs: Rhimo Sama; Taiji San; Yuki; viele Yakuza Soldaten

Im Rotlichtviertel hat der Yakuza Taiji die Gunst der Stunde genutzt und seinen Boss umgebracht. Ehrlos und heimtückisch hat er das Personafixprogramm eines Bunkarumädchens manipuliert um Tanaka zu töten. Rhimo, hat nach dem Verstorbenen das Kommando, und bereits die Vorgesetzten in Downtown benachrichtigt.

Die Yakuza in Redmond arbeitet mit Neurotech zusammen. Über sie wird Neurotech regelmäßig mit Ghoulen und schwach erwachte Metamenschen beliefert. Auch bei dem Aufkauf der Grundstücke hat Dunsworth die Yakuza als Mittelsmann benutzt. Rhimo hat den Verdacht das James Dunsworth hinter dem Mord steckt. Nicht das es die Yakuza interessiert, der Mann ist schließlich ein Geschäftspartner.

Allerdings ist dieser Geschäftspartner in den letzten Jahren immer seltsamer und irrationaler geworden. Tanaka, Rhimo und Taiji hatten bereits über die beiden Morde diskutiert. Durch die Beteiligung der Yakuza an den Immobilienkäufen haben die 3 Yakuzas schnell die Gemeinsamkeit der Opfer erkannt. Das Zeichen, das dem Firmenlogo von Transys-Neuronet ähnlich sieht, bestätigt die Vermutung. Die drei Männer gingen davon aus, das Dunsworth langsam wahnsinnig wird und haben bereits die Erlaubnis des Oyabun eingeholt die Geschäfte mit Neurotech zu beenden. Dann wird Tanaka ermordet und Rhimo sucht nach Beweisen gegen Dunsworth.

Rhimo will den Mord aufzuklären bevor die Männer des Oyabun aus Downtown anrücken. Dummerweise nutzt er dabei die Hilfe von Taiji. Der sucht in der Headware der Dame nicht nach den Aufzeichnungen, sondern ist dabei ist seine Spuren zu löschen.

Die Männer des Oyabun kommen eine halbe Stunde nach dem Anruf von Little Bear im Bargain Bin an. Wenn die Gruppe bis dahin nicht aktiv geworden ist, wurde Rhimo abgelöst. Der neue Leutnant hat kein Interesse daran Fremde einzubeziehen.

Die Spieler sollten bei Bedarf erinnert werden, das hier grade der Chef der Yakuza ermordet wurde. Die sind nervös, beschämt und schlecht gelaunt. Metamenschen die hier Stress machen können fliehen. Auch hier sollte individuelles Karma abgezogen werden.

Ihr nähert euch dem Rotlichtviertel. Schon aus einem halben Block Entfernung könnt ihr die Leuchtreklame sehen. In der AR sieht es noch schlimmer aus. Nackte Asiatinnen räkeln sich in der Luft, und versprechen die Erfüllung aller sexuellen Phantasien. **Hier wird quasi offen Werbung für Personafixchips gemacht.** Mama san berührt mit ihrem Zauberstab die Mädchen an der Datenbuchse, und schon wird aus dem schüchternen Schulmädchen eine sexhungrige Ninjakriegerin.

Probe Gebräuche (4) mit Spezialisierung Straße oder Organisiertes Verbrechen (1)

Um das Gelände herum könnt ihr die Späher der Yakuza ausmachen. Junge Asiaten die scheinbar abhängen oder ihrer Arbeit nachgehen. Die Augen und Ohren der Herren des Viertels.

Spieler die hier versuchen mit mehr als Pistolen reinzukommen werden noch vor dem Viertel von 4 Yakuzasoldaten aufgehalten. Es gibt sogar einen Schließfachservice am Eingang. Gib den Spielern das Gefühl hier ständig unter Beobachtung zu sein. Metamenschen werden doppelt beäugt, Orks und Trolle offen feindselig. Man sieht die Yakuza Soldaten nicht, aber man weiß das sie hier irgendwo darauf warten das man sie braucht.

Probe Wahrnehmung (1)

Man sieht hier keine Zwerge, Orks oder Trolle. Elfen sind seltener als man in einem Rotlichtviertel erwarten sollte. Viele der Menschen sprechen japanisch miteinander. Die Hauptstraße wird gesäumt von mehreren Bunkarupalästen. Dazwischen Bars und Clubs für Leute die es retro mögen. Erstaunlich ist, wie viele Leute hier rum laufen die in den Barrens keine 5 Minuten überleben dürften.

Wenn die Spieler nicht auf die Idee kommen sich eine Sprachsoftware runter zu laden lass die ersten 2 Leute die sie ansprechen wollen auf Japanisch antworten. Sobald die Gruppe anfängt wahllos nach Tanaka zu fragen, bekommt die Yakuza das mit. Das ist unprofessionell, unhöflich und gibt -1 auf die sozialen Proben mit Rhimo. Geht die Gruppe diskreter vor, kommt sie ohne Malus an. Diskret wäre es die Späher, Soldaten oder eine Mama San anzusprechen.

Probe Wahrnehmung (2)

In der Menge schlendern mehrere Anzugträger auf euch zu. Einer bleibt vor euch stehen und fixiert euch durch seine Sonnenbrille. Sein Englisch ist fehlerfrei und eindeutig Produkt einer Sprachsoftware.

Guten Abend, wertee Gäste. Rhimo sama wünscht sie zu sehen. Wenn sie mir bitte folgen möchten.

Falls die Gruppe hier keine Schießerei vom Zaun bricht, werde sie zum **Gespräch mit Rhimo** gebracht. Orks und Trolle müssen draußen bleiben. Die Yaks sind Rassisten.

Gespräch mit Rhimo

Ihr werdet durch das Rotlichtviertel geführt. Hinter einer besonders kitschigen Pagode steht ein unauffälliges Gebäude. Auffällig ist nur das es keine Fenster hat. Die Tür öffnet sich und ihr betretet einen Raum in dem mehrere bewaffnete Yakuza stehen. Einer tastet euch mit einem Scanner ab. Ihr merkt das euer Matrixempfang nach außen abbricht.

Charaktere die hochgradig vercybert sind, z.B. ein Stufe 2 Reflexbooster oder Cyberwaffen, werden nicht reingelassen. Waffen werden hier unten abgenommen. Wer das nicht will darf gerne hier warten.

Ihr werdet von 4 Yaks eskortiert. Die Einrichtung ist in Kirschholz gehalten. Die Wände sehen auf den ersten Blick wie japanische Papierwände aus, sind aber stabil. Ihr werdet eine Treppe nach oben geführt und betretet ein Atrium mit künstlicher Decke. In der Mitte steht ein Springbrunnen. Ein kleiner Berg mit Wasserfall. Seidenmalerei hängt an den Wänden. Entweder bemühen sich die Yaks Klischees gerecht zu werden, oder sie haben einfach keinen Geschmack. Eine junge Japanerin in traditionellem Gewand reicht euch warme Handtücher.

Probe Gebräuche (2)

Die warmen Handtücher heißen Oshibori und sind für Gesicht und Hände.

Probe Wahrnehmung (3)

Die Augen der Japanerin sind seelenlos, ihre Bewegungen ohne Anmut. Unter dem Haaransatz kannst du eine Datenbuchse erkennen. **Vermutlich ist die Dame verchipt.**

Ihr wartet ungefähr 5 Minuten bis ein gut gekleideter Japaner Mitte 30, von 4 Bewaffneten eskortiert in den Raum kommt. Er mustert euch.

Falls die Spieler nicht von selbst auf die Idee kommen.

Probe Gebräuche (2)

Der sozial niedriger stehende verbeugt sich zuerst.

Der Japaner erwidert eure Verbeugung nur im Ansatz. Sein Englisch ist fehlerfrei und nicht das Produkt eines Chips.

Mein Name ist Rhimo san. Wie ich höre sind sie hier um mir Informationen über Tanaka sama zu geben?

Rhimo sama wird keine Infos rausgeben, erwartet aber von der Gruppe alles an Infos was sie hat. Der Mann hat eine gute Menschenkenntnis und sich über die Gruppe erkundigt. Ihn zu belügen wird vermutlich zum Rauswurf führen. Sobald die Gruppe damit raus rückt, das sie Dunsworth verdächtigt, hat sie Rhimo überzeugt. Auch wenn er das nicht offen zeigen wird.

James Dunsworth. Ja ich kenne den Mann. Auch Tanaka sama kannte den Mann. Ich bin mir nicht sicher ob Mr. Dunsworth ein Motiv hatte Tanaka sama zu töten. Hinweise, das der Täter ein Magier sein könnte gibt es schon. Ihr Angebot mir bei den Ermittlungen zu helfen wird angenommen. Ob Mr. Dunsworth beteiligt war lässt sich leicht feststellen. Ist einer von ihnen Magier?

Ohne Magier wird die Gruppe nicht zur Leiche gelassen. Sollte der Magier der Gruppe ein Ork oder Troll sein, der noch vor der Tür steht, ist einiges an Überredung nötig.

Probe Überreden (3), +2 mit dem Argument das astrale Signaturen verfliegen

Rhimo san spricht kurz mit den anwesenden Wachen auf japanisch.

Probe Japanisch (2)

Ich weiß dies ist ungewöhnlich und gegen unsere Politik. Aber wenn wir keine Antworten haben bevor die Männer des Oyabun hier sind, werden Köpfe rollen, und nicht nur meiner.

Von 8 Yakuzas eskortiert führt Rhimo san euch in den zweiten Stock. Ihr kommt in einem Schlafzimmer an. Hier stehen zwei weitere Wachen und ein junger Mann Anfang 20. Das Bett nimmt einen Großteil des Raumes ein. Die Leiche des Yakuza liegt dort auf dem Rücken, mit geöffneter Kehle. Das Zeichen auf der Stirn ist exakt das Gleiche. Daneben auf dem Bauch ein junges Mädchen, nur von einem Seidentuch bedeckt. Sie rührt sich nicht. Überall ist Blut in, an der Wand, dem Boden, dem Fenster, dem Mädchen. Ein blutiger Dolch liegt auf dem Boden. Der junge Mann tritt von dem Bett zurück und stellt sich euch in den Weg. Er redet auf japanisch auf die Eskorte ein. Als er Rhimo sieht verstummt er. Der Kommlink an seinem Handgelenk ist per Kabel mit dem Kopf des Mädchen verbunden.

Probe Japanisch (1)

Was soll das? Ich brauche hier Ruhe. Wer sind die? Was tun die hier?

Rhimo san will das die Gruppe die Leiche askennt bevor eine eventuelle Signatur verfliegt. Die Leiche darf kein Meta berühren.

Probe Askennen (1)

Die Aura des Ortes zeigt einen gewaltsamen Todeskampf. Für einen Mord völlig normal.

Ab (3) Erfolgen Eine astrale Signatur ist nicht zu entdecken.

Berichtet der Magier das keine Signatur erkennbar ist bittet Rhimo ihn nochmal gründlich nachzuschauen. Er will 100% ausschließen können das Magie im Spiel war. Das bringt der Gruppe ein wenig Zeit sich umzuschauen.

Probe Wahrnehmung (3) oder Medizin (1), +2 wenn der Spieler nach der Fingerwunde sucht

Die Wunde am Finger fehlt.

Rhimo unterhält sich währenddessen mit den Wachen und Taiji auf japanisch.

Probe Japanisch (3)

Rhimo: Wenn wir Magie ausschließen können, kann es nur Yuki gewesen sein

Taiji: Das ist unmöglich. Ich habe den Personafix gescannt. Das Programm arbeitet korrekt

Rhimo: Dann prüfe es nochmal. Wenn es der Chip war, dann finden wir über ihn den Mörder

Soldat: Die Männer des Oyabun werden in 15 Minuten hier sein

Taiji: Dieser Magier. Er ist keiner von uns. Was wenn er lügt?

Rhimo: Mach deine Arbeit Taiji und lade das Programm aus der Headware runter. Die Männer des Oyabun werden es sehen wollen

Hier tickt die Uhr. Rhimo macht Druck, die Gruppe hat 5 Minuten. Siehe diese Szene als Übung für das Finale. Wenn die Charaktere die Zeit verträdeln, dann werden sie hier nicht weiter kommen. Einzig weiterführende Aktion ist es für den Hacker Taijis Kommlink auf die Schnelle zu hacken, während die anderen diskutieren. Wenn der Hacker sich nicht traut, haben die Spieler eine wertvolle Informationsquelle und einen Verbündeten verloren.

Wird der Hacker entdeckt, wird das Aufspür IC auf Taijis Kommlink aktiv. Falls nicht, kann sich der Hacker unbehelligt umschauen. Taiji befindet sich in der Headware und diskutiert gleichzeitig mit Rhimo san. Er wird den Alarm nur bemerken, wenn sein IC den Eindringling aufgespürt hat.

Du befindest dich in Taijis Kommlink. Du siehst in der AR einen kleinen Hund der an deinem Icon schnüffelt und mit dem Schwanz wedelt.

Du schaust dich um. Die Realität des Kommlink ist wie ein japanischer Garten aufgebaut. Es schneit, ein Mädchen tanzt durch den Schnee. Die Symbolik den Knotens ist verwirrend. Du erkennst das eine Verbindung zu einem anderen Knoten hergestellt ist. Ein Datenaustausch findet nicht statt.

Klickt der Hacker das Mädchen an findet er mehrere Bilder, Videos und Mails von einem Mädchen. Fragt der Hacker nach dem Schneeflocken Tattoo findet er es auf den Bilddaten. Will der Hacker der Verbindung folgen kommt er ohne Proben in die Headware des Mädchens.

Du siehst einen sterilen Knoten. Ein Icon in Form einer Schneeflocke schwebt vor einer Datenbank.

Probe Matrixwahrnehmung (1)

Das Icon ist mit der Datenbank verbunden und zerstört selektiv Daten.

Ziel des Hackers sollte es sein diesen Vorgang zu dokumentieren. Er kann die Bilder in der AR an Rhimo san weiterleiten, oder versuchen Daten zu retten.

Du zeigst Rhimo san die Beweise. Sein Blick verfinstert sich. Ein kurzer Befehl, und die Wachen schnappen sich Taiji und zerren ihn von dem Mädchen weg. Er schreit ihren Namen während sie ihn hochheben und raust tragen. Rhimo verbeugt sich leicht vor euch und bittet euch ihm zu folgen.

Ihr werdet in ein Teezimmer geführt und gebeten dort zu warten. Nach 5 Minuten wird Sake serviert. Weitere 5 Minuten später ein großes Tablett mit Sushi. Es dauert weitere 50 Minuten bis Rhimo san in Begleitung seiner Wachen zurückkehrt. Er verbeugt sich vor Euch und setzt sich.

Nun meine Herren. Die Männer des Oyabun waren sehr zufrieden mit den Beweisen, die sie mir geliefert haben. Meine Ernennung zum Nachfolger von Tanaka sama ist nur noch eine Formalität. Ich stehe in ihrer Schuld.

Rhimo sama wird nun Fragen der Gruppe zu Dunsworth und Neurotech beantworten. Der Yakuza kennt die Oberflächenoperation genau, da er vor Jahren für die Lieferung von Testsubjekten verantwortlich war. Was unter der Oberfläche vorgeht weiß er nicht mit Sicherheit, aber es kann sich ja nur um illegale Experimente an Erwichten handeln. Wenn die Gruppe ihn um Hilfe bittet, wird seine Ehre ihn zwingen diese zu gewähren.

Sie wollen James Dunsworth in seinem Allerheiligsten angreifen? Sie sind mutiger als ich dachte. Ein Mann der ohne Sinn und Ziel mordet ist gefährlich. Meine Vorgesetzten haben sich darauf verständigt die Geschäfte mit Dunsworth zu beenden. Ich kann sie bis zum Fahrstuhl nach unten bringen, ohne das jemand Verdacht schöpft. Dort werden die Testsubjekte von zwei Soldaten in Empfang genommen. Ich fürchte das spätestens wenn die Ladung überprüft wird, Alarm ausgelöst wird. Ich werde sie mit ein paar Männern begleiten. Wir schalten die Wachen an der Oberfläche aus, während sie unten eindringen.

Ein neues Angebot

NSCs: Mr. Drake

Wenn die Spieler Dunsworth verdächtigen, kann es sein das sich die Runner unterbezahlt fühlen. Vielleicht wollen sie mit Little Bear nachverhandeln, oder den Run abbrechen. Immerhin ist ein Drache beteiligt. Wenn die Gruppe darüber berät den Run abzuberechen, oder bei Neurotech einsteigen will, tritt Mr. Drake auf.

Dein Kommlink meldet sich. Eingehender Anruf, unbekannte Nummer. Im Display ist ein Regenschirm als Icon zu sehen.

Will der Spieler ran gehen geht es weiter, ansonsten wird sich Mr. Drake jedes mal melden, wenn einer der Gruppe vom Abbruch oder Start des Runs redet.

Guten Abend. Mein Name ist Mr. Drake. Ich würde mich gerne mit ihnen treffen um einen geschäftlichen Vorschlag zu machen. Seien sie versichert, das es ihr finanzieller Schaden nicht sein wird. Treffen wir uns dort wo die erste Leiche gefunden wurde? In sagen wir 15 Minuten?

Mr. Drake ist bemüht die Gruppe nicht zu verschrecken. Sollte die Gruppe paranoid sein und sich in der Öffentlichkeit treffen wollen, wird Drake darauf eingehen. Er will die Gruppe anheuern, Geld spielt für ihn keine Rolle. Wo auch immer das Treffen stattfinden soll, beschreibe die Örtlichkeit genau. Wenn die Spieler einen Hinterhalt legen wollen, ist die Atmosphäre mit der du den Run rüber bringst gelungen.

Euch nähert sich ein Mensch um die 40. Der Anzug wirkt so unpassend in den Barrens, wie ein Sportwagen. Die Augen eures Gegenüber sind wach, sein Auftritt schon zu selbstsicher.

Mr. Drake maskiert seine Aura als Mundaner. Will der Magier der Gruppe ihn askennen hat er eine harte vergleichende Probe vor sich. Mr. Drake ist nicht nervös falls Waffen auf ihn gerichtet werden. Er wird versuchen diese schlechten Manieren so gut er kann zu ignorieren. Gefahr für ihn besteht nicht wirklich.

Sehr freundlich von Ihnen sich mit mir zu treffen. Als Wesen der Schatten habe ich sie für sehr viel misstrauischer gehalten. Nun ich möchte nicht lange um den heißen Brei herum reden. Ich verfolge ihre Aktivitäten schon seit sie ihren Auftrag von dem Bärenschamanen angenommen haben. Ihr Interesse an Neurotech und Mr. James Dunsworth teile ich. Wären sie daran interessiert einen kleinen Nebenverdienst einzustreichen?

Mr. Dunsworth hat einen Kommlink an seinem Handgelenk. Bringen sie mir diesen Kommlink. Ich fürchte Mr. Dunsworth wird sich nicht freiwillig davon trennen.

Was auf dem Kommlink ist geht sie nichts an. Ich bezahle nicht nur für Beschaffung sondern auch für Verschwiegenheit.

Der Job soll noch diese Nacht erledigt werden. Es gab schon mehrere Tote und ich möchte nicht das noch mehr Leute sich für Neurotech interessieren.

Bisher ahnen nur wenige von der Beteiligung von Mr. Dunsworth. Das soll auch so bleiben.

Für den Kommlink und den damit verbundenen Tod von Mr. Dunsworth zahle ich ihnen 10000 Nuyen pro Person.

Ein Limit hat Mr. Drake nicht. Aber er will auch nicht mit zu viel Geld um sich werfen. Verhandlungsproben helfen hier nicht. Die Spieler müssen argumentieren um den Preis anzuheben. Charaktere die ihre eigene Kompetenz oder die teure Ausrüstung anführen beißen auf Granit. Mr Drake fragt nach dem Wert des Auftrags, nicht dem der Gruppe.

Sie sind der Meinung, der Auftrag sei mehr wert? Warum?

- Die Firma gehört zum Neonet Konzern (+10000 p.P.)

Neonet ist ein großer Name, auch wenn Neurotech nur eine Enkeltochter ist. Ich verstehe ihre Bedenken sich mit einem Großkonzern anzulegen.

- Die Einrichtung hat einen unterirdischen Teil (+ 5000 p.P.)

Nun, da haben sie recht. Zu diesem Detail wollte ich noch kommen. Bemerkenswert das die das alleine raus gefunden haben. Ihr Ziel ist also ein wenig schwerer zu erreichen.

- Der Run soll schon heute Nacht stattfinden. (+2500 p.P.)

Zeitdruck. Nun ja Zeit ist Geld.

- Dunsworth ist ein Magier (+2500 p.P.)

Auch Magier sterben durch Kugeln. Wenn er sie nicht kommen sieht kann er auch nichts unternehmen.

- Die Yakuza macht Geschäfte mit Dunsworth (+2500 p.P.)

Die Yakuza. Ich habe mal gehört das die wenigsten Runner lange genug leben, bis die Yakuza sich bequem Rache zu nehmen.

Diese Option besteht nicht wenn die Spieler den Mord bei der Yakuza gelöst haben.

Die Yakuza? Haben sie dem neuen Leutnant in Redmond nicht grade einen großen Gefallen getan? Ich denke nicht das sie sich Sorgen über die Yakuza machen müssen.

Das maximale Auftragsvolumen liegt bei 32.500 Nuyen pro Person, eine unglaubliche Summe für Neulinge ohne Reputation. Mach den Spielern klar das dies der große Durchbruch sein könnte. Reputation, bessere Aufträge, neue Connections. Kein Runner würde diese Gelegenheit sausen lassen. Spieler die jetzt noch zögern können auch gerne nein sagen, den Auftrag von Little Bear abbrechen und lieber eine Partie Halma spielen.

Ich wusste wir würden und einigen können. Die Hälfte ihres Honorars bekommen sie natürlich im voraus. Dann hätte ich noch ein paar Informationen die ihnen ihre Mission erleichtern könnten.

Mr Drake zieht einen Credstick und einen Datenchip aus der Tasche. Der Datenchip enthält alle Daten zur Neurotech Zentrale. Grundriss, Details zum Personal und zur Sicherheitstechnik, Schichtpläne.

Der Datenchip enthält neben dem **Handout 4 und 5** auch Mr. Drakes Agentenprogramm, das sich auf dem Kommlink des Spielers der den Chip ausliest einnistet. Benutzen die Charaktere einen Einweggerät zum auslesen, hat Mr. Drake Pech.

Planung für den Shadowrun

Die Spieler werden an dieser Stelle mit Informationen überschüttet. Sie werden einige Zeit brauchen um das Material zu sichten. Mr. Drake wartet geduldig bis ihn die Gruppe wieder anspricht. Wenn die Spieler Rückfragen zur Basis haben wird Mr. Drake diese beantworten, Privatsphäre vorausgesetzt. Mr. Drake wird nicht den Einbruch für sie planen. Er hat zwar ein

Interesse, das die Gruppe Erfolg hat, aber der Einbruch soll auch nicht seiner Handschrift tragen. Die Spieler sollen eigenständig eine der beiden Routen in die Anlage aussuchen, und mit ihrer Entscheidung zufrieden sein. Versuchen sie Mr. Drake Fragen zu stellen, lasse die Charaktere auf ihre Wissensfertigkeiten würfeln.

Probe Sicherheitsdesign (1)

„Wo würden sie reingehen?“

Der Fahrstuhl endet er im Schussfeld zweier Geschütze und neben der Sicherheitszentrale. Kein guter Platz für einen Kampf aber besser als in der Lüftung. Die Lüftung hat den Vorteil das man von dort in jeden Teil der Basis robben kann, wenn man kein Troll ist. Allerdings sitzt man dort wehrlos auf dem Präsentierteller. Dort sollte man besser keinen Alarm ausgelöst haben.

„Wie verhindere ich den Alarm?“

Den Alarm komplett zu verhindern ist fast unmöglich. Zu viel Personal das simultan ausgeschaltet werden müsste. Sinnvoller ist es auf Schnelligkeit zu setzen. Wenn die Gruppe schnell und leise vorgeht kann sie die unterirdische Basis erreichen bevor sie abgeschottet wird.

„Was kann ich tun wenn sich die Schotts schließen?“

Von oben kann man die geschlossenen Schotts mit Thermit durchbrennen. Das dauert länger ist aber auch leiser. Von unten, hilft nur noch Sprengstoff.

„Was brauche ich an Ausrüstung?“

1. Tarnanzug (Stadt) mit Wärmedämpfung (gegen IR), Sichtgeräte
2. Kletterhilfen, Enterhakenkanone, Seil etc.
3. Einbruchswerkzeug, Drahtschere, Sequenzer, Monofilamentkettensäge etc.
4. Sprengstoff, Thermit-Brennstäbe, Sprengladungen, Fernzünder
5. Raketenwerfer, Granaten in allen Varianten
6. Automatische Waffen, APDS Munition, Ex-Explosiv Munition, mehr Munition
7. Stimpmpatches, Kampfdrogen, Neurostun Antidot

Mache den Spielern klar das sie es gut planen müssen. Folgende Ansätze könnte die Gruppe haben:

1. Reinstürmen, herumballern

Mit Gewalt in durch das Tor einzudringen ist die riskanteste Option. Die Sicherheitskräfte werden die unterirdische Einrichtung abschotten und Hilfe bei Neonet anfordern. 10-11 Minuten bleiben der Gruppe bevor die Elitetruppe anrückt. Wenig Zeit um die Sicherheit an der Oberfläche zu beseitigen, die Schotts zu sprengen, sich abzuseilen, die Soldaten ausschalten, den Magier zu töten und das Gelände rechtzeitig wieder zu verlassen.

2. Infiltrieren

Die Oberflächensicherheit kann vollständig umgangen werden. Das bringt ein größeres Zeitfenster. Wärmegegedämmte Tarnanzüge und/oder Verschleierung sind hier sinnvoll. Versucht die Gruppe unentdeckt in die unterirdische Einrichtung einzudringen hat sie zwei

Zugänge.

Das Lüftungssystem ist leichter zu erreichen und bringt die Spieler tief in die Basis. Für Trolle ohne Schweißgerät oder Monofilamentkettensäge ist es eine Sackgasse. Die Lüftungsrohre, die durch die unterirdischen Basis laufen, sind zu klein.

Der Fahrstuhl ist gut gesichert und nur vom Rigger zu bedienen. Wenn die Gruppe hier rein will, braucht sie Raketen, Sturmgewehre und viel Glück. Bleibt die Gruppe am Fahrstuhl sitzt sie wie die Ratten in der Falle. Wenn die ersten Granaten fliegen werden die Spieler entweder voran stürmen oder sterben.

3. Die Gang um Hilfe bitten (nicht zusammen mit 4)

Die Gang ist zum Eindringen kontraproduktiv (siehe 1). Wenn sie angreift nachdem der Alarm ausgelöst wurde, schalten sie die Sicherheitskräfte an der Oberfläche aus. Als Ausstiegsstrategie macht es Sinn die Gang angreifen zu lassen um schneller zu verschwinden.

4. Die Yakuza um Hilfe bitten (nicht zusammen mit 3)

Die Hilfe der Yakuza ist unbezahlbar. Sie beliefern Neurotech seit Jahren mit Testsubjekten und kann die Gruppe nah an den Fahrstuhl schmuggeln. Zwar wird dort Alarm ausgelöst, aber es kommen 2 Soldaten nach oben. Die sind leichte Beute. Die Yakuza kümmert sich außerdem um die Wachen an der Oberfläche.

5. Little Bear um Hilfe bitten

Little Bear wird der Gruppe seinen gebundenen Bäregeist (5, 5 Dienste) mitgeben, wenn die Gruppe ihm von Mr. Drake, Dunsworth und dem geplanten Einbruch bei Neurotech berichten. Der Bäregeist beherrscht den Heilzauber, und hat den Auftrag die Gruppe am Leben zu halten. Wie er das tut liegt in deinem Ermessen.

6. Sich als Testsubjekt melden

Einen spontanen Termin bekommen die Spieler nicht. Aber gute Idee.

7. James Dunsworth herauslocken

Dunsworth hat die Basis seit 2 Monaten nicht verlassen. Er wird der Gruppe den Gefallen nicht tun. Mal ehrlich so viel Kartenmaterial und dann den Kerl einfach raus locken? Banausen.

Der Schwarzmarkt

Die Gruppe wird vermutlich noch Ausrüstung für das Finale besorgen wollen. In den Barrens gibt es mehrere Schwarzmärkte, 24/7 geöffnet. Bei passender Probe kennt ein Charakter den nächstgelegenen. Sie können sich auch bei den Squattern auf der Straße durchfragen.

Probe Ortskenntnis Seattle (4), Spezialisierung Redmond (2) oder Schwarzmärkte (1)

Der Eingang zum Schwarzmarkt ist die Zufahrt zu einem Innenhof. Verrammelt mit einem ausgebrannten Schulbus, besetzt von schwer bewaffneten Metamenschen. Ihr könnt hier keine Gangzeichen entdecken. Der Schwarzmarkt ist neutrales Gebiet.

Es gibt eine simple Eingangskontrolle. Eine Wache fragt die Charaktere ob sie kaufen oder verkaufen wollen. Wenn sie einen Credstick vorzeigen werden sie auf das Gelände gelassen. Waffen müssen nicht abgegeben werden. Der Troll ist so nett die Regeln zu erklären. Diebstahl oder bewaffnete Auseinandersetzungen sind bei Todesstrafe verboten.

Ihr betretet den Innenhof auf dem Zelte und Bretterbuden eng an eng stehen. Ungefähr hundert Metamenschen drängen dich durch das Gewirr. Schilder in AR und der physischen Welt preisen das Angebot und Warenkontingent an. Einige der anliegenden Wohnungen haben ebenfalls Schilder. Die Fenster sind vergittert, und mit Panzerschleusen versehen. Dahinter, anonym und unangreifbar, die alteingesessenen Verkäufer mit festen Läden. Hier gibt es die richtig illegalen Spielsachen. Zu einem Preis versteht sich.

Probe Wahrnehmung (2)

Auf den Dächern des Wohnblocks erkennt ihr mehrere Scharfschützennester.

Im Schwarzmarkt pulsiert das Leben. Bau ein paar der Zufallsbegegnung ein, in jedem Fall den Taschendieb (ja wenn der erwischt wird, wird er publikumswirksam hingerichtet). Wenn die Spieler sich umsehen wollen dann gib ihnen feilschende Händler, Trolle mit schweren Maschinengewehren und fettem Grinsen, Drogendealer mit der gesamten Palette in allen Farben und Drohnenrigger, die inmitten ihres wuselnden Angebots nur in AR oder VR ansprechbar sind.

Sei großzügig mit den was die Charaktere brauchen oder brauchen könnten, wenn sie es krass übertreiben sollten frag sie wie sie das alles tragen wollen. Das Angebot wird durch das Grundregelwerk beschränkt. Einbruchswerkzeug, Drohnen, Hackingprogramme, Autosofts, Elektronik, Granaten, Sprengstoff, Thermit-Brennstäbe, Einmalraketenwerfer, Gasmasken, Tarnanzüge mit Wärmedämpfung oder Kampfdrogen. Alles bekommen die Charaktere ohne Wartezeit. Der Preisaufschlag liegt bei 50% für Verfügbarkeit E und bei 100% für Verfügbarkeit V. Verhandlungen sind erwünscht, aber die Händler feilschen heftig.

Die Händler in den Wohnungen haben aber den besten Service. Kontakt findet entweder über AR oder VR statt. In der VR bekommen die Charaktere die Waren vorgeführt. Mickey Tran, der Sprengstoffverkäufer wird ihnen genau die richtige Menge berechnen und die Vorteile von teurem Thermit erklären. Silent Joe, der Einbruchsexperte der kein Wort redet, mag Monofilamentkettensägen nicht, weil die zu laut sind. Außerdem wird er die Gruppe nicht ohne Seil gehen lassen. Troppers Panzerkleidungsladen ist für sein großes Angebot berühmt und wird den Charakteren gegen Infrarotkameras die teure Wärmedämpfung empfehlen. Der Waffenhändler Julius Deane, versucht der Gruppe die Restbestände an Aztechnologie Striker Raketenwerfern anzudrehen. Der Drohnenexperte Flying Deutschman ist der Meinung, das ein Runner ohne Flyspy nur ein Poser ist. Dealer Sandman empfiehlt für kurze Selbstmord Einsätze ein wenig Nitro oder Kamikaze.

Wenn die Gruppe hier auffällig mit Geld um sich wirft, wird sie von Räufern beobachtet. Deren Scout kann ihnen in der Menge unbemerkt folgen.

Überfall

Wenn die Gruppe zurück zum Auto geht, würfle für sie eine Wahrnehmungsprobe (3). Wenn sie es schafft bemerkt sie die zwielichtige Gestalt die ihnen folgt.

Der Kerl in dem langen Mantel ist euch schon auf dem Markt aufgefallen. Er folgt euch bis zum Auto und geht vorbei.

Der Scout pappt einen RFID Tag an das Auto und geht weiter. Der Tag ist mit einer Scannen Probe einfach zu entdecken. Ohne Tag kein Überfall. Seine Kollegen lauern der Gruppe auf.

Aus einer Seitenstraße rast ein Ford heran. Die eingedrückte Front zeigt das der Fahrer nebenberuflich als Straßenhenker arbeitet. Er hat euch gesehen, macht aber keine Anstalten auszuweichen.

Probe Bodenfahrzeuge (3) um auszuweichen

Wenn der Fahrer es nicht schafft nimmt das Fahrzeug 3 Punkte Schaden und die Spieler bekommen müssen 3K Stoßschaden widerstehen.

Aus mehreren Richtungen wird das Feuer auf euer Auto eröffnet.

Nimm 3 Crimson-Crush-Ganger als Wertegerüste. Verpasse ihnen 6/4er Panzerung, Cram und MPs.

Einbruch bei Neurotech

Der Einbruch bei Neurotech ist der Höhepunkt des Abenteuers, und sehr zeitintensiv. Dieser Teil des Runs füllt locker einen eigenen Spielabend.

Im Anhang findest du alle Karten und NSCs auf die hier Bezug genommen wird. Karte 1 zeigt den Außenbereich, Karte 2 zeigt die Innenansicht der Gebäude an der Oberfläche, Karte 3 ist die unterirdische Einrichtung, Karte 4 der Matrixknoten.

Beschreibung Oberfläche

Im folgenden werden die einzelnen Gebäude und Räume beschrieben. Die Oberflächenbeschreibung ist vage gehalten für den Fall das Spieler schon vor dem Gespräch mit Mr. Drake das Gelände erkunden. Halte die Beschreibung kurz. Sobald der Alarm losgeht, tickt die Uhr.

Karte 1: Gelände

Außen	Ihr nähert euch den Firmengelände an dem ihr bereits mehrmals vorbeigefahren seid. Die Außenmauer ragt 5 Meter hoch und ist mit einem Natodraht gekrönt.
Innenhof	Der Boden ist nicht asphaltiert. Hier und dort wächst Unkraut, aber die Fläche ist frei und ohne Deckung. Im Norden ist ein kleiner Parkplatz mit ca. 20 Fahrzeugen. Die Kameras sind offen angebracht und decken 270° horizontal und 90° vertikal
A	Ein kleines Torhaus. Fensterfront zum Tor. Eine Wache im Gebäude.
Hauptgeb.	Ein einstöckiger Flachdachbau. Fenster und Türen sind geschlossen.
B	Ebenfalls einstöckig. Keine Fenster. Aufbauten auf dem Dach. Vermutlich eine Kommunikationsanlage.

- C Etwas höher als das Gebäude nebenan. Ebenfalls keine Fenster. Große Aufbauten auf dem Dach. Vermutlich eine Lüftung. Es brummt aus dem Gebäude.
- Halle Übertagt die anderen Gebäude um das doppelte. Leichtes Schrägdach. Ebenfalls keine Fenster. Keine Geräusche aus dem Inneren.

Karte 2: Oberfläche

- 1 Ein Raum für die Haustechnik. Hier warten Putzdrohnen in ihren Ladestationen. Die Lüftung surrt vor sich hin. Stromversorgung. Heizung.
- 2 Anmeldung und Wartezimmer. Mehrere Stühle. AR Zeitschriften.
- 3 Eingangskontrolle. Hinter Panzerglas sitzen 2 Wachen und scannen Personal und Besucher auf ID, Biometrik, Waffen. Im Raum Waffenschränke.
- 4 Ein Büro. 4 Schreibtische. Ein paar Plastikpflanzen in den Ecken.
- 5 CEO Büro und Sekretariat. Edel eingerichtet. Echtes Holzfurnier, Ledersessel. Diplomatensofa. Echte Bücher über Neuronale Forschung.
- 6 Toiletten. Auf Hochglanz geputzt. Es duftet nach Fizzy Raumerfrischer. Fizzy! Wenn der Troll zu Besuch kommt.
- 7 Medizinische Untersuchungs-, und OP-Räume. Liegen, Medizinisches Gerät.
- 8 Hundezwinger, 2 deutsche Schäferhunde. Wassernapf, Chappi.
- 9 Waffenkammer. Panzerjacken und MP5
- 10 Ein Lüftungsraum. Mehrere Pumpen und Rohre zieren die Wände. Lüftungsrohre verlaufen nach unten in den Boden. An der Decke haben die Kameras diese Rohre im Blick. Das Surren von Ventilatoren und Pumpen erfüllt den Raum.
- 11 Von außen sieht es aus wie ein kleines Lager, wären da nicht die beiden Kameras über dem Eingang. Die Tür hat weder Griff noch ein Schloss.
- 12 Ein Lagerraum. Regale an den Wänden. Der Großteil davon leer. Die Kisten die hier liegen enthalten Datenbuchsen.

Karte 3: Unterirdische Basis

- A Die Wand zur Tür besteht ab Hüfthöhe aus Panzerglas. Dahinter seht ihr einen spartanisch eingerichteten Sicherheitsraum. Stühle, Tisch Trideo. Mehrere Türen gehen ab. AR-Schilder zeigen Duschen, Umkleide, Waffenkammer und Toiletten.
- B Der Raum besteht ist mit Serverregalen gefüllt. Die Lüftung dröhnt auf Hochtouren. Trotzdem sind hier mindestens 30 Grad. Neben dem Eingang ist ein Norm um die 30 in einem Riggergeschirr aufgehängt. Er trägt einen Texaskatheter.
- 1 Ein Zellenblock. Auf der linken Seite die Zwinger der Critter, derzeit alle leer. Auf der rechten Seite die Zellen für Metamenschen. Die Türen sind massiv. An der Decke

schauen Geschütze auf euch herab.

- 2 Ein Flur. Am anderen Ende hängt ein Geschütz an der Decke. Rechts und links sind schwere Sicherheitstüren.
- 3 Ein Kühlraum. Auf den Tischen sind Leichen und Kadaver. Teilweise aufgeschnitten. Allen hat man eine Datenbuchse implantiert.
- 4 Technischer Bereich. Hier sind Lüftung, Notgeneratoren, Wasserversorgung. Sogar ein kleines Krematorium. Die Maschinen machen einen ziemlichsten Lärm.
- 5 Das Labor. Ein riesiger Raum mit mehreren Biotanks, Forschungsstationen, allerlei Scannern, einem OP und andere nicht identifizierbare Gerätschaften
- 6 Siehe Finale
- 7 Ein Konferenzraum. Großer Tisch, Holoprojektor.
- 8 Personalraum. Kantine und Freizeiteinrichtungen.
- 9 Die Toilette der Basis des Bösen. Es riecht nach Fizzy.

Während des Einbruchs

Bedenke, das ab dem Zeitpunkt wo Alarm ausgelöst wird, ein 10 Minuten Fenster läuft. Führe darüber Buch. Es ist nicht notwendig die ganze Zeit in Initiative würfeln zu lassen, aber du solltest Aktionen und Bewegungsreichweiten in Kampfunden (3 Sekunden) umrechnen und abziehen. Kein Techniker schneiß ein Lüftungsrohr in 3 Sekunden auf. Die Gruppe ist nur so schnell wie ihr langsamstes Glied. Gebe der Gruppe jede Minute die sie verbraucht eine Ansage über die Restzeit. 10 Minuten können verdammt kurz sein wenn man sich noch ein Zeitfenster für den Rückweg offen halten muss.

Wenn die Spieler durch den Hüter in einem der Zugänge gehen, werden ihre Geister sich durch pressen müssen. Spätestens hier hat Dunsworth eine gute Chance die Gruppe zu bemerken, und wird die Soldaten benachrichtigen.

Die Sicherheitsprozeduren sind im Handout 5 ausführlich beschrieben. Wenn du Zweifel hast, wie die Soldaten reagieren, halte dir vor Augen das sie Profis sind. Sie wissen das Verstärkung unterwegs ist. Sobald die Eindringlinge geortet sind, werden sie versuchen Engpässe zu besetzen und die Gruppe hinzuhalten. Mit Splitter und Gasgranaten sind sie großzügig, auch ihre Munition verballern sie in Salven. Der Rigger wird, wenn kein Geschütz in der Nähe ist, in den Kameras hocken und taktische Informationen weitergeben. Dunsworth schickt seinen Feuergeist raus um die Gruppe zu bekämpfen. Der wird sich auf den Magier konzentrieren.

Dunsworth wird über die Basiskommunikation immer wieder die Gruppe verhöhnen. Lass ihn nicht nur am Ende auftauchen um zu sterben. Er sieht alles was die Gruppe tut, hält es aber für unter seiner Würde selbst einzugreifen.

- Eindringlinge. Ihr Maden wagt es mein Reich zu betreten?
- Tötet sie alle.
- Ihr Wahnsinnigen. Ihr ruiniert alles.
- Ich diene Celedyr persönlich. Er ist mein Meister. Fürchtet seinen Zorn

- Ihr werdet mich nicht aufhalten. Der Wille Celedyrs leitet mich.

In einer der Zellen wird ein Adlergestaltwandler festgehalten. Er befindet sich seit einem Monat in Gefangenschaft und hat sehr schlechte Laune. Öffnet die Gruppe seine Zelle, wird er fliehen. Stellt sich die Gruppe ihm in den Weg, verwandelt er sich und fliegt in die Freiheit. Für die Handlung ist er nicht relevant. Aber wenn die Gruppe schon ihr eigenes Leben riskieren will, auf den Verdacht das jemand in den Zellen sitzen könnte, dann soll es sich auch lohnen.

Finale

Handelnde NSCs: James Dunsworth

Wenn die Gruppe das Büro von James Dunsworth erreichen, bringe sie dazu es zu betreten. Von außen hat man kein Schussfeld. Sein Büro ist eine duale Manabariere (6). Zaubersprüche von außen haben weniger Wirkung als solche die innerhalb gesprochen werden. Geister oder astral wahrnehmende Spieler müssen sich durch pressen.

Ihr betretet das Büro des CEO. Bücherregale säumen die Wände, Raumteiler versperren euch die Sicht auf den Bereich weiter hinten. Ihr erkennt seltsame Runen an den Wänden und der Decke.

Probe Magietheorie (1)

Dies ist eine hermetische Bibliothek. Ähnlich wie die Hütte von Little Bear hilft sie Dunsworth mächtige Magie zu wirken. Dies ist sein Turf, dies ist der Ort wo er am mächtigsten ist.

Spieler die jetzt ihren verbleibenden Sprengstoff zünden wollen erinnere daran, das der Auftrag das Kommlink ist. Die Spieler müssen sich ihrem Feind stellen.

Dunsworth sitzt hinter seinem Schreibtisch. Neben ihm ein materialisierter Geist des Menschen. Dunsworths Augen sind weit offen vor Wut und Überraschung. Speichel spritzt euch entgegen, als er seinen lange erwarteten Monolog beginnt.

Ihr, habt ihr irgendeine Ahnung wer ich bin? Habt ihr eine Ahnung wer hinter mir steht? Ihr habt euch mit NeoNet angelegt. Die sind bereits unterwegs. Ihr kommt hier nicht lebend raus. Ich werde eure Leichen den Barghests zum Fraß vorwerfen. Meine Leute werden euch an den Füßen aufhängen und so lange foltern bis ihr um den Tod bittet. Aus euren Ohren mache ich mir Übersetzer. Eure Eingeweide werden das Mittagessen in unserer Kantine. Ich werde eure Familien auslöschen. Celedyr ist mein Zeuge. Eure Schmerzensschreie werden noch wochenlang durch die Flure hallen ...

Jedes mal wenn die Gruppe zu Wort kommen möchte schreit er „*Unterbrecht mich nicht!!!!*“ und schwadroniert weiter. Sollte Dunsworth der Text ausgehen wiederhole dich oder sei kreativ.

Wer zuerst eine Kampfhandlung ansagt hat diese frei, danach wird Initiative gewürfelt.

Im Optimalfall wird die erste Handlung eine Askennenprobe sein. Die Spieler können damit die Verbindung zwischen den Zaubersprüchen um Dunsworth und dem Geist zu erkennen. Seine Achillesferse ist der Geist. Dunsworth hat einen Panzerzauber (6) auf sich gewirkt. Der Panzer wird vom Geist dauerhaft aufrechterhalten. Der Geist wird davon sehr langsam aufgelöst und ist ziemlich

sauer auf seinen Meister. Der Geist selbst hat Reflexe steigern (1) auf Dunsworth gezaubert und hält den Zauber aufrecht. Wird der Geist getötet, brechen die Zauber zusammen. Werden die 4 verbleibenden Dienste des Geistes gebannt oder verbraucht, stürzt sich der Geist auf Dunsworth.

Probe Askennen (1)

Du erkennst zwei glühende Kugeln um Dunsworths Aura. Durch silbrige Fäden sind sie mit der des Geistes verbunden.

- (2) Die Fäden pulsieren mit Mana, das vom Geist in Richtung von Dunsworth fließt.
- (3) Der Geist verliert langsam seine Essenz. Er leidet. Seine Schmerzen müssen gewaltig sein.
- (4) Der Geist ist furchterlich wütend auf seinen Meister. Wäre er nicht an ihn gebunden würde er versuchen ihn zu töten.

Dunsworth wird sich im Kampf nicht zurückhalten und alle Register ziehen, Edge ausgeben, overcasten, sich von seinem Geist heilen lassen und versuchen die Charaktere zu töten. Wenn ein Spieler Edge verbrennen muss um zu überleben, lass Dunsworths den letzten Dienst seines Geistes verbrauchen. Das dürfte den Kampf drehen.

Dunsworth blutet aus Augen Ohren Nase und mehreren Schussverletzungen. Er robbt sich langsam von euch weg. Die Blutspur ist breit und dunkel. Der Mann ist so gut wie tot. Bevor ihr reagieren könnt spricht er seine letzten Worte:

Initiiere Operation „Dead Eyes“

Der Kommlink lässt sich nicht so einfach entfernen. Hand abhacken hilft, ansonsten ist eine einfache Hardwareprobe notwendig. Blende der Gruppe an dieser Stelle noch mal ihre restliche Zeit ein. Auf dem Rückweg an die Oberfläche könnte es dann nochmal Probleme geben. Den Schacht hochzuklettern wird ist schwieriger als runter. Sollte die Gruppe weder die Gang noch die Yakuza als Unterstützung haben, könnten sie oben von den verbliebenen Wachen empfangen werden.

Ihr verlasst das Gelände und drückt zwischen die Hütten der Squattersiedlung. Aus der Ferne hört ihr mehrere laute Turbinen. Ein Schwebepanzer gleitet über die Dächer und landet innerhalb der Mauern. Um euch herum seht ihr Squatter ihre Hütten verlassen. Auch ihr bekommt den Wunsch mehr Abstand zwischen euch und das Gelände zu bringen.

Mr Drakes Agentenprogramm achtet darauf, ob jemand Dunsworths Kommlink hackt. Sie wird das Mr. Drake später mitteilen. Die Daten auf sind verschlüsselt (5) und mit einer Datenbombe (5) versehen. Sollten die Bombe gezündet werden hat Mr. Drake damit kein Problem. Genau das ist sein Ziel.

Lasst euch nicht mit Drachen ein

Die Gruppe wird ihre ausstehende Belohnung von Mr. Drake und Little Bear kassieren wollen. Mr. Drake beobachtet die Gruppe wenn sie das Gelände verlässt und wird sich bei einem der Charaktere melden.

Dein Kommlink klingelt. Das Icon ist dir bekannt. Es ist Mr. Drake.

Ich sehe sie sind heil wieder herausgekommen. Haben sie den Kommlink?

Ich würde mich gerne mit ihnen zur Übergabe treffen. Die Auswahl des Ortes überlasse ich

ihnen.

Ob Little Bears Hütte, oder in aller Öffentlichkeit, Mr. Drake wird zum Treffen erscheinen. Die ausstehende Bezahlung gibt es nach Übergabe des Kommlinks und eventueller Kopien.

Gut gemacht. Ich war sicher das sie Erfolg haben werden. Sie werden hoffentlich verstehen das ihre Diskretion in dieser Sache mit der Bezahlung ebenfalls erkauf ist.

- *Dann möchte ich sie bitten ihre Aufzeichnungen des Shadowruns zu löschen.*
- *Die Sicherungskopie der Kommlinkdaten dürfen sie leider auch nicht behalten.*
- *Mein Herr ich weiß das in ihrer Headware ebenfalls eine Sicherungskopie steckt. Würden sie die bitte entfernen.*

Mr. Drake übergibt euch die ausstehende Bezahlung und verabschiedet sich.

Ich wünsche ihnen noch viel Erfolg bei ihren zukünftigen Jobs. Wenn sie Glück haben werden sich unsere Wege dabei nie kreuzen.

Mr. Drake hat es nicht nötig zum Abschluss mit seinen Flügeln anzugeben. Er verlässt die Barrens mit einem Z-Zonentaxi. Little Bear wird der Gruppe ebenfalls die restlichen Nuyen geben und ihnen für die gute Arbeit danken.

Chummer, das sind die Geschichten die ihr nie erzählen dürft und nie vergessen werdet. Ich danke euch für eure Hilfe. Wenn ihr wieder mal in der Gegend seid, schaut auf einen Tee vorbei. Mein Tipi steht euch offen. Passt auf euch auf Chummer. Und lasst euch nicht mit Drachen ein.

- ENDE -

Falls die Gruppe scheitert

Nicht jeder Shadowrun ist von Erfolg gekrönt. Vielleicht haben die Spieler einfach Pech, oder sind taktisch unklug vorgegangen. Ein Runner sollte immer die Option im Hinterkopf haben, sich zurückzuziehen und unterzutauchen. Bei dem Sturm auf die unterirdische Basis könnte das Zeitfenster irgendwann so eng sein, das die Gruppe den Run abbricht. Auch das ist gutes Rollenspiel.

Frustriert und blutend zieht ihr euch zurück. Ihr hört noch die Alarmsirenen. Sie verspotten euch als ihr durch die Hüttensiedlung der Squatter lauft. Aus der Ferne hört ihr mehrere laute Turbinen. Ein Schwebepanzer gleitet über die Dächer und landet innerhalb der Mauern. Um euch herum seht ihr Squatter ihre Hütten verlassen. Auch ihr bekommt den Wunsch mehr Abstand zwischen euch und das Gelände zu bringen. Dein Kommlink klingelt. Das Icon ist dir bekannt. Es ist Mr. Drake.

Ich sehe sie sind heil wieder herausgekommen. Haben sie den Kommlink?

Das ist ärgerlich. Sehr ärgerlich. Ich habe viel in sie investiert um Ergebnisse zu bekommen, und sie enttäuschen mich. Nun ich hoffe wenigstens ihre Diskretion entspricht meinen Erwartungen. Sollte ich erfahren das sie mit jemandem über diesen Abend, oder über mich reden, dann werde ich ein paar fähige Runner finden, die ihnen in den Ruhestand helfen.

Die Verbindung bricht ab. Du schaust auf deinen Kommlink. Ein Icon einer jungen Frau in bunten Klamotten wirft dir einen Kuss zu. Kurze Zeit später wird der Bildschirm schwarz. Deine Hardware ist tot. Deinem Team geht es ähnlich. Froh darüber das er nur eure Kommlinks gekillt hat, verlasst ihr den Bargain Bin. Auch wenn ihr grade keine Lust verspürt wieder in den Schatten zu laufen, seid ihr doch froh das ihr die Nacht überlebt habt. Schade nur das ihr niemandem davon erzählen könnt.

- ENDE -

Zufallsbegegnungen

Die Spieler sind nicht allein in den Barrens. Die Zufallsbegegnungen sind dazu da um den Spielern zu zeigen das die Welt um sie herum lebendig ist und sich nicht nur um sie dreht. Eine Zufallsbegegnung sollte den Spielfluss oder Gruppeninteraktion nicht unterbrechen. Bring sie an, wenn sich die Charaktere zu sorglos benehmen oder die Spieler sich out-game unterhalten. Suche dir einfach was passendes aus der Liste aus.

1: Raubüberfall (Für Charaktere die sich von der Gruppe trennen)

Hinter ein paar Mülltonnen tauchen 2 Gestalten auf, Bleirohre in den Händen.

Nimm die Werte der Crimson Crush Ganger ohne Pistole und Weste.

2: Taschendiebe (Rotlichtviertel oder Schwarzmarkt)

Durch die Menge stürmt ein Mensch um die 20. Er rennt in [Spieler] und fällt hin.

Probe Wahrnehmung Tastsinn (gegen Fingerfertigkeitprobe 6)

Du spürst es kaum. Der Kerl ist gut, hoffentlich ist er nicht auch noch schnell.

Probe Laufen (gegen Laufenprobe 8)

Wenn der Spieler eine der Proben versiebt, verliert er einen Gegenstand aus seinem Inventar.

3: Riesenratten (nachts)

Als ihr an der Squattersiedlung vorbeilauft seht ihr in der Ferne Augen in der Dunkelheit.

Probe Parazoologie (1)

Möglicherweise Riesenratten. Die heimlichen Herrscher der Barrens.

4: Schnorrender Squatter

Auf dem Boden neben dir sitzt eine Gestalt undefinierbaren Alters. Er sieht genauso schlimm aus wie er stinkt. Eine Hand greift nach deinem Mantel.

Ey Chummer, hast du ein paar Nuyen? Ich will mir nur was zu essen kaufen. Oder hast du Schnaps? Komm schon Chummer, hab dich nicht so.

5: Aufdringlicher BTL Dealer

Ihr lauft an einem Typen vorbei der euch mustert und anspricht.

Hey Chummer, willst du Simms kaufen? Heiß, kalt, Porno, Gewalt. Ich kann alles besorgen, du musst nur sagen was. Du musst mir vertrauen. Du kannst mir vertrauen. Ich bin dein Priester, dein Therapeut. Ich bin der Magic Man.

6: Sexy Lady (Rotlichtviertel)

Euch kommt eine junge Elfe um die 20 entgegen. Sie trägt eine transparentes Plastiktop und Hotpants mit wechselnden Mustern. Nicht hinzuschauen ist schwierig.

7: Orkposer

Ein Ork lehnt an einer Mauer. Er trägt eine Weste mit der Aufschrift „Metastolz“. Er mustert eure Gruppe und schreit laut: *Orkpower, ihr Lutscher.*

Probe Wahrnehmung (3)

Die Hauer sind zu perfekt um echt zu sein. Implantate. Auch bei der Stirn wurde nachgeholfen. Ein Orkposer.

8: Fetter Trolljunge mit Munchies

Aus einem Stuffershack vor euch wälzt sich ein etwa 12 Jahre junger Troll. Fett, verpickeltes Gesicht und Arme so breit wie ein Elf. In ihnen hält er seine Ausbeute, mehrere Packungen Soymunchies, die in der AR blinken und singen. Der Junge wirkt nicht ganz da als er sich an euch vorbei drückt. Auch er singt:

Hol dir die Munchies. Sie sind gut für dich, gut für mich. Sie sind lecker, sie sind toll. Hol dir fünf zum Preis von vier.

9: Möchtegern Runner

Ein junger Kerl im langen Mantel mustert euch als ihr an ihm vorbeilauft.

Hey Chummer, seid ihr Runner? Ihr seht aus wie Runner. Kommt schon, mir könnt ihrs verraten. Ich bin auch Runner, Locco der Name. Hab alles gesehen und alles mitgemacht. Braucht ihr noch ne Knarre? Ich kenn mit hier gut in den Barrens aus. Hab tolle Kontakte zur Crimzy-Crush-Gang. Ich arbeite für wenig Geld. Kommt schon Chummer. Ihr werdet es nicht bereuen.

Falls die Spieler Locco wirklich mitzunehmen Sorge dafür, dass sie es bereuen.

10: Brandon Tusk Fan

Ein Ork in Lederklamotten ohne Gangfarben bewegt sich singend, hüpfend und Luftgitarre spielend durch die Barrens. Der Anblick ist sonderbar, fast schon peinlich. Er singt „Dude seriously! Where’s my bike?“ aus dem neuen Brandon Tusk Album.

Belohnungen

Als Sockelbetrag für den Run gibt es 3 Karma für Überleben und Schwierigkeit. Außerdem bekommt jeder den Bärenschamanen als 3/1 Connection.

Folgende erreichte Ziele geben extra Gruppenkarma und Belohnungen:

- | | |
|--|-----------------------|
| 1. Die Gang zur Zusammenarbeit überredet | Connection Buster 3/1 |
| 2. Die Yakuza zur Zusammenarbeit überredet | Connection Rhimo 3/1 |
| 3. James Dunsworth besiegt | 1 Karma |
| 4. James Dunsworths Geist gebannt | 1 Karma |
| 5. Den Gestaltwandler aus den Zellen befreit | 1 Karma |

Individuelles Karma sollte es bis zu 4 geben. Zusatzpunkte gibt es für den Spieler der:

1. Die Immobilien als Verbindung zwischen den Opfern erkannt hat
2. Gedankenkontrolle als Tatwaffe vermutet
3. Taiji als Mörder überführt hat

Charaktere

Hier findest du alle NSCs aufgelistet, die für die Handlung wichtig sind. Will sich ein Spieler einen NSC genauer anschauen beschreibe ihm das Aussehen, für eine erfolgreiche Menschenkenntnisprobe das Verhalten. Bei mehreren Erfolgen gibt es mehrere Details. Die Stichworte unter Motivation sind für dich generelle Hinweise wie ein NSC agieren oder reagieren wird.

Little Bear: Mensch / 52 / Sioux Schamane

Aussehen: Großer, dicker, behäbiger Mann mit eindrucksvollen Bart und Lederkleidung.

Verhalten: Ruhig, freundlich, aufmunternd.

Motivation: Will die Nachbarschaft schützen.

Typische Einzeiler:

- *Mit Technik kenn ich mich nicht so aus.*
- *Um das herauszufinden bezahle ich euch.*
- *Wenn ihr euch nochmal so verletzt kann euch auch meine Magie nicht helfen*

Askennen 9	Heilen 10	Magietheorie 6	Ortskenntnis Redmond 9
Winterschlaf 10	Verhandeln 9	Parazoologie 7	Unterwelt Redmond 7

Mr. Drake: Drake / 40 / Hermetischer Magier

Konstitution: 5	Geschicklichkeit: 4	Reaktion: 5	Stärke: 3
Charisma: 6	Intuition: 5	Logik: 3	Willenskraft: 6
Magie: 9	Edge: 5	Initiative: 10/1	Astrale Initiative: 10/3

Ausweichen: 6	Waffenlos: 5	Wahrnehmung: 6	
Hexereigruppe: 6	Beschwöreggruppe: 6	Askennen: 6	Astralkampf: 6
Stealthgruppe: 6	Naturgruppe: 5	Athletikgruppe: 4	Einflussgruppe: 6

Computer: 2

Sprengstoffe: 4

Tradition: Hermetischer Magier; Entzugswiderstand 9(12)

Schutzpatron: Drache (Manipulation, Verhandeln +2)

Initiatengrad: 3

Sprüche: Gegenmittel, Heilen, Reflexe Steigern, Physische Maske, Stille, Feuerball, Betäubungsblitz, Betäubungsball, Manablitz, Astrale Barriere, Erinnerung manipulieren, Gedanken beherrschen, Mob-Laune, Panzerung, Physische Barriere, Zaubersfinger, Wahrheit analysieren.

Geister: Geist des Menschen 9 (gebunden, 6 Dienste); Watcher (9 Stunden)

Metamagie: Maskierung, Erweiterte Maskierung, Zentrierung

Foki: Kraftfokus 3; Zauberspeicher Heilung 3, Zauberspeicher Manipulation 5 In seinen Zauberspeichern befinden sich ein Reflexe Steigern Stufe 3 und ein Panzer Stufe 5.

Mortimer of London Greatcoat (6/5)

Kommlink Fairlight Caliban (Prozessor 7 /System 7/ Firewall 7 /Signal 5) siehe auch Mr. Drakes Agentenprogramm

Aussehen: Menschlich, schlank, gepflegt, sauberer Anzug von Mortimer of London

Verhalten: Professionell, überheblich, britisch.

Motivation: Den Magier töten UND dabei jegliche Verbindungen zu Celedyr verschwinden zu lassen.

- *Wer ich bin und für wen ich arbeite hat sie nicht zu interessieren.*
- *Sie sind äußerst unterhaltsam, fast schon amüsant.*
- *Verwechseln sie nicht Manieren mit Schwäche. Oder Geduld mit Furcht.*

Mr. Drake ist Celedyrs Mann für verdeckte Operationen, seit 20 Jahren in den Schatten tätig. Das schaffen nur die besten. Er macht keine Fehler. Mr Drake ist nicht auf die Gruppe angewiesen, aber sie ist in seinen Augen die perfekte Lösung für sein Problem. Er wird die Kommunikation der Gruppe überwachen und darauf achten das der Name Celedyr nicht erwähnt wird.

Mr Drake wird sich nur in einen Drake verwandeln, wenn er körperlichen Schaden nimmt. Sein Auftrag ist unbemerkt zu bleiben, ein Auftritt als Drake wäre da hinderlich. In Drake Form bekommt er zusätzlich 4 Konstitution, 5 Stärke, 4 Gehärteter Panzer, 4 Mystischer Panzer. Außerdem ist dann sein Auftrag gefährdet, was ihn ziemlich sauer macht. Als Drake von Celedyr besitzt er die ungewöhnliche Fähigkeit, sich durch festes Erdreich zu bewegen, wie ein Fisch durch Wasser.

Mr. Drakes Agentenprogramm aka Felicity Hackwell: militärische Software / brandneu / Hacker

Aussehen: Icon in Form einer jungen Frau mit Bob Frisur in einem hautengen Kostüm in den Farben der britische Flagge zeigt. Spieler mit Wissensfertigkeiten Trideos erkennen sie als Felicity Suckwell aus dem SimSinn Streifen Austin Powers 69

Verhalten: Flippig, gut gelaunt.

Motivation: Nicht entdeckt werden. Falls sie doch entdeckt wird sich als AR-Werbung tarnen. Die Kommlinks der Gruppe nach den den Daten von James Dunsworth absuchen.

- *Groovie!*
- *Oh Baby behave!*
- *Bestellen sie noch heute die extended Edition von „Austin Powers 69“!*

Streng genommen kein Charakter, aber es kann als solcher gespielt werden. Die Software im Jahr 2070 ist ziemlich intelligent. Sie ist perfekt für verdeckte Einsätze geeignet und tarnt sich als AR-Werbung für einen SimSinnStreifen. Felicity ist eine Figur die nicht offen in Erscheinung tritt, wenn die Spieler nicht genau hinschauen.

Neurotech

Neurotech gegründet 2050 ist eine 100% Tochter von Transys-Neuronet, die wiederum Tochter von Neonet ist.

James Dunsworth: Mensch / 50 / Schwarzmagier

Konstitution: 3	Geschicklichkeit: 3	Reaktion: 4(6)	Stärke: 3
Charisma: 6	Intuition: 5	Logik: 3	Willenskraft: 5
Magie: 6	Edge: 3	Initiative: 9(10)/1(2)	Astrale Initiative: 10/3
Ausweichen: 3	Wahrnehmung: 4		
Hexereigruppe: 6	Beschwöreggruppe: 5	Askennen: 4	Astralkampf: 6
Einflussgruppe: 6	Computer: 2		

Tradition: Schwarzmagier Entzugswiderstand 11
Schutzpatron: Drache (Manipulation, Verhandeln +2)
Initiatengrad: 1

Sprüche: Gegenmittel, Heilen, Reflexe Steigern, Manaball, Manablitz, Gedanken beherrschen, Panzerung, Physische Barriere.
Geister: Geist des Menschen 6 (gebunden, 4 Dienste) optionale Kraft: Heilen; Reflexe Steigern
Feuergeist (6, 2 Dienste) optionale Kraft: Grauen, Suche
Metamagie: Flexible Signatur

Mortimer of London Anzug (5/3) (11/9) mit Zauber
Kommlink Fairlight Caliban (Prozessor 5 /System 5/ Firewall 5 /Signal 5)

Aussehen: Schlank, gepflegt, abgetragener Anzug von Mortimer of London
Verhalten: Gierig, Irrational, Realitätsverlust.
Motivation: Rache, Anerkennung, Stimmen in seinem Kopf

Neurotech Wachhund:

Der gute deutsche Schäferhund. Wachhunde sind im Kampf keine Bedrohung aber entdecken Eindringlinge besser als ihre Herrchen. Gesteigerter Sinn (Geruch) funktioniert auch um Ecken.

Schadenswiderstand 2/2	Initiative: 6	Reaktion: 3 (Ausweichen 2)	Waffenlos: 3(3K)
Wahrnehmung: 8	Spurenlesen: 5	Trefferpunkte 6-7	

Neurotech Wachmann: Menschen und Orks / 40-50 / Professionalitätsstufe 2

Es handelt sich nicht um geklonte Wachen. Es können Menschen oder Orks sein. Variiere die Werte der Wachmänner ein wenig.

Rüstung: Schusssichere Weste 6/4
 Waffen: Betäubungsschlagstock; 6G(elektrisch), Reichweite 1
 Flichetti Security 600; 4K, HM, RC 1, 30s, Reservemagazin 2
 nach Alarm haben die 5 Bereitschaftswachen zusätzlich eine
 HK MP5 TX; 5K, HM/SM/AM, RC 2(3), 20c, Reservemagazin 2
 Ausrüstung: Microtransciever (4); Biomonitor; Handschellen, Taschenlampe

Schadenswiderstand: 10-12/ -2 Initiative: 6-7 Reaktion: 3-4 (Ausweichen: 2)
 Knüppel: 3-5 Pistolen: 4-5 Automatik: 4-6 Wahrnehmung: 4-5
 Willenskraft 3-4 Trefferpunkte: 9-10

Neurotech Angestellter: Menschen, Zwerge, oder Elfen / 30-50 / Professionalitätsstufe 1

Tagsüber befinden sich mehrere Bürokräfte, Techniker oder Krankenschwestern in dem Verwaltungsgebäude. Diese flüchten sich beim Anzeichen von Ärger unter den Schreibtisch und stellen keine Bedrohung dar. Sollten kampflustige Charaktere versehentlich unbewaffnete Zivilisten töten, bekommen sie einen Punkt schlechten Ruf.

Neurotech Magier: Mensch / 50 / Professionalitätsstufe 3

Neben Dunsworth ist noch ein weiterer Magier pro Schicht in der unterirdischen Basis. Diese Magier sind Forscher, keine Kämpfer. Sie stellen die Watcher an der Oberfläche. Im Kampf wird er sich verstecken und Geister (3) zur Unterstützung herbeirufen.

Neurotech Spinne: Mensch / 40 / Professionalitätsstufe 3

Die Spinne ist ein Sicherheitsrigger, der sich auf die Steuerung der Geschütze versteht. Er ist in VR mit kaltem Sim eingeloggt und wuselt nach Bedarf in eins der Geschütze.

VR-Initiative: 10-11/3 Wahrnehmung: 8-10 Geschütze: 8

Geschütze: LMGs, 6K, PB -1, RC 100%, 100 Schuss Kettenmunition, 50 Schuss Gel
 Programme (Freundfeinderkennung, Zielsoftware 3)
 Panzerung (8/8) Trefferpunkte 8

Neurotech Soldat: Menschen und Orks / 20-30 / Professionalitätsstufe 5

Rüstung: Ganzkörperpanzerung, Helm (12/10), chemische Isolation 4, elektrische Isolation 4
 Waffen: Betäubungsschlagstock; 6G(elektrisch), Reichweite 1
 Flichetti Security 600; 4K, HM, RC 1, 30s, Reservemagazin 2
 HK MP5 TX; 5K, HM/SM/AM, RC 2(3), 20c, Reservemagazin 2
 Splittergranate, Neurostungranate
 Ausrüstung: Microtransciever (4); Biomonitor; Gasmasken
 Cyberware: Cyberaugen (Smartlink, Blitzkompensation), Reflexbooster 1
 Trefferpunkte: 10-11

Schadenswiderstand 16-20 / -2 Initiative: 10-11/2 Reaktion: 5-6 (Ausweichen 4)
 Knüppel: 6-8 Pistolen: 9 Automatik: 12 Wurfaffen 6
 Willenskraft 3-4 Athletikgruppe: 9 Wahrnehmung: 8-10

Die Crimson Crush Gang

Die Crimson Crush Gang, ist eine typische Ork Motorrad Gang. Viele harte Orks mit großer Klappe und wenig Talent. Sie achten strikt auf ihren Turf, machen aber gerne Geschäfte mit jedermann. Menschen begegnen sie mit misstrauen. Die bloße Erwähnung der Yakuza macht die Ganger sauer.

Buster: Ork / 26 / Gang Leutnant

Buster ist ein Leutnant der Crimson Crush Ork Gang. Seine Gang kann den Charakteren im Finale helfen.

Aussehen: Vernarbt, muskulös, schwere Lederkombi in den Farben der Crimson Crush Gang.

Verhalten: Misstrauisch, aufbrausend, angepisst

Motivation: Will in Ruhe um Papa Joe trauern. Falls ihn die Gruppe überzeugt, das er den falschen erwischt hat, wird er helfen.

Typische Einzeiler:

- *Jungs wir sind hier in Trauer. Zeigt Respekt.*
- *Ihr geht mir langsam gewaltig auf die Eier*
- *Wenn ihr euch nicht gleich verpisst ist hier Achterbahn*

Rüstung: Gepanzerte Lederkombi 4/4

Waffe: Colt Manhunter; 5K; PB -1; HM; 16s

Messer 5K; Reichweite 0

Ausrüstung: Kommlink (3); AR Brille; Cram; Dermalpanzerung (2)

Initiative 10/1

Nahkampfgruppe 8

Zustandsmonitor 12/11

Soak 13/13

Unterwelt Redmond 11

Menschenkenntnis 7

Ortskenntnis Redmond 11

Pistole 6

Athletikgruppe 8

Wahrnehmung 6

Einflussgruppe 3

Trefferpunkte 12

Buster ist nicht allein unterwegs. Jungs aus der Gang sind immer in Rufweite.

Crimson-Crush Ganger: Ork oder Orkposer, einige Trolle / 15-25 / Professionalitätsstufe 1

Die Orkganger ziehen sich Cram rein bevor sie in die Schlacht ziehen. Überrascht man sie kämpfen sie ohne Droge.

Rüstung: Gepanzerte Lederkombi; 4/4

Waffe: Ares Predator 2; 5K; PB 0; HM; 12s

Knüppel 5G; Reichweite 1 oder

Messer 5K; Reichweite 0

Ausrüstung: Kommlink (1); Cram

Initiative 8/1

Nahkampfgruppe 6

Zustandsmonitor 11/10

Soak 11/11

Athletikgruppe 8

Wahrnehmung: 5

Motorräder 8

Pistole: 4

Die Yakuza

Die japanische Mafia folgt einem strengen Ehrenkodex. Mit Außenstehenden teilen sie keine Informationen. Bei Geschäftspartnern gilt diese Regel nur eingeschränkt. Die meisten sprechen

Englisch, tun es aber nicht. Die bloße Erwähnung der Crimson-Crush Gang macht die Yakuza sauer.

Tanaka Sama: Mensch / tot / Yakuza Leutnant und Magier

Ehemaliger Anführer der Yakuza in Redmond.

Rhimo Sama: Mensch / 41 / Yakuza Leutnant

Zweiter Mann in der Hierarchie. Würde den Mord gerne aufklären bevor die Vorgesetzten aus Downtown anrücken. Er rechnet sich so Aufstiegschancen aus. Rhimo ist bereit mit der Gruppe zusammenzuarbeiten, solange er davon einen Vorteil hat und das Gesicht nicht vor seinen Männern verliert.

Aussehen: Elegant

Verhalten: Höflich, nervös, angespannt

Motivation: Will wasserdichte Beweise haben, bevor die Vorgesetzten aus Downtown anreisen.

Typische Einzeiler:

- *Ihr seid Fremde hier. Zeigt mehr Respekt*
- *Das sind Angelegenheiten der Yakuza die euch nichts angehen.*
- *Ich würde mein Gesicht verlieren.*

Rüstung: Gepanzerter Anzug 6/4

Waffe: Ares Predator 4; 5K; PB -1; HM; 15s 2 Ersatzladestreifen
Messer 4K; Reichweite 0

Ausrüstung: Kommlink (4); AR Brille;

Cyberware: Reflexbooster (1); Cyberaugen (Smartlink, Blitzkompensation)

Initiative 10/2

Nahkampfgruppe 8

Soak 11/9

Athletikgruppe 8

Einflussgruppe 8

Wahrnehmung: 7

Pistole: 8

Menschenkenntnis 9

Trefferpunkte 10

Taiji San: Mensch / 24 / Yakuza Hacker

Taiji ist für die Matrixsicherheit der Yakuza in Redmond verantwortlich. Er hat Tanaka Sama getötet, weil er unsterblich in dessen Lieblings-Bunkarumädchen Yuki verliebt ist. Das Icon von Taiji ist eine Schneeflocke (Yuki).

Aussehen: Schmächtig, gut gekleidet

Verhalten: Nervös, hektisch, liebeskrank.

Motivation: Ist unsterblich in Yuki verliebt. Will die Beweise vernichten

Typische Einzeiler:

- *Ich bin beschäftigt*
- *Finger weg von Yuki*
- *Verschwundet hier das ist mein Job*

Rüstung: Gepanzerter Anzug 5/3

Waffe: Messer 3K; Reichweite 0

Ausrüstung: Kommlink (4); AR Brille;

Programme: Basisprogramme (4), Angriff (3) Aufspüren (3) Ausnutzen (4)
Schnüffler (4) Täuschung (3)

Yuki : Mensch / 22 / Bunkaru Mädchen

Yuki arbeitet seit 3 Jahren als Bunkaru Mädchen für die Yakuza in Redmond. Hat ein Schneeflockentattoo im Nacken.

Yakuza Späher: Mensch / 15 – 20 / Professionalitätsstufe 1

Junge Kerle die als Späher ein Auge auf das Viertel und seine Besucher haben. Werden sich im Kampf verpissen und um Hilfe rufen. Tragen maximal ein Messer zur Verteidigung.

Yakuza Soldat: Menschen / 20 -30 / Professionalitätsstufe 4

Rüstung: Gepanzerter Mantel 6/4
Waffe: Colt Manhunter; 5K; PB -1; HM; 16s
Katana 5K; PB -1; Reichweite 1
Ausrüstung: Kommlink (3); AR Brille; Jazz

Initiative 9(10)/1(2)	Nahkampfgruppe 7	Soak 11/9
Athletikgruppe 8	Wahrnehmung: 7	Pistole: 8
Menschenkenntnis 9	Trefferpunkte 10	

Beinarbeit

Hier sind Personen und Orte zusammengefasst nach denen die Gruppe recherchieren wird. Die Details werden durch die Anzahl der zusätzlichen Erfolge bestimmt. Passende Connections haben einen Würfelpool von 10 + Stufe. Fragt die Gruppe den richtigen NSC bekommt sie alle Infos ohne Probe. Wenn du eine Onlinerunde spielst verlinke ihnen die passenden Seiten der shadowwiki.

Redmond Barrens

Ortskenntnis Seattle (1)

- 0: Ich wohne hier erst seit ein paar Monaten
- 1: Das ist eine üble Gegend
- 2: Da gilt das Recht des Stärkeren. Polizei gibt es nicht
- 3: Geh da auf keinen Fall unbewaffnet hin
- 4: Matrixempfang ist da mies.
- 5: Da ist vor 60 Jahren der Kernreaktor geschmolzen
siehe auch shadowwiki

Das Zeichen

Das Zeichen ist eine sehr grobe Darstellung eines Matrixicons. Es sieht außerdem dem Transys-Neuronet Logo ähnlich. Daher gibt es zwei Ansätze.

Drachen (10), Schattenforen (10) oder passende Verschwörungstheoretiker, Hackerconnection (5)

0: Hat dein Sohn das gemalt?

1: Mit viel Phantasie sieht das wie ein Drachenkopf aus

2: Ich glaub das hab ich schon mal in der Matrix gesehen. Roter Drachenkopf, Flammen.

3: Das war ein Icon auf einer Schattenseite auf der ich mal unterwegs war. Natürlich in viel besserer Auflösung.

4: Es wird gemunkelt das Celedyrs mit dem Icon surft.

Eine Hackerconnection die das Icon mit Celedyr in Verbindung bringen verliert einen Punkt Loyalität. Sinkt sie dabei auf 2 verliert sie der Spieler ganz.

In was für eine Scheiße hast du mich da reingeritten? Ich höre mich um und schon habe ich lauter nette kleine Icons die sich für mich interessieren. Eins davon war militärische Software. Mache niemals einen Deal mit einem Drachen. Ich bin raus. Ruf mich nie wieder an. Ich kenne dich nicht, hab nie von dir gehört.

Konzerne (10), NeoNet (5), Transys-Neuronet (1) oder Konzernconnection (5)

0: Was soll das darstellen?

1: Könnte ein Logo sein. Von einer Gang, einem Kult oder einem Konzern vielleicht?

2: Das sieht dem Konzernlogo von Transys-Neuronet ziemlich ähnlich.

Crimsons oder Crimson Crush

Gangs (6), Seattle Gangs (2) oder Redmond Gangs (1) jede Gang Connection (1) oder Little Bear,

0: Das ist doch die neue Geschmacksrichtung von Buzz Cola?

1: So ne Straßengang in Redmond

2: Die Crimsons sind eine Orkgang, die größte Gang in Redmond

3: Menschen misstrauen die generell, der Yakuza besonders.

siehe auch shadowwiki

Aces

Bars und Clubs (8), B&C Seattle (4) oder B&C Redmond (1); jede Redmond Connection (1)

0: Häää?

1: Das ist doch so ein Rattenloch von Kneipe?

2: Die liegt im Bargain Bbasement

3: Da hängen die Crimsons rum. Und Runner auf Jobsuche

4: Da ist heute Abend die Trauerfeier für Papa Joe

Yakuza

Unterwelt (5) oder Yakuza (1); Jede Polizei, organisiertes Verbrechen, Schieber Connection

0: Das ist der neue Kommlink von Renraku

1: Die Yakuza ist die Japanische Mafia

2: Das sind Rassisten. Die hassen Metamenschen

3: Außenseiter lassen die nicht mal die Uhrzeit wissen.

4: Die haben einen strikten Ehrenkodex, das macht sie berechenbar.

Yakuza im Bargain Bin

Yakuza (10); Unterwelt Redmond (5); Yakuza Redmond (1) jede Redmond Connection

- 0: Keine Ahnung was bei denen abgeht.
- 1: Die haben Stress mit der Crimson Crush Gang
- 2: Angeblich geht es da um den BTL Handel
- 3: In deren Bunkarupalästen verschwinden immer wieder Leute
- 4: Ich hab mal gehört die handeln mit erwachten Crittern und Metamenschen

Personafix

Diese Information ist wichtig um den Mord bei der Yakuza aufzuklären. Lass die Spieler irgendwas würfeln damit es nicht auffällt.

Das sind Chips mit einer Simulation einer Person. **Kann alles Mögliche sein**, aber die beliebtesten sind Sexsklaven.

Transys-Neuronet

Konzerne (1) oder jede Connection (1)

- 0: Nie gehört
- 1: Transys? So ein britischer Matrixkonzern oder?
- 2: Die sind seit ein paar Jahren Teil von NeoNet
siehe auch shadowwiki

Neonet

Konzerne (1) ober jeder beliebige Squatter, Chiphead, Junkie der grad zuhört

- 0: Das ist nicht dein ernst Chummer?
- 1: Machst du Witze? Die haben die Matrix nach dem zweiten Crash neu aufgebaut
- 2: Einer der großen AAA Konzerne weltweite Niederlassungen.
- 3: Wenn du gegen die läufst kannst du dein Testament machen.
siehe auch shadowwiki

Neurotech

Konzerne (4) oder Konzerne Seattle (1) oder jede Konzernconnection (2)

- 0: Sagt mir nichts, ist das eine Konzerntochter?
- 1: Neurotech ist eine Seatteler Tochter von Neonet
- 2: Die forschen an essenzschonender Cyberware
- 3: Der CEO ist James Dunsworth, ein Magier

Neurotech Gerüchte

Schattenforen (4) oder jede Terra-first oder Reporter Connection

- 0: Die haben seit Jahren keine Ergebnisse erzielt
- 1: Die zahlen gut für freiwillige Testsubjekte

- 2: Angeblich sind nicht alle Testsubjekte freiwillig
- 3: Die sollen irgendwelche kranken Experimente machen

Selbstmord durch Magische Gedankenkontrolle?

Magietheorie (1) oder ein Charakter der den Zauber kennt oder Little Bear

- 0: Das gibt es nur bei Karl Kombatmage
- 1: Das ist generell möglich
- 2: Gedankenkontrolle ist leicht oder schwer, je nach Opfer
- 3: Das müsste ein sehr mächtiger Magier sein

Astrale Signaturen

Magietheorie (1)

- 0: Das muss irgendwelche Drachenmagie sein
- 1: Jede Magie hinterlässt eine Art Fingerabdruck
- 2: Der verblasst relativ schnell
- 3: Und kann auch entfernt werden

Magische Hintergrundstrahlung

Magietheorie (3) mit Spezialisierung Astrale Welt (1) oder Little Bbear

- 0: Strahlung? Was soll daran magisch sein?
- 1: Die gibt es nur selten an speziellen Orten.
- 2: Für Mundane ist die ungefährlich.
- 3: Magier bekommen da Probleme mit ihrer Magie



Von: J. Dunsworth
An: Mary Howe
Datum: 20.2.2063

Sehr geehrte Mrs. Howe,

wir möchten Ihnen unser aufrichtiges Beileid zum Tod Ihres Mannes aussprechen. Wie Sie vielleicht wissen, standen wir in Vertragsverhandlungen mit Ihrem Mann. Wir würden gerne mit Ihnen über den Verkauf Ihrer Firma sprechen, sobald Sie sich dazu in der Lage fühlen.

Hochachtungsvoll

James Dunsworth, CEO

Von: M. Howe
An: Neurotech
Datum: 27.2.2063

Ihr gierigen Dreckskerle,

fallt über die Hinterlassenschaft meines Mannes her, noch bevor er unter der Erde ist. Ich werde die Firma lieber verrotten lassen, bevor ich sie verkaufe.

Von: J. Dunsworth
An: Mary Howe
Datum: 1.3.2063

Sehr geehrte Mrs. Howe,

es betrübt mich, Sie so verbittert zu sehen. Ich bin gerne bereit, das Angebot zu erhöhen. Ihr Mann hätte nicht gewollt, dass Sie nach seinem Ableben, Ihr eigenes so gering schätzen. Um Ihrer selbst willen, denken Sie über mein Angebot nach. Ein Nein werde ich nicht akzeptieren.

Aufrichtig

James Dunsworth, CEO

Von: M. Howe
An: Neurotech
Datum: 7.3.2063

Sollt Ihr alle in der Hölle schmoren.

Von: J. Dunsworth
An: John Larkin
Datum: 20.2.2063

Sehr geehrter Mr Larkin,

Neurotech ist bereit ihnen ein neues Angebot für das Restaurant „Aces“ zu machen. Sie werden höchst erfreut sein das wir 20% über den Marktwert gehen. Dieses Angebot ist zeitlich begrenzt.

Hochachtungsvoll

James Dunsworth, CEO

Von: J. Dunsworth
An: John Larkin
Datum: 27.2.2063

Sehr geehrter Mr Larkin,

sie haben auf unser Schreiben vom 20.2.2063 noch nicht reagiert. Bitte antworten sie uns sobald es ihnen möglich ist.

Mit freundlichem Gruß

James Dunsworth, CEO

Von: J. Dunsworth
An: John Larkin
Datum: 7.3.2063

Sehr geehrter Mr Larkin,

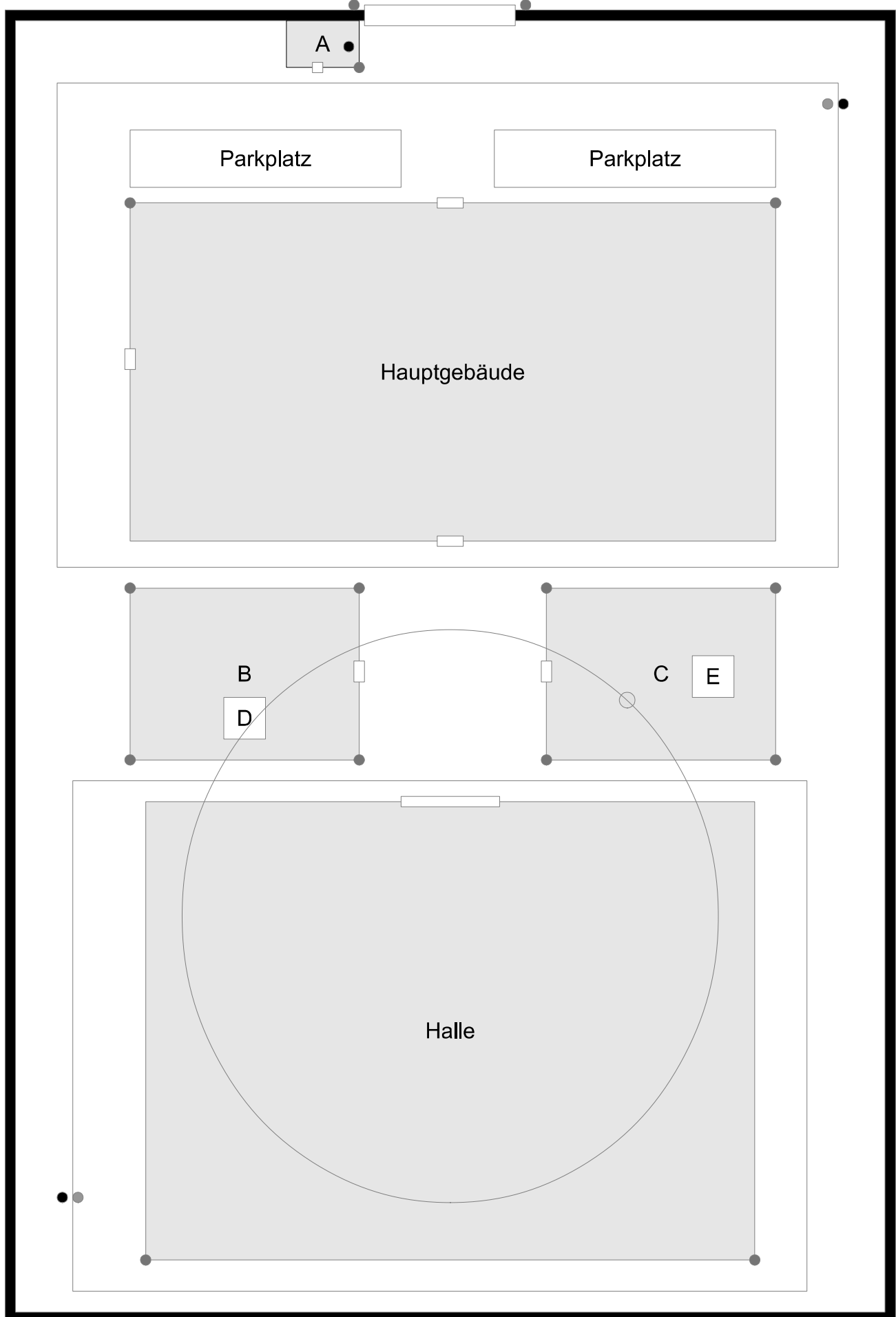
wir haben immer noch keine Antwort von ihnen bekommen. Wir machen uns ernsthaft Sorgen um sie. Hoffentlich sind sie gesund und nicht Opfer eines Verbrechens geworden. Die Barrens sind gefährlich, und in ihrem Alter sollte man darüber nachdenken in ein weniger gefährliches Umfeld umzuziehen.

Aufrichtig

James Dunsworth, CEO

Von: Unbekannt
An: John Larkin
Datum: 14.3.2063

Jetzt hör mal zu du stures Stück Dreck. Wenn du nicht in einer Woche aus Redmond verschwunden bist, fackeln wir deine Bude ab und verfüttern dich an die Ratten.



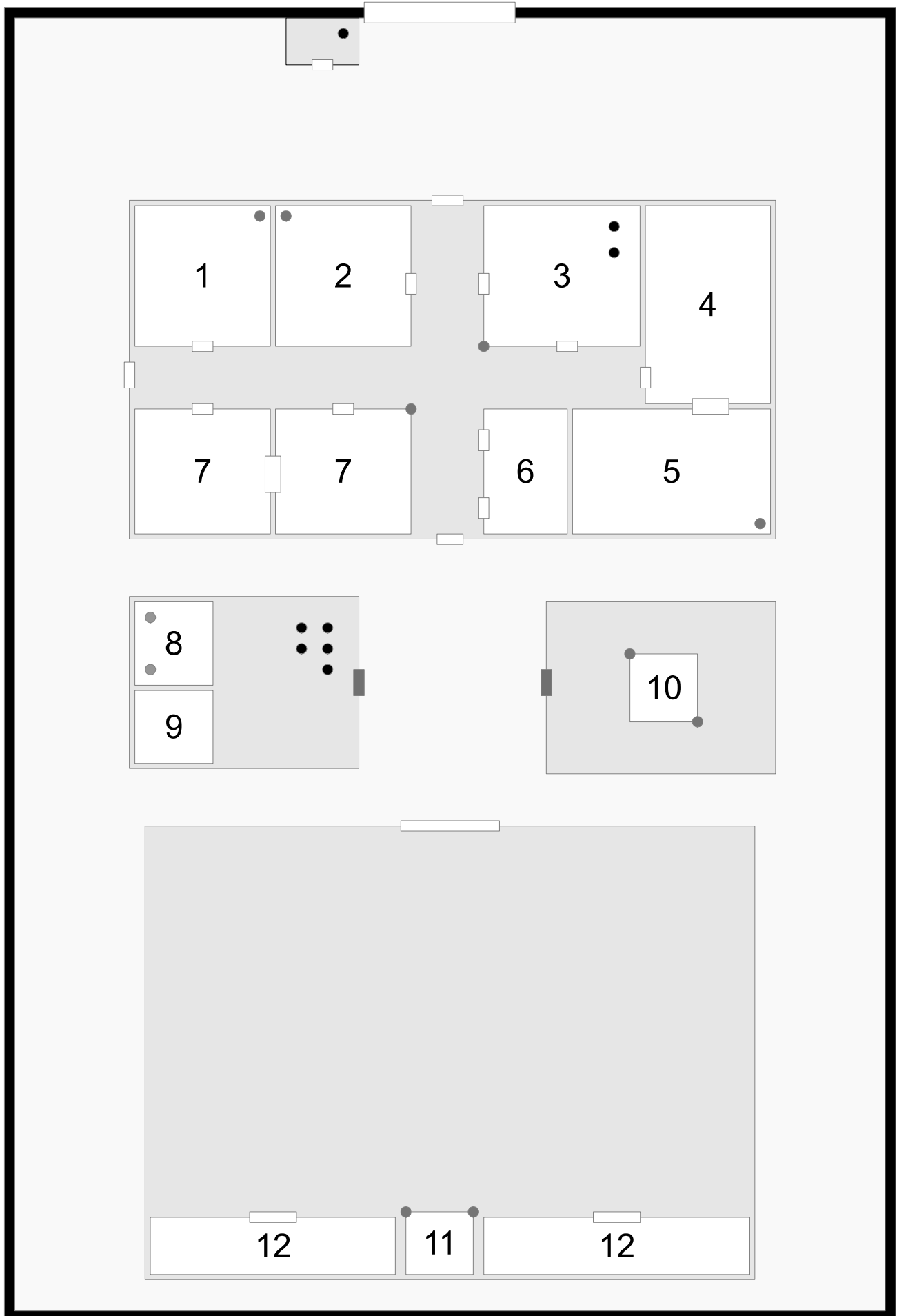
● Kamera
 □ Tor
 ● Hund

● Wache
 ● Luftüberwachung

A: Torhaus
 B: Sicherheit
 C: Technik

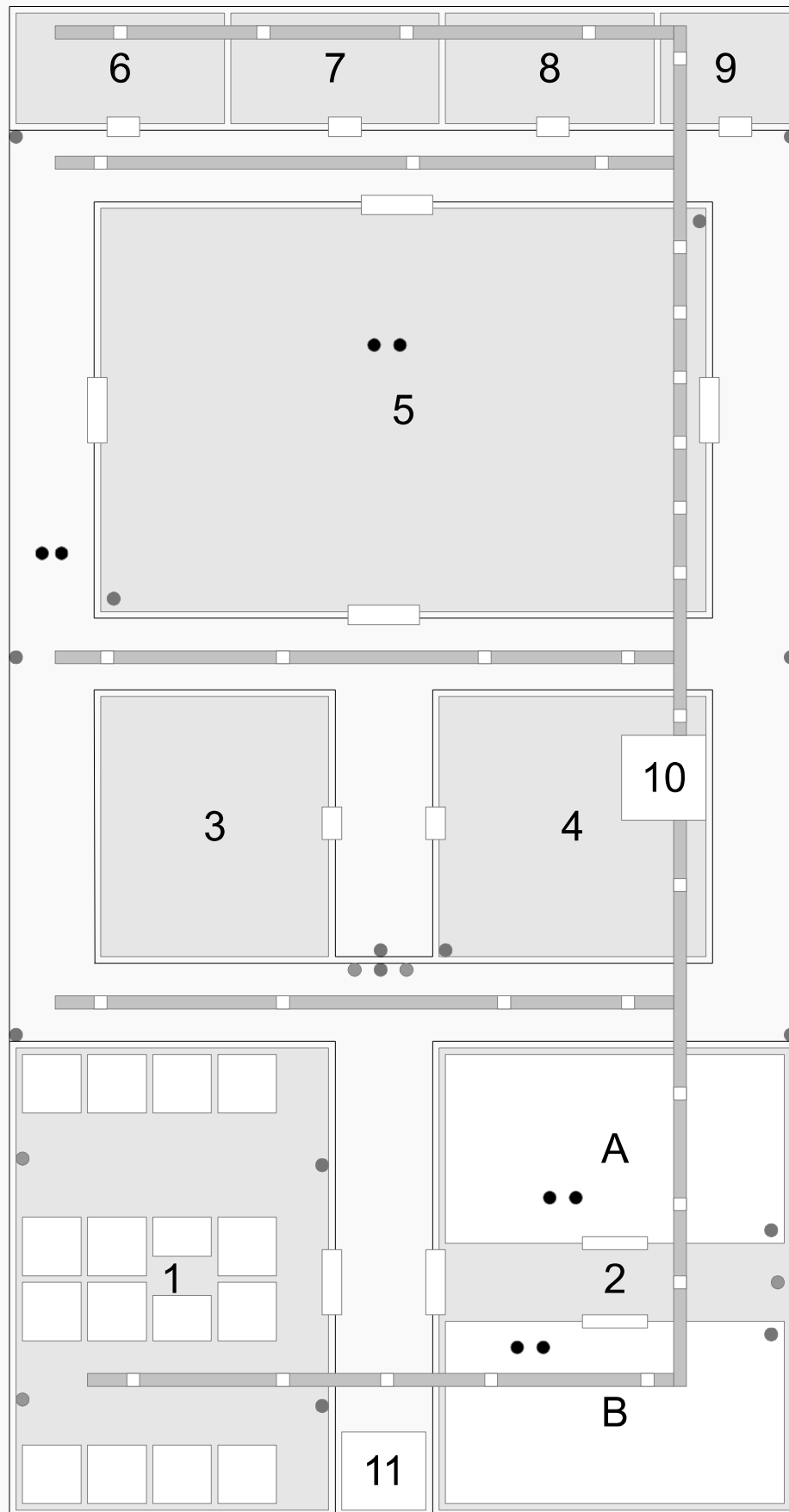
D: Notruf unterirdische Basis
 E: Lüftung u. B.

Maßstab 1:880



- | | | |
|----------------|-----------------|---------------------------------|
| 1: Technik | 5: Büro CEO | 9: Waffenkammer |
| 2: Wartezimmer | 6: WC | 10: Lüftung unterirdische Basis |
| 3: Sicherheit | 7: Untersuchung | 11: Fahrstuhl u.B. |
| 4: Büro | 8: Hundezwinger | 12: Lager |

Maßstab 1:880



- Lüftung
- Lüftung
- Soldat
- Geschütz

- 1: Zellen
- 2: Sicherheit
- A: Mainframe
- B: Waffenkammer

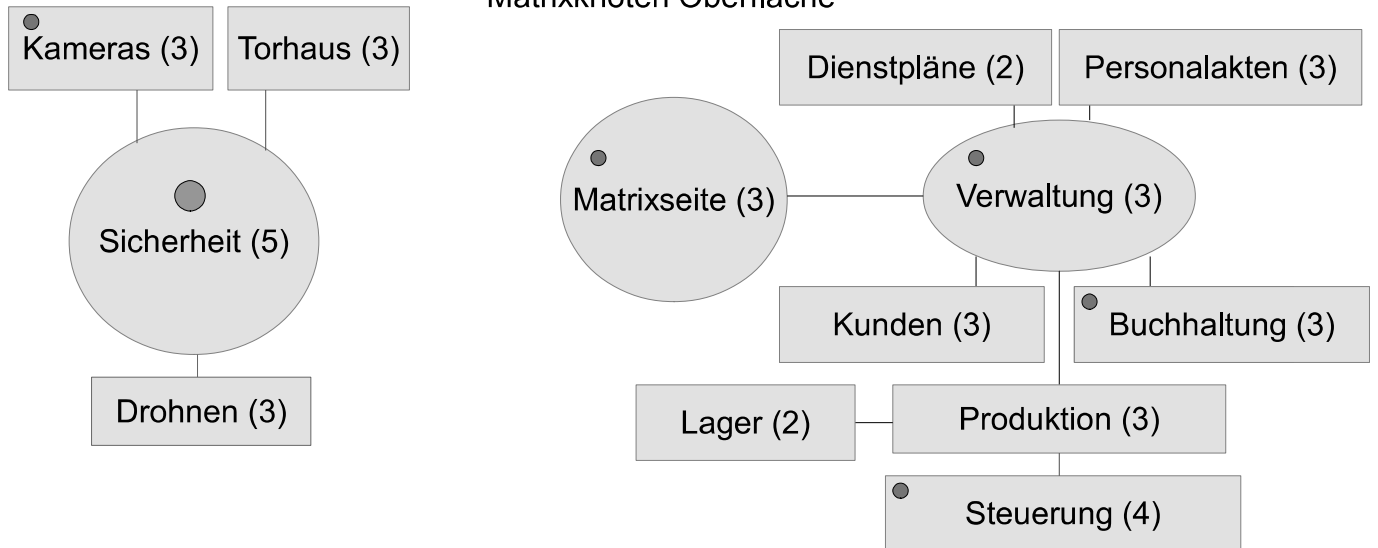
- 3: Kühlraum
- 4: Technik
- 5: Labor
- 6: CEO

- 7: Konferenzraum
- 8: Personal
- 9: WC
- 10: Lüftung

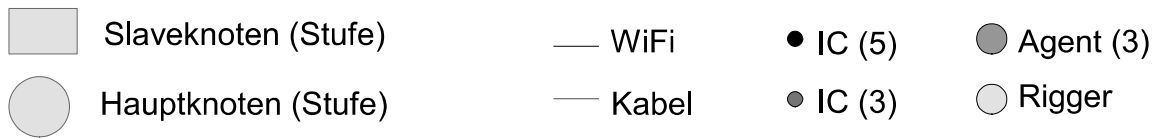
- 11: Fahrstuhl

Maßstab 1:880

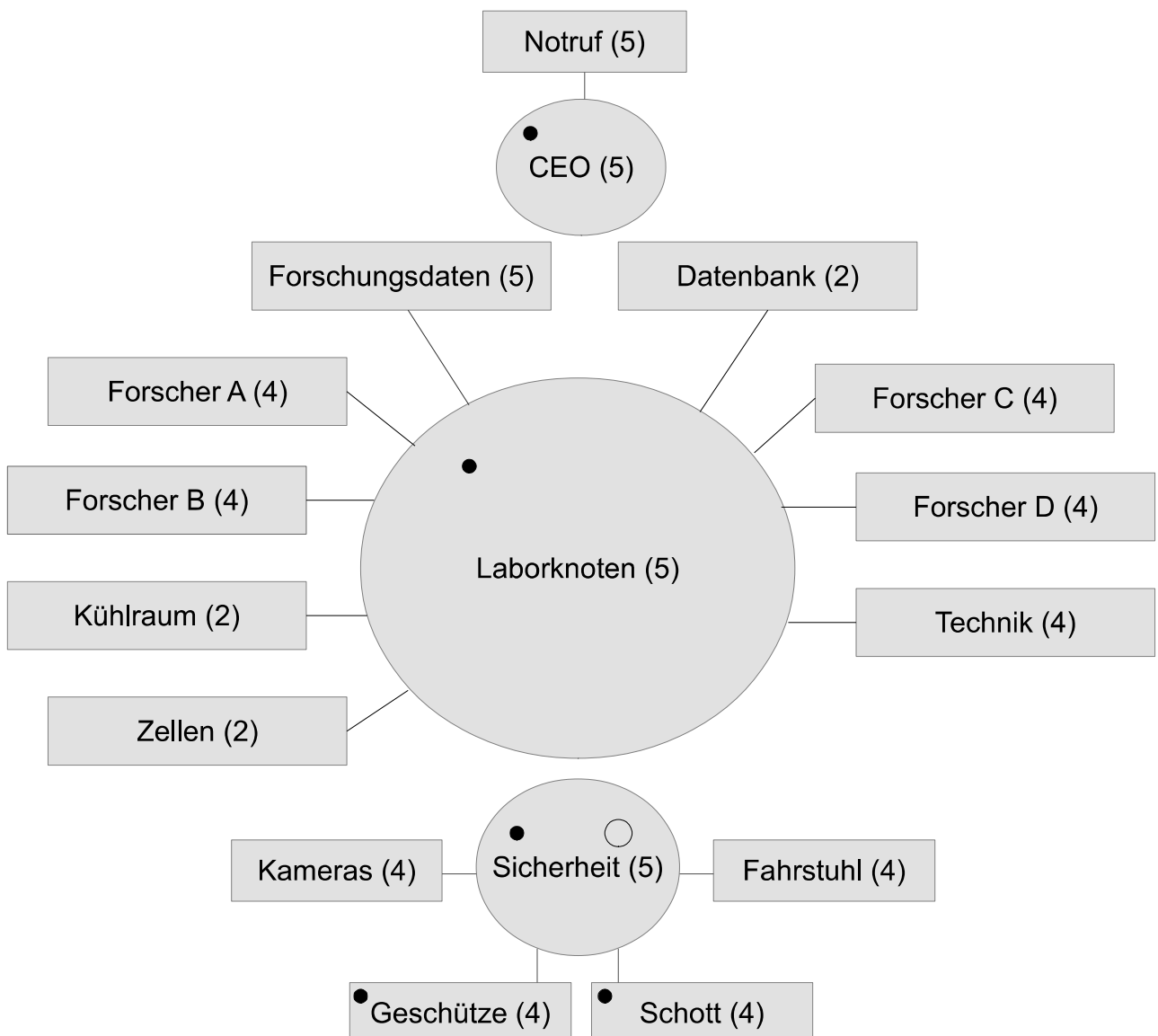
Matrixknoten Oberfläche



Legende



Matrixknoten Unterirdische Basis



Sicherheitskonzept Neurotech

Das Sicherheitskonzept von Neurotech hat zwei, voneinander getrennte Schichten. Die Oberfläche operiert komplett unabhängig von der unterirdischen Basis. Die Schnittstellen Alarm und Notruf sind nicht als Verbindung für Hacker geeignet.

Oberfläche

An der Oberfläche bemüht sich Neurotech nicht aufzufallen. Mauer, Kameras, 10 ältere Konzernwachen pro Schicht, 4 Wachhunde, und 2 Luftüberwachungsdrohnen. Der äußere Ring soll Eindringlinge bemerken, und Alarm auslösen. Fällt ein einzelnes Teil der Sicherheit aus, merkt das die Sicherheitszentrale B und schickt eine der Luftüberwachungsdrohnen. Fällt ein zweites Teil der Sicherheit aus wird Alarm gegeben (2 Kampfrunden).

Den Alarm bekommt die Sicherheit unten über eine optische Anzeige mit. Er führt zu einer Abschottung der unterirdischen Basis, und einem Hilferuf zur NeoNet Zentrale in Downtown. Neonet, hat Rund um die Uhr Elitetruppen in Bereitschaft. Die Truppen bestehen aus 10 Kampfveteranen (Menschen, Orks und Trolle) und zwei Kampfmagiern, mit Unterstützung durch einen Hacker einen Rigger. Sie werden mit einem MiG-67 LAV eingeflogen, der sowohl schwere Geschütze als auch autonome Kampfdrohnen in seinem Arsenal hat. Ihre Reaktionszeit beträgt 10-12 Minuten, die Einsatzerfolgsquote liegt bei 99,42%.

Da die Oberfläche Zugang zur Matrix hat, kann ein Notruf an Neonet dort nur verhindert werden, wenn zeitgleich (1 Kampfrunde) die Knoten in A, B und dem Sicherheitsraum im Verwaltungsgebäude ausgeschaltet werden. Die unterirdische Basis kann dann noch über den Notruf D NeoNet verständigen. Der Notruf zu verhindern dürfte unmöglich sein. Ihn so spät wie möglich auszulösen sollte stattdessen

Die Außenabmessungen sind 300 mal 500 Meter Die Mauer (16/12) ist 5 Meter hoch und mit Natodraht gesichert. Der Draht hat kein Alarmsystem.

Die Kameras sind offen angebracht und decken 270° horizontal und 90° vertikal ab. Sie nehmen Infrarot wahr und sind mit schusssicherem Glas (8/8) verkleidet. Sie sind per Kabel mit B verbunden.

Alle Türen (8/8) sind mit Kartenmagschloss (4) gesichert. B, C und die Halle haben zusätzlich eine Manipulationssicherung (4) und ein Keypad (4). Das Haupttor (8/8) ist nur vom Torhaus aus zu öffnen.

Die Effizienz der Wachen ist 33%. Bewaffnung sind Pistolen mit Standardmunition und Panzerwesten. Bei Alarm bewaffnen sich die 5 Wachen in Gebäude B mit MPs und Splittergranaten. Wenn die Wachen schwer verletzte oder bewusstlos sind, meldet das der Biomonitor weiter zum Sicherheitsknoten in B, welcher dann Alarm auslöst. Die Wachen stehen per Kommlink (3) mit B in Kontakt.

Die Luftüberwachungsdrohnen (MCT Nissan) patrouilliert die Dächer von B, C und der Halle. Sie steht über WiFi mit dem Sicherheitsknoten in B in Verbindung.

Ein Watcher achtet auf astrale Aktivität. Er ist von dem Firmenmagier beschworen, der in der Unterirdischen Basis arbeitet. Er haben die Aufgabe astrale Eindringlinge zu entdecken und zu melden.

Die Matrixsicherheit hat Schwachstellen. Hier gab es öfters Probleme mit Hackern. Die Scheinfirma darf ruhig gehackt werden. Sollte das IC nicht mit der Bedrohung fertig werden, wird der Knoten einfach neu gestartet.

Im separaten Sicherheitsknoten ist neben den IC ein Agentenprogramm (4) geladen. Dies kümmert sich um die Kameraüberwachung. Eindringlingsalarm in Kameras, Torhaus oder Drohne führt noch nicht zu Basisalarm. Wenn der Eindringling den Sicherheitsknoten infiltriert wird Alarm gegeben.

Verbindungsstücke

Es gibt zwei Verbindungen nach innen. Den Fahrstuhlsschacht und die Lüftung. Beide sind von den Abmessungen her groß genug für Trolle und führen 30 Meter tief. Auf halber Höhe sind sie gesichert mit ausfahrbaren Schotts (24/15) und einem Hüter (6). Die Hüter sind Dunsworth installiert. Die Schotts sind normalerweise offen, lassen aber über den Knoten der Sicherheit unten schließen. Selbst wenn es einem Hacker gelingen sollte die Knoten zur Schottkontrolle zu hacken, wird bei Alarm der Rigger versuchen den Knoten neu zu starten. Das dauert zwischen 10 und 60 Sekunden.

Lüftungsschacht

Die Lüftung ist im Gebäude C sowohl vom Dach, als auch von innen zugänglich. Auf dem Dach sind zusätzliche Filter angebracht den Einstieg behindern. Das Lüftungsrohr besteht aus 2 cm dickem Stahl. Der Ventilator sitzt knapp unterhalb des Bodens. Darüber ist das Rohr mit Monofilamentdraht gesichert. Abschalten lässt sich der Ventilator über ein Zugangsfeld in Raum C. Wird er abgeschaltet, bemerken das die Sicherheit oben und unten. Zunächst wird man von einer technischen Störung ausgehen und keinen Alarm auslösen. Oben schauen sich die Wachen Gebäude C an. Unten wird der Rigger die Kamera bei 4 besonders im Auge behalten.

Fahrstuhl

Die Fahrstuhlkontrolle liegt beim Rigger. Es gibt keine manuellen Bedienfelder. Außen und innen ist der Fahrstuhl kameraüberwacht. Die Kabine ist 3 Meter hoch, und 5 mal 4 Meter breit. Es gibt einen kleinen Gastank um den Fahrstuhl mit Neurostun zu fluten. Klappen in der Decke oder dem Boden gibt es nicht. Die Aufhängung ist an den Seiten der Kabine. Für die 30 Meter von oben nach unten braucht der Fahrstuhl 12 Sekunden.

Unterirdische Basis

Die unterirdische Basis liegt 30 Meter unter der Erde in einem massiven Stahlbetonsarg (24/15). Wände und Türen sind mit lebendem Erdreich gefüllt um gefangene Magier drinnen zu halten.

8 Konzernsoldaten deren Effizienz bei 80% liegt sind mit Ganzkörperpanzerung, automatischen Waffen und Granaten ausgerüstet.

Der Rigger sitzt im Mainframerum und ist in den Sicherheitsknoten eingeloggt. Er hat keinen Zugang zu den Knoten an der Oberfläche.

Ein Magier und einige Laborhelfer befinden sich entweder im Personalbereich oder dem Labor.

Türen sind gepanzert (12/10) und mit Kartenmagschlössern (4) gesichert. Sicherheit, Zellen und Dunsworth Büro haben außerdem Biometrische Scanner (4), Keypads (4) und Manipulationssicherung (4).

Deckengeschütze sind mit LMGs bestückt und haben Gelmunition geladen. Bei Alarm wechseln sie auf Standardmunition. Ihre Zielsoftware hat Stufe 4.

Kameras sind die gleichen Modelle wie an der Oberfläche. Durch den Rigger sind sie allerdings effizienter.

Matrixsicherheit ist hoch, der ganze Komplex ist nach außen hin gegen WiFi 100% abgeschirmt. Lediglich der Notrufknoten kann über Kabel mit der Außenwelt kommunizieren. Der Knoten ist in Dunsworth Büro und wird nur angeschaltet wenn er gebraucht wird. Dunsworth hat die Befugnis von dem Knoten aus Operation „Dead Eyes“ einzuleiten. Das NeoNet-Einsatzteam wird dann keine Gefangenen machen.

Astrale Sicherheit gibt es nur in Dunsworth Büro, der dort in einer magischen Grundlagensammlung (6) sitzt.

Von: J. Dunsworth
An: Per Engström
Datum: 20.1.2056

Sehr geehrter Mr Engström,

Bitte teilen sie unserem gemeinsamen Arbeitgeber mit das ich mich geehrt fühle eine so wichtige Aufgabe in unserer Firma zu übernehmen. Ich werde nicht ruhen bevor die gewünschten Ergebnisse erzielt sind. Ich werde den Großdrachen nicht enttäuschen. Richten sie ihm meine besten Wünsche aus.

Hochachtungsvoll

James Dunsworth

Von: P. Engström
An: J. Dunsworth
Datum: 2.2.2056

Sehr geehrter Mr. Dunsworth,

Ihr Enthusiasmus ist erfrischend. Ich bin sicher der Großdrache würde meine Ansicht teilen. Leider hat er nicht die Zeit sich um jedes Mitglied in der Transys-Neuronet Familie zu kümmern. Ich wünsche ihnen für ihre Arbeit viel Erfolg.

Hochachtungsvoll

Per Engström, Sprecher

Von: J. Dunsworth
An: Per Engström
Datum: 22.6.2056

Sehr geehrter Mr Engström,

Erfolg. Wir konnten erste Erfolge erzielen. Im Anhang finden sie erste Testdaten. Bitte leiten sie diese so bald wie möglich an den Großdrachen weiter. Ich brenne auf Antwort von ihm.

Hochachtungsvoll

James Dunsworth

Von: P. Engström
An: J. Dunsworth
Datum: 2.7.2056

Sehr geehrter Mr. Dunsworth,

Ihre Einrichtung hat offizielle Strukturen. Nutzen sie diese um ihre Daten weiterzuleiten.

Hochachtungsvoll

Per Engström, Sprecher

Von: J. Dunsworth

An: Per Engström

Datum: 30.7.2056

Sehr geehrter Mr Engström,

bisher hab ich keine Rückmeldung auf meine Daten bekommen. Ich bitte sie beim Großdrachen nachzufragen ob er mit meiner Arbeit zufrieden ist.

Hochachtungsvoll

James Dunsworth

Von: J. Dunsworth

An: Per Engström

Datum: 20.8.2056

Sehr geehrter Mr Engström,

ich warte immer noch auf Antwort. Haben sie meine Mail bekommen?

Hochachtungsvoll

James Dunsworth

Von: Transys-Neuronet

An: J. Dunsworth

Datum: 22.8.2056

Sehr geehrter Mr. Dunsworth,

ich freue mich ihnen mitteilen zu können, das sie zum Projektleiter befördert wurden. Weitere Details folgen über ihren Vorgesetzten. Transys-Neuronet ist sehr zufrieden mit ihrer Arbeit.

Hochachtungsvoll

Madelein Barkstow, Chefsekretärin

Von: J. Dunsworth

An: Per Engström

Datum: 2.10.2056

Sehr geehrter Mr Engström,

die offiziellen Kanäle arbeiten zu langsam. Wir machen hier seit Monaten wöchentlich Fortschritte. Vielleicht finden sie Zeit persönlich nach Seattle zu kommen und dem Großdrachen von unseren Erfolgen zu berichten. Ich brenne darauf mit ihm über die Ergebnisse zu reden.

Hochachtungsvoll

James Dunsworth, Projektleiter

Von: P. Engström
An: J. Dunsworth
Datum: 12.10.2056

Sehr geehrter Mr. Dunsworth,

die Arbeit die wir beide für den Großdrachen erledigen ist wichtig. Leider ist sie auch sehr zeitintensiv. Ich fürchte ich werde in nächster Zeit keine Gelegenheit haben nach Seattle zu reisen. Bitte nutzen sie die offiziellen Kanäle zur weiteren Kommunikation.

Hochachtungsvoll

Per Engström, Sprecher

Von: J. Dunsworth
An: Per Engström
Datum: 23.12.2056

Sehr geehrter Mr Engström,

Erfolg. Wir haben einen Durchbruch erzielen können. Im Anhang finden sie detaillierte Forschungsdaten. Bitte leiten sie diese so bald wie möglich an den Großdrachen weiter. Ich werde sofort einen Flug nach Wales buchen um sie mit Celedyr persönlich durchzugehen.

Hochachtungsvoll

James Dunsworth, Projektleiter

Von: P. Engström
An: J. Dunsworth
Datum: 23.12.2056

Sehr geehrter Mr. Dunsworth,

bleiben sie wo sie sind. Der Großdrache befindet sich im Ausland. Seien sie versichert das er nach eingehender Analyse ihrer Forschungsergebnisse eine Zusammenfassung davon bekommen wird. Wenn er sie persönlich dazu befragen möchte, wird er sie kontaktieren.

Hochachtungsvoll

Per Engström, Sprecher

Von: J. Dunsworth
An: Per Engström
Datum: 3.5.2057

Sehr geehrter Mr Engström,

hatte der Großdrache bereits Gelegenheit meine Forschungsergebnisse zu sichten? Bitte richten sie ihm aus das ich für Rückfragen 24/7 zur Verfügung stehe.

Hochachtungsvoll

James Dunsworth, Projektleiter

Von: J. Dunsworth
An: Per Engström
Datum: 5.4.2057

Sehr geehrter Mr Engström,

ich warte immer noch auf Antwort. Im Anhang finden sie einen nachbearbeiteten Bericht, mit Anmerkungen zu der Bedeutung der Ergebnisse für die neuronale Forschung. Wir haben großes geleistet. Celedyr muss davon erfahren.

Hochachtungsvoll

James Dunsworth, Projektleiter

Von: P. Engström
An: J. Dunsworth
Datum: 23.4.2057

Sehr geehrter Mr. Dunsworth,

sollten sie jemals den Großdrachen persönlich kennenlernen, werden sie schnell feststellen das er überhaupt nichts muss. Unser Arbeitgeber will. Er will einen funktionierenden Konzern mit festen Strukturen und Kommunikationswegen. Er will die Effizienz seiner Untergebenen maximieren. Meine Effizienz wird durch ihre andauernden Nachrichten geschmälert. Bitte halten sie sich an die Protokolle. Auch wenn ihre Forschung inoffiziell sind können sie nicht wegen jeder Kleinigkeit den Großdrachen belästigen.

Hochachtungsvoll

Per Engström, Sprecher

Von: J. Dunsworth
An: Per Engström

Datum: 23.4.2057

Sehr geehrter Mr Engström,

heißt das, der Großdrache hat keinen meiner Berichte erhalten?

Hochachtungsvoll

James Dunsworth, Projektleiter

Von: Mr. Sword Hunt

An: Mr. Shadow

Datum: 15.7.2057

Sehr geehrter Mr Shadow,

der Auftrag den ich an sie habe ist simpel. Ich hätte gerne den Kommcode von Celedyr. Nicht seinem Sekretariat, nicht seinem Sprecher, seinen persönlichen Kommcode. Ein Credstick über 50.000 Nuyen wurde als Anzahlung bei ihrem Schieber hinterlegt. Viel Erfolg.

Mr. Sword Hunt

Von: Mr. Shadow

An: Mr. Sword Hunt

Datum: 20.8.2057

Sehr geehrter Mr Sword Hunt

es hat ein wenig länger gedauert als erwartet, aber ich war erfolgreich. Sie sollten die Daten möglichst schnell verwerten, da ich nicht sicher sein kann ob meine Ermittlungen bemerkt wurden. Ich erwarte die ausstehende Bezahlung innerhalb von 24 Stunden.

Mr Shadow

PS: Nutzen sie keine Anagramme als Tarnnamen.

Von: J. Dunsworth

An: Celedyr

Datum: 20.8.2057

Oh großer Meister,

euer unwürdiger Diener entbietet euch Grüße. Meine Bemühungen mit euch Kontakt aufzunehmen wurden von Kräften im Konzern unterbunden, die sich eurem Willen widersetzen. Ich schicke euch meine gesammelten Forschungsdaten. Seid euch meiner Loyalität versichert. Es gibt kein Gesetz dem ich mich beuge, außer eurem Willen.

In tiefer Demut

James Dunsworth, CEO

Von: P. Engström
An: J. Dunsworth
Datum: 23.9.2057

Mr. Dunsworth,

dies ist ein offizieller Verweis. Ihre Verschwendung von Firmengeldern um den Großdrachen zu belästigen ist inakzeptabel. Sie können sich glücklich schätzen, das der Großdrache lediglich amüsiert über ihr Verhalten war. Ihre Forschung ist wichtig, aber das rechtfertigt nicht ihre manische Art und weise in der sie ihre Ergebnisse präsentieren. Wagen sie es ja nicht den Großdrachen noch einmal zu belästigen.

Per Engström, Sprecher

Von: J. Dunsworth
An: Celedyr
Datum: 20.9.2058

Oh großer Meister,

seid ihr da draußen?

In tiefer Demut

James Dunsworth, CEO

Von: Celedyr
An: J. Dunsworth, aka Sword Hunt
Datum: 20.9.2058

Der kleine Magier der 100.000 Nuyen für meinen Kommcode veruntreut hat. Du hast es immer noch nicht aufgegeben? Das ist der Grund warum ich dich für diese Forschung ausgewählt habe. Mag die Aussicht auf Erfolg auch noch so gering sein, du wirst nicht aufhören weiter zu suchen, um mir zu gefallen. Deine Ergebenheit ist faszinierend. Leider habe ich wenig Zeit meiner Neugier nachzugeben. Auch du solltest nicht weiter Zeit verschwenden. Liefer mir Ergebnisse und eines Tages lasse ich mich vielleicht doch hinreißen meiner Neugier nachzugeben. Grade erst hat einer meiner Untergeben den ultimativen Preis erhalten. Er ist Magier wie du, allerdings im Außendienst. Die Macht die ich ihm geschenkt habe, hat er sich durch jahrelange Loyalität und Erfolge verdient. Loyalität und Erfolge.

Von: Transys-Neuronet
An: J. Dunsworth
Datum: 1.2.2060

Sehr geehrter Mr. Dunsworth,

ich freue mich ihnen mitteilen zu können, das sie zum CEO befördert wurden. Weitere Details folgen über ihren neuen Vorgesetzten. Transys-Neuronet ist sehr zufrieden mit ihrer Arbeit.

Hochachtungsvoll

Madelein Barkstow, Chefsekretärin

Von: J. Dunsworth
An: Transys-Neuronet
Datum: 20.9.2062

Sehr geehrte Damen und Herren des Vorstandes,

unsere Operation in Seattle hat in den letzten Jahren nennenswerte Erfolge erzielt. Unsere Möglichkeiten sind leider durch unseren Platz und unser Umfeld begrenzt. Eine Erweiterung des Firmengeländes würde unsere Privatsphäre schützen und gleichzeitig die Sicherheit erhöhen.

James Dunsworth, CEO

Von: Transys-Neuronet
An: J. Dunsworth
Datum: 1.12.2062

Sehr geehrter Mr. Dunsworth,

die Forschungen die Neurotech betreibt haben in den vergangenen Jahren an Relevanz verloren. Wir sind allerdings ihrer Idee einer Erweiterung nicht abgeneigt. Unsere Operationen in Seattle haben auch strategischen Nutzen. Wenn sie in der Lage sind die umliegenden Grundstücke an der Oberfläche zu erwerben, werden wir die Mittel bereitstellen.

Hochachtungsvoll

Der Vorstand

Von: J. Dunsworth
An: Transys-Neuronet
Datum: 10.2.2063

Sehr geehrte Damen und Herren des Vorstandes,

bis auf zwei Objekte konnte ich den umliegenden Grundbesitz erwerben. Leider haben meine Mittelsmänner keinen Erfolg gehabt. Ich werde mich persönlich darum kümmern.

James Dunsworth, CEO

Von: Transys-Neuronet
An: J. Dunsworth

Datum: 1.10.2064

Sehr geehrter Mr. Dunsworth,

die bevorstehende Fusion mit Transys Erika hat dazu geführt das ihr Projekt bis auf weiteres keine neuen Mittel bekommt. Ihr Nutzen wird evaluiert und sie werden benachrichtigt sobald über die Zukunft von Neurotech entschieden wurde.

Hochachtungsvoll

Madelein Barkstow, Chefsekretärin

Von: J. Dunsworth

An: Transys-Neuronet

Datum: 1.10.2064

Sehr geehrte Damen und Herren des Vorstandes,

Neurotech ist die Zukunft. Wir führen hier enorm wichtige Forschung durch. Hier wird nichts evaluiert.

James Dunsworth, CEO

Von: P. Engström

An: J. Dunsworth

Datum: 2.10.2064

Mr. Dunsworth,

dies ist ein weiterer offizieller Verweis. Sind sie von allen guten Geistern verlassen? Sie forschen offiziell an essenzschonender Cyberware. Mehr weiß der Vorstand nicht, mehr soll er nie erfahren. Halten sie während der Fusion den Kopf unten sonst werden sie ihn verlieren.

Per Engström, Sprecher

Von: Transys-Erika

An: J. Dunsworth

Datum: 31.12.2064

Sehr geehrter Mr. Dunsworth,

die bevorstehende Fusion mit Novatech hat dazu geführt das ihr Projekt bis auf weiteres keine neuen Mittel bekommt. Ihr Nutzen wird evaluiert und sie werden benachrichtigt sobald über die Zukunft von Neurotech entschieden wurde.

Hochachtungsvoll

Madelein Barkstow, Chefsekretärin

Von: P. Engström
An: J. Dunsworth
Datum: 2.4.2065

Mr. Dunsworth,

die Forschungen ihrer Einrichtung haben seit dem Auftauchen der Technomancer an Relevanz verloren. Da unter der Erde ein peinliches Geheimnis und eine nicht unerhebliche Menge an Konzernmitteln versteckt ist, können wir Neurotech nicht einfach schließen. Eine Umwidmung der Einrichtung in ein Ausbildungslager für Konzernsicherheit, würde uns gut gefallen. Gleichzeitig können wir die Loyalität von Angestellten zu evaluieren. Wir sorgen dafür das Neonet ihnen eine Auswahl an Angestellten schickt, deren Loyalität und Arbeitsmoral einer dringenden Überprüfung bedarf. Viel Erfolg bei ihrer neuen Aufgabe auch in meinem Namen.

Per Engström, Sprecher

Von: J. Dunsworth
An: NeoNet
Datum: 1.10.2065

Sehr geehrte Damen und Herren des Vorstandes,

ich suche um eine neue Aufgabe innerhalb des Konzerns. Meine Karriere stagniert hier in Seattle. Ich bin überqualifiziert um als Kindermädchen für ein paar in Ungnade gefallenen Konzernangehörige zu spielen.

James Dunsworth, CEO

Von: P. Engström
An: J. Dunsworth
Datum: 2.12.2065

Mr. Dunsworth,

wie ich höre haben sie ihre Versetzung beantragt. Leider wurde diese vom NeoNet Vorstand abgelehnt, wie sie morgen erfahren werden. Bitte sparen sie sich in Zukunft derlei Gesuche. Was die in Ungnade gefallenen Konzernangehörigen betrifft. Zu deren Überwachung sind sie bestens qualifiziert.

Per Engström, Sprecher