

ÜBERFALL AUF EINE NOVATECH NIEDERLASSUNG

Ein Shadowrun Abenteuer für Einsteiger von PH.N.

ÜBERBLICK: Die Runner werden von Yura(siehe Trollböhmen) angeheuert um eine Novatech Niederlassung in Gießbrallen zu überfallen und alle Daten über ein neues Matrixprojekt zuholen. In der Niederlassung kommt es zum Kampf mit dem Sicherheitspersonal. Nachdem der Decker der Gruppe ins System eingestiegen ist findet er das Icon einer anderen Runnergruppe vor. Diese hat die Informationen gestohlen und alles gelöscht. Nun müssen die Runner die Gruppe anhand des Icons finden. Durch einen Zufall gelingt es ihnen auch nun müssen sie die Gegner ausschalten und den Datenchip zu Yura bringen. Dabei werden sie von einem Novatech Wagen verfolgt den sie abhängen müssen. Dafür gibts dann auch 3500Nyen pro Runner und ein bischen Karma.

ANFANG: Die Runner sitzen in einer Kneipe in Trollböhmen und warten auf ihre Auftraggeberin. Draußen fährt eine Luxuslimosine vor und zwei Frauen in Schwarzen Kleidern steigen aus. Sie kommen zu den Runnern in die Kneipe und setzen sich an ihren Tisch. Die kleinere Asiatische Frau mit blond gefärbten Haaren stellt sich als Yura vor und sagt das sie Miss Schmidt ist. Sie legt ihren Koffer auf den Tisch und zieht ein Fairlight Excalibur mit Bildschirm heraus. Yura zeigt den Runnern einen Stadtplan von Gießbrallen auf dem ein Bestimtes Gebäude markiert ist. Sie sagt den Runnern das dort die neue Novatech Niederlassung ist und ihr Auftraggeber ein Matrixprogramm braucht das sich im Hauptcomputer der Anlage befindet. Sie wird hier auf die Runner warten. Sie sagt den Runnern auch das um 21.00Uhr Wachablösung ist. Jetzt ist es 20.33Uhr wenn sich die Runner beeilen schaffen sie es um 20.45Uhr in Gießbrallen zu seien. Yura verspricht ihnen eine Belohnung von 3.500Y pro Kopf.

ÜBERFALL: Die Runner kommen um 20.45Uhr in Gießbrallen an. Die Novatech Zentrale wird draußen von zwei unaufmerksamen Wachen bewacht. Die Runner können die beiden Typen angreifen oder warten bis sich die beiden fünf Minuten vor Schichtwechsel verziehen. Egal wie sie kommen in die Eingangshalle. Im Eingangsbereich arbeitet eine Sekritärin. Außerdem stehen dort einige Zimmerpflanzen. Die Sekritärin ergibt sich sofort wenn sie bedroht wird. Von der Eingangshalle gehts durch eine Stahltür ins Büro1. Dort arbeiten fünf Decker und zwei Sekritäre. Einer der Decker ist ein Troll. Durch eine Scheibe kann man ins Büro2 sehen. Dort arbeiten zwei Konzernbeamte die von einem Orksöldner bewacht werden. Von dort kann man ins Labor gehen. Im Labor arbeiten zwei Konzernwissenschaftler. In einem Schrank liegt der Schlüssel zur Versuchskammer. Dort wird ein vercyberter Barghest gefangen gehalten. Vom Labor aus kann auch die Wachkammer erreichen. Dort sitzen vier Wächter über einer Mikrowellen Lasagne. Von dort geht es ins Matrixlabor. Hier wird das neue Programm von einem Kampfdecker und zwei Söldnern getestet. In der Matrix muß der Teamdecker sich gegen schwarzes IC verteidigen nur um das Icon einer anderen Runnergruppe zu entdecken. Das Icon zeigt einen Menschlichen Schädel mit Ochsenhörnern und scharfen Zähnen. Das Programm ist gelöschtworden.

VERFOLGUNG: Die Runner müssen sich zurückziehen um nicht von der Nachschicht der Wache erwischt zu werden. Auf dem Rückweg kommen sie an einer Tankstelle vorbei dort steht ein Wagen mit dem Icon der anderen Runnergruppe. Nun kommt es zu Scholacht in der Tankstelle die feindliche Gruppe besteht aus einem Straßensamurai einem Gangmitglied einem elfischen Decker einer Riggerin und einer Hunde Schamanin. Der Tankwart ist ein Ork Passant.

Ein Liebespaar Elfen Passanten ist gerade mit seinem Wagen auf den Parkplatz gefahren. Das Gangmitglied hat den Chip mit dem Matrixprogramm. Wenn die Runner wieder in ihrem Wagen sitzen bemerken sie das sie von einem Eurocar Westwind mit Novatech Logo verfolgt werden. Am Ende einer wilden Verfolgungsjagd fliegen entweder die Runner oder die Konzernmänner über eine Leitplanke.

ENDE: Als die Runner wieder in Trollböhmen ankommen warten ICE und Yura schon auf

sie. Yura übergibt ihnen dir 3.500Y pro Kopf und dank ihnen für die gute Arbeit.
Yura dient weiterhin als Connektion. Die Runner bekommen zwei Karmapunkte fürs Überleben und einen fürs erfüllen des Auftrags

NSC:

Novatech Wächter: Ein loyaler Angestellter der aber nicht sein Leben für die Firma riskiert. Er ist nur ein einfacher schlecht ausgebildeter Wächter.

Werte: Konstitution: 4 Schnelligkeit: 3 Stärke: 4 Charisma: 2

Intelligenz: 3 Willenskraft: 1 Essenz: 6 Magie:/ Reaktion: 3

Fertigkeiten: Feuerwaffen: 3 Athletik: 2 Gebäude bewachen: 2

Ausrüstung: Altmyr SP(20S), Kugelsichereweste2/0, Messer, Walki Talki, Armbanduhr

Novatechmagier: Ein dem Konzern loyal ergebener Astraladept.

Werte: Konstitution: 3 Schnelligkeit: 2 Stärke: 4 Charisma: 4

Intelligenz: 5 Willenskraft: 6 Essenz: 5,4 Magie: 5 Reaktion: 4

Zauber: Heilen: 2 Astralscan: 3 Feind aufspüren: 2 Magie aufspüren

Fertigkeiten: Beschwören: 3 Nahkampf: 2 Pistolen: 2 Hexerei: 2 Karate: 1

Geister: Watcher (Kraft:1)

Ausrüstung: Streetline Special(6S), Mantel, Klinge, White Noise Generator